



การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



โดย
นายประจักษ์ น้อยเหนือ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน(กลุ่มหลักสูตรและการนิเทศ) แบบ 2.1 ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2563

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน(กลุ่มหลักสูตรและการนิเทศ) แบบ 2.1 ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2563
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

THE DEVELOPMENT OF A LEARNING MANAGEMENT MODEL
FOR THAI LITERATURE BASED ON ACTIVE LEARNING TO ENHANCE CREATIVE
PROBLEM SOLVING SKILL AND LITERARY APPRECIATION
OF HIGH SCHOOL STUDENTS



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Doctor of Philosophy (CURRICULUM AND INSTRUCTION)

Department of Curriculum and Instruction
Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2020

Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ	การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความ ซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
โดย	ประจักษ์ น้อยเหนือ
สาขาวิชา	หลักสูตรและการสอน(กลุ่มหลักสูตรและการนิเทศ) แบบ 2.1 ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มาเรียม นิลพันธุ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)

พิจารณาเห็นชอบโดย

.....ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนสิทธิ์ สิทธิสุนเฐิน)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วนิชวัฒนวรชัย)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(อาจารย์ ดร.อธิกมาส มากจุ้ย)

.....ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(อาจารย์ ดร.อดิสรณ์ เรืองกิจจามันท์)

60253908 : หลักสูตรและการสอน(กลุ่มหลักสูตรและการนิเทศ) แบบ 2.1 ปรัชญาคุชฎีบัณฑิต
 คำสำคัญ : รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย, แนวคิด ACTIVE LEARNING, ความสามารถในการแก้ปัญหา

นาย ประจักษ์ น้อยเหนือ: การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มาเรียม นิลพันธุ์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning 2) ประเมินประสิทธิผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning และ 3) ขยายผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ดำเนินการวิจัยในลักษณะของการวิจัยและพัฒนาโดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยแบบผสมผสานวิธีที่มีลักษณะเป็นแบบแผน เชิงผสมผสานแบบรองรับภายใน (The Embedded Design) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 จำนวน 30 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี กลุ่มขยายผลการวิจัย คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/6 จำนวน 20 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนมัธยมวัดหนองแขม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย ตามแนวคิด Active Learning คู่มือการใช้รูปแบบ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบประเมินความสามารถ ในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ แบบวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย และแบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที (t-test) แบบ Dependent และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัย พบว่า

1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถ ในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีชื่อว่า “ACTIVE Model” หลักการมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยผู้เรียนเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้และแสดงความรู้ ด้วยการลงมือปฏิบัติ วัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้ง ในวรรณคดีไทยประกอบด้วย 6 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 กระตุ้นความคิด (A: Activating) ขั้นที่ 2 พินิจเนื้อหา (C: Concentrating) มี 3 ขั้นตอน

ย่อย คือ 2.1 อ่านแบบวิจักษ์ (Analyzing) 2.2 ตระหนักในคุณค่า (Appreciating) 2.3 ระบุปัญหาที่พบ (Identifying) ขั้นที่ 3 พิจารณาแนวทางแก้ไข (Trying the solutions) แบ่งเป็น 2 ขั้นตอน คือ 3.1 ร่วมสนทนา (Discussing) และ 3.2 ค้นหาวิธีแก้ปัญหาใหม่ (Finding new solutions) ขั้นที่ 4 เลือกใช้วิธีที่เหมาะสม (I: Ideating best solutions) ขั้นที่ 5 ทบทวนความเป็นไปได้ (V: Verifying for appreciation) และขั้นที่ 6 ขยายความรู้สู่ชุมชน (E: Expanding) มีคุณภาพสามารถนำไปใช้ได้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

2) ประสิทธิภาพของรูปแบบพบว่า 2.1) หลังใช้รูปแบบนักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 2.2) หลังใช้รูปแบบนักเรียนมีพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง 2.3) หลังใช้รูปแบบนักเรียนมีความซาบซึ้ง ในวรรณคดีไทย และ 2.4) นักเรียนมีพึงพอใจต่อรูปแบบอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด

3) ผลการขยายผลรูปแบบพบว่า หลังใช้รูปแบบนักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 นักเรียนมีความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย และมีความพึงพอใจ ต่อรูปแบบอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด



60253908 : Major (CURRICULUM AND INSTRUCTION)

Keyword : Learning Management Model for Thai Literature Based, Active Learning, Creative Problem Solving/Literary Appreciation

MR. PRAJAK NOINUAY : THE DEVELOPMENT OF A LEARNING MANAGEMENT MODEL FOR THAI LITERATURE BASED ON ACTIVE LEARNING TO ENHANCE CREATIVE PROBLEM SOLVING SKILL AND LITERARY APPRECIATION OF HIGH SCHOOL STUDENTS
THESIS ADVISOR : ASSISTANT PROFESSOR MAREAM NILLAPUN, Ph.D.

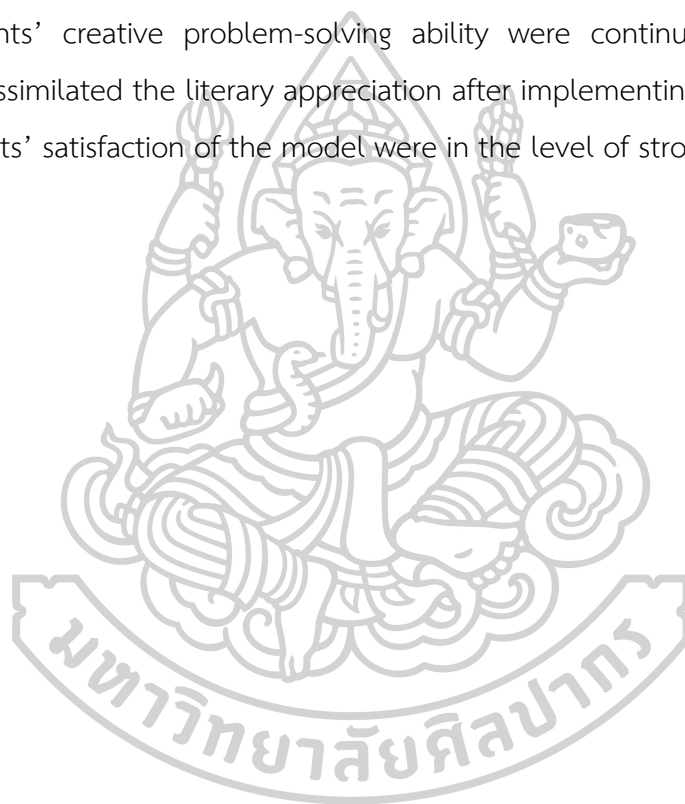
The purposes of this research were to: 1) develop and determine the efficiency of a learning management model for Thai literature based on active learning, 2) evaluate the effectiveness of a learning management model for Thai literature based on active learning, 3) disseminate a learning management model for Thai literature based on active learning. The mixed method research with embedded design was conducted. The samples consisted of 30 matayom 6/2 (grade 12) students from Suankularb Wittayalai Thonburi School; moreover, the target population consisted of 20 matayom 5/6 (grade 11) students from Matthayom Wat Nongkhaem school during the second semester of academic year 2020. The research instruments composed of a learning management model for Thai literature based on active learning, a manual, lesson plans, an assessment of creative problem solving, an assessment of literary appreciation, and satisfaction survey. The data was analyzed by mean, standard deviation, a dependent t-test, and content analysis.

The results were as follows:

1) "ACTIVE model" was a learning management model for Thai literature based on active learning to enhance creative problem solving and literary appreciation of high school student. The principle of the model was to enhance students' creative problem solving and literary appreciation which changed students' role from the recipients to collaborators of building knowledge and exposing knowledge by doing. The objective was to enhance creative problem solving and literary appreciation. The model was consisted of six learning steps. Those were 1) A: Activating learners thinking process, 2) C: Considering the content with three sub-steps (Analyzing the content,

Appreciating the literature, and Identifying the problems), 3) T: Trying the solutions with two sub-steps (Discussing and Finding new solutions), 4) I: Ideating best solutions, 5) V: Verifying for appreciation, and 6) E: Expanding knowledge. The model was approved to conduct to the samples.

2) The effectiveness of the ACTIVE model indicated that 2.1) the students' creative problem-solving ability after implementing the model were higher than before attending to the class at a .05 significance level, 2.2) after implementing the model, the students' creative problem-solving ability were continually higher, 2.3) the students assimilated the literary appreciation after implementing the model, and 2.4) the students' satisfaction of the model were in the level of strongly agree.



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความเมตตาช่วยเหลือจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์ อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ที่เป็นเสมือนมารดาที่ให้ความรู้ ให้ข้อคิดในการทำงาน ตลอดจนมอบพลังรัก พลังศรัทธา และพลังสติปัญญาเพื่อเป็นเสปียงในการก้าวเดินบนเส้นทางของนักศึกษาปริญญาเอกได้อย่างสมภาคภูมิ เป็นผู้ให้โอกาสผู้วิจัยได้เรียนรู้ ปรับปรุงและพัฒนาตนเองจนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยได้รับความเมตตาจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์รวมทั้งสองท่าน คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วณิชพัฒน์วรชัย และ อาจารย์ ดร. อธิกมาส มากจ้อย ครูผู้คอยเติมเต็มให้ดุษฎีนิพนธ์ฉบับนี้มีความถูกต้องและมีความสมบูรณ์ ทางวิชาการ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณในความกรุณาของท่านมาในโอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน ประธานกรรมการ และอาจารย์ ดร.อดิสรณ์ เรืองกิจจามันท์ ผู้ทรงคุณวุฒิ กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ ช่วยเหลือสนับสนุน ตลอดระยะเวลาของการดำเนินการ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณในความกรุณาเป็นอย่างสูง

กราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.คุณหญิงวินิตา ดิถียนต์ รองศาสตราจารย์ ดร.บุญเสริม วัฒนกิจ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิมลรัตน์ จตุรานนท์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภวรรณ สัจจพิบูล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระพีณ ชูชื่น ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรวรรณ จรัสศรีวิวัฒน์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปริญญา ทองสอน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุจิราพร รามศิริ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิวัฒน์ บุญสม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนศ เวศร์ภาดา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สหะโรจน์ กิตติมหาเจริญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศิวกานท์ ปทุมสูติ อาจารย์ ดร.วรินทร์ โพนน้อย อาจารย์ ดร.อุษา มะหะหมัด อาจารย์ ดร.สุวิมล สพฤกษ์ศรี อาจารย์ชัยภัทร แสงกระจ่างและผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน ที่ได้กรุณาสละเวลาอันมีค่ายิ่งในการเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยและให้ข้อเสนอแนะอย่างดียิ่ง

ขอขอบพระคุณความช่วยเหลือจากรองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ ยอดนิล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรวิมล เเพ็งพันธุ์ ผู้อำนวยการสุพจน์ หล้าธรรม ผู้อำนวยการ ดร.บุญยพงศ์ โพธิ์วัฒน์ธนต์ ผู้อำนวยการ พิศณุ ศรีพล และผู้อำนวยการ ดร.ศรายุทธ รัตนปัญญา ขอขอบคุณเพื่อนครูที่รักทั้งครูชานนท์ ครูละมุล ครูคณิต ครูนิศารัตน์ ครูศิริพร ครูเมตตา ครูพงษ์ธร ครูนันทน์ภัสร์ ครูชุติพงษ์ รวมถึงกัลยาณมิตรทุกท่านที่ช่วยเหลือผู้วิจัยมาโดยตลอด

ขอขอบคุณนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์ ผู้จุดประกาย ในการทำวิทยานิพนธ์ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี กลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูลวิจัย และนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/6 โรงเรียนมัธยมวัดหนองแขมกลุ่มขยายผลงานวิจัยที่ได้ให้ความร่วมมืออย่างดียิ่งจนทำให้งานวิจัยสำเร็จลุล่วง

ขอกราบขอบพระคุณคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และมหาวิทยาลัยศิลปากร 3 สถาบันการศึกษาอันทรงคุณค่าที่บ่มเพาะประสบการณ์ ประสิทธิ์ประสาทความรู้ทางวิชาการ ตลอดจนจริยธรรมในการดำเนินชีวิตและการทำงานแก่ผู้วิจัยเสมอมา

ท้ายที่สุดขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อนันต์ คุณแม่สมพงษ์ น้อยเหน้อย น้องสาวสุดที่รัก นางสาวณัฐภัทร์ น้อยเหน้อย ครอบครัววงศ์สุวรรณ และครอบครัวเจริญเมืองที่ให้การสนับสนุนด้านการศึกษา ให้คำแนะนำ ให้กำลังใจและแรงใจที่มีค่ายิ่งต่อผู้วิจัย คุณประโยชน์อันพึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ผู้วิจัยขอมอบ แต่บิดา มารดา ครูอาจารย์และผู้มีพระคุณทุกท่าน ผู้วิจัยจะน้อมนำความรู้ดังกล่าวไปพัฒนาการศึกษาต่อไป

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ฅ
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญแผนภาพ.....	ต
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	12
คำถามการวิจัย.....	20
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	20
สมมติฐานการวิจัย.....	21
ขอบเขตของการวิจัย.....	22
ขอบเขตด้านประชากร และกลุ่มตัวอย่าง.....	22
นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย.....	23
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	26
บทที่ 2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	27
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 : กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และ หลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี.....	27
แนวคิด หลักการและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบระบบการเรียนการสอน.....	40
แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการสอนตามแนวคิด Active Learning และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	66

แนวคิดเกี่ยวกับการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	118
แนวคิด หลักการ ทฤษฎีเกี่ยวกับการวัดและประเมินผลจิตพิสัย.....	134
แนวคิดเกี่ยวกับความซาบซึ้งในวรรณคดี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	148
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	170
ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research : R ₁) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis : A).	172
ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development : D ₁) ออกแบบและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิง สร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย (Design and Development : D&D).....	185
ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research : R ₂) เพื่อทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย ตาม แนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และ ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (Implementation : I) ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้.....	205
ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development : D ₂) เพื่อประเมินประสิทธิผลของรูปแบบ การจัดการ เรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา เชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (Evaluation : E).....	217
ขั้นตอนที่ 5 การขยายผล (Dissemination) เพื่อขยายผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย ตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา เชิงสร้างสรรค์ และ ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้.....	223
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	234
ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาและหาคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้ง ในวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	235
ตอนที่ 2 ผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้ง ในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	277

ตอนที่ 3 ผลการขยายผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย และ ความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	297
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	314
สรุปผลการวิจัย.....	315
อภิปรายผลการวิจัย.....	317
ข้อเสนอแนะ	332
รายการอ้างอิง	334
ภาคผนวก.....	355
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ.....	356
ภาคผนวก ข ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	359
ภาคผนวก ค แบบประเมินเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	378
ภาคผนวก ง คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning.....	394
ภาคผนวก จ ตารางแสดงความสอดคล้องของเครื่องมือ	449
ภาคผนวก ฉ ค่าคะแนนตัวแปรตาม	464
ภาคผนวก ช หนังสือขออนุญาตดำเนินการวิจัย.....	483
ภาคผนวก ซ ตัวอย่างผลงานนักเรียน	486
ประวัติผู้เขียน.....	501

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1	ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สาระที่ 5 มาตรฐาน ท 5.1.....	31
ตารางที่ 2	วิสัยทัศน์ พันธกิจ และเป้าหมายของหลักสูตรสถานศึกษา และของกลุ่มสาระการ เรียนรู้ ภาษาไทย.....	33
ตารางที่ 3	โครงสร้างหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี.....	35
ตารางที่ 4	โครงสร้างรายวิชา ท33102 ภาษาไทย 6 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยโรงเรียนสวน กุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี.....	37
ตารางที่ 5	โครงสร้างเนื้อหาวิชา ท33102 ภาษาไทย 6 ที่ใช้ในการวิจัย.....	40
ตารางที่ 6	ผลการสังเคราะห์องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้.....	50
ตารางที่ 7	ผลการสังเคราะห์ความหมายของวรรณคดีไทย.....	53
ตารางที่ 8	ผลการสังเคราะห์แนวทางการสอนวรรณคดีไทยในระดับมัธยมศึกษา.....	58
ตารางที่ 9	ผลการสังเคราะห์ความหมายการสอนตามแนวคิด Active Learning.....	68
ตารางที่ 10	ผลการสังเคราะห์องค์ประกอบของการสอนตามแนวคิด Active Learning.....	73
ตารางที่ 11	ผลการสังเคราะห์ขั้นตอนการสอนตามแนวคิด Active Learning.....	78
ตารางที่ 12	ผลการสังเคราะห์ความหมายการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning หรือ PBL).....	84
ตารางที่ 13	ผลการสังเคราะห์ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน.....	87
ตารางที่ 14	ผลการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน.....	92
ตารางที่ 15	ผลการสังเคราะห์ความหมายการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning).....	99
ตารางที่ 16	ผลการสังเคราะห์ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน.....	102
ตารางที่ 17	ผลการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน.....	106

ตารางที่ 18 ผลการสังเคราะห์ความหมายการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์	120
ตารางที่ 19 ผลการสังเคราะห์กระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์	126
ตารางที่ 20 ผลการสังเคราะห์ความหมายความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย	150
ตารางที่ 21 ผลการสังเคราะห์การสอนเพื่อพัฒนาความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย	156
ตารางที่ 22 ผลการสังเคราะห์การวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย	163
ตารางที่ 23 ผลการสังเคราะห์ผลการสังเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning.....	167
ตารางที่ 24 ประเด็นการสนทนากลุ่มครูภาษาไทยและแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ	178
ตารางที่ 25 ประเด็นการสนทนากลุ่มของผู้เรียน	180
ตารางที่ 26 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R1) เป็นการวิเคราะห์ข้อมูล พื้นฐาน (Analysis: A) สำหรับการพัฒนาารูปแบบการเรียนการสอน	183
ตารางที่ 27 แสดงตารางวิเคราะห์ข้อสอบด้านการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์	192
ตารางที่ 28 แสดงรายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนนความสามารถด้านการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์	193
ตารางที่ 29 เกณฑ์การแปลความหมายของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาย่างสร้างสรรค์	195
ตารางที่ 30 เกณฑ์การแปลความหมายของคะแนนความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการ จัดการเรียนรู้.....	198
ตารางที่ 31 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development: D1) เป็นการ ออกแบบและพัฒนา (Design and Development: D & D): การพัฒนาและหาประสิทธิภาพของ รูปแบบการจัดการเรียนรู้.....	201
ตารางที่ 32 แบบแผนการทดลองตามวัตถุประสงค์การวิจัย	209
ตารางที่ 33 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research: R2) เป็นการนำไปใช้ (Implementation: I): การทดลองใช้รูปแบบการเรียนการสอน	216
ตารางที่ 34 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D2) เป็นการ ประเมินผล (Evaluation: E) และปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการเรียนการสอน	220

ตารางที่ 35 แบบแผนการทดลองตามวัตถุประสงค์การขยายผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย.....	227
ตารางที่ 36 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 5 การขยายผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถ ในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย.....	231
ตารางที่ 37 ข้อเสนอของผู้เชี่ยวชาญหลังจากการสัมมนาผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship)	264
ตารางที่ 38 บทบาทของครูและบทบาทของนักเรียนตามรูปแบบ “ACTIVE Model”	272
ตารางที่ 39 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย.....	277
ตารางที่ 40 ผลการศึกษาพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	278
ตารางที่ 41 ข้อความแสดงความสามารถในการระบุปัญหาของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง	280
ตารางที่ 42 ข้อความแสดงความสามารถในการเสนอแนวทางแก้ไขของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง	281
ตารางที่ 43 ข้อความแสดงความสามารถในการตัดสินใจใช้ทางเลือกของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง	282
ตารางที่ 44 ตัวอย่างประเด็นความโดดเด่นด้านการเลือกสรรคำ และการเล่นคำที่ประทับใจของกลุ่มตัวอย่าง.....	285
ตารางที่ 45 ตัวอย่างประเด็นการเลือกใช้สำนวนโวหาร ที่กระทบต่อความรู้สึกของผู้อ่านของบทประพันธ์ที่ประทับใจของกลุ่มตัวอย่าง	286
ตารางที่ 46 ตัวอย่างประเด็นการใช้ศิลปะการประพันธ์ ที่สร้างภาพพจน์ให้กับผู้อ่านของบทประพันธ์ที่ประทับใจของกลุ่มตัวอย่าง	288
ตารางที่ 47 ผลการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากแบบประเมินความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยด้านการเข้าถึงความรู้สึกทางอารมณ์ของวรรณคดีที่ศึกษา.....	290

ตารางที่ 48 ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถ ในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลาย.....	294
ตารางที่ 49 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนกลุ่มขยาย ผลที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ของนักเรียน กลุ่มขยายผล	298
ตารางที่ 50 ตัวอย่างประเด็นความโดดเด่นด้านการเลือกสรรคำ และการเล่นคำของบทประพันธ์ที่ ประทับใจของนักเรียนกลุ่มขยายผล	300
ตารางที่ 51 ตัวอย่างประเด็นการเลือกใช้สำนวนโวหารที่กระทบต่อความรู้สึกผู้อ่านของบทประพันธ์ที่ ประทับใจของนักเรียนกลุ่มขยายผล	302
ตารางที่ 52 ตัวอย่างประเด็นการใช้ศิลปะการประพันธ์ที่สร้างภาพพจน์ให้กับผู้อ่านของบทประพันธ์ที่ ประทับใจของกลุ่มขยายผล	304
ตารางที่ 53 ตัวอย่างข้อความที่แสดงถึงการเข้าถึงความรู้สึกทางอารมณ์ของวรรณคดีที่ศึกษา ของ นักเรียนกลุ่มขยายผล	307
ตารางที่ 54 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มขยายผลที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วรรณคดี ไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา เชิงสร้างสรรค์ และ ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลาย	309
ตารางที่ 55 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อ วิเคราะห์เอกสารงานวิจัยเรื่องการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย.....	450
ตารางที่ 56 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบ สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเรื่องการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย.....	451
ตารางที่ 57 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อ ประเด็นสนทนากลุ่มครูผู้สอนวิชาภาษาไทยเรื่องการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตาม	

แนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้ง ในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	453
ตารางที่ 58 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อ ประเด็นสนทนากลุ่มนักเรียนเรื่องการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งใน วรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	455
ตารางที่ 59 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบ สังเกตพฤติกรรมการสอนวรรณคดีไทยของครูเรื่องการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย ตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความ ซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	456
ตารางที่ 60 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบ สังเกตพฤติกรรมการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนเรื่องการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดี ไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความ ซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	457
ตารางที่ 61 ผลการตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของ แผนการจัดการเรียนรู้.....	458
ตารางที่ 62 ผลการตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของ แผนการจัดการเรียนรู้ (ต่อ).....	459
ตารางที่ 63 ผลการตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบ ประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์	460
ตารางที่ 64 ผลการตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบ วัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย	461
ตารางที่ 65 ผลการตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของ แบบสอบถามความพึงพอใจ	462
ตารางที่ 66 แสดงผลคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ก่อนเรียน หลังเรียน ของ กลุ่มตัวอย่าง.....	465
ตารางที่ 67 แสดงผลคะแนนพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ก่อนเรียน ระหว่างเรียน หลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง.....	466

ตารางที่ 68 แสดงผลคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ก่อนเรียนของกลุ่มตัวอย่าง	467
ตารางที่ 69 แสดงผลคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ระหว่างเรียนครั้งที่ 1 ของกลุ่มตัวอย่าง.....	468
ตารางที่ 70 แสดงผลคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ระหว่างเรียนครั้งที่ 2 ของกลุ่มตัวอย่าง.....	469
ตารางที่ 71 แสดงผลคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ระหว่างเรียนครั้งที่ 3 ของกลุ่มตัวอย่าง.....	470
ตารางที่ 72 แสดงผลคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์หลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง	471
ตารางที่ 73 แสดงผลการวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของกลุ่มตัวอย่าง.....	472
ตารางที่ 74 แสดงผลคะแนนความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย ตามแนวคิด ACTIVE LEARNING.....	475
ตารางที่ 75 แสดงผลคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ก่อนเรียน หลังเรียน ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง	477
ตารางที่ 76 แสดงผลการวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของกลุ่มขยายผล	478
ตารางที่ 77 แสดงผลคะแนนความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มขยายผลที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย ตามแนวคิด ACTIVE LEARNING.....	481

สารบัญแผนภาพ

	หน้า
แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย	19
แผนภาพที่ 2 ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบในระบบการเรียนการสอนของไทเลอร์ (Tyler, 1950)43	43
แผนภาพที่ 3 กรวยการเรียนรู้ของ Edgar Dale	69
แผนภาพที่ 4 ขั้นตอนการเกิดความรู้สึกตามแนวคิดของซาโรช บัวศรี	136
แผนภาพที่ 5 แนวคิดการจัดจำแนกระดับของความรู้สึกตามแนวแคธวอลและคณะ	137
แผนภาพที่ 6 ขั้นตอนการเกิดความรู้สึกตามแนวแคธวอลและคณะ	141
แผนภาพที่ 7 แนวคิดการจัดจำแนกความรู้สึกตามลำดับของไอแซกส์	141
แผนภาพที่ 8 ขั้นตอนการเกิดความรู้สึกตามแนวของไอแซกส์	142
แผนภาพที่ 9 ขั้นตอนการเกิดความรู้สึกตามแนวของของล้วน สายยศ	142
แผนภาพที่ 10 กรอบดำเนินการวิจัย	171
แผนภาพที่ 11 ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research : R1) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis : A)	182
แผนภาพที่ 12 ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development : D1) ออกแบบและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning	200
แผนภาพที่ 13 ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research : R2)	215
แผนภาพที่ 14 ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development : D2) ประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning (Evaluation : E)	219
แผนภาพที่ 15 ขั้นตอนที่ 5 การขยายผล (Dissemination) รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning	230
แผนภาพที่ 16 แนวคิดพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	258
แผนภาพที่ 17 ผลการสังเคราะห์	259

แผนภาพที่ 18 การสัมมนาผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) (วันอาทิตย์ที่ 14 พฤศจิกายน พ.ศ.2563 ที่มหาวิทยาลัยศิลปากร).....	263
แผนภาพที่ 19 รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย “ACTIVE Model” ที่นำไปใช้ (Implement) กับนักเรียน	266
แผนภาพที่ 20 การจัดการเรียนรู้ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความคิด ณ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี	267
แผนภาพที่ 21 การจัดการเรียนรู้ขั้นตอนที่ 2 พินิจเนื้อหา ณ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี	268
แผนภาพที่ 22 การจัดการเรียนรู้ขั้นตอนที่ 3 พิจารณาแนวทางแก้ไข ณ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี.....	268
แผนภาพที่ 23 การจัดการเรียนรู้ขั้นตอนที่ 4 เลือกใช้วิธีที่เหมาะสม ณ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี.....	269
แผนภาพที่ 24 การจัดการเรียนรู้ขั้นตอนที่ 5 ทบทวนความเป็นไปได้ ณ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี.....	269
แผนภาพที่ 25 ขั้นตอนที่ 6 ขยายความรู้สู่ชุมชน ณ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรีและออนไลน์	270
แผนภาพที่ 26 คะแนนพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์.....	279
แผนภาพที่ 27 ผลการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากแบบประเมินความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยด้านการเข้าถึงความรู้สึกทางอารมณ์ของวรรณคดีที่ศึกษาผ่านโปรแกรม mentimeter ของนักเรียนกลุ่มขยายผล.....	306

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สังคมโลกปัจจุบันเป็นสังคมฐานความรู้ที่มีความซับซ้อน เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านความรู้อย่างรวดเร็ว ประเทศที่กำลังพัฒนา และพลโลกจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องพัฒนาทั้งประเทศและสมาชิกให้ก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงที่เรียกว่าโลกในยุคศตวรรษที่ 21 ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561-2580 (2561: 1) ระบุว่า การพัฒนาประเทศไทยไปสู่การเป็นประเทศที่พัฒนาแล้วจำเป็นต้องมีการวางรากฐานการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศอย่างเป็นระบบ โดยมุ่งเน้นการพัฒนาและยกระดับคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นทรัพยากรมนุษย์ที่ดี เก่ง และมีคุณภาพพร้อมขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศไปข้างหน้าได้อย่างเต็มศักยภาพ ซึ่งคนไทยในอนาคตจะต้องมีความพร้อมทั้งกายใจ สติปัญญา มีพัฒนาการที่ดีรอบด้านและมีสุขภาพที่ดีในทุกช่วงวัย มีจิตสาธารณะ รับผิดชอบต่อสังคมและผู้อื่น มีธรรมาภิบาล อดออม โอบอ้อมอารี มีวินัย รักษาศีลธรรม และเป็นพลเมืองดีของชาติ มีหลักคิดที่ถูกต้อง มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษ และภาษาที่ 3 และอนุรักษ์ภาษาท้องถิ่น มีนิสัยรักการเรียนรู้และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตสู่การเป็นคนไทย ที่มีทักษะสูง เป็นนวัตกรรม นวัตกรรม ผู้ประกอบการ เกษตรกรยุคใหม่และอื่น ๆ โดยมี สัมมาชีพตามความถนัดของตนเองในประเด็นยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ประเด็นที่ 2 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต ควรปลูกฝังความเป็นคนดี มีวินัย พัฒนาทักษะความสามารถการเรียนรู้ ที่และได้รับการพัฒนาเต็ม ตามศักยภาพสอดคล้องกับความสามารถ ความถนัดและความสนใจ รวมถึงการวางพื้นฐานการเรียนรู้ เพื่อการวางแผนชีวิตและวางแผนทางการเงินที่เหมาะสมในแต่ละช่วงวัยและนำไปปฏิบัติได้ ตลอดจนการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่เชื่อมต่อกับโลกการทำงาน รวมถึงทักษะอาชีพที่สอดคล้องกับความต้องการของประเทศ มีทักษะชีวิต สามารถอยู่ร่วมและทำงานกับผู้อื่นได้ภายใต้สังคมที่เป็นพหุวัฒนธรรม จะสามารถยกระดับการพัฒนาให้บรรลุตามวิสัยทัศน์ “ประเทศไทยมีความ มั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 ซึ่งมีวิสัยทัศน์คือ “คนไทยทุกคนได้รับการศึกษาและเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตอย่างเป็นสุข สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21” (แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12, 2559: 4-6)

เป้าหมายที่กำหนดจะสัมฤทธิ์ผลได้ก็ด้วยการศึกษา เพราะการศึกษามุ่งพัฒนาให้เป็นคนดี เก่ง มีวินัย คำนึงถึงผลประโยชน์ส่วนรวม และมีศักยภาพในการคิดวิเคราะห์ สามารถรู้ รับ ปรับใช้

เทคโนโลยีใหม่ได้อย่างต่อเนื่อง สามารถเข้าถึงบริการพื้นฐาน ระบบสวัสดิการ และกระบวนการ ยุติธรรมได้อย่างเท่าเทียมกัน โดยไม่มีใครถูกทิ้งไว้ข้างหลัง ประเทศไทยได้ให้ความสำคัญ ด้านการศึกษาในฐานะกลไกหลักในการพัฒนาประเทศมาโดยตลอด แต่เมื่อแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2545-2559 ได้สิ้นสุดลง

กระทรวงศึกษาธิการโดยสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาจึงได้จัดทำแผนการศึกษา แห่งชาติ พ.ศ. 2560 -2579 ขึ้น เพื่อวางกรอบเป้าหมายและทิศทางการจัดการศึกษาของประเทศ โดยมุ่งจัดการศึกษาให้คนไทยทุกคนสามารถเข้าถึงโอกาสและความเสมอภาคในการศึกษาที่มีคุณภาพ พัฒนาระบบการบริหารจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ พัฒนากำลังคนให้มีสมรรถนะในการทำงาน ที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดงานและการพัฒนาประเทศ ซึ่งรัฐต้องจัดให้เพื่อพัฒนาคนไทย ทุกช่วงวัยให้มีความเจริญงอกงามทุกด้านเพื่อเป็นต้นทุนทางปัญญาที่สำคัญในการพัฒนาทักษะ คุณลักษณะ และสมรรถนะในการประกอบสัมมาชีพ และการดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคม ได้อย่างเป็นสุข อันจะนำไปสู่เสถียรภาพ และความมั่นคงของประเทศชาติในศตวรรษที่ 21 (แผนการศึกษาชาติ, 2560: ฉ)

นักการศึกษาไทยได้กล่าวถึงการจัดการศึกษาเพื่อส่งเสริมนักเรียนในศตวรรษที่ 21 ดังเช่น วิจารณ์ พานิช (2555: 353) ระบุว่าจะต้องเปลี่ยนจากสอนให้รู้เนื้อหาเพียงอย่างเดียวเป็นต้องรู้เนื้อหา และพัฒนาทักษะที่ซับซ้อนที่เรียกว่า ทักษะในศตวรรษที่ 21 ควบคู่กันไป ยูเนสโก (2540: 121) เสนอ 4 เสาหลักแห่งการเรียนรู้เพื่อเตรียมมนุษย์สู่ศตวรรษที่ 21 ว่าประกอบด้วย การเรียนรู้เพื่อรู้ (Learning to Know) การเรียนรู้เพื่อปฏิบัติได้จริง (Learning to Do) การเรียนรู้เพื่อชีวิต (Learning to Be) และการเรียนรู้เพื่อที่จะอยู่ร่วมกัน (Learning to Live Together) นักการศึกษาต่างประเทศ คือ Kay (2010) ระบุว่าทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย 1) ทักษะการเรียนรู้ และนวัตกรรมที่เน้นกระบวนการคิดซึ่งมีความสัมพันธ์กับทักษะทางปัญญา (Cognitive Skill) และ ทักษะการคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking) ประกอบด้วย การคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม การสื่อสาร การร่วมมือทำงาน การคิดเชิงวิพากษ์ และการแก้ปัญหา 2) ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ประกอบด้วย ความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศซึ่งมีความจำเป็นทั้งในการ เรียนรู้ การทำงานในยุคดิจิทัล และ 3) ทักษะชีวิตและการทำงานที่เน้นความสามารถ ในการปรับตัว ทักษะทางสังคม การเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม ความคิดริเริ่ม ความเป็นผู้นำ และความรับผิดชอบ

จากแนวคิดดังกล่าวซึ่งสอดคล้องกับนโยบายกระทรวงศึกษาธิการ คือ การจัดการเรียนรู้ ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ คือเน้นกระบวนการที่ผู้เรียนสามารถแก้ปัญหาเองได้มีการสร้างองค์ความรู้ ที่พัฒนาให้นักเรียนได้ฝึกการคิดแก้ปัญหา การคิดสร้างสรรค์ อยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างมีความสุข (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) และเป็นไปในทิศทางเดียวกับอำนาจตามความในมาตรา 9(3) มาตรา 48 แห่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และมาตรา 5 มาตรา 31 แห่งพระราชบัญญัติ

การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ซึ่งแก้ไขเพิ่มเติมโดยพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ประกอบกับมติคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานที่ประกาศใช้มาตรฐานการศึกษา ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2561 มาตรฐานที่ 1 คุณภาพผู้เรียน ข้อ 1.1 ผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการ ของผู้เรียน (1) มีความสามารถในการอ่าน การเขียน การสื่อสาร และการคิดคำนวณ (2) มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และแก้ปัญหา และมาตรฐานที่ 3 กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (1) จัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดและปฏิบัติจริง และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ สอดคล้องกับ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่กำหนดหลักการและกระบวนการ จัดการเรียนรู้โดยยึดหลักว่า ผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด เชื่อว่าทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนา ตนเองได้ ยึดประโยชน์ที่เกิดกับผู้เรียน กระบวนการจัดการเรียนรู้ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียน สามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและพัฒนาการ ทางสมองเน้นให้ความสำคัญทั้งความรู้ และคุณธรรม ผู้เรียนจะต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ ที่หลากหลาย เป็นเครื่องมือที่จะนำพาตนเองไปสู่เป้าหมายของหลักสูตร กระบวนการเรียนรู้ที่จำเป็น สำหรับนักเรียนอาทิ กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ กระบวนการสร้างความรู้ กระบวนการคิด กระบวนการทางสังคม กระบวนการเผชิญสถานการณ์และแก้ปัญหา กระบวนการเรียนรู้ จากประสบการณ์จริง กระบวนการปฏิบัติลงมือทำจริง กระบวนการเรียนรู้การเรียนรู้ของตนเอง กระบวนการพัฒนาลักษณะนิสัย ซึ่งกระบวนการเหล่านี้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียน ควรได้รับการฝึกฝน และพัฒนา เพราะจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีบรรลุเป้าหมาย ของหลักสูตร (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553: 1-4)

เมื่อสังคมเจริญก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น การแก้ปัญหาแบบเดิมจึงไม่สามารถใช้แก้ปัญหาในบริบท ที่มีความเฉพาะเจาะจงหรือมีความสลับซับซ้อนได้ ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ จึงกลายเป็นทักษะที่ทุกหน่วยงานตั้งแต่ระดับโรงเรียนจนถึงระดับประเทศต้องการเป็นอย่างยิ่ง ดังจะ เห็นได้จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ให้ความสำคัญ กับเรื่องการคิด โดยได้ระบุให้เป็นสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คือ สมรรถนะด้านความสามารถ ในการคิดทั้งการคิด วิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ อีกด้วย สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนนั้นสอดคล้องกับแนวทางในการประเมินคุณภาพการศึกษา ของสำนักรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (สมศ.) ที่ได้ระบุว่ามาตรฐานด้านผู้เรียนตัว บ่งชี้ที่ 4 ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดตามที่ระบุไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 คือมุ่งให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ มีวิจารณญาณ มีความคิด สร้างสรรค์ จินตนาการ คิดไตร่ตรอง สรุปความคิดอย่างเป็นระบบ

ผลการรวบรวมข้อมูลจากกรมสุขภาพ และใบมรณบัตรจากกระทรวงมหาดไทย ในช่วง 3 ปี พบว่า เด็กไทยในวัย 10-19 ปี มีอัตราการพยายามฆ่าตัวตายประมาณ 1,500 - 2,000 คน โดยขณะที่อัตราการฆ่าตัวตายสำเร็จอยู่ที่ประมาณ 140-160 คน (ณัฐกร จำปาทอง, 12 ตุลาคม 2561) ข้อมูลดังกล่าวสอดคล้องกับรายงานอัตราการฆ่าตัวตายต่อประชากรแสนคน ของกรมสุขภาพจิตกระทรวงสาธารณสุข ปี 2559 คิดเป็นร้อยละ 2.69 และในปี 2560 เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 2.74 ซึ่งกรมสุขภาพจิตได้อธิบายสาเหตุของการฆ่าตัวตายว่าเป็นโรคซึมเศร้าที่เกิดจากความวิตกกังวลและไม่สามารถจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันได้ (กรมสุขภาพจิต, กระทรวงสาธารณสุข, 2561: ออนไลน์)

ด้วยเหตุนี้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จะต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถคิดแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ คิดหาวิธีการที่หลากหลายและสร้างสรรค์ ในการแก้ปัญหา อีกทั้งครูผู้สอนจะต้องออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายและเอื้ออำนวยให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เนื่องจากการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ เป็นวิธีการแก้ปัญหาโดยอาศัยจินตนาการ และการไตร่ตรองอย่างละเอียด ซึ่ง Mitchell and Kowalik (1999: 4) กล่าวว่าเป็นการทำงานร่วมกันระหว่างความคิดสร้างสรรค์กับความคิดอย่างมีวิจารณญาณ สอดคล้องกับ Isaksen (1995: 52); Olson (1996) and Encyclopedia (2008: Online) อ้างถึงใน (สิทธิชัย ชมพูพาทย์, 2554: 2) กล่าวถึงการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ไว้ในทำนองเดียวกันว่าเป็นความสามารถทางการคิดของมนุษย์ในการแสวงหาคำตอบและวิธีการแก้ปัญหา โดยมีอิสรภาพในการสร้างสรรค์คำตอบมากกว่าการให้ความช่วยเหลือในการค้นหาคำตอบ สามารถแก้ปัญหาด้วยการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการนำไปสู่เป้าหมายแห่งความสำเร็จ ในขณะที่ รุจิราพร รามศิริ (2556: 165) กล่าวว่าการแก้ปัญหอย่างสร้างสรรค์เป็นความสามารถอย่างหนึ่งของบุคคล ในการแสวงหาทางเลือกมาใช้แก้ปัญหาด้วยวิธีการใหม่ๆ หลากหลายวิธีการและไม่ซ้ำแนวเดิม จนนำไปสู่ผลสำเร็จได้ตามเป้าหมายที่กำหนดเช่นเดียวกับ นิวัฒน์ บุญสม (2556: 50) การแก้ปัญหอย่างสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการคิดหาวิธีการแก้ปัญหาที่แปลกใหม่ แตกต่างไปจากเดิม และหลากหลาย แล้วพิจารณาตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ มีการนำเสนอวิธีการแก้ปัญหาได้อย่างละเอียดชัดเจน เป็นที่ยอมรับและสามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหาต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับ ปกเกศ ชนะโยธา (2557: 137) ว่าการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางการคิดของแต่ละบุคคลในการระบุปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างแท้จริง แสวงหาคำตอบที่เป็นไปได้ อย่างหลากหลาย และตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาดังกล่าวรวมถึงยอมรับผลที่เกิดขึ้น จากการแก้ปัญหานั้น

จากข้อมูลดังกล่าวชี้ให้เห็นถึงการศึกษาที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนาความสามารถ ในการคิดโดยเฉพาะการคิดแก้ปัญหา และความคิดสร้างสรรค์ เพราะความสามารถในการแก้ปัญหา

เชิงสร้างสรรค์เป็นทักษะสำคัญที่ใกล้ตัวนักเรียนและจำเป็นในการกำหนดความพร้อมเข้าสู่โลกในศตวรรษที่ 21 ซึ่งมีสภาพปัญหาที่ซับซ้อนในทุกๆ ด้าน ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางความคิดที่ช่วยออกแบบและพัฒนาแนวความคิดแปลกใหม่จนนำมาใช้ในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ได้ จะต้องอาศัยความร่วมมือจากหลายฝ่ายร่วมกันพัฒนานักเรียน ให้สามารถใช้สติปัญญาพัฒนาการคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ พรสวรรค์ วงศ์ดาธรรม (2558: 119-120) กล่าวว่า การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญพื้นฐานสำหรับการพัฒนาพลเมืองแห่งศตวรรษที่ 21 ที่สามารถทำให้ดำรงอยู่ในศตวรรษนี้ได้อย่างมีคุณภาพและเท่าทันโลก นักเรียนทุกคนมีความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ไม่เท่ากัน แต่สามารถแก้ไขและพัฒนาให้สูงขึ้นได้ การจัดการเรียนการสอนในทุกสาขาวิชาสามารถกระตุ้นส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ได้ สอดคล้องกับการปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้ ของนักเรียนเพื่อให้บรรลุผลลัพธ์ที่สำคัญและจำเป็นอย่างแท้จริง ที่กล่าวว่าจะต้องมุ่งไปที่นักเรียน สร้างความรู้ด้วยตนเอง ต้องก้าวข้ามสาระวิชาไปสู่การเรียนรู้เพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 (สำนักงานบริหารการมัธยมศึกษาตอนปลาย สำนักงานคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2559: 9-10) ดังนั้นการที่นักเรียนได้รับประสบการณ์และการฝึกฝนการคิดแก้ปัญหาต่างๆ อยู่เสมอ จึงเป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ได้

กระทรวงศึกษาธิการได้ความสำคัญกับการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยนักเรียน จะต้องสามารถวิเคราะห์วิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมตามหลักการวิจารณ์วรรณคดีเบื้องต้น รู้และเข้าใจลักษณะเด่นของวรรณคดี ภูมิปัญญาทางภาษาและวรรณกรรมพื้นบ้าน เชื่อมโยง กับการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์และวิถีไทย ประเมินคุณค่าด้านวรรณศิลป์ และนำข้อคิดจากวรรณคดี และวรรณกรรมไปคิดแก้ปัญหาและประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงตลอดจนเกิดความซาบซึ้งและภูมิใจ ในบรรพบุรุษที่ได้สั่งสมสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553: 37-38)

ความสำคัญของวรรณคดีในฐานะที่เป็นศิลปะนั้นเกิดจากการเลือกสรรถ้อยคำอย่างพิเศษของกวีที่มีคุณค่าทางด้านอารมณ์ก่อให้เกิดสุนทรียภาพในจิตใจ และมีคุณค่าทางด้านสติปัญญา เพราะสำนวนภาษาที่ใช้ในการแต่งวรรณคดีต่างจากภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวันด้วยเหตุว่า ภาษาวรรณคดีจะต้องกระทบฝั่งใจจนทำให้ผู้อ่านหรือผู้ฟังเกิดความรู้สึกความคิดตาม เกิดอารมณ์ร่วม หรือเห็นภาพอย่างที่ต้องการให้รู้สึก เมื่อได้อ่านวรรณคดีเรื่องนั้นๆ ย่อมเกิดความซาบซึ้ง กับความงดงามทางภาษาที่สร้างขึ้น เนื่องจากวรรณคดีเป็นสิ่งที่นำความงามและความละเอียดอ่อน มาสู่ชีวิตจิตใจ และยังช่วยให้เรามองเห็นความงามและความประณีตที่แฝงอยู่ในสิ่งทั้งหลายในชีวิต ด้วยเหตุนี้ เราจึงต้องศึกษาวรรณคดีในฐานะที่เป็นศิลป (ชัตสุณี สินธุสิงห์, 2532: 65; และวิภา กงกะนันท์, 2533: 4) ส่วนความสำคัญของวรรณคดีในฐานะที่เป็นศาสตร์นั้น รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2549: 63) กล่าวว่าวรรณคดีกับมนุษย์มีความสัมพันธ์กันอย่างแยกไม่ออกเพราะมนุษย์เป็นผู้สร้างวรรณคดี และวรรณคดีเป็นสิ่ง

ถ่ายทอดประสบการณ์ของมนุษย์ทั้งประสบการณ์ทางจิตใจ และประสบการณ์ชีวิต ที่กล่าวเช่นนี้ เพราะว่าวรรณคดีแทบทั้งหมดนั้นเป็นเรื่องราวของชีวิตมนุษย์ ตามอารมณ์และสายตาของผู้แต่ง การอ่านวรรณคดีจึงทำให้มีประสบการณ์ชีวิตที่กว้างขึ้น และหลากหลายกว่าชีวิตของเราและยังทำให้เราเข้าใจความคิดและการกระทำของมนุษย์ที่ผู้แต่งพยายามสะท้อนให้ผู้อ่านได้เห็นถึงสถานการณ์ที่เป็นปัญหาและปมขัดแย้ง และในขณะเดียวกันวรรณคดีได้ฉายภาพให้เห็นสภาพจิตใจภายในของตัวละครที่สับสน วุ่นวาย และแก้ปัญหาของตนเองไม่ตก ชวนให้ผู้อ่านขบคิดแก้ปัญหา ซึ่งสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการคิด ดังจะเห็นได้จากทุกสาระการเรียนรู้จะปรากฏถ้อยคำที่แสดงให้เห็นพฤติกรรมการคิดไว้ได้แก่ วิเคราะห์ สังเคราะห์ วิจัย ตัดสินใจ ประเมินค่า วิจัย ตัดสินใจ และแก้ปัญหา การศึกษาวรรณคดีจึงมีความสำคัญ ในฐานะ การสร้างปฏิสัมพันธ์กับโลกแห่งประสบการณ์อันไพศาล ซึ่งครอบคลุมชีวิตมนุษย์ในทุกแง่มุม (เฉลิมลาภ ทองอาจ, 2552: 107)

วรรณคดี คืองานเขียนที่ได้รับการยกย่องว่าแต่งดีมีลักษณะเด่นในเชิงประพันธ์ มีความงดงามทางด้านวรรณศิลป์ มีคุณค่าทางด้านความรู้ สะท้อนอารมณ์และความรู้สึกผู้อ่านและผู้ฟัง สะท้อนสภาพสังคม ขนบธรรมเนียม ประเพณี และศิลปวัฒนธรรมที่ดั่งงามของไทยจากอดีตสู่ปัจจุบัน ดังที่ บุญเหลือ เทพยสุวรรณ (2539: 41) ได้กล่าวถึงความสำคัญของวรรณคดีว่า วรรณคดีเป็นกระจกส่องลักษณะสังคมของตน และอาจเป็นเครื่องดำรงวัฒนธรรม สอดคล้องกับ ศักดิ์ศรี แยมันดา (2544: 10) ที่กล่าวว่า วรรณคดีเป็นเครื่องแสดงวัฒนธรรมอันหมายถึงความเจริญของคนในชาติ นอกจากนี้ รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2549: 31) ยังกล่าวถึงความสำคัญของวรรณคดีไว้อย่างน่าสนใจว่า วรรณคดี เป็นกระจกส่องสะท้อนสังคมและชีวิตมนุษย์ การอ่านวรรณคดีจึงเป็นการอ่านชีวิต จากความสำคัญของวรรณคดีในข้างต้นสามารถสรุปได้สอดคล้องกับ พระเจ้าวรวงศ์เธอ กรมหมื่นนราธิปพงศ์ประพันธ์ (2518: 99) ได้ทรงกล่าวสรุปไว้ว่า การศึกษาวรรณคดีมิใช่เพียงเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังเป็นการปลุกตนเองให้ตื่นให้รู้จักขมขื่น เห็นอกเห็นใจ และเข้าใจชีวิต เล็งเห็นชีวิต ในส่วนรวม การอ่านวรรณคดีจึงทำให้เรารู้จักชีวิตจิตใจของเพื่อนมนุษย์ได้ดียิ่งขึ้น วรรณคดีไทย มีบทบาท และสำคัญต่อวิถีชีวิตคนไทยมาเป็นเวลาช้านาน เพราะเป็นแหล่งรวมเรื่องราวของมนุษย์ ที่สื่อสารผ่านกวีมาสู่ผู้อ่าน การศึกษาวรรณคดีจึงเปรียบเสมือนการศึกษารากเหง้าความเป็นไทย ดังที่ อัจฉิมา เกิดผล (2539: 131); รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2544: 2); และกุสุมา รักขมณี (2556: 87) กล่าวว่า วรรณคดีเป็นที่เก็บรวบรวมความคิดของคนในสมัยหนึ่งๆ ไว้ด้วยกัน วรรณคดีเป็นแหล่งบันทึกเรื่องราววัฒนธรรมที่ส่งผ่านมายังรุ่นสู่รุ่น จนทำให้คนเข้าใจตนเอง เข้าใจผู้อื่น และเข้าใจโลก ได้มากขึ้น สอดคล้องกับ อิงอร สุพันธ์วิช และคณะ (2555: 25) กล่าวถึงเหตุผล และความสำคัญของการศึกษาวรรณคดีไว้ สรุปได้ว่า การเรียนวรรณคดีแม้จะไม่ก่อประโยชน์ในเชิงรูปธรรม แต่ก็มีประโยชน์ต่อการจรรโลงจิตใจ ใช้ความคิดเพื่อเข้าใจความเป็นมนุษย์ เนื่องจากวรรณคดี เป็นแหล่ง

รวบรวมความเจริญทางสังคม วัฒนธรรมตลอดจนยกระดับจิตใจของผู้อ่าน จากความสำคัญดังกล่าว กระทรวงศึกษาธิการจึงกำหนดให้มีการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีในทุกระดับชั้นการศึกษา วรรณคดีเป็นวิชาที่กำหนดไว้ในหลักสูตรวิชาภาษาไทยตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาจนถึง ชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลายล้วนมีคุณค่าทั้งทางด้านวรรณศิลป์ และคุณค่าทางด้านสังคม มุ่งเน้น ให้นักเรียนได้พินิจ วรรณคดี คือ ศึกษาวรรณคดีอย่างลึกซึ้งโดยการอ่านวรรณคดีอย่างพินิจพิเคราะห์ทำความเข้าใจ ตีความ พิจารณาเนื้อหา และแนวคิดสามารถคิด อย่างมีวิจารณ์ญาณ ประเมินค่า และคิดแก้ปัญหา วรรณคดีเรื่องนั้น ๆ ในด้านศิลปะการประพันธ์องค์ประกอบ และคุณค่าได้ เพื่อให้นักเรียนเกิดความ ซาบซึ้งในวรรณคดีไทย

ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยเป็นความรู้สึกที่เป็นนามธรรม ซึ่งเป็นการกระทำต่อจิตใจ เพื่อให้ สิ่งนั้นกระทบใจ ประทับใจ อิ่มเอมใจ และจะเกิดความซาบซึ้งใจ (ศิวกานท์ ปทุมสูติ, 12 พฤษภาคม 2561) ในขณะที่ รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2549: 110) ให้ความหมายของความซาบซึ้ง ในวรรณคดีไทยไว้ ว่า ความซาบซึ้งไม่ใช่ปฏิกริยาทางอารมณ์ที่มีต่อความงดงามและความไพเราะ ของวรรณคดีเท่านั้น แต่ยังหมายถึงความเข้าใจในกระบวนการความคิด และการถ่ายทอดความคิดของกวีด้วยถ้อยคำภาษา ที่เลือกเฟ้นเพื่อสื่อสารความคิด และอารมณ์อันสลับซับซ้อนของมนุษย์ การสอนวรรณคดีไทยให้ ผู้เรียนเกิดความซาบซึ้ง และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอนครูจะต้องอาศัยรูปแบบ กระบวนการ เทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพราะกระบวนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เป็นการเรียนรู้ แบบพินิจ พิจารณวรรณคดีเพื่อมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดความซาบซึ้งในเนื้อหา สำนวนภาษา และความ งามเชิงวรรณศิลป์ในตัวบทวรรณคดีด้วยตนเอง ตลอดจนฝึกคิดแก้ปัญหา เชิงสร้างสรรค์ที่แตกต่าง จากวรรณคดีต้นฉบับ และนำข้อคิดในวรรณคดีมาประยุกต์ใช้ ในชีวิตประจำวันได้เหมาะสมกับยุค สมัย รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2549: 121) เสนอแนวทางในการ จัดการเรียนรู้นักเรียนไปสู่ความเข้าใจ เข้าถึง และซาบซึ้งในวรรณคดี คือ การสอนวิวิักษณ์ และวิจารณ์วรรณคดีเพราะจะทำให้ นักเรียน เข้าถึงวรรณคดีที่ต่อเนื่องกัน การวิวิักษณ์วรรณคดี คือ การมองวรรณคดีอย่างรอบด้านจนเกิดความ เข้าใจในวรรณคดีอย่างแจ่มแจ้งจนนักเรียนเกิดความเข้าใจ ซาบซึ้ง ตระหนักในคุณค่า หวงแหน ต้องการรักษาไว้ เป็นสมบัติของชาติ ส่วนการวิจารณ์ คือ การแสดงความคิดเห็นต่อวรรณคดีนั้น ๆ สามารถตัดสินว่ามีคุณค่าดีเด่น หรือมีข้อด้อยอย่างไร

แต่การจัดการเรียนการสอนไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควรดังที่ สร้อยสน สกลรักษ์ (2541: 40) กล่าวว่า ครูส่วนใหญ่มักทำให้นักเรียนรู้สึกและคิดว่าการอ่านวรรณคดีทำให้นักเรียนเครียดโดยไม่รู้ตัว เพราะครูมักบังคับให้พวกเขาท่องคำศัพท์ยากซึ่งไม่เคยเรียนและไม่คุ้นเคยในชีวิตประจำวัน ตลอดจน ตั้งคำถามเกี่ยวกับข้อเท็จจริงตามแบบฉบับมากกว่าให้เขาได้มีกาสแสดงความรู้สึก หรือแสดงความคิดเห็นที่แตกต่างไปจากตัวบทวรรณคดีเดิม สอดคล้องกับ กุสุมา รักษมณี (2547: 235) สรุปว่า นักเรียนจำนวนไม่น้อยไม่เห็นคุณค่าของการเรียนวรรณคดี เรียนเพราะเป็นวิชาบังคับ แม้ไม่ชอบ

ก็ต้องฝืนเรียน นอกจากนี้จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่เห็นความสำคัญในการเรียนการสอนวรรณคดีไทยเนื่องจากมองว่าเป็นเรื่องราว ของคนในอดีต เป็นเรื่องไกลตัว ไม่ทันต่อเหตุการณ์ ไม่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ตลอดจนสำนวนภาษายากต่อการเข้าใจ ทำให้ผู้เรียนไม่เกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีเรื่องนั้นๆ (จุฑามาศ วงษ์ชะรา, นารินทร์ วงษ์เวก, นิศารัตน์ แสงวี, ผุสดี พูลสุขเกล้า, วรรณภา ทรงเสรี, สุกัญญา คุปต์ตระกูล, และอารีย์ คลิ่งเกล้า, 2 พฤษภาคม 2561) และจากการสนทนากลุ่มนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในประเด็นปัญหาการเรียนการสอนวรรณคดีไทยสามารถสรุปได้ว่า กิจกรรมการเรียนการสอนของครูไม่ตอบสนองความต้องการของนักเรียน ไม่ตื่นต้น ไม่ตื่นตัว ใช้รูปแบบการสอนแบบบรรยายเป็นหลัก ไม่เปิดโอกาสให้นักเรียน มีส่วนร่วมในการเรียนการสอนจำกัดการแสดงความคิดเห็น ไม่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนคิดแตกต่างจากวรรณคดีตัวบท ห้ามคิดนอกกรอบ จึงทำให้การเรียนวรรณคดีเป็นเนื้อหาที่น่าเบื่อ ท่องจำเหมือนนกแก้วนกขุนทอง ไม่อยากเรียน และเนื้อหาวรรณคดียังไม่สามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน สอดคล้องกับมโนทัศน์ ที่คลาดเคลื่อนในการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยของ เฉลิมลาภ ทองอาจ (2552: 107) กล่าวว่า ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยได้รับประสบการณ์ที่ไม่ถูกต้องเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย ที่ไม่ถูกต้องตามทฤษฎีวรรณคดีและทฤษฎีการเรียนรู้ 5 มโนทัศน์ได้แก่ 1) เป้าหมายหลักคือการสอนจริยธรรมและคุณธรรมแก่นักเรียน 2) เชื่อว่า วิธีบรรยายเป็นวิธีที่ดีที่สุดในการสอนวรรณคดี 3) ความรู้จากตำราน่าเชื่อถือและถูกต้องที่สุด 4) การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยคือการสอนประวัติและเนื้อหาวรรณคดี และ 5) มุ่งเน้นประเมินผลเนื้อหาจากวรรณคดี

แม้ว่าวรรณคดีเล่มที่เลือกมาให้ให้นักเรียนได้ศึกษานั้นจะมีคุณค่ามากเพียงใดก็ตาม แต่เพราะเหตุที่มาจากตัวครูและตัวนักเรียน อดตีกับความไม่ชอบจึงปิดกั้นการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของผู้เรียน จึงส่งผลทำให้ขาดความสนใจ ขาดการฝึกนิสัยในการอ่านที่ดี มีพื้นฐานเรื่องคำศัพท์ และมีประสบการณ์น้อยจึงเป็นเรื่องยากที่จะเข้าถึงวรรณคดีและเห็นว่าวรรณคดีเป็นเรื่องไกลตัว ไม่เห็นความจำเป็นเมื่อจะต้องเรียนวรรณคดี นักเรียนในปัจจุบันไม่มีความรักวรรณคดีไทย เหมือนคนในอดีต ทำให้ไม่สนใจที่จะเรียนวรรณคดีไทยผู้เรียนรู้จักรวรรคดีเฉพาะในหนังสือแบบเรียน ไม่ได้เลือกอ่านเพราะความชื่นชอบ เมื่อถูกบังคับให้ท่องคำศัพท์และจดจำคำประพันธ์ นักเรียน ส่วนใหญ่จึงไม่สามารถเข้าถึงความไพเราะของคำประพันธ์ หรือเรื่องราวที่น่าติดตามได้ และไม่ซาบซึ้งในความงามของทั้งด้านภาษา เนื้อหา แนวคิด และอารมณ์ที่กวีต้องการจะสื่อสาร ดังนั้นเมื่อสอบเสร็จแล้วก็ลืมเลือนไปโดยไม่สามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตประจำวันได้ (ชลธิรา กลัดอยู่, 2517: 157; ประภาศรี สีหอำไพ, 2524: 350; และแมนมาส ขวลิต, 2537: 97-98)

จากข้อมูลปัญหาดังกล่าวสอดคล้องกับผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาภาษาไทย ที่ได้จากการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (O-NET) วิชาภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สารที่ 5 วรรณคดี

และวรรณกรรมของนักเรียนโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี ปรากฏผลคะแนนเฉลี่ยดังนี้ คะแนนเฉลี่ยปีการศึกษา 2559 ร้อยละ 48.54 ปีการศึกษา 2560 ร้อยละ 49.59 คะแนนเฉลี่ยปีการศึกษา 2561 ร้อยละ 41.88 และคะแนนเฉลี่ยปีการศึกษา 2562 ร้อยละ 50.71 (กลุ่มบริหารวิชาการ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี, 2561: 3) พบว่าคะแนนเฉลี่ย 3 ปีซ้อนหลังมีแนวโน้มลดลงทุกปี สามารถสรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรมของนักเรียนอยู่ในระดับต่ำกว่าค่ามาตรฐานของโรงเรียนร้อยละ 55 จึงต้องแก้ไขอย่างเร่งด่วน

จากการศึกษาเอกสาร สัมภาษณ์ และการสนทนากลุ่มสรุปได้ว่าปัญหาการสอนวรรณคดีไทย ที่สำคัญคือ ปัญหาด้านวิธีการจัดการเรียนรู้ของผู้สอนที่มีมีโนทัศน์คลาดเคลื่อนในการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย และปัจจัยด้านนักเรียนคือ ไม่เห็นความสำคัญ ไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ตลอดจนไม่เห็นคุณค่าของวรรณคดีที่ศึกษา และขาดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย วิธีการที่จะแก้ปัญหาที่ได้กล่าวในข้างต้นนั้นก็คือ การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตนเอง

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้สอนวรรณคดีไทยเพื่อส่งเสริมความสามารถ ในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ให้มีประสิทธิภาพ และทำให้นักเรียนมีความสนใจ เห็นความสำคัญของวรรณคดีสามารถเรียนรู้วรรณคดีได้อย่างลึกซึ้งจนเกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ตลอดจนสามารถนำไปใช้ในการดำเนินชีวิตจริงๆ ได้นั้นต้องเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยการจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการสอน และอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เรียน ส่งเสริมให้คิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็น เปิดโอกาสให้ลงมือปฏิบัติแสวงหาความรู้ และสรุปความรู้ที่ได้ด้วยตนเองมากที่สุด โดยให้นักเรียนได้เรียนเป็นกลุ่มมากขึ้น เนื่องจากนักเรียนในวัยนี้ เป็นช่วงวัยรุ่น นิยมทำกิจกรรมกับเพื่อนโดยทำกิจกรรมกลุ่มซึ่งกลุ่มเพื่อนจะมีอิทธิพลกับเด็กวัยนี้ การแบ่งกลุ่มทำงานทำให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ซึ่งการเรียนวรรณคดีจะสัมฤทธิ์ผลก็ต่อเมื่อได้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียน เกิดความสนุกสนานในการเรียน ซึ่งส่งผลให้สนใจการเรียนมากขึ้นและทำให้นักเรียนมีพัฒนาการทางด้านสังคมและทางอารมณ์ที่ดียิ่งขึ้น (กรมวิชาการ, 2535: 6-7)

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยพบว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียนนั้น ครูจะไม่เป็นผู้สอนฝ่ายเดียวโดยครูจะออกแบบการเรียนรู้ฝึกฝนให้ตนเองเป็นโค้ช (Coach) และอำนวยความสะดวก (Facilitator) การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ยังมีเทคนิคและวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนใหม่ๆ เกิดขึ้นอีกมากมาย หนึ่งในแนวทางการสอนที่สำคัญ คือ Active Learning ซึ่งเป็นแนวการสอนประเภทหนึ่งที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีคุณลักษณะสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน ดังที่ Bonwell (1991: 2) กล่าวว่า Active Learning เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดคิดในสิ่งที่เขาได้ทำ ซึ่งเป็นการจัดกิจกรรมภายในสมมติฐาน 2 ประการคือ 1) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติ

ของมนุษย์ และ2) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน เช่นเดียวกับ Fedler and Brent (2009: 2) ระบุว่า เป็นกระบวนการที่นักเรียนถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ เช่นเดียวกับ McKinney (2010: 3) กล่าวเกี่ยวกับการสอนตามแนวคิด Active Learning ว่าเป็นเทคนิคที่นักเรียนทำมากกว่าฟังบรรยาย จนเกิดการค้นพบในสิ่งที่ทำรวมทั้งประมวลผลและประยุกต์ใช้ข้อมูล

สำหรับนักการศึกษาไทยได้กล่าวถึง Active Learning ว่าเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรคทางปัญญา (Constructivism) ที่มุ่งเน้นกระบวนการในการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้มากกว่าตัวเนื้อหาวิชาที่นักเรียนจะต้องศึกษา เพราะกระบวนการเรียนรู้สามารถนำพาให้นักเรียนเชื่อมโยงความรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริงโดยมีครูผู้สอนเป็นอำนวยความสะดวกให้นักเรียน จนนักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ นักเรียนมีการวิเคราะห์ การสังเคราะห์ ซึ่งสอดคล้องกับ สถาพร พุทธิพิฏกุล (2555: 5) กล่าวว่า เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรคทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชาเพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำกระตุ้น หรืออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้นโดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในการสถานการณ์อื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่นเดียวกับ จิรภา อรรถพร (2556: 32) กล่าวว่า เป็นการเรียนการสอนที่เน้นให้นักเรียนเป็น Active Learner มากกว่าเป็น Passive Learner ผู้สอนทำหน้าที่อำนวยความสะดวกให้แก่ให้นักเรียนได้ปฏิบัติและสร้างความรู้จากสิ่งที่ปฏิบัติ ในระหว่างการเรียนการสอน โดยเน้นการพัฒนาทักษะ ความสามารถที่ตรงกับพื้นฐานความรู้เดิม ส่งผลให้เชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมที่มีจากการปฏิบัติและความต้องการของนักเรียนเป็นสำคัญ เช่นเดียวกับ ไพฑูรย์ สีนลารัตน์ (2559: 24) ได้กล่าวว่าการสอนตามแนวคิด Active Learning นั้นจะต้องเปิดปากศิษย์ ปิดปากครู เน้นการตั้งคำถามมากกว่าการบอกความรู้ และกระตุ้นให้ผู้เรียนค้นหาคำตอบมากกว่าครูชี้แนะคำตอบจึงจะเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่นักเรียนมีบทบาทในกิจกรรมมีชีวิตชีวา และตื่นตัวอยู่เสมอ และอารี พันธุ์มณี (2559: 24) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ด้วย Active Learning เพื่อการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับ การเรียนการสอนในทุกระดับชั้น การจัดการเรียนรู้ด้วย Active Learning เป็นการจัดการเรียนรู้ ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติและเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมีครูเป็นผู้ชี้แนะ กระตุ้น และอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์สังเคราะห์ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการนำเสนอข้อมูล ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน สร้างความรู้และเกิดองค์ความรู้ด้วยตนเอง ผู้วิจัยได้สังเคราะห์รูปแบบการสอนที่สอดคล้องกับการ

จัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning มาใช้ในงานวิจัยครั้งจำนวน 2 ประเภทได้แก่
1) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) และ 2) การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน PBL เป็นการสอนที่เน้นการสำรวจ ค้นคว้า และแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันโดยมีครูเป็นผู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนคิด สร้างความรู้ และแก้ปัญหาด้วยตัวเอง (Torp and Sage, 1998: 332-362) ในขณะที่ Akcay (2009: 20) ระบุว่า เป็นวิธีการเรียนรู้แบบสืบสอบ นักเรียนเผชิญกับสถานการณ์ใหม่ที่ต้องเรียนรู้โดยใช้คำถาม นักเรียนทำงานร่วมกัน เป็นกลุ่มเพื่อหาวิธีแก้ปัญหามาในสถานการณ์จริงช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิด และการแก้ปัญหา สอดคล้องกับ Barrett (2010: 165) กล่าวในทิศทางเดียวกันว่า เป็นการเรียนรู้ ที่ประกอบด้วย การเสนอปัญหา มีการค้นคว้าทำงานร่วมกัน อภิปรายสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้พร้อมทั้งนำเสนอ ในขณะที่ นักวิชาการไทยนำเสนอความหมายไว้อย่างน่าสนใจ คือ รุสตา จะปะเกีย (2558: 14) กล่าวว่า เป็นการเรียนรู้ที่เริ่มต้นด้วยปัญหาหรือสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริงเป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียน ออยากรู้ เกิดความสนใจ อีกรายส่งเสริมให้นักเรียนค้นคว้าจนค้นพบคำตอบและแก้ปัญหาด้วย กระบวนการกลุ่มโดยผู้สอนเป็นเพียงผู้แนะนำเท่านั้นซึ่งสอดคล้องกับทศนา แคมมณี (2557: 138) ให้ความหมายว่าการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมให้นักเรียน เกิดการเรียนรู้ โดยปัญหานั้นอาจจะเป็นปัญหาจริง หรือผู้สอนจำลองสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้คิดแก้ปัญหาด้วย กระบวนการกลุ่ม จึงสรุปได้ว่าการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นฐานสามารถพัฒนาความสามารถ ในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนได้

การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เป็นแนวการจัดการกิจกรรม การเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่ครูออกแบบมา มีจุดมุ่งหมายให้เกิดความสนุกสนาน น่าสนใจ และไม่เกิดความเบื่อหน่าย ซึ่งนักเรียนจะซึมซับความรู้ ความเข้าใจ และได้ฝึกคิดเอง ในเนื้อหาสาระระหว่างทำกิจกรรม โดยครูจะผู้อำนวยความสะดวก ให้คำแนะนำกระตุ้นให้นักเรียน เกิดการเรียนรู้ (McGrath & MacEwan, 2011: 261; Stößlein, 2009: 4; วิโรจน์ ลักขณาอดิศร, 2552: ออนไลน์; ศิริชัย นามบุรี, 2556: ออนไลน์; และสุทัศน์ เอกา, 2556: ออนไลน์) ซึ่งสอดคล้อง กับ ศศิธร ลิจันทรพร (2556: 9) ว่า เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนโดยมุ่งเน้นให้นักเรียน ได้เรียนรู้ และทำความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียนผ่านกิจกรรมที่นักเรียนลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง จากการเล่น เกม การทดลอง การสร้างสรรค์ผลงาน และการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น โดยการ จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับนักเรียน และมีการวางแผนในการใช้สื่อที่ดี ซึ่งนำไปสู่การ พัฒนาความรู้ในตัวบุคคล จัดกิจกรรมที่สร้างคุณค่าแก่เด็กทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคมและ สติปัญญา เป็นกิจกรรมที่นักเรียนพอใจ ช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนรู้และช่วยผ่อนคลาย ความเครียดในการเรียน ทำให้การเรียนรู้ดำเนินไปอย่างรวดเร็ว ทำให้นักเรียนสนใจไม่เบื่อหน่าย

ครูจึงควรนำกิจกรรมมาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อให้การเรียนการสอนบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ได้ง่ายยิ่งขึ้น (พรเพ็ญ ศรีวิรัตน์, 2546: 34) การสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานนั้นสามารถจัดกิจกรรมได้ทั้งระบอบรายกลุ่ม และรายบุคคลซึ่งต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล สามารถเรียน ได้ตามโอกาสและความพอใจของตนเอง การสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานจึงเป็นการจัดการเรียนรู้ประเภทหนึ่งที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และช่วยพัฒนาทักษะต่างๆ เป็นอย่างดี อีกทั้งทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ตลอดจนสร้างเสริมความคิดหลายๆ แง่มุมไม่ว่าจะเป็นด้านการรับรู้ การคิดรวบยอดหรือมโนทัศน์ เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ การคิดแก้ปัญหา (มณีรัตน์ สุโกษิตรัตน์, 2524: 9-17) ดังนั้นการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสามารถช่วยเสริมสร้างความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความซาบซึ้ง นอกจากนี้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนการสอนอีกด้วย

ด้วยแนวคิด หลักการและเหตุผลดังกล่าว รวมทั้งเหตุผลที่ว่าทุกรูปแบบการเรียน การสอนที่พัฒนาขึ้นหรือวิธีสอนแบบต่างๆ ไม่สามารถใช้ในการพัฒนานักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผลในทุกๆ ด้าน ทุกสถานการณ์และทุกเวลา สอดคล้องกับที่ วัชรรา เล่าเรียนดี (2552: 44) ที่ได้เสนอแนวคิดว่ารูปแบบการสอนและวิธีจัดการเรียนรู้มีมากมายหลายรูปแบบและหลายวิธี การเลือกใช้ควรให้เหมาะสมกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ลักษณะเนื้อหาวิชา ความพร้อมของนักเรียนและสื่อการเรียนรู้ การส่งเสริมและพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ความซาบซึ้งในวรรณคดี และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้นั้นไม่จำเป็นต้องขึ้นอยู่กับวิธีสอนหรือรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพียงเท่านั้น หากต้องมีการประยุกต์ใช้อย่างเป็นระบบและดัดแปลง ให้สอดคล้องกับเป้าหมายหรือมีการพัฒนารูปแบบที่เหมาะสมขึ้นมาใหม่ เช่นเดียวกับ Joyce and Weil (2000: 7,13) ที่เสนอว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ดีจะต้องออกแบบให้เหมาะสมกับนักเรียนซึ่งมีความแตกต่างกันไปตามพื้นความรู้เดิมของนักเรียนแต่ละคน ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาค้นคว้าวิจัยในเรื่อง “การพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย” โดยได้กำหนดกรอบการพัฒนา และออกแบบการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) เพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพและประสิทธิผลของรูปแบบ ดังกรอบแนวคิดทฤษฎีและกรอบแนวคิดการวิจัยดังนี้

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยสำหรับการพัฒนารูปแบบ ดังนี้

1. แนวคิด หลักการและทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน และการออกแบบระบบการเรียนการสอน

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนโดยเน้นการจัดการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยประยุกต์ใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R1) เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis : A) ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development: D1) เป็นการออกแบบและพัฒนา (Design and Development : D & D) ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research: R2) เป็นการนำไปใช้จริง (Implementation : I) ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D2) เป็นการประเมินผล (Evaluation : E) และขั้นตอนที่ 5 การขยายผล (Dissemination) (Seels and Glasgow, 1990: 50-52; ทิศนา แคมมณี, 2552: 201-203; มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 230-237; ยุทธกรณ์ ก่อศิลป์, 2562: 75 และ สายสุนีย์ กอสนาน, 2562: 23)

แนวคิดการออกแบบระบบการเรียนการสอน ADDIE Model (Kruse, 2009: 1) ร่วมกับการออกแบบการเรียนการสอนเชิงระบบของ (Dick, Carey and Carey, 2005: 1-8) และรูปแบบการจัดการเรียนการสอนของ (Joyce and Weil, 2009: 9) ร่วมกับแนวคิดการวิจัยและพัฒนา (Research and Development)

1.1 การออกแบบระบบการเรียนการสอน ADDIE Model ซึ่งมีการปรับปรุงจากแนวคิดเดิมของ University of Florida ที่ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนให้มีความเป็นระบบ เกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กัน (Kruse, 2009: 1) ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นตอนการวิเคราะห์ (Analysis) เป็นการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นและแนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง 2) ขั้นตอนการออกแบบ (Design) เป็นการระบุกิจกรรมการเรียนรู้ การประเมินการเรียนรู้ การเลือกสื่อและวิธีการจัดการเรียนการสอน 3) ขั้นตอนการพัฒนา (Development) เป็นการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนานวัตกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้และพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผล 4) ขั้นตอน การนำไปใช้ (Implementation) เป็นการนำแผนการจัดการเรียนรู้ นวัตกรรม และเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้ไปใช้ในสถานการณ์จริง และ 5) ขั้นตอนการประเมินผล (Evaluation) เป็นการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ทุกระดับและประเมินผลการจัดการเรียนการสอนทุกองค์ประกอบ เพื่อยืนยันประสิทธิภาพของรูปแบบ

1.2 การออกแบบการเรียนการสอนเชิงระบบของ (Dick, Carey and Carey, 2005: 1-8) 1) กำหนดเป้าหมายการเรียนการสอน (identify instructional goals) เป็นการกำหนดผลลัพธ์ที่คาดหวัง โดยวิเคราะห์การปฏิบัติงาน (analyze performance) และวิเคราะห์ความต้องการจำเป็น (conduct needs assessment) 2) วิเคราะห์การเรียนการสอน (analyze instruction) เป็นขั้นของ

การวิเคราะห์ว่าจะต้องดำเนินการต่อไปอย่างไรให้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ 3) วิเคราะห์นักเรียนบริบท (analyze learners and contexts) 4) เขียนวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม (write performance objective) เป็นการระบุให้ชัดเจนว่า นักเรียนจะสามารถทำอะไรได้บ้าง ในด้านความรู้และการปฏิบัติ 5) พัฒนาเครื่องมือประเมินผล (develop assessment instrument) 6) พัฒนากลยุทธ์การสอน (develop instructional strategy) 7) พัฒนาและเลือกสื่อการเรียนการสอน (develop and select instructional materials) 8) ออกแบบและประเมินผลระหว่างการเรียนการสอน (design and conduct formation evaluation of instruction) 9) ทบทวนการจัดการเรียนการสอน (revise instruction) และ 10) ออกแบบและการประเมินผลภายหลังการเรียนการสอน (design and conduct summative evaluation)

1.3 (Joyce and Weil, 2009: 9) ได้เสนอรูปแบบการจัดการเรียนการสอน (Model of Teaching) เริ่มจากการเสนอภาพเห็นเหตุการณ์ในห้องเรียน (Scenario) โดยใช้การเล่าเรื่อง มีครู และนักเรียนเป็นผู้แสดงโดยจำลองเหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้นในห้องเรียนเพื่อนำไปสู่รูปแบบการจัดการเรียนการสอนซึ่งแต่ละรูปแบบมีองค์ประกอบ 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนการสอน (The Model of Teaching) มี 4 ส่วน คือ กระบวนการเรียนการสอน (Syntax หรือ Phases) ระบบสังคม (Social System) หลักการตอบสนอง (Principle of Reaction) สิ่งสนับสนุนการเรียนการสอนของรูปแบบหรือระบบสนับสนุน (Support System)

ส่วนที่ 2 การนำรูปแบบการจัดการเรียนการสอนไปใช้ (Application)

ส่วนที่ 3 สาธารณความรู้และทักษะในการปฏิบัติงานและสิ่งส่งเสริมการเรียนรู้ (Instruction and Nurturant Effects)

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ในลักษณะของ Mixed Methods ประยุกต์แนวคิดการออกแบบระบบการสอน ADDIE Model ร่วมกับการออกแบบการสอนเชิงระบบของ ดิกค์ แครีย์ และแครีย์ และรูปแบบการจัดการเรียนการสอนของ จอยซ์ และเวลล์ โดยนำมาใช้ในการตัดสินใจเกี่ยวกับการวางแผนการจัดการเรียนการสอน และดำเนินการเรียนการสอนทั้งระบบ

2. แนวคิด ทฤษฎีการเรียนการสอนตามแนวคิด Active Learning

2.1 การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem - Based Learning : PBL) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้สอนหรือนักเรียนกำหนดสถานการณ์ปัญหาซึ่งมีลักษณะเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน และมีความสัมพันธ์กับผู้เรียนเป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ ค้นคว้า แสวงหาความรู้ จนค้นพบคำตอบผ่านกระบวนการกลุ่ม จนนำไปสู่การตัดสินใจเลือกแนวทางหรือวิธีการแก้ปัญหา ที่เหมาะสม

โดยมีครูคอยแนะนำ (Baldwin&Williams, 1988: 7; Torp and Sage, 1998: 332-362; Bonwell, 1991; Fedler and Brent, 1996; Cunningham, 2003; Barrett, 2010: 165; Mckiney, 2010; วนิดา บุษยะกนิษฐ์, 2532: 5-6; สร้อยสน สกลรักษ์ (2549: 67); สุชาดา นทีตานนท์, 2550: 5; จิรภา อรรถพล, 2556; ทิศนา ขมมณี, 2557: 138; เชิดศักดิ์ ภักดีวิโรจน์, 2556:24; นิวัฒน์ บุญสม, 2556: 50; กรรณิการ์ ปัญญาดี, 2558 : 26-27; รุสดา จะปะเกีย, 2558: 14; รุจิราพร รามศิริ, 2556: 165; และสิรินทรา มินทะขัติ, 2556: 12) กล่าวว่า เป็นการจัดการเรียนรู้ แบบเน้นปัญหาเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ วิธีการเรียน (Learn to Learn) เพื่อแก้ปัญหา ที่เกิดขึ้นในโลกแห่งการเรียนรู้ ปัญหาที่เป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้นี้ต้องมีความหมายและความสำคัญต่อนักเรียน รวมทั้งต้อง น่าสนใจ และกระตุ้นความอยากรู้อยากเรียนเพื่อถึงความสนใจของนักเรียนให้เข้าสู่การคิดหาวิธีการ หรือกระบวนการแก้ปัญหาเป็นการเรียนรู้ที่นักเรียนได้พัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การคิด วิเคราะห์ และทักษะ การแสวงหาแหล่งการเรียนรู้ที่เหมาะสม รวมทั้งกระบวนการเรียนรู้ที่อิงหลัก วิชาการ โดยมีทักษะที่จำเป็นในการเรียนด้วยการใช้ปัญหา เป็นฐานก็คือทักษะในการแก้ปัญหา รวมทั้งกระบวนการแก้ปัญหาที่เป็นระบบ ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์กระบวนการจัดการ เรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) มีกระบวนการ 5 ขั้นตอน คือ ดังนี้ 1) เสนอ ปัญหาหรือสถานการณ์ 2) ระดมสมองเพื่อวิเคราะห์ปัญหา 3) ระบุวิธีการแก้ปัญหา 4) ศึกษาข้อมูลด้วย ตนเองและตัดสินใจเลือกวิธีแก้ปัญหา และ5) นำเสนอวิธีการแก้ปัญหา และประเมินค่าของคำตอบ ทั้งนี้ ผู้วิจัยจะบูรณาการกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่สังเคราะห์ได้นี้ไปใช้ใน กระบวนการจัดการเรียนรู้ของรูปแบบการเรียนการสอนวรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นไป

2.2 การสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เป็นการสอนที่ส่งเสริมให้ นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ ลงมือปฏิบัติ ด้วยกิจกรรมที่มีความหมาย และเป็นตัวกระตุ้นความรู้ ความคิด ตลอดจนเนื้อหาเพื่อที่จะฝึกหรือพัฒนาให้เกิดการเรียนรู้ให้บรรลุ วัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนด (Hereold, 1952: 429-504; Ohean, 1970: 6-7; วิโรจน์ ลักขณาอดิศร, 2550: 98; ศศิธร ลิจันทร์พร, 2556: 45; และณัฐฉิ สกุณี, 2559: 24) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานจะต้องให้นักเรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมผ่านกระบวนการกลุ่ม และจะต้องเกิดการเรียนรู้จากกิจกรรมที่ปฏิบัติ อีกทั้งจะต้องเน้นการมีส่วนร่วมและฝึกทักษะต่างๆ ร่วมกันโดยครูจะเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก ให้คำแนะนำ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) มีกระบวนการ 4 ขั้นตอน คือ ดังนี้ 1) ขึ้นสร้างความสนใจ 2) ขึ้นใช้กิจกรรม 3) ขึ้นสะท้อน กลับ และ 4) ขึ้นประเมินการเรียนรู้ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะบูรณาการกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรม

เป็นฐานที่สังเคราะห์ได้นี้ไปใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ของรูปแบบการเรียน การสอนวรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นไป

3. แนวคิด ทฤษฎีการเรียนการสอนวรรณคดีไทย

การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยที่ส่งเสริมผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้นั้นจะต้องที่เริ่มต้น จาก การอ่านซึ่งเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้จากนั้นจึงสอนการวิจักษ์ในประเด็นความงามทางภาษา คุณค่าด้านเนื้อหา โดยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นอีกทั้งยังเป็นการฝึกการคิดแก้ปัญหาโดยใช้วรรณคดีเป็นเครื่องมือ อีกทั้งครูจะต้องใช้ วิธีการสอนที่หลากหลายเพื่อส่งเสริม การเรียนรู้ของนักเรียน (บรรเทา กิตติศักดิ์, 2527: 137; สุจิต เพียรชอบ, 2540: 63-66; สมาน อัสวภูมิ, 2550; ทิศนา แคมมณี, 2555; และชลธิชา หอมฟุ้ง, 2557)

4. แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving: CPS)

จากการศึกษารูปแบบการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ของ Osborn (1953); Osborn (1963); Isaken Dorval & Treffinger (2000); Fogler, LeBlanc, & Rizzo (2009); Carmeli et al., (2013); รุจิราพร รามศิริ (2556: 176); นิวัฒน์ บุญสม (2556: 59); พิชญาน์ พานะกิจ (2558: 150); ศศิธร ศรีวงษ์ญาติดี (2560: 50); และศศิพิมล ประพินพงศกร (2560: 14) ผู้วิจัยสังเคราะห์กระบวนการของรูปแบบการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์จากแนวคิดดังกล่าวพบว่า มี 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ความสามารถในการระบุปัญหา หมายถึง พฤติกรรมที่นักเรียนสามารถอธิบายสถานการณ์ที่ไม่พึงประสงค์ทุกอย่างที่เป็นไปได้ ตลอดจนเลือกปัญหาที่สำคัญที่สุดที่ต้องแก้ไขพร้อมระบุเหตุผล 2) ความสามารถในการเสนอแนวทางแก้ไข หมายถึง พฤติกรรมที่นักเรียนสามารถค้นหา และนำเสนอวิธีการแก้ปัญหาที่มีความหลากหลาย แปลกใหม่โดยไม่ขัดต่อศีลธรรม จรรยา ขนบธรรมเนียมประเพณีและยังไม่มี การประเมินความเหมาะสมหรือถูกผิดของวิธีการแก้ปัญหา (3) ความสามารถในการตัดสินใจ ใช้ทางเลือก หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงว่านักเรียนมีความสามารถในการบอกข้อดีและข้อเสีย ของวิธีการแก้ปัญหา แต่ละวิธีการ และเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุดพร้อมระบุเหตุผลในการเลือก และ(4) ความสามารถในการเผยแพร่ความคิด หมายถึง พฤติกรรมที่นักเรียนนำวิธีการแก้ปัญหา ที่ตัดสินใจเลือกมานำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ เพื่อเป็นการเผยแพร่ให้เป็นที่ยอมรับ ซึ่งกระบวนการทั้ง 4 ขั้นตอนดังกล่าว ผู้วิจัยนำมากำหนดเป็นองค์ประกอบสำคัญของความสามารถ ในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ในงานวิจัย

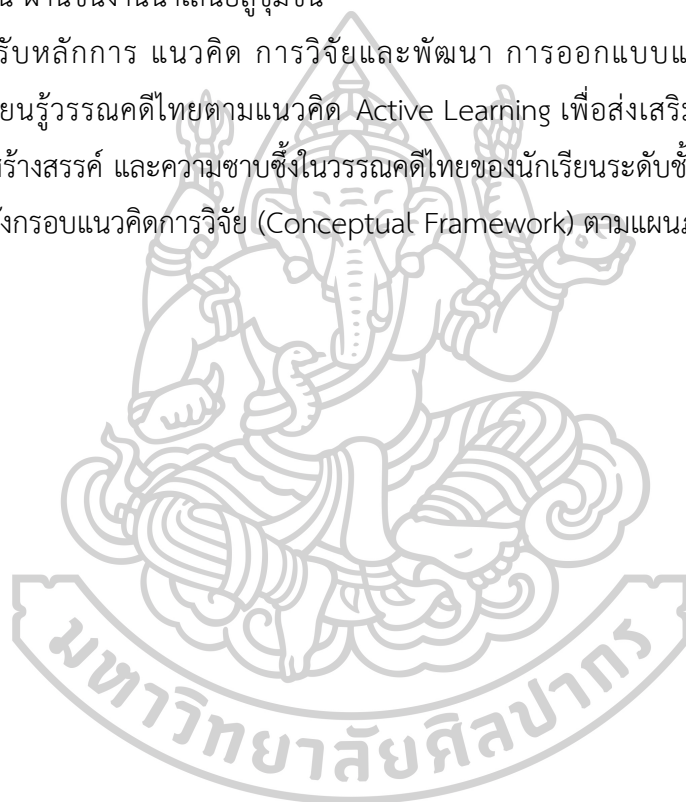
5. แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับความซาบซึ้ง

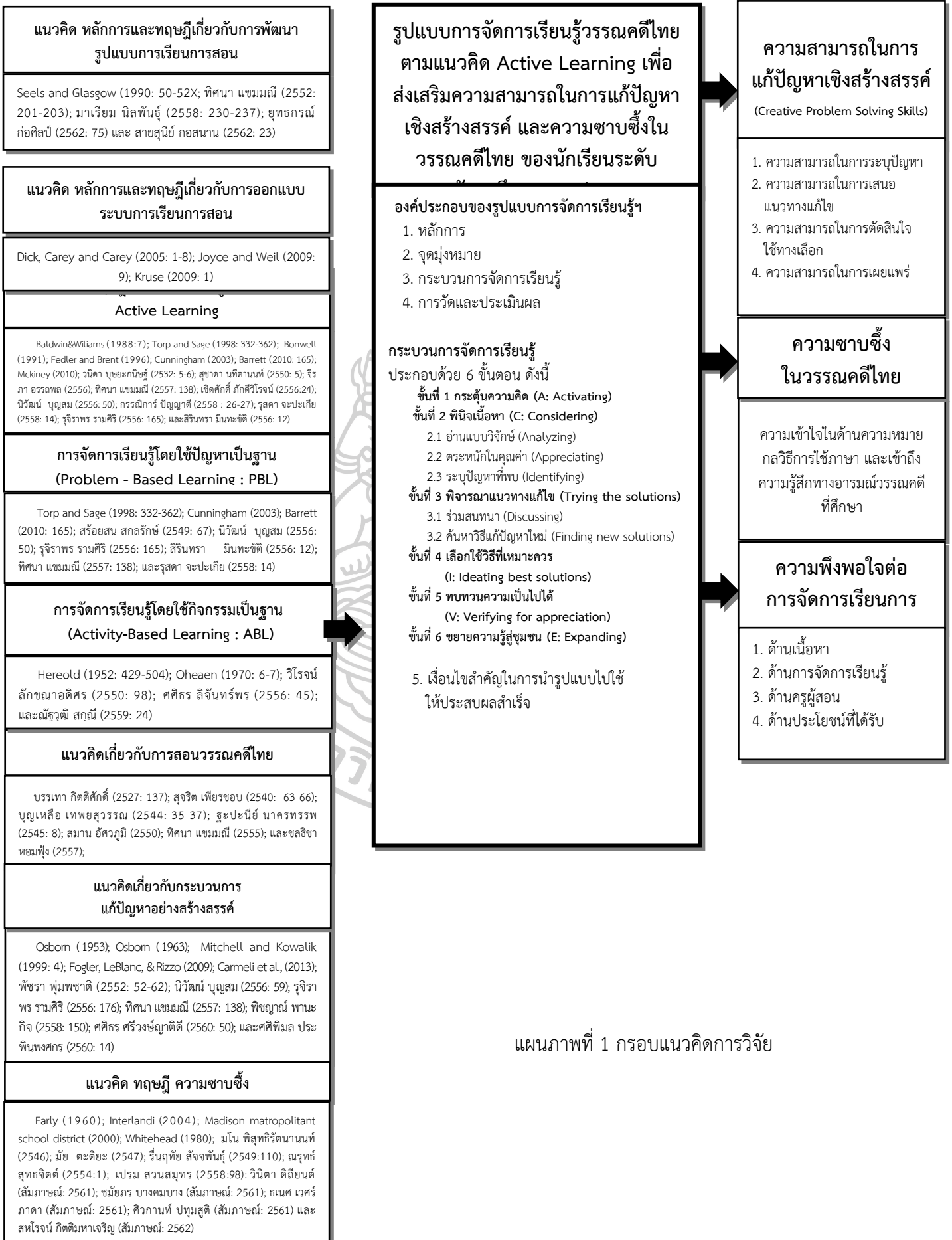
ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยคือ ความเข้าใจในด้านความหมาย กลวิธีการใช้ภาษา และเข้าถึงความรู้สึกทางอารมณ์วรรณคดีที่ศึกษาด้วยกระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพ และการวิจารณ์วรรณคดี เพราะจะทำให้ให้นักเรียนเข้าถึงวรรณคดีที่ต่อเนื่องกัน การวิจัยวรรณคดี คือ การมองวรรณคดี อย่างรอบด้าน จนเกิดความเข้าใจ ในวรรณคดีอย่างแจ่มแจ้งจนนักเรียนเกิดความเข้าใจ ซาบซึ้ง ตระหนักในคุณค่า หวงแหนต้องการรักษาไว้ เป็นสมบัติของชาติ ส่วนการวิจารณ์ คือ การแสดง ความคิดเห็นต่อวรรณคดีนั้น ๆ สามารถตัดสินว่ามีคุณค่าดีเด่น หรือมีข้อด้อยอย่างไร จากการสังเคราะห์ขั้นตอนการสอนเพื่อให้เกิดความซาบซึ้งสามารถสรุปได้ว่าต้องอาศัยกลวิธี และขั้นตอนในการสนับสนุน ได้ดังนี้ 1) ร่วมกันอ่านออกเสียง 2) ศึกษาวรรณคดีอย่างรอบด้าน 3) ถ่ายทอดความคิดสู่งานเขียน 4) แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และ 5) เผยแพร่ผลงานสู่สังคม (Whitehead (1980); Madison matropolitan school district (2000); Interlandi (2004); รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2549: 121); เปรม สวนสมุทร (2558:98); ศิวกานท์ ปทุมสูติ (สัมภาษณ์, 23 ตุลาคม 2561); วินิตา ดิถียนต์ (สัมภาษณ์, 1 พฤศจิกายน 2561); ธเนศ เวศร์ภาดา (สัมภาษณ์, 1 กรกฎาคม 2561); และสหโรจน์ กิตติมหาเจริญ (สัมภาษณ์, 22 กรกฎาคม 2562)) ผู้วิจัย ได้นำไปประยุกต์ใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ของรูปแบบการเรียนการสอนวรรณคดีไทย ตามแนวคิด Active Learning ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นไป

จากแนวคิดทั้งหมดที่กล่าวมาเกี่ยวกับความสำคัญและความจำเป็นในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลกในศตวรรษที่ 21 ทั้งในด้านความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นต่อการเป็นพลโลกอีกทั้งความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดไว้ในส่วนของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยว่าจะต้องส่งเสริมให้เกิดกับนักเรียนเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลกเพื่อทำ ผู้เรียนสามารถดำรงชีวิต อย่างมีคุณภาพบนโลกของความเปลี่ยนแปลงได้อย่างมีคุณภาพ ผู้วิจัยจึงพัฒนารูปแบบ การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถ ในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโดยนำแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบระบบการเรียนการสอนซึ่งผู้วิจัยประยุกต์ จาก 3 แนวคิดและร่วมกับแนวคิดการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) คือแนวคิดการออกแบบระบบการเรียนการสอน ADDIE Model (Kruse, 2009: 1) การออกแบบ การเรียนการสอนเชิงระบบของ (Dick, Carey and Carey, 2005: 1-8) และรูปแบบการจัดการเรียนการสอนของ (Joyce and Weil, 2009: 9) ร่วมกับแนวคิดทฤษฎีการเรียนการสอนวรรณคดีไทย (บรรเทา กิตติศักดิ์, 2527: 137; สุจริต เพียรชอบ, 2540: 63-66; สมาน อัครภูมิ, 2550; ทิศนา แคมมณี, 2555; และชลธิชา หอมฟุ้ง, 2557) ร่วมกับแนวคิด ทฤษฎีการเรียนการสอนตามแนวคิด Active Learning ได้แก่ การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

(Problem - Based Learning : PBL) และการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) นำมาสังเคราะห์เพื่อให้ได้มา ซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ที่เหมาะสมกับผู้เรียน ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายซึ่งมีหลักการสำคัญคือ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การเป็นผู้ร่วมแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ผ่านประเด็นปัญหา ที่สำคัญจากตัวบทวรรณคดีไทย และกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความหลากหลายสอดคล้อง กับความต้องการและความสนใจของนักเรียน ตลอดจนผู้เรียนลงมือปฏิบัติผ่านกระบวนการกลุ่มร่วมมือมีการทำงานร่วมกับผู้อื่นทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน และสะท้อนความรู้ที่เกิดขึ้น ผ่านชิ้นงานนำเสนอสู่ชุมชน

สำหรับหลักการ แนวคิด การวิจัยและพัฒนา การออกแบบและการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถ ในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สามารถสรุปดังกรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework) ตามแผนภาพที่ 1





แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

คำถามการวิจัย

เพื่อออกแบบการวิจัยสำหรับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย ตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยกำหนดคำถามการวิจัย ดังนี้

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพหรือไม่ อย่างไร

2. รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับใด และเป็นอย่างไร ดังนี้

2.1 ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่ อย่างไร

2.2 ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning มีพัฒนาการสูงขึ้นหรือไม่ เป็นอย่างไร

2.3 ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เป็นอย่างไร

2.4 ความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning อยู่ในระดับใด และเป็นอย่างไร

3. การนำรูปแบบการสอนวรรณคดีไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ไปขยายผล มีผลเป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย ตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยโดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาและหาคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. เพื่อประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยโดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะคือ

2.1 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ก่อนเรียน และหลังเรียน

2.2 เพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ใน 3 ระยะ คือ ระหว่างเรียนหน่วยที่ 1 ระหว่างเรียนหน่วยที่ 2 และระหว่างเรียนหน่วยที่ 3

2.3 เพื่อศึกษาความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียน หลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning

2.4 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยรูปแบบ การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning

3. เพื่อขยายผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย และความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

สมมติฐานการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดสมมติฐานของการวิจัยไว้ดังนี้

1. นักเรียนที่ผ่านการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning มีความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. นักเรียนที่ผ่านการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning มีพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์สูงขึ้น

3. นักเรียนที่ผ่านการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากขึ้นไป

4. นักเรียนกลุ่มขยายผลรูปแบบการสอนวรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning

1) หลังเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนเรียน 2) มีความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย และ 3) มีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับมากขึ้นไป

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัยไว้ดังนี้

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรที่ศึกษา ประกอบด้วย

1. ตัวแปรต้น คือ รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning

2. ตัวแปรตาม คือ

2.1 ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

2.2 ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย

2.3 ความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

ขอบเขตด้านประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 ซึ่งเป็นโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 38 ห้องเรียน รวมนักเรียน จำนวน 1,444 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 ซึ่งเป็นโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมนักเรียน จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม

3. กลุ่มขยายผลรูปแบบ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนมัธยมวัดหนองแขม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 ซึ่งเป็นโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียน 20 คน

ขอบเขตด้านระยะเวลา

การวิจัยครั้งนี้ ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ใช้ระยะเวลาในการทดลองรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 9 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ รวมเป็น 18 คาบ ไม่รวมทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 4 คาบเรียน

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ตรงตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ตัวชี้วัด ม.4-6/2-4 2) วิเคราะห์ลักษณะเด่นของวรรณคดีเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ และวิถีชีวิตของสังคม 3) วิเคราะห์และประเมินคุณค่าด้านวรรณศิลป์ของวรรณคดีในฐานะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ 4) สังเคราะห์ข้อคิดจากวรรณคดีและวรรณกรรม เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ตัวบทวรรณคดีที่ศึกษาประกอบไปด้วยเรื่อง สามัคคีเภทคำฉันท์ สามก๊ก ตอน กวนอูไปรับราชการกับโจโฉ และขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา

นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยสำหรับการพัฒนารูปแบบ ดังนี้

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการพัฒนานวัตกรรมการสอน โดยใช้ระเบียบการวิจัยแบบการผสมผสานวิธีการวิจัย (Mixed Methods Research) ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R₁) เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis : A) ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development: D₁) เป็นการออกแบบและพัฒนา (Design and Development : D & D) ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research: R₂) เป็นการนำไปใช้จริง (Implementation : I) ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D₂) เป็นการประเมินผล (Evaluation : E) และขั้นตอนที่ 5 การขยายผล (Dissemination)

วรรณคดีไทย หมายถึง งานเขียนบันเทิงคดีที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนดให้เลือกเรียนและเสนอให้เลือกเรียนตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง วรรณคดีสำหรับจัดการเรียนการสอนภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ คำฉันท์เรื่อง สามัคคีเภทคำฉันท์ วรรณกรรมแปลเรื่อง สามก๊ก ตอน กวนอูไปรับราชการกับโจโฉ และเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่มีพื้นฐานมาจากรูปแบบการเรียนรู้ 2 ประเภทได้แก่ 1) การเรียนแบบแก้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) คือ การจัดการเรียนการสอนโดยการนำปัญหามาใช้ นักเรียนจะได้พบกับปัญหา แล้วผ่านกระบวนการคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ กระบวนการแก้ปัญหานักเรียน จะได้ทำงานเป็นกลุ่ม มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน โดยครูมีบทบาท

ในการกำหนดสถานการณ์หรือเสนอปัญหาที่เกิดขึ้น ให้คำแนะนำให้คำปรึกษาอำนวยความสะดวกแก่นักเรียนในการแสวงหาแหล่งข้อมูล การศึกษาข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลของนักเรียน และ2) การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based Learning) คือ การสอนที่ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ ลงมือปฏิบัติด้วยกิจกรรมที่มีความหมาย และเป็นตัวกระตุ้นความรู้ ความคิด ตลอดจนเนื้อหาเพื่อที่จะฝึกหรือพัฒนานักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ ให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนด

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิด Active Learning ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการจัดการเรียนรู้ 4) การวัดและประเมินผล และ5) เจื่อนไขสำคัญในการนำรูปแบบไปใช้ให้ประสบผลสำเร็จซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความคิด (A: Activating): เป็นขั้นที่ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียน

โดยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้เห็นความสำคัญของวรรณคดีไทย โดยใช้การสนทนา การตั้งคำถาม การยกตัวอย่าง การใช้กิจกรรม เพื่อทบทวนความรู้เดิมก่อนการนำเสนอความรู้ใหม่ พร้อมแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนทราบ

ขั้นที่ 2 พินิจเนื้อหา (C: Considering) เป็นขั้นที่ผู้สอนนำเสนอสถานการณ์

ปัญหาที่ท้าทาย และมีความสัมพันธ์กับประสบการณ์ผู้เรียนจากตัวบทวรรณคดีไทย ให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์สาเหตุปัญหาความขัดแย้ง และตัดสินใจเลือกประเด็นปัญหาที่สำคัญที่สุด 1 ประเด็น มี 3 ขั้นตอนย่อย คือ

1.1 อ่านแบบวิจักษณ์ (Analyzing) การอ่านออกเสียงเพื่อให้นักเรียนเข้าถึงความไพเราะของวรรณคดี อ่านอย่างละเอียดเพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงความหมายของเนื้อหาและความงามในภาษาที่กวีแฝงไว้ในวรรณคดี

1.2 ตระหนักในคุณค่า (Appreciating) การส่งเสริมให้นักเรียนสนทนา สะท้อนคิดในประเด็นคุณค่าของวรรณคดีที่ปรากฏโดยการเลือกตัวบทจากวรรณคดีที่ครูนำเสนอ คนละ 1 ส่วนวนที่ผู้เรียนเห็นว่ามีไพเราะในด้านความหมาย เสียง โวหาร และอารมณ์จนทำให้เกิดความซาบซึ้งใจมาพูดหรือเขียนสะท้อนให้ครูผู้สอนฟัง

1.3 ระบุปัญหาที่พบ (Identifying) นักเรียนร่วมกันระบุปัญหาทุกปัญหา ที่ปรากฏในตัวบทวรรณคดีไทย

ขั้นที่ 3 พิจารณาแนวทางแก้ไข (Trying the solutions) เป็นขั้นที่นักเรียนวิเคราะห์ปัญหาพร้อมกัน และหาแนวทางในการแก้ปัญหา แบ่งเป็น 2 ขั้นตอน คือ

3.1 ร่วมสนทนา (Discussing) วิเคราะห์ว่าในตัวบทวรรณคดีใช้วิธีการใดในการแก้ปัญหา

3.2 ค้นหาวิธีแก้ปัญหาใหม่ (Finding new solutions) ที่แตกต่างจากตัวบท พร้อมทั้งบอกผลกระทบ

ขั้นที่ 4 เลือกใช้วิธีที่เหมาะสม (I: Ideating best solutions) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาวิธีใหม่ที่แตกต่างจากตัวบทเดิม พร้อมทั้งบอกผลของการแก้ปัญหาว່ว่าผลที่ได้เป็นอย่างไร และบอกเหตุผลที่เลือกวิธีดังกล่าว

ขั้นที่ 5 ทบทวนความเป็นไปได้ (V: Verifying for appreciation) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนและครูจะร่วมกันทบทวนเพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ของวิธีการแก้ปัญหาที่เลือกกว่าวิธีการแก้ปัญหาใหม่นั้นที่แตกต่างจากการแก้ปัญหาในวรรณคดีต้นฉบับ ซึ่งสามารถแก้ปัญหาได้ตรงกับสาเหตุ อีกทั้งไม่ขัดกับหลักศีลธรรมในสังคมหรือไม่

ขั้นที่ 6 ขยายความรู้สู่ชุมชน (E: Expanding) เป็นขั้นที่นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานออกมาเพื่อนำเสนอแนวคิดของตน หรือของกลุ่มให้นักเรียนคนอื่นๆ ได้รับรู้ ตลอดจนนำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ เพื่อเป็นการเผยแพร่สู่ชุมชน

คุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ หมายถึง ค่าคุณภาพของรูปแบบที่ได้จากระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 11 คนจากการการสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) ประกอบด้วย 1) ด้านหลักสูตรและการสอนจำนวน 3 คน 2) ด้านการสอนวรรณคดีไทยจำนวน 2 คน 3) ด้านการสอนตามแนวคิด Active Learning จำนวน 1 คน 4) ด้านการสอนเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์จำนวน 2 คน 5) ด้านการสอนเพื่อส่งเสริมความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยจำนวน 1 คน และ 6) ด้านการวัดและประเมินผลจำนวน 2 คน รวม 11 คน ที่ยืนยันความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

ประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ หมายถึง ผลจากการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นไปใช้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ประกอบด้วย 1) ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ 2) พัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ 3) ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย และ 4) ความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนา

ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ หมายถึง พฤติกรรมที่นักเรียนสามารถวิเคราะห์แนวทางในการแก้ปัญหา ตลอดจนกำหนดขั้นตอนหรือวิธีการขึ้นใหม่ที่แตกต่างจากการแก้ปัญหาในวรรณคดีต้นฉบับ ซึ่งสามารถแก้ปัญหาได้ตรงกับสาเหตุ อีกทั้งไม่ขัดกับหลักศีลธรรม

ในสังคม โดยวัดได้จากแบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) ความสามารถในการระบุปัญหา 2) ความสามารถในการเสนอแนวทางแก้ไข 3) ความสามารถในการตัดสินใจใช้ทางเลือก และ 4) ความสามารถในการเผยแพร่ความคิด โดยมีลักษณะเป็นข้อสอบอัตนัยให้นักเรียนพูดหรือเขียนตามประเด็นที่กำหนด

ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย หมายถึง การวิจักษ์ และวิจารณ์วรรณคดีที่ศึกษาจนเกิดความเข้าใจในด้านความหมาย ความเข้าใจในด้านวิธีการใช้ภาษา และความเข้าใจในการเข้าถึงความรู้สึกทางอารมณ์ของวรรณคดีที่ศึกษาซึ่งวัดจากแบบประเมินความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยมีลักษณะเป็นข้อสอบอัตนัยให้นักเรียนพูดหรือเขียนตามประเด็นที่กำหนด

ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย หมายถึง ระดับความรู้สึกชอบไม่ชอบของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยวัดจากแบบสอบถามในประเด็นความพึงพอใจต่อเนื้อหา ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ ความพึงพอใจต่อครูผู้สอน และความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับ มีลักษณะเป็นแบบประเมินค่า 5 ระดับ

นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หมายถึง ผู้เรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งกำลังเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 ซึ่งเป็นโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. นักเรียนได้เรียนรู้วรรณคดีไทยผ่านการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning ส่งผลให้การเรียนรู้วรรณคดีไทยดีขึ้น พัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้น และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนสูงขึ้น
2. ครูผู้สอนภาษาไทยได้แนวทางในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา
3. ครูผู้สอนได้แนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญอันเป็นการจัดการเรียนรู้ที่นำไปสู่การพัฒนาการเรียนต่อไป

บทที่ 2

วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 : กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี
2. แนวคิด หลักการและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน ระบบการเรียนการสอน รูปแบบการจัดการเรียนรู้ การสอนวรรณคดีไทย และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
3. แนวคิด หลักการ ทฤษฎีเกี่ยวกับรูปแบบการสอนตามแนวคิด Active Learning และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
4. แนวคิด หลักการ ทฤษฎีเกี่ยวกับการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
5. แนวคิด หลักการ ทฤษฎีเกี่ยวกับการวัดและประเมินผลจิตพิสัย
6. แนวคิด หลักการ ทฤษฎีเกี่ยวกับความซาบซึ้งในวรรณคดี การวัดและประเมินผลความซาบซึ้ง และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องซึ่งมีสาระดังนี้

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 : กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี

กระทรวงศึกษาธิการประกาศใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กระทรวงศึกษาธิการ (2551: 1) ซึ่งมีความเหมาะสม ชัดเจน ทั้งเป้าหมายของหลักสูตรในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน และกระบวนการนำหลักสูตรไปสู่การปฏิบัติในระดับเขตพื้นที่การศึกษา และสถานศึกษา โดยได้มีการกำหนดวิสัยทัศน์ จุดหมาย สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่ชัดเจน เพื่อใช้เป็นทิศทางในการจัดทำหลักสูตรการเรียนการสอนในแต่ละระดับ นอกจากนั้นได้กำหนดโครงสร้างเวลาเรียนขั้นต่ำเปิดโอกาสให้สถานศึกษาเพิ่มเติมเวลาเรียนได้ตามความพร้อมและจุดเน้น อีกทั้งได้ปรับกระบวนการวัด และประเมินผลผู้เรียน เกณฑ์การจบการศึกษาแต่ละระดับ และเอกสารแสดงหลักฐานทางการศึกษาให้มีความสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และมีความชัดเจนต่อการนำไปปฏิบัติ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

วิสัยทัศน์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติ ให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทย และเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อการประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

หลักการ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหลักการที่สำคัญ ดังนี้

1. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
2. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาคและมีคุณภาพ
3. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจ ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น
4. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ ระยะเวลา และการจัดการเรียนรู้
5. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
6. เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกกระบบ และตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

จุดหมาย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิด กับผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
2. มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิดการแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต
3. มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย

4. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิต และการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ในการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียน ให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ คือ

- 1. ความสามารถในการสื่อสาร** ผู้เรียนรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการ ใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรอง เพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและ ความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเอง และสังคม
- 2. ความสามารถในการคิด** เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้าง องค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม
- 3. ความสามารถในการแก้ปัญหา** เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้ อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์ และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการ ป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อ ตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม
- 4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต** เป็นความสามารถในการ นำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้ อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลง ของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ ที่ส่งผลกระทบต่อตนเอง และผู้อื่น
- 5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี** เป็นความสามารถในการเลือก และใช้เทคโนโลยี ด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสารการทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552: 6 - 7)

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุขในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก 8 ประการ คือ 1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ 2. ซื่อสัตย์สุจริต 3. มีวินัย 4. ใฝ่เรียนรู้ 5. อยู่อย่างพอเพียง 6. มุ่งมั่นในการทำงาน 7. รักความเป็นไทย และ 8. มีจิตสาธารณะ นอกจากนี้ สถานศึกษาสามารถ กำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพิ่มเติมให้สอดคล้องตามบริบทและจุดเน้นของตนเอง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552: 7)

มาตรฐานการเรียนรู้

การจะพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความสมดุล ต้องคำนึงถึงหลักพัฒนาการทางสมองและพหุปัญญา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานจึงกำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำคัญของการพัฒนา คุณภาพผู้เรียน มาตรฐานการเรียนรู้ระบุสิ่งที่ผู้เรียนพึงรู้ ปฏิบัติได้ มีคุณธรรมจริยธรรม และค่านิยม ที่พึงประสงค์เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน นอกจากนี้มาตรฐานการเรียนรู้ยังเป็นกลไกสำคัญ ในการขับเคลื่อนพัฒนาการศึกษาทั้งระบบ เพราะมาตรฐานการเรียนรู้จะสะท้อนให้ทราบว่าต้องการ อะไร จะสอนอย่างไร และประเมินอย่างไร รวมทั้งเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบเพื่อการประกัน คุณภาพการศึกษาโดยใช้ระบบการประเมินคุณภาพภายในและการประเมินคุณภาพภายนอก ซึ่งรวมถึงการทดสอบระดับเขตพื้นที่การศึกษา และการทดสอบระดับชาติ ระบบการตรวจสอบ เพื่อประกันคุณภาพดังกล่าวเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสะท้อนภาพการจัดการศึกษาว่าสามารถพัฒนาผู้เรียน ให้มีคุณภาพตามที่มาตรฐานการเรียนรู้กำหนดเพียงใด

ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดระบุสิ่งที่นักเรียนพึงรู้และปฏิบัติได้ รวมทั้งคุณลักษณะของผู้เรียนในแต่ละระดับชั้น ซึ่งสะท้อนถึงมาตรฐานการเรียนรู้ มีความเฉพาะเจาะจงและมีความเป็นรูปธรรม นำไปใช้ในการกำหนด เนื้อหา จัดทำหน่วยการเรียนรู้ จัดการเรียนการสอน และเป็นเกณฑ์สำคัญสำหรับการวัดประเมินผล เพื่อตรวจสอบคุณภาพผู้เรียน

สาระและมาตรฐานที่เกี่ยวข้องกับการสอนวรรณคดีไทย

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทย อย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ซึ่งกำหนดตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สาระที่ 5
มาตรฐาน ท 5.1

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
1. วิเคราะห์และวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมตามหลักการวิจารณ์เบื้องต้น	<ul style="list-style-type: none"> ● หลักการวิเคราะห์และวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมเบื้องต้น - จุดมุ่งหมายการแต่งวรรณคดีและวรรณกรรม - การพิจารณารูปแบบของวรรณคดีและวรรณกรรม - การพิจารณาเนื้อหาและกลวิธีในวรรณคดีและวรรณกรรม - การวิเคราะห์และการวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรม
2. วิเคราะห์ลักษณะเด่นของวรรณคดีเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์และวิถีชีวิตของสังคมในอดีต	<ul style="list-style-type: none"> ● การวิเคราะห์ลักษณะเด่นของวรรณคดีและวรรณกรรมเกี่ยวกับเหตุการณ์ประวัติศาสตร์และวิถีชีวิตของสังคมในอดีต
3. วิเคราะห์และประเมินคุณค่าด้านวรรณศิลป์ของวรรณคดีและวรรณกรรมในฐานะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ	<ul style="list-style-type: none"> ● การวิเคราะห์และประเมินคุณค่าวรรณคดีและวรรณกรรม - ด้านวรรณศิลป์ - ด้านสังคมและวัฒนธรรม
4. สังเคราะห์ข้อคิดจากวรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง	<ul style="list-style-type: none"> ● การสังเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรม
5. รวบรวมวรรณกรรมพื้นบ้านและอธิบายภูมิปัญญาทางภาษา	<ul style="list-style-type: none"> ● วรรณกรรมพื้นบ้านที่แสดงถึง - ภาษากวีวัฒนธรรม - ภาษากลั่น
6. ท่องจำและบอกคุณค่าบทอาขยานตามที่กำหนดและบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจและนำไปใช้อ้างอิง	<ul style="list-style-type: none"> ● บทอาขยานและบทร้อยกรองที่มีคุณค่า - บทอาขยานตามที่กำหนด - บทร้อยกรองตามความสนใจ

จากตารางที่ 1 สามารถสรุปได้ว่าเมื่อจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนสามารถ วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อศึกษาข้อมูล แนวความคิด คุณค่าของงานประพันธ์ และความเพลิดเพลิน การเรียนรู้และทำความเข้าใจบทเห่ บทร้องเล่นของเด็ก เพลงพื้นบ้านที่เป็นภูมิปัญญาที่มีคุณค่าของ

ไทย ซึ่งได้ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี เรื่องราวของสังคมในอดีต และความงดงามของภาษา นำข้อคิดจากวรรณคดีและวรรณกรรมไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ตลอดจน เพื่อให้เกิดความซาบซึ้งและภูมิใจในบรรพบุรุษที่ได้สั่งสมสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน

หลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560)

หลักสูตรสถานศึกษาเป็นแผนที่ในการจัดการศึกษาของโรงเรียนและเป็นแนวทางให้ผู้ปกครองและนักเรียน ได้มีข้อมูลที่จะร่วมกันเพื่อเลือกเรียนในวิชาเพิ่มเติม ตามความสามารถของนักเรียนแต่ละคน นอกจากนี้ ยังเป็นเอกสารที่นักเรียนจะได้ตรวจสอบว่า รายวิชาที่ตนเองลงทะเบียนไปนั้น มีส่วนสำคัญที่จะต้องเตรียมตัวอย่างไร ตัวชี้วัด หรือ ผลการเรียนรู้ คำอธิบายรายวิชาส่วนต่างๆ เหล่านี้ จะช่วยให้สามารถตรวจสอบการสอนของครูได้ว่าครูได้จัดการเรียนการสอนครบถ้วนตามที่ได้กำหนดไว้ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานของโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี พุทธศักราช 2561 หรือไม่ นอกจากนี้ยังเป็นเครื่องมือให้ครูใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนานักเรียนทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้มีคุณภาพตามสมรรถนะสำคัญของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ความรู้ ทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง และแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ทั้งนี้โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี และกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยได้กำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ และเป้าหมายไว้ ดังตารางที่ 2



ตารางที่ 2 วิสัยทัศน์ พันธกิจ และเป้าหมายของหลักสูตรสถานศึกษา และของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รายการ	โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี	กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
วิสัยทัศน์	รักศักดิ์ศรี มีคุณธรรม เลิศล้ำวิชาการ สืบสานงานพระราชดำริ มีความเป็นไทย สื่อสารได้อย่างน้อยสองภาษา ล้ำหน้าทางความคิด ผลิตงานอย่างสร้างสรรค์ มุ่งมั่นอาชีพ สุจริตร่วมรับผิตชอบต่อสังคมโลก	มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความเป็นเลิศด้านภาษาไทยทั้งทักษะการอ่าน การเขียน การฟัง การดู การพูด หลักการใช้ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม โดยบูรณาการการเรียนรู้เข้ากับหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง และภูมิปัญญาท้องถิ่น วัฒนธรรม ประเพณี และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น สามารถนำเทคโนโลยีสื่อสาร สารสนเทศที่ทันสมัยมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนและในชีวิตประจำวัน สามารถสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน รวมทั้งเป็นผู้มีมารยาทในการใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้อง มีความภาคภูมิใจในความเป็นไทย เป็นคนดี คนเก่งและสามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข
พันธกิจ	<p>1. เป็นหลักสูตรที่ส่งเสริมผู้เรียนด้านความเป็นเลิศ ตอบสนองความถนัด และศักยภาพตามความต้องการของผู้เรียน</p> <p>2. เป็นหลักสูตรที่พัฒนาผู้เรียนมีความรู้ความสามารถและมีศักยภาพเป็นพลโลก</p> <p>3. เป็นหลักสูตรที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะในการทำงาน และนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ประโยชน์</p>	<p>1. มุ่งพัฒนาให้นักเรียนมีความเป็นเลิศในด้านทักษะภาษาไทยโดยใช้วิธีการสอน สื่อ และแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลาย</p> <p>2. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีจิตสำนึกรักบ้านเกิดโดยบูรณาการการเรียนภาษาไทยกับ วัฒนธรรม ประเพณี และภูมิปัญญาท้องถิ่น และการยึดหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง มาใช้ในการเรียนการสอนเชิงบูรณาการ</p>

ตารางที่ 2 วิสัยทัศน์ พันธกิจ และเป้าหมายของหลักสูตรสถานศึกษา และของกลุ่มสาระการ
เรียนรู้ภาษาไทย (ต่อ)

รายการ	โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี	กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
พันธกิจ	ในการปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพ 4.เป็นหลักสูตรที่สามารถพัฒนา เทียบเคียงกับมาตรฐานสากล	3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนนำเทคโนโลยีหรือ สร้างนวัตกรรมทางการศึกษามาใช้ในการ เรียนวิชาภาษาไทย 4. ปลุกฝังให้ผู้เรียนใฝ่เรียนใฝ่รู้และมี มารยาทในการใช้ภาษาไทย5. ปลุกฝัง ค่านิยมความเป็นไทยให้แก่ผู้เรียนใน รูปแบบต่าง ๆ
เป้าหมาย		1. ผู้เรียนมีความเป็นเลิศในการใช้ทักษะ ภาษาไทยทั้งด้านการอ่าน การเขียน การฟัง การดู การพูด หลักการใช้ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม 2. ผู้เรียนมีความรู้ด้านภาษาไทยโดยการบูร ณาการกับวัฒนธรรม ประเพณี และภูมิ ปัญญาท้องถิ่นส่งผลให้มีจิตสำนึกรักบ้าน เกิด ตระหนักในการดำเนินชีวิตตามหลัก ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง 3. ผู้เรียนมีความรู้และทักษะในการใช้ เทคโนโลยีหรือการสร้างนวัตกรรมทาง การศึกษามาใช้ในการเรียนวิชาภาษาไทย 4. ผู้เรียนเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้และมี มารยาทในการใช้ภาษาไทย

โครงสร้างหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

โรงเรียนได้กำหนดโครงสร้างหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียน
ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังนี้

ตารางที่ 3 โครงสร้างหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี

ลำดับที่	รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนคาบ/สัปดาห์	หน่วยกิต
รายวิชาพื้นฐาน				
1	ท31101	วิชาภาษาไทยพื้นฐาน 1	2	1
2	ท31102	วิชาภาษาไทยพื้นฐาน 2	2	1
3	ท32101	วิชาภาษาไทยพื้นฐาน 3	2	1
4	ท32102	วิชาภาษาไทยพื้นฐาน 4	2	1
5	ท33101	วิชาภาษาไทยพื้นฐาน 5	2	1
6	ท33102	วิชาภาษาไทยพื้นฐาน 6	2	1
รายวิชาเพิ่มเติม				
1	ท30201	วิชาภาษาไทยเพิ่มเติม 1	2	1
2	ท30202	วิชาภาษาไทยเพิ่มเติม 2	2	1
3	ท30203	วิชาภาษาไทยเพิ่มเติม 3	2	1
4	ท30204	วิชาภาษาไทยเพิ่มเติม 4	2	1
5	ท30205	วิชาภาษาไทยเพิ่มเติม 5	2	1
6	ท30206	วิชาภาษาไทยเพิ่มเติม 6	2	1
7	ท30207		2	1

คำอธิบายรายวิชาพื้นฐาน

ท33102 ภาษาไทย 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2

เวลา 40 ชั่วโมง

จำนวน 1.0 หน่วยกิต

ศึกษาอ่านตีความ วิเคราะห์ วิจักษ์วรรณคดีอย่างมีเหตุผล การเขียนอธิบาย บรรยาย พรรณนา การเขียนแสดงความรู้ ความคิด การเขียนเรียงความ การเขียนสรุปความในรูปแบบแผนผังความคิด สรุปแนวคิด แสดงความคิดเห็น วิเคราะห์แนวคิด และประเมินค่าเรื่องที่ฟังและดู ธรรมชาติของภาษา ลักษณะของภาษา การใช้คำและกลุ่มคำสร้างประโยค การใช้ภาษาให้เหมาะสมแก่ระดับบุคคล และโอกาส การใช้คำราชาศัพท์ วิเคราะห์และประเมินค่าการใช้ภาษาจากสื่อสิ่งพิมพ์ การศึกษาวิเคราะห์ วิจักษ์วรรณคดี คุณค่าทางด้านวรรณศิลป์จากวรรณคดีที่มีคุณค่า และการนำความรู้และข้อคิดที่ได้จากการเรียนไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตบนพื้นฐานการดำเนินชีวิตตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง

โดยใช้กระบวนการอ่าน การเขียนวิเคราะห์วิจักษ์ แสดงความคิดเห็น พูดอธิบายคุณค่าที่ปรากฏในวรรณคดี อธิบายวิธีการใช้ภาษาให้เหมาะสมแก่โอกาส กาลเทศะ และบุคคล วิเคราะห์ วิจักษ์และประเมินค่าวรรณคดี เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ทักษะทางภาษา เป็นบุคคลที่ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และตระหนักคุณค่าในวรรณคดีไทย ตลอดจนมีคุณธรรมจริยธรรม และสามารถนำความรู้ต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

รหัสตัวชี้วัด

ท 1.1 ม.4-6/1, ม.4-6/2, ม.4-6/3, ม.4-6/4, ม.4-6/5, ม.4-6/6, ม.4-6/7

ท 2.1 ม.4-6/1, ม.4-6/3, ม.4-6/7, ม.4-6/8

ท 3.1 ม.4-6/1, ม.4-6/2, ม.4-6/3, ม.4-6/5

ท 4.1 ม.4-6/1, ม.4-6/2

ท 5.1 ม.4-6/1, ม.4-6/2, ม.4-6/3, ม.4-6/4, ม.4-6/6

รวม 14 ตัวชี้วัด

ตารางที่ 4 โครงสร้างรายวิชา ท33102 ภาษาไทย 6 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย จนบุรี

ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนักคะแนน
		หน่วยการเรียนรู้ที่ 1	12	20
เสภาเรื่อง สามัคคีเภท คำฉันท์	<p>ท 1.1 ม. 4-6/1</p> <p>ท 5.1 ม. 4-6/1</p> <p>ม. 4-6/2</p> <p>ม. 4-6/3</p> <p>ม. 4-6/4</p> <p>ม. 4-6/6</p>	<p>การอ่านออกเสียงบทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้างถวายฎีกา จะต้องอ่านอย่างถูกต้อง ไพเราะเหมาะสม วิเคราะห์วิจารณ์ตาม หลักการวิจารณ์เบื้องต้น และลักษณะเด่น โดยเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ ทางประวัติศาสตร์และวิถีชีวิตของสังคมในอดีต คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในฐานะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ มีการสังเคราะห์ข้อคิด เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง และท่องจำบทอาขยานที่มีคุณค่า เพื่อนำไปใช้อ้างอิง</p>	6	15
การอ่านนิมิตสาร	<p>ท 1.1 ม. 4-6/2</p> <p>ม. 4-6/4</p> <p>ม. 4-6/6</p>	<p>การอ่านจับใจความจากสื่อต่างๆ ผู้อ่านต้องตีความ แปลความ ขยาย ความ คาดคะเนเหตุการณ์ ตอบคำถาม และประเมินค่า เพื่อนำความรู้ ความคิดไปแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต</p>	6	5

ตารางที่ 4 โครงสร้างรายวิชา ท33101 ภาษาไทย 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย จนบุรี (ต่อ)

ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนักคะแนน
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2			
สามก๊ก ตอนกวนอูไปรับราชการกับโจโฉ	ท 1.1 ม. 4-6/1	การอ่านออกเสียงเรื่อง สามก๊ก ตอนกวนอูไปรับราชการกับโจโฉ	14	20
ไปรับราชการกับโจโฉ	ท 5.1 ม. 4-6/1 ม. 4-6/2 ม. 4-6/3 ม. 4-6/4	จะต้องอ่านอย่างถูกต้อง เหมาะสม วิเคราะห์วิจารณ์ตามหลักการวิจารณ์เบื้องต้น และลักษณะเด่น โดยเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์และวิถีชีวิตของสังคมจีนในอดีต คุณค่าด้านวรรณศิลป์ และสังเคราะห์ข้อคิด เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตรจริง	6	10
การฟังและดูอย่างมีประสิทธิภาพ	ท 3.1 ม. 4-6/1 ม. 4-6/2 ม. 4-6/3	การฟังและการดูข้อมูลข่าวสารต่างๆ จะต้องสรุปแนวคิดและแสดงความคิดเห็นจากเรื่องที่ฟังและ ดู แล้ววิเคราะห์แนวคิดการใช้ภาษา และควานำเชื่อก็คือจากเรื่องที่ฟัง และดูอย่างมีเหตุผล	4	5
การเขียนเพื่อสื่อสาร	ท 2.1 ม. 4-6/1	การเขียนเพื่อสื่อสารในรูปแบบต่างๆ เช่น การเขียนบรรยาย การเขียนพรรณนา การเขียนโครงการ รายงานการดำเนินงานโครงงาน และ รายงานการประชุม ผู้เขียนจะต้องเขียนให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการเขียน มีการใช้ภาษาที่เรียงอย่างถูกต้องเหมาะสม โดยมีข้อมูลชัดเจน	4	5

ตารางที่ 4 โครงสร้างรายวิชา ท33101 ภาษาไทย 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย จนบุรี (ต่อ)

ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนักคะแนน	
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3					
เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้างถวายฎีกา	ท 1.1 ม. 4-6/1	การอ่านออกเสียงบทร้อยกรองเรื่อง สามัคคีเภทคำฉันท์ จะต้องอ่านอย่างถูกต้อง ไพเราะเหมาะสม วิเคราะห์วิจารณ์ตามหลักการวิจารณ์เรื่องเบื้องต้น วิเคราะห์ลักษณะเด่น โดยเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ท	14	25	
	ท 5.1 ม. 4-6/1	ประวัติศาสตร์และวิถีชีวิตของสังคมในอดีต คุณค่าด้านวรรณคดีศิลป์ในฐานะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ และยังต้องมีการสังเคราะห์ข้อคิดที่ได้จากเรื่อง เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในการดำเนินชีวิตประจำวัน และพองำบทอาขยานที่มีคุณค่าเพื่อนำไปใช้อ้างอิง	6	15	
	ท 4.1 ม. 4-6/4	การแต่งคำประพันธ์ประเภทฉันท์จะต้องทราบถึงลักษณะการบังคับทางฉันทลักษณ์ของฉันทแต่ละประเภท	4	5	
	การพูดอภิปราย การพูดแสดงทรรศนะ และการโต้แย้ง	ท 3.1 ม. 4-6/5	การพูดอภิปราย พูดแสดงทรรศนะ และการโต้แย้ง เป็นการพูดในโอกาสต่างๆ ผู้พูดต้องเสนอแนวคิดใหม่ใช้ภาษาให้ถูกต้องเหมาะสม	4	5
		ม. 4-6/6	และมีมารยาทในการพูด		
	รวม			40	ชั่วโมง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกเฉพาะเนื้อหาที่ตรงตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สารที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตราฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ตัวชี้วัด ม.4-6/2-4 2) วิเคราะห์ลักษณะเด่นของวรรณคดีที่เชื่อมโยงกับการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์และวิถีชีวิตของสังคม 3) วิเคราะห์และประเมินคุณค่าด้านวรรณศิลป์ของวรรณคดีและวรรณกรรมในฐานะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ 4) สังเคราะห์ข้อคิดจากรณคดีและวรรณกรรมเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ตัวบ่งชี้วรรณคดีที่ศึกษาประกอบไปด้วยเรื่องสามัคคีเกศาคำฉันทน์ สามก๊ก ตอน กวนอูไปรับราชการกับโจโฉ และบทเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกาสรุปได้ดังตารางที่ 5 ดังนี้

ตารางที่ 5 โครงสร้างเนื้อหาวิชา ท33102 ภาษาไทย 6 ที่ใช้ในการวิจัย

ชื่อหน่วยการเรียนรู้	เรื่อง	เวลา (ชั่วโมง)
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1	สามัคคีเกศาคำฉันทน์	6 ชั่วโมง
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2	สามก๊ก ตอน กวนอูไปรับราชการกับโจโฉ	6 ชั่วโมง
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3	เสภาเรื่อง ขุนช้าง ขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา	6 ชั่วโมง
	รวม	18 ชั่วโมง

แนวคิด หลักการและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบระบบการเรียนการสอน

การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลได้นั้นจะต้องศึกษาวิเคราะห์ ตลอดจนสังเคราะห์แนวคิดและหลักการเชิงระบบ อีกทั้งทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องมาเป็นพื้นฐาน ในการพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอน ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด หลักการและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบระบบการเรียนการสอนของนักการศึกษาและนำมาใช้ในการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย ซึ่งนำเสนอ ดังนี้

การพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอน

“รูปแบบการเรียนการสอน” คือการถ่ายทอดความรู้ ทักษะ และเจตคติต่างๆ ตามหลักปรัชญา หลักการและแนวคิด หรือความเชื่อ โดยอาศัยวิธีสอนและเทคนิคการสอนช่วยให้การเรียนการสอนนั้นเป็นไปตามหลักการและจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

ความหมายการพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอน

การพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอนเปรียบเสมือนการพัฒนาสิ่งที่เป็นนามธรรม ให้ปรากฏชัดเจนออกมาเป็นรูปธรรมตามหลักการ แนวคิด หรือทฤษฎีนักการศึกษาได้ให้ความหมายไว้อย่างน่าสนใจดังเช่น ไชยยศ เรื่องสุวรรณ (2533) และเอกสิทธิ์ ชินินทรภูมิ (2564: 25) กล่าวว่าเป็นการสร้างนวัตกรรมสำหรับการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ เพื่อแก้ไขปัญหาพัฒนาการจัดการเรียนการสอนตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ ในขณะที่สุเทพ อ่วมเจริญ (2559) ให้ความหมายว่าเป็นการพัฒนาการเรียนการสอนที่อาศัยวิธีการเชิงระบบเพื่อให้เกิดความมั่นใจในคุณภาพของการสอนที่สนองต่อความต้องการในการเรียนรู้ ส่วนยุทธกรณ์ ก่อศิลป์ (2562: 62) ระบุว่า เป็นการพัฒนาแบบแผนของการจัดการเรียนการสอนที่แสดงถึงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่างๆ ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ครูผู้สอนสามารถนำไปสอนได้อย่างเป็นระบบและบรรลุเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่นเดียวกับพิจิตรา ที่สุกะ (2556: 90) กล่าวว่หมายถึงกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นอย่างเป็นระบบ ประกอบด้วยองค์ประกอบอย่างมีจุดหมายที่เพาะเจาะจง มุ่งพัฒนาให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้

จากการอธิบายความหมายของคำว่า การพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอน ของนักการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า หมายถึง ขั้นตอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอน อย่างตามหลักทฤษฎี หลักการ แนวคิดหรือความเชื่อต่างๆ โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมายที่กำหนด

องค์ประกอบของการพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอน

ในการพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอนนั้น มีนักการศึกษาให้แนวคิดไว้อย่างน่าสนใจ ดังนี้

Kibler (1981) ได้เสนอองค์ประกอบของการพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอนไว้ดังต่อไปนี้ 1. มีจุดมุ่งหมายในการเรียนการสอนที่มุ่งหวังให้เกิดกับผู้เรียน 2. มีการวัดพฤติกรรม เพื่อตรวจสอบความพร้อมในทุกๆ ด้านของก่อนการเรียนการสอนจริงๆ 3. มีกระบวนการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนจากพฤติกรรมต้นทางไปสู่พฤติกรรมปลายทาง และ 4. มีการประเมินผล เพื่อตรวจสอบว่าบรรลุจุดประสงค์หรือไม่ อย่างไร

Joyce and Weil (2009 : 45-67) กล่าวว่า การพัฒนารูปแบบการสอน ประกอบด้วย

ส่วนที่ 1 ที่มาของรูปแบบซึ่งเป็นส่วนของการอธิบายที่มาประกอบไปด้วยเป้าหมายของรูปแบบ(Goal) ทฤษฎีและข้อตกลงเบื้องต้น (Assumptions) ที่รองรับรูปแบบ หลักการและมโนทัศน์สำคัญ (Major Concepts) ที่เป็นพื้นฐานของรูปแบบการสอน

ส่วนที่ 2 องค์ประกอบของรูปแบบ (The Model of Teaching) มี 4 ส่วน คือ

1. กระบวนการเรียนการสอน (Syntax หรือ Phases) กล่าวถึงรูปแบบ จะมีจำนวนขั้นตอนการเรียนการสอนแตกต่างกันไป

2. ระบบสังคม (Social System) บทบาทของครูและนักเรียน

3. หลักการตอบสนอง (Principle of Reaction) เป็นหลักการหรือวิธีการที่ครูจะตอบสนองต่อสิ่งที่นักเรียนกระทำ

4. สิ่งสนับสนุนการเรียนการสอนของรูปแบบหรือระบบสนับสนุน (Support System) เป็น การบอกเงื่อนไข หรือสิ่งจำเป็นในการที่จะใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนให้เกิดผล ตามที่คาดหวังให้กับนักเรียน

ส่วนที่ 3 การนำรูปแบบการจัดการเรียนการสอนไปใช้ (Application)

ส่วนที่ 4 สารความรู้และทักษะในการปฏิบัติงาน และสิ่งที่ส่งเสริมการเรียนรู้ (Instruction and Nurturant Effects)

ยุทธกรณ์ ก่อศิลป์ (2562: 69) สังเคราะห์และสรุปองค์ประกอบของการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนได้ 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการและเหตุผล 2) วัตถุประสงค์ 3) ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 4) ระบบสังคม 5) ระบบการสนับสนุน 6) การวัดและประเมินผล

เอกสิทธิ์ ชนินทรภูมิ (2564: 33) สรุปองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอนออกเป็น 4 องค์ประกอบ คือ 1) องค์ประกอบเชิงหลักการและวัตถุประสงค์ 2) องค์ประกอบเชิงกระบวนการเรียนการสอน 3) องค์ประกอบปัจจัยสนับสนุน และ 4) การวัดและประเมินผลของรูปแบบการเรียนการสอน

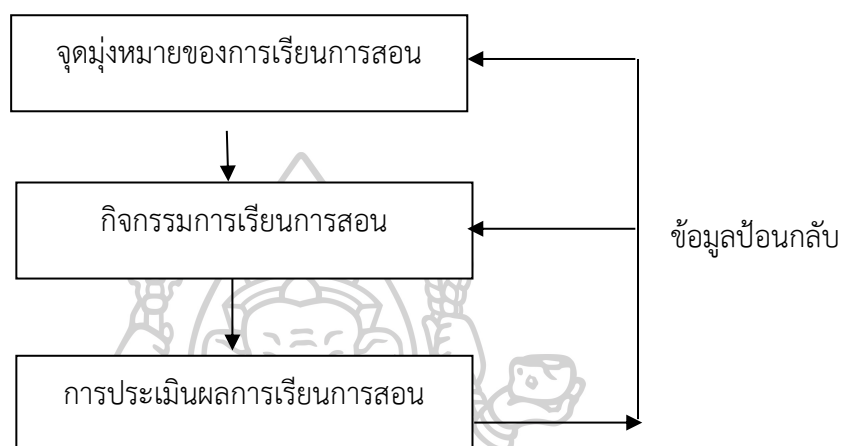
จากการสังเคราะห์องค์ประกอบของการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน สรุปได้ว่าประกอบด้วย 1) มีหลักการที่รองรับด้วยทฤษฎีทางการศึกษา 2) มีจุดประสงค์ชัดเจน 3) มีขั้นตอนกระบวนการสอนที่สอดคล้องกับทฤษฎี 4)มีการวัดและประเมินผล และ5) มีองค์ประกอบสนับสนุน

ประเภทของการพัฒนาระบบ/รูปแบบการเรียนการสอน

ระบบการออกแบบการเรียนการสอนของไทเลอร์

(Tyler, 1950, อ้างถึงใน ทิศนา แขมมณี, 2552: 205) กำหนดองค์ประกอบของระบบการเรียนการสอนที่เรียกว่าไทเลอร์ลูป (Tyler Loop) ไว้ 3 ส่วนด้วยกัน คือ 1) จุดมุ่งหมายของการ

เรียนการสอน 2) กิจกรรมการเรียนการสอน และ3) การประเมินผลการเรียนการสอน ซึ่งข้อมูลที่ได้จากการประเมินผลนั้นสามารถนำกลับมาเพื่อเป็นข้อมูลในการป้อนกลับไปยังส่วนที่ 1 กิจกรรมการเรียนการสอน และส่วนที่ 2 จุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนเพื่อนำมาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงต่อไป ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบในระบบการเรียนการสอนของไทเลอร์ดังภาพที่ 2



แผนภาพที่ 2 ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบในระบบการเรียนการสอนของไทเลอร์ (Tyler, 1950)

ระบบการเรียนการสอน ADDIE Model

การออกแบบระบบการเรียนการสอน ADDIE Model ปรับปรุงจากแนวคิดเดิมของ University of Florida ที่ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนให้มีความเป็นระบบ เกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กัน Kruse (2009: 1) วิธีการเชิงระบบประกอบด้วยขั้นตอนการดำเนินการ 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นตอนการวิเคราะห์ (Analysis) เป็นการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นและแนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง 2) ขั้นตอนการออกแบบ (Design) เป็นการระบุกิจกรรมการเรียนรู้ การประเมินการเรียนรู้ การเลือกสื่อและวิธีการจัดการเรียนการสอน 3) ขั้นตอนการพัฒนา (Development) เป็นการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาวัสดุกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้และพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผล 4) ขั้นตอนการนำไปใช้ (Implementation) เป็นการนำแผนการจัดการเรียนรู้ วัสดุกรรมและเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้ไปใช้ในสถานการณ์จริง และ 5) ขั้นตอนการประเมินผล (Evaluation) เป็นการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ทุกระดับและประเมินผลการจัดการเรียนการสอนทุกองค์ประกอบ เพื่อยืนยันประสิทธิภาพของรูปแบบ

การออกแบบการเรียนการสอนเชิงระบบของ ดิกค์ แคเรย์ และแคเรย์

Dick, Carey and Carey (2005: 1-8) ประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ 10 องค์ประกอบ คือ 1) กำหนดเป้าหมายการเรียนการสอน (Identify Instructional Goals) เป็นการกำหนดผลลัพธ์ที่คาดหวัง โดยวิเคราะห์การปฏิบัติงาน (Analyze Performance) และวิเคราะห์ความต้องการจำเป็น (Conduct Needs Assessment) 2) วิเคราะห์การเรียนการสอน (Analyze Instruction) เป็นขั้นของการวิเคราะห์ว่าจะต้องดำเนินการต่อไปอย่างไรให้บรรลุผลสำเร็จ ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ 3) วิเคราะห์ผู้เรียนและบริบท (Analyze Learners and Contexts) 4) เขียนวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม (Write Performance Objective) เป็นการระบุให้ชัดเจนว่าผู้เรียนจะสามารถทำอะไรได้บ้างในด้านความรู้และการปฏิบัติ 5) พัฒนาเครื่องมือประเมินผล (Develop Assessment Instrument) 6) พัฒนา กลยุทธ์การสอน (Develop Instructional Strategy) 7) พัฒนาและเลือกสื่อการเรียนการสอน (Develop and Select Instructional Materials) 8) ออกแบบและประเมินผลระหว่างการเรียนการสอน (Design and Conduct Formative Evaluation of Instruction) 9) ทบทวนการจัดการเรียนการสอน (Revise Instruction) และ 10) ออกแบบ และประเมินผลภายหลังการเรียนการสอน (Design and Conduct Summative Evaluation)

จากการศึกษาการออกแบบระบบการเรียนการสอนสรุปได้ว่า มีความสอดคล้องกัน ในประเด็นการวิเคราะห์ในหลายมิตินำไปสู่การออกแบบและพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอนต้นแบบ ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการโดยนำแนวคิดและหลักการการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ประยุกต์ใช้ร่วมกับแนวคิดการออกแบบระบบการเรียนการสอน ADDIE Model ซึ่งมีการปรับปรุงจากแนวคิดเดิมของ University of Florida ที่ดำเนินการตามลำดับขั้นตอน ให้มีความเป็นระบบ เกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กัน (Kruse, 2009: 1) และการออกแบบการเรียนการสอนเชิงระบบของ (Dick, Carey and Carey, 2005: 1-8)

กระบวนการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน

Seels and Glasgow (1990: 50-52) เสนอไว้ดังนี้

1. การวิเคราะห์ปัญหา (Problem Analysis) ใช้เทคนิคการประเมินความต้องการจำเป็นเพื่อนระบุปัญหา
2. การวิเคราะห์การเรียนการสอนและภาระงาน (Task and Instructional Analysis)
3. ระบุจุดประสงค์และแบบทดสอบ (Objectives and Tests)
4. กลวิธีการสอน (Instructional Strategy)
5. สื่อการเรียนการสอน (Media Decisions)

6. การพัฒนาวัสดุ อุปกรณ์ (Materials Development)
7. การประเมินระหว่างเรียน (Formative Evaluation)
8. การนำไปใช้และการปรับปรุง (Implementation Maintenance)
9. การประเมินสรุป (Summative Evaluation)
10. การเผยแพร่ขยายผล (Dissemination)

ทศนา แคมมณี (2552: 201-203) ได้เสนอแนวทางการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนดังนี้

- 1) กำหนดจุดมุ่งหมายในการพัฒนาให้ชัดเจน 2) ศึกษาแนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดองค์ประกอบและเห็นแนวทางการจัดความสัมพันธ์ขององค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอน 3) ศึกษาสภาพการณ์และปัญหาที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ค้นพบองค์ประกอบที่สำคัญที่จะช่วยให้รูปแบบการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพเมื่อนำไปใช้ 4) กำหนดองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอน โดยพิจารณาว่ามีปัจจัยใดที่สามารถช่วยให้รูปแบบการเรียนการสอนบรรลุเป้าหมายหรือจุดมุ่งหมาย 5) จัดกลุ่มองค์ประกอบที่กำหนดมาจัดเป็นหมวดหมู่ 6) จัดความสัมพันธ์ขององค์ประกอบ 7) จัดผังจำลององค์ประกอบโดยการสร้างความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ โดยแสดงให้เห็นความเชื่อมโยงขององค์ประกอบเหล่านั้น 8) ทดลองใช้รูปแบบการเรียนการสอนเพื่อศึกษาผลที่เกิดขึ้น 9) ศึกษาผลที่เกิดขึ้นจากการทดลองใช้รูปแบบการเรียนการสอนว่าได้ผลตามเป้าหมายหรือใกล้เคียงเป้าหมายมากน้อยเพียงใด 10) ปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนโดยนำผลการทดลองใช้ไปปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนใหม่ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

มาเรียม นิลพันธุ์ (2558: 230-237) กล่าวว่า การวิจัยและพัฒนาเป็นกระบวนการศึกษาค้นคว้าและพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อนำมาพัฒนาปรับปรุงคุณภาพการศึกษาให้เกิดประสิทธิภาพและมีประสิทธิผล การเรียนการสอนจัดเป็นกระบวนการหนึ่งในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาสามารถใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนาในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนได้ โดยเริ่มต้นจากขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R1) เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐาน สภาพการปฏิบัติจริง ปัญหาที่เกิดขึ้น หรือการประเมินความต้องการจำเป็นของกลุ่มเป้าหมายและผู้ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ผลการวิจัย ตลอดจนการวิเคราะห์เอกสารต่างๆ แล้วนำผลที่ได้จากการวิเคราะห์มาสังเคราะห์ไปสู่ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Develop: D1) คือการออกแบบ พัฒนานวัตกรรมการศึกษาโดยนำผลจากขั้นตอนที่ 1 (R1) มาพัฒนานวัตกรรมทำให้นวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นสามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายและในขั้นพัฒนา (D1) นี้จะต้องพัฒนานวัตกรรมให้มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพก่อนแล้วไปขั้นตอนที่ 3 (Research: R2) คือการนำนวัตกรรมไปใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมายมีการประเมินผลระหว่างการใช้และเมื่อใช้แล้วดำเนินการต่อในขั้นตอนที่ 4

(Develop: D2) โดยประเมินประสิทธิผลของนวัตกรรมหรือบางกรณีอาจจำเป็นต้องปรับปรุงแก้ไขให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ก็สามารถดำเนินการปรับปรุงนวัตกรรมอีกครั้งหนึ่ง

ยุทธกรณ์ ก่อศิลป์ (2562: 75) สรุปขั้นตอนของการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนนั้น มีดังนี้

1. ต้องมีการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ทั้งทฤษฎี และข้อค้นพบต่างๆ เกี่ยวกับสภาพปัจจุบัน ทั้งความต้องการของสถานศึกษา ชุมชน นักเรียน สถานประกอบการ หรือผู้เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา

2. การกำหนดหลักการ เป้าหมาย วัตถุประสงค์ และองค์ประกอบต่างๆของรูปแบบการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับข้อมูลพื้นฐานที่ได้จากการศึกษาเบื้องต้นจะช่วยให้ครูผู้สอนเลือกรูปแบบการสอนที่เหมาะสมและตรงกับจุดมุ่งหมายที่ต้องการได้

3. การกำหนดแนวทางในการนำรูปแบบที่สังเคราะห์ไปจัดการเรียนการสอนซึ่งประกอบด้วย หลักการ วิธีการ เงื่อนไขต่างๆ เช่น ผู้เรียนคือใคร มีลักษณะเช่นไร ค่านิยม ความคิด ความเชื่อเป็นอย่างไร มีหลักแห่งการดำเนินชีวิตภายในสังคมของตนเองอย่างไรจะช่วยให้ครูผู้สอนสามารถสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

4. การประเมินรูปแบบการเรียนการสอน เป็นการทดสอบประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นโดยทั่วไปใช้วิธีการ ดังนี้

4.1) ประเมินความเป็นไปได้เชิงทฤษฎีโดยคณะผู้เชี่ยวชาญ การประเมินความสอดคล้องภายในระหว่างองค์ประกอบต่างๆ

4.2) ประเมินความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติโดยการนำรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาไปทดลองใช้ในสถานการณ์จริงในลักษณะของการวิจัยเชิงทดลองหรือกึ่งทดลอง

5. การปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอน มี 2 ระยะ คือ

5.1) ก่อนนำรูปแบบการเรียนการสอนไปทดลองใช้ การปรับปรุงรูปแบบการเรียน การสอนระยะนี้ใช้ผลความเป็นไปได้จากการประเมินเชิงทฤษฎีเป็นข้อมูลในการปรับปรุง

5.2) หลังการนำรูปแบบการเรียนการสอนไปใช้ โดยอาศัยข้อมูลจากการทดลองเป็นตัวชี้้นำในการปรับปรุงและอาจมีการนำรูปแบบการเรียนการสอนไปทดลองใช้ใหม่และปรับปรุงเป็นวัฏจักรอยู่ตลอดเวลา

สายสุนีย์ กอสนาน (2562: 23) กล่าวว่า การพัฒนารูปแบบ (Development model) ว่าแบ่งการดำเนินการออกเป็น 2 ขั้นตอน คือ การพัฒนารูปแบบและการทดสอบประสิทธิภาพและประสิทธิผลของรูปแบบ ในส่วนการพัฒนารูปแบบนั้นดำเนินการโดยวิเคราะห์ลำดับในการทำวิทยานิพนธ์ หลักการเขียนรายงานการวิจัย การพัฒนารูปแบบอีกวิธีหนึ่งตามแนวทางการศึกษาของ จากนั้นจึงค้นหาสมมุติฐานและหลักการของรูปแบบที่จะพัฒนา แล้วสร้างรูปแบบ

ตามหลักการ ที่กำหนดขึ้น และนำรูปแบบที่สร้างขึ้นไปตรวจสอบความเหมาะสม และหาคุณภาพของรูปแบบต่อไป ส่วนการพัฒนาารูปแบบมีการดำเนินการเป็น 2 ขั้นตอนใหญ่ คือ การสร้าง และการประเมินความเหมาะสม และการหาคุณภาพของรูปแบบจากแนวคิดของการพัฒนารูปแบบพอสรุปได้ว่าการพัฒนารูปแบบประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 ศึกษาและพัฒนารูปแบบ ขั้นที่ 2 หาประสิทธิภาพของรูปแบบ ขั้นที่ 3 ทดลองและหาประสิทธิผลของรูปแบบ ขั้นที่ 4 รับรองรูปแบบ (ด้วยการขยายผล)

จากการศึกษาแนวทางการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนข้างต้น พบว่า มีลักษณะที่คล้ายคลึงกันอาจจะแตกต่างกันในประเด็นย่อย ผู้วิจัยจึงเลือกขั้นตอนการวิจัยและพัฒนา (research and development) 5 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R1) เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis : A) ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development: D1) เป็นการออกแบบและพัฒนา (Design and Development : D & D) ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research: R2) เป็นการนำไปใช้จริง (Implementation : I) ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D2) เป็นการประเมินผล (Evaluation : E) และขั้นตอนที่ 5 การขยายผล (Dissemination)

รูปแบบการจัดการเรียนรู้

การเรียนรู้ไม่ได้เกิดขึ้นเองอย่างอัตโนมัติแต่ผู้สอนต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์โดยยึดผลการเรียนรู้ที่คาดหวังหรือจุดประสงค์เป็นเป้าหมายการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้จึงมีความสำคัญต่อการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนที่ต้องการให้เกิดขึ้นสาระสำคัญพอสังเขปเกี่ยวกับพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้มีดังนี้

ความหมายรูปแบบการจัดการเรียนรู้

คำว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ มีนักวิชาการให้ความหมายไว้อย่างหลากหลาย และหลายแง่มุม ดังนี้ Anderson (1997: 521) กล่าวว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการออกแบบการเรียนรู้ให้ประสบผลสำเร็จ จะต้องประกอบด้วยแนวคิดทฤษฎีพื้นฐาน วัตถุประสงค์ และข้อมูลอื่นๆที่สนับสนุนให้การใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ประสบความสำเร็จ สิ่งสำคัญของรูปแบบคือ กระบวนการพัฒนาการเรียนรู้ และผลที่เกิดขึ้นจากการใช้รูปแบบการเรียนรู้ ส่วน Joyce and Well (2000: 25) กล่าวว่า รูปแบบการเรียนรู้ หมายถึง การบรรยายสภาพแวดล้อมทางการเรียน ซึ่งสภาวะแวดล้อมนั้นจะประกอบไปด้วย หลักสูตร หน่วยการเรียนรู้ บทเรียน โปรแกรมสื่อผสม และคอมพิวเตอร์ช่วยในการเรียนรู้ที่ได้รับการจัดอย่างเป็นระเบียบ เนื่องจากรูปแบบเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ของผู้เรียนช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้ ความคิด ทักษะ ค่านิยม วิธีการคิด และการแสดงออกทางความคิดของตน ในขณะที่นักการศึกษาไทยอย่าง พัทรี ศรีสังข์ (2551: 43) ได้ให้ความหมาย

ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ว่า เป็นกระบวนการจัดการใช้ทรัพยากรที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้มาจัดเป็นกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์หรือได้ฝึกหัด หรือได้กระทำโดยได้รับการเสริมแรงอย่างมีประสิทธิภาพสัมพันธ์ต่อเนื่องกันเพื่อให้เกิดประสิทธิผลมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเกิดขึ้นอย่างค่อนข้างถาวรกับผู้เรียนตามขีดความสามารถ ที่มีได้บรรลุจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ เช่นเดียวกับ ทิศนา ขัมมณี (2553: 221) ที่ได้ให้ความหมาย ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ว่า แบบแผนการดำเนินการสอนที่ได้รับการจัดเป็นระบบอย่างสัมพันธ์สอดคล้องกับทฤษฎี หลักการเรียนรู้ หรือการสอนที่รูปแบบนั้นยึดถือ และได้รับการพิสูจน์ ทดสอบประสิทธิภาพสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายของรูปแบบนั้นๆ โดยทั่วไปแผนการดำเนินการสอนดังกล่าวมักประกอบไปด้วย ทฤษฎี หลักการที่รูปแบบนั้นยึดถือ และกระบวนการสอนที่มีลักษณะเฉพาะอันจะนำไปสู่จุดมุ่งหมายเฉพาะที่รูปแบบนั้นกำหนดซึ่งผู้สอนจะนำไปใช้เป็นแบบอย่างในการจัดกิจกรรมอื่น ๆ ที่มีจุดมุ่งหมายเฉพาะเดียวกันได้ และ ชูสิกร สายเกียรติวัตร (2558: 51) ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้ ดังนี้ แบบแผนหรือโครงสร้าง ของการจัดการเรียนรู้ หรือการสอนที่จัดขึ้นอย่างเป็นระบบระเบียบ มีหลักการ แนวคิด หรือความเชื่อต่างๆเป็นแนวทางยึดถือ มีวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน มีเนื้อหาสาระที่ต้องการพัฒนา ให้เกิดแก่กลุ่มเป้าหมายโดยอาศัยวิธีการจัดการเรียนรู้หรือวิธีการสอนต่างๆเข้ามาช่วยให้สภาพการเรียนรู้เป็นไปตามหลักการที่ยึดถือ และมีการวัดประเมินผล เพื่อตรวจสอบผลการเรียนรู้ของผู้เรียนตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

จากความหมายของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของนักการศึกษาในข้างต้น เมื่อนำมาสังเคราะห์และสรุปสามารถสรุปได้ว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แบบแผนการดำเนินการจัดการเรียนรู้ที่เป็นระบบ มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับทฤษฎี/หลักการการเรียนรู้ที่รูปแบบนั้นยึดถือ และต้องได้รับการทดสอบว่ามีประสิทธิภาพสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ของรูปแบบการเรียนรู้นั้น

องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้

Anderson (1997: 521) กล่าวว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ดังนี้

1. หลักการ
2. วัตถุประสงค์
3. หลักฐานที่แสดงการยอมรับประสิทธิภาพของรูปแบบนั้น

Arens (1997: 7) กล่าวถึงองค์ประกอบจัดการเรียนรู้ว่า ประกอบด้วย 4 ข้อ หลัก คือ

1. หลักการตามทฤษฎีที่ใช้เป็นแนวคิดพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้
2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

3. วิธีสอนที่จะทำให้การเรียนรู้บรรลุวัตถุประสงค์

4. สิ่งแวดล้อมในการจัดการเรียนรู้ที่จะนำไปสู่ผลการเรียนรู้ที่ต้องการ

Joyce and Well (2000: 7) ได้เสนอองค์ประกอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไว้ 4 องค์ประกอบ คือ

1. เป้าหมายของรูปแบบการเรียนรู้ ซึ่งอธิบายถึงสิ่งที่ต้องการพัฒนาหรือคุณลักษณะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน

2. หลักการหรือแนวคิดที่เป็นพื้นฐานของรูปแบบ

3. ขั้นตอนการสอนหรือการดำเนินการสอน

4. การประเมินผลที่ชี้ให้เห็นถึงผลที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากการใช้รูปแบบ

สมาน อัสวภูมิ (2550: 83) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ 7 องค์ประกอบ คือ

1. มีวัตถุประสงค์ของรูปแบบโดยผู้ที่พัฒนารูปแบบขึ้นมาจะต้องทราบว่าพัฒนาขึ้นมาเพื่อนำไปใช้ในการแก้ปัญหาอย่างไรอย่างหนึ่ง หรือเพื่อให้การดำเนินงานอย่างไรอย่างหนึ่งเกิดผลดีขึ้นมา

2. มีทฤษฎีพื้นฐานและหลักการของรูปแบบเพื่อให้การดำเนินงานของรูปแบบเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

3. มีระบบงานและกลไกของรูปแบบ

4. มีวิธีการดำเนินงานของรูปแบบมีการกำหนดภารกิจ กระบวนการ วิธีการกิจกรรมที่ต้องดำเนินการตามรูปแบบ

5. มีแนวทางการประเมินรูปแบบเป็นการกำหนดแนวทางและเครื่องมือในการประเมินผลตามวัตถุประสงค์ของรูปแบบ

6. มีคำอธิบายประกอบรูปแบบคือการอธิบายคำศัพท์เฉพาะเพื่อสื่อความให้ตรงกันในการนำรูปแบบไปใช้ให้ประสบความสำเร็จ

7. มีเงื่อนไขในการนำรูปแบบไปใช้ เป็นการระบุข้อจำกัด ข้อระมัดระวังในการนำรูปแบบไปใช้ และเงื่อนไขในการนำรูปแบบไปใช้ให้ประสบความสำเร็จ

ทิสนา แคมมณี (2555: 219-220) กล่าวถึงองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ว่าประกอบด้วย 1) ปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิด หรือความเชื่อที่เป็นพื้นฐานของรูปแบบนั้น 2) มีการบรรยายและอธิบายสภาพหรือลักษณะของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับหลักการที่ยึดถือ 3) มีการจัดระบบคือมีการจัดองค์ประกอบและความสัมพันธ์ขององค์ประกอบของระบบให้สามารถนำนักเรียนไปสู่เป้าหมายของระบบ หรือกระบวนการนั้นๆ 4) มีการอธิบาย หรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีสอนและเทคนิคการสอนต่างๆที่ช่วยให้กระบวนการเรียนการสอนนั้นๆ เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

ชลธิชา หอมพุ่ม (2557: 29) สรุปองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้/รูปแบบการสอนว่า ประกอบด้วยหลักการ แนวคิด ทฤษฎีของรูปแบบการสอน วัตถุประสงค์ของรูปแบบการสอน เนื้อหาที่ใช้ในการสอน กิจกรรมการเรียนการสอน และเทคนิควิธีสอนต่างๆตลอดจนการวัดและประเมินผล โดยองค์ประกอบเหล่านี้จะต้องมีความสัมพันธ์สอดคล้องกัน

พรพิมล อ่อนอินทร์ (2559: 24) กล่าวถึงองค์ประกอบที่สำคัญของรูปแบบ การจัดการเรียนรู้ไว้ 3 ประการ ดังนี้ 1) องค์ประกอบที่เป็นหลักการแนวคิด ทฤษฎีในการพัฒนารูปแบบ 2) องค์ประกอบ ที่เป็นกระบวนการ ได้แก่ การดำเนินการสอน สื่อ การใช้เทคนิคการสอน เพื่อสนับสนุนการจัด กิจกรรมที่ทำให้การเรียนรู้บรรลุตามจุดประสงค์ 3) องค์ประกอบที่เป็นผลผลิตที่จะเกิดขึ้นกับ ผู้เรียน ได้แก่ ผลการเรียนรู้ทั้งด้านความรู้พฤติกรรม และกระบวนการจากแนวคิด องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้

จากที่นักการศึกษาได้กล่าวมาทั้งหมดนั้น ผู้วิจัยได้นำมาสังเคราะห์ดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 ผลการสังเคราะห์องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้

Anderson (1997: 521)	Arens (1997: 7)	Joyce and Well (2000: 7)	สมาน อัสวภูมิ (2550: 83)
1. หลักการ	1. หลักการตามทฤษฎีที่	1.เป้าหมายของรูปแบบ	1.มีวัตถุประสงค์ของรูปแบบ
2. วัตถุประสงค์	ใช้เป็นแนวคิดพื้นฐานใน	การเรียนรู้	2.มีทฤษฎีพื้นฐาน หลักการ
3. หลักฐานที่แสดงการ	การพัฒนารูปแบบการ	2.หลักการหรือแนวคิดที่	ของรูปแบบ
ยอมรับประสิทธิภาพของ	จัดการเรียนรู้	เป็นพื้นฐานของรูปแบบ	3.มีระบบงานและกลไกของ
รูปแบบนั้น	2. ผล การ เรี ย น รู้ ที่	3.ขั้นตอนการสอนหรือ	รูปแบบ
	คาดหวัง	การดำเนินการสอน	4.มีวิธีการดำเนินงานของ
	3. วิธีสอนที่จะทำให้การ	4.การประเมินผล	รูปแบบมีการกำหนดภารกิจ
	เรียนบรรลุวัตถุประสงค์		กระบวนการ วิธีการกิจกรรม
	4. สิ่งแวดล้อมในการ		ที่ต้องดำเนินการตามรูปแบบ
	จัดการเรียนรู้ที่จะนำไปสู่		5.มีแนวทางการประเมิน
	ผลการเรียนรู้ที่ต้องการ		6.มีคำอธิบายประกอบ
			7.มีเงื่อนไขในการนำรูปแบบ
			ไปใช้ เป็นการระบุข้อจำกัด
			ข้อระมัดระวังในการนำ
			รูปแบบไปใช้ และเงื่อนไขใน
			การนำรูปแบบไปใช้ให้
			ประสบความสำเร็จ

ตารางที่ 6 ผลการสังเคราะห์องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

ทิตนา แชมมณี (2555: 219-220)	ชลธิชา หอมทุ่ง (2557: 29)	พรพิมล อ่อนอินทร์ (2559: 24)	การสังเคราะห์ของผู้วิจัย
<p>1.ปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิด หรือ ความเชื่อที่เป็นพื้นฐาน ของรูปแบบนั้น</p> <p>2.มีการบรรยายและ อธิบายสภาพ หรือ ลักษณะ ของการจัด กิจกรรมการเรียน การสอน ที่สอดคล้องกับ หลักการที่ยึดถือ</p> <p>3.มีการจัดระบบและ ความสัมพันธ์ ของ องค์ประกอบเพื่อนำพา นักเรียนบรรลุเป้าหมาย ของ ระบบ หรือ กระบวนการนั้นๆ ได้</p> <p>4. มีการอธิบาย หรือให้ ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีสอน และเทคนิคการสอน ต่าง ๆ ที่ ช่วย ให้ กระบวนการเรียน การ สอน นั้น ๆ เกิด ประสิทธิภาพสูงสุด</p>	<p>หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ของรูปแบบการสอน วัตถุประสงค์ของรูปแบบ การสอน เนื้อหาที่ใช้ใน การสอน กิจกรรมการ เรียน การสอน และ เทคนิควิธีสอนต่างๆ ตลอดจนการวัดและ ประเมินผล โดย องค์ประกอบเหล่านี้ จะต้องมีความสัมพันธ์ สอดคล้องกัน</p>	<p>1. องค์ประกอบที่เป็น หลักการแนวคิด ทฤษฎี ในการพัฒนารูปแบบ</p> <p>2. องค์ประกอบที่เป็น กระบวนการ ได้แก่ การ ดำเนินการสอน สื่อ การ ใช้เทคนิคการสอนเพื่อ สนับสนุนการจัดกิจกรรม ที่ทำให้การเรียนรู้บรรลุ</p> <p>3. องค์ประกอบที่เป็น ผลผลิตที่จะเกิดขึ้นกับ ผู้เรียน คือผลการเรียนรู้ ทั้งด้านความรู้พฤติกรรม และกระบวนการ</p>	<p>หลักการ จุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม การวัด ประเมินผล เงื่อนไขในการ นำรูปแบบไปใช้</p>

จากตารางที่ 6 ผู้วิจัยสรุปได้ว่า องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ดังนี้

1. หลักการ หมายถึง ส่วนของแนวคิด ทฤษฎีที่นำมาเป็นหลักในการสนับสนุนรูปแบบ การจัดการเรียนรู้ และเป็นตัวชี้้นำการกำหนดจุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมและขั้นตอนการดำเนินการ และการวัดผลประเมินผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้

2. จุดประสงค์ หมายถึง เป้าหมายของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ต้องการบรรลุระดับความมุ่งหวังที่กลุ่มเป้าหมายจะต้องเกิดหลังจากการดำเนินการตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้
3. เนื้อหา หมายถึง สารการเรียนรู้ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้
4. กิจกรรม หมายถึง วิธีการปฏิบัติในการจัดการเรียนรู้ที่ปรากฏอย่างละเอียด ชัดเจนในขั้นตอนต่างๆ ระหว่างการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย
5. การวัดและประเมินผล หมายถึง การวัดและประเมินผล เป็นส่วนที่ใช้ตรวจสอบประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ว่าบรรลุวัตถุประสงค์หรือไม่
6. เงื่อนไขในการนำรูปแบบไปใช้

แนวคิดเกี่ยวกับการสอนวรรณคดีไทย รูปแบบการจัดการเรียนรู้

ความหมายของวรรณคดีไทย

คำว่าวรรณคดีเป็นศัพท์บัญญัติเพื่อใช้ในความหมายของคำว่า Literature ในภาษาอังกฤษ เป็นการแสดงความคิดโดยเขียนหรือแต่งขึ้นเป็นหนังสือ มีนักวิชาการทางภาษา ให้ความหมายของคำว่าวรรณคดี ดังต่อไปนี้

รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2523: 4) กล่าวว่า “วรรณคดีมาจากคำว่า วรรณ หรือ บรรณ ซึ่งแปลว่า ใบไม้หรือหนังสือ กับคำว่า คติ แปลว่า ทาง วรรณคดีจึงแปลตามรูปศัพท์ว่าแนวทาง ของการแต่งหนังสือสอดคล้องกับ เปลื้อง ณ นคร (2527: 1) วรรณคดีแปลว่าหนทางแห่งหนังสือ ในขณะที่ (ศรีวิไล ดอกจันทร์, 2529: 3; ราชบัณฑิตยสถาน , 2554; และวิภา กงกะนันทน์, 2556: 3) ให้ความหมายของคำว่าวรรณคดีในแง่ของชิ้นงานไว้ว่า วรรณคดีหมายถึงหนังสือที่เรียบเรียง ด้วยถ้อยคำเกลี้ยงเกลา ไพเราะ ผู้แต่งใช้อารมณ์ และสติปัญญา คิด คัดสรร กลั่นกรองกระตุ้นให้เกิดอารมณ์สะเทือนใจ ทั้งยังเป็นหนังสือที่สอดแทรกคุณค่าต่าง ๆ และสารัตถประโยชน์ไว้อีกด้วยจนได้รับยกย่องว่าแต่งดีมีคุณค่าเชิงวรรณศิลป์ถึงขนาด ในขณะที่ ดวงมน จิตรจางง และคณะ (2555: 4) มีความที่แตกต่างและน่าสนใจว่า วรรณคดีและวรรณกรรมเป็นไวยากรณ์ มีความหมายเหมือนกัน คือ งานศิลปะที่มีภาษาเป็นวัสดุ (ทั้งमुखपात्रและลายลักษณ์) แต่เนื่องจากความเข้าใจผิดของคนกลุ่มหนึ่ง ที่ยึดค่านิยามว่า วรรณคดีคือหนังสือที่ได้รับการยกย่องว่าแต่งดี และได้รับการยกย่อง จากวรรณคดีสโมสร แต่ไม่มีการอุกคิดว่าหนังสือที่ได้รับการยกย่องส่วนใหญ่่นั้นแต่งขึ้นก่อนจะมีวรรณคดีสโมสร และมีคุณค่าอยู่แล้ว

จากความหมายสรุปของวรรณคดีไทยของนักวิชาการในข้างต้น ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ความหมายของวรรณคดีไทยสรุปได้ว่า วรรณคดีไทยหมายถึง ผลงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นผ่านตัวอักษรเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดต่างๆซึ่งมีคุณค่าทั้งด้านเนื้อหา และภาษาตลอดจนกระทบต่อความรู้สึกของผู้อ่าน ดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 ผลการสังเคราะห์ความหมายของวรรณคดีไทย

แหล่งข้อมูล	ประโยค/ข้อความสำคัญ	ผลการสังเคราะห์
рінฤทัย สัจจพันธุ์ (2523: 4)	แนวทางของการแต่งหนังสือ	ผลงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นผ่าน
เปลื้อง ณ นคร (2527: 1)	หนทางแห่งหนังสือ	ตัวอักษรเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก
ศรีวิไล ดอกจันทร์ (2529: 3)	หนังสือที่เรียบเรียงด้วยถ้อยคำกลิ้งกล่อมไพเราะ กระตุ้นให้เกิดอารมณ์สะเทือนใจ ทั้งยังเป็นหนังสือที่สอดแทรกคุณค่าต่าง ๆ และสารัตถประโยชน์ไว้อย่างลึกซึ้ง	นึกคิดต่างๆ ซึ่งมีคุณค่าทั้งด้านเนื้อหา และภาษาตลอดจนกระทบต่อความรู้สึกของผู้อ่าน
ราชบัณฑิตยสถาน (2554: 1)	วรรณกรรมที่ได้รับยกย่องว่าแต่งดีมีคุณค่าเชิงวรรณศิลป์ถึงขนาดอ่อนโยน	ของผู้อ่าน
ดวงมณ จิตรจำนง และคณะ (2555: 4)	งานศิลปะที่มีภาษาเป็นวัสดุ แต่เนื่องจากความเข้าใจผิดของคนกลุ่มหนึ่ง ที่ยึดค่านิยามว่า วรรณคดีคือหนังสือที่ได้รับยกย่องว่าแต่งดี และได้รับการยกย่องจากวรรณคดีสโมสร แต่ไม่มีการอุทิศว่าหนังสือที่ได้รับยกย่องส่วนใหญ่ั้นแต่งขึ้นก่อนจะมีวรรณคดีสโมสร และมีคุณค่าอยู่แล้ว	วรรณคดีหรือวรรณกรรมเป็นผลงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์สำคัญเพื่อบันทึกหรือบรรยายความรู้สึก อารมณ์ ความไม่ฝืน จินตนาการ และประสบการณ์ของคนให้ปรากฏออกมาในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งตามใจปรารถนา

ความสำคัญและคุณค่าของวรรณคดีไทย

วรรณคดีเป็นสิ่งสร้างสรรค์อันล้ำค่าของมนุษย์ มนุษย์สร้างและสื่อสารเรื่องราวของชีวิต วัฒนธรรมและอารมณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องหรือสะท้อนความเป็นมนุษย์ด้วยกลวิธีการใช้ถ้อยคำ สำนวน ภาษา ซึ่งมีความเหมือนหรือแตกต่างกันไปในแต่ละยุคสมัย ผู้รู้ได้กล่าวถึงความสำคัญและคุณค่าของวรรณคดีไทยไว้ดังต่อไปนี้

กุหลาบ มัลลิกะมาส (2527: 10) กล่าวถึงความสำคัญและคุณค่าของวรรณคดีไทยไว้ ดังนี้

1. ส่งเสริมทักษะทั้ง 5 ฟัง พูด อ่าน เขียน และคิด
2. ให้ความรู้โดยวรรณคดีเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร และสร้างความสมบูรณ์ทางด้าน

ความรู้

3. ส่งเสริมให้เกิดพัฒนาการด้านปัญญา ความรู้สึก วัฒนธรรม เป็นต้น
4. สร้างคุณลักษณะที่ดี และจิตใจที่ดีงาม

ศรีวิไล ดอกจันทร์ (2529: 9) กล่าวถึงความสำคัญและคุณค่าของวรรณคดีไทยไว้ 10 ด้าน ดังต่อไปนี้

1. วรรณคดีเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ
2. วรรณคดีเป็นงานสร้างสรรค์ของมนุษย์
3. วรรณคดีเป็นศิลปะแขนงหนึ่ง
4. วรรณคดีเป็นผลรวมของประสบการณ์มนุษย์
5. วรรณคดีเป็นการสื่อสารและถ่ายทอดทางวัฒนธรรม
6. วรรณคดีเป็นเครื่องสำเร็จอารมณ์และบันเทิงใจอย่างหนึ่ง
7. วรรณคดีเป็นกระจกสะท้อนชีวิตและสังคม
8. วรรณคดีเป็นบ่อเกิดของศิลปะและวรรณกรรม
9. วรรณคดีมีอิทธิพลต่อชีวิต จิตใจ ค่านิยมของคนในสังคม

วรรณคดีเป็นวิชาที่นักเรียนจะต้องเรียนในระบบโรงเรียน

दनया वग्सरनखस्य (2529: 119) กล่าวถึงความสำคัญและคุณค่าของวรรณคดีไทยไว้ ดังต่อไปนี้

1. คุณค่าด้านอารมณ์ ก่อให้เกิดความสนุกสนาน บันเทิงใจ สะเทือนใจ
2. คุณค่าด้านปัญญา ก่อให้เกิดความรู้ทั้งทางคติโลกและคติธรรม
3. คุณค่าด้านศีลธรรม ช่วยปลูกศีลธรรมของคนในสังคม ไม่บ่อนทำลายความสงบสุข

ในสังคม

บุญเหลือ เทพยสุวรรณ (2539: 41) ได้กล่าวถึงความสำคัญของวรรณคดีว่า วรรณคดีเป็นกระจกส่องลักษณะสังคมของตน และอาจเป็นเครื่องดำรงวัฒนธรรม

ศักดิ์ศรี แยมันดดา (2544: 10) กล่าวว่า วรรณคดีเป็นเครื่องแสดงวัฒนธรรมอันหมายถึง ความเจริญของคนในชาติ เพราะชาติที่เจริญแล้วเท่านั้นที่สามารถสร้างสรรค์วรรณคดีขึ้นมาเป็นสมบัติ ประจำชาติได้

รีนฤทัย สัจจพันธุ์ (2549: 31) กล่าวถึงความสำคัญของ วรรณคดีไว้อย่างน่าสนใจว่า “วรรณคดีทั้งปวงล้วนเป็นกระจกส่องสะท้อนสังคมและชีวิตมนุษย์ การอ่านวรรณคดีจึงเป็นการอ่าน ชีวิต

อิงอร สุพันธ์วิช และคณะ (2555: 25) กล่าวถึงกล่าวถึงคุณค่า และความสำคัญ ของการศึกษาวรรณคดีไว้ สรุปได้ว่า การเรียนวรรณคดีแม้จะไม่ก่อประโยชน์ในเชิงรูปธรรม แต่ก็มี ประโยชน์ต่อการจรรโลงจิตใจ ใช้ความคิดเพื่อเข้าใจความเป็นมนุษย์ เนื่องจากวรรณคดีเป็นแหล่ง รวบรวมความเจริญทางสังคมวัฒนธรรมตลอดจนยกระดับจิตใจของผู้อ่าน

ศิธาธา จุฑารัตน์ (2549: 19) กล่าวถึงคุณค่าวรรณคดีว่า เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่แสดง ถึงภูมิปัญญา วิถีชีวิตและความเชื่อของคนในสมัยต่างๆ และยังมีคุณค่าทางด้านภาษา และศิลปะ การประพันธ์ที่ให้ความบันเทิงและจรรโลงใจ

จิรวรรณ อิศระพงษ์ไพศาล (2555: 37) กล่าวถึงคุณค่าวรรณคดีว่าเป็นมรดกทางวัฒนธรรม ที่แสดงวิถีชีวิตคนแต่ละยุคสมัย การอ่านวรรณคดีให้คุณค่าด้านอารมณ์ สติปัญญา สังคม ศิลธรรม และภาษา

สุภัทรวรงค์ รวงผึ้งรุ่งโรจน์ (2563: 46) สรุปความสำคัญและคุณค่าของวรรณคดีไทย ว่า วรรณคดีเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมของชาติที่มีความไพเราะ ทั้งด้านเสียง คำ และความหมาย วรรณคดี ไทยช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการคิดของนักเรียนให้สูงขึ้น เป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ ที่นักเรียนจะนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

จึงสรุปได้ว่าความสำคัญและคุณค่าของวรรณคดีไทย คือ การใช้ภาษาสะท้อนให้เห็นวิถีชีวิต ของคน การสืบทอด และอนุรักษ์วัฒนธรรม กฎระเบียบคำสอน และเป็นเครื่องมือสร้างความสามัคคี ให้เกิดในกลุ่มชน และให้ความจรรโลงใจ นอกจากนี้จะให้คุณค่าในด้านอรรถรสของถ้อยคำที่ทำให้ผู้อ่าน เห็นความงดงามของภาษาแล้ว ยังมีคุณค่าทางสติปัญญาและศีลธรรมอีกด้วย

การสอนวรรณคดีไทยในระดับมัธยมศึกษา

ปัจจุบันการสอนวรรณคดีไทยนั้นได้มีการคิดค้นแนวทางการสอนไปตามยุคสมัยและ เหตุการณ์ในสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจอย่างซาบซึ้งและเห็นคุณค่า ซึ่งมีนักการศึกษาและผู้เชี่ยวชาญได้กล่าวถึงวิธีการสอนวรรณคดีไทย โดยสรุปได้ดังนี้

บรรเทา กิตติศักดิ์ (2527: 137) การสอนวรรณคดีแต่เดิมครูมักจะมุ่งสอนแต่นักเรียนเข้าใจ เนื้อหาของวรรณคดี รู้จักนิสัยของตัวละคร และคำศัพท์เท่านั้น โดยให้นักเรียนอ่านในใจ อ่านออก

เสียงทำนองเสนาะ พร้อมทั้งให้ท่องบทอาขยานตามที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนดไว้เท่านั้น การเรียนวรรณคดีจึงทำให้นักเรียนไม่เข้าถึงถึงวรรณคดีและไม่ เกิดความซาบซึ้งเท่าที่ควร แม้ว่าหลักสูตรจะกำหนดไว้ว่าต้องจัดการเรียนการสอนให้นักเรียนเกิดความสนใจและซาบซึ้งในวรรณคดีก็ตามแต่การสอนไม่ได้ทำให้นักเรียนเข้าถึงวรรณศิลป์ ไม่สามารถนำเนื้อหาของวรรณคดีในแต่ละเรื่องมาส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดแก้ปัญหาได้ วรรณคดีเป็นศิลปะทางภาษา การสอนจะต้องให้เข้าถึงศิลปะทางภาษา อีกทั้งยังจะต้องส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหา โดยใช้วรรณคดีเป็นเครื่องมือสำคัญในการส่งเสริมการคิด

อัจฉิมา เกิดผล (2536: 92) ให้ข้อเสนอแนะว่าครูจะต้องเข้าใจเนื้อหาของวรรณคดีอย่างละเอียด นำเทคนิคและวิธีสอนใหม่ๆ มาประกอบการสอนเพื่อจะได้ไม่น่าเบื่อ เวลายกตัวอย่างประกอบจะต้องทันสมัยนักเรียนเห็นภาพตามอย่างชัดเจน เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น ไม่บังคับ ให้ท่องอาขยาน ครูจะต้องชี้ให้เห็นลีลาและความไพเราะของบทประพันธ์ แล้วให้นักเรียนเลือกท่อง ในบทที่ประทับใจแทน

สุจริต เพียรชอบ (2540: 63-66) กล่าวว่าในอดีตเด็กมีโอกาสใกล้ชิดและซาบซึ้งกับวรรณคดีมากกว่าในปัจจุบัน เพราะในอดีตมีสิ่งเร้าเร้าใจไม่มากเท่าปัจจุบัน วรรณคดีจึงอยู่ในชีวิตประจำวันจนเด็กเรียนรู้และซาบซึ้งไปโดยไม่รู้ตัว แต่ปัจจุบันวรรณคดีไม่ได้เป็นสิ่งเร้าใจเพียงอย่างเดียวของเด็กอีกต่อไป เพราะเด็กไม่มีโอกาสเรียนรู้วรรณคดีจากหนังสือเรียนเท่านั้น แต่มีโอกาสเรียนรู้สิ่งอื่นๆ เพื่อความบันเทิงอีกมากมาย เมื่อเป็นเช่นนั้นครูจึงต้องมียุทธศาสตร์ในการเรียนการสอนวรรณคดีบทบาทของครูก็คือปลูกศรัทธาใหม่แก่ผู้เรียน หาแนวร่วมด้วยการให้นักเรียนผู้ปกครอง ประชาชน และชุมชนได้ส่วนร่วมกิจกรรม เลือกสรรกิจกรรม นำรูปแบบวิธีสอนต่างๆ ที่หลากหลายมาใช้ในการเรียนการสอนวรรณคดีไทย

บุญเหลือ เทพยสุพรรณ (2544: 35-37) กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยไว้ว่า

1. สอนให้รู้ที่มาของประวัติวรรณคดี
2. สอนให้รู้วรรณคดีทั้งเรื่อง ฝึกให้เกิดการคิดเชิงวิจารณ์ในส่วนที่วรรณคดีนั้นสวยงาม และวรรณคดีนั้นบกพร่อง ควรให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น
3. สอนถึงชั้นวิจักษ์วรรณคดี

ฐะปะนีย์ นาครทรรพ (2545: 8) กล่าวถึงการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยไว้ว่า ต้องปลูกฝังให้ผู้เรียนเคยชินกับสิ่งสวยงาม ความไพเราะลึกซึ้ง เพราะการเคี้ยวเคี้ยวให้นิยมตามครูจะไม่เกิดความซาบซึ้งในสุนทรียภาพอย่างแท้จริงได้ จึงควรสอนให้เด็กรู้สึกถึงรสไพเราะของวรรณคดี และรู้จักความสุข ความเพลิดเพลินจากการอ่าน เพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียนวรรณคดีให้ลึกซึ้งต่อไป

รีนฤทัย สัจจพันธุ์ (2549: 121) เสนอแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่นำนักเรียนไปสู่ความเข้าใจ เข้าถึง และซาบซึ้งในวรรณคดี คือ การสอนวิจักษ์ และวิจารณ์วรรณคดีเพราะจะทำให้

นักเรียนเข้าถึงวรรณคดีที่ต่อเนื่องกัน การวิจักษ์วรรณคดี คือ การมองวรรณคดีอย่างรอบด้านจนเกิดความเข้าใจ ในวรรณคดีอย่างแจ่มแจ้งจนนักเรียนเกิดความเข้าใจ ซาบซึ้ง ตระหนักในคุณค่า หวงแหวนต้องการรักษาไว้ เป็นสมบัติของชาติ ส่วนการวิจารณ์ คือ การแสดงความคิดเห็นต่อวรรณคดีนั้น ๆ สามารถตัดสินว่ามีคุณค่าดีเด่น หรือมีข้อด้อยอย่างไร

ขวัญชนก นัยจรรย์ (2551: 26-27) ระบุว่า การสอนวรรณคดีมีแนวทางที่หลากหลาย การสอนควรสร้างความสนุกสนาน เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น และวิพากษ์วิจารณ์เนื้อหาส่วนต่างๆจากเรื่องที่ได้เรียน โดยให้นักเรียนมีส่วนร่วมมากที่สุด ดังนั้นการสอนวรรณคดีควรให้นักเรียนได้อ่านอย่างมีวิจารณญาณเพื่อให้นักเรียนได้รับความรู้ และข้อคิดจากวรรณคดีให้ได้มากที่สุดตามศักยภาพ ครูผู้สอนควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างหลากหลายเพื่อสร้างความสนใจ และเห็นคุณค่าของสิ่งที่ได้เรียน

จิรวรรณ อิศระพงษ์ไพศาล (2555: 40) กล่าวว่า การสอนวรรณคดีมีแนวทางที่หลากหลาย การสอนควรสร้างความสนุกสนาน เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น และวิพากษ์วิจารณ์เนื้อหา ส่วนต่างๆจากเรื่องที่ได้เรียน โดยให้นักเรียนมีส่วนร่วมมากที่สุด

สิริภัทร ชลศรานนท์ (2558: 43) เสนอแนวทางในการจัดการสอนวรรณคดี ไว้ 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ครูแนะนำการเรียนและเนื้อหาในบทเรียน 2) ครูให้นักเรียนอ่าน และเขียนสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเรียน 3) ครูจัดกิจกรรมประกอบการสอนวรรณคดีเพื่อขยายความเข้าใจ คำศัพท์จากเรื่องที่ย่าน และ 4) ครูให้นักเรียนสรุปเพื่อทบทวนคำศัพท์ และเรื่องราวจากเรื่องที่ย่านจากการทำกิจกรรมหน้าชั้นเรียน

สุภัทพงษ์ รวงผึ้งรุ่งโรจน์ (2563: 51) กำหนดแนวทางในการสอนวรรณคดีไทย ว่า ครูต้องทำหน้าที่เป็นทั้งผู้แนะให้นักเรียนเห็นความงามของวรรณคดีและเป็นทั้งผู้วิพากษ์ คือ ประเมินคุณค่าของวรรณคดีนั้น ๆ ให้นักเรียนเห็นว่าวรรณคดีไทยมีลักษณะเด่น มีความงามและมีค่าอย่างไรดีหรือไม่ดีอย่างไรด้วยครูจึงต้องสร้างความรู้สึกว่าวรรณคดีเป็นสิ่งที่สอนให้คนรู้สึกถึงความงาม ความประณีต บรรจง ในชีวิต สำคัญที่สุดคือครูควรเน้นการคิดรวบยอดมากกว่าเนื้อหา เพราะการเน้นเนื้อหามากเกินไป นักเรียน จะไม่มีโอกาสซาบซึ้งถึงความงามและความไพเราะของวรรณคดี

จากแนวทางการสอนวรรณคดีไทยของนักวิชาการ และผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทยในข้างต้น ผู้วิจัยได้นำมาสังเคราะห์ดังตารางที่ 8

ตารางที่ 8 ผลการสังเคราะห์แนวทางการสอนวรรณคดีไทยในระดับมัธยมศึกษา

แหล่งข้อมูล	ประโยค/ข้อความสำคัญ	ผลการสังเคราะห์
บรรเทา กิตติศักดิ์ (2527: 137)	วรรณคดีเป็นศิลปะทางภาษา การสอนจะต้องให้เข้าถึงศิลปะทางภาษา อีกทั้งยังจะต้องส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหา โดยใช้วรรณคดีเป็นเครื่องมือสำคัญในการส่งเสริมการคิด	การสอนวรรณคดีไทยควรเริ่มต้นจากการสอนอ่านซึ่งเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้จากนั้นจึงสอนการวิเคราะห์วรรณคดี
อัจฉิมา เกิดผล (2536: 92)	ครูจะต้องเข้าใจเนื้อหาของวรรณคดีอย่างละเอียด นำเทคนิคและวิธีสอนใหม่มาประกอบการสอน ยกตัวอย่างประกอบจะต้องทันสมัย เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นให้นักเรียนเลือกท่อนในบทที่ประทับใจแทน	การมอบวรรณคดีอย่างรอบด้านจนเกิดความเข้าใจในวรรณคดีอย่างแจ่มแจ้ง จนนักเรียนเกิดความเข้าใจ ชาวซึ่งตระหนักในคุณค่า หวังแทนต้องชาติ จากนั้นสอนรักษาไว้เป็นสมบัติของชาติ จากนั้นสอนการวิจารณ์ คือ การแสดงความความคิดเห็นเห็นต่อวรรณคดีนั้น ๆ สามารถตัดสินว่ามีคุณค่าดีหรือไม่ โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความความคิดเห็นทั้งยังเป็น การฝึกการคิดแก้ปัญหาโดยใช้วรรณคดีเป็นเครื่องมือ อีกทั้งครูจะต้องใช้วิธีการสอนที่หลากหลายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน
สุจิตต์ เพียรชอบ (2540: 63-66)	ปลูกศรัทธาใหม่แก่ผู้เรียน หาแนวร่วมช่วยการเห็นการเรียนรู้ ผู้ปกครอง ประชาชน และชุมชนได้ส่วนร่วมกิจกรรม เลือกสรรกิจกรรม นำรูปแบบวิธีสอนต่างๆที่หลากหลายมาใช้ในการเรียนการสอน วรรณคดีไทย	การวิจารณ์ คือ การแสดงความความคิดเห็นเห็นต่อวรรณคดีนั้น ๆ สามารถตัดสินว่ามีคุณค่าดีหรือไม่ โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความความคิดเห็นทั้งยังเป็น การฝึกการคิดแก้ปัญหาโดยใช้วรรณคดีเป็นเครื่องมือ อีกทั้งครูจะต้องใช้วิธีการสอนที่หลากหลายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน
บุญเหลือ เทพยสุวรรณ (2544: 35-37)	สอนประวัติวรรณคดี เรียนวรรณคดีทั้งเรื่อง ฝึกให้เกิดการคิดเชิงวิจารณ์ให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น สอนถึงชั้นวิจิตรวรรณคดี	การวิจารณ์ คือ การแสดงความความคิดเห็นเห็นต่อวรรณคดีนั้น ๆ สามารถตัดสินว่ามีคุณค่าดีหรือไม่ โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความความคิดเห็นทั้งยังเป็น การฝึกการคิดแก้ปัญหาโดยใช้วรรณคดีเป็นเครื่องมือ อีกทั้งครูจะต้องใช้วิธีการสอนที่หลากหลายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน
ฐะปะนีย์ นาครทรรพ (2545: 8)	สอนให้เด็กรู้สึกถึงรสไพเราะของวรรณคดีและรู้จักความสุข ความเพลิดเพลินจากการอ่าน เพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียนวรรณคดีให้ลึกซึ้งต่อไป	การวิจารณ์ คือ การแสดงความความคิดเห็นเห็นต่อวรรณคดีนั้น ๆ สามารถตัดสินว่ามีคุณค่าดีหรือไม่ โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความความคิดเห็นทั้งยังเป็น การฝึกการคิดแก้ปัญหาโดยใช้วรรณคดีเป็นเครื่องมือ อีกทั้งครูจะต้องใช้วิธีการสอนที่หลากหลายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน
รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2549: 121)	จัดการเรียนรู้ที่นำนักเรียนไปสู่ความเข้าใจ เข้าถึง และซาบซึ้งในวรรณคดี คือ การสอนวิจิตรและวิจารณ์วรรณคดีเพราะจะทำให้นักเรียนเข้าถึงวรรณคดีที่ต่อเนื่องกัน การวิเคราะห์วรรณคดี คือ การมองวรรณคดีอย่างรอบด้านจนเกิดความเข้าใจ ในวรรณคดีอย่างแจ่มแจ้งจนนักเรียนเกิดความเข้าใจ ชาวซึ่งตระหนักในคุณค่า หวังแทนต้องการรักชาติ ส่วนการวิจารณ์ คือ การแสดงความความคิดเห็นต่อวรรณคดีนั้น ๆ สามารถตัดสินว่ามีคุณค่าดีหรือไม่ หรือมีข้อดีข้อด้อยอย่างไร	การวิจารณ์ คือ การแสดงความความคิดเห็นเห็นต่อวรรณคดีนั้น ๆ สามารถตัดสินว่ามีคุณค่าดีหรือไม่ โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความความคิดเห็นทั้งยังเป็น การฝึกการคิดแก้ปัญหาโดยใช้วรรณคดีเป็นเครื่องมือ อีกทั้งครูจะต้องใช้วิธีการสอนที่หลากหลายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน

ตารางที่ 8 ผลการสังเคราะห์แนวทางการสอนวรรณคดีไทยในระดับมัธยมศึกษา (ต่อ)

แหล่งข้อมูล	ประโยค/ข้อความสำคัญ	ผลการสังเคราะห์
ขวัญชนก นัยจรรย์ (2551: 26-27)	<p>สร้างความสนุกสนาน เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น ควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างหลากหลายเพื่อสร้างความสนใจ และเห็นคุณค่าของสิ่งที่ได้เรียน</p>	
จิรวรรณ อิศระพงษ์ไพศาล (2555: 40)	<p>การสอนควรสร้างความสนุกสนาน เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น และวิพากษ์วิจารณ์เนื้อหาส่วนต่างๆจากเรื่องที่ได้เรียน โดยให้นักเรียนมีส่วนร่วมมากที่สุด</p>	
สิริกัทร ชลศรานนท์ (2558: 43)	<p>ครูแนะนำการเรียนรู้และเนื้อหาในบทเรียน ครูให้นักเรียนอ่าน และเขียนสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเรียน ครูจัดกิจกรรมประกอบการสอนวรรณคดีเพื่อขยายความเข้าใจ คำศัพท์ จากเรื่องที่เรียน ครูให้นักเรียนสรุปเพื่อทบทวนคำศัพท์ และเรื่องราวจากเรื่องที่เรียน จากการทำกิจกรรมหน้าชั้นเรียน</p>	
สุภัทพรพงศ์ รวงผึ้งรุ่งโรจน์ (2563: 51)	<p>ครูต้องทำหน้าที่เป็นทั้งผู้แนะให้นักเรียนเห็นความงามของวรรณคดี เป็นทั้งผู้วิพากษ์ ประเมินคุณค่าของวรรณคดีนั้น ๆ ให้นักเรียนเห็นว่าวรรณคดีไทยมีลักษณะเด่น มีความงามและมีค่าอย่างไร ดีหรือไม่ดีอย่างไร</p>	

จากตารางที่ 8 ข้างต้น สามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการเรียนการสอนวรรณคดีไทยได้อย่างดี ซึ่งผู้วิจัยสรุปได้สรุปว่า การสอนวรรณคดีไทยควรเริ่มต้นจากการสอนอ่านซึ่งเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้จากนั้นจึงสอนการวิจักษ์วรรณคดี คือ การมองวรรณคดีอย่างรอบด้านจนเกิดความเข้าใจในวรรณคดีอย่างแจ่มแจ้งจนนักเรียนเกิดความเข้าใจ ซาบซึ้ง ตระหนักในคุณค่า หวงแห่งต้องการรักษาไว้เป็นสมบัติของชาติ จากนั้นสอนการวิจารณ์ คือ การแสดงความคิด เห็นต่อวรรณคดี

นั้น ๆ สามารถตัดสินว่ามีคุณค่าดีเด่น หรือมีข้อดีอย่างไร โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นอีกทั้งยังเป็นการฝึกการคิดแก้ปัญหาโดยใช้วรรณคดีเป็นเครื่องมือ อีกทั้งครูจะต้องใช้วิธีการสอนที่หลากหลายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน



งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน

อัปคุรธอพา สาแล (2559: 132) ทำวิจัยเรื่องการพัฒนาแบบการเรียนรู้อัตโนมัติตามทฤษฎีวัฒนธรรมเชิงสังคมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลายในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้อัตโนมัติตามทฤษฎีวัฒนธรรมเชิงสังคมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลายในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ผลการวิจัยมีดังนี้ 1) สภาพบริบทของผู้เรียนที่มีความหลากหลาย ทางชาติพันธุ์ ประกอบด้วยนักเรียน 3 กลุ่ม คือ นักเรียนไทยพุทธ ไทยมุสลิม และไทยเชื้อสายจีน มีปัจจัยสนับสนุนและปัญหาเรื่องความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษแตกต่างกันทั้ง 4 ทักษะ คือ การฟัง พูด อ่าน และเขียน และมีแนวทางส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษโดยสร้างบรรยากาศในโรงเรียนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย 2) รูปแบบการเรียนรู้อัตโนมัติที่สร้างขึ้น ประกอบด้วย หลักการ จุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมและขั้นตอนการดำเนินการ และการวัดและประเมินผล รูปแบบที่สร้างขึ้นมีชื่อว่า PPiscP Model มีขั้นตอนการเรียนรู้ดังนี้ 1)การนำเสนอเนื้อหา (Presentation) 2) การฝึกแบบ ISC (Practice through Interaction, Scaffolding and Cooperation (ISC)) และ 3) การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Production) โดยใช้เนื้อหาที่เน้นความเป็นพหุวัฒนธรรมในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ และผลการตรวจสอบคุณภาพรูปแบบการเรียนรู้อัตโนมัติ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด และค่าดัชนีประสิทธิผล (Effective Index) สำหรับฟัง-พูด เท่ากับ 0.58 หรือมีความก้าวหน้าในการเรียนร้อยละ 58.00 และอ่าน-เขียน เท่ากับ 0.59 หรือมีความก้าวหน้าในการเรียนร้อยละ 59.003. ผลการใช้พบว่า 3.1) นักเรียน ที่เรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้อัตโนมัติที่พัฒนาขึ้น มีความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษฟัง-พูด และอ่าน-เขียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 3.2) นักเรียนมีพฤติกรรมการทำงานร่วมกันเชิงพหุวัฒนธรรม อยู่ในระดับ มากที่สุด 4. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้อัตโนมัติ อยู่ในระดับ มาก

เนตรดาว ใจจันทร์ (2560: 194) ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้อัตโนมัติตามทฤษฎีการพิพาทเชิงสร้างสรรค์ เพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองในประชาคมอาเซียนสำหรับนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานความเป็นพลเมือง ในประชาคมอาเซียน 2) เพื่อสร้างและตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้อัตโนมัติตามทฤษฎีการพิพาท เชิงสร้างสรรค์ 3) เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้อัตโนมัติ และ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจ ต่อการเรียนด้วยรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้อัตโนมัติ ผลการวิจัย พบว่า 1) แนวคิดการจัดกิจกรรมความเป็นพลเมืองในประชาคมอาเซียนควรจัดกิจกรรมเน้น บูรณาการการ

เรียนรู้อยู่ร่วมกันในสังคมที่หลากหลาย สร้างทักษะ ความรู้ เน้นการฝึกปฏิบัติจริง พัฒนาทักษะต่างๆ ในศตวรรษที่ 21 ทั้งทักษะการสื่อสาร ทักษะแก้ปัญหา ทักษะชีวิต ทักษะการใช้เทคโนโลยี ส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบ ลักษณะสำคัญของความเป็นพลเมืองในประชาคมอาเซียน คือ

- 1.1) มีความรู้เกี่ยวกับประเทศตนเอง เกี่ยวกับประเทศต่างๆ ในอาเซียน ความรู้เกี่ยวกับวิถีชีวิต สภาพภูมิประเทศ ความเชื่อและการดำรงชีวิตของประเทศในอาเซียน และอัตลักษณ์ร่วมกันของอาเซียน
- 1.2) มีเจตคติในเรื่องความสามัคคี มีความรับผิดชอบต่อตนเองและต่อสังคมที่ตนเองอาศัยอยู่

ทิศทางการจัดการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองในประชาคมอาเซียน มีการบูรณาการองค์ความรู้ และเรียนรู้ตลอดชีวิตแบบไร้พรมแดน มุ่งเน้นการสื่อสารและความร่วมมือพัฒนาที่ยั่งยืน การร่วมมือกัน ในการสร้างและพัฒนากระบวนการเรียนการสอนร่วมกันในประชาคมอาเซียน เรียนรู้จากสังคม ปัจจัยพื้นฐานที่ทำให้ทำให้สำเร็จในการส่งเสริมความเป็นพลเมืองในประชาคมอาเซียน ผู้เกี่ยวข้อง เป็นผู้มีส่วนสำคัญยิ่งในการเตรียมการเป็นต้นแบบการจัดการจัดการกิจกรรม ให้คำแนะนำกระตุ้นการคิด

- 2) รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ตามทฤษฎีการพิพาทเชิงสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองในประชาคมอาเซียน สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มี 7 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ความเป็นมาของรูปแบบ 2) แนวคิดพื้นฐาน ในการพัฒนารูปแบบกิจกรรม 3) หลักการ 4) วัตถุประสงค์ 5) การวัดและประเมินผล 6) กระบวนการ จัดกิจกรรม 7) โครงสร้างและเนื้อหาในรูปแบบกิจกรรม โดยมีกระบวนการ 5 ขั้นตอน (PCDCD) ได้แก่ ขั้นที่ 1 ให้กรณีศึกษาหรือปัญหา (Problem Based) ขั้นที่ 2 การค้นหาข้อมูลด้วยตนเอง (Concurrence Seeking) ขั้นที่ 3 การอภิปรายในบทบาทฝ่ายเสนอและฝ่ายค้าน (Debate) ขั้นที่ 4 การสลับบทบาทอีกครั้งหนึ่ง (Change positions) ขั้นที่ 5 การร่วมกันสรุปเป็นคำตอบ (Draw conclusion) ผลการตรวจสอบ จากผู้เชี่ยวชาญพบว่า รูปแบบกิจกรรมมีความเหมาะสมในระดับมากและมีความสอดคล้องในทุกองค์ประกอบ และผลการทดลองนำร่อง พบว่า มีความเหมาะสมนำไปใช้จัดกิจกรรมได้ 3) นักเรียนมีความเป็นพลเมือง ในประชาคมอาเซียนหลังร่วมกิจกรรมสูงกว่าก่อนร่วม กิจกรรมตามรูปแบบที่พัฒนาขึ้น โดย 3.1) นักเรียน มีความรู้เกี่ยวกับประชาคมอาเซียนหลังเข้าร่วมกิจกรรมสูงกว่าก่อน เข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญสถิติ ที่ระดับ .01 3.2) นักเรียนมีทักษะความเป็นพลเมืองในประชาคมอาเซียนหลังเข้าร่วมกิจกรรมสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญสถิติที่ระดับ .01 3.3) นักเรียนมีเจตคติต่อการร่วมกิจกรรมตามรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น หลังเข้าร่วมกิจกรรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญสถิติที่ ระดับ .01 4. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนตามรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นในระดับมาก

โรจนฤทธิ์ จันนุ้ม (2560: บทคัดย่อ) ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ คอมพิวเตอร์ โดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึม เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อสร้างและศึกษาคุณภาพของรูปแบบ

การจัดการเรียนรู้คอมพิวเตอร์ โดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึม เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) เพื่อศึกษาผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้คอมพิวเตอร์ โดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึม เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการสร้างและศึกษาคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้คอมพิวเตอร์ โดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึม เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า (1.1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้คอมพิวเตอร์ โดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึม เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีองค์ประกอบ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ หลักการ วัตถุประสงค์ เนื้อหา กระบวนการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล มีกิจกรรมการเรียนรู้ 4 ชั้น คือ (1) ชั้นมองปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (2) ชั้นวางแผนจัดการปัญหา (3) ชั้นสร้างสรรค์ชิ้นงาน (4) นำเสนอควบคู่การประเมิน ผลการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่า รูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสม อยู่ในระดับมาก (1.2) ดัชนีประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น มีค่าเท่ากับ 0.6917 2) ผลการใช้รูปแบบ การจัดการเรียนรู้คอมพิวเตอร์ โดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึมเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า (2.1) ความคิดสร้างสรรค์บนการทำชิ้นงานที่เกิดจากการเรียนรู้ระหว่างเรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้คอมพิวเตอร์ โดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึม เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของผู้เรียนเพิ่มขึ้นตามลำดับ และความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้คอมพิวเตอร์ โดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึม เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยรวมหลังเรียนอยู่ในระดับดี (2.2) นักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้คอมพิวเตอร์ โดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึม เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สันติวัฒน์ จันทร์ไธ (2561: 117) ทำวิจัยเรื่องผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอน CIPPA ที่บูรณาการกระบวนการเรียนรู้วรรณคดี ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้และเจตคติ ต่อวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนสาธิต การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบ 1) ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทยระหว่างนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ การเรียนการสอน CIPPA ที่บูรณาการกระบวนการเรียนรู้วรรณคดีกับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ 2) เจตคติ ต่อวรรณคดีไทยระหว่างนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอน CIPPA ที่บูรณาการกระบวนการเรียนรู้วรรณคดี กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ และ 3) เจตคติต่อวรรณคดีไทยก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอน CIPPA ที่บูรณาการกระบวนการเรียนรู้อรรณคดี ผลการวิจัย

สรุปได้ ดังนี้ 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียน การสอน CIPPA ที่บูรณาการกระบวนการเรียนรู้วรรณคดีมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทยสูงกว่านักเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอน CIPPA ที่บูรณาการกระบวนการเรียนรู้วรรณคดีมีเจตคติต่อวรรณคดีไทยไม่สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ 3) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอน CIPPA ที่บูรณาการกระบวนการเรียนรู้วรรณคดีมีเจตคติต่อวรรณคดีไทยไม่สูงกว่าก่อนการทดลอง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนภาษาไทย

พรทิพย์ ศิริสมบูรณ์เวช (2547: 175) ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวรรณคดีไทยตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่านเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการตอบสนองต่อวรรณคดี การอ่านเพื่อความเข้าใจและการคิดไตร่ตรองของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวรรณคดีไทยตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่านเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการตอบสนองต่อวรรณคดี การอ่านเพื่อความเข้าใจ และการคิดไตร่ตรองของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต และเพื่อประเมินคุณภาพของรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น โดยการเปรียบเทียบความสามารถด้านการตอบสนองต่อวรรณคดี การอ่านเพื่อความเข้าใจ และการคิดไตร่ตรองหลังการทดลอง ของผู้เรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นกับผู้เรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการเรียนการสอนด้วยวิธีสอนแบบปกติ ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1. รูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นมีหลักการ 4 ประการ คือ การสร้างความเข้าใจการอ่านจากประสบการณ์เดิม ความแตกต่างระหว่างบุคคล การมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้ และการทบทวนและการคิดไตร่ตรอง วัตถุประสงค์ของรูปแบบการเรียนการสอนคือ เพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการตอบสนองต่อวรรณคดี การอ่านเพื่อความเข้าใจ และการคิดไตร่ตรอง กระบวนการเรียนการสอนมี 5 ขั้นตอน คือ (1) สร้างความเข้าใจเบื้องต้นในการอ่าน (2) เชื่อมโยงประสบการณ์ (3) เรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์ (4) ให้และรับข้อมูลป้อนกลับ และ (5) ทบทวนและเขียนบันทึกการตอบสนอง ส่วนการวัดและประเมินผลมีทั้งในระหว่างการเรียนการสอนและหลังการเรียนการสอน 2. จากการทดลองใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นโดยการเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุม พบว่า หลังการทดลองกลุ่มทดลองมีคะแนนความสามารถด้านการตอบสนองต่อวรรณคดีการอ่านเพื่อความเข้าใจ และการคิดไตร่ตรอง สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล จากแบบบันทึกผลการสอนและแบบบันทึกผลการสัมภาษณ์ผู้เรียนแสดงให้เห็นว่าความสามารถของผู้เรียนกลุ่มทดลองด้านการตอบสนอง

ต่อวรรณคดี การอ่านเพื่อความเข้าใจ และการคิดไตร่ตรอง เป็นผลมาจาก การใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น

ชลธิชา หอมฟุ้ง (2557: 170) ศึกษาการพัฒนา รูปแบบการสอนวรรณคดีไทยโดยประยุกต์ใช้อริยสัจสี่เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการสอนวรรณคดีไทย โดยประยุกต์ใช้อริยสัจสี่ เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต และเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาก่อนใช้ ขณะใช้และหลังใช้รูปแบบการสอน ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการสอนวรรณคดีไทยโดยประยุกต์ใช้อริยสัจสี่เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต มี 4 องค์ประกอบ ได้แก่ หลักการ วัตถุประสงค์ กระบวนการเรียนการสอน และปัจจัยสนับสนุนการนำรูปแบบการสอนไปใช้ กระบวนการเรียนการสอนมี 7 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1.เร้าความสนใจ 2.อ่านวรรณคดี 3.วิเคราะห์ ความขัดแย้ง 4.วิเคราะห์สาเหตุ 5.ค้นหาวิธีแก้ไข 6.ผลของการแก้ปัญหา และ 7.สรุปและประเมินผล ผลการทดลองใช้รูปแบบการสอนทั้งกับกลุ่มตัวอย่างและการนำผลการศึกษาไปขยายผลพบว่า นักศึกษา ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มที่นำผลการศึกษาไปขยายผลต่างมีความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ และการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนเรียนด้วยรูปแบบการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และระหว่างเรียนมีพัฒนาการสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง

สุภัทพรพงศ์ รวงผึ้งรุ่งโรจน์ (2563: 147) วิจัยเรื่องการพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้อรรณคดีไทย โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองและทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนารูปแบบ การเรียนรู้อรรณคดีไทย โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองและทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 2) เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบ การเรียนรู้อรรณคดีไทย และ 3) เพื่อศึกษาเจตคติที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้อรรณคดีไทย โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองและทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า 1. รูปแบบการเรียนรู้อรรณคดีไทย โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองและทฤษฎี การเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มี 6 องค์ประกอบ คือ หลักการ จุดมุ่งหมาย กระบวนการจัดการเรียนรู้ (ขั้นที่ 1 สรรค์สร้างแรงจูงใจ ขั้นที่ 2 ขานไขประสบการณ์ล้ำค่า ขั้นที่ 3 พิจารณาค้นคว้าองค์ความรู้ ขั้นที่ 4 ควบคู่เผยแพร่ผลงาน ขั้นที่ 5 เชี่ยวชาญด้วยการตรวจสอบ) การวัดและการประเมินผล บทบาทของครู และบทบาทของนักเรียน มีคุณภาพอยู่ในระดับเหมาะสมดี

มาก 2. ผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้วรรณคดีไทย โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองและทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีดังนี้ 2.1 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดีไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2.2 นักเรียนมีความสามารถในทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2.3 นักเรียนมีความสามารถด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรม และด้านการสื่อสารสารสนเทศ รู้เท่าทันสื่อ มีคะแนนเฉลี่ย 22.24 คะแนน อยู่ในเกณฑ์การจัดอันดับคุณภาพดีมาก 2.4 นักเรียนมีพฤติกรรมการร่วมมือ การทำงานเป็นทีม ภาวะผู้นำ และความมีเมตตา กรุณา มีวินัย คุณธรรม จริยธรรม มีคะแนนเฉลี่ย 87.13 อยู่ในเกณฑ์การจัดอันดับคุณภาพดีมาก 3. เจตคติที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้วรรณคดีไทย โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองและทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในระดับดีมาก

แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการสอนตามแนวคิด Active Learning และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning หรือการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เป็นการเรียนรู้ตามทฤษฎี Constructivism ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน อีกทั้งเป็นการสร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะการพูด ฟัง อ่าน เขียน และไตร่ตรองความคิดต่อเนื้อหาที่เรียน โดยมีรายละเอียดในการศึกษา ดังนี้

ความหมายการสอนตามแนวคิด Active Learning

มีนักการศึกษาทั้งในประเทศและต่างประเทศให้นิยามของการสอนตามแนวคิด Active Learning หรือ การสอนเชิงรุกไว้อย่างหลากหลาย ดังนี้ Faust and Paulson (1998) กล่าวถึงการเรียนรู้ เชิงรุกว่า เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ ต่าง ๆ ที่นักเรียนมีบทบาทในการเรียนรู้ด้วยตนเองมากกว่า การฟังบรรยายโดยครูผู้สอน Bonwell (1991) กล่าวว่า เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดคิดในสิ่งที่เขาได้ทำลงไปซึ่งเป็นการจัดกิจกรรมภายในสมมติฐาน 2 ประการคือ 1) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์ และ 2)แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน เช่นเดียวกับ Fedler and Brent (1996) ระบุว่า เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ซึ่ง Mckiney (2010) กล่าวเพิ่มเติมเกี่ยวกับการสอนตามแนวคิด Active Learning ว่าเป็นเทคนิคที่ผู้เรียนทำมากกว่าฟังบรรยาย โดยผู้เรียนจะค้นพบในสิ่งที่ทำรวมทั้งประมวลผลและประยุกต์ใช้ข้อมูล สำหรับนักการศึกษาไทยได้กล่าวถึง Active Learning ว่าเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรคทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถ เชื่อมโยง

ความรู้หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือ กิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้ แนะนำกระตุ้น หรืออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้นโดย กระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ การสังเคราะห์และการประเมินค่าจากสิ่งที่ ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้การเรียนรู้เป็นไป อย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์ อื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สถาพร พฤษพิบูล (2555) และ ไพศาล เครือแสง (2556) กล่าวว่า เป็นการเรียน การสอนที่เน้น ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติและสร้างความรู้จากสิ่งที่ปฏิบัติในระหว่างการเรียน การสอน โดยเน้น การพัฒนา ทักษะ ความสามารถที่ตรงกับพื้นฐานความรู้เดิม ส่งผลให้ผู้เรียน เชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ที่มาจากการปฏิบัติและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ เช่นเดียวกับ วาสนา เจริญไทย (2557: 24-25) กล่าวว่า เป็นกิจกรรมการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนมีบทบาทหลักในการเรียนรู้ด้วยตนเองส่งเสริม ให้ผู้เรียนตื่นตัวด้านการรู้จัก ให้ผู้เรียนมี โอกาสคิดและตัดสินใจ และลงมือกระทำเพื่อหาคำตอบโดยใช้กิจกรรมการพูด การฟัง การอ่าน และ การเขียน การสะท้อนแนวคิด และการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและผู้สอนทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีคุณค่า และสนุกสนาน และยังสอดคล้องกับ มหาวิทยาลัยศรีปทุม (2559) ให้ความหมาย ของการสอนแบบ Active Learning ว่าเป็นการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นพัฒนากระบวนการเรียนรู้ส่งเสริม ให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ทักษะและเชื่อมโยงองค์ความรู้นำไปปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหาหรือประกอบอาชีพ ในอนาคต หลักการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning คือ การนำเอาวิธีการสอน เทคนิค การสอน ที่หลากหลายมาใช้ออกแบบแผนการสอนและกิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้สอน Active Learning จึงถือเป็นการ จัดการเรียนการสอนประเภทหนึ่งที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลง ในยุคปัจจุบัน อีกทั้งยังช่วยส่งเสริม student engagement , enhance relevance, and improve motivation ของผู้เรียน

จากความหมายของการสอนตามแนวคิด Active Learning หรือการสอนเชิงรุก ที่นักการศึกษา ทั้งในประเทศและต่างประเทศให้นิยามไว้ในข้างต้น ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ความหมาย ดังตารางที่ 9

ตารางที่ 9 ผลการสังเคราะห์ความหมายการสอนตามแนวคิด Active Learning

แหล่งข้อมูล	ประเด็น/ข้อความสำคัญ	ผลการสังเคราะห์
Bonwell (1991)	ผู้เรียนได้ลงมือกระทำ/ใช้กระบวนการคิดคิดในสิ่งที่เขาได้ทำลงไป/ การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์ /แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน	กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิควิธีที่หลากหลาย โดยให้ความสำคัญกับผู้เรียน
Fedler and Brent (1996)	ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้	ให้ผู้เรียนได้เข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการ
Faust and Paulson (1998)	นักเรียนมีบทบาทในการเรียนด้วยตนเองมากกว่าการฟังบรรยายโดยครูผู้สอน	เพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์
Mckiney (2010)	ผู้เรียนทำมากกว่าฟังบรรยาย /ผู้เรียนจะค้นพบในสิ่งที่ทำรวมทั้งประมวลผลและประยุกต์ใช้ข้อมูล	
สถาพร พดพิชญกุล (2555)	แนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism)/ เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา /สร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเองด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือ กิจกรรมการเรียนรู้/ครูเป็นผู้แนะนำกระตุ้นอำนาจความเสียดอกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น	ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนและผู้เรียนและผู้เรียนด้วยกันเองเน้นการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริงและใช้การสนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้
ไพศาล เครือแสง (2556)	ผู้เรียนได้ปฏิบัติและสร้างความรู้จักสิ่งที่ปฏิบัติในระหว่างการเรียนรู้ใหม่กับความรู้เดิม/ การปฏิบัติ/ ความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ	เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ขึ้นได้ด้วยตนเองและสามารถนำไปใช้ใน
วาสนา เจริญไทย (2557: 24-25)	ผู้เรียนมีบทบาทหลักในการเรียนรู้ด้วยตนเอง/ ผู้เรียนมีโอกาสดัดและตัดสินใจ/ ลงมือกระทำเพื่อหาคำตอบ/ มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและผู้สอน/ เกิดการเรียนรู้ที่มีคุณค่าและสนุกสนาน	สถานการณ์อื่น ๆ ได้ซึ่งผู้สอนมีบทบาทเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก และเป็นผู้
มหาวิทยาลัยศรีปทุม (2559)	เน้นพัฒนากระบวนการเรียนรู้สูงเสริมให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ทักษะและเชื่อมโยงความรู้ไปปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหาหรือประกอบอาชีพในอนาคต/ นำเอาวิธีการสอน เทคนิคการสอนที่หลากหลายมาใช้ออกแบบแผนการสอนและกิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน/ ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้สอน	วางแผนในการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนเท่านั้น

จากตารางที่ 9 ความหมายของ Active Learning ที่นักการศึกษาทั้งในประเทศและต่างประเทศเกี่ยวกับให้นิยามไว้สามารถสรุปได้ว่า คือ กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิควิธีที่หลากหลาย โดยให้ความสำคัญกับผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้เข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการ เพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนและผู้เรียนด้วยตนเองเน้นการ เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริงและใช้การสนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ขึ้นได้ด้วยตนเองและสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆ ได้ซึ่งผู้สอนมีบทบาทเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก และเป็นผู้วางแผนในการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนเท่านั้น

ความสำคัญ

ในการศึกษาปัจจุบันพยายามปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิมที่นักเรียนเป็นผู้รับฟังการบรรยายของครู (Passive Learning) เป็นการจัดการเรียนรู้โดยให้นักเรียนมีบทบาทในการสร้างความรู้ด้วยตนเอง แมื่อนักเรียนจะสามารถเรียนรู้ได้จากการฟัง แต่นักเรียนอาจฟังโดยจำได้ และเข้าใจเพียงครั้งเดียวเท่านั้น (Silberman, 1996) สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของ Edgar Dale (Dale, 1969) ที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างอัตราการจำได้ของการเรียนรู้เมื่อเวลาผ่านไประยะเวลาหนึ่ง กับการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ ดังภาพที่ 3



แผนภาพที่ 3 ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Edgar Dale

ที่มา: <http://mookve123.blogspot.com/2015/06/blog-post.html>

จากภาพจะเห็นได้ว่าการเรียนรู้ที่นักเรียนเป็นผู้ปฏิบัติหรือผู้กระทำจะทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ถึงร้อยละ 70 ถึง 90 ดังนั้นการเรียนรู้เชิงรุกซึ่งเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนเป็นผู้ปฏิบัติจึงเป็นวิธี ที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในเรื่องราวต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นไปที่การให้นักเรียนมีบทบาทในการเรียนรู้มากที่สุดจึงทำให้สามารถออกแบบ หรือปรับเปลี่ยนรูปแบบ ของกิจกรรมได้อย่างหลากหลายเพื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่สอน บริบทและ ความต้องการของนักเรียน ตลอดจนอุปสรรคและสิ่งแวดล้อมในการจัดการเรียนรู้

องค์ประกอบการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning หรือการจัดการเรียนรู้เชิงรุกมีองค์ประกอบ ที่สำคัญหลายประการ ซึ่งเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนมีส่วนร่วม เน้นการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่ม นอกเหนือจากการฟังบรรยายเพียงอย่างเดียวเพื่อให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงมีนัก การศึกษากล่าวถึงองค์ประกอบของ การเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning ไว้อย่างหลากหลาย และน่าสนใจ ดังนี้

Bonwell and Eison (1991: 2) ได้เสนอลักษณะขององค์ประกอบการเรียนรู้ Active Learning ไว้ 5 ประการ ได้แก่

1. เรียนรู้จากการปฏิบัติมากกว่าการฟังบรรยาย
2. เน้นการพัฒนาทักษะมากกว่าการถ่ายทอดความรู้
3. เกิดความสามารถในการคิดขั้นสูง
4. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม
5. นักเรียนได้สำรวจทัศนคติและคุณค่าในตัวเอง

Meyers and Jones (1993: 19-20) กล่าวถึงองค์ประกอบของการสอนแบบ Active Learning ไว้ 3 ประการ คือ

1. ปัจจัยพื้นฐาน (Basic Elements) เป็นบทบาทของนักเรียนในการเรียนรู้เชิงรุก ได้แก่การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน การสะท้อนความคิด โดยการฟังและการพูดจะช่วยให้ นักเรียนได้ ค้นหาความหมายของสิ่งที่เรียน การอ่านจะช่วยให้ นักเรียนค่อย ๆ ประมวลข้อมูลให้เป็น ข้อสรุป การเขียนจะช่วยให้ นักเรียนสามารถสรุปในภาษาของตนเอง การสะท้อนจะเป็นการเชื่อมโยง ความรู้ ใหม่กับความรู้เดิมหรือสื่อสารความรู้กับนักเรียนคนอื่น ๆ

2. กลวิธีจัดการเรียนรู้ (Learning Strategies) เป็นเทคนิคหรือวิธีการที่ช่วยให้นักเรียน เกิดการเรียนรู้ ซึ่งหมายถึงการจัดการเรียนรู้แบบต่าง ๆ ที่มีความเหมาะสมกับเนื้อหา บริบท และ ความต้องการของนักเรียน ตลอดจนอุปสรรคและสิ่งแวดล้อมในการจัดการเรียนรู้ เช่น การเรียนรู้แบบ

แลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share), การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning Group), การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games), การเรียนรู้แบบการเขียนจดหมายข่าว (Write and Produce a Newsletter) การเรียนรู้แบบโต้วาที (Student Debates) และการเรียนรู้แบบแผนผังความคิด (Concept Mapping) เป็นต้น

3. ทรัพยากรทางการสอน (Teaching Resources) ซึ่งหมายถึงอุปกรณ์ สิ่งแวดล้อม ในการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนสื่อและแหล่งความรู้ชนิดต่าง ๆ เช่น หนังสือ เว็บไซต์ วิทยากร นอกจากนี้ ยังรวมไปถึงภาระงานต่าง ๆ ที่มอบหมายให้นักเรียนทำเป็นการบ้านด้วย

Fink (1999: 1-2) ได้เสนอองค์ประกอบของการสอนแบบ Active Learning ไว้ดังนี้

1. การสนทนากับตัวเอง เพื่อผู้เรียนจะได้สะท้อนความคิด ถามตนเองว่าคิดอะไร มีความรู้สึกอย่างไร โดยบันทึกการเรียนรู้ หรือแฟ้มสะสมงานที่กำลังเรียนอะไร เรียนอย่างไร สิ่ง ที่เรียนนี้มีบทบาทอย่างไรในชีวิตประจำวัน

2. การสนทนาสื่อสารกับผู้อื่น การสอนแบบเดิมจะจำกัดความคิดในการแลกเปลี่ยน ความคิดเห็นกับผู้อื่น ขาดความกระตือรือร้นในการสนทนา หากผู้สอนมอบหมายให้มีการอภิปราย กลุ่มย่อยในหัวข้อที่น่าสนใจช่วยสร้างสถานการณ์แห่งการเรียนรู้ที่ดียิ่งขึ้น

3. ประสบการณ์จากการลงมือทำ นักเรียนเกิดประสบการณ์โดยตรงจากการ ออกแบบและทำการทดลองหรือทางอ้อมจากกรณีศึกษา บทบาทสมมติ เป็นต้น

4. ประสบการณ์ที่ได้จากการสังเกต นักเรียนมองหรือฟังคนอื่นที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่ กำลังเรียน นักเรียนอาจสังเกตโดยตรงจากสิ่งที่เกิดขึ้น หรือจากสถานการณ์จำลอง ซึ่งทำให้นักเรียน ได้รับประสบการณ์ที่มีคุณค่า

Cojocariu (2010) กล่าวถึง องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่นำเสนอโดย Fink (1999) ที่มองว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการระหว่าง การมีประสบการณ์ผ่านการลงมือทำและการสังเกต ผสมผสานกับการสนทนากับตนเองและผู้อื่น ดังนี้

1. การลงมือทำ หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมบางอย่างเช่น การออกแบบ การทำกิจกรรมการทดลอง วิเคราะห์ วิพากษ์ ค้นคว้า หรือนำเสนอ เป็นต้น

2. การสังเกต หมายถึง กิจกรรมการใช้ประสาทสัมผัสด้านการมองเห็นหรือฟังสิ่งต่างๆ จากประสบการณ์หรือกิจกรรมการเรียนรู้

3. การสนทนากับตัวเอง หมายถึง การไตร่ตรองเกี่ยวกับเนื้อหาหรือเรื่องที่เรียน โดยใช้ ความคิดเห็นหรือความรู้สึกส่วนตัวที่มีต่อเนื้อหานั้นๆ โดยอาจดำเนินการผ่านการเขียนบันทึกอนุทิน หรือทำแฟ้มสะสมผลงาน

4. การสนทนากับผู้อื่น หมายถึง การติดต่อสื่อสารทั้งทางตรงและทางอ้อมกับผู้อื่น เช่น การติดต่อสื่อสารทางตรงกับผู้สอน เพื่อนในกลุ่มเพื่อทำงานให้สำเร็จ ผู้เชี่ยวชาญท่านอื่น ผ่านการเขียนหรือผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ หรือการติดต่อสื่อสารทางอ้อมผ่านการอ่านข้อความ

สัญญา ภัทรากร (2552: 28) ได้สรุปองค์ประกอบของการสอนแบบ Active Learning ไว้ดังนี้

1. ปัจจัยพื้นฐาน ได้แก่ การพูด การฟัง การเขียน การอ่าน และการสะท้อนความคิด
2. กลวิธีในการเรียนรู้ ได้แก่ การแบ่งกลุ่มเล็กๆ การทำงานร่วมกันเป็นทีม
3. ทรัพยากรทางการสอน ได้แก่ การให้การบ้าน วิทยากรจากภายนอก การใช้เทคโนโลยีในการสอน และการเตรียมอุปกรณ์การศึกษา

เนาวนิตย์ สงคราม (2557: 39-40) ได้สรุปองค์ประกอบของการสอนแบบ Active Learning ไว้ 6 ประการ ดังนี้ 1) ผู้เรียนมีกิจกรรมเรียนรู้ที่หลากหลาย 2) มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และครู 3) ผู้เรียนใช้ทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียนในการลงมือทำงาน 4) ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการสื่อสาร ทักษะ การคิดในระดับที่สูงขึ้น 5) ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียน และ 6) ผู้เรียนพัฒนาทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และเพยาว์ ยินดีสุข (2559: 6) ได้เสนอองค์ประกอบของการสอนตามแนวคิด Active Learning หรือการเรียนรู้เชิงรุก ว่า มี 3 องค์ประกอบ คือ 1) ผู้เรียนจะต้องมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรม 2) ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา การวิเคราะห์ การสังเคราะห์การประเมินค่า และ 3) ผู้เรียนได้รับการบ่มเพาะคุณธรรม จริยธรรม เจตคติ และคุณค่าที่มีอยู่ในตัวผู้เรียน

จากองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning หรือการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่นักการศึกษาทั้งในประเทศและต่างประเทศเสนอแนวทางไว้ในข้างต้น ผู้วิจัยนำมาสังเคราะห์ดังตารางที่ 10

ตารางที่ 10 ผลการสังเคราะห์องค์ประกอบของการสอนตามแนวคิด Active Learning

Bonwell and Eison (1991: 2)	Meyers and Jones (1993: 19-20)	Fink(1999: 1-2)	Cojocariu (2010)
1. เรียนรู้จากการปฏิบัติมากกว่าการฟังบรรยาย 2. เน้นการพัฒนาทักษะมากกว่าการถ่ายทอดความรู้ 3. เกิดความสามารถในการคิดขั้นสูง 4. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม 5. นักเรียนได้สำรวจทัศนคติและคุณค่าในตัวเอง	1. ปัจจัยพื้นฐาน (Basic Elements) เป็นบทบาทของนักเรียนในการเรียนรู้เชิงรุก ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน การสะท้อนความคิด 2. กลวิธีจัดการเรียนรู้ (Learning Strategies) เป็นเทคนิคหรือวิธีการที่ช่วยให้ให้นักเรียนเกิด การเรียนรู้ ซึ่งหมายถึงการจัดการเรียนรู้แบบต่าง ๆ ที่มีความเหมาะสมกับเนื้อหา บริบท และ ความต้องการของนักเรียน ตลอดจนอุปกรณ์และสิ่งแวดล้อมในการจัดการเรียนรู้ 3. ทรัพยากรทางการสอน (Teaching Resources) ซึ่ง หมายถึง อุปกรณ์ สิ่งแวดล้อมในการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนสื่อและแหล่งความรู้ชนิดต่าง ๆ	1. การสนทนากับตัวเอง 2. การสนทนากับผู้อื่น 3. ประสบการณ์ที่ได้จากการลงมือทำ 4. ประสบการณ์ที่ได้จากการสังเกต	1. การลงมือทำ 2. การสังเกต 3. การสนทนากับตัวเอง 4. การสนทนากับผู้อื่น

ตารางที่ 10 ผลการสังเคราะห์องค์ประกอบของการสอนตามแนวคิด Active Learning (ต่อ)

สัญญา ภัทรภกร (2552: 28)	เนาวนิตย์ สงคราม (2557: 39-40)	พิมพ์พันธ์ เตชะคุปต์ และเพียว ยินดีสุข (2552: 6)	การสังเคราะห์ของผู้วิจัย
<p>1. ปัจจัยพื้นฐาน ได้แก่ การพูด การฟัง การเขียน การอ่าน และการสะท้อนความคิด</p> <p>2. กลวิธีในการเรียนรู้ ได้แก่ การแบ่งกลุ่มเล็กๆ การทำงานร่วมกันเป็นทีม</p> <p>3. ทฤษฎีทางการสอน</p>	<p>1. ผู้เรียนมีกิจกรรมเรียนรู้ที่หลากหลาย</p> <p>2. มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและครู</p> <p>3. ผู้เรียนใช้ทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียนในการลงมือทำงาน</p> <p>4. ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการสื่อสาร ทักษะการคิดในระดับที่สูงขึ้น</p> <p>5. ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียน</p> <p>ผู้เรียนพัฒนาทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง</p>	<p>1. ผู้เรียนจะต้องมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>2. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประเมินค่า</p> <p>3. ผู้เรียนได้รับการบ่มเพาะคุณธรรม จริยธรรม เจตคติ และคุณค่าที่มีอยู่ในตัวผู้เรียน</p>	<p>1. ปัจจัยพื้นฐานในการเรียนรู้</p> <p>2. กลวิธีในการจัดเรียนรู้</p> <p>3. ทฤษฎีทางการสอนที่หลากหลาย</p>

จากตารางที่ 10 การศึกษาองค์ประกอบของการสอนตามแนวคิด Active Learning จากนักการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า การสอนแบบ Active Learning มีองค์ประกอบที่สำคัญคือ 1) ปัจจัยพื้นฐานในการเรียนรู้ได้แก่ การพูด การฟัง การอ่าน การเขียน และการสะท้อนคิด 2) กลวิธีในการจัดเรียนรู้ เช่น การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning Group) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรม และ 3) ทรัพยากรทางการสอนที่หลากหลาย ได้แก่ สื่อและเทคโนโลยีการสอน

ขั้นตอนการสอนตามแนวคิด Active Learning

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning หรือการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสามารถสร้างให้เกิดขึ้นได้ทั้งในห้องเรียน และนอกห้องเรียน รวมทั้งสามารถใช้ได้กับนักเรียนนักศึกษาทุกระดับ ทั้งการเรียนรู้เป็นรายบุคคล การเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก และการเรียนรู้แบบกลุ่มใหญ่มักมีการศึกษาเสนอขั้นตอนการสอนแบบ Active Learning ไว้ดังนี้

Baldwin and Williams (1988: 7) เสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้ (1) ขั้นเตรียมพร้อม เป็นขั้นที่ผู้สอนนำผู้เรียนเข้าสู่เนื้อหา โดยการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการอยากจะเรียนรู้ (2) ขั้นปฏิบัติงานกลุ่ม เป็นขั้นที่ผู้สอนให้ผู้เรียนเข้ากลุ่มย่อยเพื่อปฏิบัติงานกลุ่มร่วมกัน (3) ขั้นประยุกต์ใช้ เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดหรือทำแบบทดสอบหลังเรียน และ (4) ขั้นติดตามผล เป็นขั้นให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมโดยจัดทำเป็นรายงานหรือเป็นชิ้นงานสะท้อนการเรียนรู้

Cornel University Center for Teaching Excellence (2015: ออนไลน์) ได้แนะนำว่า เมื่อจัดการเรียนรู้เชิงรุกควรดำเนินการดังนี้ 1) ใช้กิจกรรมที่ดึงความสนใจ และเนื้อหาที่ผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด 2) บอกนักเรียนถึงระเบียบการดำเนินการและมารยาทที่จะส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วม 3) แนะนำกิจกรรมและอธิบายถึงประโยชน์การเรียนรู้เชิงรุก 4) ควบคุมเวลาโดยให้นักศึกษาเป็นผู้กำหนดเวลาที่จะทำงานเสร็จสมบูรณ์ 5) หยุดกิจกรรมและสอบถาม โดยสอบถามนักศึกษาบางคนหรือบางกลุ่มเพื่อแบ่งปันความคิดของพวกเขา

วนิดา บุชชะกะนิษฐ์ (2532: 5-6) เสนอขั้นตอนการสอนแบบ Active Learning ดังนี้

1. ขั้นนำ เป็นการนำเข้าสู่บทเรียนโดยการใช้วิธีการสนทนา ถามคำถาม ตั้งปัญหาหรือสื่ออย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ อยากค้นคว้า อยากปฏิบัติจริง
2. ขั้นกิจกรรม นักเรียนลงมือกระทำ ปฏิบัติจริงโดยใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในการเรียนรู้มีส่วนร่วม
3. ขั้นสรุปผล โดยครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาเพื่อสรุปกิจกรรม

เชิดศักดิ์ ภัคดีวิโรจน์ (2556: 24) เสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning ไว้ 5 ขั้นตอน คือ (1) ชี้นำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน โดยใช้การสนทนา การตั้งคำถาม และทบทวนความรู้เดิมที่จำเป็นสำหรับความรู้ใหม่ (2) ชี้นำเสนอสถานการณ์ เป็นขั้นที่ผู้สอนนำเสนอสถานการณ์ปัญหาท้าทาย และมีความสัมพันธ์กับประสบการณ์ผู้เรียน ตั้งกติการ่วมกันและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามข้อสงสัย (3) ชี้นำดำเนินกิจกรรม เป็นขั้นที่ผู้เรียนวิเคราะห์ปัญหาและร่วมกันวางยุทธวิธี ในการแก้ปัญหาจากนั้นดำเนินตามกลยุทธ์ที่วางไว้มีการอภิปรายสะท้อนความคิด (4) ชี้นำสร้างองค์ความรู้ เป็นขั้นที่ผู้เรียนออกมาเสนอแนวคิดของตนเองหรือของกลุ่มให้ผู้เรียนคนอื่นๆได้รับรู้ และอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันจนเกิดความเข้าใจที่ชัดเจน และ (5) ชี้นำสรุป เป็นขั้นที่ผู้เรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการเรียนเพื่อสะท้อนความคิด หรือความรู้ที่ได้ และตรวจสอบความคลาดเคลื่อนที่อาจเกิดได้ระหว่างเรียน

สุชาติ นทีตานนท์ (2550: 5) ได้เสนอขั้นตอนการสอนแบบ Active Learning ดังนี้

1. ชี้นำ เป็นการนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการสนทนา ตอบคำถาม เพื่อทบทวนประสบการณ์เดิม โดยครูมีบทบาทในการกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจและมีความพร้อมในการปฏิบัติกิจกรรม

2. ชี้นำปฏิบัติ เป็นขั้นที่เด็กได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นจากการค้นคว้า ทดลอง ปฏิบัติการ เพื่อสืบค้นตลอดจนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

3. ชี้นำสรุป เป็นการสนทนาร่วมกันระหว่างเด็กและครูเมื่อทำกิจกรรมเสร็จเรียบร้อย เพื่อทบทวนประสบการณ์ และนำเสนอผลงานที่สะท้อนความคิดเห็นจากการปฏิบัติจริง

จิรภา อรรถพล (2556: 45-46) เสนอขั้นตอนของรูปแบบการสอนเชิงรุก ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นศึกษาค้นคว้า (Action) ในขั้นตอนนี้ผู้เรียนจะศึกษาค้นคว้าใบความรู้ในแต่ละสัปดาห์บนกิจกรรมการเรียนการสอนออนไลน์ เพื่อนำไปสู่กิจกรรมขั้นที่สอง ขั้นเชื่อมโยงปัญหา

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นเชื่อมโยงปัญหา (Transfer) ในขั้นตอนนี้ผู้เรียนจะเชื่อมโยงปัญหาจากโจทย์ปัญหาที่อาจารย์ตั้งขึ้นกับ ใบความรู้ที่ผู้เรียนได้ศึกษาในขั้นศึกษาค้นคว้าเพื่อใช้ในการตอบโจทย์ปัญหาลงในกระดานออนไลน์

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นระดมสมอง (Brainstorming) ในขั้นตอนนี้ผู้เรียนจะต้องทำการระดมสมองร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม โดยเป็นการสรุปประเด็นจากเรื่องที่ได้ศึกษาค้นคว้าจากใบความรู้ออนไลน์แต่ละสัปดาห์ลงใน Google Document

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นสังเกตการณ์ (Observation) ในขั้นตอนนี้ผู้เรียนต้องเข้าไปศึกษาข้อมูล ผลการระดมสมองของกลุ่มอื่นจาก Google Document เพื่อนำมาใช้เชื่อมโยงอภิปรายในขั้นสะท้อนคิด

กรณีการ ปีญญาติ (2558: 26-27) เสนอขั้นตอนการสอนแบบ Active Learning ดังนี้

1. ขั้นเตรียม เป็นขั้นการเตรียมความพร้อมในการเรียนทั้งในเรื่องเนื้อหา การจัดกลุ่มนักเรียน สถานที่ เครื่องมือ และอุปกรณ์ต่างๆตลอดจนการนำเข้าสู่เนื้อหาการเรียน
2. ขั้นกิจกรรมการเรียน การศึกษาบทเรียนร่วมกันของนักเรียนตลอดจนการออกแบบการเรียนที่ให้นักเรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ โดยสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นตลอดจนวิเคราะห์เนื้อหาบทเรียนด้วยตนเอง โดยครูอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนการสอน
3. ขั้นสรุป โดยครูกับนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียนและนักเรียนประมวลความรู้ และอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน ตลอดจนการประยุกต์ใช้องค์ความรู้จากกิจกรรมการเรียนรู้โดยครูเป็นผู้แนะนำเพิ่มเติม

สุภัทธา ภูษิตรัตนาวลี (2560: 22) เสนอขั้นตอนการสอนแบบ Active Learning ดังนี้

1. ขั้นผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียนสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะเรียนรู้
2. ขั้นดำเนินกิจกรรมและสร้างความรู้ โดยให้ผู้เรียนเข้ากลุ่มย่อยเพื่อดำเนินกิจกรรมร่วมกัน ร่วมอภิปรายและแลกเปลี่ยนความคิด
3. ขั้นสรุปความรู้เป็นการสรุปความรู้ที่ได้จากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจนเกิดความเข้าใจ

จากขั้นตอนการสอนตามแนวคิด Active Learning ที่นักการศึกษาทั้งในประเทศและต่างประเทศเสนอแนวทางไว้ในข้างต้น ผู้วิจัยนำมาสังเคราะห์ดังตารางที่ 11

วิทยาลัยศิลป

ตารางที่ 11 ผลการสังเคราะห์ขั้นตอนการสอนตามแนวคิด Active Learning

Baldwin&Williams (1988: 7)	Cornel University Center for Teaching Excellence (2015: อนันต์)	เชิดศักดิ์ ภัททิโรจน์ (2556: 24)	วนิดา บุษะภินิษฐ์ (2532: 5-6)	สุชาดา นทีตานนท์ (2550: 5)
<ol style="list-style-type: none"> 1. ชั้นเตรียมพร้อม 2. ชั้นปฏิบัติงานกลุ่ม 3. ชั้นประยุกต์ใช้ 4. ชั้นติดตามผล 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ใช้กิจกรรมที่ดึงดูดความสนใจ และเนื้อหาที่ผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด 2. บอกนักเรียนถึงระเบียบการ 3. ขั้นตอนเป็นกิจกรรม 4. ขั้นตอนสร้างองค์ความรู้ 5. ชั้นสรุป <p>3. แนะนำกิจกรรมและอธิบายถึงประโยชน์การเรียนรู้เชิงรุก</p> <p>4. ควบคุมเวลาโดยให้นักศึกษาเป็นผู้กำหนดเวลาที่จะทำให้งานเสร็จสมบูรณ์</p> <p>5. หยุดกิจกรรมและสอบถาม โดยสอบถามนักศึกษาบางคนหรือบางกลุ่ม เพื่อแบ่งปันความคิดเห็นของพวกเขา</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ช้มนำเข้าสู่บทเรียน 2. ช้มนำเสนอสถานการณ์ 3. ช้มนำเป็นกิจกรรม 4. ช้สร้างองค์ความรู้ 5. ช้สรุป <p>2. ช้ปฏิบัติโดยใช้ประสาทสัมผัสในการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม</p> <p>3. ช้สรุปผล โดยครูและ</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ช้มนำ เป็นการนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการสนทนา ตอบคำถาม เพื่อ ทบ ทวน ประสพการณ์เดิม 2. ช้ปฏิบัติ เป็นขั้นที่เด็กได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง 3. ช้สรุป เป็นการสนทนา ร่วมกันระหว่างเด็กและครูเมื่อทำกิจกรรมเสร็จ <p>เรียบ ร้อย เพื่อ ทบ ทวน ประสพการณ์ และ นำเสนอ ผลงานที่สะท้อนความคิดเห็น จาก การปฏิบัติจริง</p>	

ตารางที่ 11 การสังเคราะห์ขั้นตอนการสอนตามแนวคิด Active Learning (ต่อ)

จรรยาบรรณพล (2556: 45-46)	กรณีการแก้ปัญหาดี (2558: 26-27)	สุภัทรา ภูษิต (2560: 22)	การสังเคราะห์ของผู้วิจัย
ขั้นตอนที่ 1 ขั้นศึกษาค้นคว้า (Action) ใน	1. ขั้นเตรียม เป็นขั้นการเตรียมความพร้อมในการเรียน	1. ขั้นที่ 1 ขั้นผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียนสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะเรียนรู้	ขั้นที่ 1 กระตุ้นความคิด
ขั้นตอนที่ 2 ขั้นเชื่อมโยงปัญหา	2. ขั้นกิจกรรมการเรียน		ขั้นที่ 2 พิจารณาปัญหา
ขั้นตอนที่ 3 ขั้นระดมสมอง	3. ขั้นสรุป โดยครูกับนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียนและนักเรียนประเมินผลความรู้	2. ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการกิจกรรมและสร้างความรู้ โดยให้ผู้เรียนเข้ากลุ่มอภิปรายและแลกเปลี่ยนความคิด	ขั้นที่ 3 ทหวิธีแก้ไข
ขั้นตอนที่ 4 ขั้นสังเกตการณ์		3. ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปความรู้เป็นการสรุปความรู้ที่ได้จากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจนเกิดความเข้าใจ	ขั้นที่ 4 ตัดสินใจใช้ทางเลือก
			ขั้นที่ 5 สะท้อนความคิด
			ขั้นที่ 6 ขยายความรู้สู่ชุมชน

จากตารางที่ 13 สามารถสรุปได้ว่าขั้นตอนการสอนแบบ Active Learning ประกอบด้วย

1. ขั้นกระตุ้นความคิด เป็นขั้นที่ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียนโดยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้โดยใช้การสนทนา ตั้งคำถาม และทบทวนความรู้เดิมที่จำเป็นต่อการนำเสนอความรู้ใหม่ พร้อมแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนทราบ
2. ขั้นพิจารณาปัญหา เป็นขั้นที่ผู้สอนนำเสนอสถานการณ์ปัญหาที่ท้าทาย และมีความสัมพันธ์กับประสบการณ์ผู้เรียนจากตัวบทวรรณคดีไทย ให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์สาเหตุปัญหาความขัดแย้งและตัดสินใจเลือกประเด็นปัญหาที่สำคัญที่สุด 1 ประเด็น
3. ขั้นหาวิธีแก้ไข เป็นขั้นที่ผู้เรียนวิเคราะห์ปัญหาร่วมกัน และหาแนวทางในการแก้ปัญหา แบ่งเป็น 2 ขั้นตอน คือ
 - 3.1 วิเคราะห์ว่าในตัวบทวรรณคดีใช้วิธีการใดในการแก้ปัญหา
 - 3.2 คิดหาวิธีการแก้ปัญหาใหม่ที่แตกต่างจากตัวบท พร้อมทั้งบอกผลกระทบ
4. ขั้นตัดสินใจใช้ทางเลือก เป็นขั้นที่ผู้เรียนตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาวิธีใหม่ที่แตกต่างจากตัวบทเดิม พร้อมทั้งบอกผลของการแก้ปัญหาว่าผลที่ได้เป็นอย่างไร และบอกเหตุผลที่เลือกวิธีดังกล่าว
5. ขั้นสะท้อนคิด เป็นขั้นที่ผู้เรียนออกมาเสนอแนวคิดของตน หรือของกลุ่มให้ผู้เรียนคนอื่น ๆ ได้รับรู้ และอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันจนเกิดความเข้าใจที่ชัดเจน
6. ขั้นขยายความรู้สู่ชุมชน เป็นการนำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ เพื่อเป็นการเผยแพร่ให้เป็นที่ยอมรับ

วิธีสอนและเทคนิคการสอนที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning

การจัดการเรียนการสอนเพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สามารถสร้างให้เกิดขึ้นได้ทั้งในและนอกห้องเรียน รวมทั้งสามารถใช้ได้กับผู้เรียนทุกระดับ ทั้งการเรียนรู้เป็นรายบุคคล การเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก และการเรียนรู้แบบกลุ่มใหญ่ มีงานวิจัยทางการศึกษาจำนวนมากยืนยันว่าการเรียนรู้ที่แท้จริงเกิดขึ้นจากการที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ Chickring and Gamson (1987: 5) ได้เสนอกลวิธีที่สนับสนุนการเรียนรู้เชิงรุก คือ การเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ทำและคิดในสิ่งที่ทำ โดย Mayers; and Jones (1993: 59-119) ได้เสนอวิธีการจัดการเชิงรุกไว้ 8 วิธี ดังนี้ (1) การอภิปรายกลุ่มย่อยเป็นกลวิธีให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นเพื่อหาข้อสรุป แบ่งเป็นการอภิปรายกลุ่มย่อยกับการอภิปรายในชั้นเรียน (2) เกม กิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนสนุกสนาน ตื่นเต้น มีส่วนร่วมและกระตุ้นการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนสนใจบทเรียนมากยิ่งขึ้น (3) การแสดงบทบาทสมมติ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ เจตคติ และค่านิยมเมื่อได้เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของสถานการณ์ที่สมมติขึ้น (4) การแสดงละคร เหมาะสำหรับการใช้สอนในเนื้อหาที่ค่อนข้างยาก

แต่มีข้อจำกัด ที่ใช้เวลาในการสอนนาน (5) การใช้กรณีศึกษา เป็นวิธีหนึ่งที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนวิเคราะห์สถานการณ์สภาพแวดล้อมเฉพาะเรื่อง การใช้กรณีศึกษาจะช่วยให้ผู้เรียนร่วมพิจารณา แสดงความรู้สึกเพื่อสรุปปัญหา แนวคิด และแนวทางแก้ปัญหา (6) การสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง เป็นการสอนที่เลียนแบบสภาพการณ์ ที่คล้ายคลึงกับเหตุการณ์จริง ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติ ออกความคิดเห็น หรือตัดสินใจเลือกแนวทางแก้ปัญหา จากสถานการณ์นั้น ทำให้ผู้เรียน มีประสบการณ์ใกล้เคียงความเป็นจริงมากที่สุด (7) การอ่านอย่างกระตือรือร้น เป็นกลวิธีการอ่าน ที่ต้องการหาคำตอบหรือตั้งคำถามโดยประมวลความคิดจากสิ่งที่อ่าน (8) การเขียน อย่างกระตือรือร้น เป็นกลวิธีการกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงออกเชิงความรู้ด้วยการเขียน และ(9) การทำงานกลุ่ม เป็นการจัดให้ ผู้เรียนทำงานกลุ่มย่อยพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น และ ให้ผู้เรียนสะท้อนความคิดเห็นในสิ่งที่เรียน นอกจากนี้ McKinney and Heyl (2010: 78) ได้เสนอ รูปแบบ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้ดี ได้แก่ (1) การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนคิดเกี่ยวกับประเด็น ที่กำหนดคนเดียว 2-3 นาที (Think) จากนั้นให้แลกเปลี่ยนความคิด กับเพื่อนอีกคน 3-5 นาที (Pair) และนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด (Share) (2) การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ทำงาน ร่วมกับผู้อื่น โดยจัดกลุ่มๆ ละ 3-6 คน (3) การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมเข้าบูรณาการในการเรียน การสอน ซึ่งใช้ได้ทั้งในชั้นการนาเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงานและหรือชั้นการประเมินผล (4) การเรียนรู้แบบแผนผังความคิด (Concept mapping) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนออกแบบแผนผังความคิด เพื่อนำเสนอความคิดรวบยอด และความเชื่อมโยงกันของกรอบความคิด โดยการใช้เส้น เป็นตัว เชื่อมโยง อาจจัดทำเป็นรายบุคคลหรืองานกลุ่ม แล้วนำเสนอผลงานต่อผู้เรียนอื่น ๆ จากนั้น เปิดโอกาสให้ผู้เรียนคนอื่นได้ซักถามและแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม

จากแนวคิดของนักการศึกษาข้างต้นแสดงให้เห็นว่าลักษณะของกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนศึกษาด้วยตนเอง มีการจัดบรรยากาศให้เอื้อต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่นโดยใช้กลวิธี ของกระบวนการกลุ่ม ลักษณะกิจกรรมจะเป็นกิจกรรมที่เน้นการสื่อสารกับตนเองและผู้อื่น เน้นการสังเกต และการลงมือทำ ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) และใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เป็นวิธีสอนที่ช่วยส่งเสริมการจัดการเรียนการสอน ตามแนวคิด Active Learning ให้สัมฤทธิ์ผลได้

แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning หรือ PBL) เกิดขึ้นจากแนวคิด ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์นิยม (Constructivism) โดยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่ จากการใช้ ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในโลกเป็นบริบทของการเรียนรู้ (Learning Context) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะ ในการคิดวิเคราะห์ และคิดแก้ปัญหา โดยมีรายละเอียดในการศึกษา ดังนี้

ความหมายการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

นักวิชาการได้ให้ความหมายการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไว้หลายท่าน โดย Torp and Sage (1998: 332-362) กล่าวว่า เป็นการสอนที่เน้นการสำรวจ ค้นคว้า และแก้ปัญหา ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันโดยมีครูเป็นผู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนคิด สร้างความรู้ และแก้ปัญหาด้วยตัวเอง ในขณะที่ Cunningham (2003: 323) ที่กล่าวถึง PBL ว่า เป็นการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นแบบฝึกหัด ซึ่งมีกระบวนการแสวงหาคำตอบที่สอดคล้องกับปรัชญาคอนสตรัคติวิสต์ และเน้นปัญหาที่พบในชีวิต ประจำวันเพื่อฝึกให้นักเรียนแก้ปัญหา Barell (2006: 7) ระบุว่า เป็นกระบวนการแสวงหาคำตอบ ในสิ่งที่อยากรู้ซึ่งเป็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน และจะต้องเป็นปัญหาที่มีความไม่ชัดเจน มีคำตอบที่ถูกต้องได้หลายคำตอบ เช่นเดียวกับ Akcay (2009: 20) ระบุว่า เป็นวิธีการเรียนรู้แบบสืบ สอบ นักเรียนเผชิญกับสถานการณ์ใหม่ที่ต้องเรียนรู้ โดยใช้คำถาม นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เพื่อหาวิธีแก้ไขปัญหาในสถานการณ์จริงช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิดและการแก้ปัญหา สอดคล้องกับ Barrett (2010: 165) กล่าวในทิศทางเดียวกันว่า เป็นการเรียนรู้ที่ประกอบด้วย การเสนอปัญหา มีการค้นคว้าทำงานร่วมกัน อภิปรายสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้พร้อมทั้งนำเสนอ ในขณะที่ นักวิชาการไทยนำเสนอความหมายไว้อย่างน่าสนใจ คือ จุฬารัตน์ เพชรวิเศษ (2554) กล่าวไว้ อย่างน่าสนใจว่า เป็นการสอนที่ใช้ปัญหากระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ได้ฝึกคิดวิเคราะห์ และ แก้ปัญหาร่วมกันเป็นกลุ่ม ในขณะที่ สิริรินทร์ มินทะขัติ (2556: 12) ระบุว่า การสอนโดยใช้ปัญหา เป็นฐานมีการกำหนดปัญหาที่มีแนวทางการแก้ไขอย่างหลากหลาย เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน การเรียนรู้จะเน้นการสร้างความรู้ ด้วยตนเองและกระบวนการกลุ่มเล็กผู้สอนมีหน้าที่อำนวยความสะดวก เช่นเดียวกับ รุสดา จะปะเกีย (2558: 14) กล่าวว่า เป็นการเรียนรู้ที่เริ่มต้นด้วยปัญหาหรือ สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริงเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากรู้ เกิดความสนใจ อีกทั้งส่งเสริม ให้ผู้เรียนค้นคว้าจนค้นพบคำตอบและแก้ปัญหา ด้วยกระบวนการกลุ่มโดยผู้สอนเป็นเพียงผู้แนะนำ เท่านั้นซึ่งสอดคล้องกับทิสนา แชมมณี (2557: 138) ให้ความหมายว่าการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยปัญหานั้นอาจจะเป็นปัญหาจริง หรือผู้สอน จำลองสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้คิดแก้ปัญหาด้วยกระบวนการกลุ่ม เช่นเดียวกับ

จากความหมายการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ความหมาย
ดังตารางที่ 12



ตารางที่ 12 ผลการสังเคราะห์ความหมายการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning หรือ PBL)

แหล่งข้อมูล	ประเด็น/ข้อความสำคัญ	ผลการสังเคราะห์
Top and Sage (1998)	การสำรวจ/ ค้นคว้า/ และแก้ปัญหา/ เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน/ครูเป็นผู้ส่งเสริม/ผู้เรียนคิด/ สร้างความรู้/แก้ปัญหาด้วยตัวเอง	เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้สอนหรือผู้เรียนกำหนดสถานการณ์ปัญหาซึ่งมีลักษณะเกี่ยวกับชีวิตประจำวันและมีความสัมพันธ์กับผู้เรียนเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ค้นคว้า แสวงหาความรู้จนค้นพบคำตอบผ่านกระบวนการกลุ่ม จนนำไปสู่การตัดสินใจเลือกแนวทางหรือวิธีการแก้ปัญหาที่เหมาะสมโดยมีครูคอยแนะนำ
Cunningham (2003)	ใช้ปัญหาเป็นแบบฝึกหัด/กระบวนการแสวงหาคำตอบ/ปรัชญาคอนสตรัคติวิสต์/ ปัญหาที่พบในชีวิตประจำวัน/นักเรียนแก้ปัญหา	
Barell (2006)	กระบวนการแสวงหาคำตอบ/ ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน/ ปัญหาที่มีความไม่ชัดเจน/ มีคำตอบที่ถูกต้องได้หลายคำตอบ	
Akcaay (2009: 20)	การเรียนรู้แบบสืบสอบ/ นักเรียนเผชิญกับสถานการณ์ใหม่/เรียนรู้โดยใช้คำถาม/ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อหาวิธีแก้ไขปัญหา/พัฒนาทักษะการคิดการแก้ปัญหา	
Barrett (2010)	ประกอบด้วยการเล่นปัญหา/มีการค้นคว้าทำงานร่วมกัน/ อภิปรายสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้/นำเสนอ	
จุฬารัตน์ เพชรวิเศษ (2554)	ใช้ปัญหากระตุ้นการเรียนรู้/ฝึกคิดวิเคราะห์/แก้ปัญหาพร้อมกันเป็นกลุ่ม	
สิรินพรา มินทะขันธ์ (2556)	ปัญหาที่มีแนวทางการแก้ไขอย่างหลากหลาย/ เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน/ การสร้างความรู้ด้วยตนเอง/กระบวนการกลุ่ม/ผู้สอนมีหน้าที่อำนวยความสะดวก	
รุสตา จะปะเกีย (2558)	เริ่มต้นด้วยปัญหาหรือสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง/ผู้เรียนค้นคว้าจนค้นพบคำตอบ/แก้ปัญหาด้วยกระบวนการกลุ่ม/ผู้สอนเป็นเพียงผู้แนะนำเท่านั้น	
ทิศนา แฉมณณี (2557)	ปัญหานั้นอาจจะเป็นปัญหาจริง/ จำลองสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้คิด/แก้ปัญหาด้วยกระบวนการกลุ่ม	

จากตารางที่ 12 ความหมายการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning หรือ PBL) ที่นักวิชาการให้นิยามไว้สามารถสรุปได้ว่า PBL เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้สอนหรือผู้เรียนกำหนดสถานการณ์ปัญหาซึ่งมีลักษณะเกี่ยวกับชีวิตประจำวันและมีความสัมพันธ์กับผู้เรียนเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียน เกิดความสนใจ ค้นคว้า แสวงหาความรู้จนค้นพบคำตอบผ่านกระบวนการกลุ่ม จนนำไปสู่การตัดสินใจเลือกแนวทางหรือวิธีการแก้ปัญหาที่เหมาะสมโดยมีครูคอยแนะนำ

ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

Torp and Sage (1998: 15) กล่าวถึงลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ 3 ประเด็น ดังนี้

1. ต้องดึงดูดความสนใจผู้เรียน เสมือนผู้เรียนเป็นส่วนหนึ่งในเหตุการณ์นั้น
2. ต้องมีการรวบรวมข้อมูลเพื่อให้ผู้เรียนใช้เป็นเครื่องมือในการเชื่อมโยงกับปัญหา
3. ผู้สอนต้องสร้างบรรยากาศของการแลกเปลี่ยนปัญหาภายในกลุ่ม

Hal White (2001) กล่าวถึงลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ 7 ประเด็น ดังนี้

1. ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
2. รวมกลุ่มขนาดเล็ก
3. ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก
4. ใช้ปัญหากระตุ้นความรู้ของผู้เรียน
5. ปัญหาจะต้องเป็นลักษณะปลายเปิด
6. ผู้เรียนค้นคว้าข้อมูลเพื่อนำมาใช้แก้ปัญหา
7. มีการประเมินผลตามสภาพจริง

Hung, Jonassen, and Liu (2008: 488-489) สรุปลักษณะสำคัญว่า

1. เรียนรู้ด้วยการจำลองสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ปัญหาต้องมีหลายคำตอบหรือมีวิธีการแก้ปัญหาได้หลายทาง
2. นักเรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้
3. เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้แบบร่วมมือกันรับผิดชอบสำหรับการสร้างปัญหาในการเรียนรู้ มีกระบวนการการประเมินตนเอง ประเมินเพื่อน
4. เป็นการสะท้อนคิดด้วยตนเอง
5. ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก

Akçay (2009: 28) กล่าวถึงลักษณะสำคัญว่า นักเรียนเกี่ยวข้องกับสถานการณ์ปัญหา จัดหลักสูตร แก้ปัญหาแบบองค์รวมช่วยให้การเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยวิธีการเชื่อมต่อ และสร้าง

สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ที่ครูผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้คำแนะนำนักเรียนเพิ่มเติม เพื่อให้ให้นักเรียนเข้าใจ

สถาบันคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์แห่งอินโดนีส์ (2006: ออนไลน์) กล่าวถึงลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานว่า เริ่มต้นด้วยปัญหาซึ่งปัญหานั้นจะต้องมีแนวทางแก้ไขที่หลากหลายวิธีมีความซับซ้อนไม่ตายตัวโดยผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้แก้ไขปัญหา ผู้สอนเป็นผู้แนะนำช่วยเหลือผ่านกระบวนการแลกเปลี่ยนข้อมูล

วัชรรา เล่าเรียนตี (2556: 107-108) กล่าวถึงลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ 6 ประเด็น ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
2. กลุ่มเล็กๆส่งผลให้เกิดการเรียนรู้
3. ครูสนับสนุนให้ผู้เรียนคิดและแก้ปัญหา
4. ปัญหาเป็นปัญหาจริงหรือเกิดขึ้นจริงและปัญหาจะกระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนรู้
5. ปัญหาจะพาไปสู่การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา
6. ความรู้จะเกิดขึ้นได้เมื่อผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง

รุสดา จะปะเกีย (2558: 21) กล่าวว่า ต้องเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและใช้ปัญหาที่หลากหลายเป็นสิ่งกระตุ้นความอยากรู้ของผู้เรียน ผู้สอนส่งเสริมให้ผู้เรียนหาวิธีการแก้ปัญหาอย่างหลากหลายภายใต้กระบวนการกลุ่มจนเกิดการเรียนรู้

จากแนวคิดของนักวิชาการในประเด็นลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานข้างต้นฐานผู้วิจัยได้สังเคราะห์ความหมาย ดังตารางที่ 13

ตารางที่ 13 ผลการสังเคราะห์ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

นักริชาการ	คำบ่งชี้ลักษณะสำคัญ									
	เกิดกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในกลุ่มย่อย	ครูเป็นผู้แนะนำและอำนวยความสะดวก	ปัญหาเป็นสถานการณ์จริงหรือใกล้เคียงความจริง	ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง	ใช้ปัญหากระตุ้นความอยากรู้อยากเรียน	ปัญหาปลายเปิดมีแนวทางแก้ไขที่หลากหลาย	ประเมินผลตามสภาพจริง	รวบรวมข้อมูลเพื่อเชื่อมโยงไปสู่วิธีแก้ไขปัญหา		
Torp and Sage (1998)	✓									✓
Hal White (2001)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
Hung, Jonassen, and Liu (2008)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
Akçay (2009)		✓	✓	✓						
สถาบันคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์แห่งอิดินอยส์ (2006)	✓	✓			✓	✓				
วิฑรา เถาเรียนตี (2556)	✓	✓	✓	✓						
รุสตา จะปะเกีย (2558)	✓	✓		✓	✓	✓				
สรุปอัตราความถี่	6	6	4	5	4	4	2			1
ผู้วิจัย	✓	✓	✓	✓	✓	✓				

จากตารางที่ 13 ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning หรือ PBL) ที่นักวิชาการให้แนวคิดไว้สามารถสรุปได้ว่า ลักษณะสำคัญของ PBL จะต้องเริ่มจากการใช้ปัญหาที่เป็นสถานการณ์จริง หรือสถานการณ์ที่จำลองขึ้นโดยใกล้เคียงความจริง ปัญหานั้นจะต้องเป็นปลายเปิดมีแนวทางแก้ไขที่หลากหลายเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็นและกระตือรือร้นในการแสวงหาความรู้ผ่านกระบวนการกลุ่มย่อยโดยมีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำและอำนวยความสะดวกจนผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจะประสบผลสำเร็จในได้นั้นจะต้องมีขั้นตอน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูหรือผู้เกี่ยวข้องนำมาใช้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ นักการศึกษาไทยและนักการศึกษาต่างประเทศได้เสนอแนวทางไว้ดังนี้

Good (1973: 25-30) กล่าวถึงกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ดังนี้

1. กลุ่มผู้เรียนทำความเข้าใจคำศัพท์ ข้อความที่ปรากฏอยู่ในปัญหาให้ชัดเจนโดยอาศัยความรู้พื้นฐานของสมาชิกในกลุ่ม หรือการศึกษาค้นคว้าจากเอกสารตำราสื่ออื่นๆ
2. กลุ่มผู้เรียนระบุปัญหาหรือกลุ่มข้อมูลสำคัญร่วมกันโดยทุกคนในกลุ่มเข้าใจปัญหาเหตุการณ์หรือปรากฏการณ์ใดที่กล่าวถึงในปัญหานั้น
3. กลุ่มผู้เรียนระดมสมองเพื่อวิเคราะห์ปัญหาต่างๆ อธิบายความเชื่อมโยงต่างๆ ของข้อมูลหรือปัญหา
4. กลุ่มผู้เรียนกำหนดและจัดลำดับความสำคัญของสมมติฐาน พยายามหาเหตุผล อธิบายปัญหาหรือข้อมูลที่พบ โดยใช้พื้นฐานความรู้เดิมของผู้เรียน การแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลตั้งสมมติฐานอย่างสมเหตุสมผลสำหรับปัญหานั้น
5. กลุ่มผู้เรียนกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้เพื่อค้นหาข้อมูลหรือความรู้ที่จะ อธิบายหรือทดสอบสมมติฐานที่ตั้งไว้ ผู้เรียนสามารถบอกได้ว่าความรู้ส่วนใดรู้แล้ว ส่วนใดต้องกลับไป ทบทวนส่วนใดยังไม่รู้หรือจำเป็นต้องกลับไปค้นคว้าเพิ่มเติม
6. ผู้เรียนค้นคว้ารวบรวมสารสนเทศจากสื่อและแหล่งเรียนรู้ต่างๆ เพื่อพัฒนา ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง
7. จากรายงานข้อมูลหรือสารสนเทศใหม่ที่ได้มา กลุ่มผู้เรียนนำมาอภิปราย วิเคราะห์ สังเคราะห์ ตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แล้วนำมาสรุปเป็นหลักการและประเมินผลการเรียนรู้

Southern Illinois University (2006, อ้างถึงใน อรรถนพ ชุ่มเพ็งพันธ์, 2550: 58)

เสนอ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานดังนี้

1. ขั้นแนะนำวิธีการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

2. ชั้นจัดการเรียนรู้และตั้งกฎร่วมกัน
 3. ชั้นแก้ปัญหาเริ่มจากตั้งสมมติฐาน สืบค้น เลือกประเด็น วางแผนปฏิบัติ และประเมินผล

4. เรียนรู้ด้วยตนเอง
5. เรียนรู้ตามประเด็นปัญหา
6. ประเมินกลุ่ม
7. สรุปความรู้
8. ประเมินตนเองและเพื่อนร่วมงาน
9. ประเมินครู สิ่งอำนวยความสะดวก

Mohammed Elhassan Abdalla and abdelrahim (2011) กล่าวถึงขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ 7 ขั้นตอน ดังนี้

1. อธิบายลักษณะของปัญหา
2. ทำความเข้าใจปัญหา ระบปัญหาหลักและปัญหารอง เลือกปัญหาไปศึกษาค้นคว้าวิธีการแก้ไข
3. วิเคราะห์ปัญหา ระดมสมองเพื่อวิพากษ์ปัญหาร่วมกันและค้นหาแนวทางแก้ไข
4. จัดประเภทของปัญหา ตัดปัญหาที่ไม่เกี่ยวข้องออก และอธิบายปัญหาให้ชัดเจน
5. กำหนดวิธีการแก้ปัญหา เพื่อให้ทราบแนวทางการแก้ปัญหา ระบุเป้าหมายในการแก้ปัญหา และค้นหาความรู้ที่เกี่ยวข้องกับปัญหา
6. ศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองตามจุดมุ่งหมายของตนเอง
7. อภิปรายแนวทางที่ศึกษาค้นคว้าเพื่อใช้แก้ปัญหาให้กลุ่มฟัง เพื่อร่วมกันตัดสินใจเลือกแนวทางการแก้ปัญหา และนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาดังกล่าว

Dejan Bokonjic, Mladen Mimica, Nurka Pranjic, Vanja Filipovic, et ai (2014) กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ดังนี้

1. ทำความเข้าใจปัญหาหรือสถานการณ์
2. ระบุปัญหาสำคัญจากสถานการณ์
3. ระดมสมอง อภิปรายปัญหา
4. จัดประเภทปัญหาและตั้งสมมติฐาน
5. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ วางแผนการแก้ปัญหา การค้นคว้าข้อมูล และกำหนดแนวทางการแก้ไขปัญหาาร่วมกัน
6. ค้นคว้าข้อมูลที่จำเป็นสำหรับการแก้ปัญหา และตัดสินใจเลือกแนวทางการ

แก้ปัญหา

7. นำเสนอวิธีการแก้ปัญหา และสะท้อนผลการหาวิธีการแก้ปัญหา

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550: 8) ระบุขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเชื่อมโยงและระบุปัญหา ครูผู้สอนนำเสนอสถานการณ์ปัญหาเพื่อกระตุ้นความคิดของผู้เรียน ครูสามารถระบุสิ่งที่ปัญหาที่นักเรียนอยากรู้ อยากรูเรียนจนนักเรียนเกิดความสนใจ

2. ขั้นกำหนดแนวทางที่เป็นไปได้ นักเรียนแต่ละกลุ่มวางแผนเพื่อศึกษา ค้นคว้าทำความเข้าใจปัญหาโดยใช้การอภิปรายภายในกลุ่ม ระดมสมองเพื่อหาคำตอบโดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก

3. ขั้นดำเนินการศึกษาค้นคว้า นักเรียนกำหนดสิ่งที่ต้องเรียน ดำเนินการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองด้วยวิธีการที่หลากหลาย

4. ขั้นสังเคราะห์ความรู้ นักเรียนนำข้อค้นพบที่ได้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันเพื่ออภิปรายผลว่าสิ่งที่ค้นคว้าได้มานั้นมีความเหมาะสมมากน้อยเพียงใด

5. ขั้นสรุปและประเมินค่าของคำตอบ นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปผลงานของกลุ่มตัวเองว่าข้อมูลที่ได้ศึกษานั้นมีความเหมาะสม น่าเชื่อถือหรือไม่ และทุกกลุ่มช่วยกันสรุปภาพรวมของปัญหาอีกครั้ง

6. ขั้นนำเสนอและประเมินผลงาน นักเรียนนำข้อมูลที่ได้มาจัดระบบองค์ความรู้ และนำเสนอผลงานในรูปแบบที่หลากหลาย ครูประเมินผลการเรียนรู้และทักษะกระบวนการ

วัชราน เล่าเรียนดี (2556: 111) สรุปขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. จัดกิจกรรมให้นักเรียนเผชิญกับปัญหา
2. แบ่งกลุ่มให้นักเรียนได้อภิปรายและเรียนรู้ร่วมกัน
3. ครูกระตุ้นให้ผู้เรียนถามคำถามในสิ่งที่สงสัยและไม่รู้เกี่ยวกับปัญหา
4. นักเรียนร่วมกันคิดหาวิธีการแก้ปัญหา วางแผนแก้ปัญหา ระบุสื่อและวัสดุอุปกรณ์ที่

ต้องการ

5. นักเรียนร่วมกันหาความรู้และรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาใช้แก้ปัญหา
6. นักเรียนร่วมกันแก้ปัญหา หาคำตอบของปัญหาที่เลือก นำเสนอผลการแก้ปัญหา

หรือผลการเรียนรู้ โดยอาจนำเสนอในรูปแบบของโครงงาน การแสดงนิทรรศการ เป็นต้น

ไพศาล สุวรรณน้อย (2559) กล่าวว่าขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมี 7 ขั้นตอน ดังนี้

1. กลุ่มผู้เรียนพิจารณาโจทย์ปัญหา
2. กลุ่มผู้เรียนจับประเด็นและระบุปัญหา
3. ระดมสมองเพื่อใช้ความรู้เดิมที่มีอยู่ในการวิเคราะห์ความเป็นมาของปัญหา
4. กลุ่มผู้เรียนร่วมกันตั้งสมมติฐานเพื่อหาคำตอบที่เป็นไปได้ของประเด็นปัญหาแต่ละประเด็น พร้อมจัดลำดับความสำคัญของสมมติฐานที่เป็นไปได้อย่างมีเหตุผล
5. กลุ่มผู้เรียนร่วมกันกำหนดประเด็นการเรียนรู้เพิ่มเติมโดยการประเมินว่ามีความรู้เรื่องอะไรบ้าง และต้องเรียนรู้อะไรบ้างเพื่อพิสูจน์สมมติฐาน ขั้นตอนนี้กลุ่มจะกำหนดเป็นประเด็นการเรียนรู้ เพื่อใช้ในการค้นคว้าหาข้อมูลต่อไป

6. ผู้เรียนแต่ละคนร่วมกันค้นคว้าหาข้อมูลและศึกษาเพิ่มเติมจากทรัพยากรการเรียนรู้ต่างๆ พร้อมทั้งประเมินความถูกต้อง

7. กลุ่มผู้เรียนร่วมกันนำข้อมูลหรือความรู้ที่ได้มาพิสูจน์สมมติฐานและประยุกต์ให้เหมาะสม กับโจทย์ปัญหา พร้อมสรุปเป็นแนวคิดหรือหลักการทั่วไป

ทศพร ทับวงษ์ (2560: 15) สรุปขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ดังนี้

1. ขั้นนำ : ผู้สอนเตรียมความพร้อมของผู้เรียน และกำหนดสิ่งที่เป็นปัญหาที่ผู้เรียนจะต้องดำเนินการค้นหาคำตอบ
 2. ขั้นการเรียนการสอน
 - 1.1 กำหนดประเด็นปัญหา: ผู้สอนเสนอประเด็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่จะต้องใช้ในการเรียนรู้ ในขั้นนี้ผู้สอนจัดสถานการณ์ที่เป็นปัญหาเพื่อทำการกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความสนใจและมองเห็นประเด็นที่เป็นปัญหาสำคัญ
 - 1.2 ทำความเข้าใจกับปัญหา: ผู้เรียนเสนอแนวคิดต่อปัญหาในแง่การกำหนดสิ่งที่เป็นปัญหา และแนวทางแก้ไขปัญหานั้นๆ
 - 1.3 ดำเนินการศึกษาค้นคว้า: สมาชิกทุกคนในกลุ่มแบ่งประเด็นในการศึกษาค้นคว้าอย่างละเอียด
 - 1.4 สังเคราะห์ข้อมูลความรู้: ผู้เรียนนำสิ่งที่ค้นคว้ามาแลกเปลี่ยนกับสมาชิกในกลุ่มเพื่ออภิปรายผลสังเคราะห์ข้อมูลร่วมกันว่าข้อมูลที่ได้มานั้นมีความเหมาะสมมากน้อยเพียงใด
 3. ขั้นสรุปและนำเสนอ : ผู้เรียนแต่ละกลุ่มสรุปข้อมูลของตนเองว่ามีความน่าเชื่อถือเพียงใด และนำเสนอให้เพื่อกลุ่มอื่นได้ร่วมอภิปราย
- จากขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานผู้วิจัยได้สังเคราะห์ได้ดังตารางที่ 14

ตารางที่ 14 ผลการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

นักวิชาการ	
Good (1973)	Mohammed Elhassan Abdallaand and abdelrahim (2011) Dejan Bokonjic, Mladen Mimica, Nurka Pranjic, Vanja Filipovic, et al (2550) (2014)
ทำความเข้าใจคำศัพท์ ข้อความที่ปรากฏอยู่ในปัญหาให้ชัดเจนโดยอาศัยความรู้พื้นฐานของสมาชิกในกลุ่ม หรือ การศึกษาค้นคว้าจากเอกสารตำราสื่ออื่น ๆ	อธิบายลักษณะของปัญหา ทำความเข้าใจปัญหาหรือสถานการณ์
ระบุปัญหาหรือกลุ่มข้อมูลสำคัญร่วมกันโดยทุกคนในกลุ่มเข้าใจปัญหา เหตุการณ์หรือปรากฏการณ์ใดที่กล่าวถึงในปัญหานั้น	ทำความเข้าใจปัญหา ระบุปัญหาหลัก และปัญหารอง เลือกปัญหาไปศึกษาค้นคว้าวิธีการแก้ไข ระบุปัญหาสำคัญจากสถานการณ์
ระดมสมองเพื่อวิเคราะห์ปัญหาอธิบายความเชื่อมโยงของข้อมูลหรือปัญหา	วิเคราะห์ปัญหา ระดมสมองเพื่อวิเคราะห์ปัญหาร่วมกันและค้นหาแนวทางแก้ไข ปัญหา
กำหนดและจัดลำดับความสำคัญของสมมติฐาน อธิบายปัญหาที่พบ	กำหนดแนวทางที่เป็นไปได้ขึ้น ดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ตารางที่ 14 การสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (ต่อ)

นักวิชาการ			
Good (1973)	Mohammed Elhassan Abdallaand and abdelrahim (2011)	Dejan Bokonjic, Mladen Mimica, Nurka Pranjic, Vanja Filipovic, et al (2014)	สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550)
โดยใช้พื้นฐานความรู้เดิมของผู้เรียน การแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ตั้งสมมติฐานอย่างสมเหตุสมผล	จัดประเภทของปัญหา ตัดปัญหาที่ไม่เกี่ยวข้องออก และอธิบายปัญหาให้ชัดเจน	จัดประเภทปัญหาและตั้งสมมติฐาน	
กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้เพื่อค้นหาข้อมูลหรือความรู้ที่จะอธิบายหรือทดสอบสมมติฐานที่ตั้งไว้ ผู้เรียนสามารถบอกได้ว่าความรู้ส่วนใดรู้แล้ว ส่วนใดต้องกลับไปทบทวน ส่วนใดยังไม่รู้หรือจำเป็นต้องกลับไปค้นคว้า	กำหนดวิธีการแก้ปัญหา เพื่อให้ได้ทราบแนวทางการแก้ปัญหา ระบุเป้าหมายใน การแก้ปัญหา และค้นหาความรู้ที่เกี่ยวข้องกับปัญหา	กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ วางแผนการแก้ปัญหา การค้นคว้าข้อมูล และกำหนดแนวทางการแก้ไขปัญหาร่วมกัน	
ผู้เรียนค้นคว้ารวบรวมสารสนเทศจากสื่อและแหล่งเรียนรู้ต่างๆ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง	ศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองตามจุดมุ่งหมายของตนเอง	ค้นคว้าข้อมูลที่จำเป็นสำหรับการแก้ปัญหา และตัดสินใจเลือกแนวทางการแก้ปัญหา	ขึ้นสังเคราะห์ความรู้

ตารางที่ 14 ผลการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (ต่อ)

นักวิชาการ	
Good (1973)	Mohammed Elhassan Dejan Bokonjic, Mladen Mimica, Abdallaand and abdelrahim Nurka Pranjic, Vanja Filipovic, et al (2014)
จากรายงานข้อมูลหรือสารสนเทศใหม่ที่ได้มา กลุ่มผู้เรียนนำมาอภิปรายวิเคราะห์ สังเคราะห์ ตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แล้วนำมาสรุปเป็นหลักการและประเมินผลการเรียนรู้	อภิปรายแนวทางการศึกษาค้นคว้า นำเสนอวิธีการแก้ปัญหา และเพื่อใช้แก้ปัญหาให้กลุ่มฟัง สะท้อนผลการทวิวิธีการแก้ปัญหา ตัดสินใจเลือกแนวทางการแก้ปัญหา และนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหา ดังกล่าว
วีชรา เล่าเรียนดี (2556)	ไพศาล สุวรรณน้อย (2559)
ผู้สอนเตรียมเผชิญกับปัญหา	ผู้นำ ผู้สอนเตรียมความพร้อมของผู้เรียน และกำหนดสิ่งที่เป็นปัญหาที่ผู้เรียนจะต้องดำเนินการค้นหาคำตอบ
จัดกิจกรรมให้นักเรียนเผชิญกับปัญหา	กำหนดประเด็นปัญหา
แบ่งกลุ่มให้นักเรียนได้อภิปรายและเรียนรู้ร่วมกัน	กลุ่มผู้เรียนพิจารณาโจทย์ปัญหา กลุ่มผู้เรียนจับประเด็นและระบุปัญหา
ระดมสมองเพื่อใช้ความรู้เดิมที่มีอยู่ในการวิเคราะห์	ระดมสมองเพื่อใช้ความรู้เดิมที่มีอยู่ในการวิเคราะห์
ความเป็นมาของปัญหา	วิเคราะห์ความเป็นมาของปัญหา
	ไพศพร ทับวงษ์ (2560)
	ผู้นำ ผู้สอนเตรียมความพร้อมของผู้เรียน และกำหนดสิ่งที่เป็นปัญหาที่ผู้เรียนจะต้องดำเนินการค้นหาคำตอบ
	กำหนดประเด็นปัญหา
	กลุ่มผู้เรียนพิจารณาโจทย์ปัญหา
	กลุ่มผู้เรียนจับประเด็นและระบุปัญหา
	ระดมสมองเพื่อใช้ความรู้เดิมที่มีอยู่ในการวิเคราะห์
	วิเคราะห์ความเป็นมาของปัญหา

ตารางที่ 14 ผลการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (ต่อ)

วิชา เล่าเรียนดี (2556)	ไพศาล สุวรรณน้อย (2559)	ทศพร ทับวงษ์ (2560)
<p>1. ร่วมกันตั้งสมมติฐานเพื่อหาคำตอบที่เป็นไปได้ของประเด็นปัญหาแต่ละประเด็น พร้อมจัดลำดับความสำคัญของสมมติฐานที่เป็นไปได้อย่างมีเหตุผล</p> <p>2. ร่วมกันหาความรู้และรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาใช้แก้ปัญหา</p>	<p>1. ร่วมกันตั้งสมมติฐานเพื่อหาคำตอบที่เป็นไปได้ของประเด็นปัญหา พร้อมจัดลำดับความสำคัญ</p> <p>2. ร่วมกำหนดประเด็นการเรียนรู้เพิ่มเติม ประเมินว่ารู้เรื่องอะไรบ้าง และต้องเรียนรู้อะไรบ้าง</p> <p>3. ผู้เรียนแต่ละคนร่วมกันค้นคว้าหาข้อมูลและศึกษาเพิ่มเติม พร้อมประเมินความถูกต้อง</p>	<p>ดำเนินการศึกษาค้นคว้า</p>
<p>ร่วมกันแก้ปัญหา หาคำตอบของปัญหาที่เลือก นำเสนอผลการแก้ปัญหาหรือผลการเรียนรู้ โดยอาจนำเสนอในรูปแบบของโครงการ การแสดง</p>	<p>ร่วมกันนำข้อมูลหรือความรู้ที่ได้มาพิสูจน์สมมติฐาน และประยุกต์ให้เหมาะสมกับโจทย์ปัญหา พร้อมสรุปเป็นแนวคิดหรือหลักการทั่วไป</p>	<p>ขั้นสรุปและนำเสนอ สังเคราะห์ข้อมูลความรู้</p>

ตารางที่ 14 การสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (ต่อ)

นักวิชาการ	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้						
	เตรียมความพร้อมผู้เรียน	เสนอปัญหา หรือ สถานการณ์	ระดมสมอง เพื่อ วิเคราะห์ ปัญหา	จัดประเภท ปัญหาและ ตั้งสมมติฐาน	ระบุวิธีการ แก้ปัญหา	ศึกษาข้อมูล ด้วยตนเองและ ตัดสินใจเลือก วิธีแก้ปัญหา	นำเสนอวิธีการ แก้ปัญหา ประเมินค่าของ คำตอบ
Good (1973)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Mohammed Elhassan Abdallaand and abdelrahim (2011)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Dejan Bokonjic, Mladen Mimica, Nurka Pranjic, Vanja Filipovic, et al (2014)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
วิชา เล่าเรียนดี (2556)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

ตารางที่ 14 การสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (ต่อ)

นักวิชาการ	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้						
	เตรียมความพร้อมผู้เรียน	เสนอปัญหาหรือสถานการณ์	ระดมสมองเพื่อวิเคราะห์ปัญหา	จัดประเภทปัญหาและตั้งสมมติฐาน	ระบุวิธีการแก้ปัญหา	ศึกษาข้อมูลด้วยตนเองและตัดสินใจเลือกวิธีแก้ปัญหา	นำเสนอวิธีการแก้ปัญหาและประเมินค่าของคำตอบ
ไพศาล สุวรรณน้อย (2559)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ทศพร ทับวงษ์ (2560)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
สรุปอัตราความถี่	4	7	7	5	7	7	7
ผู้วิจัย	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

จากตารางที่ 14 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่นักวิชาการเห็นชอบได้นำมาสังเคราะห์สามารถสรุปได้ว่า PBL เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) เสนอปัญหาหรือสถานการณ์ 2) ระดมสมองเพื่อวิเคราะห์ปัญหา 3) ระบุวิธีการแก้ปัญหา 4) ศึกษาข้อมูลด้วยตนเองและตัดสินใจเลือกวิธีแก้ปัญหา และ 5) นำเสนอวิธีการแก้ปัญหา และประเมินค่าของคำตอบ

แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Learning by doing) ของ John dewey และพัฒนาเรื่อยจนถึงปลายศตวรรษที่ 20 ที่เรียกว่าการเรียนรู้ที่เน้นบทบาท และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน หรือ “การเรียนรู้เชิงรุก” (Active Learning) ซึ่งหมายถึงรูปแบบการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียน มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยมีรายละเอียดในการศึกษา ดังนี้

ความหมาย

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) Magomani, W.(2011)เป็นกระบวนการกลุ่มที่ทำให้บุคคลมีโอกาสร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อแก้ปัญหาหรือกระทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งให้บรรลุจุดหมาย ในขณะที่ Priya, Y. (2015) กล่าวถึงความหมายไว้ 2 ประการว่า 1) กิจกรรมเป็นฐาน จะมีผู้นำให้รายละเอียดแก่สมาชิกภายในกลุ่มเพื่อใช้สมาชิกทำหน้าที่จนบรรลุภารกิจ และ 2) กิจกรรมที่เข้าร่วมกันผู้เรียนจะได้ร่วมมือกันวางแผน เช่น อภิปรายร่วมกัน นอกจากนี้ยังเป็นการสอนมุ่งเน้นให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ผ่านเกม กิจกรรม กระบวนการกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านกิจกรรมที่มีความหมาย ส่งเสริมให้ตนเองเกิดกระบวนการพัฒนาความคิด ยิ่งเป็นกระบวนการกลุ่มก็จะทำให้ผู้เรียน ได้ฝึกการสร้างมนุษยสัมพันธ์ตลอดจนทักษะทางสังคม (วิโรจน์ ลักษณะอดิสร, 2550: 98) เช่นเดียวกับ ศศิธร ลิจันทร์พร (2556: 45) กล่าวว่า เป็นการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ ทำความเข้าใจบทเรียนผ่านกิจกรรมด้วยตนเอง และทำงานร่วมกับผู้อื่นภายใต้สภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน อันจะนำไปสู่การพัฒนาความรู้ในตัวบุคคลของผู้เรียน ในขณะที่ ญัฐวุฒิ สกฤณี (2559: 24) ระบุว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยกระบวนการกลุ่มร่วมกัน ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้จากการสำรวจ ค้นพบ หรือสร้างความรู้ด้วยตนเอง ผ่านกิจกรรมที่ครูเป็นเพียงผู้เอื้ออำนวย ในการสร้างความรู้ของผู้เรียน

จากความหมายการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานผู้วิจัยได้สังเคราะห์ความหมาย ดังตารางที่ 15

ตารางที่ 15 ผลการสังเคราะห์ความหมายการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

แหล่งข้อมูล	ประโยค/ข้อความสำคัญ	ผลการสังเคราะห์
Magomani, W.(2011)	เป็นกระบวนกรกลุ่ม/ ร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อแก้ปัญหา/ ทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง/ ให้บรรลุจุดหมาย	การเรียนรู้เนื้อหาผ่านกิจกรรม ด้วยกระบวนการกลุ่มเน้นการศึกษาหรือพัฒนา
Priya, Y. (2015) วิโรจน์ ลักขณาอดิศร (2550)	มีผู้นำ/ ให้อาจารย์คอยดูแลสมาชิกภายในกลุ่ม/ สมาชิกทำหน้าที่จนบรรลุภารกิจ / ทำกิจกรรมร่วมกัน สอนมุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้/ ผ่านเกม/ กิจกรรม/ กระบวนการกลุ่ม/ ผู้เรียนเกิดการสร้างความรู้ ด้วยตนเองผ่านกิจกรรมที่มีความหมาย/ ส่งเสริมการพัฒนาความคิด/ สร้างมนุษยสัมพันธ์/ ทักษะทางสังคม	ผู้เรียนให้เกิดการสร้างความรู้ ทักษะด้วยตนเองเพื่อนำความรู้และทักษะเหล่านั้นไปใช้ในการปฏิบัติภารกิจให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนด โดย
ศศิธร ลิจินทร์พร (2556)	ผู้เรียนเรียนรู้ทำความเข้าใจบทเรียนผ่านกิจกรรมด้วยตนเอง/ ทำงานร่วมกับผู้อื่น/ สภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้/ พัฒนาความรู้ในตัวผู้เรียน	ครูจะเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก ให้คำแนะนำ กระตุ้นให้ นักเรียนเกิดการ
ณัฐฉาธิ สุกุณี (2559)	เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน/ ผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยกระบวนการกลุ่ม/ เกิดการเรียนรู้จากการสำรวจ ค้นพบ/ สร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านกิจกรรม/ ครูเป็นเพียงผู้เอื้ออำนวยในการสร้างความรู้ของผู้เรียน	เรียนรู้

จากตารางที่ 15 สามารถสรุปความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานได้ว่า เป็นการเรียนรู้เนื้อหาผ่านกิจกรรม ด้วยกระบวนการกลุ่มเน้นการฝึกหรือพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการสร้างความรู้ ทักษะด้วยตนเองเพื่อนำความรู้และทักษะเหล่านั้นไปใช้ในการปฏิบัติภารกิจให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนด โดยครูจะเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก ให้คำแนะนํา กระตุ้นให้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้

ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานมีความแตกต่างจากการเรียนรู้แบบปกติซึ่งเน้นการศึกษาทั้งไทยและต่างประเทศได้กล่าวถึงลักษณะไว้อย่างน่าสนใจ ดังนี้

Bonwell และ Eison (1991: 42) กล่าวถึงลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานว่า เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือทำบางสิ่งบางอย่าง และในขณะเดียวกันผู้เรียนจะต้องเรียนรู้จากการกระทำสิ่งเหล่านั้น อีกทั้งมีการฝึกทักษะกระบวนการต่างๆ ระหว่างการทำกิจกรรมกลุ่ม

Okawudishu (2011) กล่าวถึงลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานไว้ 4 ประเด็น ดังนี้

1. การเรียนรู้จะเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนได้รับรู้เป้าหมายที่ครุวางไว้
2. การเรียนรู้ต้องมาจากการลงมือทำ
3. การเรียนรู้จะสะดวกขึ้นเมื่อผู้เรียนรับผิดชอบต่อกระบวนการเรียนรู้
4. การเรียนรู้ที่เริ่มจากตนเองจะเกี่ยวข้องกับความรู้และอารมณ์โดยตรง

กรมวิชาการ (2542: 185) กล่าวถึงลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ไว้ 4 ประการ ดังนี้

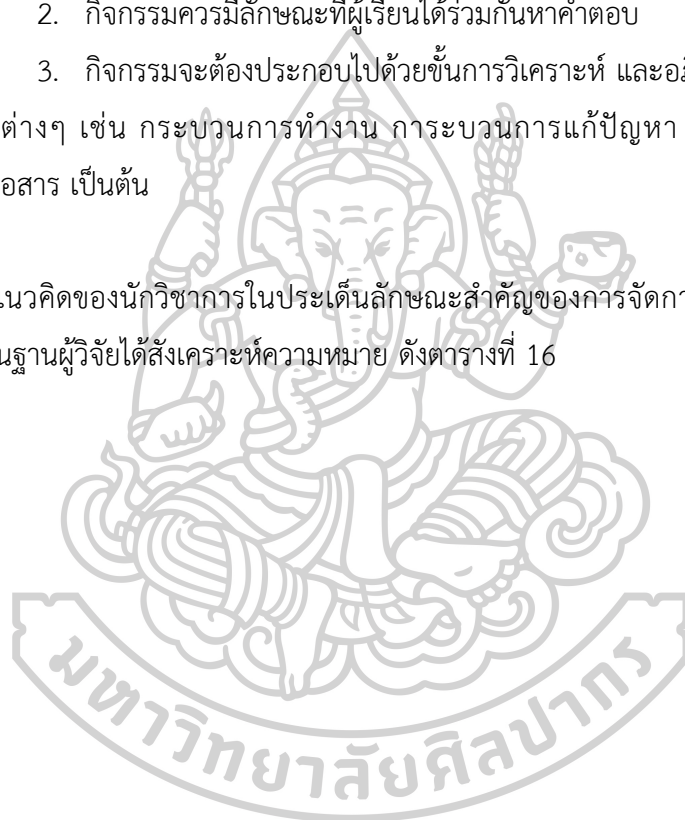
1. หลักการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง : ครูต้องจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีโอกาส ในการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างทั่วถึง และมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เพราะการที่ผู้เรียนมีบทบาทต่างๆ จะช่วยให้เขาเกิดความพร้อม ความกระตือรือร้นที่จะเรียนอย่างมีชีวิตชีวา
2. หลักการสอนที่ยึดกลุ่มเป็นแหล่งความรู้สำคัญ : การจัดกิจกรรมจะต้องพยายามให้ผู้เรียนมีโอกาสเรียนรู้จากกลุ่มมากยิ่งขึ้น ผู้เรียนแต่ละคนจะเป็นผู้ให้ข้อมูล ประสบการณ์ ตัวอย่าง เหตุการณ์ เรื่องราว เนื้อหา แนวคิดต่างๆ แก่สมาชิกทุกคนในกลุ่ม เพื่อศึกษา วิเคราะห์ร่วมกัน พิจารณาเหตุผล ข้อเท็จจริงการค้นคว้าเพิ่มเติม
3. หลักการสอนที่ยึดการค้นพบด้วยตนเอง : กระบวนการค้นพบด้วยตนเองจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอดอย่างถูกต้อง
4. หลักการสอนที่ยึดความสำคัญของการนำความรู้ไปใช้ชีวิตประจำวัน : เป็นลักษณะของกิจกรรมที่เน้นการเคลื่อนไหว การสร้างประเด็นที่นำมาจากความต้องการหรือปัญหาของสังคม เนื้อหา ของกิจกรรมทันต่อเหตุการณ์และสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้น ครูผู้สอนจะต้องเชื่อมโยงเนื้อหา กิจกรรมกับเหตุการณ์ให้สัมพันธ์กัน และฝึกให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ อภิปราย แยกแยะประเด็นต่างๆ ตลอดจนคิดแก้ปัญหาบ้านพื้นฐานความถูกต้อง

คณิงนิจ พุ่มพวง (2546: 25) กล่าวว่า การสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานมีหลักการสำคัญ คือ 1) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง 2) ผู้เรียนค้นหาคำตอบด้วยตนเองจากการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม และ 3) ผู้เรียนจะต้องนำความรู้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

ทศนา เขมมณี (2555: 11) กล่าวถึงลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ดังนี้

1. กิจกรรมต้องเอื้ออำนวยให้ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้อย่างมีทั่วถึงโดยมีลักษณะเป็นกลุ่มย่อย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดและประสบการณ์ซึ่งกันและกัน
2. กิจกรรมควรมีลักษณะที่ผู้เรียนได้ร่วมกันหาคำตอบ
3. กิจกรรมจะต้องประกอบไปด้วยขั้นการวิเคราะห์ และอภิปรายเกี่ยวกับกระบวนการต่างๆ เช่น กระบวนการทำงาน กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการตัดสินใจ กระบวนการสื่อสาร เป็นต้น

จากแนวคิดของนักวิชาการในประเด็นลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานข้างต้นฐานผู้วิจัยได้สังเคราะห์ความหมาย ดังตารางที่ 16



ตารางที่ 16 ผลการสังเคราะห์ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

นักวิชาการ	คํ่าบ่งชี้ลักษณะสำคัญ						
	ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ	ผู้เรียนเรียนรู้และค้นพบจากกิจกรรม	ผู้เรียนได้รับรู้เป้าหมายที่ครุวางไว้	เน้นกระบวนการกลุ่ม	ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	ผู้เรียนร่วมกิจกรรมอย่างทั่วถึง	กิจกรรมกลุ่มจะต้องเน้นการมีส่วนร่วมและฝึกทักษะต่างๆร่วมกัน
Bonwell และ Eison (1991: 42)	✓	✓					✓
Okawudishu (2011)	✓	✓	✓				
กรมวิชาการ (2542: 185)	✓	✓		✓	✓	✓	✓
คณะนึ่งนิจ พุ่มพวง (2546: 25)		✓		✓	✓	✓	
ทีศนา แซมมณี (2555: 11)				✓		✓	✓
สรุปอัตราความถี่	3	3	1	3	2	3	3
ผู้วิจัย	✓	✓		✓		✓	✓

จากตารางที่ 16 ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ที่นักวิชาการให้แนวคิดไว้สามารถสรุปได้ว่า ลักษณะสำคัญของ ABL จะต้องให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมผ่านกระบวนการกลุ่มและจะต้องเกิดการเรียนรู้จากกิจกรรมที่ปฏิบัติ อีกทั้งจะต้องเน้นการมีส่วนร่วมและฝึกทักษะต่างๆร่วมกัน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานย่อมจะต้องมีขั้นตอนที่แตกต่างไปจากการสอนจัดการเรียนรู้แบบอื่น หากจะประสบผลสำเร็จในการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานได้นั้นจะต้องมีขั้นตอน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูหรือผู้เกี่ยวข้องนำมาใช้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้นักการศึกษาไทยและนักการศึกษาต่างประเทศได้เสนอแนวทางไว้ดังนี้

Lakahmi (2007) เสนอแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ไว้ 6 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นนำ : ครูแนะนำการเรียนรู้แก่ผู้เรียน
2. ขั้นประสบการณ์ : ครูเสนอสถานการณ์การเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสังเกตสำรวจ ให้ประสบการณ์เพื่อพัฒนาความเข้าใจของตนเอง
3. ขั้นกิจกรรม : ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในแต่ละกิจกรรมอย่างแข็งขัน และทำหน้าที่ที่ต่างกันไป มีการสร้างสรรค์ชิ้นงานซึ่งมาจากทักษะที่จำเป็น
4. ขั้นสร้างความรู้ : ผู้เรียนทุกคนสร้างความรู้ของตัวเองโดยขึ้นอยู่กับประสบการณ์ทั้งในและนอกห้องเรียน
5. ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ : ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มพูดคุยร่วมกันทำงานและเคารพในมุมมองของผู้อื่น
6. ขั้นประเมินผล : เป็นการประเมินตัวเองซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้และการจัดการเรียนการสอน

NCSALL (2006) เสนอการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ไว้ 5 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นนำ : ระบุหน้าที่ของผู้เรียน กล่าวถึงจุดประสงค์การเรียนรู้ และอำนวยความสะดวกในการเรียน
2. ขั้นศึกษาและอภิปราย : ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้และนำมาอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
3. ขั้นกิจกรรม : แบ่งกลุ่มผู้เรียนและทำกิจกรรมร่วมกัน
4. ขั้นผลสะท้อนจากกิจกรรม : ผู้เรียนสะท้อนความคิดและองค์ความรู้ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรม
5. ขั้นประเมินผล : ประเมินผลการเรียนรู้จากสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนและทำกิจกรรม

ทิตนา แคมมณี (2555: 180) กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ไว้ดังนี้

1. ขั้นนำ คือ การเตรียมความพร้อมแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม
2. ขั้นกิจกรรม คือ ผู้ร่วมกิจกรรมลงมือทำกิจกรรมที่เตรียมไว้

3. **ขั้นอภิปราย** คือ ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมอภิปรายแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้จากการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น

4. **ขั้นสรุปและนำไปใช้** คือ การรวบรวมความคิดและข้อมูลต่างๆ จากการจัดกิจกรรมมาอภิปรายและสรุปเป็นมติที่ชัดเจน รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้ร่วมกิจกรรมนำเอาการเรียนรู้ที่ได้ไปปฏิบัติในชีวิตจริง

5. **ขั้นประเมินผล** คือ ผู้ดำเนินกิจกรรมต้องประเมินผลการบรรลุจุดมุ่งหมายของกิจกรรม

นิรันดร์ เหลือลมัย (2552: 58) กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ไว้ดังนี้

1. **ขั้นประสบการณ์** : ทบทวนและสำรวจความรู้เดิม เป็นการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองจากประสบการณ์เดิมโดยตรงหรือการจัดสถานการณ์จำลอง

2. **ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้** : แสวงหา แลกเปลี่ยนเรียนรู้ทำความเข้าใจกับสิ่งที่ศึกษาด้วยกิจกรรมกับเพื่อน กลุ่มเป็นการเรียนรู้ร่วมกันในการปฏิบัติเป็นกลุ่มเล็ก สมาชิกทุกคนจะมีส่วนร่วม ในความสำเร็จของกลุ่มมีการแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็น

3. **ขั้นศึกษาและวิเคราะห์** : เป็นการทำความเข้าใจระหว่างความรู้เก่าและความรู้ใหม่ที่ศึกษา เป็นการวิเคราะห์ขั้นตอนที่ผู้เรียนในกลุ่มได้ร่วมกันคิดพิจารณาจากประสบการณ์ที่เกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมที่ได้จัด

4. **ขั้นสรุป** : เป็นการสรุปผลที่ได้จากการเรียนรู้อย่างเป็นระบบที่เป็นผลมาจากการทบทวนร่วมกัน และเป็นสิ่งที่ได้ค้นพบจากการเรียนรู้

5. **ขั้นปฏิบัติและนำไปประยุกต์ใช้** : นำความรู้ที่ประยุกต์ใช้ไปเผยแพร่แก่ผู้อื่น

6. **ขั้นประเมินผล** : เป็นการประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองจากสิ่งที่ได้เรียนมาทั้งหมด

ศศิธร ลิจันทร์พร (2556: 49) ระบุขั้นตอนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานไว้ดังนี้

1. **ขั้นกระตุ้นและให้ประสบการณ์**

2. **ขั้นให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ**

3. **ขั้นผลสะท้อนกลับ**

4. **ขั้นประเมินผล**

ณัฐวุฒิ สกฤณี (2559: 25) อธิบายเกี่ยวกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานไว้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. **ขั้นกระตุ้นเพื่อเตรียมความพร้อม**

2. **ขั้นจัดกิจกรรมเพื่อสร้างประสบการณ์**

3. ชั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสะท้อนคิด
4. ชั้นสรุปและการนำไปใช้

จากขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขั้นตอนได้ดังตารางที่ 17



ตารางที่ 17 ผลการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

Lakahmi (2007)	NCSALL (2006)	ทิตนา เขมมณี (2555)	นිරนุช เหลือลมัย (2552)	ศศิธร ลิขินทรพร (2559)	ณัฐฉิ สกณี (2559)	ผู้วิจัย
1. ช้่นนำ	1. ช้่นนำ	1. ช้่นนำ	1. ช้่นประสบการณ้	1. ช้่นกระต้่นและให้ ประสบการณ้	1. ช้่นกระต้่นเพื่อ เตรียมความพร้อม	1) ช้่นสร้่าง ความสนใจ
2. ช้่นประสบการณ้	2. ช้่นศึ กษา และ อภิปราย	2. ช้่นกิจกรรม	2. ช้่นแลกเปลี่ยนเรียนรู้	2. ช้่นให้ความรู้และลง มือปฏิบัติ	2. ช้่นจัดกิจกรรมเพื่อ สร้่างประสบการณ้	2) ช้่นใ ช้ กิจกรรม
3. ช้่นกิจกรรม	3. ช้่นกิจกรรม					
4. ช้่นสร้่างความรู้		3. ช้่นอภิปราย	3. ช้่นศึ กษา และ วิเคราะห์		3. ช้่นแลกเปลี่ยน เรียนรู้และสร้่าท่อนคิด	
	4. ช้่นผลสร้่าท่อนจาก กิจกรรม	4. ช้่นสร้่าและนำใไปใ้	4. ช้่นสร้่า	3. ช้่นผลสร้่าท่อนกลับ	4. ช้่นสร้่าประสบการ นำใไปใ้	3) ช้่นสร้่าท่อน กลับ
5. ช้่นประเมินผล	5. ช้่นประเมินผล	5. ช้่นประเมินผล	6. ช้่นประเมินผล	4. ช้่นประเมินผล		4) ช้่นประเมิน การเรียนรู้

จากตารางที่ 17 ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ที่นักวิชาการให้นิยามไว้ผู้วิจัยได้นำมาสังเคราะห์สามารถสรุปได้ว่า ABL เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นสร้างความสนใจ 2) ขั้นใช้กิจกรรม 3) ขั้นสะท้อนกลับ และ 4) ขั้นประเมินการเรียนรู้

การประเมินผลการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนตามแนวคิด Active Learning

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และกิจกรรมเป็นฐานไม่ได้เน้นการประเมินความรู้ตามวัตถุประสงค์เพียงอย่างเดียว หากแต่ยังเน้นกระบวนการเรียนรู้ การประเมินผลจึงต้องมีการวัดและประเมินผลที่รอบด้านทั้งด้านความรู้ กระบวนการเรียนรู้ และผลงานสะท้อนความรู้ ดังที่

Bareii (1989: 159-160) เสนอแนวทางการประเมินไว้ดังนี้

1. ประเมินด้วยวิธีที่หลากหลาย ไม่ควรประเมินผลด้วยการสอนและประเมินตอนจบบทเรียนเท่านั้น
2. ประเมินตามสภาพจริงโดยจะต้องมีความสอดคล้องกับประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของผู้เรียน
3. ประเมินผลที่ความสามารถของผู้เรียนที่แสดงให้เห็นถึงความคิดรวบยอดที่นักเรียนเข้าใจ

Eggen; and Kauchak. (2001: 256-259) เสนอแนวทางการประเมินว่า วิธีการประเมินจะต้องประเมินตามสภาพจริง และกำหนดเป้าหมายหรือประเด็นในการประเมินให้ชัดเจน เช่น ความเข้าใจในกระบวนการ การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน, การแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และสิ่งที่ได้รับจากเนื้อหาวิชา สำหรับวิธีการประเมินอาจจะเป็นการสังเกตอย่างเป็นระบบเพื่อประเมินทักษะกระบวนการของผู้เรียน เป็นต้น

France (2008: 51) กล่าวว่า การประเมินผลควรให้ผู้สอนสังเกตความสามารถของผู้เรียนในแต่ละขั้นตอน แต่ละกระบวนการเรียนรู้ โดยผู้สอนจะต้องประเมินผู้เรียนเป็นรายบุคคล และรายกลุ่มให้ครอบคลุมทักษะในการแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และการค้นคว้าหาความรู้

วัชรรา เล่าเรียนดี (2550: 99) เสนอลักษณะของการประเมินไว้ดังนี้

1. ให้เสนอรายงานการแก้ปัญหาทั้งงานเดี่ยวและงานกลุ่ม
2. ตรวจสอบบันทึกการเรียนรู้ของตนเองของนักเรียนแต่ละคน
3. ใช้แบบประเมินโดยให้เพื่อประเมินเพื่อนซึ่งจะต้องกำหนดเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจน
4. ใช้แบบสังเกตประเมินผลระหว่างการเรียนรู้
5. ทดสอบด้วยการให้วิเคราะห์ปัญหา คิดหาแนวทางแก้ไข และดำเนินการ

แก้ปัญหาก็เป็นรายบุคคลโดยกำหนดปัญหาให้ปฏิบัติตามขั้นตอน

6. สัมภาษณ์รายบุคคล
7. ใช้ข้อสอบ

รุสตา จะปะเกีย (2558: 41) กล่าวถึงการประเมินผลว่า ต้องมีการประเมินความก้าวหน้าระหว่างเรียน และประเมินเมื่อสิ้นสุดการเรียนด้วยวิธีที่หลากหลาย

สรุปได้ว่า วิธีการประเมินผลนั้นต้องกำหนดจุดประสงค์และเป้าหมายของการประเมินอย่างชัดเจน ซึ่งการประเมินนั้นจะต้องวัดและประเมินครอบคลุมทุกด้านทั้งด้านกระบวนการและผลงานไม่ว่าจะเป็นด้านความรู้ ทักษะการทำงาน ทั้งนี้จะต้องเน้นการประเมินตามสภาพจริง

ความสำคัญและประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนตามแนวคิด Active Learning

ผู้วิจัยสามารถสรุปความสำคัญและประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและกิจกรรมเป็นฐานได้ดังต่อไปนี้ Walton and Matthew, (1989); Barrow and Tamblyn, (1980); ธิดาร์ตัน เอกศิรินิมิต, (2554: 43); โนชฮายาตี มามะ, (2555: 46); วาสนา ภูมิ, (2555: 46); รุสตา จะปะเกีย, (2558: 39); และณิชชาพัฒน์ ไชยเสนบดินทร์, (2557: 55)

1. สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างอิสระ เสริอันจะพัฒนาไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต
2. สถานการณ์ หรือปัญหาที่กำหนดในการเรียนรู้จะส่งผลให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญกับการนำไปใช้ในอนาคต ทำให้เกิดแรงจูงใจและสามารถจดจำได้
3. ฝึกกระบวนการทำงานเป็นทีม
4. มีการเชื่อมโยงบูรณาการความรู้ระหว่างวิชา
5. ส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้เรียนฝึกทักษะการสื่อสาร การแก้ปัญหา การคิดอย่างมีวิจารณญาณ

ดังนั้นสามารถสรุปได้ว่าความสำคัญและประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและกิจกรรมเป็นฐานเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง มีการบูรณาการเชื่อมโยงเนื้อหา กับวิชาอื่นๆ อีกทั้งยังฝึกให้ผู้เรียนวิเคราะห์ คิดอย่างเป็นระบบ และฝึกแก้ปัญหาโดยใช้เหตุผลผ่านระบบกลุ่ม อีกทั้งยังสร้างแรงจูงใจในการเรียน ตลอดจนนำความรู้ไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาทักษะและความสามารถในการคิดแก้ปัญหาได้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

Elshafei. (1998: Online) ศึกษาเพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนด้วยปัญหา เป็นฐานกับการเรียนแบบปกติในวิชาฟิสิกส์ 2 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยปัญหาเป็นฐาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีปกติอย่างมีนัยสำคัญซึ่งเป็นผลมาจาก

การที่นักเรียนเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองมีการรวมกลุ่มกันแก้ปัญหาและสามารถ คิดวิธีแก้ปัญหาได้ดีกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติ

McCarthy (2001: Online) ทำการทดลองสอนด้วยวิธีใช้ปัญหาเป็นฐานในวิชาคณิตศาสตร์ ระดับประถมศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดเรื่องทศนิยม ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีพัฒนาการ ความเข้าใจ ในคณิตศาสตร์ตลอดเวลาได้พยายามหาวิธีแก้ปัญหา โดยนักเรียนใช้ภาษาพูดเป็นตัวบ่งชี้ ถึงความรู้เกี่ยวกับทศนิยมที่ตัวนักเรียนมีอยู่ก่อนแล้ว และความเข้าใจความคิดรวบยอดใหม่ที่เกิดขึ้น เกี่ยวกับทศนิยมอย่างถูกต้อง

ประกายมาศ ทองหมื่น (2554: 54) ศึกษาการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อ กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ในการอ่าน การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมระหว่างเรียน และเพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ในการอ่านก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีการคิดวิเคราะห์ในการอ่านสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01

อุษณีย์ เชนยทิพย์ (2554: 53) ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความโดยใช้ การเรียนรู้ แบบใช้ปัญหาเป็นฐานของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลวัดเหมือง แดง จังหวัดแพร่ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียน สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .01

พรรณพร นามโนรินทร์ และลัดดา สีลาอ่อน (2555: 87-88) ศึกษาการพัฒนาทักษะการ แก้ปัญหา จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based learning) ผลการศึกษาพบว่า 1) ทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียนที่เรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็น ฐานร้อยละ 81.25 ของกลุ่มเป้าหมายผ่านเกณฑ์ร้อยละ 76.56 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนร้อยละ 87.50 ของกลุ่มเป้าหมายผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75.42 ซึ่งสูง กว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือร้อยละ 70

กนก จันทร์ และวลัย อิศรางกูร ณ อยุธยา (2557: 42) ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหา และความรับผิดชอบต่อ สังคมของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 การวิจัยครั้งนี้เพื่อศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหา และ ความรับผิดชอบต่อสังคม ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนจากกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษา ตามแนวความคิดการใช้ปัญหาเป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สังคมศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน มีความสามารถในการแก้ปัญหาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียน ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ปัญหา

เป็นฐานมีความสามารถในการแก้ปัญหา สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีความรับผิดชอบต่อสังคม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรม การเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีความรับผิดชอบต่อสังคมสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ฉินาพัฒนา ไชยเสนบดินทร์ (2557: 85) วิจัยเรื่อง “การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน” การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และ 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานปัญหาเป็นฐาน สรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้ 1. ความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2. ความคิดเห็น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานในภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด

นุจรี ศรีใส, เมธินี วงศ์วานิช รัชมภาภรณ์, สุชาวดี เกษมณี, และปานเทพ ลาภเกษร (2560: 80) ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตด้านความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี โรงเรียนอัสสัมชัญหลักสูตรภาษาอังกฤษ จังหวัดสมุทรสาคร มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตด้านความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญหลักสูตรภาษาอังกฤษ จังหวัดสมุทรสาคร โดยมุ่งศึกษาทักษะชีวิตด้านความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ปัญหาเป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่าพิจารณาตามรายการประเมินพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีทักษะชีวิตด้านความสามารถ ในการ แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ตามทักษะรายการประเมินอยู่ใน ระดับมาก นักเรียนส่วนใหญ่มีกระบวนการในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับมากที่สุด และนักเรียนส่วนใหญ่ มีส่วนร่วมกับกิจกรรมปัญหา เป็นฐานตามหัวข้อการ ประเมิน การมีส่วนร่วมในกิจกรรม ความสามารถในการใช้ ทักษะชีวิต และความสามารถในการแก้ปัญหาอยู่ในระดับ มากและมากที่สุด โดยมีผลคะแนนรวมผ่านเกณฑ์ทุกคน

สุพรรณิกา เอื้อศิลป์ (2560: บทคัดย่อ) ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และความสามารถในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) เรื่อง ข้อมูลข่าวสารและ ค่าสถิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนท่าดั่งพิทยาคม

การวิจัยในครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง ข้อมูลข่าวสารและค่าสถิติกับเกณฑ์ร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า 1. ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง ข้อมูลข่าวสารและค่าสถิติสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2. ความสามารถในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง ข้อมูลข่าวสารและค่าสถิติ สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วิไลพรรณ สุรินทร์ธรรม (2563: 169) ศึกษาวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้ที่เน้นปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษและการเรียนอังกฤษด้วยตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 วัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ที่เน้นปัญหา เป็นฐาน และเพื่อเปรียบเทียบการเรียนอังกฤษด้วยตนเองของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ที่เน้นปัญหาเป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษหลังการจัดการเรียนรู้ที่เน้นปัญหาเป็นฐานผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 60 และมีระดับคุณภาพผ่านถึงดี และ 2) นักเรียนมีการเรียนอังกฤษ ด้วยตนเองสูงขึ้นหลังการจัดการเรียนรู้ที่เน้นปัญหาเป็นฐาน

จากผลการวิจัยโดยส่วนใหญ่พบว่าจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานช่วยส่งเสริมและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสามารถในการคิด เช่น การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดแก้ปัญหา และการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ความสามารถในการให้เหตุผล และความพึงพอใจที่สูงขึ้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

Ismail Yuksel (2013: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลของการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานต่อนักเรียนที่มีความรู้เดิม และความสามารถในการอ่านที่แตกต่างกัน โดยศึกษาที่โรงเรียนในประเทศเยเมนเป็นเวลา 2 สัปดาห์ มีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบผลกระทบ ของการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ที่เน้นกิจกรรมต่อการปฏิบัติงานคณิตศาสตร์และตรวจสอบปัจจัยเหล่านั้น ซึ่งมีส่วนร่วมในการปฏิบัติงานคณิตศาสตร์ ผลวิจัยพบว่าการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานช่วยเพิ่มความสามารถ และพฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียนที่มีต่อวิชาคณิตศาสตร์อีกทั้งยังช่วยพัฒนา และปรับปรุงเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์อีกด้วย

Ko, Edwards and Karakok (2009: บทคัดย่อ) ศึกษาเกี่ยวกับผลการจัดการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานวิชาคณิตศาสตร์ให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียน และนักศึกษา ในมหาวิทยาลัย ในช่วงปี 2006-2007 ที่มีต่อเจตคติวิชาคณิตศาสตร์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ

เปรียบเทียบเจตคติวิชาคณิตศาสตร์หลักการใช้การจัดการเรียนการสอนที่ใช้กิจกรรมเป็นฐาน ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และนักศึกษามหาวิทยาลัย ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน ช่วยพัฒนาเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนและนักศึกษาในมหาวิทยาลัยโดยเจตคติวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาในโรงเรียนสูงกว่า นักศึกษาในมหาวิทยาลัย

สุพิธา ดาวเรือง (2555: 112) ศึกษาการพัฒนาารูปแบบการเรียนแบบผสมผสานโดยใช้ การเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานและเทคนิคเพื่อนคู่คิดบนวิกิเพื่อส่งเสริมความสามารถในการ แก้ปัญหา อย่างสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนา รูปแบบการเรียน แบบผสมผสานโดยใช้การเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานและเทคนิคเพื่อนคู่คิดบนวิกิ เพื่อส่งเสริมความสามารถ ในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการศึกษาพบว่านักเรียนที่เข้าร่วมในกลุ่มทดลองมีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ หลังการทดสอบค่าเฉลี่ยคะแนนอย่างมีนัยสำคัญ สูงกว่าก่อนการทดสอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

พระครูปลัดประพันธ์ สุรกโร (สังการ) (2561: 294) ทำวิจัยเรื่องการเปรียบเทียบ ความสามารถในการอ่านจับใจความจากรวมคตินักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1ระหว่างกลุ่มที่ใช้ เกมและกลุ่มที่สอนแบบปกติ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน จับใจความรวมคตินักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1ระหว่างวิธีสอนที่ใช้เกมกับวิธีสอนแบบปกติ 2.เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความรวมคตินักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม 3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน จับใจความรวมคตินักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1ก่อนเรียนและหลังเรียนที่ได้รับการสอนโดยวิธี สอนแบบปกติ พบว่า 1) ความสามารถในการอ่านจับใจความรวมคตินักเรียนกลุ่มที่ใช้เกม มีคะแนนค่าเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่ากลุ่มที่สอนโดยแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความสามารถในการอ่านจับใจความรวมคตินักเรียนกลุ่มที่ใช้เกมมีคะแนนค่าเฉลี่ยหลังเรียน สูงขึ้นกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 3.ความสามารถในการอ่าน จับใจความรวมคตินักเรียนกลุ่มที่สอนโดยแบบปกติมีค่าเฉลี่ยคะแนน หลังเรียนสูงขึ้นกว่าคะแนน ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ณัฐพร พรหมวัง (2562: 27) ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดการสอนทักษะการฟัง-พูด ภาษาอังกฤษโดยใช้ Activity-Based Learning ร่วมกับ 2W3P และทฤษฎีการวางเงื่อนไขการกระทำ ที่ส่งผลต่อความสามารถในการฟัง-พูด เจตคติ และความมั่นใจในตนเอง สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 วัตถุประสงค์คือ 1) พัฒนาชุดการสอนทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษโดยใช้ Activity-Based Learning ร่วมกับ 2W3P และทฤษฎีการวางเงื่อนไขการกระทำ 2) เปรียบเทียบ

ความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน 3) เปรียบเทียบเจตคติระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน 4) เปรียบเทียบ ความมั่นใจในตนเองระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน และ 5) เปรียบเทียบความฉลาดทางอารมณ์ กับความสามารถในการฟัง-พูด เจตคติ และความมั่นใจในตนเอง ผลการวิจัยพบว่า 1. ชุดการสอนทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษโดยใช้ Activity-Based Learning ร่วมกับ 2W3P และทฤษฎีการวางเงื่อนไขการกระทำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.72 มีค่าสัมประสิทธิ์ความผันแปร เท่ากับ 0.08 2. ชุดการสอนทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษโดยใช้ Activity-Based Learning ร่วมกับ 2W3P และทฤษฎีการวางเงื่อนไขการกระทำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถด้านการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3. ชุดการสอนทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษโดยใช้ Activity-Based Learning ร่วมกับ 2W3P และทฤษฎีการวางเงื่อนไขการกระทำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ส่งผลให้นักเรียนมีเจตคติ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4. ชุดการสอนทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษโดยใช้ Activity-Based Learning ร่วมกับ 2W3P และทฤษฎีการวางเงื่อนไขการกระทำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ส่งผลให้นักเรียนมีความมั่นใจในตนเอง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 5. ความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ เจตคติ และความมั่นใจในตนเองของนักเรียนที่มีความฉลาด ทางอารมณ์ต่างกัน (สูง ปานกลาง และต่ำ) หลังได้เรียนด้วยชุดการสอนทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ โดยใช้ Activity-Based Learning ร่วมกับ 2W3P และทฤษฎีการวางเงื่อนไขการกระทำ สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากการศึกษาวิจัยในข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสามารถส่งเสริมและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสามารถในการแก้ปัญหา ส่งเสริมกระบวนการกลุ่มตลอดจน ความพึงพอใจ เจตคติของผู้เรียนได้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning /การจัดการเรียนรู้เชิงรุก

Prince (2004: 223-231) ได้วิจัยวิเคราะห์เรื่อง Meta-analysis กลยุทธ์ในการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพของการเรียนรู้เชิงรุก ผลการวิจัยพบว่าการเรียนรู้เชิงรุกช่วยเพิ่มการเรียกคืนข้อมูลระยะสั้นและระยะยาวช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานอย่างมีนัยสำคัญ เพิ่มความเข้าใจ มโนทัศน์ในเรื่อง ที่เรียน เพิ่มความสนใจ และการมีส่วนร่วมให้ผู้เรียนพัฒนาการคิดวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา และทักษะการทำงานเป็นทีม

Thomas (2014: 1-5) ศึกษาความรู้และความเชื่อมั่นของนักศึกษาเภสัชศาสตร์ที่เรียนโปรแกรมคลินิกวิทยาโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้เชิงรุก มีวัตถุประสงค์เพื่อวัดความเปลี่ยนแปลง

ของคะแนนความรู้และความเชื่อมั่นหลังจากที่เรียนรายวิชาพิษวิทยาทางคลินิก โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้เชิงรุกในการสร้างสภาพแวดล้อมที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง สองในสามของกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นการนำเสนอผลงาน ของนักศึกษา และให้เพื่อที่ไม่ได้นำเสนอประเมินเพื่อนโดยการตั้งคำถามจากการนำเสนอหรือเขียนคำถาม ในเนื้อหาที่นำเสนอมีการทดสอบรายสัปดาห์ อภิปราย และร่วมสรุปเนื้อหาที่เรียน ผลการศึกษาพบว่าหลังเสร็จสิ้นการเรียนคะแนนความรู้และความเชื่อมั่นของนักศึกษาเพิ่มสูงขึ้นและมีความสัมพันธ์กัน

จิรภา อรรถพร (2557: 122) ศึกษาการพัฒนา รูปแบบการสอนเชิงรุกออนไลน์เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ ของนิสิตปริญญาบัณฑิต การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ พัฒนารูปแบบการสอนเชิงรุกออนไลน์เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ของ นิสิตปริญญาบัณฑิต ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 9 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) บทบาทผู้สอน 2) บทบาทผู้เรียน 3) ระบบจัดการเรียนรู้ 4) เนื้อหาของบทเรียน 5) การสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง 6) การติดต่อสื่อสารผ่าน เทคโนโลยี 7) กระบวนการส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ 8) การสะท้อนการเรียนรู้ของผู้เรียน และ 9) การวัดและ ประเมินผล รูปแบบการสอนเชิงรุกออนไลน์เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ฯ มี 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ชั้นศึกษาค้นคว้า 2) ชั้นเชื่อมโยงปัญหา 3) ชั้นระดมสมอง 4) ชั้นสังเกตการณ์ และ 5) ชั้นสะท้อนคิด

กรรณิการ์ ปัญญาดี (2558: 72) ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาคอมพิวเตอร์ 3 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน วิชาคอมพิวเตอร์ 3 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม และ 2) เปรียบเทียบผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์ก่อนและหลังการสอน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาคอมพิวเตอร์ 3 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนหลังเรียนของกลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์สูงกว่ากลุ่มควบคุม ที่จัดการเรียนการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของกลุ่มทดลองหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์ สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วรพงศ์ ไชยฤกษ์ (2558: 77) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยร่วมสมัย และการรู้ สาระสนเทศของนักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบการเรียนรู้เชิงรุก มีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายถึงเทคนิควิธีการสอนแบบการเรียนรู้เชิงรุกสู่การพัฒนาคุณภาพการเรียน วิชาภาษาไทยและการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้ง 6 ด้าน ในรายวิชา THA-100 ภาษาไทยร่วมสมัยและการรู้สารสนเทศ สำนักวิชาศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ พบว่า ประการแรกคือการสอนแบบการเรียนรู้เชิงรุกช่วยส่งเสริมและกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

ได้มากขึ้น ประการที่สอง คือ การใช้กิจกรรมที่หลากหลายช่วยเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และประการที่สาม คือ บทบาทของผู้สอนซึ่งช่วยอำนวยความสะดวกและจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง ย่อมส่งผลดีต่อการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful Learning)

เดชตัญญู จุ้ยชุม, เกษรา บ่าวเข้มซ้อย และศิริกัญญา แก่นทอง. (2559: 47) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ทักษะการคิดของนักศึกษาในรายวิชาทักษะการคิด (Thinking Skills) รหัสวิชา 11-024-112 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 ด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) วัตถุประสงค์การวิจัยคือ 1) ศึกษาพฤติกรรมทางการเรียน 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจ ของนักศึกษาในรายวิชาทักษะการคิด รหัสวิชา 11-024-112 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 ด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ผลการวิจัยพบว่า 1) พฤติกรรมทางการเรียนของนักศึกษาหลังการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมดีขึ้นทั้งในด้านการทำงานเป็นกลุ่ม การแสดงความคิดเห็น และการแสดงออกเพื่อสะท้อนความคิดเห็นร่วมกัน 2) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักศึกษาสูงกว่าก่อนเรียน และ 3) นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยรวมอยู่ระดับมาก ($=4.17$, $S.D.=0.476$)

ชลธิชา หอมฟุ้ง (2560: 72) ศึกษาการพัฒนาแนวการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย โดยใช้วรรณกรรมท้องถิ่นเป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้แบบเชิงรุกเพื่อส่งเสริมความสามารถในศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียนมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. วิเคราะห์วรรณกรรมท้องถิ่นเรื่องสุภาชิตฉบับปัญญาในด้านต่าง ๆ ดังนี้ 1.1 ปรีวรรตวรรณกรรมท้องถิ่นจากภาษาไทยโบราณเป็นภาษาไทยปัจจุบัน 1.2 วิเคราะห์วรรณกรรมท้องถิ่นตามแนวทางวรรณคดีศึกษา 1.3 วิเคราะห์วรรณกรรมท้องถิ่นตามแนวทางทางคติชนวิทยา จิตวิทยา และสังคมวิทยา 2. พัฒนาแนวการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยโดยใช้วรรณกรรมท้องถิ่นเป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้แบบเชิงรุก เพื่อส่งเสริมความสามารถในศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียน 3. ศึกษาผลการใช้แนวการจัดการเรียนรู้ ด้าน ความพึงพอใจของครูผู้สอน และนักเรียน และความสามารถในศตวรรษที่ 21 ที่เกิดขึ้น และ 4. นำผล การทดลองไปขยายผลการศึกษา ผลการวิจัย ดังนี้ 1. ผลการวิเคราะห์วรรณกรรมมีดังนี้ 1.1) ผลการปรีวรรตวรรณกรรมท้องถิ่นพบว่าวรรณกรรมท้องถิ่นต้นฉบับมีข้อความบางอย่างขาดหายและลบลื่อนแต่ไม่กระทบ กับใจความหลัก 1.2) การวิเคราะห์ตามแนวทางวรรณคดีพบว่า วรรณกรรมท้องถิ่นมีทั้งความงาม ทางวรรณศิลป์และข้อคิดในการใช้ชีวิต 1.3) การวิเคราะห์ทางคติชนวิทยาพบว่าวรรณกรรมมีบทบาทที่สำคัญในการสอน การปฏิบัติตนและคุณธรรม จริยธรรม และสะท้อนภูมิปัญญา ความเชื่อ ค่านิยม และวัฒนธรรม การวิเคราะห์ทางจิตวิทยาพบว่าวรรณกรรมส่งเสริมให้บุคคลมี Super Ego ด้านทฤษฎีการเสริมแรงปรากฏทั้งตัวเสริมแรงบวกและตัวเสริมแรงลบและการวิเคราะห์ ด้านสังคมวิทยา มีการกล่าวถึงบรรทัดฐานทางสังคม 3 ประเภท ได้แก่ วิธีประชา จาริตประเพณี และกฎหมาย สถาบันทางสังคม

ปรากฏ 3 สถาบัน คือ ครอบคลุม ศาสนา และการปกครอง 2. พัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยโดยใช้วรรณกรรมท้องถิ่นเป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้แบบเชิงรุก เพื่อส่งเสริมความสามารถในศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียน ได้ทั้งหมด 58 แนวทางการจัดการเรียนรู้ ซึ่งทุกแนวทางการจัดการเรียนรู้มีค่าประเมินคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิ เฉลี่ย 5.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.00 3. ผลการทดลองใช้และการขยายผล ด้านความพึงพอใจพบว่าทั้งครูและนักเรียนโรงเรียนทดลองและโรงเรียนขยายผลมีความพึงพอใจแนวทางการจัดกิจกรรมในระดับมากที่สุด โดยด้านที่พึงพอใจสูงสุดคือด้านกิจกรรม รองลงมาคือด้านประโยชน์ และรองลงมาคือด้านเนื้อหา ด้านการเกิดขึ้น ของความสามารถในศตวรรษที่ 21 ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มขยายผลมีความความสามารถในศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียนสูงขึ้นทั้ง 4 ด้านตามลำดับ คือ ด้านการทำงานร่วมกัน ด้านการใช้วิจารณญาณ ด้านความคิดสร้างสรรค์ และด้านการแก้ปัญหา

ศักดิ์ดา เปลี่ยนเดชา (2561: 218) ศึกษาการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้การอ่านเชิงรุก เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านเชิงรุกและความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาและศึกษาประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้การอ่านเชิงรุก 2) เพื่อศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้การอ่านเชิงรุก ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้การอ่านเชิงรุกเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านเชิงรุกและความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่พัฒนาขึ้นองค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการจัดการเรียนรู้ 4) การวัดและประเมินผล ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นสร้างแรงจูงใจและท้าทายความสามารถในการอ่าน 2) ขั้นกำหนดเป้าหมายและวางแผนการอ่าน 3) ขั้นการฝึกปฏิบัติการอ่านอย่างมีส่วนร่วม 4) ขั้นสะท้อนผลและการประเมินการอ่าน 5) ขั้นสร้างสรรค์ความรู้จากการอ่านสู่การเขียนและการนำไปใช้ ประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ การอ่านเชิงรุกเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ดังนี้ ความสามารถในการอ่านเชิงรุก 83.83/89.17 และ ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ 80.08/80.50

พระมหาอรุณพงษ์ อตถญาโน (2562: 1) ศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ในวิชาหลักภาษาไทย มีวัตถุประสงค์การวิจัยคือ เพื่อศึกษาผลของการใช้ Active Learning ที่มีต่อนักศึกษาในวิชาหลักภาษาไทย และศึกษาคุณลักษณะผู้สอนในการจัดการเรียนรู้ Active Learning พบว่า 1) ผลการจัดการเรียนรู้ Active Learning ในวิชาหลักภาษาไทยในภาพรวมพบว่ากิจกรรมที่ผู้สอนจัดให้กับนักศึกษา มีความเหมาะสมในระดับมาก โดยนักศึกษาแสดงความคิดเห็นว่าผลที่นักศึกษาได้รับมากที่สุดคือกิจกรรม ที่ผู้สอนจัดส่งเสริมให้นักศึกษาเรียนรู้ร่วมกัน รองลงมาคือ นักศึกษาฝึกการนำเสนอหน้าชั้นเรียน ช่วยพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม ส่งเสริมให้นักศึกษาลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง และช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการคิด 2) คุณลักษณะผู้สอนนักศึกษามีความคิดเห็นว่า

มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุดคือ ผู้สอนมีความพร้อม ในการสอน รองลงมาคือ ผู้สอนมีความรู้ความสามารถในการสอน และผู้สอนคอยดูแลช่วยเหลือให้คำแนะนำแก่นักศึกษาในการปฏิบัติงาน

บัญชา เกียรติจรุงพันธ์ (2563: 106-117) ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา ED1020 ประวัติวรรณคดีและวรรณคดีเอกของไทยโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุก (Active Learning) สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาการสอนภาษาไทย ชั้นปีที่ 2 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัยวิทยาเขตอีสาน มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยคือ 1) พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชา ED1020 ประวัติวรรณคดีและวรรณคดีเอกของไทยโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุก (Active Learning) สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาการสอนภาษาไทย ชั้นปีที่ 2 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัยวิทยาเขตอีสาน 2) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา ED1020 ประวัติวรรณคดีและวรรณคดีเอกของไทยโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุก (Active Learning) สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาการสอนภาษาไทย ชั้นปีที่ 2 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัยวิทยาเขตอีสาน ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุก (Active Learning) มี 6 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ได้รับความสนใจ ขั้นที่ 2 แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ขั้นที่ 3 สร้างองค์ความรู้ร่วมกัน ขั้นที่ 4 นำเสนอความรู้ และขั้นที่ 5 สรุปผล ขั้นที่ 6 ประยุกต์ใช้ผลของการจัดกิจกรรม พบว่า สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียน เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและเอื้อบรรยากาศในการเรียนรู้ที่เหมาะสมจัดกิจกรรมอย่างเป็นระบบส่งผลให้ศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักศึกษาสาขาวิชาการสอนภาษาไทย ชั้นปีที่ 2 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัยวิทยาเขตอีสาน ที่เรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุก (Active Learning) สามารถพัฒนาให้นักศึกษา มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยร้อยละ 80.00 และจำนวนนักศึกษาที่ผ่านเกณฑ์รอบรู้ คิดเฉลี่ย เป็นร้อยละ 88.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่กำหนดให้มีจำนวนนักศึกษาผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 มีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80 ขึ้นไป 3) นักศึกษาสาขาวิชา การสอนภาษาไทย ชั้นปีที่ 2 มหาวิทยาลัย มหามกุฏราชวิทยาลัยวิทยาเขตอีสาน มีความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุก (Active Learning) ในระดับมาก

จากการศึกษางานวิจัยจะเห็นได้ว่า การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning หรือการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง และผู้เรียนกับครู ผู้เรียนมีโอกาสได้แสดงความคิดเห็น มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนดีขึ้น ความสามารถในการแก้ปัญหา การคิดวิเคราะห์ เจตคติ ตลอดจนทักษะการทำงานเป็นทีมสูงกว่าก่อนเรียน

แนวคิดเกี่ยวกับการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เมื่อเผชิญกับสภาพปัญหา สัญชาตญาณพื้นฐานจะกระตุ้นให้มองหาทางออก เพื่อดำเนินการแก้ไขด้วยกระบวนการที่เหมาะสม การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการที่ใช้หาวิธีการแก้ปัญหา อย่างเป็นระบบด้วยวิธีการที่แปลกใหม่ และเหมาะสม เนื่องจากปัญหาเดียวกัน อาจใช้วิธีการแก้ปัญหาต่างๆ กันไป ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยศึกษากระบวนการแก้ปัญหา จากนักการศึกษาที่พัฒนากระบวนการ มาอย่างต่อเนื่อง และนำมากำหนดเป็นความสามารถ ในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษา โดยมีรายละเอียดในการศึกษา ดังนี้

ความหมายการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

นักวิชาการ และนักการศึกษาต่างประเทศ และในประเทศได้อธิบายถึงความหมาย ของการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving : CPS) ไว้อย่างน่าสนใจ ดังนี้ Torrance (1965) กล่าวว่า การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์หมายถึง กระบวนการคิดอย่างลึกซึ้ง และเป็นขั้นตอน ซึ่งแตกต่างจากการคิดอย่างปกติ คิดผสมผสานหลายแง่มุมจนได้ผลใหม่และมีลักษณะเฉพาะภายในตัวบุคคล ส่วน Isaksen (1995: 52); Olson (1996) and Encyclopedia (2008: Online) กล่าวถึง การแก้ปัญหา เชิงสร้างสรรค์ไว้ในทำนองเดียวกันว่า เป็นความสามารถทางการคิดของมนุษย์ ในการแสวงหาคำตอบและวิธีการแก้ปัญหา โดยมีอิสรภาพในการสร้างสรรค์คำตอบมากกว่าการให้ ความช่วยเหลือในการค้นหาคำตอบ สามารถแก้ปัญหาด้วยการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการนำไปสู่ เป้าหมายแห่งความสำเร็จ Guilford (1967) ได้กล่าวไว้ การแก้ปัญหาและความคิดสร้างสรรค์เป็นผล ของความคิดที่คล้ายกัน โดยความคิดสร้างสรรค์จะแทรกทุกช่วงของการคิด แต่การแก้ปัญหาจะอยู่ ช่วงสุดท้ายของการคิด ซึ่งเป็นผลผลิตของความคิดสร้างสรรค์ ที่สามารถนำไปสู่การแก้ปัญหาได้ ในส่วนของนักการศึกษาของประเทศไทย ได้มีผู้ให้ความหมายเกี่ยวกับ การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ไว้หลายคน เช่น นิวัฒน์ บุญสม (2556: 50) ให้ความหมายว่า คือ ความสามารถในการคิดหาวิธีการ แก้ปัญหาที่แปลกใหม่ แตกต่างไปจากเดิม และหลากหลาย แล้วพิจารณาตัดสินใจเลือกวิธีการ แก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ มีการนำเสนอวิธีการแก้ปัญหาได้อย่างละเอียดชัดเจน เป็นที่ยอมรับ และสามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหาต่อไป รุจิราพร รามศิริ (2556: 165) การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เป็นความสามารถอย่างหนึ่งของบุคคลในการแสวงหาทางเลือกมาใช้แก้ปัญหาด้วยวิธีการใหม่ๆ หลากหลายวิธีการและไม่ซ้ำแนวเดิมจนนำไปสู่ผลสำเร็จได้ตามเป้าหมายที่กำหนด ชลธิชา หอมพุ่ม (2557: 60) กล่าวว่า การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางการคิดของมนุษย์ที่มีความ ชับซ้อน และต้องใช้หลายทักษะร่วมกันคิดเพื่อให้ได้วิธีการที่แปลกใหม่หลายวิธีที่จะนำไปสู่ การแก้ปัญหา แต่สุดท้ายจะได้วิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุดวิธีเดียวที่สามารถแก้ปัญหาได้อย่างตรงจุด ซึ่งเป็นวิธีที่มีประโยชน์และสามารถนำไปใช้ได้จริง ซึ่งสอดคล้องกับ ปกเกศ ชนะโยธา (2557: 137)

ว่าการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางการคิด ของแต่ละบุคคลในการระบุปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างแท้จริง แสวงหาคำตอบที่เป็นไปได้อย่างหลากหลาย และวิธีการแก้ปัญหาที่เป็นไปได้ และตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาดังกล่าวรวมถึงยอมรับผลที่เกิดขึ้น จากการแก้ปัญหานั้นเสมอ กายูจัน โสภณศิริรัฐรักษ์, (2557: 24) เสนอว่า เป็นกระบวนการพิจารณาปัญหา ที่เกิดขึ้น รวบรวมข้อมูล อาศัยจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ สร้างแนวทางการแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่หลากหลายตามบริบทและลักษณะเฉพาะของปัญหา และพิจารณาคัดเลือกแนวทางการแก้ปัญหาที่เหมาะสมกับการนำไปใช้มากที่สุด เพื่อแก้ไขปัญหาให้บรรลุเป้าหมาย เช่นเดียวกับ พิชญาน์ พานะกิจ (2558: 127) เพราะการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ คือความสามารถของบุคคลที่มีการรับรู้ทำความเข้าใจข้อเท็จจริงที่เกี่ยวกับปัญหาโดยใช้กระบวนการปฏิบัติอย่างเป็นขั้นตอนเป็นระบบที่มีการประยุกต์ใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อค้นหาแนวคิดใหม่ๆร่วมกับข้อเท็จจริงที่มีอยู่มาใช้ในการแก้ปัญหา เพื่อหาคำตอบและทางเลือกที่มีคุณค่าในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และ นรินธ์ นนทมาลย์ (2560: 127) ได้ให้ความหมายของคำว่า การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ว่า เป็นความสามารถในการคิดหาคำตอบ วิธีการ แนวทาง วิธีการที่แปลกใหม่ไปจากเดิม ที่มีคุณค่า และมีประโยชน์มาแก้ปัญหา และเป็นการคิดที่มีระบบ

จากความหมายของการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์จากนักวิชาการและนักการศึกษา ทั้งต่างประเทศ และในประเทศที่ได้เสนอไว้ข้างต้นสามารถความหมายการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ได้ ดังตารางที่ 18



ตารางที่ 18 ผลการสังเคราะห์ความหมายการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

แหล่งข้อมูล	ประโยค/ข้อความสำคัญ	ผลการสังเคราะห์
Torrance (1965)	กระบวนการคิดต่างจากความคิดปกติ คิดผสมผสานหลายแง่มุม	การคิดหาวิธีการ
Isaksen (1995: 52); Olson (1996)	ความสามารถทางการคิดของมนุษย์ในการแสวงหาคำตอบและวิธีการแก้ปัญหา โดยมีอิสรภาพในการ	แก้ปัญหาที่เป็นระบบ
Encyclopedia (2008: Online)	สร้างสรรค์คำตอบ	จนได้แนวทางเลือกที่มี
Guiford (1967)	การแก้ปัญหาและความคิดสร้างสรรค์เป็นผลของความคิดที่คล้ายกัน โดยความคิดสร้างสรรค์จะแทรกอยู่ใน	คุณค่า มีหลากหลาย
	ในทุกช่วงของความคิด แต่การแก้ปัญหาจะอยู่ช่วงสุดท้ายของการคิด ซึ่งเป็นผลผลิตของความคิด	แปลกใหม่ไปจากเดิม
	สร้างสรรค์ที่สามารถนำไปสู่การแก้ปัญหาได้	ตลอดจนสามารถ
นิวัฒน์ บุญสม (2556: 50)	ความสามารถในการคิดหาวิธีการแก้ปัญหาที่แปลกใหม่ แตกต่างไปจากเดิม	นำไปใช้ในการแก้ปัญหา
รุจิราพร งามศิริ (2556: 165)	ความสามารถในการแสวงหาทางเลือกมาใช้แก้ปัญหาด้วยวิธีการใหม่ๆ หลากหลายวิธีการและไม่ซ้ำแนว	ได้จริง
	เดิมจนนำไปสู่ผลสำเร็จ	
ชลธิชา หอมพุง (2557: 60)	การคิดที่มีความซับซ้อน ใช้หลายทักษะในการคิด ได้วิธีการที่แปลกใหม่ แต่วิธีที่ดีที่สุดเพียงวิธีเดียวที่	
	แก้ปัญหาได้จริง	
ปกเกศ ชนะโยธา (2557: 137)	ทวิวิธีแก้ปัญหาที่เป็นไปได้อย่างหลากหลาย	
เสมอภาณุจัน โสภณศิริรักษ์ (2557: 127)	พิจารณาและรวบรวมข้อมูล สร้างแนวทางแก้ไขที่หลากหลาย และพิจารณาคัดเลือกให้เหมาะสมกับการ	
24)	นำไปใช้มากที่สุด	
พิชญานันท์ พานะภิก (2558: 127)	รับรู้ เข้าใจข้อเท็จจริงในปัญหา ใช้กระบวนการอย่างเป็นระบบ ประยุกต์ความคิดสร้างสรรค์ร่วมกับ	
	ข้อเท็จจริงมาใช้แก้ปัญหา เพื่อหาคำตอบและทางเลือกที่มีคุณค่า	
นรินทร์ นนทมาลย์ (2560: 127)	ความสามารถในการคิดหาคำตอบในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบด้วยแนวทางวิธีการแปลกใหม่	

จากตารางที่ 18 สามารถสรุปได้ว่า การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ หมายถึง การคิดหาวิธีการแก้ปัญหา ที่เป็นระบบ จนได้แนวทางเลือกที่มีคุณค่า มีความหลากหลายแปลกใหม่ไปจากเดิม ตลอดจนสามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหาได้จริง

ความสำคัญของการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

จากสภาพความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วในยุคโลกาภิวัตน์ซึ่งเป็นยุคที่สลับซับซ้อน มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทำให้หลายประเทศ มีการเตรียมการพัฒนากำลังคนให้มีความพร้อมในการพัฒนาประเทศ และความสามารถหรือทักษะที่สำคัญในโลกยุคใหม่ก็คือ การคิดอย่างมีวิจรรณญาณการแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และความร่วมมือกันเพื่อปรับเปลี่ยนการทำงานตามความคาดหวังขององค์กร (เบลล์นิกา และแบรนต์, 2556) ซึ่งผู้เรียนส่วนมากยังขาดทักษะที่จำเป็นดังกล่าว การพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ได้นั้น จะเป็นการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนเข้าสู่ชีวิตการเรียน และการทำงานที่มีความสลับซับซ้อนมากยิ่งขึ้นสำหรับโลกในศตวรรษที่ 21 และการที่ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์อย่างดียิ่งจะส่งผลให้ผู้เรียน ประสบความสำเร็จในชีวิต (Association, 2010; Lumsdaine and Lumsdaine, 1995) และตอบสนอง กับความต้องการของสังคม ซึ่ง Torrance (Crable, 1982; Torrance and Torrance, 1978 อ้างอิงใน กรมวิชาการ, 2545) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ว่า (1) ช่วยพัฒนาสภาพการเรียนรู้การสอนให้เห็นภาพอนาคตมากขึ้น (2) ช่วยให้เกิดการคิดสร้างสรรค์มากขึ้น (3) ช่วยพัฒนาและเพิ่มทักษะ ในการสื่อสารทั้งด้วยวาจาและการเขียน (4) ช่วยพัฒนาและเพิ่มทักษะการทำงานเป็นทีม (5) สามารถประยุกต์ใช้การแก้ปัญหา กับชีวิตประจำวันได้ และ (6) ช่วยพัฒนาและเพิ่มทักษะการวิจัย

กระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

นักการศึกษาต่างประเทศ และในประเทศได้ทำการศึกษา ปรับปรุงและพัฒนากระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ไว้อย่างหลากหลายแนวคิดส่วนใหญ่จะมีกระบวนการที่คล้ายคลึงกัน ผู้วิจัยจึงขอตามลำดับดังนี้

Osborn (1953) ซึ่งเป็นต้นกำเนิดของการสร้างรูปแบบการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เป็นรูปแบบแรก พบว่ามีกระบวนการอยู่ 7 ขั้นตอน มีชื่อว่า Osborn's Seven-Step CPS Process (V.1.0) และมีขั้นตอนดังนี้ Isaksen and Treffinger (2004: 75-101)

1. การกำหนดทิศทาง (Orientation) การชี้ให้เห็นปัญหาที่ชัดเจน
2. การเตรียมการ (Preparation) การเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง
3. การวิเคราะห์ (Analysis) การนำข้อมูลที่เกี่ยวข้องมาศึกษาให้ชัดเจน

4. การตั้งสมมติฐาน (Hypothesis) การเลือกแนวทางในการคิดวิธีการ
5. การบ่มเพาะความคิด (Incubation) การทำให้ความคิดกระจ่างและชัดเจน
6. การสังเคราะห์ (Synthesis) การรวบรวมความคิดต่างๆ เข้าด้วยกัน
7. การตรวจสอบข้อเท็จจริง (Verification) การพิจารณาผลลัพธ์ของความคิดต่างๆ

Osborn (1963) ได้ย่อกระบวนการ 7 ขั้นตอน ของการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เหลือเพียง 3 ขั้นตอน โดยมีชื่อว่า Osborn's Three-Step CPS Process (V.1.1) และมีรายละเอียด ดังนี้ Isaksen and Treffinger (2004: 75-101)

1. การค้นหาความจริง (Fact - Finding) เป็นการระบุและชี้ให้เห็นถึงปัญหาที่แท้จริงและจัดเตรียมด้วยการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับปัญหาโดยตรง
2. การค้นหาความคิด (Idea - Finding) เป็นการกำหนดโครงสร้างความคิดชั่วคราว และการพัฒนาความคิดที่ประกอบด้วย การทบทวนขั้นตอน การแก้ไข และการประกอบเข้าด้วยกัน
3. การค้นหาคำตอบ (Solution - Finding) เป็นการประเมินเพื่อหาคำตอบที่แท้จริง และให้การยอมรับด้วยการตัดสินใจและการนำคำตอบสุดท้ายไปใช้

Isaksen and Treffinger (2011: 102) ได้กล่าวถึง กระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ว่า ประกอบด้วยหลักการ 3 ข้อ และแยกเป็น 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. การทำความเข้าใจในปัญหา (Understanding the Problem) ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน
 - 1.1 Mess finding ค้นพบว่ามีปัญหาเกิดขึ้น
 - 1.2 Data finding สืบหาข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับปัญหา เพื่อพิจารณาข้อมูลที่สำคัญซึ่งนำไปสู่การแก้ปัญหา
 - 1.3 Problem finding พิจารณาค้นหาปัญหาที่สำคัญที่สุด
2. การลงความเห็น (Generation Idea) ประกอบด้วย 1 ขั้นตอน
 - 2.1 Idea finding เป็นการระดมความคิดที่หลากหลาย เพื่อนำเสนอวิธีแก้ปัญหา
3. การวางแผนเพื่อลงมือปฏิบัติ (Planing for Action) ประกอบด้วย 2 ขั้นตอน
 - 3.1 Solution finding เป็นการเลือกวิธีแก้ปัญหาที่ดีที่สุด โดยการพัฒนาเกณฑ์สำหรับการวิเคราะห์แนวทางที่เป็นไปได้แล้วจึงตัดสินใจเลือกเกณฑ์
 - 3.2 Acceptance finding เป็นการยอมรับผลที่ได้เพื่อนำไปปฏิบัติต่อไป

Fogler, LeBlanc, and Rizzo (2009) ได้ศึกษาแนวคิดและนำเสนอกระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ไว้ 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. การรวบรวมข้อมูล (Gathering information on the problem)
2. การให้คำจำกัดความของปัญหา (Problem definition)
3. การสร้างแนวคิด (Generating ideas)
4. การสร้างแนวทางการแก้ปัญหา (Generating solutions)
5. การนำไปใช้ (Implementation)
6. การประเมินผล (Evaluation)

Carmeli et al. (2013) นำเสนอกระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ไว้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. การระบุและการสร้างปัญหา (problem identification and construction)
2. การค้นหาข้อมูล และการเข้ารหัส (Information search and encoding)
3. การแก้ปัญหาหรือการสร้างทางเลือกในการแก้ปัญหา (Solution or alternatives)
4. การประเมินความคิดและการเลือกความคิดที่ดีที่สุด (Idea evaluation and selection)

รุจิราพร รามศิริ (2556: 176) ได้นำเสนอรูปแบบการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ไว้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ทักษะการค้นพบความจริง หมายถึง ระดับความสามารถในการค้นหาข้อมูลจากสถานการณ์หรือข้อเท็จจริงที่มีอยู่ในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับปัญหา วัดได้จากระดับพฤติกรรม การบอกข้อมูลจากสถานการณ์หรือข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ที่เป็นปัญหา และสถานการณ์ ที่ใกล้เคียงกับปัญหาที่พบ
2. ทักษะการค้นพบปัญหา หมายถึง ระดับความสามารถในการค้นหาปัญหาที่แท้จริงเกิดขึ้นจากสถานการณ์นั้นๆ และพิจารณาสาเหตุของปัญหา วัดได้จากระดับพฤติกรรมที่สามารถค้นหาปัญหา ที่แท้จริงที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์อื่นๆ ได้อย่างหลากหลายและพิจารณาสาเหตุของปัญหาได้อย่างเป็นเหตุเป็นผล
3. ทักษะการค้นพบแนวคิด หมายถึง ระดับความสามารถในการพิจารณาหาแนวทางและวิธีการแก้ปัญหาที่เป็นไปได้ให้มากที่สุด วัดได้จากระดับพฤติกรรมที่แสดงถึงความสามารถในการพิจารณาหาแนวทางและวิธีการแก้ปัญหาที่เป็นไปได้ให้มากที่สุด และมีแนวโน้มสามารถนำไปแก้ปัญหาได้จริงในทุกวิธี
4. ทักษะการค้นพบวิธีการแก้ปัญหา หมายถึง ระดับความสามารถในการเสนอเกณฑ์หรือแสดงเหตุผลในการตัดสินใจเลือกแนวทางและวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด เหมาะสมและมี

ประสิทธิภาพที่สุด วัดได้จากระดับพฤติกรรมที่แสดงถึงความสามารถในการเสนอเกณฑ์หรือแสดงเหตุผลอย่างครอบคลุมในปัญหาและแตกต่างจากคนอื่น เพื่อการตัดสินใจเลือกแนวทางและวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด มีความเหมาะสม และมีประสิทธิภาพสูงสุด

5. ทักษะการสร้างสรรค้ความรู้ หมายถึง ระดับความสามารถในการนำความรู้หรือข้อมูลจากคำตอบของปัญหามาสร้างเป็นความรู้ใหม่ วัดได้จากระดับพฤติกรรมที่แสดงถึงความสามารถในการนำความรู้หรือแนวความคิดที่ได้จากทักษะการค้นพบวิธีการแก้ปัญหาไปใช้ในการแก้ปัญหากับสถานการณ์อื่นๆ ได้อย่างหลากหลาย และแตกต่างจากคนอื่น โดยมีการเชื่อมโยงปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์อื่นๆ และมีแนวโน้มในการนำไปปฏิบัติจริงได้

นิวัฒน์ บุญสม (2556: 59) ได้นำเสนอรูปแบบการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ไว้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. การค้นหาความจริง (Fact Finding) หมายถึง ระดับพฤติกรรมที่แสดงถึงความสามารถ ในการตั้งคำถาม เพื่อรวบรวมข้อมูลที่เป็นมูลเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นให้ได้ปริมาณมากที่สุด

2. การค้นหาปัญหา (Problem Finding) หมายถึง ระดับพฤติกรรมที่แสดงถึงความสามารถในการวิเคราะห์สาเหตุปัญหาที่เกิดขึ้น จัดลำดับความสำคัญ จำแนกปัญหาใหญ่ ปัญหาย่อย เลือกปัญหา ที่สำคัญที่สุดที่ต้องแก้ไขพร้อมระบุเหตุผล

3. การค้นหาแนวคิด (Idea Finding) หมายถึง ระดับพฤติกรรมที่แสดงถึงความสามารถ ในการนำเสนอวิธีการในการแก้ปัญหามีความหลากหลาย แปลกใหม่และเป็นไปได้ให้มากที่สุด อย่างอิสระ โดยไม่มีการประเมินความเหมาะสมหรือถูกผิด

4. การค้นหาคำตอบ (Solution Finding) หมายถึง ระดับพฤติกรรมที่แสดงถึงความสามารถในการบอกข้อดีและข้อเสียของวิธีการแก้ปัญหแต่ละวิธีการ และเลือกวิธีการแก้ปัญหที่ที่เหมาะสมที่สุด พร้อมระบุเหตุผลในการเลือก

5. การค้นหาการยอมรับ (Acceptance Finding) หมายถึง ระดับพฤติกรรมที่แสดงถึงความสามารถในการแสดงรายละเอียดและขั้นตอนในการแก้ปัญหา พร้อมระบุผลที่เกิดขึ้นในแต่ละขั้นตอนเพื่อให้เป็นที่ยอมรับ

พิชญานันท์ พานะกิจ (2558: 150) ได้เสนอกระบวนการแก้ปัญหาย่างสร้างสรรค์ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ความสามารถในการค้นพบความจริง (Fact Finding Ability) หมายถึง ระดับพฤติกรรมที่แสดงถึงความสามารถในการค้นหาข้อมูลจากสถานการณ์หรือปัญหาที่กำหนดไว้เพื่อการตัดสินใจ และพิจารณาสภาพปัญหาที่มีการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ ปัญหาโดยตรง

2. ความสามารถในการค้นพบปัญหา(Problem Finding Ability) หมายถึง ระดับพฤติกรรมที่แสดงถึงความสามารถในการกำหนดปัญหาจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างชัดเจนและระบุสาเหตุของปัญหา

3. ความสามารถในการค้นหาแนวคิด (Idea Finding Ability) หมายถึง ระดับพฤติกรรมที่แสดงถึงความสามารถในการค้นหาแนวคิดหรือขอบเขตของปัญหาเพื่อหา วิธีการแก้ปัญหา

4. ความสามารถในการค้นหาคำตอบ (Solution Finding Ability) หมายถึง ระดับพฤติกรรมที่แสดงถึงความสามารถในการกำหนดเกณฑ์ที่ได้มาตรฐานฐานและการแสดงรายละเอียดแต่ละขั้น ตอนในการแก้ปัญหาหาโดยระบุผลที่เกิดขึ้นในแต่ละขั้น ตอน เพื่อเป็นทางเลือกที่ได้เลือกไว้ไปใช้ ในการแก้ปัญหา

5. ความสามารถในการสร้างสรรค์แนวคิดใหม่ (Creating New Challenge Ability) หมายถึงระดับพฤติกรรมที่แสดงความสามารถในการนำแนวคิดที่ได้ไปใช้ในการแก้ปัญหาที่เป็นแนวคิดใหม่ หรือวิธีการใหม่เพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน

ศศิธร ศรีวงษ์ญาติดี (2560: 50) และศศิพิมล ประพินพงศกร (2560: 14) ได้เสนอกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ทำความเข้าใจปัญหา
2. จำลองความคิดในการแก้ปัญหา
3. ตัดสินใจเลือกแนวคิดในการแก้ปัญหา
4. การสนับสนุนคำตอบเพื่อการยอมรับในวิธีการแก้ปัญหา
5. การวางแผนสำหรับการปฏิบัติและการประเมินผลงาน

จากแนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักการศึกษาต่างๆ ที่ได้เสนอกันไว้ข้างต้น สามารถสรุปกระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ได้ ดังตารางที่ 19

ตารางที่ 19 ผลการสังเคราะห์กระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

Osborn (1953)	Osborn (1963)	Isaken Dorval & Treffinger (2000)	Fogler, LeBlanc, & Rizzo (2009)	Carmeli et al. (2013)
<ol style="list-style-type: none"> 1. การกำหนดทิศทางที่ชี้ให้เห็นปัญหาที่ชัดเจน 2. การเตรียมการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง 3. การวิเคราะห์การนำข้อมูลที่เกี่ยวข้องมาศึกษาให้ชัดเจน 4. การตั้งสมมติฐานการเลือกแนวทางในการคิดวิธีการ 5. การประเมินความคิด การทำให้ความคิดกระจ่างและชัดเจน 6. การสังเคราะห์การรวบรวมความคิดต่างๆ เข้าด้วยกัน 7. การตรวจสอบข้อเท็จจริง การพิจารณาผลลัพธ์ของความคิดต่างๆ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การค้นหาความจริง 2. การค้นหาความคิด 3. การค้นหาคำตอบ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การทำความเข้าใจในปัญหาประกอบด้วย 3 ขั้นตอน <ol style="list-style-type: none"> 1.1 ค้นพบว่ามีปัญหาเกิดขึ้น 1.2 สืบรวจข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง 1.3 พิจารณาค้นหาปัญหาที่สำคัญที่สุด 2. การลงความเห็น ประกอบด้วย 1 ขั้นตอน <ol style="list-style-type: none"> 2.1 ระดมความคิดที่หลากหลายเพื่อนำเสนอวิธีแก้ปัญหา 3. การวางแผนเพื่อลงมือปฏิบัติ ประกอบด้วย 2 ขั้นตอน <ol style="list-style-type: none"> 3.1 เลือกริธีแก้ปัญหาที่ดีที่สุด 3.2 เป็นการยอมรับผลที่ได้เพื่อนำไปปฏิบัติต่อไป 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การรวบรวมข้อมูล 2. การให้คำจำกัดความของปัญหา 3. การสร้างแนวคิด 4. การสร้างแนวทางการแก้ปัญหา 5. การนำไปใช้ 6. การประเมินผล 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การระบุและการสร้างปัญหา 2. การค้นหาข้อมูล และการเข้ารหัส 3. การแก้ปัญหาหรือการสร้างทางเลือกในการแก้ปัญหา 4. การประเมินความคิดและการเลือกความคิดที่ดีที่สุด

ตาราง 19 ผลการสังเคราะห์กระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ (ต่อ)

รุจิราพร งามศิริ (2556: 176)	นิวัฒน์ บุญสม (2556: 59)	พิชญาน์ พานะกิจ (2558: 150)	ศศิธร ศรีวงษ์ญาติดี และ(2560: 50) ศศิพิมล ประพินพงศกร(2560: 14)
<ul style="list-style-type: none"> การค้นพบความจริง การค้นพบปัญหา การค้นพบแนวคิด การค้นพบวิธีการแก้ปัญหา การสร้างสรรค์ความรู้ 	<ul style="list-style-type: none"> 1. การค้นหาความจริง 2. การค้นหาปัญหา 3. การค้นหาแนวคิด 4. การค้นหาคำตอบ 	<ul style="list-style-type: none"> 1. การค้นพบความจริง 2. การค้นพบปัญหา 3. การค้นหาแนวคิด 4. การค้นหาคำตอบ 5. การสร้างสรรค์แนวคิดใหม่ 	<ul style="list-style-type: none"> 1. ทำความเข้าใจปัญหา 2. จำลองความคิดในการแก้ปัญหา 3. ตัดสินใจเลือกแนวคิดในการแก้ปัญหา 4. การสนับสนุนคำตอบเพื่อการยอมรับในวิธีการแก้ปัญหา 5. การวางแผนสำหรับการปฏิบัติและการประเมินผลงาน

จากตารางที่ 19 ผลการสังเคราะห์กระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Osborn, 1953), (Osborn, 1963), (Isaken Dorval & Treffinger, 2000), (Fogler, LeBlanc, & Rizzo, 2009), (Carmeli et al., 2013), (รุจิราพร รามศิริ, 2556: 176), (นิวัฒน์ บุญสม, 2556: 59), (พิชญาน์ พานะกิจ, 2558: 150), (ศศิธร ศรีวงษ์ญาติดี, 2560: 50), และ(ศศิพิมล ประพินพงศกร, 2560: 14) พบว่ามีกระบวนการที่สอดคล้องกันออกเป็น 4 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. การระบุปัญหา หมายถึง พฤติกรรมที่ผู้เรียนสามารถอธิบายสถานการณ์ที่ไม่พึงประสงค์ทุกอย่างที่เป็นไปได้ ตลอดจนเลือกปัญหาที่สำคัญที่สุดที่ต้องแก้ไขพร้อมระบุเหตุผล
2. การเสนอแนวทางแก้ไข หมายถึง พฤติกรรมที่ผู้เรียนสามารถค้นหา และนำเสนอวิธีการแก้ปัญหาที่มีความหลากหลาย แปลกใหม่โดยไม่ขัดต่อศีลธรรม จรรยา ขนบธรรมเนียมประเพณีและยังไม่มี การประเมินความเหมาะสมหรือถูกผิดของวิธีการแก้ปัญหา
3. การตัดสินใจใช้ทางเลือก หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงว่าผู้เรียนมีความสามารถในการบอกข้อดีและข้อเสียของวิธีการแก้ปัญหาแต่ละวิธีการ และเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุดพร้อมระบุเหตุผลในการเลือก
4. การเผยแพร่ความคิด หมายถึง พฤติกรรมที่ผู้เรียนนำวิธีการแก้ปัญหาที่ตัดสินใจเลือกมานำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ เพื่อเป็นการเผยแพร่ให้เป็นที่ยอมรับ

ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

การแก้ปัญหาที่ใช้วิธีการที่หลากหลาย มองในรอบคุณด้านแตกต่างไปจากวิธีที่ผู้อื่นใช้กัน แต่ได้ประโยชน์และแก้ปัญหานั้นได้สำเร็จเรียกว่าการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ บุคคลที่จะสามารถแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ได้นั้นจะต้องเป็นบุคคลที่มีองค์ประกอบตามที่นักการศึกษาต่างประเทศ และนักการศึกษาไทยอธิบายไว้ ดังนี้ (Baroody, (1993: 2-3); Charles and Lester, (1982: 10-12); Hart, (1993: 169-170); Heddems and Speer, (1992: 34-35); และKrulik and Rudnick, (1993: 10-11), อ้างถึงใน ชลธิชา หอมพุ่ม(2557: 60-61)

1. ความสามารถในการทำความเข้าใจปัญหา ผู้เรียนรับรู้ปัญหาจากการอ่านและการฟัง จากนั้นทำความเข้าใจปัญหาซึ่งต้องอาศัยความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ บทริยาม มโนมติ และข้อเท็จจริงต่างๆ ทางคณิตศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาซึ่งจะแสดงถึงความสามารถในการคิดและเชื่อมโยงกับปัญหาที่กำลังประสบอยู่ การเลือกใช้กลวิธีมาช่วยในการทำความเข้าใจปัญหา
2. ทักษะในการแก้ปัญหา เมื่อผู้เรียนได้ฝึกแก้ปัญหาอยู่เสมอทำให้ได้พบปัญหาต่างๆหลายรูปแบบมีประสบการณ์ในการเลือกยุทธวิธีต่างๆเพื่อนำไปใช้ได้เหมาะสมกับปัญหา สามารถนำปัญหาที่คุ้นเคยมาเทียบเคียงกับปัญหาใหม่ หากนักเรียนมีทักษะในการแก้ปัญหาจะสามารถวางแผนเพื่อกำหนดยุทธวิธีในการแก้ปัญหาได้อย่างรวดเร็วและเหมาะสม

3. ความสามารถในการคิดคำนวณและความสามารถในการให้เหตุผลในขั้นตอนการลงมือปฏิบัติตามแผนที่วางไว้ในการแก้ปัญหา นักเรียนจะต้องใช้การคิดคำนวณและการอธิบายให้เหตุผล ซึ่งถือว่า เป็นปัจจัยที่สำคัญในการแก้ปัญหาอย่างหนึ่ง
4. ความยืดหยุ่น นักแก้ปัญหาที่ดีอาจจะต้องมีความยืดหยุ่นในการคิด ไม่ยึดติดในรูปแบบที่ตนคุ้นเคยหากแต่จะยอมรับรูปแบบและวิธีการใหม่ๆเสมอ
5. ความรู้พื้นฐาน ผู้แก้ปัญหามustมีความรู้พื้นฐานที่ดีพอและสามารถนำความรู้พื้นฐานมาใช้ได้อย่างสอดคล้องกับสาระของปัญหาจึงจะทำให้แก้ปัญหาได้
6. ระดับสติปัญญา ผู้เรียนที่มีระดับสติปัญญาสูงมีความสามารถในการแก้ปัญหาได้ดีกว่าผู้เรียนที่มีระดับสติปัญญาต่ำ
7. วิธีสอนของครู กิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนโดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดอย่างมีอิสระ มีเหตุผลยอมนส่งเสริมให้มีความสามารถในการแก้ปัญหามากกว่ากิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นครูเป็นผู้บอกความรู้

จากความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ในข้างต้นผู้วิจัยจึงนำมานิยามศัพท์ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ที่ผู้เรียนสามารถระบุปัญหาจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจากนั้นสามารถเสนอแนะแนวทางแก้ไขแก้ปัญหาที่มีความหลากหลาย ตลอดจนสามารถตัดสินใจใช้ทางเลือก เพื่อแก้ปัญหานั้นโดยจะต้องบอกข้อดีและข้อเสียของวิธีการแก้ปัญหาแต่ละวิธีการ และเลือกวิธีการแก้ปัญหา ที่ดีที่สุดพร้อมระบุเหตุผลในการเลือก และเผยแพร่วิธีการแก้ปัญหาที่ตัดสินใจเลือกโดยการนำเสนอ ผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ให้เป็นที่ยอมรับ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

Roth (1993: 113-122) ได้ศึกษาการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นศูนย์กลางเพื่อบูรณาการวิชาคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ในห้วงปฏิบัติการแบบสร้างความรู้ด้วยตนเอง มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาผลของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นศูนย์กลางสำหรับวิชาคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ ผลการวิจัยสรุปว่า การจัดกิจกรรมควรเน้นให้ผู้เรียนได้ร่วมมือกันทำงาน มีปฏิสัมพันธ์ และสร้างความหมายการเรียนรู้ร่วมกัน กับเพื่อนครูควรส่งเสริมให้นักเรียนทำความเข้าใจเกี่ยวกับคณิตศาสตร์ สถิติและมโนทัศน์ต่างๆ เพื่อที่จะช่วยให้นักเรียนค้นพบคำตอบของปัญหาได้ด้วยตนเอง ครูควรบูรณาการวิชาฟิสิกส์ คณิตศาสตร์ และจัดสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ เพื่อสนับสนุนการทำกิจกรรมที่หลากหลายของนักเรียน

Pedersen (2000) ทำงานวิจัยเรื่องผลของเครื่องมือช่วยให้คำแนะนำในการเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นหลัก วัตถุประสงค์การวิจัยคือ ศึกษาประสิทธิภาพของเครื่องมือ และศึกษาแรงจูงใจหลังใช้เครื่องมือช่วยให้คำแนะนำในการเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นหลัก พบว่าเครื่องมือช่วยให้คำแนะนำ

โดยตัวแบบทางพุทธิปัญญา มีประสิทธิภาพกว่าแบบอื่นๆ และยังพบว่าการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก สร้างแรงจูงใจ ในการเรียนมากกว่าการเรียนแบบปกติ

Weber (2000: 5-50) ได้ศึกษาเรื่องรูปแบบการสอน 5 ขั้นตอนของการสอนแบบแก้ปัญหาโดยใช้ การสอนแบบพหุปัญญา (Five-Phase to PBL : Multiple Intelligence Teaching Approach Model for Redesigned Higher Education Classes) การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำรูปแบบการ สอนแบบแก้ปัญหา (PBL Model) เข้ามาใช้และแก้ปัญหาที่พบ เพื่อประยุกต์ใช้รูปแบบการจัดการ เรียนรู้ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligence Teaching Approach : MITA) ในการ แก้ปัญหาของผู้เรียนที่เฉื่อย (Passivity) ในชั้นเรียน ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการสอนแก้ปัญหา ซ้ำซ้อนในการเรียนรู้ตามสภาพจริง ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 ผู้สอนนำเข้าสู่ปัญหาและสนทนา เพื่อจะหาคำสำคัญของปัญหากับผู้เรียนโดยทั่วไป ขั้นที่ 2 ระบุเป้าหมายที่ชัดเจน อันเป็นการเรียนรู้ ขั้นต่ำซึ่งต้องการให้ผู้เรียนทั้งหมดได้สัมผัสผล ขั้นที่ 3 สร้างมิติคุณภาพ ที่เป็นเกณฑ์เฉพาะสำหรับ ประเมินงานต่างๆ ขั้นที่ 4 กำหนดการเรียนรู้และประเมินงานที่สัมพันธ์กับปัญหาในชีวิตจริง ความสนใจของผู้เรียนและความสามารถและเนื้อหาที่ต้องการ และขั้นที่ 5 ผู้เรียนและครูร่วมกันสรุป ความรู้ที่ได้รับและกระบวนการเรียนรู้ เพื่อสร้างความรู้และปรับโครงสร้างความรู้ ช่วยให้มีสมาธิ เข้าใจ อย่างลึกซึ้งขึ้น มีส่วนร่วมของผู้เรียนมากขึ้นกระตุ้นแรงจูงใจผู้เรียนหรือบูรณาการเพิ่มความรู้เพื่อ แก้ปัญหาที่ซับซ้อนขึ้นได้

ศศิรัศม์ สริกขานนท์ (2540: 66) การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการใช้กระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ตามแนวคิด ของทอร์แรนซ์ การวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 โดยการใช้กระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ตามแนวคิดของทอร์ แรนซ์ ผลการวิจัยพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ที่เพิ่มขึ้น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ โดยการใช้กระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ตามแนวคิดของทอร์แรนซ์ มีค่าสูงกว่าค่าเฉลี่ย ของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ที่เพิ่มขึ้นของนักเรียนที่ได้รับการสอน ตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

มิ่งขวัญ ภาคสัญไชย (2554: 212-216) การวิจัยและพัฒนาชุดฝึกอบรมเพื่อพัฒนา การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาปริญญาตรี การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 3 ประการ คือ 1) เพื่อวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาปริญญาตรี 2) เพื่อพัฒนา แบบประเมินการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาปริญญาตรี 3) เพื่อพัฒนาชุด ฝึกอบรมในการพัฒนา การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาปริญญาตรีและศึกษาผลของการ ทดลองใช้ชุดฝึกอบรม ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1. ผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการ

แก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาปริญญาตรี พบว่าขั้นตอนในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ที่มีความต้องการจำเป็นที่ต้องได้รับการพัฒนาสูงสุดเป็นอันดับ 1 คือการค้นพบปัญหา รองลงมาคือการค้นหาวิธีแก้ปัญหาที่เป็นไปได้ ส่วนการวางแผนสำหรับดำเนินการแก้ปัญหาเป็นขั้นตอนที่มีความต้องการจำเป็นน้อยที่สุด 2. ผลการพัฒนาแบบประเมินการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์มีทั้งหมด 5 สถานการณ์ มุ่งวัด 6 ขั้นตอนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ส่วนผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือพบว่าความตรงเชิงเนื้อหา มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.857 – 1.000 สำหรับผลการตรวจสอบความเที่ยง พบว่าค่าสัมประสิทธิ์ความเที่ยงทั้งฉบับมีค่า 0.911 (ผู้ตรวจท่านที่ 1) และ 0.900 (ผู้ตรวจท่านที่ 2) ส่วนผลการตรวจสอบความสอดคล้องของผู้ตรวจให้คะแนน 2 ท่าน พบว่าค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างการให้คะแนนของผู้ตรวจทั้ง 2 ท่าน มีขนาดของความสัมพันธ์อยู่ในระดับสูงมากเป็นส่วนใหญ่ ($0.800 \leq r \leq 1.000$) 3. ผลการพัฒนาชุดฝึกอบรมทำให้ได้ชุดฝึกอบรมที่ประกอบด้วยวัตถุประสงค์หลัก ประโยชน์ ที่คาดว่าจะได้รับ กลุ่มเป้าหมาย เนื้อหาสาระ กิจกรรมการฝึกอบรม สื่อที่ใช้และการประเมินผล ส่วนผลการทดลองใช้ชุดฝึกอบรมพบว่าการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และคะแนนเฉลี่ยการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ของกลุ่มทดลองหลังได้รับการฝึกอบรมด้วยชุดฝึกอบรมมีค่าสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนได้รับการฝึกอบรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

รุจิราพร รามศิริ (2556: 365) ได้พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์โดยใช้การวิจัยเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะการวิจัย ทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และจิตวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียน การสอนวิทยาศาสตร์โดยใช้การวิจัยเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะการวิจัย ทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และจิตวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา 2) ประเมินประสิทธิผลของการใช้รูปแบบการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์โดยใช้การวิจัยเป็นฐาน และ 3) ขยายผลรูปแบบการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์โดยใช้การวิจัยเป็นฐาน โดยพบว่า รูปแบบการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์โดยใช้การวิจัยเป็นฐาน มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.36/76.86 2. ประสิทธิภาพของรูปแบบ พบว่า 2.1) มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างความสามารถพื้นฐาน และแบบการเรียนรู้ของนักเรียน ที่ส่งผลร่วมกันต่อทักษะการวิจัยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่ไม่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างความสามารถพื้นฐาน และแบบการเรียนรู้ของนักเรียนที่ร่วมกันส่งผลต่อทักษะ การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และจิตวิทยาศาสตร์ของนักเรียน 2.2) หลังเรียนตามรูปแบบ นักเรียนมีทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2.3) นักเรียนที่มีความสามารถพื้นฐานและแบบการเรียนรู้ต่างกันที่เรียนตามรูปแบบ มีพัฒนาการด้านทักษะการวิจัยสูงขึ้นจากระดับปานกลางเป็นระดับมาก และมีพัฒนาการด้านทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์สูงขึ้นจากระดับน้อยเป็นระดับปานกลาง 2.4) นักเรียนที่เรียนตามรูปแบบ

มีความคงทนของทักษะการวิจัยเฉพาะนักเรียน ที่มีความสามารถพื้นฐานสูงและต่ำ และนักเรียนที่มีแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือและแบบพึ่งพา นักเรียนทุกกลุ่มมีความคงทนของทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ในระยะติดตามผล และ 2.5) หลังเรียนตามรูปแบบ นักเรียนที่มีความสามารถพื้นฐานและแบบการเรียนรู้ต่างกัน มีจิตวิทยาศาสตร์อยู่ในระดับมาก และ 3. ผลการขยายผลรูปแบบพบว่า หลังเรียนตามรูปแบบนักเรียนมีทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีพัฒนาการด้านทักษะการวิจัยสูงขึ้นจากระดับปานกลางเป็นระดับมาก ส่วนทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์มีพัฒนาการสูงขึ้นจากระดับน้อยเป็นระดับมาก และมีจิตวิทยาศาสตร์อยู่ในระดับมาก

นิวัฒน์ บุญสม (2556: 225) ได้พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดของกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมนวัตกรรมด้านสุขภาพของนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษทางวิทยาศาสตร์ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดของกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมนวัตกรรมด้านสุขภาพของนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษทางวิทยาศาสตร์ 2) ศึกษาพัฒนาการของความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และนวัตกรรมด้านสุขภาพ และพฤติกรรมสุขภาพ ในช่วงระหว่างการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดของกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมนวัตกรรมด้านสุขภาพของนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษทางวิทยาศาสตร์ 3) ศึกษาผลของการนำรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดของกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมนวัตกรรมด้านสุขภาพของนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษทางวิทยาศาสตร์ ไปขยายผลการใช้รูปแบบ 1. รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดของกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมนวัตกรรมด้านสุขภาพของนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษทางวิทยาศาสตร์ มีชื่อว่า “4CO-PAC Model” มีองค์ประกอบสำคัญ 3 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบเชิงหลักการและวัตถุประสงค์ องค์ประกอบเชิงกระบวนการการเรียนการสอน และองค์ประกอบเชิงเงื่อนไขการนำรูปแบบไปใช้ กระบวนการเรียน การสอนมี 4 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 การร่วมกันค้นหาปัญหา (Collaborative Problem Finding) ขั้นที่ 2 การร่วมกันค้นหาแนวคิด (Collaborative Idea Finding) ขั้นที่ 3 การร่วมกันสร้างนวัตกรรม (Collaborative Innovation Building) และขั้นที่ 4 การร่วมกันสร้างการยอมรับ (Collaborative Acceptance Building) ซึ่งทุกขั้นตอนหลักจะมีขั้นตอนย่อย 3 ขั้นที่เรียกว่า “PAC” ได้แก่ ขั้นเตรียมการ (Preparation : P) ขั้นปฏิบัติ (Action : A) และขั้นสรุป (Conclusion : C) โดยรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพ อยู่ในระดับมากที่สุด 2. ความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และนวัตกรรมด้านสุขภาพของนักเรียน ในช่วงระหว่างการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการเรียนการสอน มีพัฒนาการขึ้นและโดยภาพรวมอยู่ในระดับดี และมีพฤติกรรมสุขภาพ โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี และ 3. ผลการขยายผล พบว่า หลังการจัดการเรียนการสอน

โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอน นักเรียนกลุ่มขยายผลมีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี และมีนวัตกรรมด้านสุขภาพและพฤติกรรมสุขภาพ โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีเยี่ยม

ชลธิชา หอมฟุ้ง (2557: 170) พัฒนารูปแบบการสอนวรรณคดีไทยโดยประยุกต์ใช้อริยสัจสี่ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ และการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. พัฒนารูปแบบการสอนวรรณคดีไทยโดยประยุกต์ใช้อริยสัจสี่ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ และการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต 2. เปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ และ 3. เปรียบเทียบความสามารถด้านการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ของนักศึกษา ก่อนใช้ ขณะใช้ และหลังใช้รูปแบบการสอน ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1. รูปแบบการสอนวรรณคดีไทยโดยประยุกต์ใช้อริยสัจสี่ มี 4 องค์ประกอบ ได้แก่ หลักการ วัตถุประสงค์ กระบวนการสอน และปัจจัยสนับสนุนการนำรูปแบบไปใช้ กระบวนการสอนมี 7 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1. ได้รับความสนใจ 2. อ่านวรรณคดี 3. วิเคราะห์ความขัดแย้ง 4. วิเคราะห์สาเหตุ 5. ค้นหาวิธีแก้ไข 6. ผลของการแก้ปัญหา 7. สรุปและประเมินผล 2. ผลการทดลองใช้รูปแบบการสอน และการนำรูปแบบไปขยายผลพบว่า นักศึกษามีความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และระหว่างเรียนมีพัฒนาการสูงขึ้น อย่างต่อเนื่อง และ 3. ผลการทดลองใช้รูปแบบการสอนและนำรูปแบบการสอนไปขยายผล พบว่า นักศึกษา มีความสามารถด้านการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนด้วยรูปแบบการสอน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และระหว่างเรียนมีพัฒนาการสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องเช่นกัน

นรินทร์ นนทมาลย์ (2560) ได้พัฒนารูปแบบการออกแบบการสอนแบบเปิดด้วยวิธีการคิดอย่างเป็นระบบ และกระบวนการกลุ่มโดยใช้วิดีโอเป็นฐาน เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการออกแบบ การสอนแบบเปิดด้วยวิธีการคิด อย่างเป็นระบบและกระบวนการกลุ่มโดยใช้วิดีโอเป็นฐาน 2) ศึกษาผล ของรูปแบบฯ ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า 1. รูปแบบการออกแบบการสอนแบบเปิดด้วยวิธีการคิด อย่างเป็นระบบและกระบวนการกลุ่ม โดยใช้วิดีโอ เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ คือ บุคลากร หลักสูตร วิธีวิทยาการสอน เทคโนโลยี และมีขั้นตอนการออกแบบการสอน 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) กำหนดเป้าหมาย หลักสูตร รายวิชา 2) วิเคราะห์ผู้เรียน 3) กำหนดวัตถุประสงค์ เนื้อหา 4) ออกแบบกิจกรรมกลุ่ม 5) ออกแบบวิธีการประเมิน 6) พัฒนาวิดีโอ และการนำไปใช้ และ 7) ประเมินการออกแบบการสอน 2. กลุ่มตัวอย่างที่เรียนในรายวิชาที่ได้รับการออกแบบตามรูปแบบมีคะแนนความสามารถ

ในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และคะแนน ในการออกแบบประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญในระดับดีมาก และมีการประเมินโดยกลุ่มเพื่อน มีค่าคะแนนความสอดคล้องของความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์รายกลุ่ม อยู่ในเกณฑ์ มาก หรือค่อนข้างสมบูรณ์ ที่ขนาดความสอดคล้อง 0.95

อาภาพรณ ประทุมไทย (2563: 78) ศึกษาผลของกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ทักษะการทำงานกลุ่ม และการเห็นคุณค่า ในตนเองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบแผนการจัด กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ประยุกต์ใช้กระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ 2) เปรียบเทียบ ความสามารถในการแก้ปัญหา อย่างสร้างสรรค์ ทักษะการทำงานกลุ่ม และการเห็นคุณค่าในตนเอง ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ประยุกต์ใช้กระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ 1) แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ได้ออกแบบ ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบหลัก และ 8 ขั้นตอนย่อย โดยในแต่ละขั้นตอนจะประกอบด้วยข้อคำถาม ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้ฝึกแก้ปัญหา อย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งสิ้น 25 ข้อ และมีกิจกรรมที่ใช้ในแต่ละขั้นตอน คือ การใช้ภาพและคลิปวิดีโอ กระบวนการวิเคราะห์ SWOT การอภิปรายกลุ่ม และการระดมสมองโดยการเขียนและการใช้การ์ด และ 2) นักเรียนมีความ สามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ทักษะการทำงานกลุ่ม และการเห็นคุณค่าในตนเองหลังได้รับการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนได้รับการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05

โดยสรุป จากงานวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น เมื่อศึกษาผลการวิจัยจะพบว่า รูปแบบการจัดการ เรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพผลตามเป้าหมายของงานวิจัยคือสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ได้ และอาจสรุปได้ว่าการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์นั้น ครอบคลุมพฤติกรรมกระบวนปัญหา การเสนอแนวทางแก้ไข การตัดสินใจใช้ทางเลือก และเผยแพร่ ความคิด ซึ่งสอดคล้องกับ CPS ฉบับ 6.1 ของ Isaksen, Dorval และ Treffing (2005) ว่า แนวทาง ของบุคคลในการใช้ทักษะการคิด ทั้ง ทักษะความคิดสร้างสรรค์ และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ จนเกิดเป็นการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ นั้นครอบคลุมการเข้าใจปัญหา การรวบรวมความคิด การเตรียมก่อนลงมือทำ และการวางแผนการดำเนินการ

แนวคิด หลักการ ทฤษฎีเกี่ยวกับการวัดและประเมินผลจิตพิสัย

การวัดและประเมินผลจิตพิสัยเป็นการวัดอารมณ์และความรู้สึกซึ่งประกอบด้วยความสนใจ ทัศนคติ ค่านิยม จริยธรรมและบุคลิกภาพซึ่งจัดเป็นเรื่องที่ยุ่ยากและสลับซับซ้อนอย่างมากแต่ในทาง วัดผลเชื่อว่าสิ่งใดมีอยู่และมีปริมาณสิ่งนั้นย่อมสามารถที่จะวัดได้ (Thorndike, 1918) ในการวิจัย ครั้งนี้ผู้วิจัยศึกษาแนวคิด หลักการ ทฤษฎีเกี่ยวกับการวัดและประเมินผลจิตพิสัยเพื่อนำมากำหนด

เป็นเกณฑ์ในการสร้างเครื่องวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยมีรายละเอียดในการศึกษา ดังนี้

แนวคิดเกี่ยวกับความรู้สึก

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ให้ความหมายของคำว่า “รู้สึก” คือ รู้ตัว เกิดอาการที่รู้ว่าเป็นสุขหรือทุกข์ เกิดสังหรณ์ขึ้นในใจ ความรู้สึกจึงเป็นพลังงานอย่างหนึ่งที่บันดาลให้เกิดอารมณ์ในตัวมนุษย์อาจเกิดความรัก ความเกลียด ความริษยา ความกังวลใจ ความเมตตากรุณา ความซาบซึ้งใจ ฯลฯ ได้ทั้งนั้น ศาสนาและลัทธิต่าง ๆ มุ่งอธิบายเกี่ยวกับความรู้สึกของคน แต่มีหลักการในการปลูกฝังความเชื่อศรัทธาแตกต่างกัน เป้าหมายก็แตกต่างกันไป การจัดการศึกษาของคนแต่ละชาติก็พยายามปลูกฝังความเชื่อศรัทธา เจตคติ ค่านิยม จริยธรรมและบุคลิกภาพให้เกิดตามความต้องการแต่ละประเทศ ในที่นี้จะเสนอแนวคิดเกี่ยวกับความรู้สึกที่เป็นระบบไว้ศึกษา ดังนี้

1.1 แนวคิดทางพระพุทธศาสนา

พระไตรปิฎกตอนหนึ่งที่ชื่อว่า “ปฏิจจสมุปบาท” ได้กล่าวถึงขั้นตอนเกิดความรู้สึกตามแนวพุทธปรัชญาไว้ 11 ขั้นซึ่ง สาโรช บัวศรี (2524: 10) ได้นำมาอธิบายเกี่ยวกับการเกิดค่านิยมและเจตคติเพียง 5 ขั้น ดังนี้

ผัสสะ ปัจจยา เวทนา หมายความว่า การได้ประสบหรือสัมผัสกระตุ้นให้เกิดความรู้สึก

นั่นคือคนเราจะมีความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบต้องได้รับรู้กับสิ่งนั้น

เวทนา ปัจจยา ตัณหา หมายความว่า ความรู้สึกกระตุ้นให้เกิดความอยากได้

หรือความต้องการ

ตัณหา ปัจจยา อุปาทาน หมายความว่า ความอยากกระตุ้นให้เกิดความยึดมั่น

เป็นค่านิยมความรู้สึกอยากมันจะปรุงให้เกิดความรู้สึกว่ามีผู้อยาก ซึ่งเป็นเพียงความรู้สึกเท่านั้น (พุทธทาสภิกขุ, 2528) และปรากฏเป็นตัวตน หรือความมีตัวตนขึ้นมา

อุปาทาน ปัจจยา ภพ หมายความว่า ค่านิยมกระตุ้นให้เกิดสภาวะรุ่มร้อนหรือพร้อมอยู่

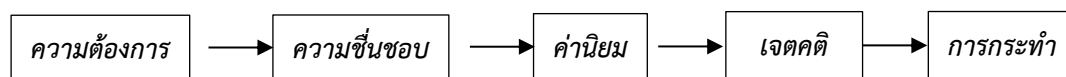
ในใจ นั่นก็คือเป็นเจตคติหรือทัศนคตินั่นเอง ความรู้สึกระดับนี้เป็นความรู้สึกแสดงความพอใจหรือไม่พอใจ แต่ยังไม่แสดงออกเป็นเพียงความโน้มเอียงและรุ่มร้อนในความเป็นตัวตน

ภพ ปัจจยา ชาติ หมายความว่า เจตคติกระตุ้นให้เกิดการกระทำที่ปรากฏออกมา

ภายนอก นั่นคือชาติ น่าจะเป็นลักษณะนิสัยที่ความรู้สึกปรุงแต่งจากความเป็นตนมาเป็นลักษณะนิสัย ของแต่ละคน

สาโรช บัวศรี สรุปการเกิดความรู้สึกว่า เริ่มจากความจำเป็น (Need) หรือความต้องการ (Desire) ขึ้นต่อไปก็จะเกิดความชื่นชมหรือชื่นชอบ (Preference) หรือความสนใจติดตามมา

ความชื่นชอบนี้จะกระตุ้นให้มีความนิยมชมชอบหรือเข้าใจในคุณค่าแล้วกลายเป็นค่านิยม (Value) ขึ้นมา ค่านิยมที่ก่อตัวอยู่ระยะเวลาหนึ่งนานพอสมควร (Fixed value) ก็ย่อมจะกระตุ้นให้เกิดสภาวะที่รุ่มร้อนหรือพร้อมที่จะกระทำอยู่ในใจ เรียกว่า เจตคติ (Attitude) ภาวะอันนี้ก็จะทำให้เกิดการกระทำ (Action) เขียนเป็นรูปแบบขั้นตอน ดังแผนภาพที่ 4



แผนภาพที่ 4 ขั้นตอนการเกิดความรู้สึกตามแนวคิดของซาโรช บัวศรี

1.2 แนวคิดจากการจัดจำแนก ด้านความรู้สึกของแครธวอลและคณะ

แครธวอลและคณะ (Krathwohl: 1964) จัดจำแนกแนวคิดด้านความรู้สึกโดยเริ่มจากการเกิดความสนใจ (Interest) มาเป็นอันดับแรก ตามด้วยความซาบซึ้ง (Appreciation) เจตคติ (Attitude) ค่านิยม (Value) และการปรับตัว (Adjustment) แต่ถ้ามองในการลำดับความรู้สึกเป็นขั้น ๆ จะเริ่มจากการรับรู้ (Receiving) การตอบสนอง (Responding) การรู้คุณค่า (Valuing) การจัดระบบคุณค่า (Organization) และการสร้างลักษณะนิสัยโดยอาศัยคุณค่าที่ซับซ้อน (Characterization by a value complex) ดังแผนภาพที่ 5



1.การรับ	1.1 การรู้จัก	↑				
	1.2 ความเต็มใจในการรับ		↑			
	1.3 ควบคุมหรือคัดเลือก สิ่งที่เอาใจใส่					
2.การตอบสนอง	2.1 การยินยอมใน การตอบสนอง					
	2.2 ความเต็มใจที่จะ ตอบสนอง	ความสนใจ		↑	↑	↑
	2.3 ความพึงพอใจใน การตอบสนอง					
3.การรู้คุณค่า	3.1 การรับคุณค่า				↓	
	3.2 การขึ้นชอบคุณค่า					
	3.3 การยินยอมรับคุณค่า					
4.การจัดระบบ	4.1 การสร้างมโนภาพ ของคุณค่า				↓	
	4.2 การจัดระบบคุณค่า					
5.ลักษณะนิสัย	5.1 การหล่ออ้วงอึ้งนัย ทั่วไปของคุณค่า					
	5.2 การสร้างลักษณะนิสัย					↓

แผนภาพที่ 5 แนวคิดการจัดจำแนกระดับของความรู้สึกตามแนวแคโรลและคณะ

การจำแนกจุดประสงค์ทางการศึกษาด้านความรู้สึกของแคโรลและคณะสรุปความหมายที่สำคัญได้ดังนี้

1.การรับรู้ (Receiving) เป็นขั้นแรกของความรู้สึกเป็นการสัมผัสเบื้องต้นเพียงได้รู้ได้เห็นเท่านั้น จะเรียกว่าเป็นขั้นการจดจำสิ่งที่ได้รับการสัมผัสจากประสาทสัมผัสของเราก็ได้ แบ่งย่อยเป็น 3 ขั้น คือ

1.1 การรู้จัก (Awareness) เป็นพฤติกรรมขั้นแรกที่คนรู้จักกับสิ่งเร้าว่ามันเป็นอะไร เป็นการรู้จักเบื้องต้นผิวเผินเท่านั้น ยังมองไม่เห็นความสำคัญเป็นเพียงการสังเกตเห็นปรากฏการณ์นั้นโดยปราศจากความสนใจ เช่น รู้จักสี รูปแบบการจัดอันดับ ฯลฯ

1.2 ความเต็มใจในการรับ (Willingness to receive) ขั้นนี้เป็นขั้นเต็มใจหรือพอใจที่จะรับรู้ มีความอ่อนอ่อนต่อสิ่งที่พบเห็น แต่เป็นเพียงการบังคับใจเท่านั้น เช่น ฟังผู้อื่นพูดด้วย

ความเต็มใจ อดทน ที่จะทำอะไรให้สำเร็จอดทนที่จะฟังอะไรให้จบ ยอมรับความแตกต่างของเชื้อชาติและวัฒนธรรม ฯลฯ

1.3 ควบคุมหรือคัดเลือกความเอาใจใส่ (Controlled or selected Attention) ความรู้สึกระดับนี้เป็นความรู้สึกต่อเนื่องจากขั้นที่แล้ว ที่แตกต่างออกไปก็คือความรู้สึกที่จะบอกได้ว่า อะไรควรเอาใจใส่ อะไรไม่ควรเอาใจใส่ เช่น ความรู้สึกที่ว่าชอบสิ่งนี้ อยากได้สิ่งนั้น จึงมองในลักษณะควบคุมหรือเลือกมากขึ้น คำพูดที่ว่าข้าพเจ้ามีความตั้งใจที่จะทำกิจกรรมนี้ เรื่องนี้ทำให้ข้าพเจ้าอยาก رؤ้อยากเห็นมาก ฯลฯ แสดงว่า สิ่งที่ได้รับมีอยู่มากมาย แต่ความรู้สึกในระยะนี้จำแนกได้ว่า สิ่งใดพอใจสิ่งใดไม่พอใจเท่านั้น

2. การตอบสนอง (Responding) เมื่อขั้นแรกรับรู้เกิดความพอใจแล้วและเลือกพอใจสิ่งใดสิ่งหนึ่งเรียบร้อยแล้วก็จะถึงความรู้สึกขั้นนี้ ขั้นนี้เป็นขั้นที่มีจิตใจจดจ่อ นั่นคือการเกิดความสนใจ ขึ้นชอบกิจกรรมหนึ่งมากกว่ากิจกรรมอื่น ๆ ความรู้สึกด้านนี้แบ่งได้ 3 ขั้นคือ

2.1 การยินยอมในการตอบสนอง (Acquiescence in Responding) เป็นความรู้สึกขั้นเชื่อฟังหรือยินยอมที่จะทำ แต่อาจจะยังไม่พอใจเท่าไรนัก เช่น ความตั้งใจที่จะบังคับตนเองให้ร่วมกิจกรรมกับคนอื่น การทำการบ้านให้เสร็จ เชื่อฟังกฎเกณฑ์ที่กำหนด ความตั้งใจที่จะทำตามระเบียบ ฯลฯ

2.2 ความเต็มใจที่จะตอบสนอง (Willingness to Response) เป็นระดับความรู้สึกขั้นร่วมกิจกรรมด้วยความตั้งใจ ความร่วมมือ ทำตามความต้องการหรือด้วยความสมัครใจ เช่น มีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตน ร่วมมือในกิจกรรมของกลุ่มซึ่งเป็นสมาชิกแสดงความสนใจในการเข้าร่วมโครงการ มีความสนใจในงานใดงานหนึ่งโดยอ่าน รวบรวมทดลองหรือค้นคว้าตอบข้อสงสัย ฯลฯ

2.3 ความพึงพอใจในการตอบสนอง (Satisfaction in Response) เป็นความรู้สึกพึงพอใจในการร่วมกิจกรรม ขั้นตอบสนองตอนแรก ๆ เป็นเพียงยินยอมและเต็มใจทำ แต่อาจจะไม่พึงพอใจก็ได้ ความรู้สึกในขั้นนี้จึงลึกลงไปอีก เป็นการยินยอมแบบเต็มใจ และพึงพอใจจนเกิดความสนุกสนาน และเพลิดเพลิน ตัวอย่าง เช่น ร้องรำทำเพลงร่วมกับคนอื่นด้วยความสนุกสนานพอใจ สนุกกับบทละคร วิทยุ โทรทัศน์ สนุกกับการสนทนาเรื่องใดเรื่องหนึ่ง สนุกกับการเล่นเกมตัวเลข ฯลฯ การแสดงความสนุกสนานพอใจนั้น บางคนอาจจะแสดงออกมาให้เห็นได้อย่างเปิดเผยแต่บางคนอาจจะไม่แสดงให้เห็นเปิดเผยก็ได้ การประเมินด้านความพึงพอใจ จึงต้องระวังในการสอบวัดไว้ให้ดี

3. การรู้คุณค่าหรือค่านิยม (Valuing) ในขั้นนี้เป็นความรู้สึกรู้คุณค่าของสิ่งของปรากฏการณ์หรือพฤติกรรมซึ่งตนเองได้รับและซึมซาบมาตั้งแต่ต้น ความรู้สึกอันนี้อาจยอมรับหรือไม่ยอมรับคุณค่าก็ได้ ซึ่งขึ้นอยู่กับเกณฑ์ที่ใช้พิจารณาคุณค่า พฤติกรรมระดับนี้ค่อนข้างจะคงเส้นคงวาในการแสดง

ความรู้สึก และรับรู้คุณค่าสิ่งต่าง ๆ เจตคติเป็นความรู้สึกระดับนี้ ระดับนี้แบ่งความรู้สึกออกเป็น 3 ชั้น คือ

3.1 การรับรู้คุณค่า (Acceptance of a Value) ระดับนี้มุ่งหมายบรรยายคุณค่าของปรากฏการณ์พฤติกรรม วัตถุประสงค์ของ ฯลฯ ในระดับความเชื่อ ซึ่งอาจให้ความหมายว่า เป็นการยอมรับ ทางอารมณ์ต่อข้อเสนอหรือคำสอนที่เรามีพื้นฐานอย่างเพียงพอ ตัวอย่างเช่นการแสดงความปรารถนาอย่างต่อเนื่องในการพัฒนาความสามารถในการพูด และการเขียนอย่างมีประสิทธิภาพ ยอมรับว่าในชีวิตมนุษย์ควรมีการนับถืออะไรบางอย่าง รู้สึกว่าการมีเพื่อนเป็นสิ่งจำเป็นในชีวิตแต่งงานที่ประสบความสำเร็จ ฯลฯ

3.2 การชื่นชอบคุณค่า (Preference for Value) ในระดับนี้ไม่เพียงแต่เป็นการยอมรับคุณค่าแต่เพิ่มความรู้สึกเอาใจใส่ในคุณค่าหรือค่านิยมนั้นเพิ่มขึ้นอีก เรียกว่าเป็นขั้นต้องการคุณค่าระดับนี้ ตัวอย่างเช่น แสดงความรับผิดชอบในการทำให้คนในกลุ่มที่พุดน้อยหันมาร่วมวงสนทนาด้วย แสดงความกล้าหาญในการตรวจสอบประเด็นต่าง ๆ ที่ยังเป็นปัญหา พร้อมทั้งแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหานั้น ๆ แสดงบทบาทที่กระตือรือร้นในกิจกรรมโดยหาความรู้แบบใหม่ ๆ ฯลฯ

3.3 การยินยอมรับ (Commitment) หมายถึง ความเชื่อศรัทธาด้วยอารมณ์แน่นอน ผู้ที่มีความรู้สึกระดับนี้จะแสดงพฤติกรรมยึดมั่นอย่างเห็นได้ชัด ตัวอย่างเช่น ความเชื่อสัตย์ต่อกลุ่มที่เป็นสมาชิก การยอมรับบทบาททางศาสนาในชีวิตส่วนตัวและครอบครัว มีความจงรักภักดีต่ออุดมการณ์ของสังคมอิสระ มีศรัทธาในเรื่องอำนาจของความเป็นเหตุผล ยอมอุทิศตัวให้กับความคิดและอุดมการณ์ต่าง ๆ ฯลฯ ความรู้สึกระดับนี้เป็นความรู้สึกพอใจจนกระทั่งยินยอมตกลงเป็นคำมั่นสัญญา

4.การจัดระบบคุณค่า (Organization) จากขั้นความรู้สึกที่แล้วมามนุษย์ย่อมเห็นคุณค่าหรือค่านิยมมากมายที่ผ่านเข้ามาในประสบการณ์ของชีวิตแต่ความรู้สึกของมนุษย์จะนิยมชมชอบเฉพาะกลุ่มค่านิยมใดค่านิยมหนึ่งเท่านั้นการจัดระบบในระดับนี้จึงเป็นสิ่งจำเป็น แบ่งออกได้เป็น 2 อย่างคือ

4.1 การสร้างมโนภาพของคุณค่า (Conceptualization of a Value) คุณค่าหรือค่านิยมมีอยู่หลายรูปแบบ ความรู้สึกของคนอาจนำค่านิยมที่มีลักษณะเดียวกันอยู่ด้วยกัน หรือเกี่ยวข้องกันเป็นกลุ่มเป็นพวก อันเป็นผลจากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ความรู้สึกมาแล้วมาเรียกชื่อใหม่ กลายเป็นมโนภาพ ของคุณค่าใหม่ ซึ่งอาจจะเป็นนามธรรมทางภาษาหรือเป็นรูปลักษณะก็ได้ ตัวอย่างเช่น การพยายามบ่งชี้ลักษณะของศิลปวัตถุที่เขาชื่นชอบ การค้นหาและวิเคราะห์ถึงข้อตกลงเบื้องต้นที่เป็นเครื่องบอกถึงคุณธรรม การตัดสินใจในฐานะที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมเพื่ออนุรักษ์มนุษย์และแหล่งทรัพยากร ฯลฯ

4.2 การจัดระบบคุณค่าของค่านิยม (Organization of a Value System) ในความรู้สึกระดับนี้เป็นการจัดค่านิยมที่สลับซับซ้อนให้อยู่ในระบบเดียวกันพวกเดียวกัน เพื่อให้เกิดความสมดุล

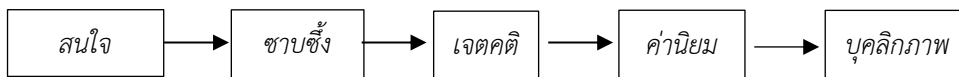
บางประการทางความรู้สึก ตัวอย่างเช่น พัฒนาการควบคุมความก้าวร้าวในรูปแบบที่ยอมรับกันทางวัฒนธรรม การยอมรับความจริงในด้านการปรับอารมณ์กับข้อจำกัดของความถนัด ความสามารถ ความสนใจ และเงื่อนไขทางด้านกายภาพของเขาเอง การตั้งใจเลือกนโยบายทางสังคมกับประโยชน์ที่บางกลุ่มได้รับ ฯลฯ เราจะเห็นว่าบางคนชอบฟังเพื่อก็เพราะเขาเห็นว่าคุณลักษณะทั้งหลายเหล่านี้มีลักษณะ พวกเดียวกันกับความฟังเพื่อเป็นสิ่งที่เขาชื่นชอบ เขาก็ยึดติดและจัดระบบให้อยู่ในใจของเขา บางคนชื่นชอบกับค่านิยม ถูกเหยียดหยาม เบียดเบียนทารุณ เอาเปรียบ ก็นำมาจัดระบบให้อยู่ในกลุ่มเดียวกัน คนผู้นี้ ก็จะเป็นคนลักษณะก้าวร้าวไป

5. การสร้างลักษณะนิสัยโดยคุณค่าอย่างหนึ่งหรือคุณค่าซับซ้อน (Characterization by a Value or Value Complex) ในขั้นนี้เป็นขั้นสั่งสมความรู้สึกเป็นรูปเป็นแบบมา จนกระทั่งยึดถือเป็นลักษณะนิสัย เป็นแนวความเชื่อถือศรัทธา แนวปรัชญาชีวิต มีลักษณะส่วนตัวที่เป็นเอกลักษณ์ของเขา คือรู้ว่าเขาคือใครมีอุดมคติ มีแนวลัทธิเป็นของตน ฯลฯ ความรู้สึกระดับนี้เป็นความรู้สึกที่สั่งสมมาตั้งแต่ขั้นแรกจนเกิดการเลือกสรรยึดติดเป็นของตนเป็นวิถีดำเนินชีวิต เป็นเป้าหมายปลายทางชีวิต เรียกว่าเป็นความรู้สึกที่ตกตะกอนแล้วกลายเป็นบุคลิกภาพก็ว่าได้ ระดับนี้แบ่งความรู้สึกออกเป็น 2 ขั้น

5.1 การสรุปลักษณะนิสัยของคุณค่าหรือค่านิยม (Generalized Set) ระดับนี้หมายถึงความรู้สึกซึ่งให้ความสอดคล้องภายในกับระบบของเจตคติและค่านิยม ณ เวลาใดเวลาหนึ่งเป็นความรู้สึกตอบสนองต่อปรากฏการณ์ที่เกิดจากการเลือกสรรระดับสูงจากกลุ่มของเจตคติและค่านิยม ตามธรรมดา คนมีเจตคติและค่านิยมอย่างมากมายที่คัดเลือกไว้และยึดถือประพฤติกฎปฏิบัติที่เห็นว่าดีงาม เมื่อเกิดเหตุการณ์หรือปัญหาใด ๆ ขึ้น เขาจะเอาความรู้สึกที่ยึดถือไปแก้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่ได้ ตัวอย่างเช่น มีนิสัยแก้ปัญหอย่างมีระบบ ใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์เพื่อหาคำตอบมีความเชื่อมั่นตนเองที่จะเอาชนะได้ ฯลฯ

5.2 การสร้างลักษณะนิสัย (Characterization) เป็นระดับความรู้สึกขั้นสุดท้ายที่ผสมผสานสรุปรวมความรู้สึกที่ยึดเป็นอุดมการณ์ปรัชญาชีวิต ตัวอย่างเช่น การพัฒนาความมีสติ การพัฒนาปรัชญาชีวิต การพัฒนาความเป็นระเบียบส่วนตัว การดำรงชีวิตด้วยคุณธรรม การยึดอุดมการณ์ประชาธิปไตย ฯลฯ บุคลิกลักษณะทั้งหลายเหล่านี้จะเกิดขึ้นในระดับนี้

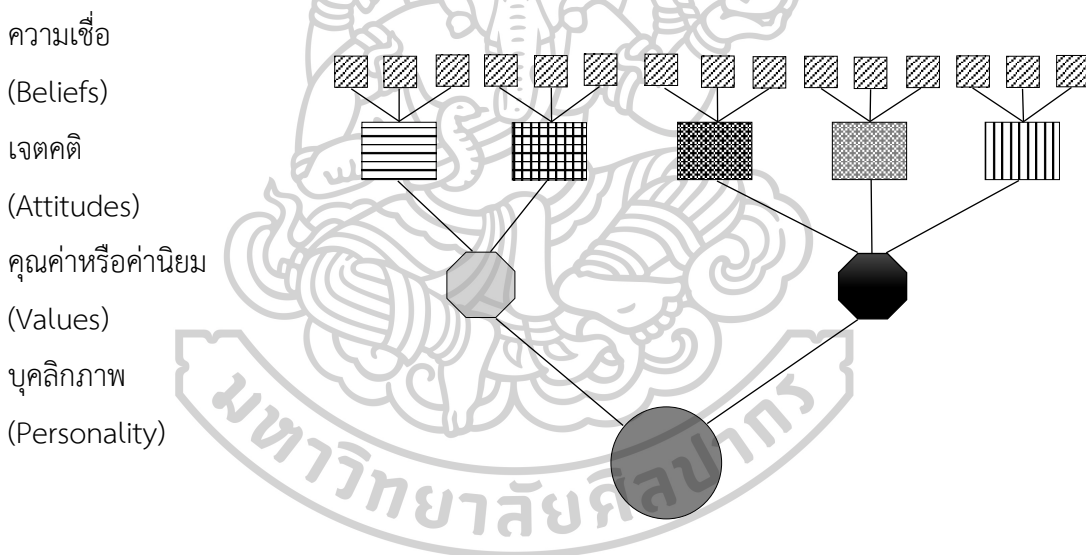
ความรู้สึกนั้นเป็นความต่อเนื่อง (Psychological continuum) ไม่ได้รู้สึกเป็นท่อน ๆ แต่มีทิศทางและมีความเข้มข้นแตกต่างกันแต่ระดับของแนวความคิดนี้เป็นแนวปรัชญามากกว่าเป็นแนวการทดลองแต่ที่มีความชัดเจนก็คือ ระดับความรู้สึกจะเริ่มด้วยความเข้มข้นน้อยไปสู่ความเข้มข้นมากจนยึดติดเป็นลักษณะนิสัยของคนในที่สุดถ้าพิจารณาดูให้ดีจะเห็นว่าความคิดนี้สอดคล้องกับแนวความคิดของพระพุทธเจ้าเมื่อ 2500 กว่าปีมาแล้ว สรุปลักษณะนิสัยได้ว่า



แผนภาพที่ 6 ขั้นตอนการเกิดความรู้สึกตามแนวแคธวอลและคณะ

1.3 แนวความคิดของโอแซงค์

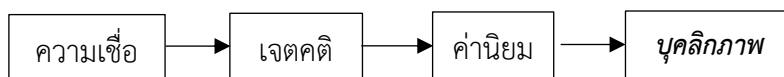
(Oppenheim: 1966) แบ่งระดับความรู้สึกคร่าว ๆ ได้ว่า ระดับพื้นผิวที่สุด คือ ความเชื่อ (Beliefs) ถัดไปจะเป็นเจตคติ (Attitudes) ลึกลงไปอีกจะเป็นคุณค่าหรือค่านิยม (Value) บางทีก็เรียกว่าพื้นฐานเจตคติ (Basic Attitude) ระดับลึกลงไปอีกก็จะเป็นบุคลิกภาพ (Personality) ซึ่งได้อ้างอิงจากแนวคิดเกี่ยวกับระดับความรู้สึก (Eysenck, 1954) ที่เสนอชั้นของความรู้สึกของมนุษย์เป็นรูปแบบต้นไม้ (Tree model) ดังภาพ



แผนภาพที่ 7 แนวคิดการจัดจำแนกความรู้สึกตามลำดับของโอแซงค์

จากภาพจะเห็นว่าความเชื่อเปรียบเสมือนใบไม้ ส่วนที่แตกกิ่งก้านเล็ก ๆ ถัดจากใบไปเปรียบได้กับระดับเจตคติ ส่วนที่เป็นกิ่งก้านใหญ่มั่นคงกว่าเปรียบได้กับระดับคุณค่าหรือค่านิยม (Value) ส่วนลำต้นที่แข็งแรงพร้อมทั้งโคนและรากที่ให้ต้นไม้ยืนอยู่ได้เปรียบเสมือนบุคลิกภาพนั่นก็คือความรู้สึกของคนเราจะเริ่มจากความเชื่อ ซึ่งเกิดจากการรับรู้เรียนรู้มาก่อนว่าอะไรเป็นอะไร อาจจะเชื่อในแง่ดีหรือไม่ดีก็ได้ เมื่อยึดติดความเชื่อแล้วก็จะเกิดเป็นเจตคติ จากเจตคติหลาย ๆ อย่างมารวมกันเป็นพลังให้เกิดเป็นค่านิยมต่อไป เมื่อผสมผสานค่านิยมเป็นของตนเองแล้วรวมตัวกันแข็งแรง

เกิดเป็นบุคลิกภาพหรือลักษณะนิสัยของตนเอง ความรู้สึกระดับนี้เปลี่ยนแปลงได้ยากจะแสดงความเป็นตัวของตัวเอง จึงได้เปรียบเทียบกับรากโคนของต้นไม้ สรุปได้ว่า



แผนภาพที่ 8 ขั้นตอนการเกิดความรู้สึกตามแนวของไอแซกส์

1.4 แนวคิดของลัวัน สายยศ

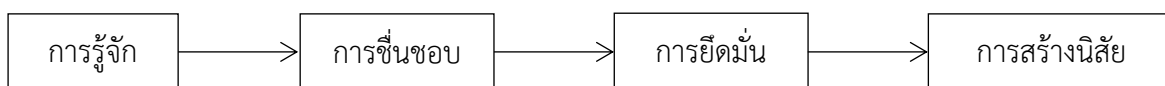
ในแนวความคิดของ ลัวัน สายยศ (2537: 21-22) ความรู้สึกควรลำดับการวัด 4 ขั้นตอนดังนี้

1. การรู้จัก หมายถึงความสามารถในการเรียนรู้สิ่งนั้นซึ่งเป็นขั้นการรับรู้เข้าทั้งหลายเบื้องต้นของทุกอย่าง และเป็นขั้นแรกของการรู้สึกหรือจิตพิสัย คนเราถ้าไม่มีการเรียนรู้อะไร ไม่มีทาง จะมีความรู้สึกต่อสิ่งนั้นได้ ความรู้สึกจึงถือว่าเกิดจากประสาทสัมผัสทั้งหลายที่รับรู้มาแล้วจากการรู้จักนั่นเอง

2. การชื่นชอบ เป็นขั้นการประเมินความรู้สึกขั้นแรก ว่าชอบมากหรือชอบน้อยดีมากหรือดีน้อย ขั้นนี้เป็นการแสดงความรู้สึกเข้มข้นขึ้น ในขั้นนี้เป็นขั้นแสดงความรัก ความเกลียดเกิดอย่างแจ่มชัด

3. การยึดมั่น เป็นความรู้สึกต่อเนื่องจากความรู้สึกระดับที่ผ่านมา แต่ระยะเวลาและความรู้สึกไตร่ตรองจะยาวนานกว่าระดับที่ผ่านมา ความรู้สึกระดับนี้เป็นความรู้สึกมั่นใจ พอใจอย่างยิ่ง ที่จะยึดมั่นมาเป็นของตนเองเรียกว่าเป็นขั้นเกิดศรัทธาในตนเอง ความเข้มข้นของความรู้สึกรักหรือความรู้สึกเกลียดจะเข้มข้นขึ้นเป็นลำดับ

4. การสร้างนิสัยเฉพาะ จากความรู้สึกที่ยึดมั่นในสิ่งใดสิ่งหนึ่งนี้เอง ความรู้สึกดีหรือเลวต่อสิ่งนั้นก็จักตกผลึก ทำให้ผู้นั้นกระทำพฤติกรรมนั้นอยู่เป็นประจำก็จะกลายเป็นลักษณะนิสัยเฉพาะบุคคลนั้น ๆ ขึ้นได้ เมื่อนำมาเขียนเป็นรูปแบบความต่อเนื่องก็จะได้ว่า



แผนภาพที่ 9 ขั้นตอนการเกิดความรู้สึกตามแนวของของลัวัน สายยศ

หลังจากได้วิเคราะห์นิยามของการสอบวัดด้านความรู้สึกลักษณะต่าง ๆ เช่น ความเชื่อ ความสนใจ เจตคติ ค่านิยม จริยธรรมและบุคลิกภาพแล้วในงานวิจัยเล่มนี้ยึดแนวคิดความรู้สึกตามแนวความคิด ของ ล้วน สายยศ (2537: 21-22)

2. ความหมายของเจตคติ

คนเราจะรู้สึกได้ก็ต่อเมื่อประสาทของเราได้สัมผัสกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งก่อน จากนั้นจะทำให้เกิดความรู้สึกตั้งแต่ขั้นต้นคือเกิดความสนใจ จนไปถึงขั้นสูงๆคือเกิดความซาบซึ้งพอใจและเจตคติติดตามมา คำว่าเจตคติ (Attitude) มีผู้เชี่ยวชาญนิยามไว้หลายความหมายแตกต่างกันไปดังตัวอย่างต่อไปนี้

Thurstone (1946: 195); Cambell (1950: 28) และ Triandis (1971: 106) มองเจตคติว่าเป็นระดับความมากน้อยของความรู้สึกในด้านบวกหรือลบที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดอย่างคงเส้นคงวาและแสดงให้เห็นความแตกต่าง ว่าเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย ในขณะที่ Bem (1970) นิยามเจตคติคือความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบ ส่วนไทร นียามเจตคติว่าเป็นความคิดที่เติมไปด้วยความรู้สึกซึ่งพร้อมที่จะปฏิบัติการอย่างหนึ่ง ต่อสถานการณ์เฉพาะอย่าง ส่วนล้วน สายยศ (2537: 53)ให้นิยามเจตคติว่าเป็นอารมณ์ความรู้สึกอันบังเกิดจากการได้สัมผัสรับรู้ต่อสิ่งนั้น โดยแสดงความโน้มเอียงอย่างใดอย่างหนึ่งในรูปของการประเมินว่าชื่นชอบหรือไม่ชื่นชอบ ในขณะที่พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556: 321) กล่าวว่า เจตคติ มีความหมายว่า ท่าทาง ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และ สุภัทรพงศ์ รวงผึ้งรุ่งโรจน์ (2563: 88) สรุปว่าความคิดเห็นหรือความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อาจเป็นความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบ เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยก็ได้

จากนิยามเจตคติในข้างต้นนั้น สรุปได้ว่าเจตคติเป็นความรู้สึก ความเชื่อ ความศรัทธาต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด จนเกิดความพร้อมที่จะแสดงการกระทำออกมาซึ่งอาจจะไปในทางดีหรือไม่ดีก็ได้

3. ประโยชน์ของเจตคติ

เจตคติเป็นสิ่งสำคัญในการทำให้คนแสดงพฤติกรรมออกมา และมีประโยชน์หลายประการ ดังนี้

1. เจตคติเป็นคำที่ครอบคลุมความหมายมากมาย
2. เจตคติใช้พิจารณาเหตุของพฤติกรรมของบุคคลที่มีต่อสิ่งอื่นหรือมีต่อเป้าเจตคติของคนคนนั้นได้ นั่นคือรู้เจตคติของคนสามารถส่งเสริมหรือยับยั้งสิ่งที่เขาจะแสดงออกได้
3. เจตคติสามารถมองสังคมได้ เพราะเจตคติเป็นสิ่งคงเส้นคงวาพฤติกรรมของบุคคลที่จะแสดงออกจากเจตคติ จึงสามารถนำมาอธิบายความคงเส้นคงวาของสังคมได้ด้วย
4. เจตคติมีความดีงามในตัวเอง เจตคติของคนที่มีต่อเป้าเจตติครอบ ๆ ตัวเราเอง สะท้อนให้เห็นโลกทัศน์ของคน ๆ นั้นมีคุณค่าในการศึกษาจุดมุ่งหมายของชีวิตเขา

5. จากที่รู้ว่าเจตคติเกิดจากพันธุกรรมและสิ่งแวดล้อม ดังนั้นการให้การศึกษาเพื่อให้เกิดเจตคติที่พึงตามสังคม จึงต้องศึกษาสาเหตุญาณและปรับสิ่งแวดล้อม เพื่อให้มีอิทธิพลต่อเจตคติของคนตามที่ต้องการ

4. วิธีศึกษาเจตคติ

วิธีศึกษาเจตคตินั้นทำได้หลายวิธี แต่ที่เห็นว่านิยมศึกษากันและได้ผลดีมีอยู่ 5 วิธี (Oskamp, 1977) สรุปใจความได้ดังนี้

1. ศึกษาโดยวิธีการพรรณนา (Description) การศึกษาเจตคติโดยวิธีการอธิบายหรือพรรณนานั้นสามารถศึกษากลุ่มเดี่ยว ๆ ได้และควรเป็นกลุ่มที่น่าสนใจ ใช้วิธีการสังเกตและสัมภาษณ์ แล้วอธิบายข้อเท็จจริงที่ได้พบเห็น อาจจะทำอธิบายบรรยายเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มก็ได้ แต่การศึกษาแบบนี้มีข้อมูลสู่แบบการวัดไม่ได้ และกลุ่มตัวอย่างก็อาจไม่เป็นตัวแทนที่ดีเท่า ๆ วิธีการโหวตเสียงที่จะกล่าวในข้อต่อไป

2 ศึกษาโดยวิธีการวัด (Measurement) การวัดเจตคติได้พัฒนาวิธีการนี้ขึ้นมาจนสามารถ ได้ข้อมูลที่เชื่อถือได้ วิธีการวัดที่ถือว่าเป็นแบบมาตรฐานคือวิธีของเทอร์สตัน ลีเคอร์ท กัตแมน และออสกูด แต่วิธีการพรรณนาและวิธีการทดลองจะใช้วิธีการวัดน้อยมากบางที่เกือบไม่สนใจเลย

3. ศึกษาโดยวิธีโหวตเสียง (Polls) การศึกษาแบบนี้โดยมากเพื่อแสวงหาคำความคิดเห็นของประชาชนแต่ขณะเดียวกันสามารถศึกษาเจตคติได้ด้วย สามารถศึกษากลุ่มใหญ่ ๆ ได้ เช่นการเลือกตั้งผู้แทนราษฎร หรือประธานาธิบดีของประเทศการศึกษาความนิยมของพรรคการเมืองไทย เป็นต้น การศึกษาแบบนี้พิถีพิถันเรื่องวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างอย่างมาก คือจะต้องเป็นกลุ่มตัวอย่างที่เชื่อถือได้จริง ๆ การแปลผลจะได้เป็นความคิดเห็นหรือเจตคติของประชาชนจริง ๆ

4. ศึกษาโดยวิธีทางทฤษฎี (Theories) นักทฤษฎีทางเจตคติเริ่มแรกทำงานเกี่ยวกับการอธิบายธรรมชาติพื้นฐานของเจตคติว่า เจตคติก่อตัวอย่างไร เปลี่ยนแปลงอย่างไร หลายกลุ่มไม่ได้เน้นการวัดที่แน่นอนหรือเนื้อหาที่แน่ชัด แต่อย่างไรก็ตามเมื่อนักทฤษฎีต้องการแสดงให้เห็นความถูกต้องของทฤษฎีให้แน่ชัดขึ้น ก็ต้องผ่านวิธีการทดลอง จึงจะทำให้วิธีแสวงหาความรู้เรื่องเจตคติอาจซ้ำซ้อนกันและจะทำให้เกิดผลเกี่ยวพันกันระหว่างนักทฤษฎีกับนักทดลอง

5. ศึกษาโดยวิธีการทดลอง (Experiments) การทดลองเป็นการจัดกระทำกับสถานการณ์หนึ่งโดยทั่วไปจะมีตัวแปรควบคุมให้มีสภาพเหมือนเดิมกับตัวแปรทดลองที่จัดกระทำอะไรบางประการ แล้วนำมาเปรียบเทียบกันดูว่าจะมีผลอะไรเกิดขึ้นจากตัวแปรทดลองหรือไม่ นักทดลองทางเจตคติเน้นการค้นคว้าองค์ประกอบที่สามารถทำให้เจตคติเปลี่ยนแปลง และทดสอบสมมติฐานของนักทฤษฎีเจตคติซึ่งจะเกี่ยวข้องกับการสอบวัดหลายวิธี เนื้อหาที่ทำการทดลองมักจะเน้นความสำคัญของเจตคติต่อสังคม

5. องค์ประกอบของเจตคติ

เจตคติจะมีองค์ประกอบอะไรบ้าง จำนวนเท่าไร นักจิตวิทยามีความเชื่อแตกต่างกันยังไม่มี บทสรุปแน่นอน เพราะแต่ละคนหรือแต่ละกลุ่มพยายามศึกษาค้นคว้าไปเรื่อย ๆ ปัจจุบัน มีแนวความคิดเห็นแตกต่างกันอยู่ 3 กลุ่ม (Oskamp,(1977: 119); อีระพร อุวรรณโณ, (2528: 162-163); และAjzen and Fishbein, (1980))

ก. เจตคติมีองค์ประกอบเดียว กลุ่มนี้จะมองเจตคติเกิดจากการประเมินเป้าของเจตคติว่า รู้สึกชอบหรือไม่ชอบ นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้ได้แก่เทอร์สโตน (Thurstone, 1931) แอลพอร์ต (Allport, 1935) และคนอื่น ๆ อีกหลายคน

ข. เจตคติมีสององค์ประกอบ ตามแนวคิดนี้มองเจตคติประกอบด้วยองค์ประกอบด้านสติปัญญา (Cognitive) และด้านความรู้สึก (Affective) นักจิตวิทยาที่สนับสนุนการแบ่งเจตคติเป็น 2 องค์ประกอบได้แก่ แคทซ์ (Katz, 1960)

ค. เจตคติมีสามองค์ประกอบ แนวความคิดนี้เชื่อว่าเจตคติมี 3 องค์ประกอบหรือ 3 ส่วน (Three componens) ได้แก่

1) ด้านสติปัญญา (Cognitive component) ประกอบไปด้วยความรู้ความคิดและความเชื่อที่ผู้นั้นมีต่อเป้าเจตคติ ถ้าสมมติให้รัสเซียเป็นเป้าเจตคติ คำกล่าวที่ว่า “รัสเซียเป็นประเทศเผด็จการ” ถือเป็นความเชื่อต่อประเทศรัสเซีย ดังนั้น

ข้อคิดเห็นต่อเป้าใดเป้าหนึ่งถือเป็นความเชื่อ ตัวอย่างความเชื่อต่าง ๆ เช่น “คนไทยรักสงบ” “ครูทำให้ชาติเจริญ” “วัดผลไม้ประโยชน์ต่อสังคม” ฯลฯ ความเชื่อที่กล่าวมาแล้วเป็นเพียงด้านสติปัญญาเท่านั้น

2) ด้านความรู้สึก (Affective component) หมายถึงความรู้สึกหรืออารมณ์ของคนใดคนหนึ่งที่มีต่อเป้าเจตคติ ว่ารู้สึกชอบหรือไม่ชอบสิ่งนั้น พอใจหรือไม่พอใจ หลังจากการสัมผัสหรือรับรู้ เป้าเจตคติแล้วสามารถแสดงความรู้สึกโดยการประเมินสิ่งนั้นว่าดีหรือไม่ดี ตัวอย่างเช่น “ข้าพเจ้าไม่ชอบประเทศเผด็จการ” “ข้าพเจ้าชอบนิสัยคนไทย” “ข้าพเจ้าชอบวัดผลไม้” “ครูเป็นอาชีพที่ดี” ฯลฯ ความรู้สึกเป็นการแสดงอยู่ในใจของคน ๆ นั้น

3) ด้านพฤติกรรม (Behavioral component) บางที่เรียกว่า Action component เป็นด้านแนวโน้มของการจะกระทำหรือจะแสดงพฤติกรรม เจตคติเป็นพฤติกรรมซ่อนเร้นในขั้นนี้ เป็นการแสดงแนวโน้มของการกระทำต่อเป้าเจตคติเท่านั้นยังไม่แสดงออกจริง ดังตัวอย่าง “ถ้าใครพูดถึงประเทศเผด็จการข้าพเจ้าจะเดินหนี” “ถ้าเห็นคนไทยที่ไหนข้าพเจ้าจะเข้าไปคบหา” “ถ้ามีการอภิปรายทางวัดผลไม้ข้าพเจ้าจะไปฟัง” ในขั้นนี้เป็นแนวโน้มที่จะกระทำอยู่ในใจ

แนวคิด 3 ประการนี้เป็นของโรเซนเบิร์กและโฮพลแลนด์ (Rosenberg & Howland, 1960) แนวคิดนี้มีทั้งคนยอมรับและไม่ยอมรับ การศึกษาความสัมพันธ์ภายใน 3 ส่วนจะเป็นเครื่องตัดสิน

6. เครื่องมือการวัดเจตคติ

เจตคติเป็นมโนภาพ (Concept) ที่วัดได้ยาก เครื่องมือการวัดจึงมีได้หลายรูปแบบเพื่อให้เกิดความน่าเชื่อถือและเที่ยงตรงซึ่งในปัจจุบันนิยมใช้กันมีอยู่ 5 ชนิดคือ

ก. สัมภาษณ์ (Interview) การสัมภาษณ์ หมายถึง การพูดคุยกันอย่างมีจุดมุ่งหมาย ผู้สัมภาษณ์ที่ดีต้องฟังมากกว่าพูดเสียเองและต้องไม่หุบปาก จะยึดตามแนววัตถุประสงค์ที่จะวัดและบันทึกไว้ได้อย่างถูกต้อง การสัมภาษณ์ใช้ปากเป็นเครื่องมือสำคัญได้ผลอย่างไรบันทึกเอาไว้ การวัดเจตคติโดยการสัมภาษณ์จะต้องสร้างข้อคำถามในการสัมภาษณ์ให้ดีเป็นมาตรฐานก่อน ข้อคำถามแต่ละข้อจะต้องกระตุ้นผู้ให้สัมภาษณ์ตอบความรู้สึกต่อเป้าเจตคติ ที่ผู้ทำการสัมภาษณ์ต้องการได้ข้อคำถามหรือข้อรายการนั้นต้องเขียน เน้นความรู้สึกที่สามารถวัดเจตคติให้ตรงเป้าหมาย การเตรียมคนและเตรียมเครื่องมือการวัดจึงเป็นสิ่งสำคัญ การวางแผนสร้างข้อคำถามจะต้องคิดถึงระยะเวลา ลักษณะของผู้ถูกสัมภาษณ์ด้วย ข้อคำถามควรถามคลุม ทั้งทางบวกและทางลบ เพื่อจะได้ใช้ประเมินเปรียบเทียบความรู้สึกที่แท้จริง ตัวอย่างเช่น (ใช้ภาษาไทย เป็นเป้าเจตคติ)

- 1) เมื่อท่านได้ยื่นชื่อวิชาภาษาไทยแล้วรู้สึกอย่างไร
- 2) ท่านมีความเห็นอย่างไรที่ว่าเรียนภาษาไทยทำเสียเวลา
- 3) เวลาเรียนวิชาภาษาไทยท่านมีความรู้สึกอย่างไร

ฯลฯ

ก่อนเขียนคำถามควรวิเคราะห์ก่อนว่าจะถามอะไรบ้างจึงจะครอบคลุมความรู้สึกที่มีต่อเป้าเจตคตินั้น เมื่อสัมภาษณ์เสร็จแล้ว รวบรวมผลวิเคราะห์ออกมาว่า ส่วนใหญ่เขารู้สึกต่อเป้าเจตคติทางบวกหรือทางลบ มีความเข้มข้นมากน้อยเพียงใดสรุปผลออกมาในรูปเชิงพรรณนาได้ว่า คนนั้นหรือคนกลุ่มนั้นมีเจตคติอย่างไร

การสัมภาษณ์มีทั้งแบบมาตรฐานและแบบไม่มาตรฐาน ลักษณะของการสัมภาษณ์ที่ดีมีลักษณะดังนี้

1) การสัมภาษณ์ต้องเป็นการช่วยเหลือหรือกระตุ้นให้ผู้ถูกสัมภาษณ์อยากจะทำและให้คำตอบที่คงที่พอควร คือถามให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ตื่นตัวอยู่เสมอ อย่าปล่อยให้หลงผิด ผู้สัมภาษณ์จะตั้งคำถามให้เป็นที่น่าสนใจแก่ผู้ถูกสัมภาษณ์

2) คำถามที่ถามพยายามถามให้ตรงจุดที่สุด หรือเป็นคำถามที่มีความแจ่มชัดว่า ผู้สัมภาษณ์ต้องการให้ตอบในแง่ไหน ไม่ควรใช้คำถามกว้างเกินไป อาจจะทำให้การลงสรุปได้ยาก

3) คำถามควรมีความเชื่อมั่นสูง แม้จะใช้คำถามเดิม ถามซ้ำอีกก็ได้รับคำตอบเหมือนเดิม

4) คำถามที่ใช้สัมภาษณ์ควรจะได้คำตอบที่สามารถนำไปขยายอิงสู่เหตุการณ์ที่คล้ายคลึงกัน

ข. การสังเกต (Observation) การสังเกต คือ การเฝ้ามองดูสิ่งหนึ่งสิ่งใดอย่างมีจุดมุ่งหมาย เครื่องมือสำคัญของการสังเกตก็คือตาและหูนั่นเอง การเฝ้าดูโดยการบันทึกในสมองจะทำให้ลืมน้อยลงง่าย ข้อรายการ (Checklist) ที่จะใช้ในการสังเกตจึงควรเตรียมไว้ให้พร้อม การสังเกตที่ดีก็ต้องฝึกเหมือนกันจึงจะทำหน้าที่ได้ถูกต้องสมบูรณ์ ผู้สังเกตควรจะเป็นที่รับรู้และมีประสาทตาดี มิฉะนั้นข้อมูลอาจคลาดเคลื่อน

ในการสังเกตเจตคติของคนนั้น ต้องใช้เวลาเพื่อหาความแน่นอนของการเกิดพฤติกรรมนั้น ๆ การเขียนข้อรายการของพฤติกรรม จึงต้องเตรียมไว้ก่อน การสังเกตแต่ละครั้งแต่ละเวลา ถ้าพฤติกรรมนั้นปรากฏ ก็จะได้บันทึกไว้ทันที ตัวอย่างข้อรายการในการสังเกตเจตคติของนักเรียนต่อวิชาภาษาไทย

- | | | | | |
|-----------------------------|-----|-----|-----|--------|
| 1) เข้าห้องเรียนทันเวลาเสมอ | [] | ใช่ | [] | ไม่ใช่ |
| 2) สนใจถามความรู้ภาษาไทย | [] | ใช่ | [] | ไม่ใช่ |
| 3) ตั้งใจฟังครูสอนเป็นประจำ | [] | ใช่ | [] | ไม่ใช่ |

ฯลฯ

ค. การรายงานตนเอง (Self-report) เครื่องมือแบบนี้ต้องการให้ผู้ถูกทดสอบแสดงความรู้สึกของตนเองตามสิ่งเร้าที่เขาได้สัมผัส นั่นคือสิ่งเร้าที่เป็นข้อความ ข้อคำถาม หรือเป็นภาพเพื่อให้ผู้ทดสอบแสดงความรู้สึกออกมาอย่างตรงไปตรงมานั้นเองแบบทดสอบหรือมาตราวัดที่ถือว่าเป็นแบบมาตรฐาน (Standard form) เป็นแนวการสร้างของเทอร์สโตน (Thurstone) กัตแมน (Guttman) ลิเกิต (Likert) และออสกู๊ด (Osgood) ซึ่งจะกล่าวละเอียดในภายหลัง ส่วนการวัดเจตคติแบบรายงานตนเองยังมีวิธีออกแบบอื่น ๆ อีกมากแต่ไม่ถือว่าเป็นรูปแบบมาตรฐานซึ่งสร้างแล้วแต่จุดมุ่งหมายของการสร้างหรือการวัดเป็นครั้งไป

ง. เทคนิคการจินตนาการ (Projective Techniques) แบบนี้อาศัยสถานการณ์หลายอย่างไปเร้าผู้ สอบสถานการณ์ที่กำหนดให้จะไม่มีการสร้างที่แน่นอนทำให้ผู้สอบจะต้องจินตนาการออกมาตามแต่ประสบการณ์เดิมของตน แต่ละคนจะแสดงออกมาไม่เหมือนกัน เช่น ประเภทให้เติมประโยคให้สมบูรณ์ ภาพนามธรรมเติมเรื่องราวสั้น ๆ เล่านิทานจากภาพ ฯลฯ การแปลความหมายอาศัยผลจากการตอบ สิ่งทีกล่าวมาแล้ว ก็พอจะรู้ได้ว่าผู้นั้นมีเจตคติอย่างไรต่อเป้าเจตคตินั้น ๆ

จ. การวัด ทางสรีระภาพ (Physiological measurement) การวัดด้านนี้อาศัยเครื่องมือไฟฟ้า หรือเครื่องมืออื่น ๆ ในการสังเกตการเปลี่ยนแปลงสภาพของร่างกาย เช่นการใช้เครื่องกัลป์วานอมิเตอร์ชนิดหนึ่ง เพื่อวัดความต้านทานกระแสไฟฟ้าในผิวหนัง เมื่อคนเกิดการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ ส่วนผสม ของสารเคมีต่าง ๆ จะเกิดการเปลี่ยนแปลงไปจากสภาพปกติ เรียกว่ามี

กระแสไฟฟ้าไหลสามารถเปลี่ยนแปลงขนาดได้ เครื่องมือวัดทางไฟฟ้าก็จะสามารถวัดตรวจสอบเปรียบเทียบกับขณะที่ร่างกายอยู่ในสภาพปกติได้ เครื่องมือจับเท็จอาศัยหลักการอันนี้ การจะเชื่อถือได้ขนาดไหนต้องศึกษาให้รอบคอบ อารมณ์ต่าง ๆ อาจศึกษาได้จากการเปลี่ยนแปลงของลูกตาตามปริมาณของไฮโมนบางอย่างก็สามารถบอกอารมณ์ความพอใจหรือไม่พอใจของคนได้

จากการศึกษาเครื่องมือการวัดเจตคติจากนักการศึกษา สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเชิงลึก ผู้วิจัยกำหนดวิธีการวัดเจตคติที่เรียกว่า ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยด้วยวิธีการสัมภาษณ์และการเขียนรายงานตนเองเพื่อสะท้อนความรู้สึนึกคิดของผู้เรียนเป็นรายบุคคลและรวบรวมผลวิเคราะห์ความซาบซึ้ง ในวรรณคดีไทยด้วยการเขียนรายงานเชิงพรรณนา

แนวคิดเกี่ยวกับความซาบซึ้งในวรรณคดี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ความหมายความซาบซึ้งในวรรณคดี

Early (1960) ได้กล่าวว่าความซาบซึ้งในวรรณคดี เป็นความสามารถในการอ่านเพื่อให้ได้รับความพึงพอใจและความเข้าใจเนื้อหา เข้าใจคุณค่าความสำคัญ และให้การยกย่องสรรเสริญความงาม (beauty) และความอลังการ (complexity) ของวรรณคดี นักการศึกษาไทยคือ มโน พิสุทธิรัตนานนท์ (2546: 93,95) กล่าวว่า ความตั้งใจอ่านหรือฟังอย่างเพ่งพินิจ และฟังอย่างต่อเนื่องทำให้เกิดการคิดและการเปรียบเทียบเกิดความรู้ความเข้าใจ ต่อเนื่องไปถึงอารมณ์ซาบซึ้งซึ่งเป็นการสนองตอบทางอารมณ์เกิดการ ขานรับทางสุนทรียะขณะที่ มัย ตะตียะ (2547: 9) กล่าวว่าหมายถึงความซาบซึ้งในคุณค่าแห่งความงาม ความประณีต และเรื่องราว โดยเกิดจากการรับรู้ของมนุษย์ ณรุทธ์ สุทธิจิตต์ (2554: 1) ให้ความหมาย ของความซาบซึ้งไว้ว่า เป็นความรู้สึกดีมีค่าในสุนทรียรสที่เกิดจากการฟังที่อยู่บนรากฐานของความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ในขณะที่ เปรม สวนสมุทร (2558: 100) ให้ความหมายไว้ว่า การที่ผู้เรียน เรียนรู้และเข้าถึงวรรณคดีในการศึกษาความงามของวรรณคดีเรื่องนั้นๆ ส่วน รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2549: 110) ให้ความหมายของความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยไว้อย่างน่าสนใจ ดังนี้ ความซาบซึ้งไม่ใช่ปฏิกิริยาทางอารมณ์ที่มีต่อความงดงาม และความไพเราะของวรรณคดีเท่านั้น แต่ยังหมายถึงความเข้าใจในกระบวนการความคิด และการถ่ายทอดความคิดของกวีด้วยถ้อยคำภาษาที่เลือกเฟ้นเพื่อสื่อสารความคิด และอารมณ์อันสลับซับซ้อนของมนุษย์ ซึ่งสอดคล้องกับเนส เวศร์ภาดา (สัมภาษณ์, 26 สิงหาคม 2561) ว่า เป็นความเข้าใจ และเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกของวรรณคดีเรื่องที่ศึกษา ชมัยภร บางคมบาง (สัมภาษณ์, 26 สิงหาคม 2561) ให้ความหมายว่า คือ การที่ผู้อ่านอ่านวรรณคดีไทยแล้วรู้เรื่องชัดเจน สามารถตีความผ่านภาษาและเรื่องราวได้จนเกิดอารมณ์ร่วมกับเรื่องราวและตัวละครได้ในระดับ "ตะใจ" อาจจะเป็นอารมณ์เศร้าโศก อารมณ์โกรธแค้น ยินดี อารมณ์รื่นเริง หรืออื่น ๆ ในขณะที่ ศิวกานท์ ปทุมสูติ (สัมภาษณ์, 23 ตุลาคม 2561) กล่าวว่า เป็นการกระทำต่อจิตใจเพื่อให้สิ่งนั้นกระทบใจ ประทับใจ อิ่มเอมใจ และจะเกิดความซาบซึ้ง

ใจ ในขณะที่ สหะโรจน์ กิตติมหาเจริญ (สัมภาษณ์, 22 กรกฎาคม 2562) ให้ความหมายว่า ความซาบซึ้งเป็นปฏิกิริยาทางอารมณ์ ที่อ่านงานแล้ว ตีความจนเกิดความเข้าใจและสร้างภาพจากสิ่งที่อ่าน และมีความรู้สึกร่วมในชั้นเรียน และวินิตา ดิถียนต์ (สัมภาษณ์, 1 พฤศจิกายน 2561) กล่าวถึงความซาบซึ้งไว้อย่างน่าสนใจว่า ตรงกับคำว่า Literary appreciation หรือการวิจักษ์วรรณคดี หมายถึงความเข้าใจและตระหนักในคุณค่าของผลงาน เมื่อเกิดความเข้าใจและเห็นคุณค่าแล้ว ความซาบซึ้งก็จะตามมา เกิดการยกย่องว่าวรรณคดีไทย เป็นสิ่งที่มีคุณค่า เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ที่กวีทั้งร้อยแก้วและร้อยกรองสร้างขึ้น เพื่อสืบทอดเป็นมรดก ให้คนรุ่นหลัง

จากความหมายของนักการศึกษาดังกล่าวผู้วิจัยนำมาสังเคราะห์ความหมายดังตารางที่ 20



ตารางที่ 20 ผลการสังเคราะห์ความหมายความเข้าใจในวรรณคดีไทย

แหล่งข้อมูล	ประโยค/ข้อความสำคัญ	ผลการสังเคราะห์
Early (1960)	ความสามารถในการอ่าน/ ความพึงพอใจ/ ความเข้าใจเนื้อหา/ เข้าใจคุณค่าความสำคัญ / ความงาม / ความอลังการของวรรณคดี	การวิพากษ์ และวิจารณ์วรรณคดีที่ศึกษากันเกิดความเข้าใจใน ด้าน ความหมาย ความเข้าใจในวิธีการใช้ภาษา และความเข้าใจในคุณค่าทางอารมณ์ของวรรณคดีที่ศึกษา
มโน พิสุทธิรัตนานนท์ (2546)	ตั้งใจอ่านหรือฟังอย่างตั้งใจ/ ทำให้เกิดความคิด/ การเปรียบเทียบ/ เกิดความรู้ความเข้าใจ เป็น การสนองตอบทางอารมณ์เกิดความสุขรับทางสุนทรีย์	
มัย ตะติยะ (2547)	ความซาบซึ้งในคุณค่าแห่งความงาม/ ความประณีต/ เกิดจากการรับรู้ของมนุษย์	
ณฤทธิ์ สุทธิจิตต์ (2554: 1)	ความรู้สึกลึกซึ้งที่สุดในสุนทรียรสที่เกิดจากการฟัง/ บรรยากาศของความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง	
เปรม สอนสมุทร (2558: 100)	เรียนรู้และเข้าถึงวรรณคดีในการศึกษาคำของวรรณคดีเรื่องนั้นๆ ส่วน	
รินฤทัย สัจจพันธุ์ (2549: 110)	ปฏิบัติทางอารมณ์/ กระบวนการคิด/ การถ่ายทอดความคิดของกวีด้วยถ้อยคำภาษาที่เลือกเฟ้น/ เพื่อสื่อสารความคิด และอารมณ์อันสลับซับซ้อนของมนุษย์	
ธเนศ เวศร์ภักดา(สัมภาษณ์, 26 สิงหาคม 2561)	เป็นความเข้าใจ และเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกของวรรณคดีเรื่องที่ศึกษา	
ชัชยภัทร บางคมบาง (สัมภาษณ์, 26 สิงหาคม 2561)	อ่านวรรณคดีไทยแล้วรู้สึกเรื่องชัดเจน/ สามารถตีความผ่านภาษาและเรื่องราวได้/ เกิดอารมณ์ร่วมกับเรื่องราวและตัวละครในระดับ "แต่ใจ"	
ศิวภาภรณ์ ปทุมสูติ(สัมภาษณ์, 23 ตุลาคม 2561)	เป็นการกระทำต่อจิตใจ/ เพื่อให้สิ่งนั้นกระทบใจ/ ประทับใจ/ อิ่มเอมใจ/	
วิริศา ดิลยพันธ์ (สัมภาษณ์, 1 พฤศจิกายน 2561)	เข้าใจและตระหนักในคุณค่าของผลงาน/ เกิดการยกย่องว่าวรรณคดีไทยเป็นสิ่งที่มีความค่า เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่กวีทั้งร้อยแ่ก้วและร้อยกรอสร่างขึ้น เพื่อสืบทอดให้คนรุ่นหลัง	
สทนะโรจน์ กิตติมหาเจริญ (สัมภาษณ์, 22 กรกฎาคม 2562)	ความซาบซึ้งเป็นปฏิบัติการทางอารมณ์ที่อ่านแล้ว ตีความจนเกิดความเข้าใจและสร้างภาพจากสิ่งทีอ่าน และมีความรู้สึกร่วมในชั้นเรียน	

จากตารางที่ 20 สามารถสรุปความหมายของความซาบซึ้งในวรรณคดีได้ว่า การวิพากษ์ และวิจารณ์วรรณคดีที่ศึกษาจนเกิดความเข้าใจในด้านความหมาย ความเข้าใจในด้านวิธีการใช้ภาษา และความเข้าใจในการเข้าถึงความรู้สึกทางอารมณ์ของวรรณคดีที่ศึกษา

องค์ประกอบ หรือปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย

การจะเกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยได้นั้นจะต้องอาศัยองค์ประกอบหรือปัจจัยสำคัญเป็นตัวกำหนดจากการสัมภาษณ์นักวิชาการได้เสนอองค์ประกอบหรือปัจจัยไว้ ดังนี้

ศิวกานท์ ปทุมสูติ (สัมภาษณ์, 23 ตุลาคม 2561) กล่าวถึงปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดความซาบซึ้งไว้ 4 ประการ ดังนี้

1. กระบวนการจัดการเรียนรู้จะต้องดี จะต้องสอนอย่างมีประสิทธิภาพ คือ หากครูมีศิลปะการสอนที่ดีย่อมนำไปสู่ความสำเร็จ
2. ความรู้พื้นฐานจากการอ่าน การจะเกิดความซาบซึ้งได้นั้นจะต้อง อ่านออก เขียนได้ อ่านเป็นและอ่านตีความได้อย่างถูกต้อง
3. ตัวบทวรรณคดีจะต้องสัมพันธ์กับความรู้สึก ภูมิหลัง (ตัวบทต้องดี ต้องกระทบใจผู้อ่าน)
4. พื้นประสบการณ์ของผู้อ่าน ซึ่งผู้อ่านจะต้องรักการอ่าน มีประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่อง ที่อ่านเพื่อเชื่อมโยงกัน

วินิตา ดิถียนต์ สัมภาษณ์ (สัมภาษณ์, 1 พฤศจิกายน 2561) กล่าวถึงปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดความซาบซึ้งไว้ 3 ประการ ดังนี้

1. ความเข้าใจภาษาและศัพท์ เป็นพื้นฐานแรกสุด เช่น เข้าใจรูปแบบคำประพันธ์
2. ความเข้าใจเนื้อหาสาระในเรื่องที่กวีนำเสนอไว้ รวมทั้งเนื้อเรื่อง ตัวละคร จุดมุ่งหมายของงาน
3. มองเห็นคุณค่า นำไปสู่ความเพลิดเพลินเจริญใจที่ได้อ่าน

นอกจากปัจจัยทั้ง 3 ประการนี้แล้วเทคนิค วิธีการสอนของครูตลอดจนตัวครูก็เป็นสิ่งสำคัญที่จะส่งผลให้เกิดความซาบซึ้งได้

สหะโรจน์ กิตติมหาเจริญ (สัมภาษณ์, 22 กรกฎาคม 2562) เสนอองค์ประกอบและปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยไว้ 3 ประการ ดังนี้

1. ครูผู้สอนจะต้องเกิดความซาบซึ้งก่อน
2. ครูผู้สอนจะต้องออกแบบกระบวนการสอนที่ทำให้นักเรียนคล้อยตามในสิ่งที่ครูนำเสนอ

3. ครูจะต้องกระตุ้นให้นักเรียนไปหาตัวบทมาอ่านเพิ่มเติมเพื่อสร้างประสบการณ์ร่วมกับวรรณคดีที่ครูกำหนดเพื่อนำไปสู่ความซาบซึ้ง

จากข้อมูลองค์ประกอบ หรือปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยในข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การจะจัดการเรียนรู้ให้เกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยได้นั้นจะต้องอาศัย 1) การจัดการเรียนรู้ที่ดีและมีประสิทธิภาพของครูผู้สอน 2) พื้นฐานในการอ่านเพื่อนำไปสู่ความรู้และความเข้าใจในเนื้อหาสาระ การตีความจากตัวบทวรรณคดี 3) วรรณคดีที่เลือกอ่านจะต้องสัมพันธ์กับประสบการณ์เดิมของผู้อ่านเพื่อนำไปสู่การเชื่อมโยงให้เห็นคุณค่า และนำไปสู่ความเพลิดเพลินงานวิจัยในครั้งนี้นำองค์ประกอบ หรือปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยมาสังเคราะห์เพื่อพัฒนาเป็นขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ต่อไป

การสอนเพื่อพัฒนาความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย

การจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยนั้น ผู้สอนจะต้องนำรูปแบบการสอนเทคนิค กลวิธีต่างๆมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนมีนักวิชาการทั้งต่างประเทศและประเทศไทยเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ไว้อย่างน่าสนใจ ดังนี้

Whitehead (1980) กล่าวถึงประเด็นการสอนเพื่อพัฒนาความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยว่า ความท้าทายที่แท้จริงของวรรณคดีจึงไม่ใช่เรื่องที่จะต้องครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมดในเวลา แต่ควรสอนให้นักเรียนอ่านมากกว่าข้อความเพื่อใช้วรรณคดีเป็นหลักในการสร้างความสนใจในการอ่านและการศึกษา สิ่งนี้มีผลกระทบอย่างมากต่อการเลือกตำราเพื่อใช้ในโรงเรียนมัธยมศึกษา นอกจากนี้ควรจำไว้ว่านักเรียนเรียนรู้ได้ดีที่สุดโดยการลงมือทำ ดังนั้นการเขียนหรือการสร้างวรรณกรรมเกี่ยวกับตัวเองเป็นวิธี ที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด นักเรียนจะสามารถเกี่ยวข้องกับตำราวรรณคดีที่กำหนดและวรรณคดี ความสามารถทางเทคนิคของการตีความ เช่นคุณลักษณะโวหารและทักษะการวิเคราะห์เชิงวิพากษ์จะทำให้พวกเขามีความรู้สึกซาบซึ้งมากขึ้น นอกจากนี้ครูจะต้องให้เสรีภาพในการเขียนเรื่องที่พวกเขาสนใจใน ควรได้รับโอกาสในการอ่านงานของพวกเขาหน้าชั้นเรียนและอธิบายถึงสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการเลือกตัวอักษร, ซิมสโตล และการตั้งค่า การทำแบบฝึกหัดนี้เป็นขั้นตอนแรกในการพัฒนาทักษะของวรรณคดีตามบริบท

Madison metropolitan school district (2000) ได้เสนอขั้นตอนการสอนเพื่อส่งเสริมความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยไว้ 10 ขั้นตอน ดังนี้

1. การอ่านออกเสียง โดยเนื้อหาที่ใช้ อาจจะเป็นหนังสือที่มีรูปภาพประกอบเรื่อง แต่อ้างอิงความเป็นจริง ประวัติบุคคล บทกลอน เรื่องแต่งเชิงประวัติศาสตร์ วรรณคดีแบบฉบับ เรื่องเหนือจินตนาการสมัยใหม่ เรื่องแต่งแนววิทยาศาสตร์ เรื่องลึกลับ และหนังสือข้อมูล โดยผู้สอน

บอกถึงความรู้สึกพึงพอใจ ที่ได้รับจากการอ่านให้ผู้เรียนฟัง หรือพูดคุยเกี่ยวกับตัวละครปรากฏในบทอ่านเหล่านั้น

2. ผู้สอนทำการอ่านเรื่องต่างๆที่มีตัวละครตัวเดียวกันปรากฏอยู่ทำแผนผังบุคลิกตัวละครหลักและใช้รายละเอียดนี้ในการช่วยให้เด็กได้มีการทำนายว่าตัวละครจะเป็นอย่างไรในหนังสือหรือตัวบท ต่อไป

3. ผู้สอนอ่านเนื้อหาที่เป็นเรื่องเดียวกันแต่มีหลายรูปแบบ เช่น Cinderella or The Three Billy Goats Gruff แล้วพูดคุยเกี่ยวกับรูปภาพในหนังสือที่ช่วยให้เนื้อหามีความน่าสนใจ ทำกิจกรรมเปรียบเทียบโดยใช้แผนผัง เปรียบเทียบความเหมือนและความต่างแบบ Venn diagram เพื่อเปรียบเทียบเรื่องราวในแต่ละแบบ

4. ผู้สอนให้ผู้เรียนอ่านหนังสือชุดที่มีผู้แต่งคนเดียวกัน หรือถ้าเป็นหนังสือภาพก็ให้ศึกษางานวาดของนักวาดรูปคนเดียวกัน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีความซาบซึ้งในรูปแบบเฉพาะของผู้แต่งและนักวาดคนนั้น และผู้สอนอาจให้ผู้เรียนช่วยกันทำหนังสือของชั้นเรียนที่เลียนแบบสไตล์การเขียนของผู้แต่งหรือนักวาดคนนั้นๆ

5. การสนทนาเกี่ยวกับหนังสือ เพื่อเป็นการแนะนำเนื้อหาในหนังสือกับผู้เรียนในกลุ่มการอ่านโดยทำการอธิบายรายละเอียดคร่าวๆเกี่ยวกับหนังสือแต่ละเล่ม ผู้สอนควรแนะนำเครื่องมือช่วยในการอ่านให้กับผู้เรียนในการประกอบการอ่าน เช่น ปทานุกรมคำศัพท์ในเนื้อเรื่อง หรือคำบรรยายได้รูปของหนังสือข้อมูล หรือรูปภาพประกอบในหนังสือเพื่อความเข้าใจ

6. ผู้สอนให้ผู้เรียนแสดงละครจากเรื่องที่ชื่นชอบหลังการอ่าน

7. ผู้สอนให้ผู้เรียนอ่านบทกลอน โดยฟังเสียงสัมผัสจากกลอน และอภิปรายว่าผู้แต่งใช้ภาษาในการแต่งเช่นไรถึงทำให้บทกลอนนั้นมีน้ำเสียงบ่งบอกถึงความน่ากลัว สนุกสนาน และเศร้า และให้ผู้เรียนช่วยกันคิดเกี่ยวกับการสร้างรูปแบบของบทกลอนนั้น

8. ผู้สอนสร้างมุมหนังสือขึ้นในห้องเรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้มีมุมหนังสือที่ผู้เรียนสามารถทำการอ่านซ้ำ อ่านออกเสียง อ่านเรื่องที่แต่ง โดยนักเขียนที่ผู้เรียนชื่นชอบได้อย่างหลากหลาย

9. ให้ผู้เรียนอ่านและอภิปรายร่วมกันในกลุ่มขนาดเล็ก

10. ผู้สอนให้ผู้เรียนอ่านหนังสือหลายๆประเภทเมื่อมีการอ่านและอภิปรายหนังสือแบบใด ให้ทำการสนทนากับผู้เรียนเกี่ยวกับลักษณะของเนื้อหาในแต่ละประเภท มีลักษณะเด่นเช่นไรและเมื่อผู้อ่านมีความรู้ในเรื่องนี้แล้วจะทำให้ผู้อ่านเป็นนักอ่านที่มีวิจารณ์ญาณได้อย่างไร

Interlandi (2004) ได้เสนอเครื่องมือเรียกว่าเรียงความห้าย่อหน้า ICTOC เพื่อสอนให้เกิดความซาบซึ้ง ดังต่อไปนี้

I ย่อมาจาก Introduction จะเป็นการเขียนนำ ประกอบด้วย ชื่อเรื่อง หัวข้อข้อเรื่องหลัก ในการเขียนเกี่ยวกับความเข้าใจความคิดเห็นหรือความรู้สึกที่ผู้เขียนมีต่อตัวละคร เรื่องราว และแก่นเรื่องที่ปรากฏ

C ย่อมาจาก Character analysis พูดถึงตัวละครเป็นการอนุมาน หรือวิเคราะห์ตัวละครที่ปรากฏในเรื่องโดยอ้างอิงคำพูดหรือการกระทำของตัวละคร โดยพิจารณาตั้งแต่ต้นจนจบว่าตัวละครมีการเปลี่ยนแปลงไปเช่นไรมีการเรียนรู้ หรือได้รับบทเรียนได้เมื่อเรื่องจบลง

T ย่อมาจาก Theme พูดถึงคำพูด หรือข้อความสำคัญที่ผู้แต่งต้องการจะสื่อออกมาในเนื้อเรื่องให้ผู้อ่านได้รับรู้ที่เป็นบทเรียนชีวิต โดยในการเขียนอาจใช้การอ้างอิงเนื้อหา หรือตัวอย่างหลายๆตัวอย่างจากเนื้อเรื่องมาสนับสนุนการประเมิน การสรุป แก่นเรื่อง

O ย่อมาจาก Optional การใช้องค์ประกอบทางวรรณศิลป์ในเนื้อเรื่อง เช่น การใช้ถ้อยคำสร้างจินตภาพ การใช้สัญลักษณ์ และการบอกเป็นนัยก่อนจะเกิดเหตุการณ์ หากพบว่ามีเทคนิคใดก็ให้อธิบายและยกตัวอย่างประกอบ

C ย่อมาจาก Conclusion การสรุป จะกล่าวถึงหัวข้อหลักในการเขียนอีกครั้งและทำการสรุปความคิดเห็นตั้งแต่ที่กล่าวมาแต่ต้นโดยภาพรวม พร้อมสร้างการเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหากับชีวิตของคน หรือเชื่อมโยงกับสิ่งรอบตัวและแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม

рінฤทัย สัจจพันธุ์ (2549: 121) กล่าวว่ากระบวนการสอนที่นำไปสู่ความสำเร็จของการสอนเพื่อความซาบซึ้งนั้นจะต้องผ่านกระบวนการวิจัย และวิจารณ์วรรณคดีไทย เพราะการวิจัยและการวิจารณ์เป็นกระบวนการเข้าถึงวรรณคดีที่ต่อเนื่องกัน การวิจัยคือการมองเห็นอย่างรอบด้าน การวิจารณ์ คือการแสดงความคิดเห็นต่อวรรณคดีนั้น ๆ สามารถชี้ข้อดี ข้อบกพร่อง แสดงคุณค่าสารประโยชน์ และต้องพิจารณาด้วยทวารณคดีตามวัยของผู้เรียน

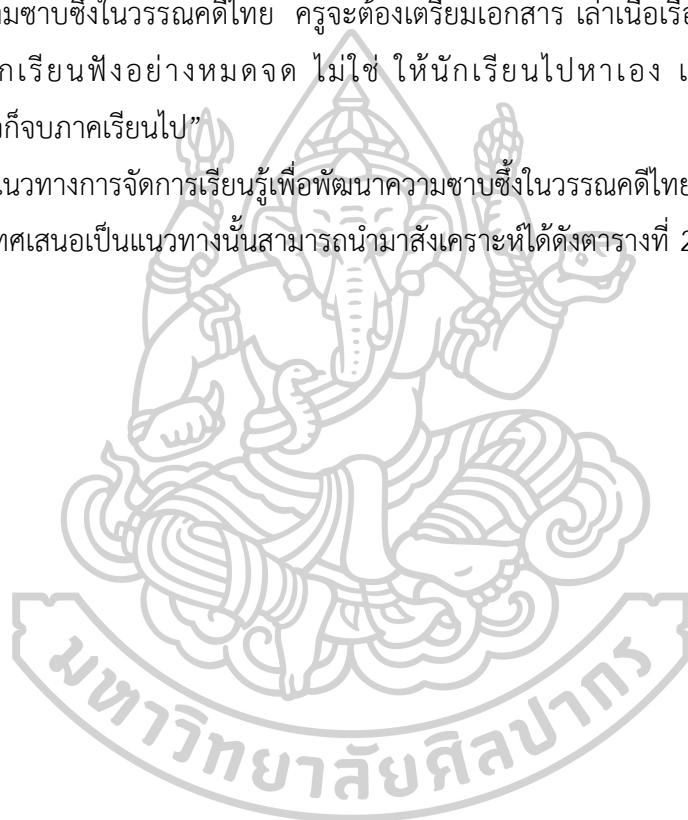
ศิวกานท์ ปทุมสูติ (สัมภาษณ์, 23 ตุลาคม 2561) กล่าวว่าสอนเพื่อพัฒนาความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยควรดำเนินการ ดังนี้

1. ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเลือกเนื้อหาและออกแบบการเรียนการสอน
2. ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่น่าสนใจ และสนองต่อความสามารถที่แตกต่างของผู้เรียนเช่น ใช้เพลง เกม ทำนองเสนาะ ประกอบการเรียน
3. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แบ่งปันความรู้และความรู้สึกกับผู้อื่น อาจจะเป็นการเล่นให้ฟังแบบกลุ่มเล็กๆ การนำเสนอหน้าชั้นเรียน หรือการถ่ายทอดเป็นชิ้นงานตามที่สนใจแล้วจัดเป็นเวทีการนำเสนอผลงานนั้น

วินิตา ดิถียนต์ (สัมภาษณ์, 1 พฤศจิกายน 2561) เสนอแนวทางการสอนเพื่อพัฒนาความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ดังนี้

“ก่อนอื่น เลิกให้นักเรียนไปแปลศัพท์ อธิบายศัพท์ เขียนเรื่องย่อ ถอดความเนื้อเรื่อง มาส่งครูเสียทีดิฉันเป็นผู้ดูแลเว็บ www.reurnthai.com มีเด็กมาขอให้ทำการบ้านให้เป็นประจำ เพราะอ่านวรรณคดีไทยไม่รู้เรื่อง พบว่าครูใช้เด็กให้ถอดความบทเรียนวรรณคดีไทยเช่นจากเรื่อง อิเหนา ศัพท์เก่าๆเหล่านี้อาจหาได้ในพจนานุกรม แต่ถึงนักเรียนจะหาได้ก็ไม่เกิดความซาบซึ้งอยู่ดี มีแต่จะเห็นเป็นยาหม้อใหญ่ทำส่งๆ ไปให้พอมดเทอม แล้วก็ไม่ได้คิดจะแตะต้องอีกเมื่อจบชั้น ม. 6 แล้ว ถ้าจะสอนความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ครูจะต้องเตรียมเอกสาร เล่าเนื้อเรื่อง ถอดคำศัพท์ออกมา อธิบายให้นักเรียนฟังอย่างหมดจด ไม่ใช่ ให้นักเรียนไปหาเอง เพื่อนำรายงานมาส่งให้คะแนนแล้วก็จบภาคเรียนไป”

จากแนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยที่นักการศึกษาไทย และต่างประเทศเสนอเป็นแนวทางนั้นสามารถนำมาสังเคราะห์ได้ดังตารางที่ 21



ตารางที่ 21 ผลการสังเคราะห์การสอนเพื่อพัฒนาความเข้าใจในวรรณคดีไทย

Whitehead (1980)	Madison matropolitan school district (2000)	Interlandi (2004)	ศิวภานท์ ปทุมสูติ (23 ตุลาคม 2561)	วินิตา ดิถียนต์ (1 พฤศจิกายน 2561)	รินฤทัย สัจจพันธุ์ (2549: 121)
<p>1. สอนให้นักเรียนอ่าน</p> <p>1. สอนให้นักเรียนได้อ่านออกเสียง</p>	<p>1. การเขียนนำหลังจบการอ่าน ความเข้าใจความคิดเห็น หรือความรู้สึกที่เขียนมีต่อตัวละคร เรื่องราว และแก่นเรื่อง</p>	<p>1. ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเลือกเนื้อหาและออกแบบการเรียนการสอน</p>	<p>1. ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเลือกเนื้อหาและออกแบบการเรียนการสอน</p>	<p>1. ครูจะต้องเตรียมเอกสาร</p>	<p>1. การวิจัยวรรณคดี</p>
<p>2. นักเรียนได้ลงมือทำ</p> <p>อ่านงานเขียนของนักเขียนคนเดียวกันในหลากหลายผลงาน</p>	<p>2. พูดถึงตัวละคร โดยอ้างอิงคำพูดหรือการกระทำของตัวละคร โดยพิจารณาตั้งแต่ต้นจนจบว่าตัวละครเปลี่ยนแปลงไปเช่นไรมีการเรียนรู้ หรือได้รับบทเรียนใดเมื่อเรื่องจบลง</p>	<p>2. ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่น่าสนใจ และสนองต่อความสามารถที่แตกต่างของผู้เรียน</p>	<p>2. ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่น่าสนใจ และสนองต่อความสามารถที่แตกต่างของผู้เรียน</p>	<p>2. เล่าเนื้อเรื่อง</p>	<p>2. การวิจารณ์วรรณคดี</p>
<p>3. สอนให้นักเรียนสร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยเขียนในสิ่งที่เขาถนัดและชอบ</p>	<p>3. สอนให้นักเรียนทำแผนภาพความคิด</p> <p>เขียนในสิ่งที่เขาถนัดและชอบ</p>	<p>3. พูดถึงคำพูด หรือข้อความสำคัญที่ผู้แต่งต้องการจะสื่อออกมาในเนื้อเรื่องให้ผู้อ่านได้รับรู้ที่เป็นบทเรียนชีวิต โดยในการเขียนอาจใช้การอ้างอิง</p>	<p>3. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แบ่งปันความรู้และความรู้สึกกับผู้อื่น</p>	<p>3. ถอดคำศัพท์ออกมาอธิบายให้นักเรียนฟังอย่างหมดจด</p>	

ตารางที่ 21 ผลการสังเคราะห์การสอนเพื่อพัฒนาความเข้าใจในวรรณคดีไทย (ต่อ)

Whitehead (1980)	Madison matropolitan school district (2000)	Interlandi (2004)	ศิวกาหนท์ ปทุมสูติ (23 ตุลาคม 2561)	วินิตา ดิถียนต์ (1 พฤศจิกายน 2561)	ผู้วิจัย
4. เปิดโอกาสให้นักเรียน เผยแพร่ผลงานตัวเอง	4. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นจาก เรื่องที่อ่าน	เนื้อหา หรือตัวอย่างหลายๆ ตัวอย่างจากเนื้อเรื่องมา สนับสนุนการประเมิน การสรุป แก่นเรื่อง	4. การใช้ข้อบังคับประกอบทาง วรรณศิลป์ ทบทพวามีเทคนิค ใดก็ได้ที่อธิบายและยกตัวอย่าง ประกอบ		
5. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้สะท้อน ความรู้ ความคิดและความรู้สึก ผ่านการแสดงละคร	5. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้สะท้อน ความรู้ ความคิดและความรู้สึก ผ่านการแสดงละคร	5. การสรุป จะกล่าวถึงหัวข้อ หลักในการเขียนอีกครั้งและทำ การสรุปความคิดเห็นตั้งแต่ที่ กล่าวมาแต่ต้นโดยภาพรวม พร้อมสร้างการเชื่อมโยงระหว่าง เนื้อหา กับชีวิตของตน หรือ เชื่อมโยงกับสิ่งรอบตัวและแสดง ความคิดเห็นเพิ่มเติม			

จากตารางที่ 21 สามารถสรุปได้ว่า การสอนเพื่อให้เกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยจะต้องอาศัยกลวิธีและขั้นตอนในการสนับสนุน จากการสังเคราะห์ข้างต้นสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ร่วมกันอ่านออกเสียง
2. วิจักษ์ณ์วรรณคดีอย่างรอบด้าน
3. ถ่ายทอดความคิดสู่งานเขียน
4. วิจารณ์แลกเปลี่ยนความคิดเห็น
5. เผยแพร่ผลงานสู่สังคม

ระดับขั้นของความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย

นักการศึกษาต่างประเทศได้เสนอระดับขั้นของความซาบซึ้งไว้ ดังนี้

Margaret Early (1960) กล่าวถึงขั้นพัฒนาการในการอ่านวรรณคดีเพื่อความซาบซึ้งมี 4 ขั้น ดังนี้

1. ขั้นก่อนมีวิจาร์ณญาณ เป็นการอ่านช่วงแรกระดับอนุบาลจนถึงประถมศึกษาตอนปลาย ผู้อ่านในระดับนี้จะอ่านเพื่อความพอใจแบบไร้จิตสำนึก ผู้อ่านจะซึมซับเอารายละเอียดเกี่ยวกับการดำเนินเรื่อง เมื่อถูกถามว่าทำไมจึงชอบเรื่องเรื่องี่อ่าน ผู้อ่านจะตอบได้เพียงว่าชอบเพราะเนื่องจาก “ตอนแรกมีสิ่งนี้เกิดขึ้นจากนั้นสิ่งนั้นก็เกิดตามมา”
2. ขั้นเข้าถึงประสบการณ์รอง จะเป็นการอ่านเพื่อรับประสบการณ์รองโดยผู้อ่านจะสนใจให้เสมือนตัวละครต่างๆในเนื้อเรื่องขณะี่อ่าน และมุ่งเน้นในพัฒนาการของตัวละครและความขัดแย้งในบทที่อ่าน ผู้เรียนจะมีจิตใจโน้มเอียงเข้ากับเนื้อหา ตัวละครที่มีความคล้ายคลึงกับตนเอง
3. ขั้นการอ่านเพื่อค้นหาแง่มุมทางปรัชญา ผู้อ่านจะมีระดับการศึกษาในชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นถึงมัธยมศึกษาตอนปลายที่สามารถอ่านเนื้อเรื่องเพื่อค้นหาความหมายทางปรัชญาให้ชีวิตในระหว่างการอ่านก็จะมีกรตรวจสอบการอ่านด้วยคำถามที่ถามหาเหตุผล และคำถามเชิงสมมุติเงื่อนไข “Why and what if” ผู้อ่านในระดับนี้มุ่งอ่านเพื่อหาแก่นเรื่องอย่างใดอย่างหนึ่งที่ปรากฏ และยังสามารถ ในการครุ่นคิดในปัญหาสำคัญที่สังคมกำลังเผชิญอยู่มาก
4. ขั้นซาบซึ้งในความงามและองค์ประกอบทางวรรณคดี ความซาบซึ้งในวรรณคดีขั้นสุดท้ายนี้อาจจะแสดงออกมาในผู้อ่านที่มีการศึกษาระดับวิทยาลัยหรือมหาวิทยาลัย หรือบางครั้งอาจจะไม่ปรากฏอยู่เลยก็ได้ ในขั้นนี้ผู้อ่านจะเพลิดเพลินในประดิษฐ์กรรมทางตัวอักษรของผู้แต่ง โดยอ่านเพื่อดูว่าผู้แต่งมีการใช้เครื่องมือทางวรรณศิลป์เพื่อสร้างถ้อยคำให้มีชีวิตโลดแล่นขึ้นมาได้อย่างไร ผู้อ่านจะอ่านเพื่อความยินดี ในความเพลิดเพลินที่เกิดจากสุนทรียะรส

Donelson and Nielsen (2000) ได้เสนอระดับความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย โดยมีรายละเอียดตามลำดับความซาบซึ้งตามวัย มี 7 ขั้น ดังนี้

ระดับ 1 ความเพลิดเพลินจากการอ่าน 0-5 ขวบ ความซาบซึ้งระดับนี้ผู้ใหญ่จะเป็นผู้จัดประสบการณ์ให้กับเด็กๆ โดยเด็กๆจะแสดงผ่านการพูด เพลง หรือกิริยาสีหน้า ท่าทาง

ระดับ 2 ความซาบซึ้งจากการถอดรหัสจากคำเป็นความซาบซึ้งที่เกิดกับผู้อ่านอายุ 6-8 ขวบ เป็นความซาบซึ้งที่เรียกว่าความพึงพอใจแบบไร้สำนึกเป็นการติดหนังสือเล่มใดเล่มหนึ่ง หรือตัวละครใด ตัวละครหนึ่งซึ่งจะนำไปสู่ทักษะการอ่าน

ระดับที่ 3 ความซาบซึ้งที่คิดว่าตัวเองเป็นตัวละครในเรื่อง ในอายุ 9-11 ขวบ เป็นขั้นที่เกิดขึ้นจากการอ่านนอกเวลาเรียน เป็นการอ่านที่หลีกเลี่ยงจากโลกแห่งความเป็นจริง อ่านอย่างมีสมาธิและต่อเนื่อง

ระดับที่ 4 การค้นพบตัวเองในเนื้อเรื่อง เกิดกับผู้อ่านอายุ 12-14 ขวบ ยิ่งเด็กมีประสบการณ์ทางวรรณกรรมมากเพียงใด ผู้อ่านก็จะรับความรู้สึกได้มากขึ้นเท่านั้น การอ่านเพื่อให้เกิดความซาบซึ้ง ผู้อ่านจะต้องเชื่อว่าเนื้อหาที่อ่านนั้นเป็นเรื่องจริง ผู้อ่านไม่เพียงแต่จะรู้ว่าเกิดอะไรขึ้นเท่านั้น แต่จะต้องรู้เหตุผลในเรื่องราวที่เกิดขึ้นอีกด้วย

ระดับที่ 5 ขั้นรับประสบการณ์ที่ก้าวพ้นความเป็นตัวของตัวเอง ในระดับอายุ 15-18 ผู้อ่านในขั้นนี้จะก้าวข้ามการอ่านที่ถือตัวเองเป็นศูนย์กลางแต่จะอ่านแล้วทำการสังเกตสังคมแวดล้อมเป็นขั้นการอ่านที่ก้าวผ่านการอ่านที่มีความรู้เกี่ยวกับตัวเองโดยจะสนใจในประเด็นต่างๆ ที่ต้องการอ่าน เช่น ความกดดันทางสังคมในขั้นนี้ผู้อ่านจะอ่านเพื่อการประเมินโลกรอบๆตัว ในขั้นนี้ผู้อ่านจะเกิดการพัฒนาทางด้านร่างกาย ความฉลาด และทางอารมณ์ส่วนพัฒนาทักษะทางการอ่านจะมีการพัฒนามาพอสมควรแล้ว การอ่านในระดับนี้จะทำให้ผู้อ่านพัฒนาความคิดที่เป็นความต้องการทางจิตใจที่สัมพันธ์กับสังคม

ระดับที่ 6 และ 7 การอ่านอย่างกว้างขวาง และอ่านเพื่อความซาบซึ้งในสุนทรียะรส จะเกิดขึ้นในผู้อ่านระดับอายุ 18 ปีขึ้นไปจะเป็นความซาบซึ้งผ่านการอ่าน และการชมภาพยนตร์ แล้วนำประสบการณ์มาร่วมกันแบ่งปันกับเพื่อน เพื่อให้ได้ความซาบซึ้งในความงาม ความเข้าใจ ในความงาม และคุณค่างานเชิงศิลป์

แม้ว่าการพัฒนาความซาบซึ้งในวรรณคดีจะขึ้นอยู่กับระดับอายุของผู้อ่าน และระดับความสามารถ ในการอ่านเพื่อให้เข้าถึงวรรณคดีแต่อย่างไรก็ตามในขณะที่ผู้อ่านพัฒนาการความซาบซึ้งในระดับต่างๆ ผู้อ่านจะมีความซาบซึ้งในทุกๆระดับคล้อยกันไป

การประเมินความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย

ในการเรียนวรรณคดีไทยควรมีการวัดเพื่อประเมินความซาบซึ้งที่ว่าผู้เรียนมีความซาบซึ้งอยู่ในระดับใด รวมทั้งมีความสามารถในการนำเสนอความซาบซึ้งได้ดีอย่างน้อยเพียงใดเพื่อเป็นการพัฒนา ความเข้าใจในวรรณคดีของผู้อ่านด้วย นักการศึกษาต่างประเทศเสนอวิธีการวัดความซาบซึ้งในวรรณคดี ไว้ ดังนี้

Arthur W. Foshay (1998) กล่าวว่า สามารถวัดความซาบซึ้งได้ด้วยข้อสอบแบบปลายเปิด เพื่อให้ นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นจากเรื่องที่อ่านหรือจากที่นักเรียนได้ศึกษา ยกตัวอย่าง การสร้างข้อสอบแบบเลือกตอบ (Multiple Choice) เพื่อให้ นักเรียนเกิดความซาบซึ้ง ดังต่อไปนี้

1) จากบรรทัดที่ 1 ถึง บรรทัดที่ 22 John Deweck รู้สึกอย่างไร กับความรู้สึกที่ได้เห็นน้ำพุ ข้อใดสามารถสรุปความรู้สึกของ John Deweck ได้ดีที่สุด

- ก. เขา รู้สึกว่าเขาถูกแยกออกจากบุคคลอื่นและเขา รู้สึกว่าเขาสูญเสียคุณไปแล้ว
- ข. เขา รู้สึกว่าอดีตที่ผ่านมาของเขาถูกลืมโดยคนอื่น ๆ
- ค. เขา รู้สึกว่าสวนสาธารณะไม่น่าสนใจเมื่อมีคนอยู่
- ง. เขา รู้สึกว่าเขาสามารถเข้าใจได้ดีขึ้นโดยด้วยอายุของเขาเอง

2) เขา รู้สึกอย่างไรกับการเห็นน้ำพุ (บรรทัดที่ 1 – บรรทัดที่ 22)

จากข้อสอบคำถามในข้อที่ 1 สามารถทำได้อย่างถูกต้องและมีความเชื่อมั่นได้ เป็นลักษณะของแบบทดสอบแบบเลือกตอบ (Multiple choice) ส่วนคำถามข้อที่ 2 เป็นข้อสอบแบบปลายเปิด ผู้ตรวจอาจจะต้องใช้เวลาในการตรวจเป็นอย่างมาก ลักษณะของข้อสอบแบบปลายเปิด คือ คำถามปลายเปิดเป็นคำถาม ที่บังคับให้ผู้ตอบต้องตอบแบบเต็มประโยค จากความคิดและความรู้สึกของตัวเอง คำถามเหล่านี้ มีความเป็นกลาง ไม่ได้ชี้้นำคนที่ถูกถาม และนำไปสู่การตอบด้วยคำหลายคำ^[1]ตัวอย่างคำถามปลายเปิด คือ:

- ”เกิดอะไรขึ้นหลังจากที่ฉันออกไปแล้ว”
- ”ทำไมคุณดันถึงออกไปก่อนคุณตาล”
- ”ไหนลองเล่าบรรยากาศที่ทำงานให้ฟังหน่อย”
- ”คุณคิดอย่างไรกับรายการนี้ในซีซั่นใหม่

www.washlee.arlington.k12.va.us (2001) ได้กล่าวถึงการวัดความซาบซึ้งโดยพิจารณาองค์ประกอบทำให้คะแนนความซาบซึ้งเป็น 5 ส่วน คือ ความเข้าใจในเนื้อหา (understanding of the text) การตีความ (interpretation of the text) ความเข้าใจในลักษณะทางวรรณศิลป์ (appreciation of literary features) การประเมินวิธีการนำเสนอความคิด (presentation) และ การใช้ภาษาทางการในการเสนอความคิดเห็น (formal use of language) แต่ละส่วนจะแยกระดับความสามารถเป็น 6 ระดับ จากน้อยไปมากที่สุดคือ 0 – 5 โดยมีรายละเอียดในการประเมินดังนี้

1. การประเมินความเข้าใจและความรู้สึกที่มีต่อการอ่านเนื้อหา (understanding of the text)ที่จะพิจารณาว่าผู้เรียนสามารถบอกความรู้สึกของตนเองที่มีต่อเนื้อเรื่องโดยแสดงให้เห็นว่ามีความเข้าใจในตัวละครต่างๆ และเนื้อหาได้อย่างลึกซึ้งโดยให้รายละเอียดได้ดีมากน้อยแค่ไหน
2. การตีความความคิดหลักที่ได้จากเนื้อเรื่อง (interpretation of the text) ที่จะทำการพิจารณาว่าผู้เรียนสามารถระบุถึงแก่นคิดหลักและ ข้อความสำคัญที่ได้จากการอ่านเนื้อเรื่องได้อย่างมีเหตุผลโดยทำการอธิบายและให้เหตุผลได้มากน้อยแค่ไหน
3. การประเมินความซาบซึ้งในรูปแบบทางวรรณศิลป์ (appreciation of literary features) ที่จะพิจารณาว่าผู้เรียนสามารถระบุถึงรูปแบบทางวรรณศิลป์ต่างๆ ที่ปรากฏในเรื่อง ได้อย่างหลากหลายและสามารถอธิบายถึงผลทางอารมณ์ที่องค์ประกอบเหล่านั้นมีต่อตนเอง
4. การประเมินวิธีนำเสนอความคิด (presentation)จะพิจารณาสามส่วน ดังต่อไปนี้
 - 4.1 ผู้เรียนสามารถจัดระเบียบของการวิจารณ์ได้ดีแค่ไหน
 - 4.2 ผู้เรียนสามารถนำเสนอความคิดเห็นได้อย่างมีประสิทธิภาพมากน้อยแค่ไหน
 - 4.3 ผู้เรียนสามารถนำเสนอข้อคิดเห็นในการตีความโดยให้ตัวอย่างประกอบความคิดเห็นได้มากน้อยแค่ไหน
5. การใช้ภาษาทางการในการเสนอความคิดเห็น (formal use of language)พิจารณาสองส่วนดังนี้
 - 5.1 ภาษาที่ผู้เรียนใช้มีความถูกต้อง ชัดเจน แค่นั้น
 - 5.2 ผู้เรียนใช้รูปแบบ (style)ในการเขียนเลือกที่จะสื่อความรู้สึกด้วยโครงสร้างคำ เช่น การใช้คำศัพท์ การใช้น้ำเสียง การใช้โครงสร้างประโยค และสำนวนที่เหมาะสมกับการเขียน

บุญรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์ (2557) ได้อธิบายว่า การวัดสิ่งที่เป็นความรู้สึกนั้นสามารถใช้เครื่องมือในการวัด 3 ประเภท ดังนี้ (1) แบบวัดด้วยสถานการณ์ เป็นการยกตัวอย่างสถานการณ์ที่มีความตรงสอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการวัดความรู้สึก และพฤติกรรมที่แสดงออกมาทั้งนี้สถานการณ์ที่ยกมานั้นควรเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน และต้องให้การถามลงเพื่อมิให้ผู้ตอบรู้สึกว่ากำลังถูกทดสอบความรู้สึก ซึ่งจะทำให้ไม่ได้ความรู้สึกที่แท้จริง (2) แบบบันทึกการสังเกต การสังเกตเป็นวิธีหนึ่งสำหรับการประเมินพฤติกรรมบุคคลในสถานการณ์ต่างๆเพื่อใช้เป็นตัวแทนคุณลักษณะที่ต้องการจะวัดโดยจะต้องใช้การสังเกตซ้ำในเงื่อนไขต่างๆกัน เช่น ต่างเวลา ต่างสถานที่ รวมทั้งใช้ผู้สังเกตหลายคนร่วมกัน สังเกตด้วยเครื่องมือเรียกว่า แบบสังเกตซึ่งมีขั้นตอนการพัฒนา คือ (1) กำหนดจุดประสงค์การวัด เช่น ต้องการสังเกตพฤติกรรมการอ่านวรรณคดีในห้องเรียน (2) กำหนดคุณลักษณะที่จะปรากฏในพฤติกรรมที่ต้องการสังเกต เช่น คุณลักษณะความรับผิดชอบ (สังเกตได้จากการปฏิบัติตามกฎของห้องเรียน) เป็นต้น (3) เลือกเครื่องมือและวิธีการสังเกต เช่น ใช้แบบประเมินค่าแบบตรวจสอบรายการ และ(4) กำหนดค่าคะแนนสำหรับใช้ เป็นมาตรวัดเพื่อนำไปประเมิน และ(3)

แบบวัดทัศนคติซึ่งเป็นการวัดความรู้สึกที่ส่งผลไปสู่ท่าทีของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง การวัดทัศนคตินอกจากจะเป็นการวัดความรู้สึกนึกคิด ความคิดเห็นในเชิงบวกหรือลบ แล้วยังสามารถแสดงระดับได้อีกด้วย โดยทั่วไปมักใช้ 5 ระดับ มีวิธีการวัดทัศนคติทั้งแบบลิเคิร์ต และแบบออสกูด

ธเนศ เวศร์ภาดา (สัมภาษณ์, 26 สิงหาคม 2561) เสนอแนวทางในการวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยไว้ว่า สามารถวัดได้โดยจัดสนทนากลุ่มและสร้างสถานการณ์ให้นักเรียนปฏิบัติ จากนั้นวัดจากพฤติกรรมที่ปรากฏหรือฟังจากการตอบคำถาม หรืออ่านจากงานเขียน

ชัมย์กร บางคมบาง (สัมภาษณ์, 26 สิงหาคม 2561) เครื่องมือที่จะใช้ในการวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยประกอบด้วย

1. ปฏิบัติโดยอัตโนมัติของผู้อ่าน เช่น การร้องให้การทုโตะ หรือหัวเราะ หรือยิ้มตามอารมณ์ของเรื่อง
2. การแสดงออกของผู้อ่านผ่านถ้อยคำ ทั้งการพูด และหรือการเขียน ว่าซาบซึ้งอย่างไร สำหรับขั้นตอนในการวัดความซาบซึ้ง ทั้งข้อ 1) และ 2) เป็นขั้นที่ 1 และขั้นที่ 2 เพราะหลังจากแสดงปฏิกริยาทางร่างกายด้วยท่าทางแล้ว ผู้อ่านก็จะสื่อสารออกมาเป็นถ้อยคำผ่านการพูด หรือการเขียน และขั้นที่ 3 ก็คือ ถ้าผู้อ่านมีความสามารถในการใช้ภาษา ก็จะสามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกที่แท้จริงออกมาได้ ทั้งการพูดหรือการเขียน แต่ถ้าผู้อ่านอ่อนด้อยทางการใช้ภาษา ก็จะไม่อาจถ่ายทอดได้ตั้งใจ ซึ่งอาจจะถ่ายทอดออกมาในลักษณะการสร้างสรรค์ขึ้นงานแทน

ศิวกานท์ ปทุมสูติ (สัมภาษณ์, 23 ตุลาคม 2561) เสนอว่า การวัดความซาบซึ้งจะต้องใช้กระบวนการสังเกตอย่างประณีตและละเอียดที่สุด ซึ่งครูผู้สอนจะต้องมีทักษะที่ละเอียดอ่อนในการสังเกตการสังเกตที่สามารถวัดความซาบซึ้งได้นั้นประกอบไปด้วย การสังเกตจากสายตา การสังเกตจากเสียงอ่านการสังเกตจากความตื่นตัว การสังเกตจากพฤติกรรมกรอ่านหนังสือ

สหะโรจน์ กิตติมหาเจริญ (สัมภาษณ์, 22 กรกฎาคม 2562) เสนอวิธีการวัดความซาบซึ้งว่า ครูจะต้องเสนอเนื้อหาวรรณคดีที่เลือกมาเป็นตัวบทให้นักเรียนได้เรียนรู้ และให้นักเรียนได้ไปศึกษาต่อจากนั้นคัดเลือกตัวบทที่ตนเองสนใจ ประทับใจ เมื่ออ่านแล้วมีอารมณ์ร่วมมาวิเคราะห์ มาถ่ายทอดและมาเล่าให้ครูฟัง จากนั้นครูสังเกตว่านักเรียนมีความรู้สึกร่วมมายน้อยเพียงใดจากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

เปรม สนวนสมุทร (2558: 98) กล่าวถึงการวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยไว้ว่า วัดจากการตั้งคำถาม 4 ข้อ ได้แก่ อ่านแล้วรู้สึกอย่างไร เพราะอะไรจึงรู้สึกเช่นนั้น องค์ประกอบต่างๆที่อยู่ในเรื่อง มีความน่าสนใจอย่างไร และเมื่ออ่านเรื่องแล้วได้ข้อคิดอย่างไร การตั้งคำถามทั้ง 4 ข้อนี้จะช่วยให้นักเรียนบรรยายความรู้สึกประทับใจที่มีต่อวรรณคดีไทยจากนามธรรมสู่รูปธรรมได้

จากข้อมูลการวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยที่นักการศึกษาทั้งไทยและต่างประเทศนำเสนอในข้างต้นนั้นสามารถสรุปได้ดังตารางที่ 22

ตารางที่ 22 ผลการสังเคราะห์การวัดความเข้าใจในวรรณคดีไทย

นักการศึกษา	การวัดความเข้าใจในวรรณคดีไทย
Arthur W. Foshay, 1998	ข้อสอบแบบปลายเปิด เพื่อให้นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นจากเรื่องที่อ่านหรือจากที่นักเรียนได้ศึกษา
www.washlee.atlinton.k12.va.us (2001)	วัดความเข้าใจโดยพิจารณาองค์ประกอบการใช้คะแนนความเข้าใจซึ่งเป็น 5 ส่วน คือ ความเข้าใจในเนื้อหา (understanding of the text) การตีความ (interpretation of the text) ความเข้าใจในลักษณะทางวรรณศิลป์ (appreciation of literary features) การประเมินวิธีการนำเสนอความคิด (presentation) การใช้ภาษาทางการในการเสนอความคิดเห็น (formal use of language)
เปรม สอนสมุทร (2558: 98)	วัดจากการตั้งคำถาม 4 ข้อ ได้แก่ อ่านแล้วรู้สึกอย่างไร เพราะอะไร รู้สึกเช่นนั้น องค์ประกอบต่างๆที่อยู่ในเรื่องมีความน่าสนใจอย่างไร และเมื่ออ่านเรื่องแล้วได้ข้อคิดอย่างไร การตั้งคำถามทั้ง 4 ข้อนี้จะช่วยให้นักเรียนบรรยายความรู้สึกประทับใจที่มีต่อวรรณคดีไทยจากนามธรรมสู่รูปธรรมได้
บุญณรัตน์ พิชญ์เพบูลย์ (2553)	แบบวัดด้วยสถานการณ์ เป็นการยกตัวอย่างสถานการณ์ที่มีความตรงสอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการวัดความรู้สึก และพฤติกรรมที่แสดงออกมาทั้งนี้สถานการณ์ที่ยกมานั้นควรเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน และต้องใช้การถกเถียงเพื่อมิให้ผู้ตอบรู้ตัวว่ากำลังถูกทดสอบความรู้สึก ซึ่งจะทำได้ความรู้สึกที่แท้จริง แบบประเมินทักษะการสังเกต การสังเกตเป็นวิธีหนึ่งสำหรับการประเมินพฤติกรรมบุคคลในสถานการณ์ต่างๆเพื่อใช้เป็นตัวแทนคุณลักษณะที่ต้องการจะวัดโดยจะต้องใช้การสังเกตซ้ำในเงื่อนไขต่างๆกัน เช่น ต่างเวลา ต่างสถานที่ รวมทั้งใช้ผู้สังเกตหลายคนร่วมกัน
	แบบวัดทัศนคติซึ่งเป็นการวัดความรู้สึกที่ส่งผลไปสู่ท่าทีของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง การวัดทัศนคติ นอกจากจะเป็นการวัดความรู้สึกนึกคิด ความคิดเห็นในเชิงบวกหรือลบแล้วยังสามารถแสดงระดับได้อีกด้วย โดยทั่วไปมักใช้ 5 ระดับ มีวิธีการวัดทัศนคติทั้งแบบลิเคิร์ต และแบบออสกูด

ตารางที่ 22 การสังเคราะห์การวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย (ต่อ)

นักการศึกษา	การวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย
ธเนศ เวศร์ภาดา (26 สิงหาคม 2561)	จัดสนทนากลุ่มและสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนปฏิบัติ จากนั้นวัดจากพฤติกรรมที่ปรากฏ หรือฟังจากการตอบคำถาม หรืออ่านจากงานเขียน
ชัมยกร บางคมบาง (26 สิงหาคม 2561)	วัดปฏิกิริยาโดยอัตโนมัติของผู้อ่าน เช่น การร้องไห้ การทุบโต๊ะ หรือหัวเราะ หรือยิ้มตามอารมณ์ของเรื่อง วัดการแสดงออกของผู้อ่านผ่านถ้อยคำ ทั้งการพูด และการเขียน ถ้าผู้อ่านมีความสามารถในการใช้ภาษา ก็จะสามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกที่แท้จริงออกมาได้ ทั้งการพูดหรือการเขียน แต่ถ้าผู้อ่านอ่อนด้อยทางการใช้ภาษา ก็จะไม่อาจถ่ายทอดได้ตั้งใจซึ่งอาจจะถ่ายทอดออกมาในลักษณะการสร้างสรรค์ชิ้นงานแทน
ศิวานันท์ ปทุมสูติ (23 ตุลาคม 2561)	ใช้กระบวนการสังเกตอย่างประณีตและละเอียดที่สุด คือการสังเกตจากสายตา การสังเกตจากเสียงอ่าน การสังเกตจากความตื่นตัว การสังเกตจากพฤติกรรมกรรมการอ่านหนังสือ
สพพะโรจน์ กิตติมหาเจริญ (22 กรกฎาคม 2562)	ครูจะต้องเสนอเนื้อหาวรรณคดีที่เลือกมาเป็นตัวที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ผู้เรียนคัดเลือกด้วยตนเองสนใจ ประทับใจ ให้ผู้เรียนอ่านแล้วมาวิเคราะห์ มาถ่ายทอดและมาเล่าให้ครูฟัง จากนั้นครูสังเกตร่วมกันว่านักเรียนมีความรู้สึกร่วมมากน้อยเพียงใดจากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน
ผู้วิจัย	วัดผ่านการแสดงออกของผู้เรียนผ่านถ้อยคำทางการพูด และการเขียนจากตัวบทที่ผู้เรียนสนใจและตัวบทนั้นจะต้องสอดคล้องกับวรรณคดีต้นฉบับ

จากตารางที่ 22 การสังเคราะห์การวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยสามารถสรุปได้ว่าวิธีการวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยตามที่นักศึกษามีความเห็นตรงกันคือ วัดจากพฤติกรรมของผู้เรียน ที่ปรากฏออกมาโดยฟังจากการเล่าเรื่องหรืออ่านจากงานเขียนที่ผู้เรียนสะท้อนคิดออกมาหลังจากเรียนวรรณคดีจบ ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดและหลักการจากนักวิชาการมาประยุกต์และสร้างแบบประเมินความซาบซึ้ง ในวรรณคดีไทย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อลงกต ปัญญาจันทร์ (2551: 103-106) ศึกษาเรื่อง การส่งเสริมความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษความซาบซึ้งในวรรณคดีและความสามารถในการอภิปรายเป็นภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมแฉดวงวรรณกรรม มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของผู้เรียนก่อนและหลังโดยใช้กิจกรรมแฉดวงวรรณกรรม (2) เพื่อศึกษาความซาบซึ้งในวรรณคดีของนักเรียนหลังใช้กิจกรรมแฉดวงวรรณกรรม และ(3) เพื่อศึกษาความสามารถอภิปรายเป็นภาษาอังกฤษของผู้เรียนหลังใช้กิจกรรมแฉดวงวรรณกรรม ผลการวิจัยพบว่า (1) นักศึกษากลุ่มทดลองมีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษสูงขึ้นหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมแฉดวงวรรณกรรม (2) คะแนนความซาบซึ้งในวรรณคดีในแต่ละครั้งและคะแนนเฉลี่ยรวมพบว่านักศึกษา กลุ่มทดลองมีความสามารถในการอภิปรายผลผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 ที่ตั้งไว้ และ (3) ความสามารถในการอภิปรายเป็นภาษาอังกฤษในแต่ละครั้งและคะแนนเฉลี่ยรวมพบว่านักศึกษา กลุ่มทดลองมีความสามารถในการอภิปรายผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 ที่ตั้งไว้

อุดมการณ์ ฉางข้าวคำ (2558: 216) ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของนักเรียนมัธยมศึกษาโรงเรียนประจำจังหวัดลำพูนและจังหวัดลำปาง การวิจัยครั้งนี้ ได้แบ่งการวิจัยออกเป็น 2 ระยะ ดังนี้ระยะที่ 1 เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างรูปแบบการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของนักเรียนมัธยมศึกษาโรงเรียนประจำจังหวัดลำพูนและจังหวัดลำปาง ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาความรู้ และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ ล้านนา จำแนกเป็นปัจจัยภายใน ได้แก่ การสร้างแรงจูงใจ และปัจจัยภายนอก ได้แก่การสนับสนุนทางสังคม การได้รับตัวแบบที่เหมาะสม อิทธิพลของสื่อ/เทคโนโลยี ซึ่งจากผลการศึกษา ในระยะที่ 1 ผู้วิจัยได้นำมาสร้างเป็นรูปแบบการพัฒนาและออกแบบกิจกรรมการพัฒนาความรู้ และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ ล้านนาระยะที่ 2 เป็นการวิจัยเชิงกึ่งทดลอง (Quasi - Experimental Research) มีวัตถุประสงค์ เพื่อนำรูปแบบไปทดลองใช้ในการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ ล้านนา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ประกอบด้วยนักเรียนมัธยมศึกษา จำนวน 160 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 80 คน และกลุ่มควบคุม 80 คน ผลการทดลองแสดงให้เห็นว่าคะแนนเฉลี่ยความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ ล้านนาของนักเรียนกลุ่มทดลอง

ทั้งก่อนและหลังการทดลอง มีคะแนนเฉลี่ยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกล่าวคือ นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาฯ มีความรู้และความซาบซึ้งสูงขึ้น และสูงกว่านักเรียน ที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาฯ ดังนั้น จึงสรุปได้ว่าการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาสามารถพัฒนาได้ด้วยรูปแบบและกิจกรรมการพัฒนาที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น

จากผลการวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนมัธยมวัดสิงห์ แนวทางการจัดการเรียนการสอนและแนวคิดเกี่ยวกับการสอนวรรณคดีไทย แนวคิดทฤษฎีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการแก้ปัญหา เชิงสร้างสรรค์ แนวคิดเกี่ยวกับความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ผู้วิจัยนำมาใช้ในการกำหนดรูปแบบการจัด การเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา เชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย และมีผลการสังเคราะห์หลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ได้ดังนี้ **หลักการ** การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ประยุกต์ระหว่างการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเพื่อมุ่งเน้นให้ผู้เรียน มีความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยผู้เรียนเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้และแสดงความรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ขั้นที่ 1 กระตุ้นความคิด (A: Activating) ขั้นที่ 2 พินิจเนื้อหา (C: Considering) ขั้นที่ 3 พิจารณาแนวทางแก้ไข (Trying the solutions) ขั้นที่ 4 เลือกใช้วิธีที่เหมาะสม (I: Ideating best solutions) ขั้นที่ 5 ทบทวนความเป็นไปได้ (V: Verifying for appreciation) และขั้นที่ 6 ขยายความรู้สู่ชุมชน (E: Expanding) สรุปได้ดังตารางที่ 23

ตารางที่ 23 ผลการสังเคราะห์ผลการจัดการเรียนรู้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning

หลักการ แนวคิด ทฤษฎี	กระบวนการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning					
	ขั้นที่ 1 กระตุ้นความคิด	ขั้นที่ 2 พินิจเนื้อหา	ขั้นที่ 3 พิจารณาแนวทางแก้ไข	ขั้นที่ 4 เลือกใช้วิธี ที่เหมาะสมควร ได้	ขั้นที่ 5 ทบทวนความเป็นไป ได้	ขั้นที่ 6 ขยายความรู้ สู่ชุมชน
การสอนวรรณคดีไทย	อ่าน แบบวิจัษ์	ตระหนัก ในคุณค่า	ระบุปัญหา ที่พบ	ร่วม สนทนา	ค้นหาวิธี แก้ปัญหาใหม่	
	<ol style="list-style-type: none"> เริ่มต้นด้วยการอ่าน ซึ่งเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ สอนการวิจัษ์วรรณคดี โดยมองวรรณคดีอย่างรอบด้านจนเกิดความเข้าใจในวรรณคดีอย่างแจ่มแจ้งจนนักเรียนเกิดความเข้าใจ ซาบซึ้ง ตระหนักในคุณค่า ห่วงแหม่นต่อการรักษาไว้เป็นสมบัติของชาติ สอนการวิจารณ์ คือ การแสดงความคิดเห็นต่อวรรณคดีนั้น ๆ สามารถตัดสินว่ามีคุณค่าดีแค่ไหน หรือมีข้อด้อยอย่างไร ใช้วรรณคดีเป็นเครื่องมือในการฝึกแก้ปัญหา 					
การจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด Active Learning	<ol style="list-style-type: none"> ครูใช้วิธีการสอนที่หลากหลายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน ปัจจัยพื้นฐานในการเรียนรู้ คือ การเรียนรู้จากการปฏิบัติมากกว่าการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และการสะท้อนคิด ใช้กลวิธีในการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายโดยประยุกต์ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ใช้สื่อการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อมัลติมีเดีย และสื่อออนไลน์ 					

ตารางที่ 23 ผลการสังเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning (ต่อ)

หลักการ แนวคิด ทฤษฎี	กระบวนการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning					
	ขั้นที่ 1 กระตุ้นความคิด	ขั้นที่ 2 ตั้งเนื้อหา ในคุณค่า	ขั้นที่ 3 พิจารณาแนวทางแก้ไข ร่วมสนทนา ค้นหาวิธี แก้ปัญหาใหม่	ขั้นที่ 4 เลือกใช้วิธี ที่เหมาะสมควร	ขั้นที่ 5 บทความความเป็นไปได้	ขั้นที่ 6 ขยายความรู้ สู่ชุมชน
การจัดการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	1.เสนอปัญหาหรือ สถานการณ์	อ่าน แบบวิพากษ์ วิเคราะห์ ในคุณค่า	ระบุปัญหา ที่พบ	2.ระดมสมอง เพื่อวิเคราะห์ ปัญหา	3.ระบุวิธีการแก้ปัญหา	4.ศึกษาข้อมูลด้วย ตนเองและตัดสินใจ เลือกวิธีแก้ปัญหา
การจัดการเรียนรู้โดยใช้ กิจกรรมเป็นฐาน	1. ขั้นสร้างความสนใจ 2. ขั้นใช้กิจกรรม					5.นำเสนอวิธีแก้ปัญหาและประเมินคำตอบ
กระบวนการแก้ปัญหาเชิง สร้างสรรค์						3.ขั้นสะท้อนกลับ 4.ขั้นประเมินผลการเรียนรู้
ความสามารถในการแก้ปัญหา เชิงสร้างสรรค์						3.ตัดสินใจใช้ทางเลือก 4.เผยแพร่ความคิด
						1. ผู้เรียน สามารถระบุ ปัญหาจาก สถานการณ์ที่ เกิดขึ้น
						2. ผู้เรียนสามารถเสนอแนวทางแก้ไข แก้ปัญหาที่มีความหลากหลาย
						3. ผู้เรียนสามารถตัดสินใจใช้ทางเลือกเพื่อแก้ปัญหา โดยจะตอบข้อข้อและข้อเสียของวิธีการแก้ปัญหาแต่ละ วิธีการ และเลือกริธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุดพร้อมระบุ เหตุผลในการเลือก
						4. ผู้เรียนเผยแพร่วิธีการ แก้ปัญหาที่ตัดสินใจเลือก โดยการนำเสนอผ่านสื่อ สิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์

ตารางที่ 23 ผลการสังเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้รวมคตี่ไทยตามแนวคิด Active Learning (ต่อ)

หลักการ แนวคิด ทฤษฎี	กระบวนการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้รวมคตี่ไทยตามแนวคิด Active Learning					
	ขั้นที่ 1 กระตุ้นความคิด	ขั้นที่ 2 พินิจเนื้อหา	ขั้นที่ 3 พิจารณาแนวทางแก้ไข	ขั้นที่ 4 เลือกใช้วิธี ที่เหมาะสมควร ได้	ขั้นที่ 5 พบทวนความเป็นไป ได้	ขั้นที่ 6 ขยายความรู้ สู่ชุมชน
การสนทนาให้เกิดความ ซาบซึ้งในวรรณคดีไทย	อ่าน แบบวิจักษ์	ตระหนัก ในคุณค่า ที่พบ	ร่วมสนทนา ค้นหาวิธี แก้ปัญหา ใหม่	เลือกใช้วิธี ที่เหมาะสมควร ได้	พบทวนความเป็นไป ได้	ขยายความรู้ สู่ชุมชน
	<p>1. การจัดการเรียนรู้ที่ดีและมีประสิทธิภาพของผู้สอน</p> <p>2. พื้นฐานการอ่านจะนำไปสู่ ความรู้ และความเข้าใจใน เนื้อหา สาระ ตลอดจนการ ตีความจากตัวบท</p> <p>3. วรรณคดีที่เลือกอ่านจะต้อง สัมพันธ์กับประสบการณ์เดิม ของผู้อ่านเพื่อนำไปสู่การ เชื่อมโยงให้เห็นคุณค่า และ นำไปสู่ความเพลิดเพลิน</p>					
ความซาบซึ้ง ในวรรณคดีไทย	<p>1.ความเข้าใจในด้านความหมายของเนื้อความที่กวีนำเสนอ</p> <p>2.ความเข้าใจในกลวิธีการทางภาษา</p> <p>3.ความเข้าใจและเข้าถึงความรู้สึก</p>					

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ร่วมกับการออกแบบระบบการเรียนการสอน ADDIE Model ที่ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนให้มีความเป็นระบบ เกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กัน (Kruse, 2009: 1) และการออกแบบการเรียนการสอนเชิงระบบของ (Dick, Carey and Carey, 2005:1-8) และรูปแบบการจัดการเรียนการสอนของ (Joyce and Weil, 2009: 9) ใช้กระบวนการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methodology) การผสมผสานข้อมูลใช้รูปแบบการวิจัยแบบ Embedded (The Embedded Design) โดยใช้วิธีการเชิงปริมาณเป็นวิธีหลักและวิธีการเชิงคุณภาพเป็นวิธีรอง (Creswell and Plano Clark, 2011: 67) ร่วมกับการใช้รูปแบบการวิจัย Pre-Experimental Design โดยประยุกต์ใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มตัวอย่างเดียวมีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน The One-Group Pretest-Posttest Design (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 144) ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) 4 ขั้นตอน ดังนี้

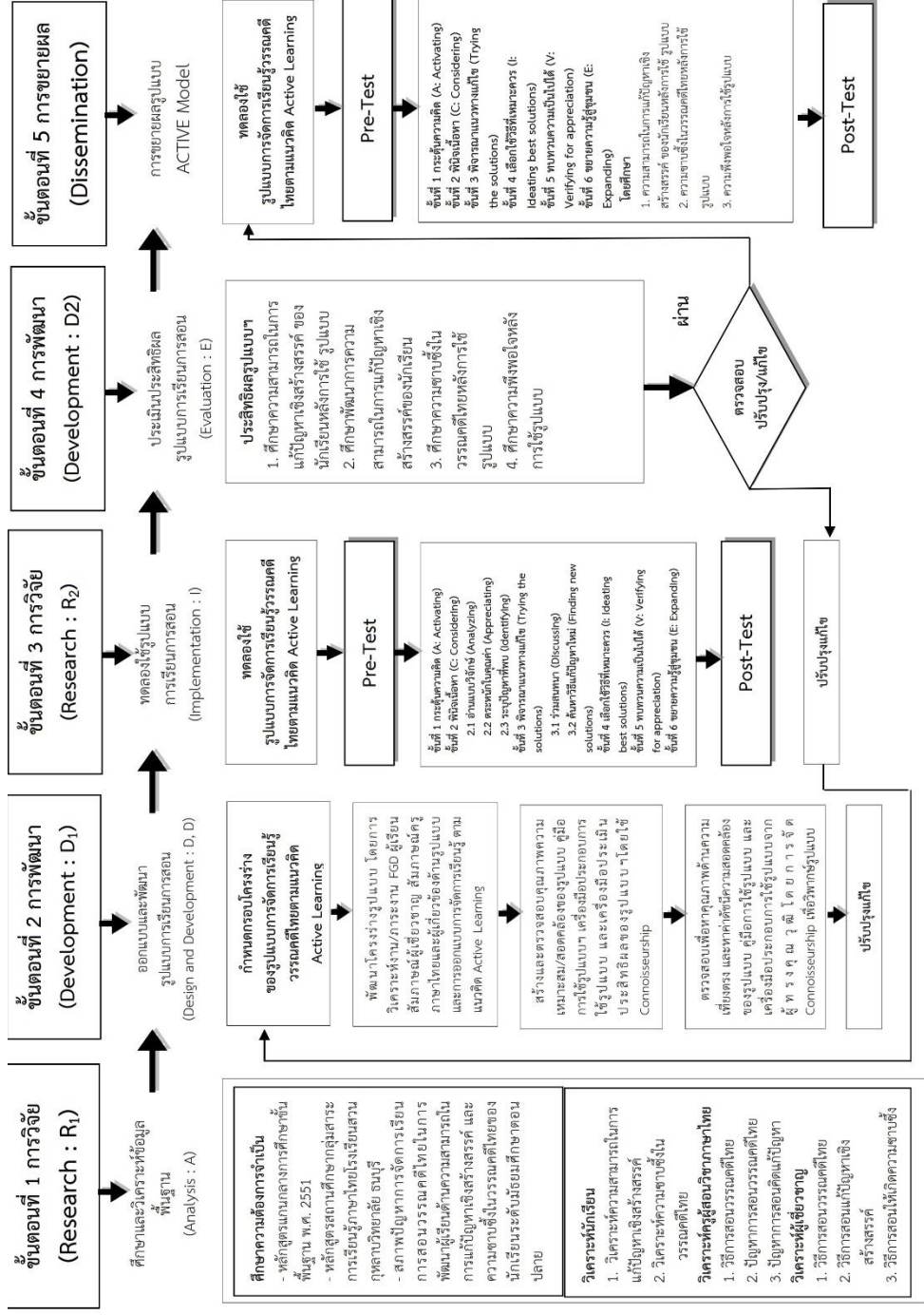
ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R₁) เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis: A): การศึกษาข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development: D₁) เป็นการออกแบบและพัฒนา (Design and Development: D & D): การพัฒนาและหาคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research: R₂) เป็นนำไปใช้ (Implementation: I): การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D₂) เป็นการประเมินผล (Evaluation: E): การประเมินและปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้และการขยายผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้

วิธีดำเนินการวิจัยการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ผู้วิจัยดำเนินการตามกรอบดำเนินการวิจัย ดังแผนภาพที่ 4



แผนภาพที่ 10 กรอบดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research : R₁) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis : A)

เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน เกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอน และพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนในรายวิชาภาษาไทย 6 รหัสวิชา ท33102 (สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม) และวิเคราะห์นักเรียนเกี่ยวกับความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning โดยมีวัตถุประสงค์ แหล่งข้อมูล ตัวแปร ที่ศึกษา วิธีดำเนินการ เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในขั้นตอนที่ 1 ดังนี้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอนวิชาภาษาไทย พฤติกรรมการเรียนการสอนของครูและนักเรียนในรายวิชาภาษาไทย (สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม)
2. เพื่อวิเคราะห์ผู้เรียนเกี่ยวกับความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดี
3. เพื่อสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับรูปแบบการสอนวรรณคดีไทยที่ส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย

แหล่งข้อมูล

แหล่งข้อมูลเอกสาร ประกอบด้วย

เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาสาระของหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี วิชาภาษาไทย 6 รหัสวิชา ท33102 แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการสอน รูปแบบการสอน วรรณคดีไทย แนวคิดและทฤษฎีการเรียนการสอน Active Learning การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และแนวคิดเกี่ยวกับความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย

แหล่งข้อมูลบุคคล ประกอบด้วย

1. ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย จำนวน 10 คน
2. นักเรียนที่ศึกษาในรายวิชาภาษาไทย 5 (สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 12 คน
3. ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน ด้านการสอนวรรณคดีไทย ศิลปินแห่งชาติ สาขาวรรณศิลป์ ศิลปินและผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะ จำนวน 8 คน

ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่

1. ความคิดเห็นของครูผู้สอนวิชาภาษาไทย และนักเรียนเกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาไทย (สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม) ได้จากผลการสนทนากลุ่มครูผู้สอน และผลการจัดสนทนากลุ่มนักเรียน

2. พฤติกรรมการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอน และพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน ในรายวิชาภาษาไทย (สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม) ได้จากการสังเกตพฤติกรรมของครูผู้สอน และนักเรียน

3. ความสามารถแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ได้จากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน การตอบคำถามระหว่างเรียน

4. ความซาบซึ้งในวรรณคดีได้จากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน และการจัดสนทนากลุ่มนักเรียน

วิธีดำเนินการ

1. ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนการสอนของครู และพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนในรายวิชาภาษาไทย (สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม) โดยดำเนินการดังนี้

1.1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากแหล่งข้อมูลเอกสารหลักสูตร และเอกสารการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาระดับชาติ โดยใช้แบบวิเคราะห์เอกสาร ประกอบด้วยเอกสารหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี ประกอบด้วย วิสัยทัศน์ จุดหมาย สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สาระและมาตรฐานที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ระดับมัธยมศึกษา

1.2 ศึกษาและวิเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยใช้แบบวิเคราะห์เอกสาร โดยศึกษาและวิเคราะห์จากเอกสาร ตำรา และสัมภาษณ์เกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ (Dick, Carey and Carey, (2005: 1-8); Joyce and Weil, (2009: 9); Kruse, (2009: 1); Anderson: (1997); สมาน อัสวภูมิ, (2550); พิชรี ศรีสังข์, (2551); วัชรา เล่าเรียนดี, (2552: 44); ทิศนา แคมมณี, (2555: 224); และชลธิชา หอมพุ่ม, (2557)) แนวทางการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย (บรรเทา กิตติศักดิ์, (2527: 137); สุจริต เพียรชอบ, (2540 : 63-66); บุญเหลือ เทพยสุวรรณ, (2544: 35-37); ฐะปะนีย์ นาครทรรพ, (2545: 8); สมาน อัสวภูมิ, (2550); จีรวรรณ อิศระพงษ์ไพศาล, (2555: 40); และชลธิชา หอมพุ่ม, (2557) แนวทางการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning (Baldwin and Williams, (1988:7); Bonwell, (1991); Fedler and Brent, (1996); Mckiney, (2010); วนิดา บุษยะกนิษฐ์, (2532 : 5-6); สุชาดา นทีตานนท์, (2550 : 5); จิรภา อรรถพร, (2556);

เชิดศักดิ์ ภัคดีวิโรจน์ , (2556:24); ไพศาล เครือแสง, (2556); กรรณิการ์ ปัญญาดี, (2558 : 26-27); และไพฑูรย์ สีนลารัตน์, (2559) กระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ (Mitchell and Kowalik, (1999: 4); Isaksen, (1995: 52); Olson, (1996); Isaken และTreffinger, (2000); Encyclopedia, (2008: Online); Fogler, LeBlanc, and Rizzo, 2009; Carmeli et al., (2013); พัทธรา พุ่มพชาติ, (2552 : 52-62); นิวัฒน์ บุญสม, (2556: 50); รุจิราพร งามศิริ, (2556: 176); ปกเกศ ชนะโยธา, (2557: 137); และพิชญานันท์ พานะกิจ, (2558: 150)) และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย (Early, (1960); มโน พิสุทธิรัตนานนท์, (2546: 93,95); มัย ตะตียะ, (2547: 9); ณรุทธ์ สุทธจิตต์, (2554: 1); รื่นฤทัย สัจจพันธุ์, (2549: 110); เปรม สวนสมุทร (2558: 98); ธเนศ เวศร์ภาดา (2561: สัมภาษณ์); ชมัยกร บางคมบาง (2561: สัมภาษณ์); ศิวากานท์ ปทุมสูติ (2561: สัมภาษณ์); สหโรจน์ กิตติมหาเจริญ (2562: สัมภาษณ์); และวินิตา ดิถียนต์ (2561: สัมภาษณ์)

1.3 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากแหล่งข้อมูลบุคคล ประกอบด้วย

1.3.1 การสัมภาษณ์ความคิดเห็นของครูสอนภาษาไทย จำนวน 12 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน ด้านการสอนวรรณคดีไทย ศิลปินแห่งชาติสาขาวรรณศิลป์ ศิลปินและผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะ จำนวน 8 คนโดยใช้แบบสัมภาษณ์ที่มีโครงสร้าง (Structured Interview) และใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเป็นทางการ (Formal Interview) ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์ด้วยตนเอง

1.3.2 จัดสนทนากลุ่มนักเรียน (Focus Group Discussion : FGD) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสภาพการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยในระดับมัธยมศึกษา โดยผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นผู้ดำเนินการสนทนากลุ่ม และผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มเป็นตัวแทนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนวิชาภาษาไทย 6 (ท33102) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 12 คน ประกอบด้วยนักเรียนที่มีความสามารถพื้นฐาน (Basic Ability) ทั้งเก่ง ปานกลาง และอ่อน ใช้เวลาในการสนทนากลุ่ม 30 นาที

1.3.3 การสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนการสอนของครูภาษาไทย จำนวน 5 คน โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอน

1.3.4 การสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนวิชาภาษาไทย กับครูผู้สอนที่เป็นผู้ให้สัมภาษณ์ โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน จำนวน 5 ห้องเรียน ข้อมูลพื้นฐานจากแหล่งข้อมูลบุคคล ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

2. วิเคราะห์นักเรียนเกี่ยวกับความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย โดยดำเนินการดังนี้

วิเคราะห์ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างก่อนการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning โดยใช้การประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์จากแบบประเมินที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ประกอบด้วย 4 ทักษะ คือ 1) ความสามารถในการระบุปัญหา 2) ความสามารถในการเสนอแนวทางแก้ไข 3) ความสามารถในการตัดสินใจใช้ทางเลือก และ 4) ความสามารถในการเผยแพร่ความคิดและใช้เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubrics) ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นตามแนวคิด SOLO Taxonomy

วิเคราะห์ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยในประเด็นความเข้าใจในความหมาย กลวิธีการใช้ภาษา และการเข้าถึงความรู้ทางอารมณ์ของวรรณคดีที่ศึกษาโดยใช้แบบประเมินปลายเปิดที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

3. สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับรูปแบบการสอนวรรณคดีไทยที่ส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย

เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในขั้นตอนที่ 1

1. แบบวิเคราะห์เอกสาร แนวคิด หลักการ และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มีกระบวนการสร้างและพัฒนาดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสาร ตำราเกี่ยวกับวิธีการสร้างแบบวิเคราะห์เอกสาร

1.2 สร้างแบบวิเคราะห์เอกสารโดยกำหนดประเด็นการวิเคราะห์เอกสาร

1.3 นำแบบวิเคราะห์เอกสารที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมของแบบวิเคราะห์เอกสารเชิงทฤษฎีและนำไปปรับปรุงแก้ไข

1.4 นำแบบวิเคราะห์เอกสารที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนวรรณคดีไทย/ครูภาษาไทย จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนจำนวน 2 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านวิจัยและประเมินผลการศึกษานับจำนวน 1 คน เพื่อพิจารณาความสอดคล้องโดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของแบบวิเคราะห์เอกสาร โดยใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) มีเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 179)

ระดับคะแนน 5	หมายถึง	มีความสอดคล้องมากที่สุด
ระดับคะแนน 4	หมายถึง	มีความสอดคล้องมาก
ระดับคะแนน 3	หมายถึง	มีความสอดคล้องปานกลาง
ระดับคะแนน 2	หมายถึง	มีความสอดคล้องน้อย
ระดับคะแนน 1	หมายถึง	มีความสอดคล้องน้อยที่สุด

ในการหาคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบวิเคราะห์เอกสาร จะพิจารณาจากเกณฑ์ในการแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ย ดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 196)

ค่าเฉลี่ย 4.50-5.00	หมายถึง	มีความสอดคล้องมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.50-4.49	หมายถึง	มีความสอดคล้องมาก
ค่าเฉลี่ย 2.50-3.49	หมายถึง	มีความสอดคล้องปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.50-2.49	หมายถึง	มีความสอดคล้องน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00-1.49	หมายถึง	มีความสอดคล้องน้อยที่สุด

เกณฑ์ในการพิจารณาค่าความสอดคล้องต้องมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานน้อยกว่า 1.00 แสดงว่าข้อความใช้ได้คือ มีความสอดคล้อง หากมีค่าไม่เป็นไปตามเกณฑ์ดังกล่าวก็ให้ปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 179) ซึ่งผลการตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบวิเคราะห์เอกสารจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ทุกรายการมีค่าความสอดคล้องระหว่างรายการที่ใช้วิเคราะห์เอกสารกับรายละเอียดที่ศึกษาอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานตั้งแต่ ค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 4.60$ และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน $S.D. = 0.55$ ถึง ค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 4.80$ และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน $S.D. = 0.45$ ซึ่งแสดงว่าแบบวิเคราะห์เอกสารที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีคุณภาพด้านความเที่ยงตรง เชิงเนื้อหา (Content Validity) สามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้

1.5 ปรับปรุงแก้ไขแบบวิเคราะห์เอกสารตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้ ซึ่งผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะให้มีการปรับปรุงแก้ไขในประเด็นดังนี้ 1) ให้ระบุวัตถุประสงค์ในการวิเคราะห์เอกสารให้ชัดเจน และ 2) ให้ผู้วิจัยตรวจสอบระยะห่างระหว่างบรรทัด ตลอดจนการสะกดคำให้ถูกต้อง ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2. ประเด็นสนทนากลุ่มครูภาษาไทยและแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณคดีไทย การสอนวรรณคดีไทยที่มีต่อสภาพการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยในระดับมัธยมศึกษา มีลักษณะของข้อคำถามเป็นแบบปลายเปิด (Open-end Questions) โดยมีประเด็นในการสนทนาและสัมภาษณ์เกี่ยวกับความคิดเห็นต่อวิธีการจัดการเรียนการสอน ความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และลักษณะของพฤติกรรม

การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ รวมทั้งคุณลักษณะความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยมีกระบวนการสร้างและพัฒนา ดังนี้

2.1 กำหนดรายละเอียดของข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ ได้แก่ เพศ โรงเรียน วิชา ที่สอน รหัสวิชา ระดับชั้น วิทยฐานะ ประสบการณ์การสอน วุฒิการศึกษาสูงสุด ความเชี่ยวชาญ เฉพาะด้าน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาไทยภาคเรียนที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลาย ปีการศึกษา 2561 ความคิดเห็นเกี่ยวกับวิธีการจัดการเรียนการสอน ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และพฤติกรรมที่บ่งชี้ถึงความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียน

2.2 ร่างประเด็นสนทนากลุ่มและแบบสัมภาษณ์ โดยมีข้อคำถามแบบปลายเปิด (Opened Form) และมีสาระครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.3 ตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบสัมภาษณ์ในด้านการใช้ภาษา และความสอดคล้องของประเด็นคำถามกับรายละเอียดที่ศึกษา ได้แก่ วิธีการจัดการเรียนการสอนของครู ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และพฤติกรรมที่บ่งชี้ถึงความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียน โดยนำประเด็นการสัมภาษณ์ให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนวรรณคดีไทย/ครูภาษาไทย จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญ ด้านหลักสูตรและการสอนจำนวน 2 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านวิจัย และประเมินผลการศึกษาจำนวน 1 คน พิจารณาความสอดคล้องโดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วน ประเมินค่า 5 ระดับของLikert (Likert Five Rating Scales) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของประเด็นการสัมภาษณ์ โดยการหาค่าความสอดคล้อง ใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และค่าส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ซึ่งผลการตรวจสอบคุณภาพ ด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบ สัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญพบว่า ค่าความสอดคล้องระหว่างประเด็นคำถามกับรายละเอียดที่ศึกษา ในแต่ละประเด็นอยู่ในระดับมาก และมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของประเด็น การสนทนากลุ่มของครูผู้สอนวิชาภาษาไทยตั้งแต่ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) = 4.20 และค่าส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.) = 0.84 ถึง ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) = 4.60 และค่า ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.55 และมีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน สำหรับแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญตั้งแต่ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) = 4.44 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.55 ถึง ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) = 4.8 และค่า ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.45 ซึ่งแสดงว่า แบบสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีคุณภาพด้าน ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) สามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้

2.4 ปรับปรุงแก้ไขประเด็นการสนทนากลุ่มครูภาษาไทยและแบบสัมภาษณ์ ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน ด้านการสอนวรรณคดีไทย ศิลปินแห่งชาติ สาขาวรรณศิลป์ ศิลปินและผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะที่มีต่อสภาพการจัดการเรียนการสอน วิชาภาษาไทยในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ดังตารางที่ 24

ตารางที่ 24 ประเด็นการสนทนากลุ่มครูภาษาไทยและแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ข้อเสนอแนะและการปรับปรุงแก้ไขประเด็นการสนทนากลุ่มครูภาษาไทย		
ลำดับ	ประเด็นที่ควรปรับปรุง/แก้ไข	ผลการปรับปรุง/แก้ไข
1	ระบุวัตถุประสงค์ของการสนทนากลุ่ม	ผู้วิจัยเพิ่มวัตถุประสงค์ เพื่อวิเคราะห์สภาพการเรียนการสอนวรรณคดีไทยในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในปัจจุบัน ตลอดจนแนวทางการแก้ไขเพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานไปสู่การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
2	ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป เพิ่มวุฒิการศึกษา และประสบการณ์ในการสอนวรรณคดีไทย	ผู้วิจัยปรับตามข้อเสนอแนะ
3	ปรับประเด็นคำถามข้อ 1 1. ท่านคิดว่าการเรียนการสอนวรรณคดีไทยในปัจจุบันมีปัญหาใดบ้าง โปรดระบุ ปัญหาที่พบในมิติของครู นักเรียน หลักสูตร วิธีสอน สื่อ การประเมินผล	ผู้วิจัยปรับตามข้อเสนอแนะ
ข้อเสนอแนะและการปรับปรุงแก้ไขประเด็นในแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ		
1	ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป เพิ่มวุฒิการศึกษา และสาขาที่เชี่ยวชาญ	ผู้วิจัยปรับตามข้อเสนอแนะ
2	ปรับแก้ข้อความ และเพิ่มเติมข้อความในส่วนที่ยังไม่ชัดเจน	เพิ่มเติม คำถามให้ผู้เชี่ยวชาญระบุวิธีการวัดและประเมินผลความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย

3. ประเด็นสนทนากลุ่มสำหรับนักเรียน (Focus Group Discussion Guidelines)

ประเด็นสนทนากลุ่ม มีกระบวนการสร้างและพัฒนา ดังนี้

3.1 กำหนดรายละเอียดของข้อมูลทั่วไปของผู้สนทนากลุ่ม ได้แก่ เพศ โรงเรียน ระดับชั้น ผลการเรียนวิชาภาษาไทย ภาคเรียนที่ 1 และภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 ความคิดเห็นเกี่ยวกับวิธีการสอนของครูภาษาไทย และวิธีการเรียนของนักเรียนในวิชาภาษาไทย สารที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

3.2 ร่างประเด็นสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion Guidelines) โดยมีข้อคำถามแบบปลายเปิด (Opened Form) และมีสาระครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการวิจัย

3.3 ตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของประเด็นสนทนากลุ่มในด้านการใช้ภาษา และความสอดคล้องของประเด็นคำถามกับรายละเอียดที่ศึกษา ได้แก่ วิธีการสอนของครูภาษาไทย และวิธีการเรียนของผู้เรียนในวิชาภาษาไทย สารที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม โดยนำประเด็นสนทนากลุ่มให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คนได้พิจารณาความสอดคล้องโดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของLikert (Likert Five Rating Scales) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของประเด็นสนทนากลุ่ม ใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา(Content Validity) ซึ่งผลการตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของประเด็นสนทนากลุ่มจากผู้เชี่ยวชาญพบว่าค่าความสอดคล้องระหว่างประเด็นสนทนากลุ่มกับรายละเอียดที่ศึกษาในแต่ละประเด็นอยู่ในระดับมาก และมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ตั้งแต่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) = 4.00 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.71 ถึง ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) = 4.80 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.45 ซึ่งแสดงว่า ประเด็นสนทนากลุ่มที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) สามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้

3.4 ปรับปรุงแก้ไขประเด็นสนทนากลุ่มตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้
ดังตารางที่ 25

ตารางที่ 25 ประเด็นการสนทนากลุ่มของผู้เรียน

ประเด็นที่ควรปรับปรุง/แก้ไข	ผลการปรับปรุง/แก้ไข
ให้ระบุประเด็นคำถามเป็น 4 ประเด็นคือ	ผู้วิจัยปรับตามข้อเสนอแนะโดยระบุ
1. ปัญหาด้านผู้สอน/การจัดการเรียนการสอนภาษาและวรรณคดีไทยในปัจจุบัน	ประเด็น 4 ประเด็น
2. ปัญหาด้านตัวผู้เรียน	
3. ปัญหาด้านเนื้อหาวรรณคดี และสื่อการสอน	
4. รูปแบบการสอน/สื่อ/การประเมินผล การสอนวรรณคดีไทยที่ต้องการเรียนรู้	

4. แบบสังเกตพฤติกรรมการสอนของครูผู้สอน และแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนแบบพรรณนาความ

แบบสังเกตพฤติกรรมทั้ง 2 ฉบับนี้ มีกระบวนการสร้างและพัฒนา ดังนี้

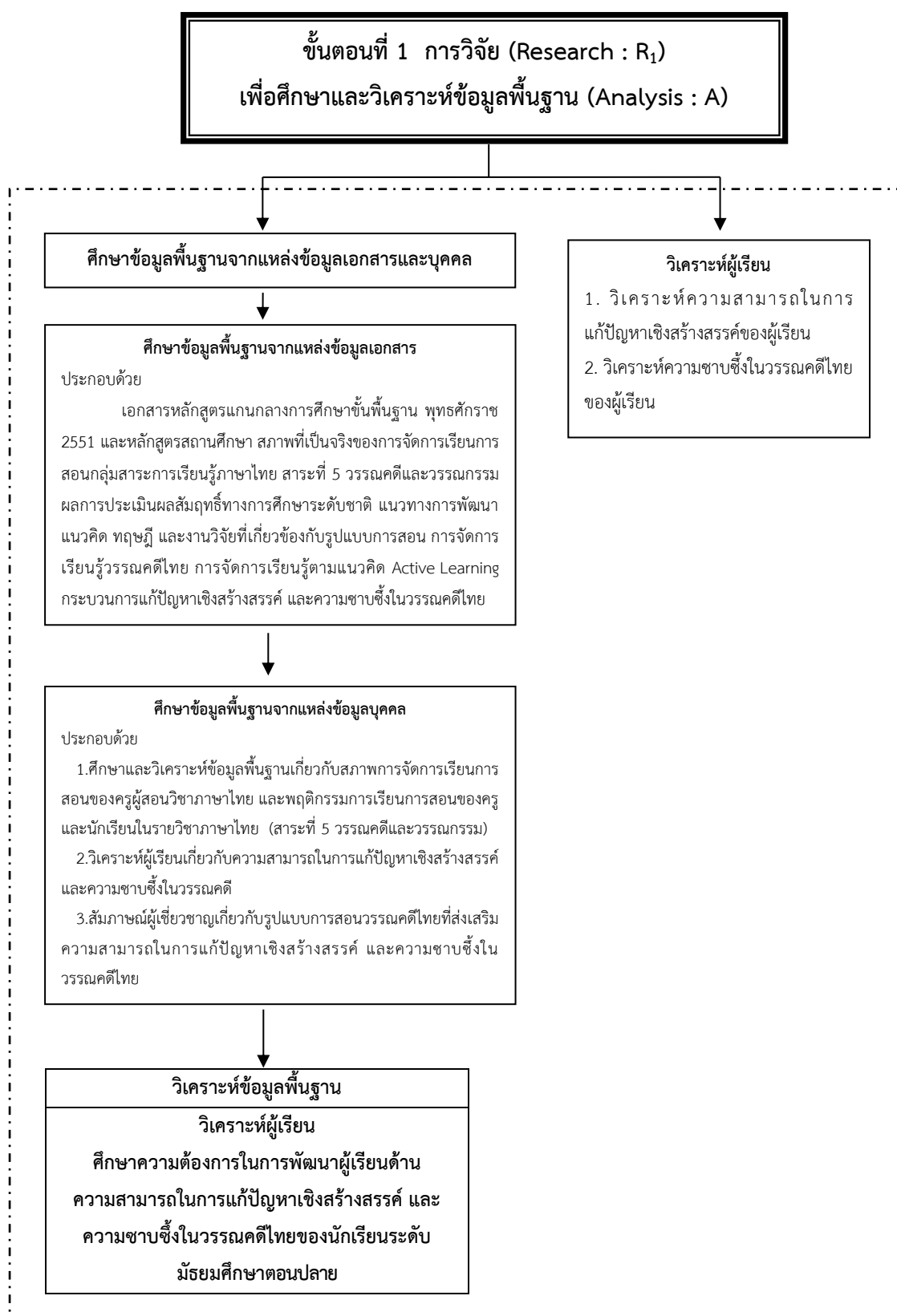
4.1 ร่างแบบสังเกตพฤติกรรม มีลักษณะเป็นข้อความแบบปลายเปิด (Opened Form) โดยมีสาระครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการวิจัย

4.2 ตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบสังเกตพฤติกรรมการสอนของครูผู้สอน และแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนในด้านการใช้ภาษา และความสอดคล้องของข้อความกับรายการพฤติกรรมที่สังเกตได้ โดยนำ แบบสังเกตพฤติกรรมการสอนของครูผู้สอน และแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คนได้พิจารณาความสอดคล้องโดยใช้แบบประเมินความสอดคล้อง ที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของLikert (Likert Five Rating Scales) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของประเด็นสนทนากลุ่มใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และค่า ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา(Content Validity) โดยมีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานแบบสังเกตพฤติกรรมการสอนของครูตั้งแต่ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) = 4.20 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.84 ถึง ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) = 4.60 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.55 และมีค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนตั้งแต่ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) = 4.20 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.45 ถึง ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) = 4.80 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.45 ซึ่งแสดงว่า แบบสังเกตพฤติกรรมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นทั้ง 2 ฉบับ มีคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา(Content Validity) สามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้

4.3 ปรับปรุงแก้ไขแบบสังเกตพฤติกรรมกรรมการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอน และแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้

จากขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research : R₁) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis : A) ผู้วิจัยนำเสนอขั้นตอนในแผนภาพที่ 11





แผนภาพที่ 11 ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research : R₁) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis : A)

ตารางที่ 26 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R1) เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis: A) สำหรับการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ การสอน

วัตถุประสงค์	วิธีการ	เครื่องมือ	กลุ่มเป้าหมาย	สถิติ/การวิเคราะห์	ผลที่ได้
การวิจัย	ข้อมูล				
1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอนวิชาภาษาไทย และการจัดการเรียนการสอนของครูและนักเรียนในรายวิชาภาษาไทย (สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม)	1. ศึกษาและวิเคราะห์ที่ 2. สัมภาษณ์กลุ่ม 3. สัมภาษณ์ 4. สังเกต 5. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา	1. แบบวิเคราะห์เอกสาร 2. ประเด็นสนทนากลุ่ม 3. ประเด็นสนทนากลุ่มนักเรียน 4. แบบสังเกต 5. แบบสังเกต 6. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา	1. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 2. ผู้เรียนจำนวน 12 คน 3. ครูผู้สอนภาษาไทย จำนวน 10 คน	1. ค่าร้อยละ 2. ค่าเฉลี่ย 3. ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 4. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา	ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอนและพฤติกรรม การเรียนของครูและนักเรียนในรายวิชาภาษาไทย (สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม)

ตารางที่ 26 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R1) เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis: A) สำหรับการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน (ต่อ)

วัตถุประสงค์ การวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือ	กลุ่มเป้าหมาย	สถิติ/การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้
2. เพื่อวิเคราะห์ผู้เรียนเกี่ยวกับ ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิง สร้างสรรค์ และความเข้าใจใน วรรณคดีไทย	1. ประเมิน 2. สัมภาษณ์	1. แบบประเมิน ความสามารถในการ แก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ 2. แบบสัมภาษณ์ อย่างไม่เป็นทางการ	ผู้เรียน จำนวน 12 คน	1. ค่าร้อยละ 2. ค่าเฉลี่ย 3. ค่าส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน 4. การวิเคราะห์เนื้อหา	ข้อมูลพื้นฐานของผู้เรียน เกี่ยวกับความสามารถใน การแก้ปัญหาเชิง สร้างสรรค์ และความ เข้าใจในวรรณคดี
3. เพื่อสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เกี่ยวกับรูปแบบการสอนวรรณคดี ไทยที่ส่งเสริมความสามารถใน การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และ ความเข้าใจในวรรณคดีไทย	สัมภาษณ์	แบบสัมภาษณ์ แบบมีโครงสร้าง	ผู้เชี่ยวชาญด้าน 1) การ สอนวรรณคดีไทย 2) การ สอนเพื่อส่งเสริม ความสามารถในการ แก้ปัญหา 3) การสอนเพื่อ ส่งเสริมความเข้าใจ 4) ศิลปินแห่งชาติสาขาวรรณคดี 5) ศิลปินด้าน ศิลปะ จำนวน 8 คน	การวิเคราะห์เนื้อหา	แนวทางการสอน วรรณคดีไทยที่ส่งเสริม ความสามารถในการ แก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความเข้าใจใน วรรณคดีไทย

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development : D₁) ออกแบบและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิง สร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย (Design and Development : D&D)

เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยได้พัฒนาหาคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning โดยนำข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนที่ 1 มาพัฒนาเป็นโครงร่างรูปแบบแล้วจัดสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) จำนวน 11 คน เพื่อวิพากษ์ตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงของรูปแบบ คู่มือการใช้รูปแบบ แผนการจัดการเรียนรู้ แล้วรับรองรูปแบบที่พัฒนาขึ้นจากนั้นนำไปทดลองใช้ (Tryout) กับนักเรียนที่มีลักษณะไม่แตกต่างกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ เพื่อหาประสิทธิภาพแบบภาคสนาม (Field Tryout) ก่อนนำไปทดลองใช้จริง (Implement) กับกลุ่มตัวอย่างโดยมีวัตถุประสงค์ แหล่งข้อมูล ตัวแปรที่ศึกษา วิธีดำเนินการ เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในขั้นตอนที่ 2 ดังนี้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
3. เพื่อตรวจสอบคุณภาพ ยืนยันความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แหล่งข้อมูล

แหล่งข้อมูลเอกสาร ประกอบด้วย

1. (ร่าง) รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning
2. คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning
3. แผนการจัดการเรียนรู้
4. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ได้แก่ แบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ แบบวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

แหล่งข้อมูลบุคคล

1. ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 11 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนจำนวน 3 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนวรรณคดีไทยจำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนตามแนวคิด Active Learning จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนเพื่อส่งเสริมความซาบซึ้ง ในวรรณคดีไทยจำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลจำนวน 1 คน ทั้งนี้เพื่อตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของรูปแบบและคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning และเพื่อเป็นการรับรองโครงสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ก่อนการนำไปใช้จริงในขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research : R2)

2. ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 11 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนจำนวน 3 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนวรรณคดีไทยจำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนตามแนวคิด Active Learning จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนเพื่อส่งเสริมความสามารถ ในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนเพื่อส่งเสริมความซาบซึ้ง ในวรรณคดีไทยจำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลจำนวน 1 คน เพื่อตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแผนการจัดการเรียนรู้ แบบประเมินความสามารถ ในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ แบบวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย

ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. คุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

3. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

วิธีดำเนินการ

1. พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้แนวคิดที่ได้จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน

ในขั้นตอนที่ 1 มาใช้ในการสังเคราะห์ร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ฯ มีขั้นตอนในการสร้างและพัฒนา ดังนี้

1.1 ศึกษาแนวคิดที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานในขั้นตอนที่ 1 เพื่อนำมา กำหนดกรอบแนวคิดรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning

1.2 พัฒนาร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning โดยการวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ทำให้ได้องค์ประกอบ 3 องค์ประกอบคือ 1) องค์ประกอบเชิงหลักการและวัตถุประสงค์ 2) องค์ประกอบเชิงกระบวนการ และ 3) องค์ประกอบเชิงเงื่อนไขการนำไปใช้

องค์ประกอบเชิงหลักการและวัตถุประสงค์ ประกอบด้วย

หลักการ การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ประยุกต์ระหว่างการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้ง ในวรรณคดีไทย ผู้เรียนเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ และแสดงความรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติ

วัตถุประสงค์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย

องค์ประกอบเชิงกระบวนการ

1. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ มี 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความคิด (A: Activating)

ขั้นที่ 2 พิจารณาเนื้อหา (C: Considering)

2.1 อ่านแบบวิจักษ์ (Analyzing)

2.2 ตระหนักในคุณค่า (Appreciating)

2.3 ระบุปัญหาที่พบ (Identifying)

ขั้นที่ 3 พิจารณาแนวทางแก้ไข (I: Indicating)

1.1 สนทนา (Discussing)

1.2 หาวิธีการแก้ปัญหาใหม่ (Finding new solutions)

ขั้นที่ 4 ตัดสินใจใช้ทางเลือก (D: Deciding)

ขั้นที่ 5 ขยายความรู้สู่ชุมชน (E: Expanding)

2. การวัดและประเมินผล ดังนี้

การวัดและประเมินผลตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active

Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายกำหนดการวัดและประเมินผู้เรียน 3 ด้าน ได้แก่

- 1) ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์
- 2) ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย
- 3) ความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ACIDE Model

องค์ประกอบเชิงเงื่อนไขการนำรูปแบบไปใช้

- 1) ผู้สอนจะต้องมีความรักและชื่นชอบในวิชาวรรณคดีไทย
- 2) ผู้สอนจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับวรรณคดีที่สอนอย่างละเอียดและรอบด้าน
- 3) ผู้สอนจะต้องมีศิลปะการเล่าเรื่องและถ่ายทอดได้อย่างน่าสนใจอีกทั้งสามารถประยุกต์ เนื้อหาในวรรณคดีไทยให้เชื่อมโยงกับสังคมปัจจุบันได้

1.3 นำร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ที่สร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสมเชิงทฤษฎี แล้วนำไปปรับปรุงแก้ไข

1.4 นำร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 11 คนจากการสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) เพื่อให้ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณารับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนา ขึ้นโดยดำเนินการในวันอาทิตย์ที่ 14 พฤศจิกายน พ.ศ. 2563 เวลา 10.00 – 12.00 น. ณ ห้องปิ่น มาลานุสรณ์ ชั้น 2 อาคาร ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยผู้ทรงคุณวุฒิ เข้าร่วมสนทนากลุ่ม ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนจำนวน 3 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนวรรณคดี ไทยจำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนตามแนวคิด Active Learning จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญ ด้านการสอนเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญ ด้านการสอนเพื่อส่งเสริมความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยจำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและ ประเมินผลจำนวน 1 คน รวม 11 คน

โดยผู้ทรงคุณวุฒิให้ความเห็นว่าองค์ประกอบของร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย ตามแนวคิด Active Learning มีหลักการ วัตถุประสงค์ กระบวนการจัดการเรียนรู้ การวัดและ ประเมินผล และปัจจัยสนับสนุนในการนำรูปแบบไปใช้เหมาะสมครบถ้วน คู่มือการใช้รูปแบบการ เรียนการสอน แผนการจัดการเรียนรู้ แบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหา เชิงสร้างสรรค์ แบบวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย และแบบสอบถามความพึงพอใจมีความเหมาะสมในการนำไปใช้

2. การพัฒนาเครื่องมือประกอบการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning และแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้

2.1 คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning มีขั้นตอนดังนี้

2.1.1 ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร ตำรา และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างคู่มือการใช้รูปแบบการเรียนการสอน

2.2.2 สร้างคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฯ ประกอบด้วยสาระสำคัญ 5 ประการ คือ ความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบการเรียนการสอน แนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอน ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอน และตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล

2.2.3 นำคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฯ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสม

2.2.4 นำคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฯ ไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

2.2.5 นำคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฯ ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 11 คนจากการจัดสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) เพื่อให้ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณารับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ฯ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

2.2.6 นำคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฯ ไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิก่อนนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2.2.7 จัดทำคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฯ ฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2.2 ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย 6 (ท33102) เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยโดยวิเคราะห์เนื้อหาสาระที่เหมาะสมที่เมื่อนำไปจัดการเรียนการสอนแล้วจะนำไปสู่การพัฒนาความสามารถ ในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยได้ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.2.1 ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร ตำรา และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

2.2.2 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ รหัสวิชา ท33102 รายวิชาภาษาไทย 6 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี (ปรับปรุง 2561) โดยเลือกเนื้อหาในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม เรื่อง สามัคคีเภทคำฉันท์, สามก๊ก ตอน กวนอูไปรับราชการกับโจโฉ และขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา ใช้เวลาเรียนทั้งหมด 18 คาบ ดังตัวอย่างของแผนการจัดการเรียนรู้ ในภาคผนวก

2.2.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและนำไปปรับปรุงแก้ไข

2.2.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 11 คน เพื่อตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) และความตรงตามโครงสร้าง (Construct Validity) โดยมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ การประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ กำหนดเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) น้อยกว่า 1.00 (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558 : 179) แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องเหมาะสม คะแนนความสอดคล้องตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญพบว่า ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) = 4.72 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. = 0.33 ซึ่งแสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นนั้นมีคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) สอดคล้องมากที่สุดสามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้

2.2.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ ไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ก่อนนำไปทดลองใช้

2.2.6 สรุปผลและจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3. การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ วรรณคดีไทย ได้แก่ คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย จำนวน 3 ฉบับ คือ แบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ แบบวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน ที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฯ ผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้

3.1 แบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving Skills) เป็นแบบประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด

Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย โดยวัดความสามารถของผู้เรียนตามกระบวนการแก้ปัญหา เชิงสร้างสรรค์ 4 ขั้นตอน ที่ผู้วิจัยสังเคราะห์มาจากกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Mitchell and Kowalik, (1999: 4); Isaksen, (1995: 52); Olson, (1996); Isaksen และ Treffinger, (2000); Encyclopedia, (2008: Online); Fogler, LeBlanc, and Rizzo, (2009); Carmeli et al., (2013); พัทธรา พุ่มพชาติ, (2552: 52-62); นิวัฒน์ บุญสม, (2556: 50); รุจิราพร รามศิริ, (2556: 176); ปกเกษตร ชนะโยธา, (2557: 137); และพิชญานันท์ พานะกิจ, (2558: 150)) โดยใช้ประเด็นปัญหา จากตัวบทวรรณคดีวิชาภาษาไทย 6 (ท33102) มากำหนดเป็นโจทย์ให้ผู้เรียนสะท้อนกระบวนการแก้ปัญหาออกมาเป็นชิ้นงานสร้างสรรค์เช่น การจัดรายการวิทยุ การแสดงละคร การถ่ายทำคลิปวิดีโอ งานเขียนเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 4 ทักษะ ได้แก่

- 1) ความสามารถในการระบุปัญหา หมายถึง พฤติกรรมที่ผู้เรียนสามารถอธิบายสถานการณ์ที่ไม่พึงประสงค์ทุกอย่างที่เป็นไปได้ ตลอดจนเลือกปัญหาที่สำคัญที่สุด ที่ต้องแก้ไขพร้อมระบุเหตุผล
- 2) ความสามารถในการเสนอแนวทางแก้ไข หมายถึง พฤติกรรมที่ผู้เรียนสามารถค้นหา และนำเสนอวิธีการแก้ปัญหาที่มีความหลากหลาย แปลกใหม่โดยไม่ขัดต่อศีลธรรม จรรยา ขนบธรรมเนียม ประเพณีและยังไม่มีมีการประเมินความเหมาะสมหรือถูกผิดของวิธีการแก้ปัญหา
- 3) ความสามารถในการตัดสินใจใช้ทางเลือก หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงว่าผู้เรียน มีความสามารถในการบอกข้อดีและข้อเสียของวิธีการแก้ปัญหาแต่ละวิธีการ และเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุดพร้อมระบุเหตุผลในการเลือก
- 4) ความสามารถในการเผยแพร่ความคิด หมายถึง พฤติกรรมที่ผู้เรียนนำวิธีการแก้ปัญหาที่ตัดสินใจเลือกมานำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ เพื่อเป็นการเผยแพร่ให้เป็นที่ยอมรับความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ มีขั้นตอน ในการสร้างและพัฒนา ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารต่างๆ ได้แก่ คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หนังสือเรียนภาษาไทย และคู่มือครูวิชาภาษาไทย เพื่อวิเคราะห์สาระที่เหมาะสมที่เมื่อนำไปจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning นำไปสู่การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์จากสถานการณ์ในตัวบทวรรณคดีไทย

2. ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และศึกษาเกณฑ์การให้คะแนนที่มีลักษณะเป็นรูปรีด 4 ระดับ

3. กำหนดจุดมุ่งหมายและกรอบความคิดในการสร้างแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

4. สร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบตามแนวคิดของ Anderson and Krathwahl ดังตาราง

ตารางที่ 27 แสดงตารางวิเคราะห์ข้อสอบด้านการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

ระดับ/ประเด็น	ความ เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	ประเมิน ค่า	สร้างสรรค์	รวม (ข้อ)
1.การระบุปัญหา	1	-	-	-	-	1
2.การเสนอแนวทางแก้ไข	-	-	1	-	-	1
3.การตัดสินใจใช้ ทางเลือก	-	-	-	1	-	1
4.การเผยแพร่ความคิด	-	1	-	-	1	1
รวม						4

จากตารางวิเคราะห์ข้อสอบแสดงให้เห็นว่าแบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีจำนวน 4 ข้อ แบ่งเป็น ความเข้าใจ วิเคราะห์ ประเมินค่า อย่างละ 1 ข้อ และนำไปใช้ร่วมกับสร้างสรรค์รวมกัน 1 ข้อ จากนั้นผู้วิจัยจึงสร้างเกณฑ์การให้คะแนนมีลักษณะเป็นรูปรีค 4 ระดับ

สร้างเกณฑ์การให้คะแนนความสามารถด้านการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์มีลักษณะเป็นรูปรีค 4 ระดับ ดังตารางที่ 28



ตารางที่ 28 แสดงรายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนนความสามารถด้านการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ความสามารถในการระบุปัญหา	1)วิเคราะห์สาเหตุปัญหาที่เกิดขึ้น 2) จัดลำดับความสำคัญ จำแนกปัญหาใหญ่ ปัญหาย่อย 3)เลือกปัญหาที่สำคัญที่สุดที่ต้องแก้ไข 4)พร้อมระบุเหตุผลที่เลือกปัญหานั้น	1)วิเคราะห์สาเหตุปัญหาที่เกิดขึ้น 2) จัดลำดับความสำคัญ จำแนกปัญหาใหญ่ ปัญหาย่อย 3)เลือกปัญหาที่สำคัญที่สุดที่ต้องแก้ไข	1)วิเคราะห์สาเหตุปัญหาที่เกิดขึ้น 2) จัดลำดับความสำคัญ จำแนกปัญหาใหญ่ ปัญหาย่อย	1)วิเคราะห์สาเหตุปัญหาที่เกิดขึ้น
ความสามารถในการเสนอแนวทางแก้ไข	ผู้เรียนใช้ทักษะการคิดละเอียดลออ ทักษะการคิดริเริ่ม ทักษะการคิดยืดหยุ่น และทักษะการคิดคล่องแคล่ว ในการพิจารณาหาแนวทางและวิธีการแก้ปัญหา	ผู้เรียนใช้ทักษะการคิดริเริ่ม ทักษะการคิดยืดหยุ่น และทักษะการคิดคล่องแคล่ว ในการพิจารณาหาแนวทางและวิธีการแก้ปัญหา	ผู้เรียนใช้ทักษะการคิดยืดหยุ่น และทักษะการคิดคล่องแคล่ว ในการพิจารณาหาแนวทางและวิธีการแก้ปัญหา	ผู้เรียนใช้ทักษะการคิดคล่องแคล่ว ในการพิจารณาหาแนวทางและวิธีการแก้ปัญหา
ความสามารถในการตัดสินใจใช้ทางเลือก	1)แนวทางแก้ปัญหาแตกต่างจากวรรณคดีต้นฉบับ 2) เป็นวิธีที่ไม่เกิดผลกระทบท่าง	1) แนวทางแก้ปัญหาแตกต่างจากวรรณคดีต้นฉบับ 2) เป็นวิธีที่ไม่เกิดผลกระทบท่าง	1) แนวทางแก้ปัญหาแตกต่างจากวรรณคดีต้นฉบับ 2) เป็นวิธีที่ไม่เกิดผลกระทบท่าง	1) แนวทางแก้ปัญหาแตกต่างจากวรรณคดีต้นฉบับ

ตารางที่ 28 แสดงรายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนนความสามารถด้านการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์
(ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
	<p>ลบทั้งต่อตนเองและผู้อื่น</p> <p>3)เป็นวิธีที่ไม่ขัดต่อศีลธรรมและจริยธรรม</p> <p>4)แก้ปัญหาได้ตรงกับสาเหตุ</p>	<p>ลบทั้งต่อตนเองและผู้อื่น</p> <p>3)เป็นวิธีที่ไม่ขัดต่อศีลธรรมและจริยธรรม</p>	<p>ลบทั้งต่อตนเองและผู้อื่น</p>	
<p>ความสามารถในการเผยแพร่ความคิด</p>	<p>นำวิธีการแก้ปัญหาที่ตัดสินใจเลือกในชั้นที่ 3 นำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ ให้เป็นที่ยอมรับ โดยนำไปใช้ในการแก้ปัญหา กับสถานการณ์อื่นๆได้ อย่างหลากหลาย และแตกต่างจากคนอื่น โดยมี การเชื่อมโยงปัญหาที่ เกี่ยวข้อง กับ สถานการณ์อื่นๆ และมีแนวโน้มในการนำไปปฏิบัติจริงได้</p>	<p>นำวิธีการแก้ปัญหาที่ตัดสินใจเลือกในชั้นที่ 3 นำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ให้เป็นที่ยอมรับ โดยนำไปใช้ในการแก้ปัญหาโดยมี การเชื่อมโยง ปัญหาที่เกี่ยวข้อง กับสถานการณ์ อื่นๆ และมีความเป็นไป ได้มากใน การนำไปปฏิบัติจริง</p>	<p>นำวิธีการแก้ปัญหาที่ตัดสินใจเลือกในชั้นที่ 3 นำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ให้เป็นที่ยอมรับ โดยนำไปใช้ในการแก้ปัญหา กับ สถานการณ์ อื่นๆ ที่มีลักษณะใกล้เคียงกันและมี ความเป็นไปได้</p>	<p>นำวิธีการแก้ปัญหาที่ตัดสินใจเลือกในชั้นที่ 3 นำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ให้เป็นที่ยอมรับ โดยนำไปใช้ในการแก้ปัญหา กับ สถานการณ์อื่น แต่ ความเป็นไปได้ น้อย</p>

การแปลความหมายของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ กำหนดเกณฑ์ดังตารางที่ 29

ตารางที่ 29 เกณฑ์การแปลความหมายของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

ความสามารถในการ แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (คะแนนเต็ม 16)	ความหมาย
14-16	มีความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ระดับดีมาก
11-13	มีความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ระดับดี
9-10	มีความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ระดับพอใช้
≤ 8	มีความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ระดับควรปรับปรุง

- นำแบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและนำไปปรับปรุงแก้ไข
- นำแบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว
ตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 11 คน เพื่อตรวจสอบ
ความตรงตามโครงสร้าง (Construct Validity) และความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) โดยมี
ลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ การประเมินความสอดคล้องของประเมิน
ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์กำหนดเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ มีค่าเฉลี่ย
(\bar{X}) ตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) น้อยกว่า 1.00 (มาเรียม นิลพันธุ์,
2558 : 179) แสดงว่าประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้นมีความ
สอดคล้องเหมาะสม คะแนนความสอดคล้องตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญพบว่า ค่าเฉลี่ย (\bar{X})
= 4.52 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. = 0.48 ซึ่งแสดงว่าแบบประเมินความสามารถ
ในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นนั้นมีคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content
Validity) สอดคล้องมากที่สุดสามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้
- ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ตามคำแนะนำของ
ผู้เชี่ยวชาญ
- นำแบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ที่แก้ไขแล้วตามข้อเสนอแนะ
ของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้ (Tryout) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา
2563 ซึ่งเป็นนักเรียนที่เรียนรายวิชานี้มาแล้ว เลือกมาอย่างเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน
30 คน เพื่อนำคะแนนที่ได้ไปวิเคราะห์ต่อไป (Tryout ครั้งที่ 2) กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง นำผลมา

วิเคราะห์หาคุณภาพด้านความเชื่อมั่นโดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของ Cronbach ซึ่งมีค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.92

5. จัดพิมพ์เป็นแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving : CPS) ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3.2 แบบวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยเป็นเครื่องมือที่ใช้วัดความรู้สึกลักษณะนิสัยของผู้เรียนที่มีต่อวรรณคดีไทยด้วยการแสดงออกของผู้เรียนผ่านถ้อยคำทั้งการพูด และการเขียนจากตัวบทที่ตนเองสนใจ ประทับใจและตัวบทนั้นจะต้องสอดคล้องกับวรรณคดีต้นฉบับที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจาก (Arthur W. Foshay, (1998); www.washlee.arlington.k12.va.us, (2001); ปุณณรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์, (2553); รื่นฤทัย สัจจพันธุ์, (2549: 110); ธเนศ เวศร์ภาดา (2561: สัมภาษณ์); ชมัยกร บางคมบาง (2561: สัมภาษณ์); ศิวกานท์ ปทุมสูติ (2561: สัมภาษณ์); สหะโรจน์ กิตติมหาเจริญ (2562: สัมภาษณ์); และเปรม สนวนสมุทร, (2558:98-120)) มีขั้นตอนในการสร้างและพัฒนา ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารต่างๆ ได้แก่ คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หนังสือเรียนภาษาไทย คู่มือครูวิชาภาษาไทย ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย

2. สร้างข้อคำถามโดยใช้สถานการณ์จากตัวบทวรรณคดีไทย เพื่อวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย มีลักษณะเป็นแบบทดสอบ จำนวน 2 ข้อ มีลักษณะเป็นการวัดความเข้าใจในวรรณคดีที่ศึกษาอย่างรอบด้านในหลายแง่มุม ประกอบด้วย การเข้าใจในความคิด เข้าใจในภาษาที่กวีใช้ถ่ายทอดความคิด เข้าใจในความงามทางวรรณคดี และเข้าถึงความรู้สึกทางอารมณ์จากวรรณคดีที่ศึกษา ซึ่งถ่ายทอดความซาบซึ้งออกมาในลักษณะของการเขียนหรือการพูด

3. นำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 5 คนที่มีลักษณะไม่แตกต่างกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง และผ่านการเรียนรู้วรรณคดีไทยมาแล้ว เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในภาษา และการสื่อความหมายของข้อคำถาม จากนั้นนำผลการทดลองใช้มาปรับปรุงแก้ไข

4. นำแบบวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 11 คน เพื่อตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) และความตรงตามโครงสร้าง (Construct Validity) โดยมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ การประเมินความสอดคล้องของแบบวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) น้อยกว่า 1.00 (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558 : 179) แสดงว่าแบบวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยที่พัฒนาขึ้น มีความสอดคล้องเหมาะสม คณะกรรมการตรวจสอบตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญพบว่า ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) = 4.48 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. = 0.51 ซึ่งแสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

นั้นมีคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) สอดคล้องมากสามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้

5. ปรับปรุงแก้ไขแบบแบบวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
6. จัดพิมพ์เป็นแบบวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ใช้ประเมินความรู้สึกของผู้เรียนที่มีต่อการดำเนินการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายประกอบด้วย 4 ด้าน คือ 1) ด้านบรรยากาศการเรียน 2) ด้านการจัดการเรียนรู้ 3) ด้านครูผู้สอน 4) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ โดยกำหนดระดับความคิดเห็น ดังนี้

- 5 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด
- 4 หมายถึง เห็นด้วยมาก
- 3 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง
- 2 หมายถึง เห็นด้วยน้อย
- 1 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด

การแปลความหมายของคะแนนความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอน กำหนดเกณฑ์ ดังในตารางที่ 30

ตารางที่ 30 เกณฑ์การแปลความหมายของคะแนนความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้

คะแนนความคิดเห็น ของนักเรียนที่มีต่อการใช้ รูปแบบการจัดการเรียนรู้	ความหมาย
4.50 – 5.00	ความคิดเห็นที่มีต่อการใช้รูปแบบอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด
3.50 – 4.49	ความคิดเห็นที่มีต่อการใช้รูปแบบอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก
2.50 – 3.49	ความคิดเห็นที่มีต่อการใช้รูปแบบอยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลาง
1.50 – 2.49	ความคิดเห็นที่มีต่อการใช้รูปแบบอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อย
1.00 – 1.49	ความคิดเห็นที่มีต่อการใช้รูปแบบอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อยที่สุด

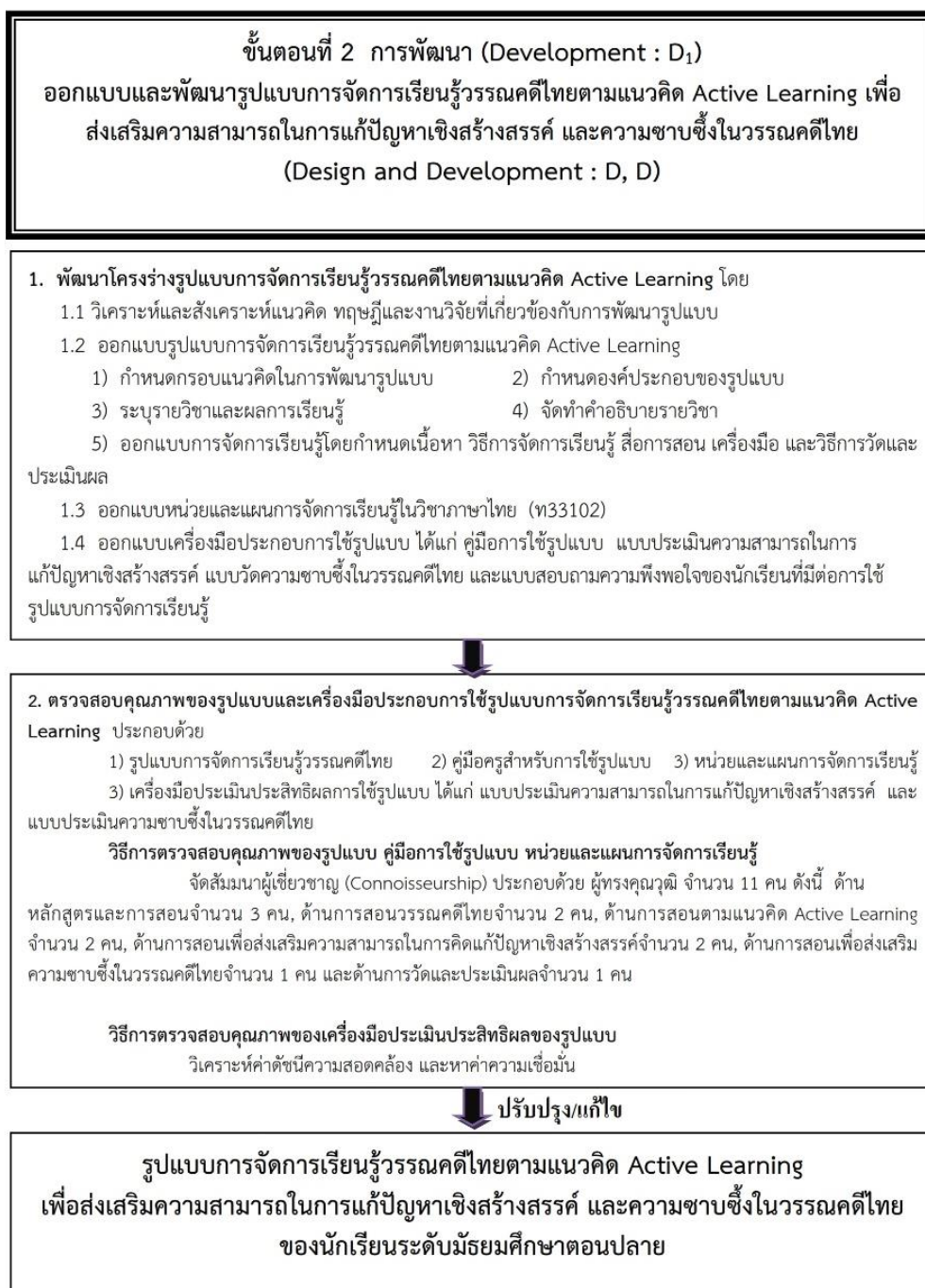
- ศึกษาเอกสาร ตำรา ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ
- สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจให้ครอบคลุมและตรงประเด็น
- นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมแล้วนำไปปรับปรุงแก้ไข
- นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 11 คน เพื่อตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) และความตรงตามโครงสร้าง (Construct Validity) โดยมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ กำหนดเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) น้อยกว่า 1.00 (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558 : 179) แสดงว่าแบบสอบถามความพึงพอใจที่พัฒนาขึ้น มีความสอดคล้องเหมาะสมคะแนนความสอดคล้องตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญพบว่า ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) = 4.66 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. = 0.45 ซึ่งแสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนานั้นมีคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) สอดคล้องมากที่สุดสามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้
- นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้ (Tryout) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ซึ่งเป็นนักเรียนที่เรียนรายวิชานี้มาแล้ว เลือกมาอย่างเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 30 คน เพื่อนำคะแนนที่ได้ไปวิเคราะห์ต่อไป

(Tryout ครั้งที่ 2) กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง นำผลมาวิเคราะห์หาคุณภาพด้านความเชื่อมั่น โดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของ Cronbach ซึ่งมีค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.93

6. จัดพิมพ์เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

จากขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development : D_1) ออกแบบและพัฒนารูปแบบ การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการ แก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย (Design and Development : D, D) ผู้วิจัยนำเสนอขั้นตอนไว้ในแผนภาพที่ 12





แผนภาพที่ 12 ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development : D₁) ออกแบบและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning

จากขั้นตอนการพัฒนาแบบการเรียนรู้แบบการวิจัยขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development: D₁) เป็นการออกแบบและพัฒนา (Design and Development: D & D) ผู้วิจัยพัฒนาและหาประสิทธิภาพรูปแบบการเรียนรู้แบบการสอน สรุปลงได้ดังตารางที่ 31

ตารางที่ 31 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development: D1) เป็นการออกแบบและพัฒนา (Design and Development: D & D):

การพัฒนาและหาประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้

วัตถุประสงค์ การวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือ	กลุ่มเป้าหมาย	สถิติ/การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้
1. เพื่อพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้ วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถใน การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความ ซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายโดย	วิเคราะห์เอกสาร แบบวิเคราะห์เอกสาร	เครื่องมือ เอกสารข้อมูลพื้นฐานที่ได้ วิเคราะห์ในขั้นตอนที่ 1		การวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis)	โครงสร้างรูปแบบการจัดการ เรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริม ความสามารถในการแก้ปัญหา เชิงสร้างสรรค์ และความ ซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอน ปลาย

ตารางที่ 31 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development: D1) เป็นการพัฒนาแบบและพัฒนา (Design and Development: D & D): การพัฒนาและหาประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

วัตถุประสงค์ การวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือ	กลุ่มเป้าหมาย	สถิติ/การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้
1.2 ตรวจสอบคุณภาพเพื่อยืนยันความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	สัมมนาผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความตรงตามโครงสร้าง (Construct Validity) และความตรงตามเนื้อหา (Content Validity)	การสัมมนาผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship)	ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 11 คน ประกอบด้วย - ด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 3 คน - ด้านการสอนนวัตวิธีไทย จำนวน 2 คน - ด้านการสอนตามแนวคิด Active Learning จำนวน 2 คน - ด้านการสนทนาแนวคิด ความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์จำนวน 2 คน - ด้านการสอนเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์จำนวน 2 คน - ด้านการสอนเพื่อส่งเสริมความเข้าใจในวรรณคดีไทย จำนวน 1 คน - ด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน	แบบวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกา สัมมนาผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship)	รูปแบบการเรียนการสอน (โครงร่าง) ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญและสามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลวิจัยได้

ตารางที่ 31 สรุปรวิธการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development: D1) เป็นการออกแบบและพัฒนา (Design and Development: D & D): การพัฒนาและหาประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

วัตถุประสงค์ การวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือ	กลุ่มเป้าหมาย	สถิติ/การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้
2. เพื่อพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 2.1 ศึกษาเอกสาร ตำราเกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี หลักการวัดความสามารถ ในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซบซึ่งในวรรณคดีไทย	วิเคราะห์เอกสาร	แบบวิเคราะห์เอกสาร	เอกสาร ตำรา เกี่ยวกับ แนวคิด ทฤษฎี หลักการวัด ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซบซึ่งในวรรณคดีไทย	การวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis)	ข้อมูล แนวคิด ทฤษฎี หลักการ ที่เกี่ยวข้อง และลักษณะ/ประเภทของเครื่องมือในการประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซบซึ่งในวรรณคดีไทย
2.2 พัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บ รวบรวมข้อมูล	สร้าง	แบบวิเคราะห์เนื้อหา	เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บ รวบรวมข้อมูล	การวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis)	เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บ รวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และแบบวัดความซบซึ่งฯ และแบบสอบถามความพึงพอใจ

ตารางที่ 31 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development: D1) เป็นการออกแบบและพัฒนา (Design and Development: D & D): การพัฒนาและหาประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

วัตถุประสงค์ การวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือ	กลุ่มเป้าหมาย	สถิติ/การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้
2.3 ตรวจสอบความตรงของเนื้อหา (Content Validity) และความตรงตามโครงสร้าง (Construct Validity)	ตรวจสอบความตรงของเนื้อหา (Content Validity) และความตรงตามโครงสร้าง (Construct Validity)	แบบประเมินความเหมาะสม/ สอดคล้องเชิงโครงสร้าง ซึ่งมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ	ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 11 คน	หาค่าเฉลี่ยโดยใช้เกณฑ์ ค่าเฉลี่ย ตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไปและ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 1.00 ส่วนที่เป็นข้อเสนอแนะ นำมาวิเคราะห์เนื้อหา	เครื่องมือที่ผ่านการตรวจสอบ คุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ
2.4 ตรวจสอบประสิทธิภาพของแบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และแบบวัดความเข้าใจในวรรณคดีไทย	ทดลองใช้ (Tryout)	แบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ แบบวัดความเข้าใจในวรรณคดีไทย	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ซึ่งเป็นนักเรียนที่เรียนรายวิชานี้มาแล้ว จำนวน 30 คน	ความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก ค่าความเชื่อมั่น	เครื่องมือที่ผ่านการตรวจสอบ หาประสิทธิภาพ
2.5 ตรวจสอบประสิทธิภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้	ทดลองใช้ (Tryout)	แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ซึ่งเป็นนักเรียนที่เรียนรายวิชานี้มาแล้ว จำนวน 30 คน	ค่าความเชื่อมั่น	เครื่องมือที่ผ่านการตรวจสอบ หาประสิทธิภาพ

จากการศึกษาแนวคิดกระบวนการของรูปแบบการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ แนวคิด ทฤษฎี การเรียนการสอนตามแนวคิด Active Learning แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย แนวคิดเกี่ยวกับความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และผลการวิเคราะห์ผู้เรียน ผู้วิจัยนำมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบ การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถ ในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้ชื่อรูปแบบว่า ACTIVE Model หรือ “แอกทีฟ โมเดล” โดยผ่านการตรวจสอบคุณภาพรูปแบบ การเรียนการสอน จากผู้ทรงคุณวุฒิด้วยการสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) ผู้วิจัยได้ ดำเนินการปรับปรุงแก้ไข หลังจากการตรวจสอบคุณภาพและหาคุณภาพของรูปแบบการเรียน การสอนก่อนนำไปใช้จริง

ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research : R₂) เพื่อทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย ตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และ ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (Implementation : I) ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning แนวคิด เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย แนวคิดเกี่ยวกับความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยเป็นการนำ แผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาตามลำดับขั้นของการเรียนการสอนที่กำหนดไว้ไปทดลองใช้ ในสภาพ จริง ส่วนการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ในระหว่างการใช้รูปแบบ เป็นการศึกษาศักยภาพ ในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียน ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น นอกจากนี้ยังมีเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ระหว่างก่อนกับหลังการใช้ รูปแบบ ศึกษาพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ระหว่างการใช้รูปแบบ ศึกษา ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้หลังการใช้รูปแบบ ทั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ แหล่งข้อมูล ตัวแปรที่ศึกษา วิธีดำเนินการ เครื่องมือ และการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ใน ขั้นตอนที่ 3 ดังนี้

วัตถุประสงค์

เพื่อนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning แนวคิด เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย แนวคิดเกี่ยวกับความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายไปทดลองใช้

แหล่งข้อมูล

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ศึกษาในรายวิชาภาษาไทย 6 (ท33102) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1

ตัวแปรที่ศึกษา

ประสิทธิผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย แนวคิดเกี่ยวกับความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วย

1. ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์
2. ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย
3. ความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ประกอบด้วย

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย แนวคิดเกี่ยวกับความสามารถ ในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ แนวคิดเกี่ยวกับความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. เครื่องมือประกอบการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดี

ไทยตามแนวคิด Active Learning แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย แนวคิดเกี่ยวกับความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยประกอบด้วย

2.1 คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้

2.3 เครื่องมือประเมินประสิทธิผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ได้แก่ แบบประเมินความสามารถ ในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ แบบวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้

วิธีดำเนินการ

ในการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย แนวคิดเกี่ยวกับความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยผู้วิจัย ได้ดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ 1) การเตรียมการก่อนการทดลองใช้รูปแบบ 2) การดำเนินการทดลองใช้รูปแบบ และ 3) การประเมินประสิทธิผลการใช้รูปแบบ ซึ่งประกอบด้วย 1) การประเมินความสามารถ ในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ก่อนใช้รูปแบบ ระหว่างใช้รูปแบบ และหลังการใช้รูปแบบ

และวัด ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้หลังการใช้รูปแบบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 การเตรียมการก่อนการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning

ผู้วิจัยเตรียมการทดลองใช้รูปแบบโดยการเตรียมกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียน ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียน 30 คน ดังนี้

1. การกำหนดประชากร

การศึกษาประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย แนวคิดเกี่ยวกับความสามารถในการ แก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัย กำหนดให้ประชากรเป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษา 6 ของโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี จำนวน 38 ห้องเรียน รวมนักเรียนจำนวน 1,444 คน

2. การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี สังกัดสำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมนักเรียน จำนวน 30 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 เลือกโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี เป็นโรงเรียนสำหรับการนำรูปแบบ การจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นไปทดลองใช้ ทั้งนี้เพื่อประเมินประสิทธิภาพของรูปแบบ เนื่องจาก มีคุณลักษณะดังนี้ 1) โรงเรียนมีความพร้อมด้านเทคโนโลยี สื่อการเรียนการสอน และแหล่งเรียนรู้ ที่เอื้อต่อการส่งเสริมต่อการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้ง ของนักเรียน และ 2) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เป็นนักเรียนโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรีที่เรียนมาตั้งแต่ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งผู้วิจัยสามารถควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนเพื่อให้เกิด ความเที่ยงตรงภายในสูงสุดได้

2.2 พิจารณารายวิชาที่จะนำรูปแบบการเรียนการสอนไปใช้ โดยผู้วิจัยวิเคราะห์ หลักสูตรรายวิชาเพื่อกำหนดรายวิชาที่จะนำรูปแบบการเรียนการสอนไปใช้ให้เหมาะสม พิจารณา ได้เป็นรายวิชา ภาษาไทย 6 (ท33102) สำหรับนักเรียนที่เรียนอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งจะเป็น แนวทางส่งเสริมให้นักเรียนศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

2.3 จัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย ตามแนวคิด Active Learning ที่ผู้วิจัย พัฒนาขึ้นกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง มีเกณฑ์ ในการพิจารณาการจัด

ชั้นเรียนให้กับนักเรียนโดยเน้นการจัดแบบความสามารถ (สูง ปานกลาง ต่ำ) คละเพศ และคละพฤติกรรมของนักเรียน

3. การชี้แจงข้อปฏิบัติในการเรียนการสอนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

3.1 ชี้แจงให้นักเรียนทราบวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย แนวคิดเกี่ยวกับความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย

3.2 ชี้แจงลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ บทบาทของนักเรียน และบทบาทของครูผู้สอน

3.3 แนะนำนักเรียนในการใช้แหล่งทรัพยากรทั้งทางด้านกายภาพ และข้อมูลสารสนเทศ ซึ่งจะส่งเสริมการเรียนรู้

3.4 ชี้แจงเกณฑ์การวัดและประเมินผล เพื่อให้นักเรียนทราบถึงเกณฑ์การประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย

3.5 ในขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยให้คำแนะนำและสนับสนุนนักเรียน

ขั้นตอนที่ 2 การดำเนินการทดลองใช้รูปแบบการเรียนการสอน

หลังจากการเตรียมการก่อนการทดลองใช้รูปแบบการเรียนการสอน โดยการชี้แจงและแนะนำข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างแล้ว ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย 6 (ท33102) ที่พัฒนาขึ้นไปใช้ในสถานการณ์จริง โดยจัดการเรียนการสอนทั้งสิ้น 9 สัปดาห์ๆ ละ 2 คาบ รวม 18 คาบ ทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน จำนวน 4 คาบ รวม 22 คาบ โดยมีการศึกษา ตามรายละเอียดดังนี้

1. **วัตถุประสงค์การทดลอง** คือ เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของรูปแบบและประเมินประสิทธิภาพการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย แนวคิดเกี่ยวกับความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยศึกษาในรายวิชาภาษาไทย 6 (ท33102) มีวัตถุประสงค์เฉพาะ คือ

1.1 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ก่อนและหลังการใช้รูปแบบ

1.2 เพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning หลังการใช้รูปแบบ

1.3 เพื่อศึกษาความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียน หลังการใช้รูปแบบ

1.4 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน หลังการใช้รูปแบบ

2. **แบบแผนการทดลอง** ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย ตามแนวคิด Active Learning แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย แนวคิดเกี่ยวกับ ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มีการกำหนดแบบแผน การทดลองตามวัตถุประสงค์ในการวิจัยครั้งนี้ ดังตารางที่ 32

ตารางที่ 32 แบบแผนการทดลองตามวัตถุประสงค์การวิจัย

วัตถุประสงค์การวิจัย	แบบแผนการวิจัย	วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ						
1.1 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ก่อนและหลังการใช้รูปแบบฯ	<p>The One Group Pretest – Posttest Design</p> <table border="1"> <tr> <td>สอบก่อน</td> <td>ทดลอง</td> <td>สอบหลัง</td> </tr> <tr> <td>T₁</td> <td>X</td> <td>T₂</td> </tr> </table> <p>(มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 144)</p> <p>T₁ แทน การทดสอบก่อนเรียน (Pretest) X แทน รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning T₂ แทน การทดสอบหลังเรียน (Posttest)</p>	สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง	T ₁	X	T ₂	t-test แบบ dependent
สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง						
T ₁	X	T ₂						
1.2 เพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ก่อนและหลังการใช้รูปแบบฯ	<p>Time Series Design</p> <p>1 2 3 4 5</p> <p>E-Group</p> <table border="1"> <tr> <td>O₁</td> <td>XO₂₁</td> <td>XO₂₂</td> <td>XO₂₃</td> <td>O₃</td> </tr> </table> <p>(Campbell and Stanley, 1963: 40)</p> <p>E คือ กลุ่มทดลอง O₁ คือ ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ที่วัดได้ก่อนการทดลอง O₂₁ O₂₂ O₂₃ คือ ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ที่วัดได้ระหว่างการทดลอง ด้วยแบบประเมินความสามารถที่สร้างขึ้น O₃ คือ ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ที่วัดได้หลังการทดลองด้วยแบบประเมินความสามารถที่สร้างขึ้น X คือ รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning</p>	O ₁	XO ₂₁	XO ₂₂	XO ₂₃	O ₃	t-test แบบ dependent	
O ₁	XO ₂₁	XO ₂₂	XO ₂₃	O ₃				

ตารางที่ 32 แบบแผนการทดลองตามวัตถุประสงค์การวิจัย (ต่อ)

วัตถุประสงค์การวิจัย	แบบแผนการวิจัย	วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ				
1.3 เพื่อศึกษาความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียน รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning	<p>The One-Shot Case Study</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>ทดลอง</th> <th>สอบหลัง</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>X</td> <td>T₂</td> </tr> </tbody> </table> <p>(มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 143)</p> <p>X แทน รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning</p> <p>T₂ แทน ผลการศึกษาความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning</p>	ทดลอง	สอบหลัง	X	T ₂	วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
ทดลอง	สอบหลัง					
X	T ₂					
1.4 เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียน รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning	<p>The One-Shot Case Study</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>ทดลอง</th> <th>สอบหลัง</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>X</td> <td>T₂</td> </tr> </tbody> </table> <p>(มาเรียม นิลพันธุ์, 2558 : 143)</p> <p>X แทน รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning</p> <p>T₂ แทน การศึกษาความพึงพอใจหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning</p>	ทดลอง	สอบหลัง	X	T ₂	หาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำไปเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด
ทดลอง	สอบหลัง					
X	T ₂					

3. การรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง มีรายละเอียดดังนี้

3.1 ผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นผู้สอนรายวิชา ภาษาไทย 6 (ท33102) กับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีนักเรียน 30 คน ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โดยใช้เนื้อหาในวิชาภาษาไทย 6 (ท33102) สารที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม เรื่อง สามัคคีเภทคำฉันท์ สามก๊ก ตอน กวนอูไปรับราชการกับโจโฉ และขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา

3.2 ทำการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง ภายในระยะเวลา 9 สัปดาห์ของภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โดยเริ่มจากการชี้แจงและทำความเข้าใจกับนักเรียนเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ แนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิธีการวัดและประเมินผล บทบาทของนักเรียน และบทบาทของครูผู้สอน ตามรายละเอียดในคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning โดยผู้วิจัยนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้ ดำเนินการดังนี้

3.2.1 ก่อนการใช้รูปแบบ (สัปดาห์ที่ 1) ประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน โดยใช้แบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3.2.2 หลังการใช้รูปแบบ (สัปดาห์ที่ 4) เรียนจบหน่วยที่ 1 สามัคคีเภทคำฉันท์ ประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน โดยใช้แบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3.2.3 หลังการใช้รูปแบบ (สัปดาห์ที่ 8) เรียนจบหน่วยที่ 2 สามก๊ก ประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน โดยใช้แบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3.2.4 หลังการใช้รูปแบบ (สัปดาห์ที่ 12) เรียนจบหน่วยที่ 3 ขุนช้างขุนแผน ประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน โดยใช้แบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3.2.5 หลังการใช้รูปแบบ (สัปดาห์ที่ 12) ประเมินความสามารถ ในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน วัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย และศึกษาความพึงพอใจโดยใช้เครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3.3 ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถ ในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ผู้วิจัยดำเนินการตามกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมี 6 ชั้น

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความคิด (A: Activating) เป็นขั้นที่ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียนโดยนำเสนอสถานการณ์ ปัญหา กิจกรรมที่ท้าทายและมีความสัมพันธ์กับประสบการณ์ผู้เรียนจากตัวบทวรรณคดี

ไทยผ่านกิจกรรมที่มีความหมายเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้เห็นความสำคัญของวรรณคดีไทย ผ่านกิจกรรมดังต่อไปนี้

“กิจกรรม Who are you” : ครูนำเสนอเหตุการณ์ และสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดีที่จะสอน จำนวน 5 สถานการณ์/เหตุการณ์ จากนั้นครูผู้สอน ใช้เทคนิคคำถามกระตุ้นถามผู้เรียนว่าทั้ง 5 เหตุการณ์เกี่ยวข้องกับวรรณคดีเรื่องใด และอภิปรายร่วมกันและนำเข้าสูบทเรียน

ขั้นที่ 2 พินิจเนื้อหา (C: Considering) ครูผู้สอนนำเสนอเนื้อหาวรรณคดีให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างละเอียดแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน คือ

2.2 อ่านแบบวิจักษ์ (Analyzing) คือ การปูพื้นฐานวรรณคดีไทยในเรื่องที่จะสอนให้กับผู้เรียน อ่านออกเสียงเพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงความไพเราะ ของวรรณคดี อ่านอย่างละเอียดเพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงความหมายของเนื้อหาและความงามในภาษาที่กวีแฝงไว้ในวรรณคดี ผ่านกิจกรรมดังต่อไปนี้

2.1.1 นำเสนอเรื่องราว ที่มา และประวัติพื้นฐาน ของวรรณคดีไทยที่นำมาใช้จัดการเรียนการสอนด้วย 2 กิจกรรม ดังนี้

2.1.1.1 กิจกรรม “เรื่องนี้มีที่มา” : ครูจัดเตรียมแหล่งความรู้ไว้ให้นักเรียนแต่ละคนศึกษาอย่างหลากหลาย เช่น คลิปวิดีโอ, หนังสือเรียน, ใบความรู้, ละคร เพื่อให้ผู้เรียนไปศึกษาที่มา เรื่องราว และประวัติพื้นฐานของวรรณคดีไทย

2.1.1.2 กิจกรรม “ล้อมวงเล่า” : ครูให้นักเรียนแต่ละคนกลับเข้ากลุ่มร่วมมือ และผลัดกันนำเสนอข้อมูลเนื้อหาที่ตนได้ไปศึกษามาให้กับสมาชิก ในกลุ่มฟังและอภิปรายร่วมกันจากนั้นสรุปเป็นองค์ความรู้ของกลุ่มในลักษณะของแผนผังความคิด แล้วนำไปติดไว้รอบห้อง จากนั้นให้สมาชิกแต่ละกลุ่มเดินเรียนรู้ (Gallery Walk) และสรุปร่วมกัน ในชั้นเรียน

2.1.2 ครูและนักเรียนร่วมกันอ่านออกเสียงเพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงความไพเราะของวรรณคดี อ่านอย่างละเอียดเพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงความหมายของเนื้อหา และความงามในภาษาที่กวีแฝงไว้ในวรรณคดี

2.2 ตระหนักในคุณค่า (Appreciating) ด้วยการส่งเสริมให้นักเรียนสนทนาสะท้อนคิดในประเด็นคุณค่าของวรรณคดีที่ปรากฏโดยการเลือกตัวบท จากวรรณคดีที่ครูนำเสนอคนละ 1 ส่วนวนที่ผู้เรียนเห็นว่ามีความไพเราะในด้านความหมาย เสียง โวหาร และอารมณ์จนทำให้เกิดความซาบซึ้งใจมาเล่าหรือสะท้อนให้ครูผู้สอนฟัง

2.3 ระบุปัญหาที่พบ (Identifying) นักเรียนร่วมกันระบุปัญหา ทุกปัญหาที่ปรากฏในตัวบทวรรณคดีไทย

ขั้นที่ 3 พิจารณาแนวทางแก้ไข (Trying the solutions) เป็นขั้นที่ผู้เรียนวิเคราะห์ปัญหาร่วมกัน และหาแนวทางในการแก้ปัญหา แบ่งเป็น 2 ขั้นตอน คือ

3.1 ร่วมสนทนา (Discussing) วิเคราะห์ว่าในตัวบทวรรณคดีใช้วิธีการใดในการแก้ปัญหา

3.2 ค้นหาวิธีแก้ปัญหาใหม่ (Finding new solutions) ที่แตกต่างจากตัวบท พร้อมทั้งบอกผลกระทบ

ขั้นที่ 4 เลือกใช้วิธีที่เหมาะสม (I: Ideating best solutions) เป็นขั้นที่นักเรียนตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาวิธีใหม่ที่แตกต่างกันจากตัวบทเดิมพร้อมทั้งบอกผลของการแก้ปัญหาว่าผลที่ได้เป็นอย่างไร และบอกเหตุผลที่เลือกวิธีดังกล่าว

ขั้นที่ 5 ทบทวนความเป็นไปได้ (V: Verifying for appreciation) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนและครูจะร่วมกันทบทวนเพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ของวิธีการแก้ปัญหา ที่เลือกกว่าวิธีการแก้ปัญหานั้นที่แตกต่างจากการแก้ปัญหาในวรรณคดีต้นฉบับ ซึ่งสามารถแก้ปัญหาได้ตรงกับสาเหตุ อีกทั้งไม่ขัดกับหลักศีลธรรมในสังคมหรือไม่

ขั้นที่ 6 ขยายความรู้สู่ชุมชน (E: Expanding) เป็นขั้นที่นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานออกมาเพื่อนำเสนอแนวคิดของตน หรือของกลุ่มให้ผู้เรียนคนอื่น ๆ ได้รับความรู้ ตลอดจนนำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ เพื่อเป็นการเผยแพร่สู่ชุมชน

ขั้นตอนที่ 3 การประเมินผลการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในประเด็นความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ความซาบซึ้งในวรรณคดี และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ นำข้อมูลทั้งหมด มาวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐานทางสถิติสำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดระดับนัยสำคัญที่ระดับ .05 ดังรายละเอียดตามวัตถุประสงค์ต่อไปนี้

1. เพื่อพัฒนาและหาคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. เพื่อประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยโดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะคือ

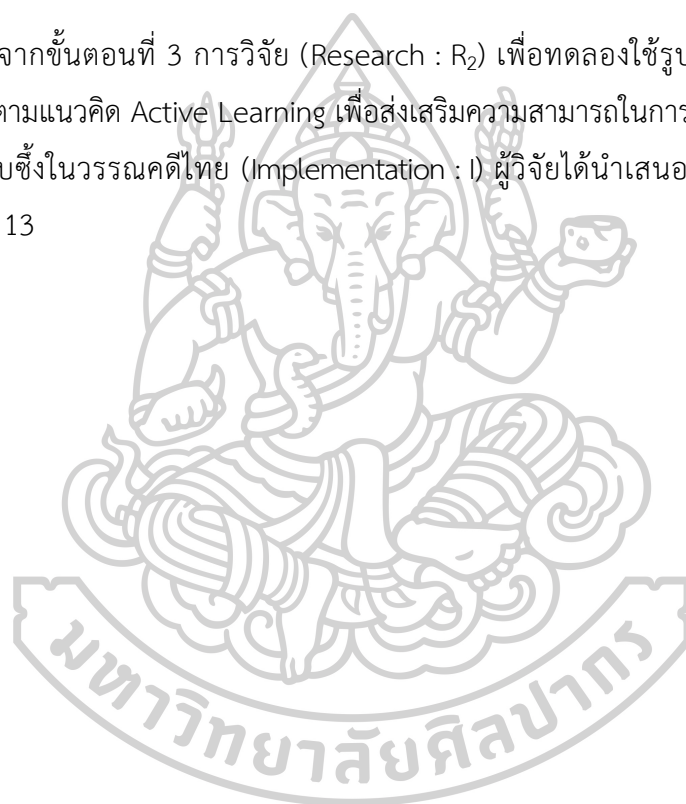
2.1 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ก่อนและหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย

2.2 เพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย

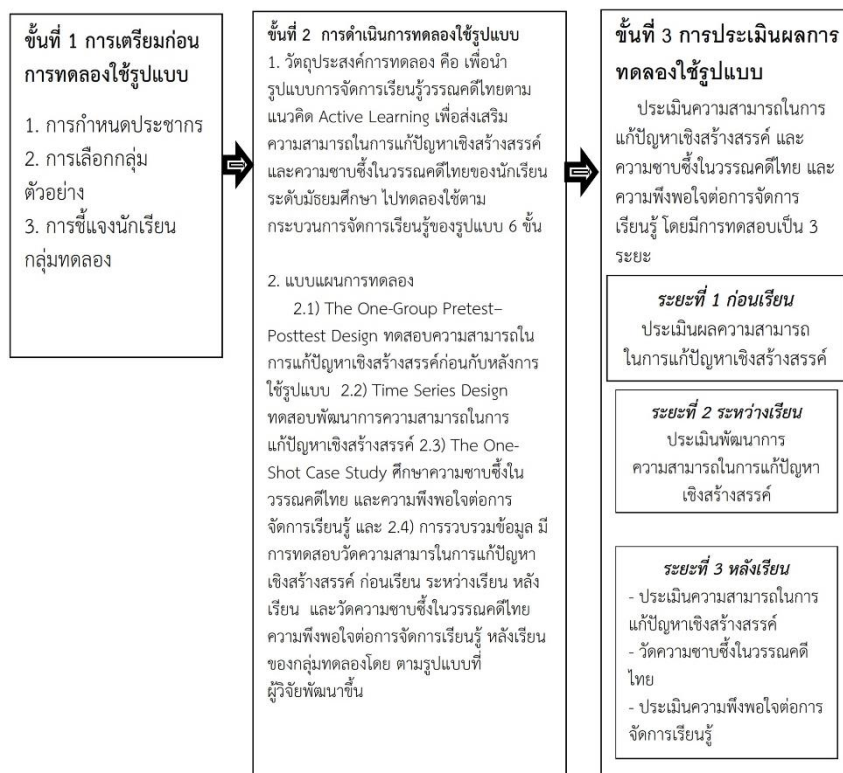
2.3 เพื่อศึกษาความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียน หลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning

2.4 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน หลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning

จากขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research : R₂) เพื่อทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย (Implementation : I) ผู้วิจัยได้นำเสนอขั้นตอนการดำเนินการดังแผนภาพที่ 13



ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research : R₂)
ทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการ
แก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย(Implementation : I)



แผนภาพที่ 13 ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research : R₂)

ทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริม
 ความสามารถ ในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย(Implementation :

I)

ตารางที่ 33 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research: R2) เป็นการนำไปใช้ (Implementation: I): การทดลองใช้รูปแบบการเรียนการสอน

วัตถุประสงค์ การวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือ	กลุ่มเป้าหมาย	สถิติ/การวิเคราะห์ ข้อมูล	ผลที่ได้
เพื่อทดลองใช้รูปแบบการ จัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย ตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริม ความสามารถในการ แก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความเข้าใจใน วรรณคดีไทยของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาตอน ปลาย	1. ขอหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากรถึงผู้อำนวยการโรงเรียน เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการทดลอง 2. ผู้วิจัยได้แจ้งรายละเอียดการใช้รูปแบบการเรียนการสอน หลักสูตร และเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์ และขอความร่วมมือจากผู้เรียนทราบและทำความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการเรียน การวัดประเมินผลและกิจกรรมที่ต้องปฏิบัติ เพื่อให้ผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอนเกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน 3. ทดสอบก่อนเรียน 4. ดำเนินการทดลองด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 5. ทดสอบระหว่างเรียน 6. ทดสอบหลังเรียน	- รูปแบบการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ - แผนการจัดการเรียนรู้ - คู่มือการใช้รูปแบบการเรียนการสอน - แบบประเมินความเข้าใจในการเรียน การวัดประเมินผลและเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์ - แบบวัดความเข้าใจในการเรียน การวัดประเมินผลและเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์ - แบบสอบถามความพึงพอใจ	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 30 คน	ค่าเฉลี่ย, ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.), t-test dependent และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)	ได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ที่สอดคล้องกับแนวคิด Active Learning เพื่อแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความเข้าใจในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่ผ่านการนำไปใช้จริง

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development : D₂) เพื่อประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (Evaluation : E)

ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาผลการประเมิน ดังนี้

1. รวบรวมข้อมูลจากการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มีการประเมินประสิทธิผลต่อไปนี้

1.1 เปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ก่อนและหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning โดยใช้ t-test แบบ dependent

1.2 ศึกษาพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning โดยใช้ t-test แบบ dependent

1.3 ศึกษาความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียน หลังเรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning โดยวิเคราะห์เนื้อหาจากแบบวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย

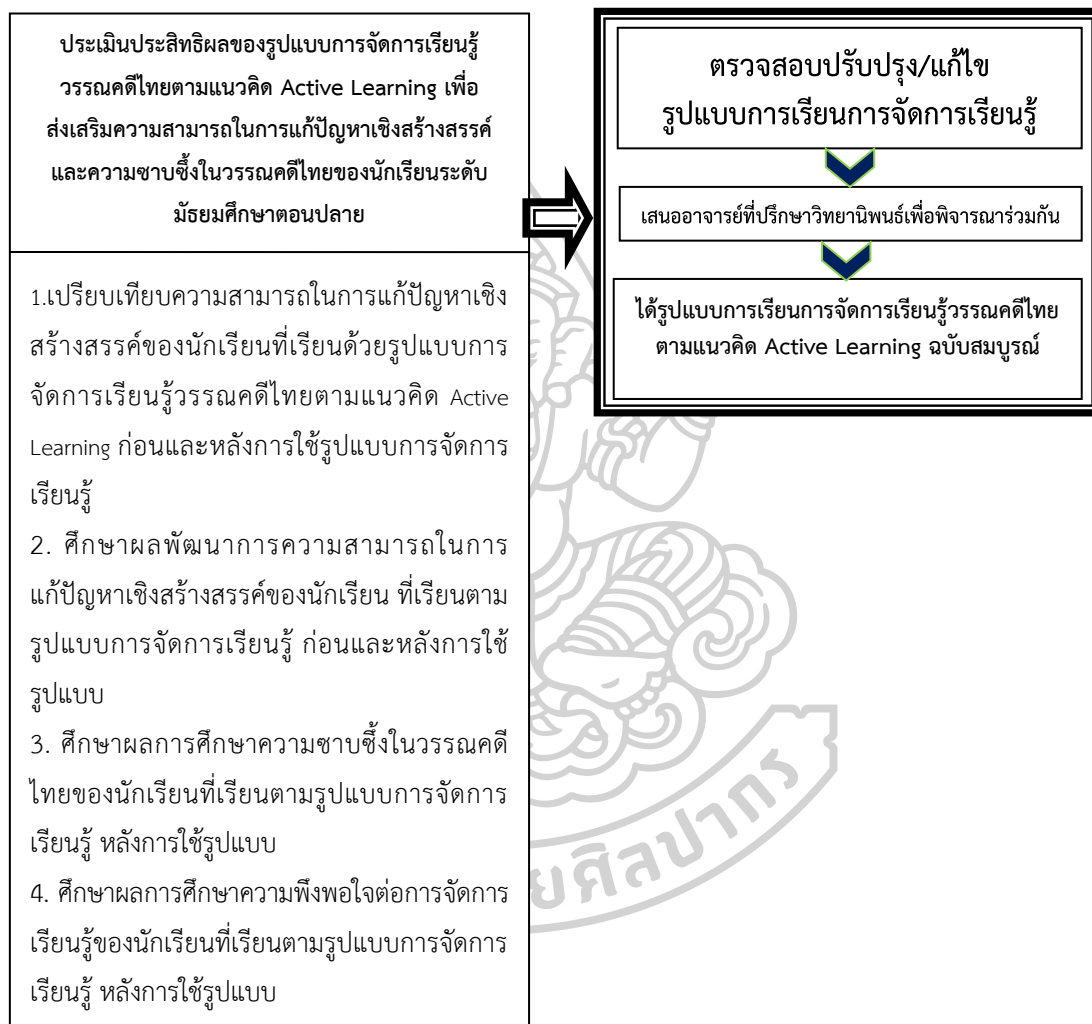
1.4 ศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียน หลังเรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning โดยวิเคราะห์จากระดับคะแนนเฉลี่ยเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด

2. ตรวจสอบ ปรับปรุง/แก้ไข รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาโดยนำผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning มาพิจารณาความเหมาะสมตามองค์ประกอบต่างๆ โดยเฉพาะองค์ประกอบด้านกระบวนการของรูปแบบจากการนำไปจัดการเรียนการสอนในขั้นตอนที่ 3 ของการวิจัย แล้วนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อพิจารณา และนำมาปรับปรุงแก้ไขจัดทำเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายฉบับสมบูรณ์

จากขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development : D₂) เพื่อประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (Evaluation : E) ผู้วิจัยได้นำเสนอขั้นตอนการดำเนินการ ดังแผนภาพที่ 14



ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development : D₂)
ประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (Evaluation : E)



แผนภาพที่ 14 ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development : D₂) ประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning (Evaluation : E)

จากขั้นตอนการพัฒนาการเรียนการสอนในขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D2) ซึ่งเป็น การประเมินผล (Evaluation: E) และปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการเรียนการสอน สรุปได้ ดังตารางที่ 34

ตารางที่ 34 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D2) เป็นการประเมินผล (Evaluation: E) และปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการเรียนการสอน

วัตถุประสงค์ การวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือ	กลุ่มเป้าหมาย	สถิติ/การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้
เพื่อศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ๆ โดย					
1.1 เปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ก่อนและหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้	ประเมินประเมิ	แบบประเมินนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา	ค่าเฉลี่ย ,ค่าส่วนเบี่ยงเบน	ผลการเปรียบเทียบ
		ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์	ปี ที่ 6 ที่กำลังศึกษาในภาค	มาตรฐาน (S.D.), t-test	ความสามารถในการ
		แก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์	เรียน น ที่ 2 dependent		แก้ปัญหาเชิง
			ปีการศึกษา 2563		สร้างสรรค์ของ
			โรงเรียนสวนกุหลาบ		นักเรียนก่อนและ
			วิทยาลัย ธนบุรี		หลังการใช้รูปแบบ
			1 ห้องเรียนจำนวน 30 คน		

ตารางที่ 34 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D2) เป็นการประเมินผล (Evaluation: E) และปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการเรียนการสอน (ต่อ)

วัตถุประสงค์ การวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือ	กลุ่มเป้าหมาย	สถิติ/การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้
1.2 เพื่อศึกษาพัฒนาการ ความสามารถในการแก้ปัญหา เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนที่ เรียนรู้รูปแบบการจัดการ เรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ใน 3 ระยะ คือ ระหว่างเรียนหน่วยที่ 1 หน่วยที่ 2 และหน่วยที่ 3	ประเมิน ความสามารถในการแก้ปัญหา เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนที่ เรียนรู้รูปแบบการจัดการ เรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ใน 3 ระยะ คือ ระหว่างเรียนหน่วยที่ 1 หน่วยที่ 2 และหน่วยที่ 3	แบบประเมิน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาในภาค เรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสวน กุหลาบวิทยาลัย อนุบุรี 1 ห้องเรียนจำนวน 30 คน	ค่าเฉลี่ย , ค่าส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.), t-test dependent และ การ วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)	ผลการเปรียบเทียบ พัฒนาการ ความสามารถในการ แก้ปัญหาเชิง สร้างสรรค์ของ นักเรียนก่อนและหลัง การใช้รูปแบบ	
1.3 เพื่อศึกษาคำความเข้าใจใน วรรณคดีไทยของนักเรียน หลัง เรียนรู้รูปแบบการจัดการ เรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning	วัด แบบวัดความเข้าใจ วรรณคดีไทย	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาในภาค เรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสวนกุหลาบ วิทยาลัย อนุบุรี จำนวน 1 ห้องเรียนจำนวน 30 คน	การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)	ผลความเข้าใจใน วรรณคดีไทยของ นักเรียนหลังการใช้ รูปแบบ	

ตารางที่ 34 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D₂) เป็นการประเมินผล (Evaluation: E) และปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการเรียนการสอน (ต่อ)

วัตถุประสงค์การวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือ	กลุ่มเป้าหมาย	สถิติ/การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้
1.4 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning	สอบถาม	แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับบทเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย จันทบุรี 1 ห้องเรียนจำนวน 30 คน	ค่าเฉลี่ย, ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.), t-test dependent และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)	ข้อมูลแสดงความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบ

ขั้นตอนที่ 5 การขยายผล (Dissemination) เพื่อขยายผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา เชิงสร้างสรรค์ และ ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

การขยายผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย แนวคิดเกี่ยวกับความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยเป็นการนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาตามลำดับขั้นของการเรียนการสอนที่กำหนดไว้ไปทดลองใช้ในสภาพจริง ส่วนการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ในระหว่างการใช้รูปแบบ เป็นการศึกษาศักยภาพในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น นอกจากนี้ยังมีเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ระหว่างก่อนกับหลังการใช้รูปแบบ ศึกษาพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ระหว่างการใช้รูปแบบ ศึกษาศักยภาพซาบซึ้งในวรรณคดีไทย และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้หลังการใช้รูปแบบ ทั้งนี้มีวัตถุประสงค์ แหล่งข้อมูล ตัวแปรที่ศึกษา วิธีดำเนินการ เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในขั้นตอนที่ 5 ดังนี้

วัตถุประสงค์

เพื่อนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย แนวคิดเกี่ยวกับความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายไปขยายผล

แหล่งข้อมูล

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/6 โรงเรียนมัธยมวัดหนองแขม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 20 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

ประสิทธิผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย แนวคิดเกี่ยวกับความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วย

1. ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์
2. ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย
3. ความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ประกอบด้วย

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย แนวคิดเกี่ยวกับความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. เครื่องมือประกอบการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย แนวคิดเกี่ยวกับความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยประกอบด้วย

2.1 คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้

2.3 เครื่องมือประเมินประสิทธิผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ได้แก่ แบบประเมินความสามารถ ในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ แบบวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้

วิธีดำเนินการ

ในการขยายผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย แนวคิดเกี่ยวกับความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยผู้วิจัยได้ดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ 1) การเตรียมการก่อนการขยายผลรูปแบบ 2) การดำเนินการขยายผลรูปแบบ และ 3) การประเมินประสิทธิผลการขยายผลรูปแบบ ซึ่งประกอบด้วย 1) การประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ก่อนใช้รูปแบบ และหลังการใช้รูปแบบ และศึกษาความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้หลังการใช้รูปแบบ ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 การเตรียมการก่อนการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning

ผู้วิจัยเตรียมการขยายผลการใช้รูปแบบโดยการเตรียมกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/6 โรงเรียนมัธยมวัดหนองแขม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 20 คน ดังนี้

1. การกำหนดและเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยกำหนดให้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/6 โรงเรียนมัธยมวัดหนองแขม โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 20 คน

2. พิจารณารายวิชาและเนื้อหาสาระที่จะนำไปใช้ในการขยายผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น ผู้วิจัยวิเคราะห์หลักสูตรรายวิชาเพื่อกำหนดเนื้อหาที่จะนำไปใช้ในการขยายผลให้เหมาะสมพิจารณาได้เป็นรายวิชา ภาษาไทย 6 (ท33102) สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ซึ่งจะเป็นแนวทางส่งเสริมให้นักเรียนศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

3. จัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มขยายผล มีเกณฑ์ในการพิจารณาการจัดชั้นเรียนให้กับนักเรียนโดยเน้นการจัดแบบคละความสามารถ (สูง ปานกลาง ต่ำ) คละเพศ และคละพฤติกรรมของนักเรียน

4. การชี้แจงข้อปฏิบัติในการเรียนการสอนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

4.1 ชี้แจงให้นักเรียนทราบวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย แนวคิดเกี่ยวกับความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย

4.2 ชี้แจงลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ บทบาทของนักเรียน และบทบาทของครูผู้สอน

4.3 แนะนำนักเรียนในการใช้แหล่งทรัพยากรทั้งทางด้านกายภาพ และข้อมูลสารสนเทศ ซึ่งจะส่งเสริมการเรียนรู้

4.4 ชี้แจงเกณฑ์การวัดและประเมินผล เพื่อให้นักเรียนทราบถึงเกณฑ์การประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย

4.5 ในขณะที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยให้คำแนะนำและสนับสนุนนักเรียน

ขั้นตอนที่ 2 การดำเนินการขยายผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้

หลังจากการเตรียมการก่อนการขยายผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยการชี้แจงและแนะนำข้อมูลกับกลุ่มขยายผลแล้ว ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย 6 (ท33102) ที่พัฒนาขึ้นไปใช้ในสถานการณ์จริง โดยจัดการเรียนการสอนทั้งสิ้น 3 สัปดาห์ๆ ละ 2 คาบ รวม 6 คาบ ทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน จำนวน 4 คาบ รวม 10 คาบ เวลา 5 สัปดาห์ โดยมีการศึกษาตามรายละเอียดดังนี้

1. **วัตถุประสงค์การทดลอง** คือ เพื่อขยายผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย แนวคิดเกี่ยวกับการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ แนวคิดเกี่ยวกับความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มีวัตถุประสงค์เฉพาะ คือ

1.1 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ก่อนและหลังการใช้รูปแบบ

1.2 เพื่อศึกษาความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียน หลังการใช้รูปแบบ

1.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน หลังการใช้รูปแบบ

2. แบบแผนการทดลอง ในการขยายผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย แนวคิดเกี่ยวกับความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มีการกำหนดแบบแผนการทดลองตามวัตถุประสงค์ในการวิจัยครั้งนี้ ดังตารางที่ 32



ตารางที่ 35 แบบแผนการทดลองตามวัตถุประสงค์การขยายผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

วัตถุประสงค์การวิจัย	แบบแผนการวิจัย	วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ						
1.1 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ก่อนและหลังการใช้รูปแบบฯ	<p>The One Group Pretest – Posttest Design</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>สอบก่อน</th> <th>ทดลอง</th> <th>สอบหลัง</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>T₁</td> <td>X</td> <td>T₂</td> </tr> </tbody> </table> <p>(มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 144)</p> <p>T₁ แทน การทดสอบก่อนเรียน (Pretest) X แทน รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning T₂ แทน การทดสอบหลังเรียน (Posttest)</p>	สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง	T ₁	X	T ₂	t-test แบบ dependent
สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง						
T ₁	X	T ₂						
1.2 เพื่อศึกษาความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning	<p>The One-Shot Case Study</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>ทดลอง</th> <th>สอบหลัง</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>X</td> <td>T₂</td> </tr> </tbody> </table> <p>(มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 143)</p> <p>X แทน รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning T₂ แทน ผลการศึกษาความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning</p>	ทดลอง	สอบหลัง	X	T ₂	วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)		
ทดลอง	สอบหลัง							
X	T ₂							

ตารางที่ 35 แบบแผนการทดลองตามวัตถุประสงค์การขยายผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ต่อ)

วัตถุประสงค์การวิจัย	แบบแผนการวิจัย	วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ				
1.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning	<p>The One-Shot Case Study</p> <table border="1"> <tr> <td>ทดลอง</td> <td>สอบหลัง</td> </tr> <tr> <td>X</td> <td>T₂</td> </tr> </table> <p>(มาเรียม นิลพันธุ์, 2558 : 143)</p> <p>X แทน รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning</p> <p>T₂ แทน การศึกษาความพึงพอใจหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning</p>	ทดลอง	สอบหลัง	X	T ₂	หาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำไปเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด
ทดลอง	สอบหลัง					
X	T ₂					

3. การรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง มีรายละเอียดดังนี้

3.1 ผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นผู้สอนกับกลุ่มขยายผลซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ห้อง 6 มีนักเรียน 20 คน ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โดยใช้เนื้อหาในวิชาภาษาไทย สารคดี 5 วรรณคดีและวรรณกรรม เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา

3.2 ทำการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มขยายผล ภายในระยะเวลา 5 สัปดาห์ของภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โดยเริ่มจากการชี้แจงและทำความเข้าใจกับนักเรียนเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ แนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิธีการวัดและประเมินผล บทบาทของนักเรียน และบทบาทของครูผู้สอน ตามรายละเอียดในคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning โดยผู้วิจัยนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้ มีการดำเนินการดังนี้

3.2.1 ก่อนการใช้รูปแบบ (สัปดาห์ที่ 1) ประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน โดยใช้แบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3.2.2 หลังการใช้รูปแบบ (สัปดาห์ที่ 4) ประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน วัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย และศึกษาความพึงพอใจโดยใช้เครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3.3 ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถ ในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ผู้วิจัยดำเนินการตามกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมี 6 ตาม ACTIVE Model

ขั้นตอนที่ 3 การประเมินผลการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในประเด็นความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ความซาบซึ้งในวรรณคดี และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ นำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐานทางสถิติสำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดระดับนัยสำคัญที่ระดับ .05 ดังรายละเอียดตามวัตถุประสงค์ต่อไปนี้

1. เพื่อประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้ง ในวรรณคดีไทย โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะคือ

1.1 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนกลุ่มขยายผลที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ก่อนและหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning

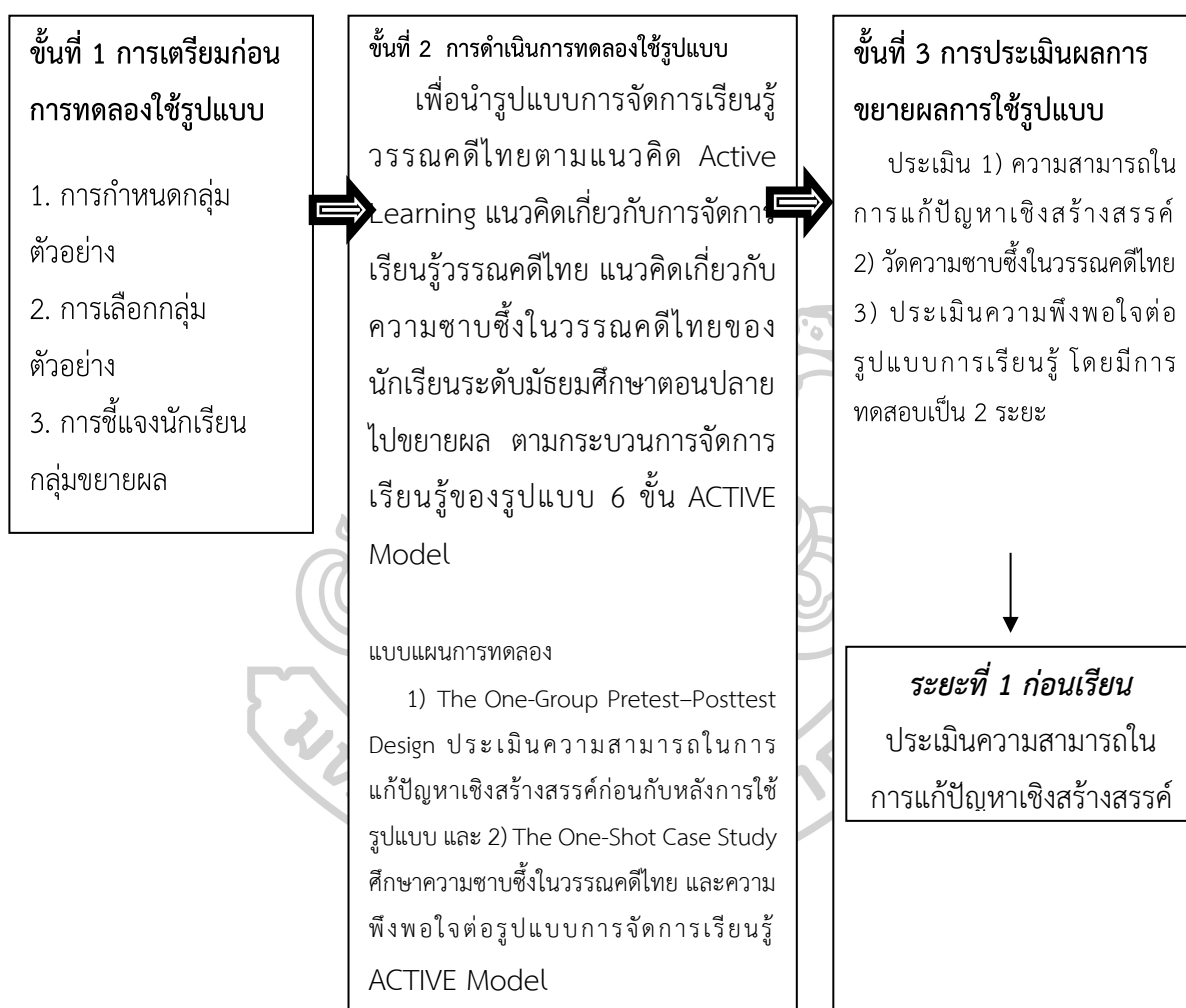
1.2 เพื่อศึกษาความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนกลุ่มขยายผล หลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning

1.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มขยายผล หลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning

จากขั้นตอนที่ 5 การขยายผล (Dissemination) เพื่อขยายผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้นำเสนอขั้นตอนการดำเนินการดังแผนภาพที่ 15

ขั้นตอนที่ 5 การขยายผล (Dissemination)

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย



แผนภาพที่ 15 ขั้นตอนที่ 5 การขยายผล (Dissemination) รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning

จากขั้นตอนการพัฒนาการเรียนการสอนในขั้นตอนที่ 5 การขยายผล (Dissemination) รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning สรุปได้ ดังตารางที่ 36

ตารางที่ 36 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 5 การขยายผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

วัตถุประสงค์การวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือ	กลุ่มเป้าหมาย	สถิติ/การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้
เพื่อขยายผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ๑ โดย	1. ขอบข่ายเนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์ - รูปแบบการจัดการเรียนรู้ วิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร - แผนการจัดการเรียนรู้ ถึงผู้อำนวยการโรงเรียน เพื่อขอ ความอนุเคราะห์ในการขยายผล 2. ผู้วิจัยได้แจ้งรายละเอียดการใช้รูปแบบการเรียนการสอน หลักการ เหตุผลและประโยชน์ ให้กับ ผู้เรียนทราบและทำความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการเรียน เข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการเรียน การวัด การสอบ วิธีการเรียน การวัด ประเมินผลและกิจกรรมที่ต้อง ปฏิบัติ เพื่อให้ผลการใช้รูปแบบ เกิดประโยชน์สูงสุดแก่	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 5 ที่กำลังศึกษา ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียน มัธยมวัดหนองแขม จำนวน 1 คน สามารถเฝ้าปัญหาเชิง สร้างสรรค์ - แบบวัดความเข้าใจใน วรรณคดีไทย	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 5 ที่กำลังศึกษา ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียน มัธยมวัดหนองแขม จำนวน 1 คน	ค่าเฉลี่ย ,ค่าส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D), t-test dependent และการวิเคราะห์ เนื้อหา (Content Analysis)	ประสิทธิผลของการนำ รูปแบบการจัดการ เรียนรู้วรรณคดีไทยตาม แนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริม ความสามารถในการ แก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความเข้าใจใน วรรณคดีไทยของ นัก เรี ย น ระดับ มั ธยมศึกษาคอนปลาย ไปขยายผล เป็นการยืนยัน การนำไปใช้

ตารางที่ 36 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 5 การขยายผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความเข้าใจของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ต่อ)

วัตถุประสงค์การวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือ	กลุ่มเป้าหมาย	สถิติ/การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้
	ผู้เรียน 3. ทดสอบก่อนเรียน 4. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น 5. ทดสอบหลังเรียน				ได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล
1.1 เปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ก่อนและหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้	ประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์	แบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนมัธยมวัดหนองแขม จำนวน 1 ห้องเรียนนักเรียน 20 คน	ค่าเฉลี่ย, ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.), t-test dependent	ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนก่อนและหลังการใช้รูปแบบ

ตารางที่ 36 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 5 การขยายผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความเข้าใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ต่อ)

วัตถุประสงค์การวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือ	กลุ่มเป้าหมาย	สถิติ/การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้
1.2 เพื่อศึกษาคำถามหาข้อซึ่งในวรรณคดีไทยของนักเรียนหลังเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning	วัด	แบบวัดความเข้าใจซึ่งในวรรณคดีไทย	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนมัธยมวัดหนองแขม จำนวน 1 ห้องเรียนจำนวนนักเรียน 20 คน	การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)	ผลความเข้าใจซึ่งในวรรณคดีไทยของนักเรียนหลังการใช้รูปแบบ
1.3 เพื่อศึกษาคำถามพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning	สอบถาม	แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนมัธยมวัดหนองแขม จำนวน 1 ห้องเรียนจำนวนนักเรียน 20 คน	ค่าเฉลี่ย, ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.), t-test dependent และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)	ข้อมูลแสดงความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบ

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียนชาวไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อพัฒนาและหาคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียนชาวไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 2) เพื่อประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียนชาวไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะคือ 2.1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียนชาวไทยตามแนวคิด Active Learning ก่อนเรียน และหลังเรียน 2.2) เพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียนชาวไทย ตามแนวคิด Active Learning ใน 3 ระยะ คือ ระหว่างเรียน หน่วยที่ 1 ระหว่างเรียนหน่วยที่ 2 และระหว่างเรียนหน่วยที่ 3 2.3) เพื่อศึกษาความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียน หลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียนชาวไทยตามแนวคิด Active Learning 2.4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียนชาวไทยตามแนวคิด Active Learning และ 3) เพื่อขยายผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียนชาวไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย และความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในการวิจัยครั้งนี้ใช้กระบวนการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methodology) การผสมผสานข้อมูลใช้รูปแบบการวิจัยแบบ Embedded (The Embedded Design) โดยใช้วิธีการเชิงปริมาณ เป็นวิธีหลักและวิธีการเชิงคุณภาพเป็นวิธีรอง (Creswell and Plano Clark, 2011: 67) มีผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาและหาคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียนชาวไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตอนที่ 2 ผลการหาประสิทธิผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียนชาวไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตอนที่ 3 ผลการขยายผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาและหาคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

1. ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนการสอนของครู และพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนในรายวิชาภาษาไทย (สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม) มีผลดังนี้

1.1 ผลการวิเคราะห์เอกสาร มีข้อค้นพบดังนี้

1.1.1 จากการศึกษาพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561-2580 และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 และแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 พบว่ามีแนวแนวคิดในการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิตที่สอดคล้องกัน คือ จะต้องพัฒนาทักษะความสามารถการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ความสามารถในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน ความคิดสร้างสรรค์ เพื่อเชื่อมต่อกับโลกของการทำงานและอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข

1.1.2 การจัดการศึกษาเพื่อส่งเสริมผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 จะต้องเน้นเปลี่ยนจากการรู้เนื้อหาเพียงอย่างเดียวมาเป็นการรู้เนื้อหาเชิงลึกควบคู่กับการพัฒนาทักษะที่ซับซ้อนที่เรียกว่า ทักษะการคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking) ซึ่งประกอบด้วย การคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม การสื่อสาร การร่วมมือทำงาน การคิดเชิงวิพากษ์ และการแก้ปัญหา (Kay : 2010) การจะพัฒนาคนให้สามารถอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขนั้น ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์เป็นทักษะที่สำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะเมื่อสังคมเจริญก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น การแก้ปัญหาแบบเดิมจึงไม่สามารถแก้ปัญหาที่มีความเฉพาะเจาะจงหรือมีความสลับซับซ้อนได้ ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์จึงกลายเป็นทักษะที่จำเป็นและเป็นทักษะที่ผู้เรียนในยุคนี้จึงต้องมี

1.1.3 ผลการวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ยึดหลักการและแนวคิดสำคัญคือ มาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียน (Standards-based Curriculum) เพราะผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการเรียนรู้ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ โดยอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น กระบวนการสร้างความรู้ กระบวนการคิด กระบวนการเผชิญสถานการณ์และ

แก้ปัญหา กระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง กระบวนการปฏิบัติ กระบวนการพัฒนาลักษณะนิสัยซึ่งกระบวนการเหล่านี้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนควรได้รับการฝึกฝน พัฒนา และจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีบรรลุเป้าหมายของหลักสูตร

1.1.4 ผลการวิเคราะห์สาระและมาตรฐานที่เกี่ยวข้องกับวิชาภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สาระที่ 5 มาตรฐาน ท 5.1 วรรณคดีและวรรณกรรม พบว่า การเรียนรู้ภาษาไทยนั้นผู้เรียนสามารถจะต้องวิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อศึกษาข้อมูล แนวความคิด คุณค่าของงานประพันธ์ และความเพลิดเพลิน การเรียนรู้และทำความเข้าใจบทเห่ บทร้องเล่นของเด็ก เพลงพื้นบ้านที่เป็นภูมิปัญญาที่มีคุณค่าของไทย ซึ่งได้ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี เรื่องราวของสังคมในอดีต และความงดงามของภาษา นำข้อคิดจากวรรณคดีและวรรณกรรมไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ตลอดจนเพื่อให้เกิดความซาบซึ้งและภูมิใจในบรรพบุรุษที่ได้สั่งสมสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน

1.1.5 การศึกษาข้อมูลจากกรมสุขภาพจิต และไบรณบำบัดกระทรวงมหาดไทย พบว่า เด็กไทยในวัย 10-19 ปี มีอัตราการพยายามฆ่าตัวตายประมาณ 1,500 - 2,000 คน โดยขณะที่อัตราการฆ่าตัวตายสำเร็จอยู่ที่ประมาณ 140-160 คน (ณัฐกร จำปาทอง, สัมภาษณ์, 12 ตุลาคม 2561) ข้อมูลดังกล่าวสอดคล้องกับรายงานอัตราการฆ่าตัวตายต่อประชากรแสนคนของกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ปี 2559 คิดเป็นร้อยละ 2.69 และในปี 2560 เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 2.74 ซึ่งมีสาเหตุของการฆ่าตัวตายว่าเป็นโรคซึมเศร้าที่เกิดจากความวิตกกังวล และไม่สามารถจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันได้ (กรมสุขภาพจิต, กระทรวงสาธารณสุข, 2561: ออนไลน์) จากข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นชัดว่า ประชาชนไม่สามารถคิดแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่สามารถคิดหาวิธีการที่หลากหลายและสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาได้

1.1.6 ผลการประเมินจากการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (O-NET) วิชาภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรมของนักเรียนโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี ปรากฏผลคะแนนเฉลี่ยดังนี้ คะแนนเฉลี่ยปีการศึกษา 2560 ร้อยละ 55.28 คะแนนเฉลี่ยปีการศึกษา 2561 ร้อยละ 54.19 และคะแนนเฉลี่ยปีการศึกษา 2562 ร้อยละ 50.27 (2018 : ออนไลน์) ข้อสังเกตพบว่าคะแนนที่เฉลี่ยนั้นมีแนวโน้มลดลงทุกปี ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีและวรรณกรรมของนักเรียนมีแนวโน้มต่ำลงควรแก้ไขอย่างเร่งด่วน

1.2 ผลการวิเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า

1.2.1 จากการศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ในปัจจุบันมีหลากหลายรูปแบบ ซึ่งการเลือกใช้นั้นจะต้องเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ลักษณะเนื้อหาวิชา ความพร้อมของผู้เรียนและสื่อการเรียนรู้ ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการโดยนำแนวคิดและหลักการการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ประยุกต์ใช้ร่วมกับแนวคิดการออกแบบระบบ

การเรียนการสอน ADDIE Model ซึ่งมีการปรับปรุงจากแนวคิดเดิมของ University of Florida ที่ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนให้มีความเป็นระบบ เกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กัน(Kruse, 2009: 1) และการออกแบบการเรียนการสอนเชิงระบบของ (Dick, Carey and Carey, 2005: 1-8) มาเป็นแนวทางในการวางแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ 3 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบเชิงหลักการและวัตถุประสงค์ องค์ประกอบเชิงกระบวนการการเรียนการสอน และองค์ประกอบเชิงเงื่อนไขการนำรูปแบบไปใช้

1.2.2 จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดในการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย บรรเทา กิตติศักดิ์ (2527: 137), อัจฉิมา เกิดผล (2536: 92), สุจิต เพียรชอบ (2540: 63-66), บุญเหลือ เทพยสุวรรณ (2544: 35-37), ฐะปะนีย์ นาครทรรพ (2545: 8), ขวัญชนก นัยจรัญ (2551: 26-27), จีรวรรณ อิศระพงษ์ไพศาล (2555: 40) และสิริภัทร ชลศรานนท์ (2558: 43) สามารถสรุปได้ว่า การสอนวรรณคดีไทยควรเริ่มต้นจากการอ่านซึ่งเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ จากนั้นจึงสอนการวิพากษ์ในประเด็นความงามทางภาษา คุณค่าด้านเนื้อหา โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น อีกทั้งยังเป็นการฝึกการคิดแก้ปัญหาโดยใช้วรรณคดีเป็นเครื่องมืออีกทั้งครูจะต้องใช้ วิธีการสอนที่หลากหลายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน

1.2.3 การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning เป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนด้วยเทคนิควิธีที่หลากหลาย โดยให้ความสำคัญกับผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้เข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการ เพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนและผู้เรียนด้วยกันเองเน้นการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริงและใช้การสนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ขึ้นได้ด้วยตนเองและสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆ ได้ซึ่งผู้สอนมีบทบาทเป็นเพียง ผู้อำนวยความสะดวก และเป็นผู้วางแผนในการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนเท่านั้น ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยนำแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning ประกอบด้วย การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

1.2.3.1 การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ผู้วิจัยสังเคราะห์กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ได้ 5 ขั้นตอน คือ 1) เสนอปัญหาหรือสถานการณ์ 2) ระดมสมองเพื่อวิเคราะห์ปัญหา 3) ระบุวิธีการแก้ปัญหา 4) ศึกษาข้อมูลด้วยตนเองและตัดสินใจเลือกวิธีแก้ปัญหา และ 5) นำเสนอวิธีการแก้ปัญหา และประเมินค่าของคำตอบ

1.2.3.2 การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ผู้วิจัยสังเคราะห์กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ได้ 4 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นสร้างความสนใจ 2) ขั้นใช้กิจกรรม 3) ขั้นสะท้อนกลับ และ 4) ขั้นประเมินการเรียนรู้

1.2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving : CPS) เป็นการคิดหาวิธีการแก้ปัญหาที่เป็นระบบ จนได้แนวทางเลือกที่มีคุณค่า มีหลากหลายแปลกใหม่ไปจากเดิม ตลอดจนสามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหาได้จริง ผลการสังเคราะห์ กระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของ (Osborn, 1953), (Osborn, 1963), (Isaken Dorval and Treffinger, 2000), (Fogler, LeBlanc, and Rizzo, 2009), (Carmeli et al., 2013), (รุจิราพร รามศิริ, 2556; 176), (นิวัฒน์ บุญสม, 2556; 59), (พิชญานันท์ พานะกิจ, 2558; 150), (ศศิธร ศรีวงษ์ญาติดี, 2560; 50), (ศศิพิมล ประพินพงศกร, 2560; 14) พบว่ามีกระบวนการที่สอดคล้องกัน ออกเป็น 4 ขั้นตอนดังต่อไปนี้ 1) การระบุปัญหา หมายถึง พฤติกรรมที่ผู้เรียนสามารถอธิบาย สถานการณ์ที่ไม่พึงประสงค์ทุกอย่างที่เป็นไปได้ ตลอดจนเลือกปัญหาที่สำคัญที่สุดที่ต้องแก้ไขพร้อม ระบุเหตุผล 2) การเสนอแนวทางแก้ไข หมายถึง พฤติกรรมที่ผู้เรียนสามารถค้นหา และนำเสนอ วิธีการแก้ปัญหาที่มีความหลากหลาย แปลกใหม่โดยไม่ขัดต่อศีลธรรม จรรยา ขนบธรรมเนียม ประเพณีและยังไม่มี การประเมินความเหมาะสมหรือถูกผิดของวิธีการแก้ปัญหา 3) การตัดสินใจ ใช้ทางเลือก หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงว่าผู้เรียนมีความสามารถในการบอกข้อดีและข้อเสีย ของวิธีการแก้ปัญหา แต่ละวิธีการ และเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุดพร้อมระบุเหตุผลในการเลือก และ 4) การเผยแพร่ความคิด หมายถึง พฤติกรรมที่ผู้เรียนนำวิธีการแก้ปัญหาที่ตัดสินใจเลือกมา นำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ เพื่อเป็นการเผยแพร่ให้เป็นที่ยอมรับ

1.2.5 แนวคิดเกี่ยวกับความซาบซึ้งในวรรณคดี เป็นการวิจัย และวิจารณ์ วรรณคดีที่ศึกษาจนเกิดความเข้าใจในด้านความหมาย ความเข้าใจในด้านวิธีการใช้ภาษา และความ เข้าใจในด้านการเข้าถึงความรู้สึกทางอารมณ์ของวรรณคดีที่ศึกษา ซึ่งสามารถวัด ผ่านการแสดงออก ของผู้เรียนผ่านถ้อยคำทั้งการพูด และการเขียนจากตัวบทที่ผู้เรียนสนใจ ประทับใจและตัวบทนั้น จะต้องสอดคล้องกับวรรณคดีต้นฉบับ (Whitehead (1980); Madison matropolitant school district (2000); Interlandi (2004); รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2549: 121); เปรม สวนสมุทร (2558: 98); ศิวกานท์ ปทุมสูติ (2561: สัมภาษณ์); วินิตา ดิถียนต์ (2561: สัมภาษณ์); ธเนศ เวศร์ภาดา (2561: สัมภาษณ์); และสหโรจน์ กิตติมหาเจริญ (2561: สัมภาษณ์)

1.3 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากแหล่งข้อมูลบุคคล ประกอบด้วย

1.3.1 ผลการศึกษาความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนวรรณคดี และ วรรณกรรมไทย ด้านหลักสูตรและการสอน ศิลปินแห่งชาติสาขาวรรณศิลป์ ด้านการสอน ศิลปะเพื่อความซาบซึ้ง และด้านการสอนเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา เชิงสร้างสรรค์ ด้วยการสัมภาษณ์ สรุปได้ดังนี้

ประเด็นที่ 1 การสอนตามแนวคิด Active Learning (การสอนโดยใช้ปัญหา เป็นฐานร่วมกับการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน) เหมาะสมกับบริบทการสอนวรรณคดีไทย

เนื่องจากการสอนทั้งสอบแบบเน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน เน้นการคิดร่วมกัน ทำร่วมกัน กิจกรรม ซึ่งเมื่อนำมาประยุกต์กับการสอนวรรณคดีไทยจะช่วยบทเรียนมีความน่าสนใจ ไม่น่าเบื่อ ไม่มองว่าเป็นสิ่งไกลตัว อีกทั้งนักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน ตลอดจนทำให้นักเรียน เข้าใจเนื้อหา อีกทั้งยังฝึกให้ผู้เรียนได้กล้าคิด กล้าทำมากยิ่งขึ้นอีกด้วย ดังข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญ ต่อไปนี้

“เหมาะสม เพราะปัญหาในวรรณคดีแต่ละเรื่องสามารถนำมาฝึกให้นักเรียนคิดแก้ไข ตามได้ และการสอนแบบกิจกรรมทำให้นักเรียนสนุกและเกิดความสนใจในการเรียน เมื่อนำมา รวมกันจะทำให้การเรียนวรรณคดีไทยสนุกและได้ความรู้”

(ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1)

“เหมาะสม เพราะการสอนวรรณคดีไทยในปัจจุบันจะต้องเน้นให้นักเรียนนำไป ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ไม่ใช่เพียงแปลตัวบทวรรณคดีไทยเท่านั้น การสอนโดยใช้กิจกรรม เป็นฐานทำให้เรียนไม่เบื่อหน่าย และเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน เมื่อนำมารวมกับการสอน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ยิ่งส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการทำงานด้วยกระบวนการกลุ่ม และยังทำให้นักเรียนได้ฝึกการคิดแก้ปัญหาจากวรรณคดีไทยเรื่องต่างๆได้ด้วย”

(ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3)

“เหมาะสม การสอนวรรณคดีไทยนั้นจะต้องฝึกให้นักเรียนได้คิด เพื่อนำมาเชื่อมโยง กับสังคมรอบตัว การสอนแบบปัญหาเป็นฐานช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด ทั้งวิเคราะห์ สังเคราะห์และ แก้ปัญหาโดยใช้วรรณคดีไทยเป็นสื่อ ส่วนการสอนโดยใช้กิจกรรมนั้น ทำให้การเรียนไม่น่าเบื่อ ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ตลอดจนมีการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดกัน จึงทำให้การเรียน วรรณคดีไทยประสบความสำเร็จมากกว่าครูสอนเพียงคนเดียว”

(ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 4)

ประเด็นที่ 2 การสอนตามแนวคิด Active Learning (การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน) สามารถส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา เชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยได้ เนื่องจากการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานมุ่งเน้น ที่การฝึกให้นักเรียนได้คิดได้ลงมือแก้ปัญหาได้จริง จึงเป็นการส่งเสริม ฝึกฝน และพัฒนานักเรียนให้คิด แก้ปัญหาเป็น และเมื่อฝึกคิดฝึกทำบ่อยๆจะส่งผลให้เกิดแนวทางในการแก้ปัญหาที่หลากหลายและ สร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น ส่วนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน จะเน้นให้นักเรียน “ปฏิบัติจริง” มีจุดมุ่งหมาย สนุก และน่าสนใจ ไม่ซ้ำซากจนก่อให้เกิดความเบื่อหน่าย ซึ่งเมื่อออกแบบการสอนให้ดี จะทำให้นำมาใช้ในการเรียนวรรณคดีไทยและส่งผลให้นักเรียนเกิดความซาบซึ้ง ดังข้อมูลจากการ สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ต่อไปนี้

“การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานมุ่งส่งเสริมการฝึกคิดแก้ปัญหา ส่วนการสอนโดยใช้กิจกรรมทำให้นักเรียนสนุก ไม่เบื่อ เมื่อสนุกและไม่เบื่อก็จะเกิดความรัก ความชอบ จากนั้นก็จะทำให้เกิดความซาบซึ้งตามมา”

(ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2)

“การสอนโดยใช้กิจกรรมทำให้นักเรียนได้ฝึกทำ ลงมือปฏิบัติ ใช้กระบวนการกลุ่มที่หลากหลาย เมื่อนำมาสอนร่วมกับการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานยิ่งท้าทายความสามารถและท้าทายความคิดของนักเรียน เมื่อนักเรียนเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรม การสอนโดยไม่รู้สึกเบื่อหรือต่อต้าน เขาก็จะเกิดความรัก สนุกกับสิ่งที่เรียน และทำให้เกิดความซาบซึ้ง และสามารถพัฒนากระบวนการคิดแก้ปัญหาได้ในเวลาต่อมา”

(ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 5)

“การสอนทั้งสองรูปแบบมุ่งเน้นที่จะพัฒนานักเรียนให้เรียนรู้ ได้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ เสรี ส่งเสริมนักเรียนให้เห็นคุณค่าในตัวเอง และผู้อื่นก็เห็นคุณค่าและความสามารถในตัวเขา จึงทำให้เกิดความภูมิใจ กล้าคิด กล้าทำ กล้าแสดงออก เมื่อเขาเกิดความภูมิใจเขาก็จะเรียนอย่างมีความสุข พยายามแสดงออกในพฤติกรรมเชิงบวก ตั้งใจเรียนตามรูปแบบการสอนที่ครูออกแบบไว้ ก็จะไปสู่ปลายทางคือ เกิดความซาบซึ้งในการเรียนวรรณคดีไทย เพราะเรียนรู้โดยไม่มีข้อแม้ อีกทั้งยังพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ผู้เรียนอีกด้วย ”

(ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 7)

ประเด็นที่ 3 วิธีการ/ขั้นตอนการสอนวรรณคดีไทยเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความซาบซึ้ง ควรประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ร่วมกันอ่านออกเสียง 2) ศึกษาวรรณคดีอย่างรอบด้าน 3) ถ่ายทอดความคิดสู่งานเขียน 4) แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และ 5) เผยแพร่ผลงานสู่สังคม ดังข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ต่อไปนี้

“ครูจะต้องเตรียมเอกสาร เล่าเนื้อเรื่อง ถอดคำศัพท์ออกมาอธิบายให้นักเรียนฟังอย่างหมดจด ไม่ให้ให้นักเรียนไปหาเอง เพื่อนำรายงานมาส่ง ให้คะแนนแล้วก็จบไป”

(ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 6)

“ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเลือกเนื้อหาและออกแบบการเรียนการสอน ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่น่าสนใจ และสนองต่อความสามารถที่แตกต่างของนักเรียน ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แบ่งปันความรู้และความรู้สึกกับผู้อื่น”

(ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 8)

“ครูผู้สอนจะต้องเกิดความซาบซึ้งก่อน ครูผู้สอนจะต้องออกแบบ กระบวนการสอนที่ทำให้นักเรียนคล้อยตามในสิ่งที่ครูนำเสนอ ครูจะต้องกระตุ้นให้นักเรียน ไปหาตัวบทมาอ่านเพิ่มเติมเพื่อสร้างประสบการณ์ร่วมกับวรรณคดีที่ครูกำหนดเพื่อนำไปสู่ความ ซาบซึ้ง”

(ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1)

ประเด็นที่ 4 การกำหนดหรือจำลองสถานการณ์แล้วให้นักเรียนแสดงวิธี ขั้นตอน กระบวนการในการคิดแก้ปัญหาที่เกี่ยวกับปัญหานั้นๆ เป็นวิธีการวัดและประเมินความสามารถ ในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ที่ดีและเหมาะสม ดังข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ต่อไปนี้

“ข้อสอบอัตนัยครูกำหนดสถานการณ์จากนั้นให้นักเรียนแสดงวิธีคิด”

(ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3)

“ครูกำหนดประเด็นปัญหาที่สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน และให้นักเรียนแสดง วิธีการคิดแก้ปัญหาอาจจะเป็นการเขียนตอบ คือการตอบแบบปากเปล่าก็ได้”

(ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 5)

“กำหนดสถานการณ์ หรือนำมาจากข่าวเหตุการณ์บ้านเมืองในปัจจุบัน จากนั้นให้นักเรียนคิดแสดงวิธีการแก้ปัญหา ตลอดจนมีการอภิปรายร่วมกัน”

(ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2)

“วัดโดยการทำข้อสอบทั้งปรนัยและอัตนัย”

(ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 7)

ประเด็นที่ 5 วิธีการวัดและประเมินความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยควรประเมินจาก พฤติกรรมของผู้เรียนที่ปรากฏออกมาโดยฟังจากการเล่าเรื่อง หรืออ่านจากงานเขียนที่นักเรียน สะท้อนคิดออกมาหลังจากเรียนวรรณคดีจบในแต่ละเรื่อง ดังข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ต่อไปนี้

“จัดสนทนากลุ่มและสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนปฏิบัติ จากนั้นวัดจากพฤติกรรม ที่ปรากฏ หรือฟังจากการตอบคำถาม หรืออ่านจากงานเขียน”

(ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3)

“วัดปฏิกิริยาโดยอัตโนมัติของผู้อ่าน เช่น การร้องไห้ การทုปไต้อะ หรือ หัวเราะ หรือยิ้มตามอารมณ์ของเรื่อง จากนั้นวัดการแสดงออกของผู้อ่านผ่านถ้อยคำ ทั้งการพูด และหรือการเขียน ถ้าผู้อ่านมีความสามารถในการใช้ภาษา ก็จะสามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก ที่แท้จริงออกมาได้ ทั้งการพูดหรือการเขียน แต่ถ้าผู้อ่านอ่อนด้อยทางการใช้ภาษา ก็จะไม่อาจ ถ่ายทอดได้ตั้งใจซึ่งอาจจะถ่ายทอดออกมาในลักษณะการสร้างสรรค์ชิ้นงานแทน”

(ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 8)

“ใช้กระบวนการสังเกตอย่างประณีตและละเอียดที่สุด คือการสังเกต จากสายตา การสังเกตจากเสียงอ่าน การสังเกตจากความตื่นตัว การสังเกตจากพฤติกรรมการอ่าน หนังสือ”

(ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 6)

“ครูจะต้องเสนอเนื้อหาวรรณคดีที่เลือกมาเป็นตัวบทให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ผู้เรียน คัดเลือกตัวบทที่ตนเองสนใจ ประทับใจ ให้ผู้เรียนอ่านแล้วมาวิเคราะห์ มาถ่ายทอดและมาเล่าให้ครู ฟัง จากนั้นครูสังเกตว่านักเรียนมีความรู้สึกร่วมมากน้อยเพียงใดจากการสังเกตพฤติกรรมของ นักเรียน”

(ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 5)

ประเด็นที่ 6 ครูผู้สอนจะต้องเตรียมเอกสาร เล่าเนื้อเรื่อง ถอดคำศัพท์ออกมา อธิบายให้ นักเรียนฟังอย่างหมดจด ไม่ใช่ให้นักเรียนไปหาเอง เพื่อนำรายงานมาส่ง ให้คะแนนแล้วก็จบภาค เรียนไป จะทำให้การสอนวรรณคดีไทยประสบความสำเร็จ ดังข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ต่อไปนี้

“จะต้องเตรียมการสอนให้มากขึ้น ทั้งเนื้อหา สื่อ และวิธีการสอน”

(ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1)

“ครูจะต้องปรับวิธีสอนไม่เน้นการบรรยายเหมือนเดิม แต่ต้องเน้นนักเรียนได้ลงมือ ปฏิบัติ ครูจะต้องเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็นในการสอนให้พร้อมต่อการเรียนรู้ของนักเรียน”

(ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 8)

“ครูจะต้องเลิกสั่งงานให้นักเรียนแปลตัวบท ทำรายงานมาส่ง แต่จะต้องให้นักเรียน เรียนรู้ไปพร้อมครู แปลความอย่างละเอียด เลิกให้นักเรียนท่องเป็นนกแก้วนกขุนทอง”

(ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 4)

“เลิกเอาคะแนนมาข่มขู่นักเรียน”

(ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3)

ประเด็นที่ 7 นักเรียนจะต้องเตรียมตัว เปิดใจที่จะเรียนรู้วรรณคดีไทย” เพื่อให้การสอน วรรณคดีไทยประสบความสำเร็จ ดังข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ต่อไปนี้

“ปรับมุมมองในการเรียนวรรณคดีไทยใหม่ อย่าคิดเพียงว่าไม่สำคัญ และไม่จำเป็นใน การสอบ”

(ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2)

“เลิกมองว่าวรรณคดีไทยเป็นเรื่องของคนในอดีตที่ไม่มีประโยชน์ต้องเปิดใจให้กับวรรณคดีไทย”

(ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 7)

“มองวรรณคดีไทยให้เป็นเรื่องราวของคนในสังคม สนุกกับการเรียนรู้เกร็ดความรู้ต่างๆ เพื่อจะได้นำมาประยุกต์ใช้กับปัจจุบัน”

(ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 8)

1.3.2 ผลสนทนากลุ่มเกี่ยวกับการเรียนการสอนวรรณคดีไทยในปัจจุบันสำหรับครูผู้สอนวิชาภาษาไทยสรุปได้ดังนี้

ประเด็นที่ 1 การสอนวรรณคดีไทยให้ประสบความสำเร็จควรจะจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบวิธีการสอนที่หลากหลายเพื่อตอบสนองความต้องการที่แตกต่างของผู้เรียนในแต่ละคน จากความเห็นของครูภาษาไทยพบว่า การสอนแบบ Active Learning ที่เน้นให้ผู้เรียนฝึกทักษะวิเคราะห์วิจารณ์วรรณคดีไทยตามประเด็นที่กำหนด และมีส่วนในการแก้ปัญหาผ่านกิจกรรมที่สร้างสรรค์จะทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนและส่งผลให้การสอนวรรณคดีไทยประสบความสำเร็จ ครูผู้สอนส่วนใหญ่มีความเห็นตรงกันว่า การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกิจกรรมเป็นฐาน เป็นวิธีสอนที่ดีสำหรับการสอนวรรณคดีไทย ดังข้อมูลจากการสนทนากลุ่มครูผู้สอนภาษาไทย ต่อไปนี้

“ใช้การสอนที่หลากหลาย เช่น กิจกรรม เกม ปัญหา คำถาม ประยุกต์ให้เหมาะกับเนื้อหาและระดับชั้นของนักเรียน”

(ครูภาษาไทยคนที่ 2)

“ใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด และจัดการสอนที่สนุกสนานโดยมีกิจกรรมให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง”

(ครูภาษาไทยคนที่ 3)

“สอนด้วยวิธีที่ทำให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ วิธีสอนจะต้องสนุก ไม่น่าเบื่อ มีส่วนร่วม ให้เด็กได้ฝึกคิดให้มากที่สุด”

(ครูภาษาไทยคนที่ 8)

“ใช้วิธีสอนที่ทำให้เด็กได้ฝึกคิด ฝึกแก้ปัญหาจากวรรณคดี แต่จะต้องสนุกด้วยไม่น่าเบื่อ ใช้วิธีสอนที่ทำให้ห้องเรียนไม่เครียด หรือเรียนแล้วได้ทั้งความรู้และความสนุกสนาน”

(ครูภาษาไทยคนที่ 9)

“ใช้กิจกรรมร่วมกับการฝึกกระบวนการคิดต่างๆ โดยเฉพาะคิดแก้ปัญหาเพราะเป็นทักษะที่จำเป็นในสังคมปัจจุบัน”

(ครูภาษาไทยคนที่ 10)

ประเด็นที่ 2 วิธีการวัดแบบสร้างสถานการณ์ (เขียนตอบหรือสนทนา) ทำให้ทราบว่านักเรียนสามารถแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ได้ ดังข้อมูลจากการสนทนากลุ่มครูผู้สอนภาษาไทย ต่อไปนี้

“ข้อสอบอัตนัยที่ฝึกแก้ปัญหาที่สิ่งที่ครูกำหนด”

(ครูภาษาไทยคนที่ 1)

“ครูกำหนดสถานการณ์แล้วนักเรียนฝึกคิดแก้ปัญหา เขียนตอบส่งครู”

(ครูภาษาไทยคนที่ 2)

“วัดจากการเขียนแสดงความคิดแก้ปัญหาจากสถานการณ์ปัญหารอบตัว เช่น จากข่าว หรือจากประเด็นปัญหาในวรรณคดีไทย”

(ครูภาษาไทยคนที่ 5)

“ครูกำหนดปัญหาให้นักเรียน จากนั้นให้นักเรียนแสดงกระบวนการวิธีการแก้ปัญหาด้วยวิธีการถาม-ตอบ”

(ครูภาษาไทยคนที่ 6)

ประเด็นที่ 3 วิธีการสังเกตพฤติกรรม และสนทนาให้ทราบว่า นักเรียนเกิดความซาบซึ้งในการเรียนวรรณคดีไทย ดังข้อมูลจากการสนทนากลุ่มครูผู้สอนภาษาไทย ต่อไปนี้

“ดูจากสีหน้า แววตา เวลาตอบคำถาม”

(ครูภาษาไทยคนที่ 3)

“ใช้การพูดคุย สังเกตพฤติกรรมที่แสดงออกระหว่างพูด”

(ครูภาษาไทยคนที่ 7)

“วัดจากการเขียนตอบ หรือการเล่าเรื่องราวหลังจากเรียนวรรณคดีไทย”

(ครูภาษาไทยคนที่ 8)

“ใช้การสนทนาเกี่ยวกับวรรณคดีไทยที่เรียน และสังเกตพฤติกรรมระหว่างเล่าระหว่างพูด”

(ครูภาษาไทยคนที่ 9)

ประเด็นที่ 4 การใช้ปัญหาหรือสถานการณ์จำลอง การใช้เกม บทบาทสมมติ การเล่าเรื่อง จัดเป็นสื่อการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการสนทนากลุ่มพบว่า

“ใช้สื่อที่เรียกว่า ครูผู้สอน ครูผู้สอนจะต้องเล่าเรื่องเก่ง มีเทคนิคที่จูงใจนักเรียน”

(ครูภาษาไทยคนที่ 1)

“กำหนดปัญหา และสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดีที่เรียนและสอดคล้องกับเหตุการณ์ชีวิตประจำวัน และมีเกมหรือกิจกรรมที่จูงใจนักเรียน”

(ครูภาษาไทยคนที่ 4)

“ครูจะต้องเป็นนักเล่าเรื่องที่ดี และมีกิจกรรมการแสดงประกอบ”

(ครูภาษาไทยคนที่ 9)

“ประเด็นปัญหาที่กระตุ้นความคิดนักเรียน และครูจะต้องเป็นนักกิจกรรม ที่สามารถสร้างกิจกรรมประกอบการสอน และเป็นนักเล่านิทานได้ดีเยี่ยม”

(ครูภาษาไทยคนที่ 10)

ประเด็นที่ 5 สิ่งที่ครูผู้สอนจะต้องปรับเพื่อให้การสอนวรรณคดีไทยประสบความสำเร็จ คือ วิธีการสอนจากการบรรยายเป็นวิธีการที่ทำให้นักเรียนรู้สึกว่าได้มีส่วนร่วม และเป็นส่วนสำคัญในการจัดการเรียนรู้ นอกจากนั้นพยายามเปรียบเทียบ เชื่อมโยงวรรณคดี ให้เข้ากับวัยและประสบการณ์ของผู้เรียนด้วย ดังข้อมูลจากการสนทนากลุ่มครูผู้สอนภาษาไทย ต่อไปนี้

“เลิกบรรยาย แล้วมาใช้กิจกรรมที่หลากหลายแทน”

(ครูภาษาไทยคนที่ 2)

“เลิกสอนแปลความ ท่องจำ แต่ให้ออกแบบการสอนที่ประยุกต์ใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน”

(ครูภาษาไทยคนที่ 5)

“ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ และเห็นความสำคัญของวรรณคดีไทย”

(ครูภาษาไทยคนที่ 8)

“ครูจะต้องกล้าสอนแบบแปลกๆใหม่ๆที่ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน นอกจากนี้ยังต้องเชื่อมโยงว่าวรรณคดีสำคัญกับสังคมได้อย่างไร”

(ครูภาษาไทยคนที่ 10)

ประเด็นที่ 6 นักเรียนต้องปรับความคิดโดยเปิดใจ และเต็มใจที่จะเรียนวรรณคดีไทย อย่าคิดว่าวรรณคดีไทยเป็นของโบราณ ล้าสมัย เพราะยังมีวรรณคดีไทย อีกหลายเรื่องที่ยังมีความทันสมัย มีแนวคิดที่เหมาะสมกับสังคมปัจจุบันเพื่อให้อการสอนวรรณคดีไทยประสบความสำเร็จ ดังข้อมูลจากการสนทนากลุ่มครูผู้สอนภาษาไทย ต่อไปนี้

“เลิกคิดว่าวรรณคดีไทยไม่สำคัญ”

(ครูภาษาไทยคนที่ 1)

“เปิดใจเรียนรู้วรรณคดีไทย”

(ครูภาษาไทยคนที่ 2)

“อย่ายึดติดภาพการสอนของครูในอดีตว่าเน้นการแปลความและท่องจำ อยากให้เปิดใจกับการเรียนวิธีใหม่ๆ”

(ครูภาษาไทยคนที่ 5)

“นักเรียนจะต้องเตรียมพร้อมที่จะเรียน รับรู้เนื้อหา ตลอดจนวิธีการสอนแบบใหม่ๆ ของครู นักเรียนจะต้องมีส่วนร่วมในกิจกรรมการสอนของครู”

(ครูภาษาไทยคนที่ 6)

จากการสนทนากลุ่มครูผู้สอนภาษาไทยสรุปได้ว่า นักเรียนต้องปรับความคิดโดยเปิดใจ และเต็มใจที่จะเรียนวรรณคดีไทย อย่าคิดว่าวรรณคดีไทยเป็นของโบราณ ล้าสมัย เพราะยังมีวรรณคดีไทยอีกหลายเรื่องที่ยังมีความทันสมัย มีแนวคิดที่เหมาะสมกับสังคมปัจจุบัน

1.3.3 ผลสนทนากลุ่มเกี่ยวกับการเรียนการสอนวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สรุปได้ดังนี้

ประเด็นที่ 1 ในการสอนวรรณคดีไทยนักเรียนต้องการให้ครูสอน ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ซึ่งเรียงตามลำดับความสนใจ 5 ลำดับแรก ดังนี้ 1) เรียนรู้โดยการ ใช้กิจกรรมเป็นหลัก 2) เรียนรู้จากประเด็นปัญหาเป็นหลัก 3) เรียนรู้ด้วยการแลกเปลี่ยนความคิดเป็นหลัก 4) เรียนรู้โดยกระบวนการกลุ่มและมีส่วนร่วมระหว่างผู้เรียนด้วยกัน และ 5) เรียนรู้โดยเน้นประสบการณ์เป็นหลัก ดังข้อมูลจากการสนทนากลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลาย ต่อไปนี้

“ใช้กิจกรรมประกอบบทเรียนร่วมกับกระบวนการกลุ่มที่ได้ฝึกคิด ฝึกทำได้แสดงความคิดเห็น”

(นักเรียนคนที่ 1)

“เกม กิจกรรม จะได้ไม่น่าเบื่อ”

(นักเรียนคนที่ 2)

“อยากให้ครูสอนให้ฝึกคิด ฝึกแก้ปัญหา แล้วก็มีกิจกรรมสนุกๆด้วย”

(นักเรียนคนที่ 5)

“ใช้กิจกรรมประกอบ พาไปแหล่งเรียนรู้ภายนอกบ้างจะดีมาก”

(นักเรียนคนที่ 6)

“อยากให้นำปัญหา หรือเหตุการณ์ในวรรณคดีมาฝึกแก้ปัญหา กับเหตุการณ์ใกล้ตัวในสังคมปัจจุบัน”

(นักเรียนคนที่ 8)

“อยากให้ครูสอนวรรณคดีที่สามารถนำไปฝึกคิด ฝึกแก้ปัญหาจริงได้ และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ”

(นักเรียนคนที่ 9)

“สอนด้วยวิธีที่สนุกอาจจะเล่นเกม กิจกรรมกลุ่ม แต่ก็อยากได้ทักษะและกระบวนการด้วย เช่น การฝึกคิดอย่างรอบด้าน การคิดอย่างมีวิจารณญาณ หรือคิดแก้ปัญหา”

(นักเรียนคนที่ 10)

“พาไปแหล่งเรียนรู้ภายนอกบ้าง ฝึกให้ทำงานกลุ่มนอกสถานที่ มีกิจกรรมสนุกๆ ให้ทำ ไม่ใช่สอนแต่แปลกลอน”

(นักเรียนคนที่ 11)

ประเด็นที่ 2 ในการสอนวรรณคดีไทยนักเรียนต้องการให้ครูสอน โดยนำประเด็นปัญหาในวรรณคดีไทยแต่ละเรื่องมาโยงกับสังคมไทยในปัจจุบันหรือสามารถอธิบายเทียบเคียงกับเหตุการณ์ในปัจจุบันได้ และเปิดโอกาสให้นักเรียนฝึกคิด ฝึกวิเคราะห์ และฝึกแก้ปัญหาได้อย่างหลากหลาย ตลอดจนสร้างพื้นที่ให้นักเรียนได้นำเสนอความคิดของตนเอง เพราะนักเรียนอยากให้ผู้ใหญ่มองว่าพวกเรา ก็โตพอที่จะสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้เช่นกัน ดังข้อมูลจากการสนทนากลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ต่อไปนี้

“ต้องเลิกสอนที่เน้นการแปลความ แล้วมาใช้ปัญหาจากวรรณคดีชวนคิด ชวนพูดคุย เพื่อให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นแทน”

(นักเรียนคนที่ 3)

“ครูต้องเก่งรอบด้าน ไม่ใช่รู้แต่เนื้อหาในตำรา ครูต้องเป็นนักเชื่อมโยงที่เก่ง สามารถเชื่อมโยงกับเหตุการณ์รอบตัวนักเรียนได้”

(นักเรียนคนที่ 4)

“ต้องสร้างพื้นที่ให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นในห้องเรียน ครูต้องไม่พูดคนเดียว ทั้งคาบ หรือต้องไม่ให้นักเรียนมาแปลความจนหมดคาบ มันจะไม่เกิดการฝึกคิด ต้องชวนนักเรียนคิด และให้โอกาสให้ถกเถียง ได้แสดงความคิดเห็นของเขา ”

(นักเรียนคนที่ 5)

“การเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในสังคมเป็นสิ่งที่ดีที่สุด ครูต้องเชื่อมโยงให้นักเรียนเห็นให้ได้ว่าเรียนวรรณคดีไทยไปแล้วสามารถเอาความรู้อะไรไปเชื่อมโยงได้บ้าง”

(นักเรียนคนที่ 7)

“ครูต้องเลิกมุ่งเน้นที่การแบ่งกลุ่มแปลความ แต่ครูจะต้องแปลไปพร้อมๆกับนักเรียน และเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวนักเรียนให้ได้มากที่สุด กำหนดประเด็นให้ร่วมกันคิด มากกว่าครูดคิดคนเดียว”

(นักเรียนคนที่ 10)

“ครูต้องไม่ปิดกั้นความคิดนักเรียน ครูไม่ควรตั้งธงคำตอบที่ถูกต้องไว้ แต่ควรสอนแบบยอมรับความเห็นที่แตกต่าง ยอมรับในเหตุผลของนักเรียน”

(นักเรียนคนที่ 12)

ประเด็นที่ 3 นักเรียนต้องการให้ครูสอนโดยใช้ตัวครูเองเป็นสื่อ คือ ครูต้องแม่นเนื้อเรื่อง เล่าสนุก มีน้ำเสียงเชิญชวนและน่าสนใจ แต่ถ้าครูขาดทักษะดังกล่าวก็สามารถใช้สื่อเทคโนโลยีจำพวกคลิปลิวดิโอ ภาพประกอบซึ่งจะทำให้กระตุ้นความสนใจได้ดีมาก ดึงข้อมูลจากการสนทนากลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ต่อไปนี้

“สื่อที่สำคัญที่สุด คือ ครูต้องสอนเก่ง จูงใจเด็กได้เก่งด้วย ”

(นักเรียนคนที่ 2)

“ใช้คลิปลิวดิโอ หรือภาพประกอบที่น่าสนใจ ไม่ใช่เปิดแต่หนังสือแล้วก็สอนจนจบชั่วโมง”

(นักเรียนคนที่ 4)

“สื่อที่ดีที่สุดอยากให้ครูผู้สอนจำเนื้อหาให้ได้ ไม่ใช่เปิดหนังสือแล้วเล่าเรื่องตามหนังสือ ผมอ่านเองได้ครับ ครูจะต้องเป็นนักเล่าเรื่องที่น่าสนใจ”

(นักเรียนคนที่ 11)

“อยากให้ครูใช้สื่อคือตัวครูเองให้เต็มที่และมีประสิทธิภาพมากที่สุด เล่าเรื่องให้ตื่นเต้น โน้มน้าวผู้เรียนให้อยากเรียนอยากฟัง”

(นักเรียนคนที่ 12)

ประเด็นที่ 4 วิธีการประเมินที่สะท้อนว่านักเรียนสามารถแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ได้นั้น จะต้องประเมินจากการพูด หรือเขียนนำเสนอชิ้นงาน เสนอแนวคิด เสนอวิธีการ โดยครูจะต้องให้ชิ้นงาน หรือให้ประเด็นในการแก้ปัญหาแล้วให้นักเรียนพูดหรือเขียนสะท้อนออกมา ไม่อยากให้ออกข้อสอบเป็นข้อสอบกากบาทเพราะมันวัดความสามารถ ในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนไม่ได้จริง และบางคนอาจจะเดาข้อสอบเก่งแต่ไม่ได้มีความสามารถแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ได้ ดึงข้อมูลจากการสนทนากลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ต่อไปนี้

“เขียนตอบโดยครูกำหนดประเด็นปัญหามาให้ได้แสดงความคิด”

(นักเรียนคนที่ 1)

“ครูกำหนดประเด็นปัญหา แล้วให้นักเรียนสะท้อนความคิดในการแก้ปัญหาออกมา ด้วยการพูด การเขียน หรือการสร้างชิ้นงาน”

(นักเรียนคนที่ 2)

“วัดจากการพูด เขียน การนำเสนอกระบวนการแก้ปัญหาออกมา เป็นชิ้นงานตาม ความถนัดของนักเรียน ซึ่งครูจะต้องกำหนดประเด็นปัญหาให้นักเรียนได้ฝึกแก้”

(นักเรียนคนที่ 5)

“กำหนดประเด็นปัญหาให้นักเรียนได้ฝึกคิด ฝึกแก้ปัญหาแล้วนำมาถ่ายทอดให้กับ ครูผู้สอนอาจจะเขียน พูด หรือทำเป็นคลิป รายการวิทยุ เป็นต้น”

(นักเรียนคนที่ 6)

ประเด็นที่ 5 วิธีการประเมินผลโดยการเรียกนักเรียนมาคุยเพื่อมาสะท้อนความคิด ความรู้สึก โดยการเล่าออกมาแล้วให้ครูฟัง หรือจะให้นักเรียนเขียนสะท้อนแทนก็ได้ แต่ครูจะต้อง ให้ความสำคัญพอสำหรับนักเรียนในการวัดความซาบซึ้งสามารถสะท้อนว่าผู้เรียนเกิดความซาบซึ้ง ในวรรณคดีไทย ดังข้อมูลจากการสนทนากลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ต่อไปนี้

“วัดจากการเล่าเรื่อง”

(นักเรียนคนที่ 3)

“สังเกตจากการเล่า การพูด ใบหน้า และแววตา”

(นักเรียนคนที่ 5)

“ให้เขียนหรือเล่าเรื่องวรรณคดีที่เรียน”

(นักเรียนคนที่ 8)

“ให้นักเรียนได้พูด ได้เล่าเรื่องครูฟัง แต่ครูต้องมีเวลามากพอ”

(นักเรียนคนที่ 11)

ประเด็นที่ 6 ครูผู้สอนจะต้องเข้าใจวรรณคดีไทยอย่างลึกซึ้ง ไม่ได้สอนแต่ตัวบท ที่คัดมาให้เรียน แต่ครูจะต้องรู้เรื่องราวทั้งหมดของวรรณคดีเล่มนั้นๆ ตลอดจนครู จะต้องสามารถ เชื่อมโยงเนื้อหากับวิชาอื่นๆที่เกี่ยวข้องได้ สามารถอธิบายเพิ่มเติมให้นักเรียนเข้าใจได้ ไม่ใช่ให้เด็ก แผลแล้วจบไปวันๆ อีกทั้งครูจะต้องสวมวิญญาณของนักเล่าเรื่องที่ดี มีน้ำเสียงเชิญชวน และมี ศิลปะการเล่าเรื่องเพื่อสร้างความสนใจของผู้เรียน ตลอดจนจะต้องแสดงให้เห็นว่าเนื้อหาหรือความรู้ จากวรรณคดีไทยไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้จะส่งผลให้การสอนวรรณคดีไทยประสบความสำเร็จ ดังข้อมูลจากการสนทนากลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ต่อไปนี้

“ครูต้องเปลี่ยนวิธีสอนจากบรรยายมาเป็นนักเล่านิทาน เพื่อให้นักเรียนสนุกไปด้วย”

(นักเรียนคนที่ 1)

“ครูจะต้องมีความรู้ในวรรณคดีเรื่องที่สอนตลอดทั้งเรื่อง ไม่ได้รู้ แค่ตอนที่กำหนดให้เรียนในหนังสือเท่านั้น”

(นักเรียนคนที่ 2)

“ครูต้องมีเทคนิคในการจูงใจให้นักเรียนอยากเรียน เช่น เล่าเรื่องเก่ง นำวรรณคดีเชื่อมโยงกับสถานการณ์ปัจจุบันได้เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ”

(นักเรียนคนที่ 6)

“ครูต้องแม่นเนื้อหา เก่งเล่าเรื่อง และสอนสนุกในทุกคาบเรียน”

(นักเรียนคนที่ 7)

“ขอให้ครูเลิกสั่งให้แปลกลอน แต่อยากให้ครูสอนเด็กไปแปลไป ช่วยเด็กแปลในส่วนที่ใช้ภาษายาก และมีกิจกรรมสนุกๆ ให้เด็กทำในระหว่างเรียน”

(นักเรียนคนที่ 9)

ประเด็นที่ 7 นักเรียนจะต้องปรับเปลี่ยนความคิดว่าวรรณคดีไทยไม่จำเป็น ไม่สำคัญต่อการใช้ชีวิต เพื่อให้ไม่มีอคติในการเรียน ดึงข้อมูลจากการสนทนากลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ต่อไปนี้

“เปิดใจที่จะเรียนวรรณคดีไทย”

(นักเรียนคนที่ 4)

“มองในมุมใหม่ว่าวรรณคดีไทยเป็นเรื่องไม่ไกลตัว”

(นักเรียนคนที่ 5)

“คิดว่าวรรณคดีไทยก็สามารถนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้เพื่อจะได้สนุกกับการเรียน”

(นักเรียนคนที่ 8)

“เปิดใจให้กับวรรณคดีไทย”

(นักเรียนคนที่ 11)

“ถ้าครูปรับวิธีเรียนเปลี่ยนวิธีสอนได้ ผมก็จะเปิดใจยอมรับ และตั้งใจเรียนวรรณคดีไทยเหมือนที่ครูตั้งใจสอน”

(นักเรียนคนที่ 12)

1.3.4 ผลการสังเกตพฤติกรรมการสอนวรรณคดีไทยของครู สรุปลงได้ดังนี้

ประเด็นที่ 1 การจัดการเรียนการสอนของครูส่วนใหญ่จะสอนวรรณคดีไทยด้วยวิธีบรรยาย ร่วมกับการให้นักเรียนอ่านออกเสียง แบ่งเนื้อหาวรรณคดีที่เรียนให้นักเรียนไปแปลความหมายและมานำเสนอหน้าชั้นเรียน พบครู 3 ท่านสอนโดยใช้การบรรยายร่วมกับการจัดกิจกรรมประกอบการสอนโดยใช้เกม กระบวนการกลุ่ม ตลอดจนการใช้คำถามกระตุ้นผู้เรียน ดังข้อมูลที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรมการสอนวรรณคดีไทยของครู ต่อไปนี้

“ครูบรรยาย แล้วให้นักเรียนทำใบงาน”

(ครูภาษาไทยห้องเรียนที่ 1)

“ครูแบ่งงานให้นักเรียนมาแปลตัวบทหน้าชั้นเรียนแล้วให้คะแนน”

(ครูภาษาไทยห้องเรียนที่ 2)

“ครูบรรยาย และใช้กิจกรรมกลุ่ม”

(ครูภาษาไทยห้องเรียนที่ 3)

“ใช้คำถามกระตุ้นความคิดผู้เรียน ครูบรรยายเนื้อหา และนักเรียนทำใบงาน”

(ครูภาษาไทยห้องเรียนที่ 4)

“ครูใช้เกมประกอบการสอน ให้นักเรียนอ่านออกเสียง ร่วมกันแปลตัวบท”

(ครูภาษาไทยห้องเรียนที่ 5)

ประเด็นที่ 2 ครูส่วนใหญ่ใช้สื่อคือ Power Point ,เอกสารประกอบการสอน และตำราเรียน มีเพียงบางท่านที่ใช้สื่อการสอนประเภทสื่อออนไลน์ และสื่อทำมือ ดังข้อมูลที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรมการสอนวรรณคดีไทยของครู ต่อไปนี้

“หนังสือเรียน”

(ครูภาษาไทยห้องเรียนที่ 1)

“Power Point”

(ครูภาษาไทยห้องเรียนที่ 2)

“คลิปจาก Youtube”

(ครูภาษาไทยห้องเรียนที่ 3)

“สื่อทำมือ เช่น แผ่นภาพ บัตรภาพ เกมบิงโก”

(ครูภาษาไทยห้องเรียนที่ 4)

“เกมเศรษฐีวรรณคดีไทย กล่องปริศนาวรรณคดีไทย”

(ครูภาษาไทยห้องเรียนที่ 5)

ประเด็นที่ 3 ครูส่วนใหญ่ขาดการเชื่อมโยงวรรณคดีกับเหตุการณ์ปัจจุบัน ครูมุ่งเน้นแปลความ ถอดความตามตัวบทเท่านั้น ดังข้อมูลที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรมการสอนวรรณคดีไทยของครู ต่อไปนี้

“ไม่เชื่อมโยง เน้นการแปลความ”

(ครูภาษาไทยห้องเรียนที่ 1)

“ไม่ได้เชื่อมโยง เน้นการวิเคราะห์เนื้อหา และความงามของภาษา”

(ครูภาษาไทยห้องเรียนที่ 2)

“ไม่ได้เชื่อมโยง แม้จะมีการถามตอบแต่ก็เป็นด้านความรู้ความจำที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของวรรณคดีเองนั่นๆ”

(ครูภาษาไทยห้องเรียนที่ 3)

“มีการเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ที่ใกล้เคียงกับวรรณคดีไทยบ้าง แต่ยังไม่ใช้เหตุการณ์ในปัจจุบันอีกทั้งยังไกลตัวนักเรียน”

(ครูภาษาไทยห้องเรียนที่ 4)

“มีการเชื่อมโยงบ้าง ”

(ครูภาษาไทยห้องเรียนที่ 5)

ประเด็นที่ 4 ครูส่วนใหญ่ไม่ได้เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นที่สอดคล้องกับเหตุการณ์หรือเชื่อมโยงในชีวิตประจำวัน จะเน้นถาม-ตอบเนื้อหาในตัวบทวรรณคดี ดังข้อมูลที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรมการสอนวรรณคดีไทยของครู ต่อไปนี้

“ไม่เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพราะเน้นแต่แปลตัวบท”

(ครูภาษาไทยห้องเรียนที่ 1)

“ไม่ได้เชื่อมโยง เน้นการวิเคราะห์เนื้อหา และความงามของภาษา”

(ครูภาษาไทยห้องเรียนที่ 2)

“ไม่ได้เชื่อมโยง แม้จะมีการถามตอบแต่ก็เป็นด้านความรู้ความจำที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของวรรณคดีเองนั่นๆ”

(ครูภาษาไทยห้องเรียนที่ 3)

“มีการเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ที่ใกล้เคียงกับวรรณคดีไทยบ้าง แต่ยังไม่ใช้เหตุการณ์ในปัจจุบันอีกทั้งยังไกลตัวนักเรียน”

(ครูภาษาไทยห้องเรียนที่ 4)

“มีการเชื่อมโยงบ้าง ”

(ครูภาษาไทยห้องเรียนที่ 5)

ประเด็นที่ 5 ครูวัดประเมินผลด้วยใบงาน ข้อสอบปรนัยและอัตนัย และมีการวัดผลจากชิ้นงานนักเรียนในบางคน ดังข้อมูลที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรมการสอนวรรณคดีไทยของครูต่อไปนี้

“ใช้ข้อสอบแบบกากบาท”

(ครูภาษาไทยห้องเรียนที่ 1)

“ใช้ข้อสอบแบบกากบาทและเขียนตอบ”

(ครูภาษาไทยห้องเรียนที่ 2)

“วัดและประเมินผลจากใบงานและการแปลตัวบทวรรณคดีในห้องเรียน”

(ครูภาษาไทยห้องเรียนที่ 3)

“ประเมินจากชิ้นงาน และการสอบ”

(ครูภาษาไทยห้องเรียนที่ 4)

“วัดจากการสอบปากเปล่า และข้อสอบกากบาท ”

(ครูภาษาไทยห้องเรียนที่ 5)

ประเด็นที่ 6 ครูยังสอนวรรณคดีตามแบบเดิมคือ อ่านแล้วแปล ไม่มีการเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ปัจจุบัน ไม่มีการฝึกให้ผู้เรียนคิดตามตัวบท จึงสรุปว่ายังไม่มีการสอน ที่ส่งเสริมการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ดังข้อมูลที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรมการสอนวรรณคดีไทยของครูต่อไปนี้

“ไม่ได้ส่งเสริมการคิดแก้ปัญหา แปลแต่ตัวบทวรรณคดี”

(ครูภาษาไทยห้องเรียนที่ 1)

“ไม่ได้ส่งเสริมการคิดแก้ปัญหา วิเคราะห์เนื้อความและภาษา”

(ครูภาษาไทยห้องเรียนที่ 2)

“ไม่ได้ส่งเสริมการคิดแก้ปัญหา เน้นเนื้อหามากกว่ากระบวนการ”

(ครูภาษาไทยห้องเรียนที่ 3)

“ส่งเสริมการคิดแก้ปัญหา”

(ครูภาษาไทยห้องเรียนที่ 4)

“ส่งเสริมการคิดแก้ปัญหา”

(ครูภาษาไทยห้องเรียนที่ 5)

ประเด็นที่ 7 ครูยังไม่มีการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความซาบซึ้ง แต่เป็นการสอนที่ทำให้ผู้เรียนไม่ชอบวรรณคดีไทยมากขึ้น เพราะครูไม่มีเทคนิควิธีสอน ที่แปลกใหม่ ไม่มีวิธีการวัดประเมินผลที่ตอบสนองความหลากหลาย และครูยังไม่เชื่อมโยงวรรณคดีกับสังคม ไม่ทำให้นักเรียนเข้าใจหรือเห็นว่าวรรณคดีไทยเรียนไปแล้วใช้ประโยชน์อะไรได้บ้าง

1.3.5 ผลการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนสรุปได้ดังนี้

ประเด็นที่ 1 พฤติกรรมการจัดการเรียนของนักเรียนส่วนใหญ่นั่งคุย เหม่อลอย และไม่สนใจระหว่างครูสอน เวลาครูซักถามนักเรียนจะไม่ค่อยตอบ และไม่กล้าแสดงความคิดเห็น นักเรียนชอบนั่งฟังมากกว่าแต่เป็นการนั่งฟังแบบเหม่อลอยและไม่มีสมาธิในการเรียน นักเรียนจะมีส่วนร่วมและแสดงรอยยิ้ม เสียงหัวเราะเมื่อครูสอนโดยใช้กิจกรรม เช่น เกม สื่อการสอน แปลกๆใหม่ที่เน้นการร่วมมือและการแข่งขัน แต่เมื่อครูสอน โดยใช้การบรรยาย ให้นักเรียนถอดความแล้วแปลความหมายทีละคนห้องเรียนจะเงียบและน่าเบื่อ ดังข้อมูลที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียน ต่อไปนี้

“นั่งหลับบ้าง นั่งฟังบ้าง ดาดูหนังสือ หูฟังเพื่อนและครู มือจดบันทึก เป็นผู้ฟังที่ดี”

(นักเรียนห้องเรียนที่ 1)

“ด้านหลังห้องคุยบ้าง เล่นโทรศัพท์บ้าง ส่วนหน้าห้องนั่งฟังครูสอน นักเรียนบางคนเหม่อลอย ”

(นักเรียนห้องเรียนที่ 2)

“เวลาครูถามจะไม่ค่อยยกคำตอบ ครูถามเมื่อไหร่ห้องเรียนจะเงียบ และระหว่างสอนจะตั้งใจฟังสักระยะ จากนั้นก็จะนั่งเล่น นั่งคุย”

(นักเรียนห้องเรียนที่ 3)

“เมื่อครูใช้กิจกรรมประกอบการสอน นักเรียนจะสนุก ห้องเรียนจะมีเสียงหัวเราะ และเกิดความวุ่นวายแต่เป็นความวุ่นวายที่ดี เมื่อครูใช้คำถามนักเรียนจะตอบบ้างไม่ถือกับว่าเงียบไม่ตอบ”

(นักเรียนห้องเรียนที่ 4)

“นักเรียนและครูมีการโต้ตอบกันพอสมควร แต่ถ้าเมื่อใดที่ครูถามนักเรียนจะเงียบ เวลาครูบรรยายจะตั้งใจฟังเฉพาะนักเรียนด้านหน้า ส่วนด้านหลังคุยบ้าง เล่นโทรศัพท์บ้าง”

(นักเรียนห้องเรียนที่ 5)

ประเด็นที่ 2 นักเรียนไม่ค่อยได้แสดงความคิดเห็น หรือแสดงความสามารถในการแก้ปัญหาเลย เนื่องจากครูผู้สอนไม่ได้จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้คิดแก้ปัญหา เน้นการสอน

แบบแปลความ อธิบายความหมาย และสรุปเนื้อหาเท่านั้น นักเรียน จึงไม่มีโอกาสแสดงความคิดเห็นและไม่ได้ฝึกคิดแก้ปัญหา ดังข้อมูลที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียน ต่อไปนี้

“ไม่มีโอกาสและบทบาทในการฝึกคิด เพราะครูบรรยายคนเดียว”

(นักเรียนห้องเรียนที่ 1)

“กิจกรรมการเรียนรู้ไม่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกคิดแก้ปัญหา เพราะการสอนเน้นครูเป็นสำคัญ ”

(นักเรียนห้องเรียนที่ 2)

“ครูมุ่งเน้นเนื้อหามากกว่าการพัฒนากระบวนการ นักเรียน จึงเรียนแบบฟัง จำ และจด ไม่เกิดการฝึกทักษะกระบวนการคิดแก้ปัญหา”

(นักเรียนห้องเรียนที่ 3)

“นักเรียนได้ฝึกคิด แต่เป็นการคิดวิเคราะห์ว่าตัวละครเคราะห์ ทำพฤติกรรมนี้ นักเรียนคิดว่าดีไม่ดี ใช่มิใช่ และได้ฝึกคิดแก้ปัญหาวา ถ้าเป็นนักเรียนจะแก้ปัญหายังไง แต่ไม่ได้ลงรายละเอียดที่แสดงให้เห็นกระบวนการเท่าที่ควร และยังไม่ได้เชื่อมโยง กับปัญหาในปัจจุบัน”

(นักเรียนห้องเรียนที่ 4)

“ครูใช้คำถามกระตุ้นให้นักเรียนคิด แต่ครูจะมีคำตอบอยู่ในใจเมื่อนักเรียนตอบต่างจากที่ครูคิดไว้ ครูก็จะพยายามเสนอคำตอบของตัวเองให้กับนักเรียน เพื่อให้ นักเรียนเชื่อตามที่ครูสอน”

(นักเรียนห้องเรียนที่ 5)

ประเด็นที่ 3 การเรียนวรรณคดีไทยเป็นเนื้อหาที่นักเรียนไม่ให้ความสนใจ และไม่ค่อยสนุกกับการเรียน เวลาแปลความก็จะแปลตามตัวอักษรไม่ได้ตั้งใจแปล และไม่ได้ใส่ใจกับการแปลเนื้อความ อีกทั้งเมื่อสังเกตสีหน้า แววตา และน้ำเสียงตอนแปลความ ตอนนำเสนอ และตอนคำถามพบว่าส่วนใหญ่มีความรู้สึกเฉยๆค่อนข้างเบื่อหน่ายที่จะต้องเรียนวรรณคดีไทย ดังข้อมูลที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยของผู้เรียน ต่อไปนี้

“นักเรียนไม่ได้รู้สึกรักและสนุกกับการเรียนวรรณคดีไทย”

(นักเรียนห้องเรียนที่ 1)

“นักเรียนเรียนด้วยความน่าเบื่อและจำเจกับการเรียน ”

(นักเรียนห้องเรียนที่ 2)

“เวลาเรียน เวลานำเสนอ ไม่พบว่านักเรียนแสดงอาการตื่นเต้น หรือแววตาไม่ได้แสดงถึงความกระตือรือร้นและความตั้งใจในการเรียนวรรณคดีไทย”

(นักเรียนห้องเรียนที่ 3)

“มีนักเรียนเพียง 4-5 คนเท่านั้นที่เวลาเรียนวรรณคดีจะมีดวงตาเป็นประกาย ชักถามครูผู้สอน มีส่วนร่วมกับตัวละครโดยโต้เถียงกันแทนตัวละครในหนังสือ ทำให้ห้องเรียนมีสีสัน ส่วนที่เหลือจะสนุกกับการเรียนเมื่อมีกิจกรรม และหัวเราะเมื่อครูผู้สอน เป็นนักร้องเรื่องที่ดี เมื่อใดที่ครูเล่าเรื่องสนุก นักเรียนจะตั้งใจเรียน และมีดวงตาที่สะท้อนถึงความสนใจและความสุข เมื่อได้เรียนวรรณคดีไทย”

(นักเรียนห้องเรียนที่ 4)

“ขาดความสนใจในการเรียน เรียนตามหน้าที่เท่านั้น นักเรียนไม่ได้แสดงพฤติกรรมที่บ่งชี้ว่ารักและชอบวรรณคดีไทย”

(นักเรียนห้องเรียนที่ 5)

จากผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานในขั้นตอนที่ 1 ทำให้ผู้วิจัยทราบข้อมูลเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายต่อไป

2. ผลการพัฒนาและหาคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในขั้นตอนการพัฒนา และหาคุณภาพของรูปแบบครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบและพัฒนา รูปแบบ รวมทั้งการประเมินคุณภาพของรูปแบบ และการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีผลการพัฒนา และหาคุณภาพของรูปแบบดังนี้

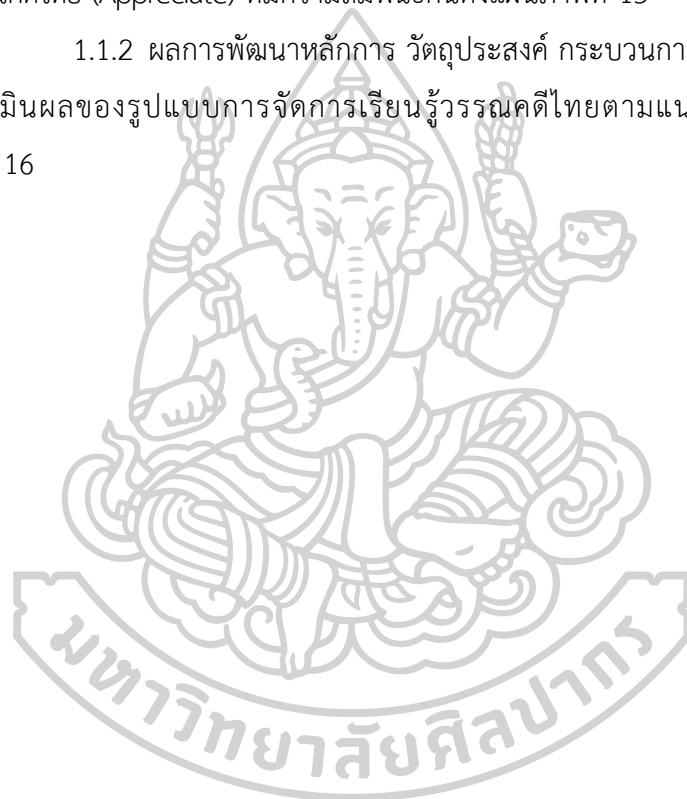
ในการออกแบบและพัฒนาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานในขั้นตอนที่ 1 มาใช้ในการออกแบบและพัฒนา มีผลดังนี้

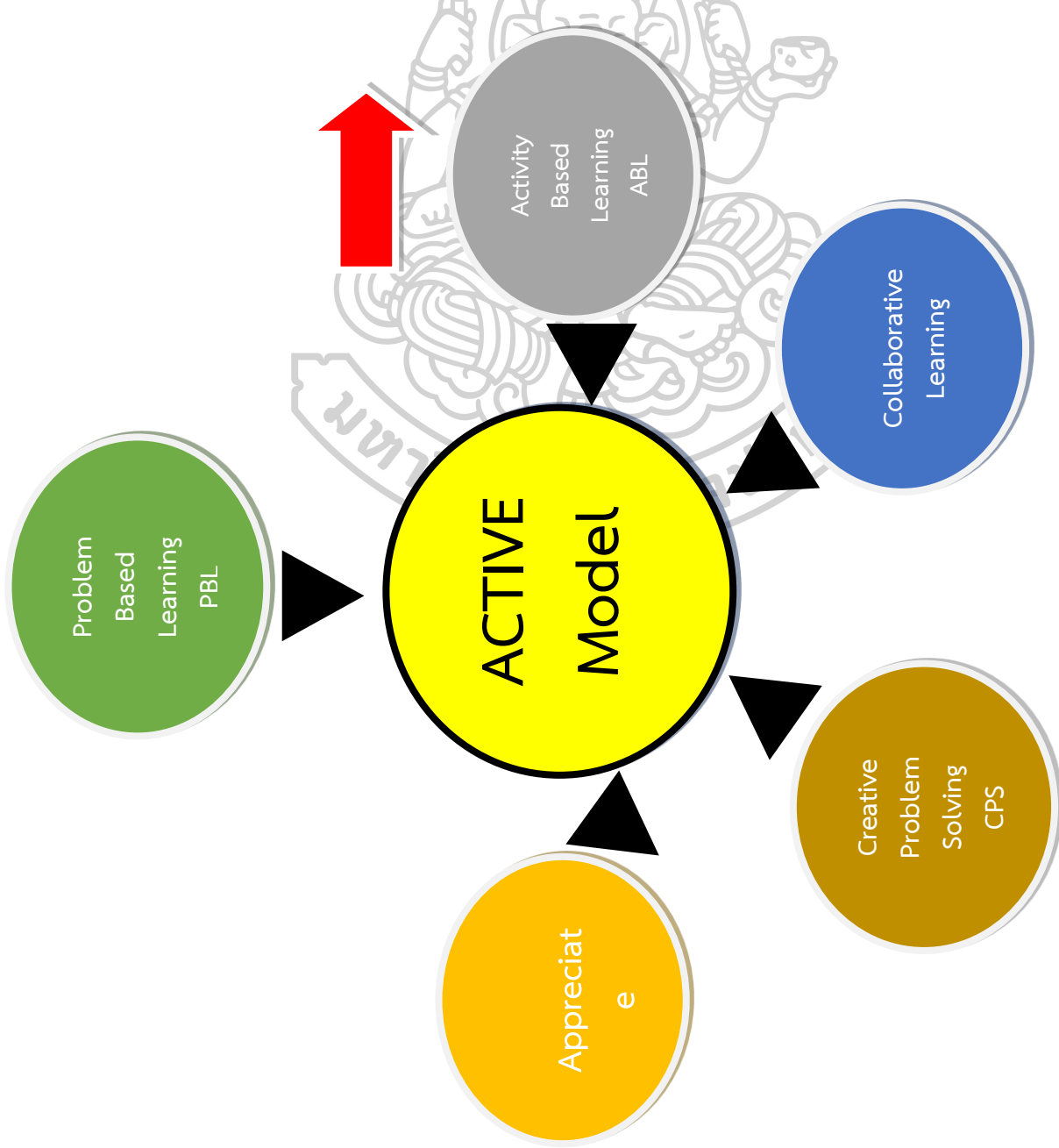
2.1 ผลการออกแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning มีผลการสังเคราะห์และการพัฒนาตามองค์ประกอบของรูปแบบดังนี้

2.1.1 ผลการสังเคราะห์ความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา

เชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และผลการสังเคราะห์แนวคิดพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายประกอบด้วย แนวคิด ทฤษฎีการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning : PBL) การเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning : ABL) การร่วมมือกันเรียนรู้ (Collaborative Learning) แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving : CPS) และแนวคิดเกี่ยวกับความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย (Appreciate) ที่มีความสัมพันธ์กันดังแผนภาพที่ 15

1.1.2 ผลการพัฒนาหลักการ วัตถุประสงค์ กระบวนการจัดการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ดังแผนภาพที่ 16





แนวคิดทฤษฎี

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning

1) การเรียนแบบแก้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) มุ่งเน้นการนำปัญหามาใช้ นักเรียนจะได้พบกับปัญหา แล้วผ่านกระบวนการคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

2) การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based Learning) เน้นการสอนที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ ลงมือปฏิบัติด้วยกิจกรรมที่มีความหมาย และเป็นตัวกระตุ้นความรู้ ความคิด ตลอดจนเนื้อหาเพื่อที่จะฝึกหรือพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนด

ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

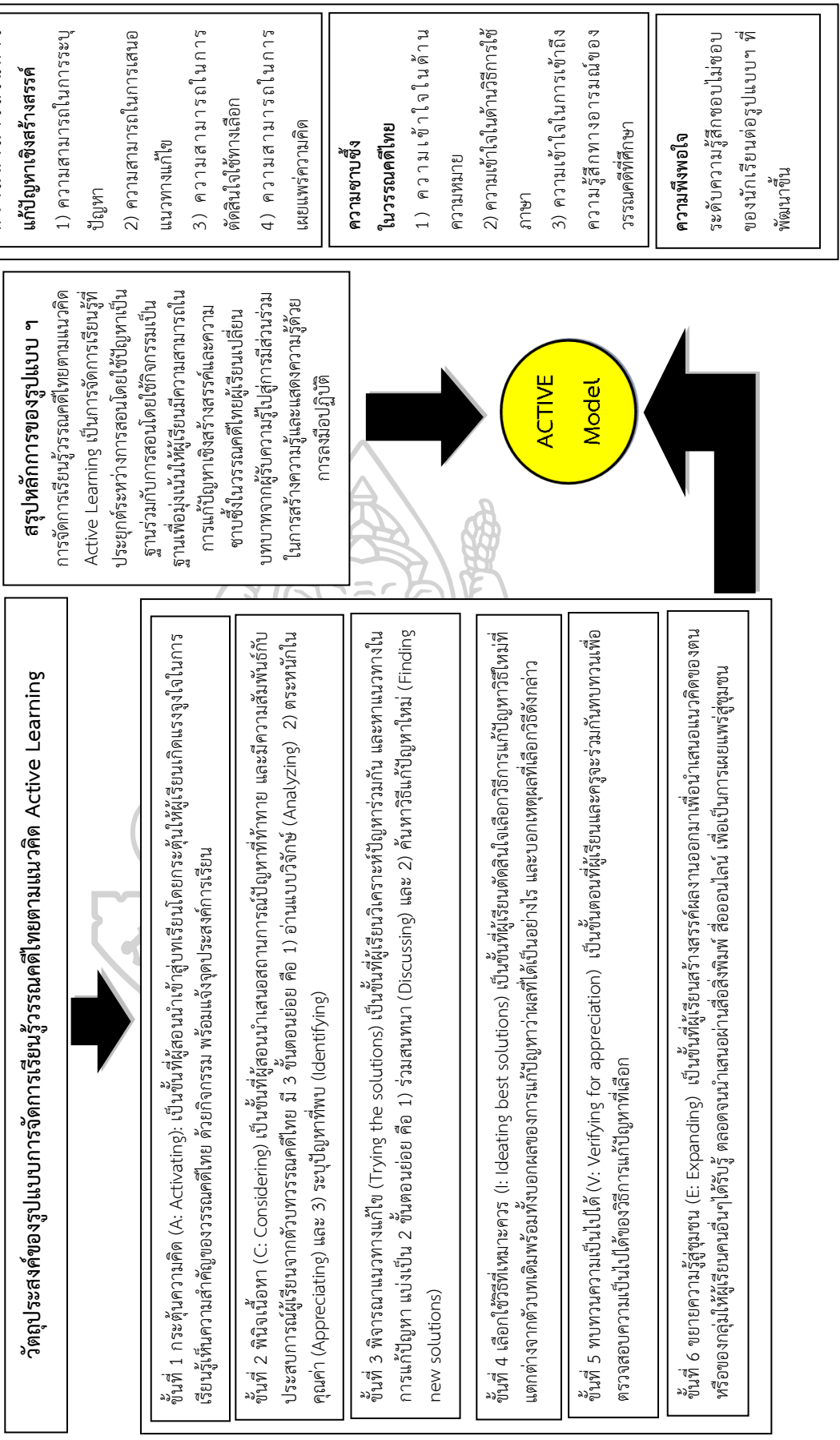
พฤติกรรมที่ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์แนวทางในการแก้ปัญหา ตลอดจนกำหนดขั้นตอนหรือวิธีการขึ้นใหม่ที่แตกต่างกันจากการแก้ปัญหาในวรรณคดีต้นฉบับ ซึ่งสามารถแก้ปัญหาได้ตรงกับสาเหตุ อีกทั้งไม่ขัดกับหลักศีลธรรมในสังคม

ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย

ความเข้าใจในข้อความหมาย ด้านวิธีการใช้ภาษา และเข้าถึงความรู้สึกทางอารมณ์ของวรรณคดีที่ศึกษา

แผนภาพที่ 16 แนวคิดพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

แผนภาพที่ 17 ผลการสังเคราะห์



วัตถุประสงค์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วอร์รณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความคิด (A: Activating): เป็นขั้นที่ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียนโดยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้เห็นความสำคัญของวรรณคดีไทย ด้วยกิจกรรม พร้อมแจ่งจุดประสงค์การเรียนรู้

ขั้นที่ 2 พินิจเนื้อหา (C: Considering) เป็นขั้นที่ผู้สอนนำเสนอสถานการณ์ปัญหาที่ท้าทาย และมีความสัมพันธ์กับประสบการณ์ผู้เรียนจากตัวบทวรรณคดีไทย มี 3 ขั้นตอนย่อย คือ 1) อ่านแบบวิจักษ์ (Analyzing) 2) ตระหนักในคุณค่า (Appreciating) และ 3) ระบุปัญหาที่พบ (Identifying)

ขั้นที่ 3 พิจารณาแนวทางแก้ไข (Trying the solutions) เป็นขั้นที่ผู้เรียนวิเคราะห์ปัญหาร่วมกัน และหาแนวทางในการแก้ปัญหา แบ่งเป็น 2 ขั้นตอนย่อย คือ 1) ร่วมสนทนา (Discussing) และ 2) ค้นหาวิธีแก้ปัญหาใหม่ (Finding new solutions)

ขั้นที่ 4 เลือกใช้วิธีที่เหมาะสม (Ideating best solutions) เป็นขั้นที่ผู้เรียนตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาวิธีใหม่ที่แตกต่างจากตัวบทเดิมพร้อมทั้งบอกผลของการแก้ปัญหาว่าผลที่ได้เป็นอย่างไร และบอกเหตุผลที่เลือกวิธีดังกล่าว

ขั้นที่ 5 ทบทวนความเป็นไปได้ (V: Verifying for appreciation) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนและครูจะร่วมกันทบทวนเพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ของวิธีการแก้ปัญหาที่เลือก

ขั้นที่ 6 ขยายความรู้สู่ชุมชน (E: Expanding) เป็นขั้นที่ผู้เรียนสร้างผลงานออกมาเพื่อนำเสนอแนวคิดของตนเองหรือของกลุ่มให้ผู้เรียนคนอื่น ๆ ได้รับรู้ ตลอดจนนำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ เพื่อเป็นการเผยแพร่สู่ชุมชน

สรุปหลักการของรูปแบบฯ
การจัดการเรียนรู้วอร์รณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ประยุกต์ระหว่างการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเพื่อมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยผู้เรียนเปลี่ยนแปลงบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้และแสดงความรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติ

การวัดและประเมินผล
ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์
1) ความสามารถในการระบุปัญหา
2) ความสามารถในการเสนอแนวทางแก้ไข
3) ความสามารถในการตัดสินใจทางเลือก
4) ความสามารถในการเผยแพร่ความคิด

ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย
1) ความเข้าใจในด้านความรู้สึกลึกซึ้งของวรรณคดีที่ศึกษา
2) ความเข้าใจในวิธีการใช้ภาษา
3) ความเข้าใจในการเข้าถึงความรู้สึกลึกซึ้งของวรรณคดีที่ศึกษา

ความพึงพอใจ
ระดับความรู้สึกชอบไม่ชอบของนักเรียนต่อรูปแบบฯ ที่พัฒนาขึ้น

ผลการสังเคราะห์เอกสาร งานวิจัย การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และประเด็นข้อมูลที่สำคัญในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยนำข้อมูลดังกล่าวมาออกแบบ (Design) และพัฒนา (Development) โดยนำข้อมูลที่เกิดจากการวิเคราะห์ในขั้นตอนของ (Analysis) : Research 1 (R1) มาใช้เป็นฐานในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ประกอบด้วยหลักการ วัตถุประสงค์ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และปัจจัยสนับสนุนในการนำรูปแบบไปใช้ ซึ่งได้พัฒนาขึ้นตามหลักการ แนวคิดการตามแบบจำลองการออกแบบระบบการเรียนการสอน ADDIE Model ที่ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนให้มีความเป็นระบบ (Kruse, 2009) ร่วมกับแนวคิดรูปแบบการจัดการเรียนการสอนของ Joyce and Weil (2009) และแบบจำลองการออกแบบการเรียนการสอนเชิงระบบของ (Dick, Carey and Carey, 2005) การวิจัยและพัฒนา (Research and Development) (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) ร่วมกับการศึกษาหลักการแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิด Active Learning

ร่างที่ 1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย “ACIDE Model” โดยมีส่วนประกอบดังแผนภาพที่ 17 ดังนี้

หลักการ การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ประยุกต์ระหว่างการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ผู้เรียนเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้และแสดงความรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติ

วัตถุประสงค์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย

การวัดและประเมินผล

1. ประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนด้วยชิ้นงาน
2. ประเมินความซาบซึ้งที่มีต่อวรรณคดีไทยของนักเรียนผ่านการสะท้อนคิด
3. ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบฯที่พัฒนาขึ้น

องค์ประกอบเงื่อนไขการนำรูปแบบไปใช้

1. ผู้สอนจะต้องศึกษาองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตลอดจน

กระบวนการต่างๆในทุกขั้นตอนให้เข้าใจอย่างชัดเจน และสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องชัดเจนให้กับผู้เรียน

2. ผู้สอนจะต้องชื่นชอบในวรรณคดีไทย มีศิลปะการเล่าเรื่องและถ่ายทอดได้อย่างน่าสนใจอีกทั้งจะต้องสามารถประยุกต์เนื้อหาในวรรณคดีไทยให้เชื่อมโยงกับสังคมปัจจุบันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน

1. ขั้นกระตุ้นความคิด เป็นขั้นที่ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียนโดยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้เห็นความสำคัญของวรรณคดีไทย โดยใช้การสนทนา การตั้งคำถาม การยกตัวอย่าง การใช้กิจกรรม เพื่อทบทวนความรู้เดิมก่อนการนำเสนอความรู้ใหม่ พร้อมแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนทราบ

2. ขั้นพิจารณาปัญหา เป็นขั้นที่ผู้สอนนำเสนอสถานการณ์ปัญหาที่ท้าทาย และมีความสัมพันธ์กับประสบการณ์ผู้เรียนจากตัวบทวรรณคดีไทย ให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์สาเหตุปัญหาความขัดแย้ง และตัดสินใจเลือกประเด็นปัญหาที่สำคัญที่สุด 1 ประเด็น

3. ขั้นหาวิธีแก้ไข เป็นขั้นที่ผู้เรียนวิเคราะห์ปัญหาร่วมกัน และหาแนวทางในการแก้ปัญหา แบ่งเป็น 2 ขั้นตอน คือ

3.1 วิเคราะห์ว่าในตัวบทวรรณคดีใช้วิธีการใดในการแก้ปัญหา

3.2 คิดหาวิธีการแก้ปัญหาใหม่ที่แตกต่างจากตัวบท พร้อมทั้งบอกผลกระทบ

4. ขั้นตัดสินใจใช้ทางเลือก เป็นขั้นที่ผู้เรียนตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาวิธีใหม่ที่แตกต่างจากตัวบทเดิม พร้อมทั้งบอกผลของการแก้ปัญหาว่าผลที่ได้เป็นอย่างไร และบอกเหตุผลที่เลือกวิธีดังกล่าว

5. ขั้นสะท้อนคิด เป็นขั้นที่ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานออกมาเพื่อนำเสนอแนวคิดของตน หรือของกลุ่มให้ผู้เรียนคนอื่นๆได้รับรู้ ตลอดจนนำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ เพื่อเป็นการเผยแพร่ให้เป็นที่ยอมรับ

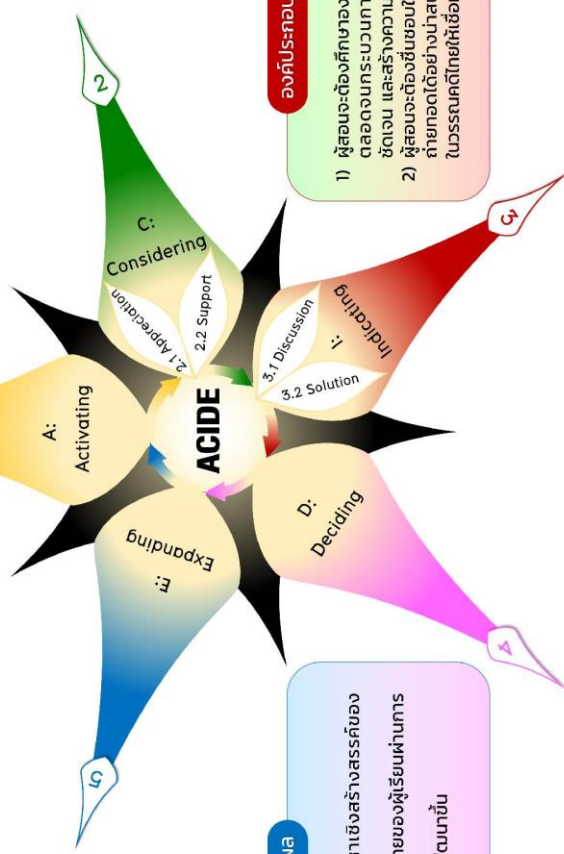
รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซำบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

หลักการ

การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ประยุกต์ระหว่งการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อมุ่งเป็นให้ผู้ใช้เรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซำบซึ้งในวรรณคดีไทย ผู้เรียนเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้และแสดงความรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติ

วัตถุประสงค์

เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซำบซึ้งในวรรณคดีไทย



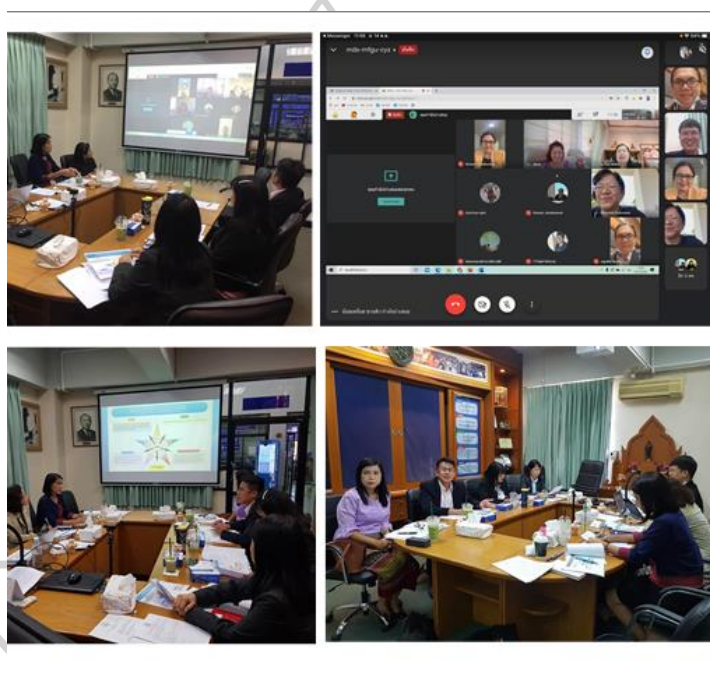
การวัดและประเมินผล

- 1) ประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนด้วยชิ้นงาน
- 2) ประเมินความซำบซึ้งที่มีต่อวรรณคดีไทยของผู้เรียนผ่านการสะกอนคิด
- 3) ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบที่พัฒนาขึ้น

องค์ประกอบเงื่อนไขการนำรูปแบบไปใช้

- 1) ผู้สอนจะต้องศึกษารองคประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนกระบวนการต่าง ๆ ในทุกขั้นตอนให้เข้าใจอย่างชัดเจน และสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องชัดเจนให้กับผู้เรียน
- 2) ผู้สอนจะต้องมีซำบซึ้งในวรรณคดีไทย มีศิลปะการเล่าเรื่องและถ่ายทอดได้อย่างน่าสวสนใจ อีกทั้งจะต้องสามารถประยุกต์เนื้อหาในวรรณคดีไทยให้เชื่อมโยงกับสิ่งคมปัจจุบันได้

เมื่อนำร่างโมเดลร่างที่ 1 ให้กรรมการวิทยานิพนธ์พิจารณาร่วมกับผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 11 คนจากการสัมมนาผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) นั้น ผู้ทรงคุณวุฒิให้ความเห็นว่าองค์ประกอบของร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning มีหลักการ วัตถุประสงค์ กระบวนการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และปัจจัยสนับสนุนในการนำรูปแบบไปใช้เหมาะสมครบถ้วน คู่มือการใช้รูปแบบการเรียนการสอน แผนการจัดการเรียนรู้ แบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ แบบวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย และแบบสอบถามความพึงพอใจมีความเหมาะสมในการนำไปใช้ได้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งมีข้อเสนอแนะ



แผนภาพที่ 18 การสัมมนาผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) (วันอาทิตย์ที่ 14 พฤศจิกายน พ.ศ.2563
ที่มหาวิทยาลัยศิลปากร)

ตารางที่ 37 ข้อเสนอของผู้เชี่ยวชาญหลังจากการสัมมนาผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship)

ลำดับที่	ประเด็นที่ควรปรับปรุง/แก้ไข	ผลการปรับปรุง/แก้ไข
1	ปรับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้จาก 5 ขั้นตอน เป็น 6 ขั้นตอน และเปลี่ยนชื่อภาษาอังกฤษ ใหม่ให้สอดคล้องกับภาษาไทย	ผู้วิจัยปรับตามข้อเสนอแนะ ดังนี้ ขั้นที่ 1 กระตุ้นความคิด (A: Activating) ขั้นที่ 2 พินิจเนื้อหา (C: Concentrating) 2.1 อ่านแบบวิจักษ์ (Analyzing) 2.2 ตระหนักในคุณค่า (Appreciating) 2.3 ระบุปัญหาที่พบ (Identifying) ขั้นที่ 3 พิจารณาแนวทางแก้ไข (Trying the solutions) 3.1 ร่วมสนทนา (Discussing) 3.2 ค้นหาวิธีแก้ปัญหาคือใหม่ (Finding new solutions) ขั้นที่ 4 เลือกใช้วิธีที่เหมาะสม (I: Ideating best solutions) ขั้นที่ 5 ทบทวนความเป็นไปได้ (V: Verifying for appreciation) ขั้นที่ 6 ขยายความรู้สู่ชุมชน (E: Expanding)
2	ปรับชื่อโมเดลการสอน ACIDE	ผู้วิจัยปรับตามข้อเสนอแนะเป็น ACTIVE
3	ปรับการวัดและประเมินผลให้ชัดเจนมากขึ้น	ผู้วิจัยปรับตามข้อเสนอแนะเป็น 1) การประเมินผลเพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ 2) การประเมินตามสภาพจริงความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย 3) การประเมินความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ACTIVE Model
4	เปลี่ยนข้อความ องค์ประกอบเงื่อนไขการนำรูปแบบไปใช้	ผู้วิจัยปรับตามข้อเสนอแนะเป็น ปัจจัยสนับสนุนในการนำรูปแบบไปใช้
5	ปรับข้อความในหัวข้อปัจจัยสนับสนุนในการนำรูปแบบไปใช้ให้ชัดเจนและเป็นรูปธรรมมากขึ้น	ผู้วิจัยปรับตามข้อเสนอแนะเป็น 1) ความรักและชื่นชอบในวรรณคดีไทยของครูผู้สอน 2) ความรู้อย่างละเอียดและรอบด้านใน

ตารางที่ 37 ข้อเสนอของผู้เชี่ยวชาญหลังจากการสัมมนาผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) (ต่อ)

ลำดับที่	ประเด็นที่ควรปรับปรุง/แก้ไข	ผลการปรับปรุง/แก้ไข
		วรรณคดีไทยของครูผู้สอน
		3) ศิลปะการเล่าเรื่อง เทคนิคการถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างน่าสนใจตลอดจนความสามารถประยุกต์เนื้อหาในวรรณคดีไทยให้เชื่อมโยงกับสังคมปัจจุบันของครูผู้สอน
6	ปรับรูปแบบโมเดลให้ปรากฏทฤษฎีที่นำมาเป็นหลักในการจัดการเรียนรู้และแสดงให้เห็นตัวแปรตามในรูปแบบโมเดล	ผู้วิจัยปรับตามข้อเสนอแนะ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย “ACTIVE Model” โดยมีส่วนประกอบดังแผนภาพที่ 22 ดังนี้

1. **หลักการ** การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ประยุกต์ระหว่างการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ผู้เรียนเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้และแสดงความรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติ

2. **วัตถุประสงค์** : เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความเข้าใจในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

หลักการ

การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ประยุกต์ระหว่างการสอนโดยวิธีปัญหาเป็นฐานร่วมกับการสอนโดยวิธีกิจกรรมเป็นฐานเพื่อนำให้ผู้เรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความเข้าใจในวรรณคดีไทยที่เรียนเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่วิธีการมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้และแสดงความรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติ

วัตถุประสงค์

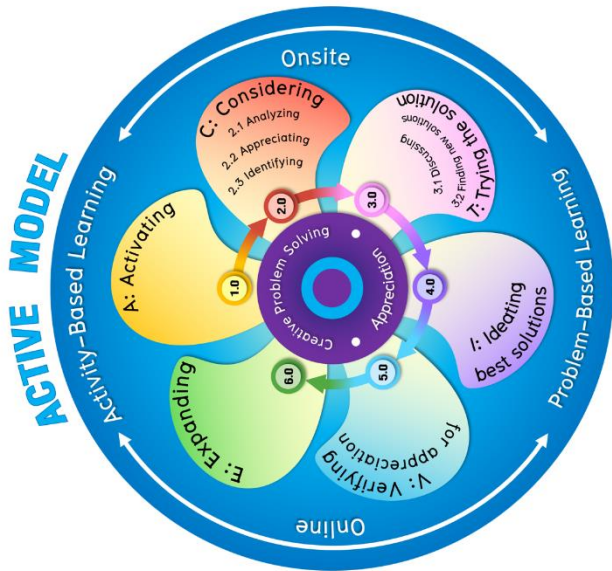
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความเข้าใจในวรรณคดีไทย

กระบวนการจัดการเรียนรู้

- ขั้นที่ 1 **A : Activating** (กระตุ้นความคิด)
- ขั้นที่ 2 **C : Considering** (พิจารณา)
 - 2.1 Analyzing (อ่านแบบรู้จัก)
 - 2.2 Appreciating (ตระหนักคุณค่า)
 - 2.3 Identifying (ระบุบทบาท)
- ขั้นที่ 3 **T : Trying the solution** (พิจารณาแนวทางแก้ไข)
 - 3.1 Discussing (ร่วมสนทนา)
 - 3.2 Finding new solution (ค้นหาวิธีการแก้ปัญหาใหม่)
- ขั้นที่ 4 **I : Ideating best solution** (เลือกวิธีที่เหมาะสม)
- ขั้นที่ 5 **V : Verifying for appreciation** (ทบทวนความเป็นไปได้)
- ขั้นที่ 6 **E : Expanding** (ขยายความรู้สู่ชุมชน)

การวัดและประเมินผล

- 1) การประเมินผลเพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์
- 2) การประเมินผลตามสภาพจริงตามข้อชี้แจงในวรรณคดีไทย
- 3) การประเมินผลตามข้อชี้แจงในแบบการจัดการเรียนรู้ ACTIVE Model



ปัจจัยสนับสนุนในการนำรูปแบบไปใช้

- 1) ความรักและชื่นชอบในวรรณคดีไทยของผู้สอน
- 2) ความรู้อย่างละเอียดและรอบด้านในวรรณคดีไทยของผู้สอน
- 3) ศิลปะการเล่าเรื่อง เทคนิคการถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างน่าสนใจ ตลอดจนความสามารถในการประยุกต์เนื้อหาในวรรณคดีไทยให้เชื่อมโยงกับสังคมปัจจุบันของผู้สอน

แผนภาพที่ 19 รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความเข้าใจในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย “ACTIVE Model” ที่นำไปใช้ (Implement) กับนักเรียน

กระบวนการจัดการเรียนรู้ 6 ชั้น คือ

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความคิด (A: Activating): เป็นขั้นที่ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียน

โดยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้เห็นความสำคัญของวรรณคดีไทย โดยใช้การสนทนา การตั้งคำถาม การยกตัวอย่าง การใช้กิจกรรม เพื่อทบทวนความรู้เดิมก่อนการนำเสนอความรู้ใหม่ พร้อมแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ



แผนภาพที่ 20 การจัดการเรียนรู้ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความคิด ณ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี

ขั้นที่ 2 พินิจเนื้อหา (C: Considering) เป็นขั้นที่ผู้สอนนำเสนอสถานการณ์

ปัญหาที่ท้าทาย และมีความสัมพันธ์กับประสบการณ์นักเรียนจากตัวบทวรรณคดีไทย ให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์สาเหตุปัญหาความขัดแย้ง และตัดสินใจเลือกประเด็นปัญหาที่สำคัญที่สุด 1 ประเด็น มี 3 ขั้นตอนย่อย คือ

2.1 อ่านแบบวิพากษ์ (Analyzing) การอ่านออกเสียงเพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงความไพเราะของวรรณคดี อ่านอย่างละเอียดเพื่อให้นักเรียนเข้าถึงความหมายของเนื้อหาและความงามในภาษาที่กวีแฝงไว้ในวรรณคดี

2.2 ตระหนักในคุณค่า (Appreciating) การส่งเสริมให้นักเรียนสนทนาสะท้อนคิดในประเด็นคุณค่าของวรรณคดีที่ปรากฏโดยการเลือกตัวบทจากวรรณคดีที่ครูนำเสนอคนละ 1 ส่วนวนที่ผู้เรียนเห็นว่ามีค่าไพเราะในด้านความหมาย เสียง โวหาร และอารมณ์จนทำให้เกิดความซาบซึ้งใจมาเล่าหรือสะท้อนให้ครูผู้สอนฟัง

2.3 ระบุปัญหาที่พบ (Identifying) นักเรียนร่วมกันระบุปัญหาทุกปัญหาที่ปรากฏในตัวบทวรรณคดีไทย



แผนภาพที่ 21 การจัดการเรียนรู้ขั้นตอนที่ 2 พินิจเนื้อหา ณ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี

ขั้นที่ 3 พิจารณาแนวทางแก้ไข (Trying the solutions) เป็นขั้นที่นักเรียนวิเคราะห์ปัญหาร่วมกัน และหาแนวทางในการแก้ปัญหา แบ่งเป็น 2 ขั้นตอน คือ

3.1 ร่วมสนทนา (Discussing) วิเคราะห์ว่าในตัวอย่างวรรณคดีใช้วิธีการใดในการแก้ปัญหา

3.2 ค้นหาวิธีแก้ปัญหาใหม่ (Finding new solutions) ที่แตกต่างจากตัวอย่าง พร้อมทั้งบอกผลกระทบ



แผนภาพที่ 22 การจัดการเรียนรู้ขั้นตอนที่ 3 พิจารณาแนวทางแก้ไข ณ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี

ขั้นที่ 4 เลือกใช้วิธีที่เหมาะสม (I: Ideating best solutions) เป็นขั้นที่นักเรียนตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาวิธีใหม่ที่แตกต่างจากตัวบทเดิมพร้อมทั้งบอกผลของการแก้ปัญหาว่าผลที่ได้เป็นอย่างไร และบอกเหตุผลที่เลือกวิธีดังกล่าว



แผนภาพที่ 23 การจัดการเรียนรู้ขั้นตอนที่ 4 เลือกใช้วิธีที่เหมาะสม
ณ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี

ขั้นที่ 5 ทบทวนความเป็นไปได้ (V: Verifying for appreciation) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนและครูจะร่วมกันทบทวนเพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ของวิธีการแก้ปัญหาที่เลือกกว่าวิธีการแก้ปัญหาใหม่นั้นที่แตกต่างจากการแก้ปัญหาในวรรณคดีต้นฉบับ ซึ่งสามารถแก้ปัญหาได้ตรงกับสาเหตุ อีกทั้งไม่ขัดกับหลักศีลธรรมในสังคมหรือไม่



แผนภาพที่ 24 การจัดการเรียนรู้ขั้นตอนที่ 5 ทบทวนความเป็นไปได้
ณ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี

ขั้นที่ 6 ขยายความรู้สู่ชุมชน (E: Expanding) เป็นขั้นที่นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานออกมา เพื่อนำเสนอแนวคิดของตน หรือของกลุ่มให้นักเรียนคนอื่นๆ ได้รับรู้ ตลอดจนนำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ เพื่อเป็นการเผยแพร่สู่ชุมชน

วิเคราะห์ข่าว

โดยใช้วิธีแก้ไขปัญหาคาเรื่องสามก๊ก

ปีจอ大吉

ไทยรัฐออนไลน์

เนื้อหาข่าว

“โจรสลัด” เป็นภัยคุกคาม “ชาวจีน” ผลักดันให้มีมาตรการเข้มงวด และควรมีมาตรการป้องกันภัย 2 ด้าน ไม่เช่นนั้นจะเกิดผลกระทบด้านลบ (บางคนที่) อายุ 28 ปี ถูกชายต่างชาติข่มขืนในเรือประมง ทรัพย์สินสูญหาย ฆ่าตัวตายเพราะความอับอาย และสิ้นใจในชั้นศาล

ปัญหา

นายโอบ (นามสมมติ) อายุ 28 ปี ถูกชายต่างชาติข่มขืนในเรือประมง และสิ้นใจในชั้นศาล

สาเหตุของปัญหา

- นายโอบไม่เข้มงวดตรวจสอบก่อนไปเรือ
- นายโอบไม่เข้มงวดตรวจสอบก่อนไปเรือ
- นายโอบไม่เข้มงวดตรวจสอบก่อนไปเรือ

วิธีการแก้ไขปัญหาคา

- นายโอบต้องตรวจสอบก่อนไปเรือ
- นายโอบต้องเข้มงวดตรวจสอบก่อนไปเรือ
- นายโอบต้องเข้มงวดตรวจสอบก่อนไปเรือ

วิเคราะห์ข่าวโดยใช้วิธี การแก้ปัญหาคาเรื่องสามก๊ก

เนื้อหาข่าว

“ผอ.โรงเรียนเทพฯ” เมืองของลา อิกิเป็นนักสารถีคน นำมา ทร. 55. ครูท่งรุ่น ภาคเรียนต้นปีพันธุกรรม บร.ศ.หญิง 4 หลังผู้ปกครองแจ้งความเอาเรื่อง ผอ.เขตสธ.ย้ายย้ายขบวนการที่เขต 16 สวดธรรมการ สอนสอน

เนื้อหาข่าว

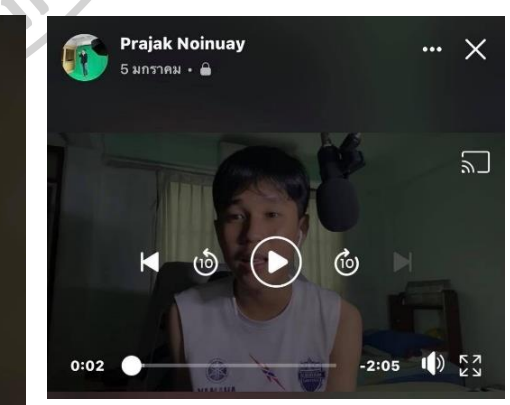
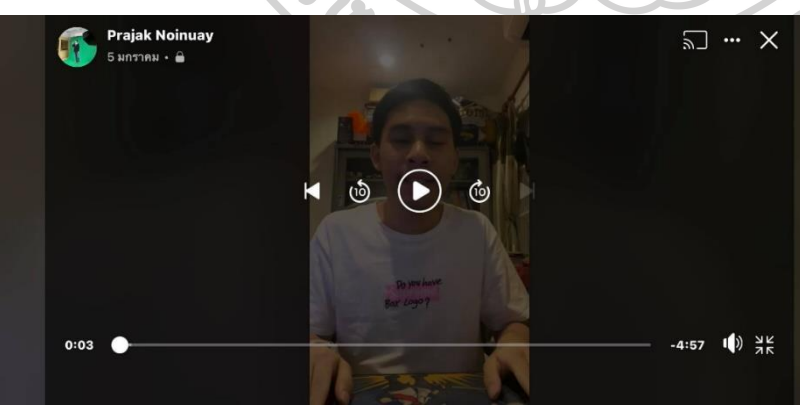
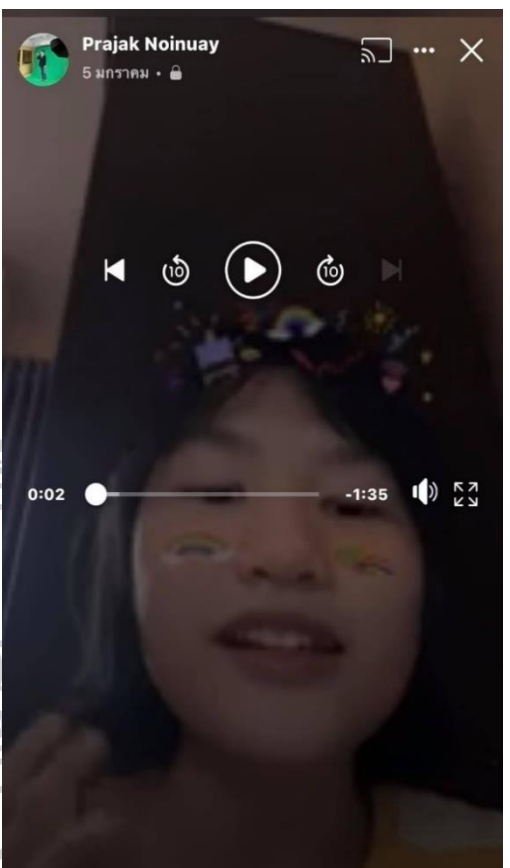
สำหรับเรื่องปัญหาคาเรื่องสามก๊กเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในภาคเรียนต้นปีพันธุกรรม 55. ครูท่งรุ่น ภาคเรียนต้นปีพันธุกรรม บร.ศ.หญิง 4 หลังผู้ปกครองแจ้งความเอาเรื่อง ผอ.เขตสธ.ย้ายย้ายขบวนการที่เขต 16 สวดธรรมการ สอนสอน

สาเหตุของปัญหา

มาตรการการขาดความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ขาดความเข้มแข็งของผู้นำในการแก้ปัญหา

วิธีการแก้ปัญหาคา

ควรให้ผู้อำนวยการรับผิดชอบในสิ่งที่ตนเองทำไว้ และหาทีมที่รับผิดชอบในเรื่องนี้ไปตรวจสอบให้ถึงที่สุด



แผนภาพที่ 25 ขั้นตอนที่ 6 ขยายความรู้สู่ชุมชน ณ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย อนุบุรีและออนไลน์

จากกระบวนการจัดการเรียนรู้ 6 ขั้น สามารถสรุปบทบาทของครูและบทบาทของนักเรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้วัฒนธรรมคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย “ACTIVE Model” ดังรายละเอียดต่อไปนี้



ตารางที่ 38 บทบาทของครูและบทบาทของนักเรียนตามรูปแบบ “ACTIVE Model”

กระบวนการจัดการเรียนรู้	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน
<p>ขั้นที่ 1 กระตุ้นความคิด (A: Activating)</p> <p>เป็นขั้นที่ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียนโดยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้เห็นความสำคัญของวรรณคดีไทย โดยใช้การสนทนา การตั้งคำถาม การยกตัวอย่าง การใช้กิจกรรม เพื่อทบทวนความรู้เดิมก่อนการนำเสนอความรู้ใหม่ พร้อมแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ</p>	<p>1. ครูจัดกิจกรรมกระตุ้นความคิดของนักเรียน อาจจะใช้คำถาม ประเด็นสถานการณ์ สังคม กิจกรรมเกม ที่สอดคล้องกับวรรณคดีที่จะให้นักเรียนศึกษา</p> <p>2. ครูอำนวยความสะดวกในการสร้างบรรยากาศที่ร่วมมือกัน และกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้ร่วมกันเรียนรู้</p>	<p>นักเรียนปฏิบัติตามกิจกรรมร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียนโดยเน้นกิจกรรมแบบร่วมมือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างอิสระบนพื้นฐานของเหตุผล</p>
<p>ขั้นที่ 2 พิจารณา (C: Considering)</p> <p>เป็นขั้นที่ผู้สอนนำเสนอสถานการณ์ปัญหาที่ท้าทาย และมีความสัมพันธ์กับประสบการณ์นักเรียน จากตัววรรณคดีไทย ให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์สาเหตุปัญหาความขัดแย้ง และตัดสินใจเลือกประเด็นปัญหาที่สำคัญที่สุด 1 ประเด็น มี 3 ขั้นตอนย่อย คือ</p>	<p>ครูคัดเลือกและนำเสนอสถานการณ์จากตัวบทวรรณคดีไทยซึ่งเป็นปัญหาที่ท้าทาย มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมของนักเรียน</p>	<p>นักเรียนศึกษาปัญหา สถานการณ์จากตัวบทวรรณคดีไทย</p>

ตารางที่ 38 บทบาทของครูและบทบาทของนักเรียนตามรูปแบบ “ACTIVE Model” (ต่อ)

กระบวนการจัดการเรียนรู้	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน
<p>2.1. อ่านแบบวิพากษ์ (Analyzing) การอ่านออกเสียงเพื่อให้ นักเรียนและครูร่วมกันอ่านออกเสียงตัวบทวรรณคดีพร้อมกันเพื่อวิพากษ์ความหมายของเนื้อหาและนักเรียนเข้าใจถึงความเพราะของวรรณคดี อ่านอย่างละเอียด และอารมณ์ในภาษาที่กวีแฝงไว้วรรณคดีเรื่องดังกล่าว</p> <p>เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของเนื้อหาและความงามในภาษาที่กวีแฝงไว้วรรณคดี</p> <p>นักเรียนและครูร่วมกันวิจารณ์วรรณคดีในประเด็นของความไพเราะในด้านความหมาย เสียง โวหาร และอารมณ์ทุกให้เกิดความเข้าใจ ตระหนักในคุณค่า และเกิดความซาบซึ้ง</p>	<p>นักเรียนคัดเลือกบทกลอนในวรรณคดีที่ศึกษา</p> <p>คนละ 1 ส่วนวนที่ผู้เรียนเห็นว่ามีความไพเราะ</p> <p>ในด้านความหมาย เสียง โวหาร และอารมณ์จนทำให้เกิดความซาบซึ้งใจมาเล่าหรือสะท้อนให้</p>	<p>นักเรียนคัดเลือกบทกลอนในวรรณคดีที่ศึกษา</p> <p>คนละ 1 ส่วนวนที่ผู้เรียนเห็นว่ามีความไพเราะ</p> <p>ในด้านความหมาย เสียง โวหาร และอารมณ์จนทำให้เกิดความซาบซึ้งใจมาเล่าหรือสะท้อนให้</p>
<p>2.2. ตระหนักในคุณค่า (Appreciating) การส่งเสริมให้ผู้เรียน สนทนาสะท้อนคิดในประเด็นคุณค่าของวรรณคดีที่ปรากฏโดย การเลือกตัวบทจากวรรณคดีที่ครูนำเสนอคนละ 1 ส่วนวนที่นักเรียนเห็นว่ามีความไพเราะในด้านความหมาย เสียง โวหาร และอารมณ์จนทำให้เกิดความซาบซึ้งใจมาเล่าหรือสะท้อนให้</p> <p>ครูผู้สอนฟัง</p>	<p>ครูอำนวยความสะดวกกระตุ้นความคิดของนักเรียน ในการค้นหาปัญหาเกิดขึ้นในวรรณคดีที่ศึกษา</p>	<p>1. นักเรียนร่วมกันระบุนปัญหาทุกปัญหาที่เกิดขึ้นในวรรณคดีที่ศึกษาให้ได้มากที่สุด</p> <p>2. นักเรียนร่วมกันสรุปและเลือกปัญหาที่สำคัญที่สุดที่ต้องเร่งแก้ไข 1 ปัญหา</p>
<p>2.3. ระบุนปัญหาที่พบ (Identifying) นักเรียนร่วมกันระบุนปัญหาทุกปัญหาที่ปรากฏในตัวบทวรรณคดีไทย</p>		

ตารางที่ 38 บทบาทของครูและบทบาทของนักเรียนตามรูปแบบ “ACTIVE Model” (ต่อ)

กระบวนการจัดการเรียนรู้	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน
<p>ขั้นที่ 3 พิจารณาแนวทางแก้ไข (Trying the solutions)</p> <p>เป็นขั้นที่นักเรียนวิเคราะห์ปัญหาร่วมกัน และหาแนวทางในการแก้ปัญหา แบ่งเป็น 2 ขั้นตอน คือ</p> <p>3.1 ร่วมสนทนา (Discussing) วิเคราะห์ว่าในตัวอย่างกรณีศึกษา ใช้วิธีการใดในการแก้ปัญหา</p> <p>3.2 ค้นหาวิธีแก้ปัญหาใหม่ (Finding new solutions) ที่แตกต่างจากตัวอย่าง พร้อมทั้งบอกผลกระทบ</p>	<p>ครูอำนวยความสะดวกกระตุ้นความคิดของนักเรียนในการค้นหาวิธีการแก้ปัญหาให้ได้มากที่สุด</p> <p>นักเรียนร่วมกันสรุปว่าวิธีการแก้ไขปัญหาคือเลือกมาแต่ละวิธีนั้นส่งผลกระทบต่อตัวละครใดบ้าง ทั้งในเชิงบวกและเชิงลบ</p>	<p>นักเรียนร่วมกันคิดวิธีการแก้ไขปัญหาคือเลือกมาแต่ละวิธีนั้นส่งผลกระทบต่อตัวละครใดบ้าง ทั้งในเชิงบวกและเชิงลบ</p>
<p>ขั้นที่ 4 เลือกใช้วิธีที่เหมาะสม (Ideating best solutions)</p> <p>เป็นขั้นที่นักเรียนตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาใหม่ที่แตกต่างจากตัวอย่างพร้อมทั้งบอกผลของการแก้ปัญหาว่าผลที่ได้เป็นอย่างดี และบอกเหตุผลที่เลือกวิธีดังกล่าว</p>	<p>ครูอำนวยความสะดวกกระตุ้นความคิดของนักเรียนในเลือกวิธีที่เหมาะสมที่สุด</p>	<p>นักเรียนร่วมกันสรุปและเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด 1 วิธีซึ่งจะต้องแตกต่างจากการแก้ปัญหาในตัวบทวรรณคดีไทย และจะต้องระบุผลกระทบที่เกิดขึ้นจากวิธีแก้ไขปัญหานั้นนักเรียนเลือกต่อตัวละครที่เกี่ยวข้องอย่างละเอียด</p>

ตารางที่ 38 บทบาทของครูและบทบาทของนักเรียนตามรูปแบบ “ACTIVE Model” (ต่อ)

กระบวนการจัดการเรียนรู้	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน
<p>ขั้นที่ 5 ทบทวนความเป็นไปได้ (V: Verifying for appreciation)</p> <p>เป็นขั้นตอนที่นักเรียนและครูจะร่วมกันทบทวนเพื่อตรวจสอบความเข้าใจของวิธีการแก้ปัญหาที่เลือกไว้ก่อนหน้านี้ว่าได้ของวิธีการแก้ปัญหาที่เลือกไว้ดีกว่าวิธีการแก้ปัญหาที่เลือกไว้ก่อนหน้านี้หรือไม่ ซึ่งสามารถชี้ให้เห็นถึงความแตกต่างจากวิธีการแก้ปัญหาในวรรณคดีต้นฉบับ ซึ่งสามารถแก้ปัญหาได้ตรงกับสาเหตุ อื่นๆ หรือไม่</p>	<p>นักเรียนและครูจะร่วมกันทบทวนเพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ของวิธีการแก้ปัญหาที่เลือกไว้ดีกว่าวิธีการแก้ปัญหาที่เลือกไว้ก่อนหน้านี้หรือไม่ สามารถแก้ปัญหาได้ตรงกับสาเหตุ อื่นๆ หรือไม่</p>	<p>นักเรียนและครูจะร่วมกันทบทวนเพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ของวิธีการแก้ปัญหาที่เลือกไว้ดีกว่าวิธีการแก้ปัญหาที่เลือกไว้ก่อนหน้านี้หรือไม่ สามารถแก้ปัญหาได้ตรงกับสาเหตุ อื่นๆ หรือไม่</p>
<p>ขั้นที่ 6 ขยายความรู้สู่ชุมชน (E: Expanding)</p> <p>เป็นขั้นที่นักเรียนสร้างผลงานออกมาเพื่อนำเสนอแนวคิดของตน หรือของกลุ่มให้ผู้เรียนคนอื่นๆ ได้รับรู้ ตลอดจนนำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ เพื่อเป็นการเผยแพร่สู่ชุมชน</p>	<p>ครูอำนวยความสะดวกให้ข้อเสนอแนะในการสร้างสรรค์ผลงานและช่องทางทางการนำเสนอผลงานของนักเรียน</p>	<p>นักเรียนนำปัญหาและวิธีการแก้ไขปัญหามาสร้างสรรค์เป็นผลงานและนำเสนอให้ผู้เรียนคนอื่นๆ ได้รับรู้ ผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ เพื่อเป็นการเผยแพร่สู่ชุมชน</p>

3. การวัดและประเมินผล

การวัดและประเมินผลตามรูปการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายกำหนดการวัดและประเมินผู้เรียน 3 ด้าน ได้แก่

1) ประเมินผลเพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ หมายถึง พฤติกรรมที่ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์แนวทางในการแก้ปัญหา ตลอดจนกำหนดขั้นตอนหรือวิธีการขึ้นใหม่ที่แตกต่างจากการแก้ปัญหาในวรรณคดีต้นฉบับ ซึ่งสามารถแก้ปัญหาได้ตรงกับสาเหตุ อีกทั้งไม่ขัดกับหลักศีลธรรมในสังคม โดยวัดได้จากแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) ความสามารถในการระบุปัญหา 2) ความสามารถในการเสนอแนวทางแก้ไข 3) ความสามารถในการตัดสินใจใช้ทางเลือก และ 4) ความสามารถในการเผยแพร่ความคิด

2) ประเมินผลตามสภาพจริง ความซาบซึ้งที่มีต่อวรรณคดีไทย หมายถึง ความเข้าใจในด้านความหมาย ด้านวิธีการใช้ภาษา และเข้าถึงความรู้สึกทางอารมณ์ของวรรณคดีที่ศึกษาซึ่งประเมินจากแบบวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3) ประเมินความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบที่พัฒนาขึ้น หมายถึง ระดับความรู้สึกชอบไม่ชอบของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยวัดจากแบบสอบถามในประเด็นด้านเนื้อหา ด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านครูผู้สอน และด้านประโยชน์ที่ได้รับ

5. ปัจจัยสนับสนุนในการนำรูปแบบไปใช้

- 1) ความรักและชื่นชอบในวรรณคดีไทยของครูผู้สอน
- 2) ความรู้อย่างละเอียดและรอบด้านในวรรณคดีไทยของครูผู้สอน
- 3) ศิลปะการเล่าเรื่อง เทคนิคการถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างน่าสนใจตลอดจนความสามารถในการสามารถประยุกต์เนื้อหาในวรรณคดีไทยให้เชื่อมโยงกับสังคมปัจจุบันของครูผู้สอน

ตอนที่ 2 ผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2.1 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ก่อนเรียนและหลังเรียน

ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังตารางที่ 39

ตารางที่ 39 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

กลุ่มตัวอย่าง	N	คะแนนเต็ม	(\bar{X})	S.D.	t-test	P
ก่อนเรียน	30	16	7.06	0.78	-21.71	.000
หลังเรียน	30	16	13.23	1.25		

*นัยสำคัญระดับที่ .05

จากตารางที่ 39 พบว่าคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองอยู่ในระดับควรปรับปรุงมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 7.06 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. เท่ากับ 0.78 และคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างหลังการทดลองอยู่ในระดับดีมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 13.23 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. เท่ากับ 1.25 แสดงว่า ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยในข้อที่ 1

2.2 เพื่อศึกษา พัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ใน 3 ระยะ คือ ระหว่างเรียนหน่วยที่ 1 ระหว่างเรียนหน่วยที่ 2 และระหว่างเรียนหน่วยที่ 3

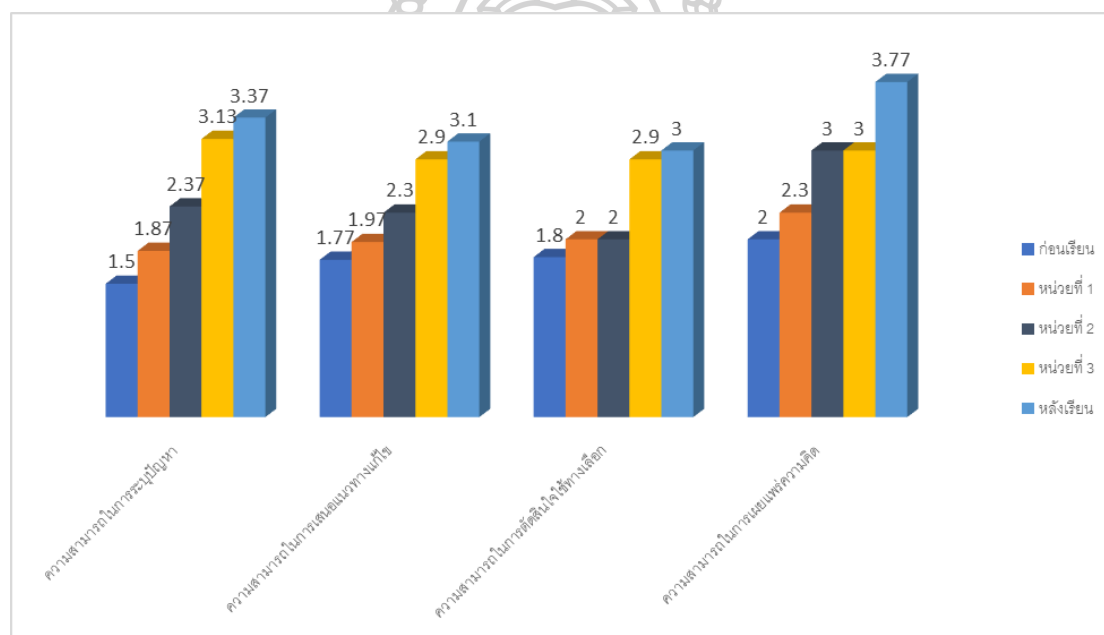
ผลการศึกษาพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังตารางที่ 40

ตารางที่ 40 ผลการศึกษาพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ช่วงเวลา การประเมิน	ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์				รวม
	ความสามารถ ในการระบุ ปัญหา	ความสามารถ ในการเสนอ แนวทางแก้ไข	ความสามารถ ในการ ตัดสินใจใช้ ทางเลือก	ความสามารถ ในการ เผยแพร่ ความคิด	
ก่อนการทดลอง	1.50	1.77	1.80	2.0	7.07
ระหว่างการทดลอง หน่วยที่ 1 สามัคคี เกศคำฉันท	1.87	1.97	2.0	2.3	8.13
ระหว่างการทดลอง หน่วยที่ 2 สามก๊ก ตอน กวนอูไปรับ ราชการกับโจโฉ	2.37	2.30	2.0	3.0	9.67
ระหว่างการทดลอง หน่วยที่ 3 ขุนช้าง ขุนแผน ตอน ขุน ช้างถวายฎีกา	3.13	2.90	2.90	3.0	11.93
หลังการทดลอง	3.37	3.10	3.0	3.77	13.23

จากตารางที่ 40 พบว่านักเรียนที่ผ่านการเรียนการสอนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้
 วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning มีคะแนนพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหา
 เชิงสร้างสรรค์ก่อนการทดลองเท่ากับ 7.07 อยู่ในระดับควรปรับปรุง ระหว่างการทดลองหน่วยที่ 1
 เท่ากับ 8.13 อยู่ในระดับควรปรับปรุง ระหว่างการทดลองหน่วยที่ 2 เท่ากับ 9.67 อยู่ในระดับพอใช้
 ระหว่างการทดลองหน่วยที่ 3 เท่ากับ 11.93 อยู่ในระดับดี และหลังการทดลองเท่ากับ 13.23 อยู่ใน
 ระดับดีซึ่งแสดงให้เห็นว่าหลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active
 Learning นักเรียนมีพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้นซึ่งยอมรับ
 สมมติฐานการวิจัยในข้อที่ 2 ดังแผนภาพที่ 27

แผนภาพที่ 26 คะแนนพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์



จากแผนภาพที่ 26 สรุปได้ว่า คะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน
 ทั้ง 4 ด้านมีพัฒนาการสูงขึ้นตามลำดับหลังได้รับการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบที่ผู้วิจัยพัฒนา
 ขึ้น

ผู้วิจัยนำเสนอตัวอย่างข้อความที่แสดงถึงความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์
 ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเรียงลำดับตามประเด็นได้ดังตารางที่ 41

ตารางที่ 41 ข้อความแสดงความสามารถในการระบุปัญหาของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

วรรณคดี	ข้อความแสดงความสามารถในการระบุปัญหา
สามัคคีเภทคำฉันท์	<ol style="list-style-type: none"> 1. พระเจ้าอชาตศัตรูต้องการขยายดินแดนไปยังแคว้นวัชชี 2. วัสสการพราหมณ์ใช้อุบายในการทำลายความสามัคคีของเหล่ากษัตริย์ลิจฉวี 3. กษัตริย์ลิจฉวีแตกความสามัคคี 4. กษัตริย์ลิจฉวีชาววิจาร์ณญาณ 5. สงครามนำมาซึ่งความสูญเสีย 6. ทิฐิและอคติทำให้เกิดความเสียหาย <p>ปัญหาสำคัญที่สุดที่ต้องแก้ไขคือ กษัตริย์ลิจฉวีชาววิจาร์ณญาณ</p>
สามก๊ก ตอนกวนอูไปรับ ราชการกับโจโฉ	<ol style="list-style-type: none"> 1. โจโฉต้องการยกทัพไปปราบเล่าปี่ 2. เล่าปี่สร้างภาระในการดูแลเมียดูทั้งสองให้กับกวนอู 3. เทียนหยกใช้อุบายในการหลอกล่อกวนอู 4. โจโฉส่งทหารไปเป็นไส้ศึกที่เมืองของกวนอูทำให้กวนอูเสียเปรียบ 5. กวนอูถูกรอรับไว้ด้วยสัญญา 3 ข้อจึงทำให้ไม่เป็นอิสระในการคิดแก้ปัญหาต่างๆ 6. กวนอูซื่อสัตย์ต่อคำสัญญาและตัวเล่าปี่มาเกินไป 7. โจโฉอยากได้กวนอูไปทำงานด้วยแต่ไม่สามารถซื้อใจกวนอูได้ <p>ปัญหาสำคัญที่สุดที่ต้องแก้ไขคือ โจโฉส่งทหารไปเป็นไส้ศึกที่เมืองของกวนอูทำให้กวนอูเสียเปรียบ</p>
เสภาขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายเป็นฎีกา	<ol style="list-style-type: none"> 1. พลายงามลักพาตัวนางวันทอง 2. ขุนแผนไม่ห้ามลูกแต่กลับสนับสนุน 3. นางวันทองไม่สามารถห้ามลูกได้ 4. นางวันทองไม่สามารถตัดสินใจเลือกได้ 5. สมเด็จพระพันวษาตัดสินคดีด้วยความโกรธ 6. ขุนช้างฟ้องร้องเพื่อขอตัวนางวันทองคืน 7. พลายงามสร้างเรื่องโกหกขุนช้างหลังจากลักพาตัวแม่ทำให้ขุนช้างโกรธมากกว่าเดิม 8. ปมปัญหาจากอดีตที่พลายงามเกลียดขุนช้าง <p>ปัญหาสำคัญที่สุดที่ต้องแก้ไขคือ นางวันทองไม่สามารถตัดสินใจเลือกได้</p>

ตารางที่ 42 ข้อความแสดงความสามารถในการเสนอแนวทางแก้ไขของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

วรรณคดี	ข้อความแสดงความสามารถในการเสนอแนวทางแก้ไข
สามัคคีเภทคำฉันท์	<p>ปัญหา กษัตริย์ลิจฉวีขาดวิจาร์ณญาณ</p> <p>วิธีการแก้ไขปัญหา</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. กษัตริย์ลิจฉวีจะต้องตรวจสอบประวัติของวัสสการพราหมณ์ก่อนรับเข้ามาอยู่ในเมือง 2. กษัตริย์ลิจฉวีไม่ควรมอบหมายหน้าที่สำคัญในราชสำนักให้กับวัสสการพราหมณ์ 3. กษัตริย์ลิจฉวีควรมีผู้ติดตามดูพฤติกรรมของวัสสการพราหมณ์ 4. เมื่อเกิดปัญหาไม่ว่าจะเล็กหรือใหญ่กษัตริย์ลิจฉวีควรปรึกษาหารือร่วมกัน 5. กษัตริย์ลิจฉวีไม่ควรฟังความข้างเดียวแล้วคิดไปเองโดยไม่มีการตรวจสอบความถูกต้อง
สามก๊ก ตอนกวนอูไปรับราชการกับโจโฉ	<p>ปัญหาสำคัญที่สุดที่ต้องแก้ไขคือ โจโฉส่งทหารไปเป็นไส้ศึกที่เมืองของกวนอูทำให้กวนอูเสียเปรียบ</p> <p>วิธีการแก้ไขปัญหา</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. โจโฉควรส่งจดหมายไปท้าวบอว่าเป็นทางการ 2. โจโฉจะต้องไม่เล่นนอกเกม เช่น ส่งทหารไปเป็นไส้ศึก หรือใช้กลอุบาย 3. กวนอูจะต้องไม่อารมณ์เสื่อง่ายไม่เช่นนั้นจะเสียเปรียบโจโฉ 4. โจโฉจะต้องนำภรรยาของเล่าปี่ไปคืนเล่าปี่เพื่อจะได้สู้รบอย่างเต็มที่ ไม่ต้องคอยห่วงหน้าพะวงหลัง
เสภาขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา	<p>ปัญหาสำคัญที่สุดที่ต้องแก้ไขคือ พลายงามลักพาตัวนางวันทอง</p> <p>วิธีการแก้ไขปัญหา</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. พลายงามจะต้องไม่ไปลักพาตัวนางวันทองยามวิกาล 2. พลายงามจะต้องปรึกษาขุนแผนก่อนเพื่อวางแผนขอตัวนางวันทองคืน 3. พลายงามจะต้องไปกราบทูลสมเด็จพระพันวษาให้พิจารณาคดีความเรื่องขุนช้างลักพาตัวนางวันทอง 4. พลายงามจะต้องมีสติ และมีวิจาร์ณญาณในการคิดและตัดสินใจมากกว่านี้ 5. ขุนแผนจะต้องอบรมและตักเตือนพลายงามว่าสิ่งที่ทำไปไม่ถูกต้อง และต้องเสนอแนะแนวทางที่ถูกต้องให้กับลูก 6. พลายงามทำผิดจะต้องไปมอบตัวเพื่อขอรับโทษก่อนที่ขุนช้างจะไปถวายฎีกา

ตารางที่ 43 ข้อความแสดงความสามารถในการตัดสินใจใช้ทางเลือกของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

วรรณคดี	ข้อความแสดงความสามารถในการตัดสินใจใช้ทางเลือก
<p>สามัคคีเภทคำฉันท์</p>	<p>วิธีการแก้ไขปัญหาที่เลือก</p> <p>เมื่อเกิดปัญหาไม่ว่าจะปัญหาเล็กหรือปัญหาใหญ่กษัตริย์ลิจฉวีควรปรึกษาหารือร่วมกัน</p> <p>วิเคราะห์วิธีการแก้ไขปัญหาที่เลือกกว่าส่งผลกระทบต่อตัวละครอื่นหรือไม่อย่างไร พบว่า</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. พระเจ้าอชาตศัตรู แคว้นมคธก็ไม่สามารถยึดแคว้นวัชชีให้เป็นเมืองขึ้นได้ 2. วัสสการพราหมณ์ วัสสการพราหมณ์ก็จะไม่สามารถทำอุบายให้กษัตริย์ลิจฉวีแตกความสามัคคีได้ ความเสียหายก็จะไม่เกิดขึ้น เมื่อทำไม่สำเร็จก็ต้องกลับไปยังแคว้นมคธตามเดิม 3. กษัตริย์ลิจฉวี แคว้นวัชชีก็จะไม่ตกเป็นเมืองขึ้นของแคว้นมคธ กลอุบายของวัสสการพราหมณ์ก็จะไม่สำเร็จ ชาวเมืองวัชชีก็ไม่ต้องลำบากและอยู่กันอย่างมีความสุข
<p>สามก๊ก ตอนกวนอูไปรับราชการกับโจโฉ</p>	<p>วิธีการแก้ไขปัญหาที่เลือก</p> <p>โจโฉจะต้องไม่เล่นนอกเกม เช่น ส่งทหารไปเป็นไส้ศึก หรือใช้กลอุบาย</p> <p>วิเคราะห์วิธีการแก้ไขปัญหาที่เลือกกว่าส่งผลกระทบต่อตัวละครอื่นหรือไม่อย่างไร พบว่า</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. โจโฉ หากרבขณะขณะกวนอูได้โจโฉก็จะภูมิใจว่าชนะด้วยฝีมือ การวางแผนการรบไม่ได้ชนะด้วยกลอุบาย นอกจากนั้นถ้าเอาชนะกันด้วยฝีมือทางการรบ โอกาสที่กวนอูจะไปอยู่กับโจโฉก็จะมีมากขึ้น หากแพ้ก็จะได้เก็บข้อบกพร่องไปวิเคราะห์เพื่อจะได้ฝึกทหารให้เก่งและวางแผนในการรบให้มากกว่านี้ 2. กวนอู กวนอูอาจจะไม่เสียให้กับกลอุบายการศึกของโจโฉ และก็จะไม่ต้องตกอยู่ในวงล้อมของทหารโจโฉ ตลอดจนไม่ยื่นสัญญา 3 ข้อเพื่อแลกกับการไปอยู่กับโจโฉอีกด้วย ถ้ากวนอูรบแพ้ กวนอูก็อาจจะตายในสนามรบอย่างชายชาตินักรบ ไม่ถูกคนอื่นตีฉินนิทาและไม่ผิดต่อคำสัญญาที่เคยให้ไว้กับเล่าปี่เพราะสู้อย่างเต็มที่จนตัวตาย

ตารางที่ 43 ข้อความแสดงความสามารถในการตัดสินใจใช้ทางเลือกของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (ต่อ)

วรรณคดี	ข้อความแสดงความสามารถในการตัดสินใจใช้ทางเลือก
เสภาขุนช้าง	วิธีการแก้ไขปัญหาที่เลือก
ขุนแผน	พลายงามจะต้องไม่ไปลักพาตัวนางวันทองยามวิกาล
ตอน ขุนช้างถวายเป็นกุฎี	วิเคราะห์วิธีการแก้ไขปัญหาที่เลือกกว่าส่งผลกระทบต่อตัวละครอื่นหรือไม่อย่างไร พบว่า
	1. ขุนแผน ขุนแผนก็ยังมีโอกาสได้อยู่กับนางวันทองเมื่อไปทูลขอสมเด็จพระพันวษาให้พิจารณาตัดสินใหม่ได้
	2. พลายงาม ตัวพลายงามเองก็จะไม่เกิดตราบาปตลอดชีวิตว่าตัวเองเป็นสาเหตุสำคัญทำให้นางวันทองต้องตาย อีกทั้งถ้าไม่ไปลักพาตัวแม่มา พลายงามยังมีโอกาสกราบทูลสมเด็จพระพันวษาเพื่อขอตัวแม่กลับมาอยู่เป็นครอบครัวที่อบอุ่นได้
	3. ขุนช้าง ขุนช้างก็จะไม่โกรธจัดจนต้องไปถวายเป็นกุฎี การกระทำของขุนช้างในครั้งนี้ล้วนเกิดจากพฤติกรรมของพลายงาม จนนำไปสู่เหตุการณ์ที่นางวันทองถูกตัดสินประหารชีวิต
	4. นางวันทอง นางวันทองก็จะไม่ถูกสมเด็จพระพันวษาด่าประจาน และไม่ถูกประหารในที่สุด ตอนจบของนางวันทองอาจจะไม่ถูกประณามว่า “วันทองสองใจ”

ประเด็นความสามารถในการเผยแพร่ความคิดเห็นนั้น นักเรียนกลุ่มตัวอย่างสามารถนำวิธีการแก้ปัญหาที่ตัดสินใจเลือกในขั้นที่ 3 นำเสนอผ่าน 1) สื่อสิ่งพิมพ์ประเภทอินโฟกราฟิก 2) สื่อคลิปวิดีโอเผยแพร่บนโลกออนไลน์ทั้งในไลน์กลุ่ม youtube, google meet, facebook, tiktok โดยสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหากับสถานการณ์อื่นๆ ได้อย่างหลากหลาย และแตกต่างจากคนอื่นโดยมีการเชื่อมโยงปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์อื่นๆ และมีแนวโน้มในการนำไปปฏิบัติจริงได้ดังเช่น เชื่อมโยงกับข่าวในปัจจุบัน ดังตัวอย่างในภาคผนวก

2.3 เพื่อศึกษาความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียน หลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning

ผลการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากแบบประเมินความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยที่ผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเขียนหรือพูดสะท้อนคิด ใน 2 ประเด็น คือ 1) หลังจากที่นักเรียนศึกษาวรรณคดีไทยจบแล้วให้นักเรียนเขียนข้อความที่สอดคล้องกับความรู้สึกของตนเองมากที่สุดเพียง 1 ข้อความ และ 2) ให้นักเรียนยกตัวบทวรรณคดีไทยที่ได้ศึกษาแล้วเกิดความประทับใจมา 1 ส่วนพร้อมทั้งเขียนหรือพูดอธิบายว่าเหตุใดนักเรียนถึงชอบ/ประทับใจในตัวบทที่ยกมาอย่างไรในประเด็นกลวิธีการใช้สำนวนภาษา ซึ่งแบบประเมินความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยทั้ง 2 ข้อ ครอบคลุมนิยามศัพท์ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยที่ผู้วิจัยได้นิยามความหมายไว้ว่า **“ความเข้าใจในด้านความหมาย ด้านวิธีการใช้ภาษา และเข้าถึงความรู้สึกทางอารมณ์ของวรรณคดีที่ศึกษา”**

2.2.1 ผลการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากแบบวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยด้านความเข้าใจในด้านความหมาย ด้านวิธีการใช้ภาษา พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างสามารถคัดเลือกบทประพันธ์ที่ตนเองชื่นชอบ ประทับใจ และสามารถอธิบายได้ว่าบทประพันธ์ที่เลือกมานั้นมีกลวิธีการสื่อความเข้าใจในด้านความหมาย และกลวิธีการใช้ภาษาอย่างหลากหลายไม่ว่าจะ 1) เป็นความโดดเด่นในการเลือกสรรคำ และการเล่นคำ มีการใช้คำที่มีความหมายชัดเจน ความกระชับ ใช้คำที่มีอำนาจในการให้ความรู้สึกทางอารมณ์ และใช้คำที่ก่อให้เกิดความไพเราะ 2) การเลือกใช้สำนวนโวหารที่กระทบต่อความรู้สึกของผู้อ่าน เช่น บริบทความกระชับเฉียบคม บริบทความคู่เปรียบ บริบทการเสียดสีเหน็บแนม บริบทการปลุกจิตสำนึก บริบทความขบขันหยรษา และ 3) การใช้ศิลปะการประพันธ์ที่สร้างภาพพจน์ให้กับผู้อ่าน เช่น อุปมา อุปลักษณ์ สัทพจน์ บุคคลวัต นามนัย สัญลักษณ์ อดีพจน์ อวพจน์ เกิดภาพขึ้นในใจผู้อ่าน ดังข้อมูลต่อไปนี้

1) นักเรียนกลุ่มตัวอย่างอธิบายในประเด็นความโดดเด่นด้านการเลือกสรรคำ และการเล่นคำที่ประทับใจ ดังตัวอย่างข้อความในตารางที่ 44 ต่อไปนี้

ตารางที่ 44 ตัวอย่างประเด็นความโดดเด่นด้านการเลือกสรรค่า และการการเล่นคำที่ประทับใจของกลุ่มตัวอย่าง

ประเด็น	สำนวนกลอนที่นักเรียนประทับใจ	คำอธิบายประกอบ
ประเด็นความโดดเด่นด้านการเลือกสรรค่า	<p>“ไว้ปากไว้วักยวาที ไว้เกียรติและไว้นามกร ไว้เฉลิมเสริมศรีพระนคร พิเศษประดับสรรพงาม” (วรรณคดีวิจักช์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สามัคคีเกณฑลคำฉันท์, 2562: 104)</p> <p>“...ครั้นเวลาเข้ากวมอุทัยไปเฝ้าฯ พระเจ้าให้ย่นเตโชตพระขนิษฐาเห็นกรมวิเสศงหวอดตั้งเนินจึง ตรัสถามว่า ฝูงไสรสิ่งใดแขวนอยู่ที่คอฉัน กวมนอยู่จุฬแล้ว ฝูงนี้มีมหาอุปราชให้ข้าพเจ้าสำหรับ ใส่หวนวดีไว้ แล้วกวมนอุกัถอดถวายให้ทอดพระเนตร พระเจ้าให้ย่นเตโชตเห็นหวนวดีกวมนอยู่กวมาถึง ออกเสี้ยนละเอียดงามเสมอฉัน แล้วตรัสสรรเสริญว่ากวมนอุกัถอนงามจริง จึงพระราชทานชื่อว่าปวี เยียงกััง แปลภาษาไทยว่าเจ้าพนาวดงาม แล้วก็เสด็จขึ้น...” (วรรณคดีวิจักช์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สามัคคี, 2562: 71)</p>	<p>การเล่นคำให้เกิดความไพเราะโดยการเน้นย้ำคำว่า “ไว้” ซึ่งเป็นการเน้นย้ำจุดมุ่งหมายในการแต่งเรื่องนี้ให้ชัดเจน อีกทั้งจากการเล่นคำซ้ำนี้ยังส่งผลให้เกิดความไพเราะอีกด้วย (นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเขียนตอบ)</p>
ประเด็นความโดดเด่นด้านการเลือกสรรค่า และการการเล่นคำ	<p>“ครั้นเวลาดีก่าดีดสังตั้งเียง พระพายไยเสวารสจฉายยชจร ดูเหว่าเราเสียงสำเนียงก้อง วันทองน่องนอนสนิททรวง ฝันว่าพลัดไปไพรเถื่อน ลัดเลี้ยวเที่ยวหลงในดงรัง ทั้งสองมองหมอบอยู่ริมทาง โอดตะครุฑคาบคั้นในทันที (วรรณคดีวิจักช์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ชุดขุนแผน, 2562: 33)</p>	<p>การเลือกใช้คำที่เหมาะสมแก่นิเวศและฐานะของบุคคลในเรื่องทำให้ผู้อ่านเกิดความประทับใจในกลวิธีการเลือกใช้คำที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้อ่านได้ เช่น ตอนที่กวมนอุกัถเข้าเฝ้าพระเจ้าให้ย่นเตโชตซึ่งเป็นกษัตริย์ กวีเลือกใช้คำราชาศัพท์ได้ถูกต้องเหมาะสมแก่เนื้อเรื่องและฐานะของบุคคลในเรื่องนั้น (นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเขียนตอบ)</p> <p>สำนวนที่ยกมานี้ชอบตรงที่กวีใช้พลังทางภาษาทำให้เห็นภาพที่ชัดเจนผ่านถ้อยคำสั้นแต่กินความชัดเจน เช่นการใช้คำที่บรรยายให้ผู้อ่านเชื่อว่าเป็นเวลาดีดสังมากมาย “ดีก่าดีดสังตั้งเียง” และยังใช้บริบทแวดล้อมอีกด้วยว่าเที่ยวสำเนียงนี้เปรียบขนานได้อินเสียงไปไม่แห้ง ได้อินเสียงนกร้องแข่งกับเสียงระฆังในวังหลวง ทำให้ผมเชื่อว่าฉากและบรรยากาศตอนนั้นคือเป็นเวลาที่ดีมากมาย และนอกจากนี้ยัง (นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเขียนตอบ)</p>

2) นักเรียนกลุ่มตัวอย่างอธิบายในประเด็นการเลือกใช้จำนวนโหวท ที่กระทบต่อความรู้สึกของผู้อ่านของบทประพันธ์ที่ประทับใจ ดังตัวอย่างข้อความในตารางที่ 45 ต่อไปนี้

ตารางที่ 45 ตัวอย่างประเด็นการเลือกใช้จำนวนโหวท ที่กระทบต่อความรู้สึกของผู้อ่านของบทประพันธ์ที่ประทับใจของกลุ่มตัวอย่าง

ประเด็น	จำนวนกลอนที่นักเรียนประทับใจ	คำอธิบายประกอบ
<p>ประเด็นการเลือกใช้จำนวนโหวท</p> <p>ที่กระทบต่อความรู้สึกของผู้อ่าน</p>	<p>“ตั้งนั้น ณ หมู่ใด พร้อมเปรียบนิตพิธนี หวังเทอญมีต้องสง ซึ่งสุขเกษมสันต์ ใครเล่าจะสามารถ หักล้างเบแหลกลาญ แม่มากพิถิงไม้ มัตกำรระนนบอง เหล่าไหนผิไม้เมตรี ก็ใจจะหวายชวน อย่าปรารถนาหวัง มวลมาอุบัติบร ปวงทุกซัพิตสร แม้ปราศนิยมปรี ควรชนประชุมเช่น</p>	<p>บทนี้ชอบเพราะนำเสนอประเด็นการเลือกใช้จำนวนโหวท ที่กระทบต่อผู้อ่านผู้ฟังให้เกิดการปลุกจิตสำนึกด้านความสามัคคีว่าถ้าสามัคคีกันจะนำมาซึ่งประโยชน์ต่างๆมากมาย แต่ถ้าแตกความสามัคคีก็จะนำไปสู่หายนะได้เปรียบเทียบกับเห็นภาพพจน์ที่ชัดเจนว่าความสามัคคีเหมือนกันไม่พหุแตกแยกที่จะทำลายได้ (นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเขียนตอบ)</p>

ตารางที่ 45 ตัวอย่างประเด็นการเลือกใช้สำนวนโวหาร ที่กระทบต่อความรู้สึกของผู้อ่านของบทประพันธ์ที่ประทับใจของกลุ่มตัวอย่าง (ต่อ)

ประเด็น	สำนวนกลอนที่นักเรียนประทับใจ	คำอธิบายประกอบ
<p>สามัคคีปรารภ ไปมิกให้ม เนื่องเพื่อถ้อยโยจึง (วรรณคดีวิจักษ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สำนึกศิวคำฉันท์, 2562: 121)</p> <p>“ยาคิตินชมปากแต่เป็นประโยชน์แก่คนไข้ คนซึ่งกล่าวคำไม่เพราะหูแต่เป็นประโยชน์ แก่กายถายหน้า” (วรรณคดีวิจักษ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สำนึก, 2562: 55)</p>	<p>ภบิพพัธราพิง ฉิมมีก็ค้ำนึ่ง จะประสพสุขชุลยยา” (วรรณคดีวิจักษ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สำนึกศิวคำฉันท์, 2562: 121)</p> <p>ให้บันดาลบังจิตหาคิดไม่ ด้วยสิ้นไม้อายที่เกิดมา” (วรรณคดีวิจักษ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ขุนช้างขุนแผน, 2562: 38)</p>	<p>สำนวนที่ยกมานี้ประทับใจเพราะประทับใจในแง่ของสอณาการใช้ชีวิตและยังเป็นสำนวน ที่ใช้ในการดำเนินชีวิตได้ จากสำนวนดังกล่าวเป็นคำพูดขององลอยที่เดือน มิให้เล่าเจียงรับเล่าเข้าเมือง และสอนให้รู้ว่าบางครั้ง คำพูดที่เป็น ประโยชน์ อาจไม่มีใครอยากฟังซึ่งสอดคล้องกับสำนวนไทยที่ว่า “หวาน เป็นลม ขมเป็นยา” ก็เหมือนกับคำคนถึงจะพูดห้วนๆ แรงๆ แต่กลับล้นด้วย จริง บางคนพูดหอมหวานไปเพราะน่าเชื่อถือ กลับมีแต่ล้นกล้อยู่ภายใน (นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเขียนตอบ)</p>
<p>“นางวันทองรับพระราชโองการ อกุศลลมลมิไว้หัวใจ (วรรณคดีวิจักษ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ขุนช้างขุนแผน, 2562: 38)</p>	<p>บทนี้บอกจากเหตุผลเกี่ยวกับความรัก ความผูกพันและความประหม่า ของนางวันทองในสถานการณ์ที่อยู่ต่อหน้าสมเด็จพระพันวษาแล้ว ก็ยังได้ อ้างถึง “อกุศลลมลมิไว้หัวใจ” คือผลกระทบที่ไม่ดีและความเชื่อที่ว่านางวัน ทองคงสิ้นอายุขัยแต่เพียงเท่านี้ บทนี้จึงทำให้ทราบว่าวรรณคดีไม่ใช่ เรื่องราวบันเทิงเท่านั้นแต่ยังสามารถสะท้อนความคิดความเชื่อของคน ในแต่ละยุคสมัยได้เป็นอย่างดีเช่นกัน (นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเขียนตอบ)</p>	

3) นักเรียนกลุ่มตัวอย่างอธิบายในประเด็นการใช้ศิลปะการประพันธ์ ที่สร้างภาพพจน์ให้กับผู้อ่านของบทประพันธ์ที่ประทับใจตัวอย่างข้อความในตารางที่ 45 ต่อไปนี้

ตารางที่ 46 ตัวอย่างประเด็นการใช้ศิลปะการประพันธ์ ที่สร้างภาพพจน์ให้กับผู้อ่านของบทประพันธ์ที่ประทับใจของกลุ่มตัวอย่าง

ประเด็น	สำนวนกลอนที่นักเรียนประทับใจ	คำอธิบายประกอบ
<p>ประเด็นการใช้ศิลปะการประพันธ์ ที่สร้างภาพพจน์ให้กับผู้อ่าน</p>	<p>“กลະกະกาะหาดาขมิ่งธนู สิล่าถอย” (วรรณคดีวิจักขณ์ วัฒนธรรมศึกษาปีที่ 6 สามัคคีเกาฬคำฉันท์, 2562: 113)</p>	<p>ฉันท์บทนี้ที่เลือกมานั้นมีการเลือกสรรคำมาใช้ที่โดดเด่น และมีการใช้ความเปรียบที่แตกต่างไปจากชนบเดิมคือ ปกติเราจะเห็นการเปรียบซึ่งห้อยกับดวงจันทร์หรือดวงอาทิตย์ แผลงเมฆมาบินเข้ากองไฟ แต่ในบทนี้เปรียบความซึ้งลึกซึ้งของวีรสการพราหมณ์กับทหารที่ยังไม่เห็นธงของข้าศึกก็ล่าถอย ซึ่งเป็นความเปรียบที่ไม่ค่อยพบเห็นในบทวรรณคดีไทยและโดยส่วนตัวมองว่าวิจักขณ์มีความเปรียบเหมาะสมเพราะว่าการเดินทัพจะต้องมีธงนำทัพมาก่อน แล้วกองทัพจึงเคลื่อนตามมา แต่ทหารคนนั้นก็ถึงทั้งที่ธงซึ่งไม่เห็นกองทัพของข้าศึก แสดงได้ว่าซึ้งลึกซึ้งมาก (นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเขียนตอบ)</p>

ตารางที่ 46 ตัวอย่างประเด็นการใช้ศิลปะการประพันธ์ ที่สร้างภาพพจน์ให้กับผู้อ่านของบทประพันธ์ที่ประทับใจของกลุ่มตัวอย่าง (ต่อ)

ประเด็น	จำนวนกลอนที่นักเรียนประทับใจ	คำอธิบายประกอบ
<p>ประเด็นการใช้ศิลปะการประพันธ์ ที่สร้างภาพพจน์ให้กับผู้อ่าน</p>	<p>“คำโบราณกล่าวไว้ว่า ธรรมดาอุปมาเหมือนอย่างเสือผัดขาดแลหายแล้วหาใหม่ได้ ฟัน้องเหมือนงาช้าง ขาดแล้วยากที่จะต่อได้” (วรรณคดีวิจิตร ชันรัมย์ศึกษาศาสตร์ปีที่ 6 สามก๊ก, 2562: 69)</p> <p>“จะกล่าวถึงเจ้าจอมหม่อมขุนช้าง นอนครางหลับกรนอยู่เป็นเดือน อัศจรรย์ฝันแปรแซ่เขื่อน หาหม่อมมารักษาเข้าปรอท ทั้งใส่รอยใส่ใหญ่ไล่ไล่ต้น ฟันพางก็หักจากปากตัว” (วรรณคดีวิจิตร ชันรัมย์ศึกษาศาสตร์ปีที่ 6 ขุนช้างขุนแผน, 2562: 27)</p>	<p>สำนวนนี้มีการเลือกสรรคำมาใช้ที่เข้าใจง่ายและมีความเป็นเปรียบที่เห็นภาพชัดเจน สอดคล้องกับการดำรงชีวิตของมนุษย์ทุกคนจึงทำให้เข้าใจสิ่งที่กวีจะสื่อได้อย่างชัดเจนอีกทั้งยังให้ความรู้เกี่ยวกับบริษฏคตินิยมในการดำรงชีวิต สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี (นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเขียนตอบ)</p> <p>กวีใช้การบรรยายภาพใหญ่เห็นภาพของความจริง ด้วยลักษณะของตัวพยางค์ที่อ่านจึงต้องนอนกรน นอกจากนี้ในความฝันของขุนช้างนั้นก็สอดแทรกความตลกขบขันตรงที่ว่าขุนชูงฝันว่าตนเป็นโรคร้อนต้องรักษาด้วยยาเข้าปรอท แต่ผลที่ได้กลับตรงกันข้ามกันคืออยากกลับเป็นพิษทำลายอวัยวะภายใน ทั้งฟันก็หักจากปาก และยังให้ความรู้เรื่องความฝันว่าถ้าฝันโยกฟันหักจะส่งผลให้เจ้าของของความฝันจะเสียชีวิต หรือญาติจะเจ็บป่วยหรือเสียชีวิต ซึ่งหลังจากนั้นงานวันของก็ถูกตัดสินประหารชีวิตนั่นเอง (นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเขียนตอบ)</p>

2.2 ผลการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากแบบวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ด้านการเข้าถึงความรู้สึกทางอารมณ์ของวรรณคดีที่ศึกษา นั้นพบว่า หลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning นั้น นักเรียนกลุ่มตัวอย่างได้สัมผัสกับความงาม ความไพเราะ และความปราณีตลึกซึ้งทางความคิดผ่านภาษาในวรรณคดีไทยที่ถูกคัดสรรและ กลั่นกรองอย่างบรรจงจนเกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยซึ่งปรากฏดังตัวอย่างข้อความต่อไปนี้

ตารางที่ 47 ผลการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากแบบประเมินความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยด้านการเข้าถึงความรู้สึกทางอารมณ์ของวรรณคดีที่ศึกษา

ประเด็นหลัก	คำหรือข้อความ	คำอธิบาย
การเข้าถึงความรู้สึกทางอารมณ์ของวรรณคดีที่ศึกษา	วัสสการพราหมณ์คือคนบาปในคราบันักบุญ	วัสสการพราหมณ์คือครูผู้ขาดจรรยาบรรณทรราช ผู้อกตัญญู ต่อเหล่ากษัตริย์ลิขณวี ที่เมตตายามตกต่ำ เขาคือ อสรพิษ ผู้อกตัญญู เป็นครูที่ไร้จรรยาบรรณ วัสสการพราหมณ์แฝงตัวเข้ามา เมื่อทำลายล้างบ้านเมืองและผู้คนอย่างโหดร้าย เป็นครูที่ไม่มีจรรยาบรรณของครูอยู่ในหัวใจเลยแม้แต่น้อย จึงได้สร้างเรื่องอาศัยความเป็นครูใส่ยาพิษลงในหัวใจของเด็ก และเมื่อยุยงจนเด็กทะเลาะกัน ลูกกลามไปถึงผู้ใหญ่ กลายเป็นชนวนที่ทำให้แตกแยกกันไปทั่ว วัสสการพราหมณ์ก็ส่งข่าวให้กองทัพของพระเจ้าอชาตศัตรูยกมา แฉมยังเปิดประตูเมืองให้เรียกว่าอกตัญญู หักหลังกษัตริย์ลิขณวีที่เคยเมตตาอุปถัมภ์ค้ำจุนเสียสละใจ (นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเขียนตอบ)
	กวนอุมมีชีวิตเพื่อผู้อื่น	เรื่องราวตอนนี้ทำให้เราได้เห็นถึงความซื่อสัตย์และกตัญญูของ “กวนอูในวรรณกรรม” เพราะกวนอูเป็นคนฉลาด รู้รักษาตัวรอด ยอมที่จะ “งอ” ไม่ยอม “หัก” ซึ่งเป็นคุณสมบัติสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่า “ศักดิ์ศรี” ที่หากมั่นยึดมั่น

ตารางที่ 47 ผลการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากแบบวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ด้านการเข้าถึงความรู้สึกทางอารมณ์ของวรรณคดีที่ศึกษา (ต่อ)

ประเด็นหลัก	คำหรือข้อความ	คำอธิบาย
		<p>ถือนั่นจนไม่โอนอ่อนผ่อนตามแล้ว ชีวิตตนเองก็อาจรักษาไว้ไม่ได้ การณ์ใหญ่ที่สาบานไว้กับพี่น้อง ตลอดจนภารกิจที่ได้รับมอบหมายจากเล่าปี่ก็คงจะไม่สำเร็จ การยอม “งอ” ของกวนอูจึงเป็นการ “งอ” เพื่อมีชีวิตอยู่รอดไว้ช่วยเหลือผู้อื่น</p> <p>(นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเขียนตอบ)</p>
	<p>สงสารที่ชีวิตของนางไม่เคยมีสิทธิ์เลือก</p>	<p>สาเหตุที่รู้สึกเช่นนี้เพราะว่า วันทองกลายเป็นสิ่งของไม่มีเสรีภาพ ไม่มีสิทธิอำนาจตัดสินใจในการเลือก แม้แต่การดำรงชีวิตของเธอเอง เมื่อถึงคราวต้องตัดสินใจเลือกนางจะเลือกไม่เป็นเลือกไม่ได้ เช่น นางวันทอง ที่แม้แต่ตอนนางมีผิวใหม่เป็นขุนช้างก็เพราะถูกขุนช้างหลอกล่อลวงและแม่ของเธอเองก็บังคับขู่脅และเมื่อนางถูกกษัตริย์ที่ตั้งตนเป็นศาลสั่งให้นางต้องเลือกว่าจะอยู่กับใคร จะผิวคนที่ 1 ขุนแผน ผิวคนที่ 2 ขุนช้าง หรือลูกรักที่เกิดกับผิวคนแรก การเลือกไม่ได้ของนางได้สร้างความรำคาญใจให้กับสมเด็จพระพันวษาแห่งกรุงศรีอยุธยา เจ้าผู้เป็นศาลตัดสิน ต้าทอนางเสียๆ หายๆ และเพื่อตัดรำคาญด้วยการสั่งประหารชีวิตให้ตายๆ เพื่อเรื่องจะได้จบๆ</p> <p>(นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเขียนตอบ)</p>

ตารางที่ 47 ผลการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากแบบวัดความซาบซึ้ง

ในวรรณคดีไทยด้านการเข้าถึงความรู้สึกทางอารมณ์ของวรรณคดีที่ศึกษา (ต่อ)

ประเด็นหลัก	คำหรือข้อความ	คำอธิบาย
	เกลียดพระพันวษา	<p>มากล้นจนสั่งฆ่าใครก็ได้ สังกัดหัวไพร่ราษฎรที่ไม่ได้ตั้งใจ มีความอหังการที่ได้รับความชอบธรรม เช่น นางวันทอง และพ่อของขุนแผน ชื่อขุนไกร ที่เป็นทหารของสมเด็จพระพันวษา มีหน้าที่ดูแลควาย แต่พ่อฝูงควายแตกตื่นหน้าพระที่นั่ง เขาเกรงว่าจะไปขวิดสมเด็จพระพันวษา จึงฆ่าควายตายเพื่อป้องกัน สมเด็จพระพันวษาโกรธมากสั่งประหารชีวิตขุนไกรทันที แล้วนำศพแม่ประจัน ธิษฐานเมียทรัพย์สินฆ่าทาสบริวาร เลยเกลียดพระพันวษาที่ไม่มีเหตุผล ตัดสินเพราะความโกรธและยังสร้างวลี “วันทองสองใจ” ให้คนอื่นตำวันทองด้วย</p> <p>(นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเขียนตอบ)</p>
	ความรักกับความร้ายที่เลือกไม่ได้	<p>“ นางวันทองผู้น่าสงสาร ” เพราะการตัดสินใจครั้งสำคัญในชีวิตที่นางวันทองไม่อาจตัดสินใจได้ จนถูกพระพันวษาบริภาพอย่างรุนแรงว่าเป็นหญิงสองใจ ถ้าย้อนกลับมามองในปัจจุบันจะเห็นว่าเป็นปัญหาที่เลือกยาก ระหว่างความมั่นคงและความหวานชื่นของชีวิต ความร้ายกับความรัก เป็นปัญหาหนักอกสำหรับลูกผู้หญิงทุกคนทุกสมัยมา โศกนาฏกรรมของนางวันทองในครั้งนี้ ดูแล้วไม่รู้จะบอกว่าใครเป็นคนผิด เพราะทุกคนที่เข้าไปต่างบอกกับตัวเองว่าทำไปด้วยความรักวันทองทั้งนั้น และดูเผินๆ ก็เป็นเช่นนั้นจริง จนทำให้เพื่อนหรือครูบางท่านโยนความผิดไปให้สังคมสมัยนั้น ซึ่งผมว่าไม่ถูกต้อง เพราะสังคมทุกยุคทุกสมัย ไม่ว่าจะอดีตปัจจุบันอันอนาคต ต่างมีความบกพร่องของระบบ จะต้องมีส่วนเสียเปรียบ</p>

ตารางที่ 47 ผลการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากแบบวัดความซาบซึ้ง

ในวรรณคดีไทยด้านการเข้าถึงความรู้สึกทางอารมณ์ของวรรณคดีที่ศึกษา (ต่อ)

ประเด็นหลัก	คำหรือข้อความ	คำอธิบาย
		ถูกเอาเปรียบอยู่ร่ำไป ถ้าอย่างนั้นประเด็นนาง วันทองผู้นำสงสารและไม่นำสงสารอยู่ตรงไหน ผมมองว่าอยู่ระหว่างความรักที่มีกับความดีที่ แฝงไปด้วยความมั่นคงที่นางไม่สามารถเลือกได้ จนเป็นจุดจบของชีวิตนาง (นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเขียนตอบ)

จากผลการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ที่ได้จากแบบวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยนั้นแสดงให้เห็นว่าหลังจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการสอนวรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมี “ความเข้าใจในด้านความหมาย ความเข้าใจในด้านวิธีการใช้ภาษา และความเข้าใจในด้านการเข้าถึงความรู้สึกทางอารมณ์ของวรรณคดีที่ศึกษา” จากงานประพันธ์ที่กวีได้ถ่ายทอดความคิดผ่านตัวอักษรด้วยถ้อยคำภาษาที่เลือกเฟ้นเพื่อสื่อสารความคิดและอารมณ์อย่างดียิ่ง แสดงให้เห็นว่ากลุ่มขยายผลเกิดการเรียนรู้ทั้งในด้านปัญญา เกิดความรู้สึกจริงใจไม่ว่าจะเป็นชื่นชม เห็นอกเห็นใจ โกรธ ตลอดจนเข้าใจชีวิตของตัวละครในวรรณคดี ย่อมเป็นเครื่องยืนยันอย่างประจักษ์ชัดว่าการเรียนรู้วรรณคดีไทยกล่อมเกลาให้นักเรียนมีความประณีตละเอียดอ่อนเกิดภูมิธรรมจนเข้าใจโลก เข้าใจชีวิต ตลอดจนเกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยโดยแท้

2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning

ผลศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังตารางที่ 48

ตารางที่ 48 ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้
 วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถ ในการแก้ปัญหา
 เชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา
 ตอนปลาย

ความคิดเห็น	ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้			
	(\bar{X})	S.D.	ระดับความพึงพอใจ	ลำดับ
ด้านเนื้อหา				
1. เนื้อหาที่เรียนมีความหลากหลาย น่าสนใจ	4.77	0.43	เห็นด้วยมากที่สุด	2
2. เนื้อหาที่เรียนส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์	4.67	0.48	เห็นด้วยมากที่สุด	3
3. เนื้อหาที่เรียนส่งเสริมให้เกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย	4.73	0.45	เห็นด้วยมากที่สุด	1
ผลรวมด้านเนื้อหา	4.73	0.45	เห็นด้วยมากที่สุด	3
ด้านการจัดการเรียนรู้				
1. การจัดการเรียนรู้สามารถกระตุ้นความคิดนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมายได้	4.73	0.45	เห็นด้วยมากที่สุด	2
2. การจัดการเรียนรู้สามารถส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหา วรรณคดีอย่างถ่องแท้ทั้งในด้านความหมายของคำ เนื้อเรื่อง กลวิธีการใช้ภาษา และอารมณ์ความรู้สึกที่กวีถ่ายทอด	4.70	0.47	เห็นด้วยมากที่สุด	3
3. การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถค้นพบประเด็นปัญหา จนสามารถระบุปัญหาที่สำคัญ 1 ประเด็น และนำไปสู่การหาวิธีแก้ไข ปัญหาได้อย่างหลากหลาย	4.63	0.49	เห็นด้วยมากที่สุด	5
4. การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถตัดสินใจใช้ทางเลือก ในการแก้ปัญหาที่สร้างสรรค์ได้	4.67	0.48	เห็นด้วยมากที่สุด	4
5. การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงาน การแก้ปัญหาออกมาเพื่อนำเสนอแนวคิดของตน หรือของกลุ่มให้ ผู้เรียนคนอื่นๆได้รับรู้ ตลอดจนนำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ เพื่อเป็นการเผยแพร่สู่ชุมชน	4.83	0.38	เห็นด้วยมากที่สุด	1
ผลรวมด้านการจัดการเรียนรู้	4.71	0.45	เห็นด้วยมากที่สุด	4
ด้านครูผู้สอน				
1. ครูมีความรู้ในเนื้อหาที่สอนและจัดเนื้อหาวิชาเป็นลำดับเหมาะสม กับผู้เรียน	4.80	0.41	เห็นด้วยมากที่สุด	4
2. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้	4.83	0.38	เห็นด้วยมากที่สุด	3
3. ครูส่งเสริม สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ตามศักยภาพ	4.70	0.47	เห็นด้วยมากที่สุด	5

ตารางที่ 48 ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้
 วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา
 เชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอน
 ปลาย (ต่อ)

ความคิดเห็น	ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้			
	(\bar{X})	S.D.	ระดับความพึงพอใจ	ลำดับ
4. ครูสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนให้นักเรียนมีความ มีความสุข	4.63	0.49	เห็นด้วยมากที่สุด	6
5. ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างหลากหลาย มี ความเหมาะสม	4.87	0.35	เห็นด้วยมากที่สุด	2
6. ครูใช้สื่อการสอนที่หลากหลายและน่าสนใจ	4.90	0.31	เห็นด้วยมากที่สุด	1
ผลรวมด้านครูผู้สอน	4.79	0.41	เห็นด้วยมากที่สุด	1
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ				
1. การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย	4.90	0.40	เห็นด้วยมากที่สุด	1
2. การจัดการเรียนรู้ทำให้จำเนื้อหาได้นาน	4.80	0.48	เห็นด้วยมากที่สุด	2
3. การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสร้างความรู้ความ เข้าใจด้วยตนเองได้	4.67	0.67	เห็นด้วยมากที่สุด	10
4. เนื้อหาที่เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ได้	4.70	0.65	เห็นด้วยมากที่สุด	7
5. การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดที่ สูงขึ้น	4.80	0.55	เห็นด้วยมากที่สุด	2
6. การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนตัดสินใจโดยใช้เหตุผล	4.70	0.61	เห็นด้วยมากที่สุด	7
7. การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจและรู้จักเพื่อนมากขึ้น	4.80	0.55	เห็นด้วยมากที่สุด	2
8. การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกับ ผู้อื่น	4.80	0.48	เห็นด้วยมากที่สุด	2
9. การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมความสามารถในการคิด แก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน	4.70	0.65	เห็นด้วยมากที่สุด	7
10. การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้เกิดความซาบซึ้งใน วรรณคดีไทย	4.73	0.58	เห็นด้วยมากที่สุด	6
ผลรวมด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.76	0.56	เห็นด้วยมากที่สุด	2
รวม	4.75	0.49	เห็นด้วยมากที่สุด	

จากตารางที่ 48 ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบที่พัฒนาขึ้น ในภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X}) = 4.75, S.D.= 0.49 ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 3 เมื่อจำแนก เป็นรายด้าน พบว่า นักเรียนพึงพอใจด้านครูผู้สอนเป็นลำดับที่ 1 (\bar{X}) = 4.79, S.D.= 0.41 โดยมีการประเมินด้านย่อยลำดับแรก คือ ครูใช้สื่อการสอนที่หลากหลายและน่าสนใจ (\bar{X}) = 4.90, S.D.= 0.31 และลำดับสุดท้ายคือ ครูสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนให้นักเรียนมีความสุข (\bar{X}) = 4.63, S.D.= 0.49 นักเรียนพึงพอใจด้านประโยชน์ที่ได้รับเป็นลำดับที่ 2 (\bar{X}) = 4.76, S.D.= 0.56 โดยมีการประเมินด้านย่อยลำดับแรก คือ การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย (\bar{X}) = 4.90, S.D.= 0.40 และลำดับสุดท้ายคือ การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสร้างความรู้ ความเข้าใจด้วยตนเองได้ (\bar{X}) = 4.67, S.D.= 0.67 นักเรียนพึงพอใจด้านเนื้อหาเป็นลำดับที่ 3 (\bar{X}) = 4.73, S.D.= 0.45 โดยมีการประเมินด้านย่อยลำดับแรก คือ เนื้อหาที่เรียนส่งเสริมให้เกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย (\bar{X}) = 4.73, S.D.= 0.45 และลำดับสุดท้ายคือ เนื้อหาที่เรียนส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ (\bar{X}) = 4.67, S.D.= 0.48 และนักเรียนพึงพอใจด้านการจัดการเรียนรู้เป็นลำดับที่ 4 (\bar{X}) = 4.71, S.D.= 0.45 โดยมีการประเมินด้านย่อยลำดับแรก คือ การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานการแก้ปัญหาออกมาเพื่อนำเสนอแนวคิดของตน หรือของกลุ่มให้ผู้เรียนคนอื่น ๆ ได้รับรู้ ตลอดจนนำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ เพื่อเป็นการเผยแพร่สู่ชุมชน (\bar{X}) = 4.83, S.D.= 0.38 และลำดับสุดท้ายคือ การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถค้นพบประเด็นปัญหาจนสามารถระบุปัญหาที่สำคัญ 1 ประเด็น และนำไปสู่การหาวิธีแก้ปัญหาได้อย่างหลากหลาย (\bar{X}) = 4.63, S.D.= 0.49

และจากการศึกษาความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า นักเรียนเขียนข้อเสนอแนะที่น่าสนใจสรุปได้ดังต่อไปนี้

“เนื้อหาที่ครูนำมาเป็นตัวอย่างในการจัดการเรียนรู้นั้นเป็นสิ่งที่น่าสนใจ และอยู่ในบทเรียน หากครูให้นักเรียนได้เลือกเองจะทำให้สนุกสนานกับบทเรียนมากยิ่งขึ้น”

(นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเขียนแสดงความคิดเห็น)

“ขั้นตอนการสอนของครูส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ทำให้ได้รู้ และเข้าใจว่าการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์เป็นทักษะที่ประยุกต์ใช้ได้ทุกสถานการณ์”

(นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเขียนแสดงความคิดเห็น)

“ในตอนแรกที่ครูเริ่มสอน ผมก็ยังไม่เข้าใจว่าครูจะสอนยังไงให้เกิดความซาบซึ้งได้ แต่พอเรียนไปผมรู้สึกชอบ และมีความสุขมากขึ้นที่ได้เรียนวรรณคดีไทย ผมคิดว่าตัวครู เป็นสิ่งสำคัญมากๆ ที่ทำให้ผมเกิดความรู้สึกนั้น ไม่รู้ว่าเรียกว่าซาบซึ้งไหม แต่หลังจากมาผมอินทุกครั้งที่ได้เรียนวรรณคดีไทย”

(นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเขียนแสดงความคิดเห็น)

“ครู คือ ครูสอนภาษาไทยที่ครบรส มีทุกอารมณ์ในตัวครู ยิ่งเวลาสอน ครูจะถ่ายทอดอารมณ์เหมือนอยู่ในเหตุการณ์ แสดงจนพวกเราเชื่อจริงๆว่าเนื้อหาเป็นยังไง เศร้าแค่ไหน ตลกแค่ไหน ต่างกันมันแค่ไหน ครูสอนดี สอนสนุก และโยงทุกสิ่งรอบตัวกับวรรณคดีไทยได้อย่างสุดยอดมากๆ”

(นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเขียนแสดงความคิดเห็น)

ตอนที่ 3 ผลการขยายผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย และความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

การนำรูปแบบไปขยายผล (Transportability) กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการขยายผลรูปแบบครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/6 โรงเรียนมัธยมวัดหนองแขมที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียน ที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียน 20 คน โดยนักเรียนมีความรู้ความสามารถ และมีคุณลักษณะไม่แตกต่างกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ในภาพรวมข้อค้นพบ จากผลการวิจัยตามสมมติฐานข้อ 5 พบว่า นักเรียนกลุ่มขยายผลรูปแบบการสอนวรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning หลังเรียนมีพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้น มีความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย และมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับมากขึ้นไป ดังนี้

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อขยายผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย และความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนกลุ่มขยายผลที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังตารางที่ 49

ตารางที่ 49 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนกลุ่มขยายผลที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ของนักเรียนกลุ่มขยายผล

กลุ่มตัวอย่าง	N	คะแนนเต็ม	(\bar{X})	S.D.	t-test	P
ก่อนเรียน	20	16	7.70	0.47	-24.33	.000
หลังเรียน	20	16	12.20	0.70		

*นัยสำคัญระดับที่ .05

จากตารางที่ 49 พบว่าคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ก่อนการทดลองของกลุ่มขยายผลอยู่ในระดับควรปรับปรุง ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 7.70 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. เท่ากับ 0.47 และคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์หลังการทดลองของกลุ่มขยายผลอยู่ในระดับดี ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 12.20 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. เท่ากับ 0.70 แสดงว่า ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. เพื่อศึกษาความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียน หลังเรียนด้วยรูปแบบ การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning

ผลการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากแบบประเมินความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยที่ผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มขยายผลเขียนหรือพูดสะท้อนคิด ใน 2 ประเด็น คือ 1) หลังจากให้นักเรียนศึกษาวรรณคดีไทยจบแล้วให้นักเรียนเขียนข้อความที่สอดคล้องกับความรู้สึกของตนเองมากที่สุดเพียง 1 ข้อความ และ 2) ให้นักเรียนยกตัวบทวรรณคดีไทยที่ได้ศึกษา แล้วเกิดความประทับใจมา 1 ส่วนพร้อมทั้งเขียนหรือพูดอธิบายว่าเหตุใดนักเรียนถึงชอบ/ประทับใจในตัวบทที่ยกมาอย่างไรในประเด็นกลวิธีการใช้สำนวนภาษา ซึ่งแบบประเมินความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยทั้ง 2 ข้อ ครอบคลุมนิยามศัพท์ ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยที่ผู้วิจัยได้นิยามความหมายไว้ว่า **“ความเข้าใจในด้านความหมาย ด้านวิธีการใช้ภาษา และเข้าถึงความรู้สึกทางอารมณ์ของวรรณคดีที่ศึกษา”**

2.1 ผลการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากแบบประเมินความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยด้านความเข้าใจในด้านความหมาย ด้านวิธีการใช้ภาษา พบว่า นักเรียนกลุ่มขยายผลสามารถคัดเลือกบทประพันธ์ที่ตนเองชื่นชอบ ประทับใจ และสามารถอธิบายได้ว่าบทประพันธ์ที่เลือกมานั้นมีกลวิธีการสื่อความเข้าใจในด้านความหมาย และกลวิธีการใช้ภาษาอย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะ

- 1) เป็นความโดดเด่นในการเลือกสรรคำ และการเล่นคำ มีการใช้คำที่มีความหมายชัดเจน ความกระชับ ใช้คำที่มีอำนาจในการให้ความรู้สึกทางอารมณ์ และใช้คำที่ก่อให้เกิดความไพเราะ
- 2) การเลือกใช้สำนวนโวหารที่กระทบต่อความรู้สึกของผู้อ่าน เช่น บริบทความกระชับเฉียบคม บริบทความคู่เปรียบ บริบทการเสียดสีเหน็บแนม บริบทการปลุกจิตสำนึก บริบทความขบขันหยรษา และ
- 3) การใช้ศิลปะการประพันธ์ที่สร้างภาพพจน์ให้กับผู้อ่าน เช่น อุปมา อุปลักษณ์ สัทพจน์ บุคคลวัต นามนัย สัญลักษณ์ อดีพจน์ อวพจน์ เกิดภาพขึ้นในใจผู้อ่าน ซึ่งปรากฏดังตัวอย่างข้อความต่อไปนี้

1) นักเรียนกลุ่มขยายผลอธิบายในประเด็นความโดดเด่นด้านการเลือกสรรคำ และการเล่นคำ ดังตัวอย่างข้อความในตารางที่ 50



ตารางที่ 50 ตัวอย่างประเด็นความโดดเด่นด้านการเลือกสรรค่า และการเล่นคำของบทประพันธ์ที่ประทับใจของนักเรียนกลุ่มขยายผล

ประเด็น	ถ้อยความโดดเด่น	คำอธิบายประกอบ
<p>ประเด็นความโดดเด่นด้านการเลือกสรรค่าและการเล่นคำ</p>	<p>“ความรักขุนแผนก็แสนรัก ผู้ลำบากปานมาด้วยกัน ขุนช้างแต่อยู่ด้วยกันมา เงินทองกองไว้มิให้ใคร จมื่นไวยเลาก็เลือดที่นอก พูลกลางตัวนางระเรีมิเร็ว (วรรณคดีวิจักษ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ขุนช้างขุนแผน, 2562: 38)</p>	<p>บทที่เลือกมานี้ผมรู้สึกถึงการใช้คำของกวีที่แฝงไปด้วยอำนาจในการให้ความรู้สึกทางอารมณ์ของคนที่มีความตั้งใจสูงไม่สามารถเลือกชายทั้ง 3 คนได้ด้วยเหตุผลที่แตกต่างกันออกไปทั้งความรัก ความผูกพัน และความรักที่ต่างมองว่าบทนี้ใช้คำที่มีความหมายชัดเจน ความกระชับสามารถบรรยายให้ผู้ผู้อ่านเห็นและเชื่อได้ว่านางวันทองเกิดความสับสนในความคิดจนไม่สามารถเลือกได้จริง (นักเรียนกลุ่มขยายผลเขียนตอบ)</p>
<p>(วรรณคดีวิจักษ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ขุนช้างขุนแผน, 2562: 30)</p>	<p>“จะกล่าวถึงพระองค์ผู้ทรงเดช ฝีพายรายเล่มมาเต็มลา พอเรือพระที่นั่งประทับที่ ลอยคอชูหนึ่งสือต่อเข้ามา (วรรณคดีวิจักษ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ขุนช้างขุนแผน, 2562: 30)</p>	<p>บทนี้ชอบในประเด็นที่กวีเลือกใช้คำเหมาะกับฐานะของบุคคล คือ พระมหากษัตริย์ โดยกวีเลือกใช้คำได้ถูกต้องและสมจริงตามระดับของราชาศัพท์ ได้แก่คำว่า พระองค์ผู้ทรงเดช เสด็จนิเวศน์ เรือพระที่นั่ง ประทับ ซึ่งทำให้ผู้อ่านเข้าใจอย่างสนิทใจว่าขณะนี้กำลังกล่าวถึงพระมหากษัตริย์ (นักเรียนกลุ่มขยายผลเขียนตอบ)</p>

ตารางที่ 50 ตัวอย่างประเด็นความโดดเด่นด้านการเลือกสรรค่า และการเล่นค่าของบทประพันธ์ที่ประทับใจของนักเรียนกลุ่มขยายผล (ต่อ)

ประเด็น	ถ้อยความที่นักเรียนประทับใจ	คำอธิบายประกอบ
<p>ประเด็นความโดดเด่น</p> <p>ด้านการเลือกสรรค่า</p> <p>และการเล่นค่า</p>	<p>“ครานี้เงินจืดเงินจางของแม่เออ เศร้าหมองด้วยลูกเป็นหนักหนา พอปลายงามทราวดอกของแม่เออ แม่โตกาเกือบเจียนจะบรรลัย ไข่จะอ้อมเอบอับด้วยเงินทอง มีเซของตัวทำมาแต่ไหน ทั้งผู้คนข้างมาแลเข้าไป ไม่รักใคร่เหมือนกับพ่อปลายงาม ทั่ววันนี้เซแม่จะผาสุก มีแต่ทุกข์ใจเจ็บดังเห็นบนานาม ต้องจำจนทนกรรมที่ติดตาม จะชื่นความคิดไปก็เซที่”</p> <p>(วรรณคดีวิจักขณ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ชุนช่วงขุนแผน, 2562: 25)</p> <p>“อ้ออีตีตีด้วยขี้ใจ เมื่อไรจะวันจะลับหล้า เข้าห้องทวนละห้อยคอยเวลา จนสุรียาเลียวลับเมรุไกร”</p> <p>(วรรณคดีวิจักขณ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ชุนช่วงขุนแผน, 2562: 23)</p>	<p>คำประพันธ์ที่ยกมามีมีการเลือกสรรค่าจนทำให้ กระบวนการอ่านนั้นสื่ออารมณ์สะท้อนใจ สังเกตได้จากการเลือกใช้คำ “เศร้าหมอง” “โศกา” “ไข่แม่จะผาสุก” “ทุกข์ใจ” กวีเลือกใช้คำที่แสดงให้เห็นว่านางวันทองมีความทุกข์ใจ</p> <p>(นักเรียนกลุ่มขยายผลเขียนตอบ)</p> <p>กวีเลือกใช้คำได้ถูกต้องตรงตามความหมายที่ต้องการ จากบทนี้กวีเลือกใช้คำไวพจน์ได้ถูกต้องตรงตาม ความหมายที่ต้องการ คือ ตะวันและสุรียา หมายถึง พระอาทิตย์ถือว่ากวีเลือกใช้คำได้</p> <p>หลากหลายเหมาะกับบริบทจึงทำให้บทประพันธ์มีสัมผัสคล้องจองเกิดความไพเราะ</p> <p>(นักเรียนกลุ่มขยายผลเขียนตอบ)</p>

2) นักเรียนกลุ่มขยายผลอธิบายในประเด็นการเลือกใช้สำนวนโวหาร ที่กระทบต่อความรู้สึกของผู้อ่านของบทประพันธ์ที่ประทับใจ ดังตัวอย่างข้อความในตารางที่ 51

ตารางที่ 51 ตัวอย่างประเด็นการเลือกใช้สำนวนโวหารที่กระทบต่อความรู้สึกของผู้อ่านของบทประพันธ์ที่ประทับใจของนักเรียนกลุ่มขยายผล

ประเด็น	สำนวนกลอนที่นักเรียนประทับใจ	คำอธิบายประกอบ
<p>ประเด็นการเลือกใช้สำนวนโวหารที่กระทบต่อความรู้สึกของผู้อ่าน</p>	<p>“ขอบผดพ่องจิตคะนึ่งตรงอง อดันตัวน้องมเลหินพหลินไม่ ประหนึ่งว่าวันทองนี้สองใจ พบไหนก็เป็นแต่เซ่นนั้น” (วรรณคดีวิจักขณ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ชุดข้างขุนแผน, 2562: 32)</p> <p>“มันเกิดเหตุทั้งนี้ก็เพราะหญิง จำจะตัดรากใหญ่ให้หลนพรู ใจสิงหวงช่วงชิงยู่ยังอยู่ ให้ลูกดอกตกอยู่แต่กิ่งเดียว” (วรรณคดีวิจักขณ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ชุดข้างขุนแผน, 2562: 37)</p>	<p>ขอบตรงที่บทประพันธ์นี้ให้ทั้งข้อคิดและสำนวนโวหารที่ปัจจุบันเรารวมกันได้ยินคากกล่าวคำทันทึงสาวที่รักผู้ชายพร้อมกันทีเดียวสองคนว่า เป็น “วันทองสองใจ” โดยเปรียบกับนางวันทองในเรื่องขุนช้างขุนแผน (นักเรียนกลุ่มขยายผลเขียนตอบ)</p> <p>บทที่เลือกมานี้จะเน้นการเปรียบเทียบวันทองเหมือนกับไม่มีเหตุที่แตกกิ่งก้านสาขา ผลิดอกออกผลไปไม่รู้จบสิ้นก็เหมือนกับการแย่งชิงนางวันทองที่ไม่มีวันจบจึงจำเป็นต้องตัดสินให้เด็ดขาด กวีใช้บริบทความคู่เปรียบซึ่งความเปรียบที่เข้าใจได้ง่ายและเห็นภาพชัดเจน (นักเรียนกลุ่มขยายผลเขียนตอบ)</p>

ตารางที่ 51 ตัวอย่างประเด็นการเลือกใช้สำนวนโวหารที่กระหนาบต่อความรู้สึกผู้อ่านของบทประพันธ์ที่ประทับใจของนักเรียนกลุ่มขยายผล (ต่อ)

ประเด็น	สำนวนกลอนที่นักเรียนประทับใจ	คำอธิบายประกอบ
<p>ประเด็นการเลือกใช้ สำนวนโวหาร ที่กระหนาบต่อความรู้สึก ของผู้อ่าน</p>	<p>“จึงปลอบว่าพลายงามพอทราชมรัก อย่ายึดถือกว่าขุนทำทนต์น จงศรวายใครให้เห็นข้อสำคัญ แม่นี้พริ้มกั้วแต่จะเกิดความ เห็นเบื้องหน้าจะอิงแม่มัจฉาทาม ถ้าเจ้าเห็นเป็นสุขไม่เสียดามา ก็ตามเถิดมารดาจะคลาไคล” (วรรณคดีวิจักข์ ซึ่งมีรัชสมัยศึกษาปีที่ 6 ขุนช้างขุนแผน, 2562: 26)</p>	<p>สำหรับสำนวนที่หนูเลือกมานี้ประทับใจและชอบ มาก ๆ ตรงที่ว่าเหมือนเป็นการปลุกจิตสำนึกของคน เป็นแม่ที่ต้องคอยเตือนเชิงปลอบประโลมแบบเอาหน้า เย็นเข้าลูบว่าลูกรักทำผิดกฎหมายบ้านเมือง แต่ท้ายที่สุด แล้วนางจึงยอมตามลูกรักไปเพราะเห็นแก่ความสุขของลูก จากบทบาทของแม่ที่จำต้องยอมตามใจ ลูกทั้ง ๆ ที่ไม่ เห็นด้วยนั้น ทำให้เห็นว่านางเป็นแม่ที่รักลูกมาก พร้อม ที่จะเสียสละความสุข ของตนให้แก่ลูก และจากความ รักลูก เกรงว่าลูกจะถูกร้ายแรงที่ได้กลายเป็นคน นำไปสู่เรื่องราวที่น่าสลดใจในท้ายที่สุด และนอกจากนี้ ยังปรากฏสำนวนไทยว่า “เข้าลักไปไทยลักมา” ซึ่ง สอดคล้องกับเหตุการณ์อีกด้วย (นักเรียนกลุ่มขยายผลเขียนตอบ)</p>

3) นักเรียนกลุ่มตัวอย่างอธิบายในประเด็นการใช้ศิลปะการประพันธ์ ที่สร้างภาพพจน์ให้กับผู้อ่านของบทประพันธ์ที่ประทับใจ ดังตัวอย่างข้อความในตารางที่ 52

ตารางที่ 52 ตัวอย่างประเด็นการใช้ศิลปะการประพันธ์ที่สร้างภาพพจน์ให้กับผู้อ่านของบทประพันธ์ที่ประทับใจของกลุ่มขยายผล

ประเด็น	สำนวนกลอนที่นักเรียนประทับใจ	คำอธิบายประกอบ
<p>ประเด็นการใช้ศิลปะการประพันธ์ ที่สร้างภาพพจน์ให้กับผู้อ่าน</p>	<p>“มาอยู่โยกับอ้ายหินชาติ ดังทองคำทำเลียมปากกะลา เหมือนแมลงวันอ่อนเคล้าที่เฒ่าหัว มาเกลือกกลิ้งปทุมมาลัยที่หวานหอม ดอกมะเดื่อฤจะเจือดอกพะยอม ว่านก็แม่จะตรอมระกำใจ” (วรรณคดีวิจิตร ชัยมัยยิมศึกษาศาสตร์ปีที่ 6 ขุนช้างขุนแผน, 2562: 25)</p>	<p>บทประพันธ์นี้มีเพราะและทำให้ผมประทับใจจากการใช้อุปมาโวหารเปรียบเทียบความไม่คู่ควรกันอย่างชัดเจนระหว่างนางวันทองกับขุนช้างซึ่งเปรียบเทียบการที่นางวันทองอยู่กับขุนช้างว่า เหมือนกับนำสิ่งที่มีค่าอย่างทองคำคือนางวันทองมาเลี่ยมปากกะลาซึ่งกะลาเป็นภาชนะด้อยค่าหาหมายความถึงขุนช้าง นอกจากจะเปรียบขุนช้างว่าด้อยค่าแล้ว ยังเปรียบขุนช้างว่าหน้าตาต่ำเหมือนเขม่าติดกันหม้อ ขุนช้างเหมือนแมลงวันที่เป็นตอมของเงาเหมือนแล้วมาตอมดอกบัวงามอย่างนางวันทองและเปรียบเทียบแตกต่างของขุนช้างกับนางวันทองว่า ขุนช้างเป็นเหมือนดอกมะเดื่อที่ไม่มีกลิ่นและไม่อาจติดกลิ่นหอมจากดอกพะยอมซึ่งหมายถึงนางวันทองได้ (นักเรียนกลุ่มขยายผลเขียนตอบ)</p>

ตารางที่ 52 ตัวอย่างประเด็นการใช้ศิลปะการประพันธ์ที่สร้างภาพพจน์ให้กับผู้อ่านของบทประพันธ์ที่ประทับใจของกลุ่มขยายผล (ต่อ)

ประเด็น	สำนวนกลอนที่นักเรียนประทับใจ	คำอธิบายประกอบ
<p>ประเด็นการใช้ศิลปะการประพันธ์ที่สร้างภาพพจน์ให้กับผู้อ่าน</p>	<p>“ลืมตาเลียหาเจ้าวันทอง ผ้าออนลอนแก่นไม้ติดกาย ตะโกนเรียกในห้องวันทองเอ๋ย ทั้งข้าวของมากมายก็หายไป พลงเรียกหาข้าไต่อยู่ว่า อิมิอิมิอิมิอิมิอิมิ อิมิอิมิอิมิอิมิอิมิ บ่าวผู้หญิงวิ่งไปอยู่ก่ง ต่างคนทรุดนั่งชิงระดู ขุนช้างเห็นข้าไม่มาใกล้ แหงเงอเอ้อป๋องยี่งจังกา (วรรณคดีวิจักษ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ขุนช้างขุนแผน, 2562: 27)</p>	<p>จากตัวบทวิสวดและทริลาการประการประพันธ์อย่างหลากหลาย เหมาะสมกับสถานการณ์ชีวิตในลักษณะต่างๆ ของตัวละคร เช่น ทาสยรส (รสแห่งความตลกขบขัน) ในตอนที่ขุนช้างตื่นขึ้นมาแล้วไม่พบนางวันทองทำให้ผู้อ่านเห็นภาพและเกิดอารมณ์สนุกสนานอย่างหลากหลายอีกทั้งยังทำให้ผู้อ่านรู้สึกได้ว่าวรรณคดีเรื่องนี้เป็นเรื่องที่สมจริง เป็นเรื่องที่สะท้อนวิถีชีวิตของคนได้อย่างน่าสนใจ (นักเรียนกลุ่มขยายผลเขียนตอบ)</p>
	<p>“รูปอ้ายช้างข้าตัวตาดำบ้องแก้ว ใครจะเอาเป็นผิวเขากลิ้วอ้ายหัวมูตูเหมือนควายที่ตกปลัก” (วรรณคดีวิจักษ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ขุนช้างขุนแผน, 2562: 35)</p>	<p>กวีใช้ความเปรียบตัวขุนช้างเป็นผู้ที่มีหน้าตา รูปร่าง อัปถัมภ์จึงนำมาเปรียบเทียบกับสิ่งที่ไม่น่าดู ดังเช่นเปรียบความอัปถัมภ์ของขุนช้างว่าเหมือนควายที่ตกปลัก แสดงให้เห็นภาพที่ขี้เหร่ไม่น่าดูและยังเกิดอารมณ์ตลกขบขันอีกด้วย (นักเรียนกลุ่มขยายผลเขียนตอบ)</p>

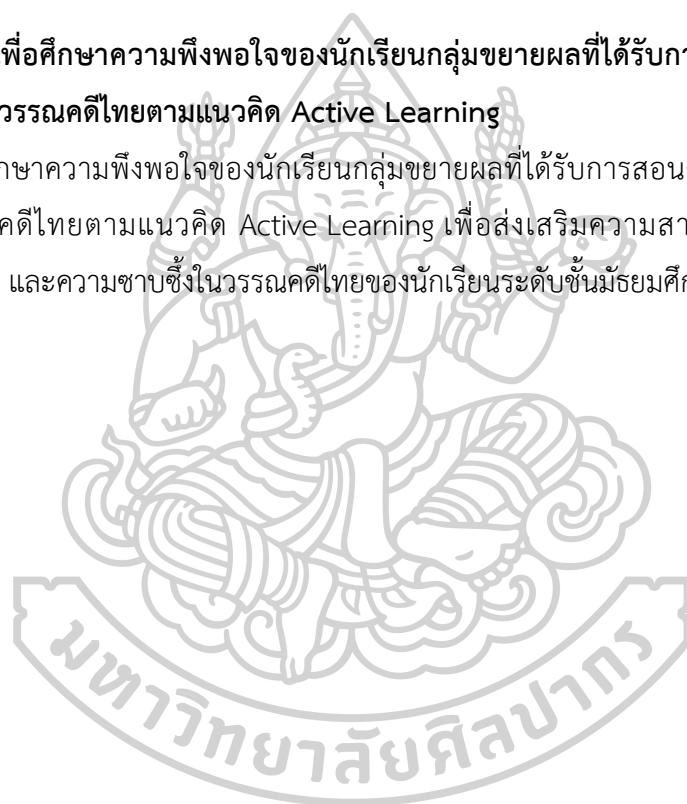
ตารางที่ 53 ตัวอย่างข้อความที่แสดงถึงการเข้าถึงความรู้สึกทางอารมณ์ของวรรณคดีที่ศึกษา
ของนักเรียนกลุ่มขยายผล

ประเด็นหลัก	คำหรือข้อความ
การเข้าถึงความรู้สึกทาง อารมณ์ของวรรณคดีที่ศึกษา	“สงสารวันทอง” “วันทองน่าสงสาร” “วันทองถูกทำร้าย” “อย่าทำร้ายวันทอง” “วันทองไม่ผิด” “วันทองถูกบังคับจิตใจ” “เลือกไม่ได้ไม่ใช่สองใจ” “วันทองหลายใจ” “เกลียดวันทองที่ไม่เลือกใคร” “เกลียดผู้ชาย” “เกลียดผู้ชายทุกคนในเรื่อง” “ผู้ชายแล้ว” “เกลียดขุนแผน” “ผู้ชายใจร้ายและเลว” “เกลียดพลายงาม” “เกลียดขุนช้าง” “เกลียดความเจ้าชู้ของขุนแผน” “พระพันวษาใจร้าย” “หนูเกลียดพระพันวษา” “ไม่อยากให้จบแบบนี้” “เศร้าใจ” “เศร้ามาก” “หนูจะแก้กฎหมายใหม่” “เกลียดตอนจบ” “น้ำตาไหลตอนจบ” “ชาย-หญิงควรเท่าเทียมกัน” “รักสามเศร้าที่ผู้หญิงเป็นแพะ”

จากผลการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ที่ได้จากแบบประเมินความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยนั้นแสดงให้เห็นว่าหลังจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการสอนวรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning นักเรียนกลุ่มขยายผลมี “ความเข้าใจในด้านความหมาย ความเข้าใจในด้านวิธีการใช้ภาษา และความเข้าใจในการเข้าถึงความรู้สึกทางอารมณ์ของวรรณคดีที่ศึกษา” จากงานประพันธ์ที่กวีได้ถ่ายทอดความคิดผ่านตัวอักษรด้วยถ้อยคำภาษาที่เลือกเฟ้นเพื่อสื่อสารความคิดและอารมณ์อย่างดียิ่ง แสดงให้เห็นว่ากลุ่มขยายผลมีความชื่นชม เห็นอกเห็นใจ เข้าใจชีวิต และเกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย

2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มขยายผลที่ได้รับการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning

ผลศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มขยายผลที่ได้รับการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังตารางที่ 54



ตารางที่ 54 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มขยายผลที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ความคิดเห็น	ความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้			
	(\bar{X})	S.D.	ระดับพฤติกรรม	ลำดับ
ด้านเนื้อหา				
1. เนื้อหาที่เรียนมีความหลากหลาย น่าสนใจ	4.05	0.22	เห็นด้วยมากที่สุด	3
2. เนื้อหาที่เรียนส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์	4.75	0.44	เห็นด้วยมากที่สุด	1
3. เนื้อหาที่เรียนส่งเสริมให้เกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย	4.44	0.50	เห็นด้วยมากที่สุด	2
ผลรวมด้านเนื้อหา	4.44	0.49	เห็นด้วยมากที่สุด	4
ด้านการจัดการเรียนรู้				
1. การจัดการเรียนรู้สามารถกระตุ้นความคิดนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายได้	4.44	0.50	เห็นด้วยมากที่สุด	4
2. การจัดการเรียนรู้สามารถส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหาวรรณคดีอย่างถ่องแท้ทั้งในด้านความหมายของคำ เนื้อเรื่อง กลวิธีการใช้ภาษา และอารมณ์ความรู้สึกที่กวีถ่ายทอด	4.44	0.50	เห็นด้วยมากที่สุด	4
3. การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถค้นพบประเด็นปัญหา จนสามารถระบุปัญหาที่สำคัญ 1 ประเด็น และนำไปสู่การหาวิธีแก้ไขปัญหาได้อย่างหลากหลาย	4.70	0.47	เห็นด้วยมากที่สุด	3
4. การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถตัดสินใจใช้ทางเลือกในการแก้ปัญหาที่สร้างสรรค์ได้	4.80	0.41	เห็นด้วยมากที่สุด	1

ตารางที่ 54 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มขยายผลที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ต่อ)

ความคิดเห็น	ความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้			
	(\bar{X})	S.D.	ระดับพฤติกรรม	ลำดับ
5. การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานการแก้ปัญหาออกมาเพื่อนำเสนอแนวคิดของตน หรือของกลุ่มให้ผู้เรียนคนอื่น ๆ ได้รับรู้ ตลอดจนนำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์สื่อออนไลน์ เพื่อเป็นการเผยแพร่สู่ชุมชน	4.75	0.44	เห็นด้วยมากที่สุด	2
ผลรวมด้านการจัดการเรียนรู้	4.61	0.49	เห็นด้วยมากที่สุด	3
ด้านครูผู้สอน				
1. ครูมีความรู้ในเนื้อหาที่สอนและจัดเนื้อหาวิชาเป็นลำดับเหมาะสมกับผู้เรียน	4.80	0.41	เห็นด้วยมากที่สุด	3
2. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้	4.85	0.37	เห็นด้วยมากที่สุด	1
3. ครูส่งเสริม สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ตามศักยภาพนักเรียน	4.80	0.41	เห็นด้วยมากที่สุด	3
4. ครูสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนให้นักเรียนมีความสุข	4.85	0.37	เห็นด้วยมากที่สุด	1
5. ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างหลากหลาย มีความเหมาะสม	4.65	0.49	เห็นด้วยมากที่สุด	5
6. ครูใช้สื่อการสอนที่หลากหลายและน่าสนใจ	4.55	0.51	เห็นด้วยมากที่สุด	6
ผลรวมด้านครูผู้สอน	4.75	0.43	เห็นด้วยมากที่สุด	1
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ				
1. การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย	4.75	0.55	เห็นด้วยมากที่สุด	3
2. การจัดการเรียนรู้ทำให้จำเนื้อหาได้นาน	4.35	0.48	เห็นด้วยมาก	9

ตารางที่ 54 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มขยายผลที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ต่อ)

ความคิดเห็น	ความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้			
	(\bar{X})	S.D.	ระดับพฤติกรรม	ลำดับ
3. การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองได้	4.75	0.44	เห็นด้วยมากที่สุด	3
4. เนื้อหาที่เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.65	0.49	เห็นด้วยมากที่สุด	7
5. การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดที่สูงขึ้น	4.75	0.44	เห็นด้วยมากที่สุด	3
6. การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนตัดสินใจโดยใช้เหตุผล	4.60	0.50	เห็นด้วยมากที่สุด	8
7. การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจและรู้จักเพื่อนมากขึ้น	4.75	0.44	เห็นด้วยมากที่สุด	3
8. การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น	4.80	0.41	เห็นด้วยมากที่สุด	2
9. การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน	4.85	0.37	เห็นด้วยมากที่สุด	1
10. การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้เกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย	4.35	0.58	เห็นด้วยมากที่สุด	9
ผลรวมด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.66	0.50	เห็นด้วยมากที่สุด	2
รวม	4.62	0.46	เห็นด้วยมากที่สุด	

จากตารางที่ 54 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มขยายผล พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบที่พัฒนาขึ้น ในภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุดทุกด้าน (\bar{X}) = 4.62, S.D.= 0.46 ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 4 เมื่อจำแนกเป็นรายด้าน พบว่า นักเรียนพึงพอใจด้านครูผู้สอนเป็นลำดับที่ 1 (\bar{X}) = 4.75, S.D.= 0.43 โดยมีการประเมินด้านย่อยลำดับแรก คือ ครูเปิด

โอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ (\bar{X}) = 4.85, S.D.= 0.37 และ ครูสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนให้นักเรียนมีความสุข (\bar{X}) = 4.85, S.D.= 0.37 ส่วนลำดับสุดท้ายคือ ครูใช้สื่อการสอนที่หลากหลายและน่าสนใจ (\bar{X}) = 4.55, S.D.= 0.51 นักเรียนพึงพอใจ ด้านประโยชน์ที่ได้รับเป็นลำดับที่ 2 (\bar{X}) = 4.66, S.D.= 0.50 โดยมีการประเมินด้านย่อยลำดับแรก คือ การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน (\bar{X}) = 4.85, S.D.= 0.37 และลำดับสุดท้ายคือ การจัดการเรียนรู้ทำให้จำเนื้อหาได้นาน (\bar{X}) = 4.35, S.D.= 0.48 และการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้เกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย (\bar{X}) = 4.35, S.D.= 0.58 นักเรียนพึงพอใจด้านการจัดการเรียนรู้เป็นลำดับที่ 3 (\bar{X}) = 4.61, S.D.= 0.49 โดยมีการประเมินด้านย่อยลำดับแรกคือ การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถตัดสินใจใช้ทางเลือกในการแก้ปัญหาที่สร้างสรรค์ได้ (\bar{X}) = 4.80, S.D.= 0.41 และลำดับสุดท้ายคือ การจัดการเรียนรู้สามารถกระตุ้นความคิดนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายได้ (\bar{X}) = 4.44, S.D.= 0.05 และ การจัดการเรียนรู้สามารถส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหาวรรณคดีอย่างถ่องแท้ ทั้งในด้านความหมายของคำ เนื้อเรื่อง กลวิธีการใช้ภาษา และอารมณ์ความรู้สึกที่กวีถ่ายทอด (\bar{X}) = 4.44, S.D.= 0.05 และนักเรียนพึงพอใจด้านเนื้อหาเป็นลำดับที่ 4 (\bar{X}) = 4.44, S.D.= 0.49 โดยมีการประเมินด้านย่อยลำดับแรก คือ เนื้อหาที่เรียนส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ (\bar{X}) = 4.75, S.D.= 0.44 และลำดับสุดท้ายคือ เนื้อหาที่เรียนมีความหลากหลาย น่าสนใจ (\bar{X}) = 4.05, S.D.= 0.22)

และจากการศึกษาความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของนักเรียนกลุ่มขยายผล พบว่านักเรียนเขียนข้อเสนอแนะที่น่าสนใจสรุปได้ดังต่อไปนี้

“ครูมีเทคนิคการสอนที่หลากหลาย จนทำให้พวกเราทุกคนสนใจที่จะเรียนกับครู ทั้งที่พวกหนูไม่เคยเรียนกับครูเลย แถมยังอยู่ต่างโรงเรียนกันด้วย ทุกกิจกรรม ทุกขั้นตอนการสอนของครู หนูคิดว่าเป็นการสอนที่ดีมากที่สุดที่หาไม่ได้ในห้องเรียนจริงๆ ถ้ามีโอกาสย้ายมาสอนหนูนะคะ”

(นักเรียนกลุ่มขยายผลเขียนแสดงความคิดเห็น)

“ผมชอบในความตั้งใจและความพยายามในการสอนที่จะทำให้ผมได้ดึงเอาศักยภาพตัวเองออกมา ครูชอบให้ฝึกคิด ฝึกพูด เพื่อสะท้อนสิ่งที่รู้ออกมา และครูไม่กดดัน ครูรอคอยคำตอบของทุกคน ครูเสริมแรงเก่ง และวิธีสอนของครูทำให้ผมคิดแก้ปัญหาเป็นกว่าเดิมมากๆ”

(นักเรียนกลุ่มขยายผลเขียนแสดงความคิดเห็น)

“หนูไม่ชอบเรียนวรรณคดีไทยเลย จนมาเจอครู ครูทำให้หนูกลับมาชอบวรรณคดีไทยมากกว่าเดิม หนูเรียนกับครูแล้วทำให้หนูเหมือนนั่งอยู่ในโลกของวรรณคดีไทยแต่ละเรื่อง ถ้าถามความรู้สึก

ว่าเรียนแล้วรู้สึกยังไง หนูบอกได้เลยว่าหนูสนุก และอยากเรียนรู้วรรณคดีแต่ละเรื่องมากขึ้น ในบางครั้งก็มีความสนใจในตัวละครที่ไม่ได้ตั้งใจ สงสารบ้าง สมน้ำหน้าบ้าง หนูเปลี่ยนไปเพราะครูนะ”

(นักเรียนกลุ่มขยายผลเขียนแสดงความคิดเห็น)

“ขอบคุณนะครับ ที่มาสอนพวกเราชาวมัธยมวัดหนองแขม ครูไม่เหมือนใคร และไม่มีใครเหมือน ครูคือตัววรรณคดีเคลื่อนที่จริงๆ สามารถถ่ายทอดได้อย่างสมจริง ผมรู้ว่าครู คงจะรักวรรณคดีไทยมากๆ ถึงได้ถ่ายทอดได้ดีแบบนี้ ถึงผมจะยังไม่รักวรรณคดีเท่าครู แต่ครูทำให้ผมชอบเรียนวรรณคดีไทยมากขึ้น”

(นักเรียนกลุ่มขยายผลเขียนแสดงความคิดเห็น)



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียนชาวไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อพัฒนาและหาคุณภาพของรูปแบบ การจัดการเรียนรู้ผู้เรียนชาวไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา เชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 2) เพื่อประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียนชาวไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะคือ 2.1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียนชาวไทยตามแนวคิด Active Learning ก่อนเรียน และหลังเรียน 2.2) เพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียนชาวไทย ตามแนวคิด Active Learning ใน 3 ระยะ คือ ระหว่างเรียนหน่วยที่ 1 ระหว่างเรียนหน่วยที่ 2 และระหว่างเรียนหน่วยที่ 3 2.3) เพื่อศึกษาความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียน หลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียนชาวไทยตามแนวคิด Active Learning 2.4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียนชาวไทยตามแนวคิด Active Learning และ 3) เพื่อขยายผลรูปแบบ การจัดการเรียนรู้ผู้เรียนชาวไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย และความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในการวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีดำเนินการวิจัยในลักษณะของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development : R&D) โดยใช้กระบวนการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methodology) การผสมผสานข้อมูลใช้รูปแบบการวิจัยแบบ Embedded (The Embedded Design) โดยใช้วิธีการเชิงปริมาณเป็นวิธีหลัก และวิธีการเชิงคุณภาพเป็นวิธีรอง (Creswell and Plano Clark, 2011: 67) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมนักเรียน จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) สถิติแบบไม่อิสระ (t-test dependent) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการพัฒนาและหาคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ACTIVE Model) ประกอบด้วยองค์ประกอบของรูปแบบ 5 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) หลักการ การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ประยุกต์ระหว่างการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเพื่อมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ผู้เรียนเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้และแสดงความรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติ 2) วัตถุประสงค์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย 3) กระบวนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 6 ขั้น ดังรายละเอียดต่อไปนี้ ขั้นที่ 1 กระตุ้นความคิด (A: Activating) ขั้นที่ 2 พินิจเนื้อหา (C: Considering) มี 3 ขั้นตอนย่อย คือ 2.1 อ่านแบบวิพากษ์ (Analyzing) 2.2 ตระหนักในคุณค่า (Appreciating) 2.3 ระบุปัญหาที่พบ (Identifying) ขั้นที่ 3 พิจารณาแนวทางแก้ไข (Trying the solutions) แบ่งเป็น 2 ขั้นตอน คือ 3.1 ร่วมสนทนา (Discussing) และ 3.2 ค้นหาวิธีแก้ปัญหาใหม่ (Finding new solutions) ขั้นที่ 4 เลือกใช้วิธีที่เหมาะสม (I: Ideating best solutions) ขั้นที่ 5 ทบทวนความเป็นไปได้ (V: Verifying for appreciation) และขั้นที่ 6 ขยายความรู้สู่ชุมชน (E: Expanding) 4) การวัดและประเมินผล กำหนดการวัดและประเมินผู้เรียน 3 ด้าน ได้แก่ 4.1 ประเมินผลเพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ 4.2 ประเมินผลตามสภาพจริงความซาบซึ้งที่มีต่อวรรณคดีไทย และ 4.3 ประเมินความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบที่พัฒนาขึ้น และ 5) ปัจจัยสนับสนุนในการนำรูปแบบไปใช้ ประกอบด้วย 3 ประเด็น คือ 5.1 ความรักและชื่นชอบในวรรณคดีไทยของครูผู้สอน 5.2 ความรู้อย่างละเอียดและรอบด้านในวรรณคดีไทยของครูผู้สอน และ 5.3 ศิลปะการเล่าเรื่อง เทคนิคการถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างน่าสนใจตลอดจนความสามารถในการประยุกต์เนื้อหาจากวรรณคดีไทยให้เชื่อมโยงกับสังคมปัจจุบันของ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวตรวจสอบคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 11 คน ด้วยวิธีการจัดสัมมนาผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) ผู้ทรงคุณวุฒิให้ความเห็นว่าองค์ประกอบ

ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning มีหลักการ วัตถุประสงค์ กระบวนการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และปัจจัยสนับสนุนในการนำรูปแบบไปใช้ เหมาะสมครบถ้วน คู่มือการใช้รูปแบบการเรียนการสอน แผนการจัดการเรียนรู้ แบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ แบบวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยและแบบสอบถาม ความพึงพอใจมีความเหมาะสมในการนำไปใช้ได้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

2. ผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีสรุปผลดังนี้

2.1 หลังเรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning พบว่าคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างหลังการทดลอง สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยในข้อที่ 1

2.2 หลังเรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning มีคะแนนพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ก่อนการทดลองเท่ากับ 7.07 ระหว่างการทดลองหน่วยที่ 1 เท่ากับ 8.13 ระหว่างการทดลองหน่วยที่ 2 เท่ากับ 9.67 ระหว่างการทดลองหน่วยที่ 3 เท่ากับ 11.93 และหลังการทดลองเท่ากับ 13.23 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าหลังเรียน ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning (ACTIVE Model) นักเรียน มีพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้นตามลำดับซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัย ในข้อที่ 2

2.3 หลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย

2.4 หลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุดทุกด้านการประเมิน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านครูผู้สอน รองลงมา คือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ด้านเนื้อหา และด้านการจัดการเรียนรู้ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยในข้อที่ 3

3. ผลการขยายผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า

3.1 หลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning พบว่าคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของกลุ่มขยายผลหลังการทดลอง สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 4

3.2 หลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning นักเรียนกลุ่มขยายผลมีความความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย

3.3 หลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning นักเรียนกลุ่มขยายผลมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุดทุกด้านการประเมิน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านครูผู้สอน รองลงมา คือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ด้านการจัดการเรียนรู้ และด้านเนื้อหาซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 4

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ACTIVE Model) ซึ่งผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญแล้วพบว่ารูปแบบมีคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้างและเชิงเนื้อหา และมีประสิทธิภาพเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการเรียนการสอน มีความเหมาะสม และครอบคลุมความต้องการจำเป็นในการเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ทั้งนี้เนื่องมาจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นนั้นได้พัฒนาและดำเนินการตามขั้นตอนของวิธีการเชิงระบบใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ร่วมกับการออกแบบระบบการเรียนการสอน ADDIE Model ที่ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนให้มีความเป็นระบบเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กัน (Kruse, 2009: 1) และการออกแบบการเรียนการสอนเชิงระบบของ (Dick, Carey and Carey, 2005:1-8) และรูปแบบการจัดการเรียนการสอนของ (Joyce and Weil, 2009: 9) ใช้กระบวนการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methodology) การผสมผสานข้อมูลใช้รูปแบบการวิจัยแบบ Embedded (The Embedded Design) โดยใช้วิธีการเชิงปริมาณเป็นวิธีหลัก และวิธีการเชิงคุณภาพเป็นวิธีรอง (Creswell and Plano Clark, 2011: 67) ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับนโยบายการจัดการศึกษา วิเคราะห์สาระ และมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระการเรียนรู้ภาษาไทย หลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี ปีการศึกษา 2561 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย วิเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี แนวคิด ทฤษฎีที่เป็นพื้นฐานของการจัดการเรียนการสอน ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดในการพัฒนารูปแบบ Joyce and Weil (2004: 13); และทศนา แคมมณี (2560: 475) ที่สรุปว่า

รูปแบบการเรียนการสอนดำเนินการอย่างแบบแผนและมีทฤษฎีรองรับสามารถช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ตามจุดประสงค์เฉพาะของรูปแบบนั้นๆ นอกจากนี้ยังมีการศึกษาสภาพการจัดการเรียนการสอนของครู และพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนในรายวิชาภาษาไทย สารวรรณคดี และวรรณกรรม ตลอดจนมีการวิเคราะห์ผู้เรียนเกี่ยวกับความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย เพื่อนำไปเป็นแนวทางการออกแบบการจัดการเรียนการสอนต่อไปซึ่งสอดคล้องกับ วัชราน เล่าเรียนดี (2553: 231) ได้กล่าวว่า ขั้นตอนของการสร้างและการพัฒนารูปแบบจะต้องอาศัยข้อมูลต่าง ๆ จากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานและการศึกษาวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นต่าง ๆ จึงจะทำให้รูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ

จากการวิเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมากำหนดกรอบแนวคิดในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายนั้น พบว่าประกอบด้วยแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ดังนี้ 1) การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย 2) การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning 3) การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และ 4) การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย สำหรับการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยสามารถสรุปแนวคิดได้ว่า การสอนวรรณคดีไทยควรเริ่มต้นจากการสอนอ่านซึ่งเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้จากนั้นจึงสอนการวิจักษ์วรรณคดี คือ การมองวรรณคดีอย่างรอบด้านจนเกิดความเข้าใจในวรรณคดีอย่างแจ่มแจ้งจนนักเรียนเกิดความเข้าใจ ซาบซึ้ง ตระหนักในคุณค่า หวงแหวนต้องการรักษาไว้เป็นสมบัติของชาติ จากนั้นสอนการวิจารณ์ คือ การแสดงความคิดเห็นต่อวรรณคดีนั้น ๆ สามารถตัดสินว่ามีคุณค่าดีเด่นหรือมีข้อด้อยอย่างไร โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นอีกทั้งยังเป็นการฝึกการคิดแก้ปัญหาโดยใช้วรรณคดีเป็นเครื่องมือ อีกทั้งครูจะต้องใช้วิธีการสอนที่หลากหลายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning ผู้วิจัยสังเคราะห์หลักการ แนวคิด ทฤษฎี พบว่า เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนศึกษาด้วยตนเอง มีการจัดบรรยากาศให้เอื้อต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยใช้กลวิธีของกระบวนการกลุ่ม ลักษณะกิจกรรมจะเป็นกิจกรรมที่เน้นการสื่อสารกับตนเองและผู้อื่น เน้นการสังเกต และการลงมือทำ ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) และใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เป็นวิธีสอนที่ช่วยส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิด Active Learning ให้สัมฤทธิ์ผลได้จึงสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) เสนอปัญหาหรือสถานการณ์ 2) ระดมสมองเพื่อวิเคราะห์ปัญหา 3) ระบุวิธีการแก้ปัญหา

4) ศึกษาข้อมูลด้วยตนเองและตัดสินใจเลือกวิธีแก้ปัญหา และ 5) นำเสนอวิธีการแก้ปัญหา และประเมินค่าของคำตอบ ตลอดจนสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นสร้างความสนใจ 2) ขั้นใช้กิจกรรม 3) ขั้นสะท้อนกลับ และ 4) ขั้นประเมินการเรียนรู้ นำมาสังเคราะห์เป็นขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning

การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์สังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ได้ 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) การระบุปัญหา หมายถึง พฤติกรรมที่ผู้เรียนสามารถอธิบายสถานการณ์ที่ไม่พึงประสงค์ทุกอย่างที่เป็นไปได้ ตลอดจนเลือกปัญหาที่สำคัญที่สุดที่ต้องแก้ไขพร้อมระบุเหตุผล 2) การเสนอแนวทางแก้ไข หมายถึง พฤติกรรมที่ผู้เรียนสามารถค้นหา และนำเสนอวิธีการแก้ปัญหาที่มีความหลากหลาย แปลกใหม่โดยไม่ขัดต่อศีลธรรม จรรยา ขนบธรรมเนียม ประเพณีและยังไม่มีมีการประเมินความเหมาะสมหรือถูกผิดของวิธีการแก้ปัญหา 3) การตัดสินใจใช้ทางเลือก หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงว่าผู้เรียนมีความสามารถในการบอกข้อดีและข้อเสียของวิธีการแก้ปัญหาแต่ละวิธีการ และเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุดพร้อมระบุเหตุผลในการเลือก และ 4) การเผยแพร่ความคิด หมายถึง พฤติกรรมที่ผู้เรียนนำวิธีการแก้ปัญหาที่ตัดสินใจมานำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ เพื่อเป็นการเผยแพร่ให้เป็นที่ยอมรับ

การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยจะต้องอาศัยกลวิธีและขั้นตอนในการสนับสนุน จากการสังเคราะห์สามารถสรุปได้ 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ร่วมกันอ่านออกเสียง 2) วิจัยวรรณคดีอย่างรอบด้าน 3) ถ่ายทอดความคิดสู่งานเขียน 4) วิจัยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และ 5) เผยแพร่ผลงานสู่สังคม

ผู้วิจัยได้นำหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องของการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย มาสังเคราะห์เป็นขั้นตอนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ACTIVE Model) ได้ 6 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความคิด (A: Activating): เป็นขั้นที่ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียนโดยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้เห็นความสำคัญของวรรณคดีไทย โดยใช้การสนทนา การตั้งคำถาม การยกตัวอย่าง การใช้กิจกรรม เพื่อทบทวนความรู้เดิมก่อนการนำเสนอความรู้ใหม่ พร้อมแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ

ขั้นที่ 2 พินิจเนื้อหา (C: Considering) เป็นขั้นที่ผู้สอนนำเสนอสถานการณ์ปัญหาที่ท้าทาย และมีความสัมพันธ์กับประสบการณ์นักเรียนจากตัวบทวรรณคดีไทย ให้นักเรียนร่วมกัน

วิเคราะห์สาเหตุปัญหาความขัดแย้ง และตัดสินใจเลือกประเด็นปัญหาที่สำคัญที่สุด 1 ประเด็น มี 3 ขั้นตอนย่อย คือ 2.1 อ่านแบบวิจักษ์ (Analyzing) การอ่านออกเสียงเพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงความไพเราะของวรรณคดี อ่านอย่างละเอียดเพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงความหมายของเนื้อหาและความงามในภาษาที่กวีแฝงไว้ในวรรณคดี 2.2 ตระหนักในคุณค่า (Appreciating) การส่งเสริมให้นักเรียนสนทนาสะท้อนคิดในประเด็นคุณค่าของวรรณคดีที่ปรากฏโดยการเลือกตัวบทจากวรรณคดีที่ครูนำเสนอคนละ 1 ส่วนวนที่ผู้เรียนเห็นว่ามีไพเราะในด้านความหมาย เสียง โวหาร และอารมณ์ จนทำให้เกิดความซาบซึ้งใจมาเล่าหรือสะท้อนให้ครูผู้สอนฟัง ระบุปัญหาที่พบ (Identifying) นักเรียนร่วมกันระบุปัญหาทุกปัญหาที่ปรากฏในตัวบทวรรณคดีไทย

ขั้นที่ 3 พิจารณาแนวทางแก้ไข (Trying the solutions) เป็นขั้นที่นักเรียนวิเคราะห์ปัญหาร่วมกัน และหาแนวทางในการแก้ปัญหา แบ่งเป็น 2 ขั้นตอน คือ 3.1 ร่วมสนทนา (Discussing) วิเคราะห์ว่าในตัวบทวรรณคดีใช้วิธีการใดในการแก้ปัญหา 3.2 ค้นหาวิธีแก้ปัญหาใหม่ (Finding new solutions) ที่แตกต่างจากตัวบทพร้อมทั้งบอกผลกระทบ

ขั้นที่ 4 เลือกใช้วิธีที่เหมาะสม (I: Ideating best solutions) เป็นขั้นที่นักเรียนตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาวิธีใหม่ที่แตกต่างจากตัวบทเดิมพร้อมทั้งบอกผลของการแก้ปัญหาว่า ผลที่ได้เป็นอย่างไร และบอกเหตุผลที่เลือกวิธีดังกล่าว **ขั้นที่ 5 ทบทวนความเป็นไปได้ (V: Verifying for appreciation)** เป็นขั้นตอนที่นักเรียนและครูจะร่วมกันทบทวนเพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ของวิธีการแก้ปัญหาที่เลือกกว่าวิธีการแก้ปัญหานั้นที่แตกต่างจากการแก้ปัญหาในวรรณคดีต้นฉบับ ซึ่งสามารถแก้ปัญหาได้ตรงกับสาเหตุ อีกทั้งไม่ขัดหลักศีลธรรมในสังคมหรือไม่

ขั้นที่ 6 ขยายความรู้สู่ชุมชน (E: Expanding) เป็นขั้นที่นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานออกมา เพื่อนำเสนอแนวคิดของตน หรือของกลุ่มให้นักเรียนคนอื่นๆ ได้รับรู้ ตลอดจนนำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ เพื่อเป็นการเผยแพร่สู่ชุมชน รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ACTIVE Model) พัฒนาขึ้นอย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับแนวคิด ทฤษฎี การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ของนักการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญทางการสอนตลอดจนผ่านการตรวจสอบคุณภาพรูปแบบจากผู้เชี่ยวชาญจึงทำให้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพเมื่อนำไปใช้จึงประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์

2. ผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ACTIVE Model) มีผลการวิจัย ดังนี้

2.1 ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ

ทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเป็นรูปแบบที่ตอบสนองต่อการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ซึ่งสอดคล้องกับพันธกิจของหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรีระบุไว้ว่า เน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความสามารถ และมีศักยภาพเป็นพลโลก โดยกระบวนการของการจัดการเรียนรู้ทั้ง 6 ชั้น ประกอบด้วย ชั้นที่ 1 กระตุ้นความคิด (A: Activating) ชั้นที่ 2 พินิจเนื้อหา (C: Considering) มี 3 ขั้นตอนย่อย คือ 2.1 อ่านแบบวิจักษ์ (Analyzing) 2.2 ตระหนักในคุณค่า (Appreciating) 2.3 ระบุปัญหาที่พบ (Identifying) ชั้นที่ 3 พิจารณาแนวทางแก้ไข (Trying the solutions) แบ่งเป็น 2 ขั้นตอน คือ 3.1 ร่วมสนทนา (Discussing) และ 3.2 ค้นหาวิธีแก้ปัญหาใหม่ (Finding new solutions) ชั้นที่ 4 เลือกใช้วิธีที่เหมาะสม (I: Ideating best solutions) ชั้นที่ 5 ทบทวนความเป็นไปได้ (V: Verifying for appreciation) และชั้นที่ 6 ขยายความรู้สู่ชุมชน (E: Expanding) ได้พัฒนาและดำเนินการตามขั้นตอนของวิธีการเชิงระบบ มีการประยุกต์ใช้ตัวบทวรรณคดีไทยให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด ฝึกแก้ปัญหา ซึ่งประเด็นปัญหาจากตัวบทวรรณคดีไทยสอดคล้องกับปัญหาที่ปรากฏจริงในสังคมไทยซึ่งเป็นสถานการณ์ในชีวิตประจำวันที่ตอบสนองความต้องการในการเรียนรู้ของนักเรียน ตลอดจนมีการใช้กิจกรรม สื่อ-อุปกรณ์การสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้ร่วมกันคิดแก้ปัญหา พิจารณาสาเหตุของปัญหา และหาวิธีการแก้ไขที่ถูกต้องและหลากหลาย สอดคล้องกับสง่า วงศ์ไชย (2560: 269) ได้เสนอแนะว่า ระหว่างการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละขั้นตอน ผู้สอนจะต้องหากวิธีต่าง ๆ เช่น ใช้คำถามหรือจัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้เพื่อกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนเกิดความสนใจและอยากลงมือปฏิบัติในแต่ละกิจกรรม และเปิดโอกาสให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นเรียน การอภิปรายกลุ่มย่อยและการแสดงความคิดเห็นก็จะส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนได้

นอกจากนี้ยังตรงตามวิสัยทัศน์ และพันธกิจของหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี ปีการศึกษา 2561 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยที่ระบุว่า มุ่งพัฒนา นักเรียนมีความเป็นเลิศด้านภาษาไทยทั้งทักษะการอ่าน การฟัง การดู การพูด หลักการใช้ภาษา วรรณคดีและวรรณกรรมโดยใช้วิธีการสอน สื่อ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย และยังสอดคล้องกับแนวคิดของอิงอร สุพันธ์ุณี และคณะ (2554: 108) ที่ได้กล่าวว่าการสอนวรรณคดีนอกจากจะเป็น การพิจารณาในด้านของความงามในทางศิลปะแล้วยังมีความสำคัญในการพัฒนาความสามารถ ด้านการอ่านและการตอบสนองของการคิดอีกด้วย เพราะวรรณคดีกับการคิดมีความสัมพันธ์กัน ในขณะที่นักการศึกษาต่างประเทศ คือ Osborn และ Parnes (1967) ระบุถึงขั้นตอนของรูปแบบ การสอนที่ส่งเสริมการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ว่าจะต้องประกอบไปด้วย การค้นพบความจริง, การค้นพบปัญหา, การค้นพบแนวคิด, การค้นพบคำตอบ และยอมรับการค้นพบซึ่งสอดคล้องกับ

Treffinger, Isaksen and Dorval (2003) ที่กล่าวว่า การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์นั้นจะต้องมีขั้นตอนทำความเข้าใจปัญหาการก่อกำเนิดความคิด การวางแผนปฏิบัติการ และการประเมินผลงาน และยังสอดคล้องกับ ชลธิชา หอมฟุ้ง (2557: 183-184) กล่าวว่า รูปแบบการสอนที่สนับสนุนให้ผู้เรียนได้เสนอการแก้ปัญหาอย่างหลากหลายวิธี พร้อมทั้งให้บอกผลกระทบของทุกวิธีที่เสนอ จากนั้นให้ผู้เรียนเลือกวิธีแก้ปัญหาที่ดีที่สุด พร้อมทั้งแสดงเหตุผลว่าเหตุใดจึงเลือกวิธีดังกล่าว จะทำให้ผู้เรียนได้รู้จักฝึกการคิดหาทางแก้ปัญหาอย่างหลากหลาย และรู้จักการพิจารณาการแก้ปัญหาที่ไม่ส่งผลกระทบต่อผู้อื่น จะสามารถส่งเสริมให้เกิดความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ได้ เช่นเดียวกับ รุจิราพร งามศิริ (2556) ที่กล่าวว่า รูปแบบที่ตอบสนองการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนจะต้องมีการใช้สถานการณ์ในชีวิตประจำวันที่ตอบสนองความต้องการ ในการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างต่อเนื่องและหลากหลาย มีกิจกรรม และสื่อ-อุปกรณ์การสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้ร่วมกันคิดแก้ปัญหาและพิจารณาสาเหตุของปัญหาที่แท้จริงพร้อมแนวทางการแก้ไขโดยเน้นการสร้างสรรค์ผลงาน และการนำไปใช้ประโยชน์สู่สังคมและชุมชนที่เกี่ยวข้องได้จริง ภายใต้การจัดการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการให้นักเรียนค้นพบองค์ความรู้ในเนื้อหาสาระด้วยตนเอง และสอดคล้องกับผลการวิจัยที่เกี่ยวกับการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ได้แก่ ผลการศึกษาของ นิวัฒน์ บุญสม (2556: 230) ที่พบว่าความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และนวัตกรรมด้านสุขภาพของนักเรียนในช่วงระหว่างการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการเรียนการสอน มีพัฒนาการขึ้นและโดยภาพรวมอยู่ในระดับดี และมีพฤติกรรมสุขภาพ โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี ผลการศึกษาของ พันทิพา อมรฤทธิ์ (2559) พบว่า นิสิตนักศึกษาปริญญาบัณฑิตที่เรียนโดยใช้กระบวนการเรียนรู้รูปแบบการพัฒนาทรัพยากรทางการศึกษาแบบเปิดตามแนวคิดการให้เหตุผลโดยใช้กรณีเป็นฐานและปัญญาร่วมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนิสิตนักศึกษาปริญญาบัณฑิตมีคะแนนความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลการศึกษาของ สุภัทพรพงศ์ รวงผึ้งรุ่งโรจน์ (2563) พบว่า ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้วรรณคดีไทยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดีไทย และความสามารถในทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และทักษะในศตวรรษที่ 21 อยู่ในเกณฑ์การจัดอันดับคุณภาพมากที่สุด

2.2 หลังเรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning

นักเรียนมีพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้นตามลำดับซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยในข้อที่ 2 อาจเป็นเพราะว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นอยู่บนพื้นฐานของ 2 ทฤษฎี คือ 1) การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) ที่เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีทักษะการแก้ปัญหาอย่างเป็นกระบวนการ มีขั้นตอน และเหตุผลของตนเองโดยเริ่ม

ตั้งแต่ 1) ความสามารถในการระบุปัญหา 2) ความสามารถในการเสนอแนวทางแก้ไข 3) ความสามารถในการตัดสินใจใช้ทางเลือก และ 4) ความสามารถในการเผยแพร่ความคิด จนทำให้ผู้เรียนได้เกิดความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สอดคล้องกับวัชร่า เล่าเรียนตี (2556: 94-95) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning หรือ PBL) เป็นเทคนิคที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและเกิดจากความร่วมมือของนักเรียนกลุ่มเล็กๆ โดยครูจะเป็นผู้ให้คำแนะนำสนับสนุนให้ผู้เรียนมองเห็นปัญหาและแก้ปัญหาด้วยตนเอง เนื่องจากปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจริงกับผู้เรียนเป็นการกระตุ้นการเรียนรู้ และพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาให้เกิดความรู้ใหม่จากการเรียนรู้ด้วยตนเอง และ 2) การสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based Learning) ที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ผ่านการลงมือทำ ลงมือปฏิบัติ ด้วยกิจกรรมที่มีความหมาย และเป็นตัวกระตุ้นความรู้ ความคิด ตลอดจนเนื้อหาเพื่อที่จะฝึกหรือพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนด สอดคล้องกับ วิโรจน์ ลักษณะอดิศร (2550: 148) ระบุว่า เป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นให้เด็กซึมซับความรู้ ความเข้าใจ ผ่านการเล่น เกม กิจกรรมกลุ่ม ซึ่งเน้นการกระตุ้นให้เด็กได้เข้าใจ และได้ฝึกคิดเองในเนื้อหาสาระระหว่างทำกิจกรรม และเล่นเกมเพื่อให้เด็กๆ สามารถพัฒนาแนวคิดความรู้เฉพาะตนขึ้นมาเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากกิจกรรมที่จัดขึ้นเป็นกิจกรรมกลุ่มด้วยแล้ว ก็จะสามารถทำให้เด็กพัฒนาภาวะผู้นำ มีมนุษยสัมพันธ์ในการทำงานเป็นทีม และสามารถเข้าสังคมได้อีกด้วย

นอกจากนี้ วิธีการสอนด้วยกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เป็นการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมต่างๆ ไม่เน้นให้ผู้เรียนท่องจำ แต่ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริงและมีบทบาทในการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง โดยเน้นให้ผู้เรียนรู้จักคิดวิเคราะห์และเรียนรู้จากกิจกรรมที่ทำจริง (Learning by doing) โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ และการร่วมมือกัน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ความรับผิดชอบร่วมกัน มีวินัยในการทำงาน และแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบร่วมกัน โดยผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง โดยการใช่วิธีการสอน ด้วยกิจกรรมเป็นฐาน มาบูรณาการร่วมกับเนื้อหาบทเรียน เพื่อการส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรมได้ (ฝ่ายส่งเสริมการจัดการเรียนการสอน สำนักพัฒนาคุณภาพการศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2555; NCSALL., 2006; Pang, K., 2010) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจะเน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่จากการใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริงเป็นบริบทของการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์ และคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ รวมทั้งได้ความรู้ตามศาสตร์ในสาขาวิชาที่ตนศึกษาด้วย (วัชร่า เล่าเรียนตี, 2556: 95)

เมื่อสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องอย่างเป็นระบบจึงได้รูปแบบการจัดการเรียนวรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ

ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการจัดการเรียนรู้ 4) การวัดและประเมินผล และ 5) เงื่อนไขสำคัญในการนำรูปแบบไปใช้ให้ประสบผลสำเร็จ และ 6 ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ที่เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติหรือการลงมือทำซึ่งความรู้ที่เกิดขึ้นจะเป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนโดยตรงกระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องมีโอกาสลงมือปฏิบัติมากกว่าการนั่งฟังเพียงอย่างเดียว แต่ต้องมีการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้การเรียนรู้โดยผ่านการอ่าน การเขียน การแลกเปลี่ยนและการวิเคราะห์ปัญหาอีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประเมินค่า และการแก้ปัญหาที่ทำซ้ำอย่างต่อเนื่อง ถึง 3 ครั้งจึงทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ฝังแน่นและคงทน สอดคล้องกับงานวิจัยของบุญเลี้ยง ทุมทอง (2553: 155-165) ที่กำหนดให้การกระตุ้นให้เกิดปัญหาจากสถานการณ์เป็นองค์ประกอบหนึ่งของรูปแบบการสอนที่ส่งเสริมการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาโดยมุ่งจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้เผชิญสถานการณ์เพื่อฝึกและพัฒนากระบวนการคิดซึ่งสอดคล้องกับ สภาพพดุมกุล (2558: 38) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ด้วย Active Learning เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructionism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชาทั้งนี้เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเองด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้และมีนวัตกรรมเกิดขึ้นซึ่งมีครูผู้สอน เป็นผู้แนะนำกระตุ้นหรืออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้นโดยใช้กระบวนการคิดขั้นสูงการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดประเมินค่า และการคิดแก้ปัญหาจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และยังสอดคล้องกับ ภาวิณี บุญธิมา (2553 : 70) ได้ทำวิจัยเรื่องการจัดกิจกรรมแนะแนวด้วยเทคนิคการแก้ปัญหาอนาคตตามแนวคิดทอแรนซ์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ผลการเปรียบเทียบพัฒนาการความสามารถในการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์โดยการจัดกิจกรรมแนะแนวด้วยเทคนิคการแก้ปัญหาอนาคตตามแนวคิดของ ทอแรนซ์หลังการเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวนักเรียนมีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์สูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 เช่นเดียวกับงานวิจัยของ วิลาวัลย์ จินวรรณ (2554: บทคัดย่อ) พบว่าการนำเทคนิคการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์มาออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนในลักษณะการเรียนรู้แบบร่วมมือในกิจกรรมการแก้ปัญหาส่งเสริมให้สมาชิกในกลุ่มได้พูดคุย ปรีกษาโต้แย้งความคิดระหว่างกันดังนั้นจึงเกิดความคิดที่หลากหลายมากกว่าผู้เรียน ที่เรียนคนเดียวส่งผลให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนเรียน และยังสอดคล้องกับงานวิจัย ของเสมอภากรณ์ โสภณศิริรักษ์ (2557: 245) ที่แนะนำว่าการเลือกกลยุทธ์การเรียนการสอนที่เหมาะสมสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนพัฒนาสมรรถนะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ได้

2.3 หลังเรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning

นักเรียนอย่างมีความความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย อาจเป็นเพราะว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่พัฒนาขึ้นนั้นเน้นกระบวนการจัดการเรียนรู้การสอนเพื่อให้เกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยที่ผ่านการวิเคราะห์และสังเคราะห์จากนักการศึกษา นักวิชาการ ศิลปินแห่งชาติด้านศิลปะ และด้านวรรณศิลป์ที่มีความเห็นตรงกันว่า การจะสอนให้เกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยได้นั้นจะต้องประกอบด้วย

- 1) ร่วมกันอ่านออกเสียง
- 2) ศึกษาวรรณคดีอย่างรอบด้าน ซึ่งในขั้นตอนที่ 1-2 นี้ สอดคล้องกับ รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2558: 114) การอ่านวรรณคดีเป็นการสร้างหรือพัฒนาประสบการณ์ทางอารมณ์ของผู้อ่าน ประสบการณ์จากการอ่านวรรณคดีจึงทำให้นักเรียนเกิดความซาบซึ้งใจในวรรณคดีและในขณะเดียวกันความซาบซึ้งใจทำให้เกิดประสบการณ์ทางอารมณ์ที่ลึกซึ้ง หลังจากการอ่านวรรณคดีที่เรียกว่าการวิจักษณ์วรรณคดีแล้วนั้นจะนำไปสู่ขั้นตอนที่ 3) ถ่ายทอดความคิดสู่งานเขียน
- 4) แลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่ รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2558: 121) เรียกว่า วิจักษณ์วรรณคดี คือการแสดงความคิดเห็นที่มีต่อวรรณคดีเรื่องนั้นๆ สามารถชี้ข้อดี ข้อบกพร่อง แสดงคุณค่าหรือสารประโยชน์ของวรรณคดีนั้นได้ ไม่ว่าจะในด้านความบันเทิง ประโยชน์ด้านสั่งสอนเตือนใจ หรือประโยชน์ด้านทำให้เข้าใจชีวิต เช่นเดียวกับ Devid (1997) กล่าวว่า รูปแบบกิจกรรมที่เน้นคำถาม แลกเปลี่ยนความคิดร่วมกัน และให้นักเรียนได้เรียนรู้จากวรรณคดีหรือศิลปะต้นฉบับนั้นจะเป็นการกระตุ้นการเรียนรู้ อารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดของนักเรียนจนเกิดความซาบซึ้ง แต่องค์ประกอบสำคัญที่จะส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความซาบซึ้งได้นั้นคือ ตัวบทวรรณคดีไทย ในงานวิจัยครั้งนี้นำตัวบทวรรณคดีไทยที่เลือกมาจากวรรณคดี วรรณกรรมคัดสรรจากกระทรวงศึกษาธิการที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นวรรณคดีไทยที่มีคุณค่าต่อสังคม การจะสอนให้นักเรียนเกิดความซาบซึ้งได้นั้น ม.ล.บุญเหลือ เทพยสุวรรณ กำชับไว้อย่างมากว่าอย่าใช้วรรณคดีเพื่อสอนโดยเฉพาะสำหรับเด็กอย่าใช้วรรณคดีที่แต่งไม่ไพเราะเพื่อสอนคติธรรมเพราะอาจจะได้แต่คติธรรมแต่ไม่ได้รับความซาบซึ้งชื่นชมในวรรณคดีไทยเลย ดังนั้น บทอ่านวรรณคดีที่อ่อนชั้นเชิงทางด้านวรรณศิลป์จึงไม่เหมาะสมสำหรับการปลูกฝังรสนิยมให้รักวรรณคดี (รื่นฤทัย สัจจพันธุ์, 2558: 121) และยังสอดคล้องกับพันธกิจของหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี ปีการศึกษา 2561 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยที่ระบุไว้ว่าส่งเสริมให้ผู้เรียนมีจิตสำนึกรักษากันเกิดโดยบูรณาการการเรียนรู้ภาษาไทยกับวัฒนธรรม ประเพณี และภูมิปัญญาท้องถิ่นซึ่งปรากฏอยู่ในวรรณคดีไทยที่นำมาเป็นตัวอย่างให้นักเรียนได้ศึกษา และ 5) เผยแพร่ผลงานสู่สังคม ซึ่งการเผยแพร่สู่สังคมนั้นอาจจะนำเสนอในรูปแบบการเขียน หรือการพูดก็ได้เพราะความรู้สึกนั้นเป็นนามธรรมจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องถ่ายทอดออกมาให้เป็นรูปธรรมซึ่งสอดคล้องกับ เปรม สวนสมุทร (2558: 98) ระบุเกี่ยวกับ

การวัดความซาบซึ้งจากนามธรรมให้กลายเป็นรูปธรรมไว้ว่า การสอนโดยตั้งคำถามว่า อ่านแล้ว รู้สึกอย่างไร เพราะอะไรจึงรู้สึกเช่นนั้น องค์ประกอบต่าง ๆ ภายในเรื่องมีความงามหรือความน่าสนใจอย่างไร แล้วให้ผู้เรียนเขียนหรือพูดบรรยายความรู้สึกประทับใจที่มีต่อวรรณคดีที่เรียนออกมา จะเป็นการส่งเสริมความสามารถในการคิดอย่างเป็นระบบ และสามารถบรรยายความรู้สึกที่เป็นนามธรรมให้กลายเป็นรูปธรรมได้ สอดคล้องกับ อลงกต ปัญญาจันทร์ (2551: 110) ได้ศึกษา การส่งเสริมความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ความซาบซึ้งในวรรณคดี และความสามารถ ในการอภิปรายภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมแวตววรรณกรรม พบว่า ผู้เรียนที่ได้รับการสอน ด้วยกิจกรรมแวตววรรณกรรมมีคะแนนความซาบซึ้งในวรรณคดีผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ 50 ที่ผู้วิจัยได้ตั้งไว้โดยมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 7.62 ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 63.57 ซึ่งเป็นคะแนนผ่านเกณฑ์ ในระดับดี ทั้ง 5 ขั้นตอนดังกล่าวนี้บูรณาการอยู่ในรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด ACTIVE Learning (ACTIVE Model) ที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยได้

2.4 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning นักเรียนมีระดับความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุดทุกด้าน ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยในข้อที่ 3 อาจเป็นเพราะว่ารูปแบบที่พัฒนาขึ้นนั้นเกิดจากการสังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง อีกทั้งยังดำเนินการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ตลอดจนมีการหาคุณภาพของรูปแบบที่พัฒนาขึ้นและปรับปรุงแก้ไข จนได้คุณภาพจึงนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง จึงกล่าวได้ว่าการดำเนินการพัฒนารูปแบบ อย่างเป็นระบบและหลากหลายมิติซึ่งสอดคล้องกับทศนา แคมมณี (2560: 222-223) ที่กล่าวว่า การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ต้องมีการจัดองค์ประกอบต่างๆ อย่างเป็นระบบอยู่บนพื้นฐาน ของทฤษฎีและหลักการที่เกี่ยวข้องมีความเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นทั้ง 6 ขั้นตอนนั้นยังมุ่งเน้นกระบวนการคิดการทำงาน ร่วมกันเพื่อฝึกคิดแก้ปัญหาอันเป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสังคมที่พึงปรารถนา ครูเปลี่ยนบทบาทจากผู้นำเสนอความรู้เป็นผู้กระตุ้น และอำนวยความสะดวกในการแสวงหาความรู้ ของนักเรียน อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือคิด ลงมือปฏิบัติในทุก ๆ ขั้นตอน สอดคล้องกับ งานวิจัยการพัฒนาการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของนิสิตปริญญาบัณฑิต ของ จิรภา อรรถพร (2556: 141) ซึ่งผู้วิจัยพบว่า การสอนเชิงรุกทำให้กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็น ต่อรูปแบบฯ ในภาพรวมอยู่ระดับมากทุกองค์ประกอบการประเมิน เช่นเดียวกับ สุภัทรา ภูษิตรัตนวิไล (2557: 143) การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับคณาจารย์วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคใต้ พบว่า นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยการสอนเชิงรุกมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นักเรียนพึงพอใจด้านครูผู้สอนเป็นลำดับที่ 1 ทั้งนี้ไม่ว่าจะเป็น รูปแบบหรือวิธีการสอนใดครูผู้สอนคือบุคคลสำคัญที่จะทำให้บรรลุวัตถุประสงค์ เมื่อครูผู้สอนเตรียม

ความพร้อมก่อนการสอนทั้งด้านความรู้ ด้านเทคนิคการสอน ด้านการจัดเตรียมสื่อประกอบการสอน ก็จะส่งผลให้การจัดการเรียนรู้ประสบความสำเร็จ สอดคล้องกับ พิพัตน์ อัมพฤษ (2558: 107) ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกนั้น ในขั้นเตรียมการจะทำให้ผู้วิจัยทราบถึงความต้องการของผู้เรียน เพื่อที่จะได้ออกแบบการสอนที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผลอย่างสูงสุด และเมื่อพิจารณาผลการประเมินรายด้านย่อยพบว่า ครูใช้สื่อการสอนที่หลากหลายและน่าสนใจมีความพึงพอใจอยู่ในลำดับที่ 1 อาจจะเป็นผลมาจากการที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกจากนักการศึกษาพบว่า การสอนโดยใช้สื่อที่หลากหลายเป็น คุณลักษณะที่สำคัญที่จะทำให้การสอนประสบความสำเร็จและกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนให้สนใจ บทเรียนได้นานกว่าปกติ สอดคล้องกับ คุณลักษณะผู้สอนในการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ที่นันทลี พรธาดาวิทย์ (2559: 53) กล่าวว่า ผู้สอนที่มีประสิทธิภาพควรพัฒนาทักษะ 3 ด้าน คือ ความรู้เกี่ยวกับการสอนความเข้าใจในเรื่องที่จะทำให้คนเกิดการเรียนรู้และความสามารถในการถ่ายทอดความรู้และทักษะจากผู้สอนไปยังผู้เรียน ผู้สอนควรออกแบบรูปแบบการสอน ประยุกต์ใช้สื่อการสอนต่าง ๆ อย่างหลากหลายและให้เหมาะกับเนื้อหาที่ผู้เรียนและชั้นเรียน ไม่ใช่เป็นเพียงผู้เชี่ยวชาญเฉพาะเนื้อหาเท่านั้น แต่เป็นผู้เชี่ยวชาญทั้งด้านเนื้อหา ส่งเสริมให้ผู้เรียน มีความเชื่อมั่น และเป็นนักคิดที่ไม่หยุดนิ่ง เมื่อการเรียนรู้มีบรรยากาศเชิงรุกย่อมทำให้ผู้เรียนสามารถจดจำเนื้อหาได้นานและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้บริบทต่าง ๆ สอดคล้องกับ สมศักดิ์ เอี่ยมคงสี (2561: 29) กล่าวว่า การจัดบรรยากาศในห้องเรียนที่เน้นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างครู กับนักเรียน มีการอำนวยความสะดวก แนะนำนักเรียนให้สามารถเชื่อมโยงความรู้บูรณาการ เพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้จะส่งผลให้นักเรียนเกิดความสุขในการเรียนรู้

นักเรียนพึงพอใจด้านประโยชน์ที่ได้รับเป็นลำดับที่ 2 ทั้งนี้เพราะว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นนั้นสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองได้ เข้าใจเนื้อหา ได้ง่าย จำเนื้อหาได้นาน สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ตลอดจนพัฒนาทักษะการคิด แก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ที่สูงขึ้น สอดคล้องกับวารินทร์พร ฟันเฟื่องฟู (2562:139) ระบุไว้ว่าผลที่เกิดจากการเรียนรู้แบบ Active Learning จะทำให้ผู้เรียนเรียนอย่างมีความสุข ทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งแสดงถึงผลการเรียนรู้ของผู้เรียน นำไปสู่การเกิดความคิดสร้างสรรค์ ในการสร้างผลงาน มีความสามารถในการสื่อสาร มีความเชื่อมั่นในตนเอง ซึ่งเป็นคุณลักษณะ ของผู้เรียนที่พึงประสงค์เป็นไปตามเป้าหมายการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ดังผลการวิจัยของ เดชดนัย จุ้ยชุม เกษรา บ่าวเข้มซ้อย และศิริกัญญา แก่นทอง (2559: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ทักษะการคิดของนักศึกษาในรายวิชา ทักษะการคิด (Thinking Skills) ด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) พบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมการเรียนดีขึ้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สูงกว่าก่อนเรียนและมีความพึงพอใจต่อการเรียนแบบมีส่วนร่วมอยู่ในระดับ

มาก เมื่อพิจารณาผลการประเมินรายด้านย่อยพบว่า การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย มีความพึงพอใจอยู่ในลำดับที่ 1 เป็นเพราะว่า รูปแบบการจัดการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นนั้นเน้น การลงมือทำของผู้เรียนได้กระทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเองผ่านการปฏิบัติการจริง โดยที่ผู้เรียนได้ฝึก ในสภาพสิ่งแวดล้อมจริง ได้ฝึกคิดและลงมือทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเองจึงทำให้เกิดความจำที่ฝังแน่น สอดคล้องกับ ดิเรก พรสีมา (2559: 25) เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีลักษณะทำให้นักเรียนแต่ละคนกระตือรือร้น คิดค้นหาความรู้ และคำตอบอยู่ตลอดเวลา (Active Learner) โดยจัดกิจกรรม การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญส่งผลทำให้เกิดคำว่า Work-based Learning หรือ Work-integrated Learning หรือ Site-based Learning จะเป็นผลทำให้นักเรียนและครูค้นพบความรู้ใหม่ สร้างสรรค์ความรู้ใหม่และสร้างนวัตกรรมใหม่ได้ ผู้เรียนจะต้องมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้จากการแก้ปัญหาจากการลงมือทำด้วยตนเอง เพราะการลงมือทำ นักเรียนจะเกิดประสบการณ์ตรง แล้วใช้ความผิดพลาดที่เกิดขึ้นเป็นบทเรียนสำคัญในการแก้ปัญหา และปรับปรุงให้ดีขึ้นผู้เรียนมีการปฏิบัติสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆ อย่างหลากหลาย ทำให้เกิดแนวคิดใหม่ๆ มากมายผู้เรียนคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาได้เมื่อได้ลงมือปฏิบัติผู้เรียนจะจำความรู้ได้แม่นยำและนาน กว่าการทำงานจำเกิดความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ จากการทำกิจกรรม

นักเรียนพึงพอใจด้านเนื้อหาเป็นลำดับที่ 3 อันเนื่องมาจากว่าเนื้อหาที่นำมาให้นักเรียน ได้ศึกษานั้นเป็นตำราวรรณคดีไทยที่ครูผู้สอนเป็นผู้เลือกวรรณคดีโบราณตามกำหนด ของกระทรวงศึกษาธิการอาจจะไม่ตรงตามความสนใจและความต้องการของผู้เรียนดังที่ รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2549: 41) กล่าวว่า เนื้อหาในวรรณกรรมเยาวชนร่วมสมัยของไทยมีประโยชน์และสามารถ นำมาจัดการเรียนรู้ได้ เพราะวรรณกรรมเยาวชนร่วมสมัยนั้นได้รับขนบมาจากวรรณคดีมรดก มีการดัดแปลงจากวรรณคดีมรดก 4 ลักษณะ ดังนี้ 1) นำเรื่องเดิมมาขยายความใหม่ด้วยจินตนาการ ของผู้แต่ง 2) นำตัวละครที่มีอยู่เดิมมาสร้างเรื่องใหม่ 3) ล้อเลียนขนบการแต่งและอนุภาค จากวรรณคดีโบราณ และ 4) นำวรรณคดีเรื่องเดิมมาสร้าง เรื่องใหม่เป็นหนังสือภาพ การเลือกตัวบท วรรณคดีด้วยตัวนักเรียนจะทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข และสอดคล้องกับ ปพนวัจน์ ลภัสภิญโญโชค (2558: 290) และ บริสุทธิ์ธรรม พิมพ์ศิริ (2561: 4) ที่ว่าการเรียนการสอน ควรสร้างจากประสบการณ์และความสนใจของนักเรียนและนักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

นักเรียนพึงพอใจด้านการจัดการเรียนรู้เป็นลำดับที่ 4 เนื่องมาจากระหว่างการจัดการเรียน การสอนนั้นเกิดสถานการณ์โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ที่มีการระบาดใหญ่ไปทั่วโลก ทำให้เกิดผล กระทบอย่างรุนแรงต่อเศรษฐกิจ สังคม และวิถีการใช้ชีวิตของผู้คน โดยเฉพาะในวงการศึกษา เรียกได้ว่า โควิด-19 เป็นตัวเร่งที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างรวดเร็วและฉับพลัน ต้องปรับเปลี่ยนการเรียนการสอนทั้งหมดให้ไปอยู่ในระบบออนไลน์ส่งผลให้ไม่สามารถจัดการสอน ที่โรงเรียนเช่นในสถานการณ์ปกติได้ การจัดการเรียนรู้ออนไลน์จึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่ตอบสนอง

กับมาตรการเพิ่มระยะห่างทางสังคมและด้วยเทคโนโลยีในปัจจุบัน (วิทช์น์ ผักเจริญผล และคณะ, 2563) การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ACTIVE Model) จึงเป็นการผสมผสานระหว่าง การจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนและการจัดการเรียนรู้ออนไลน์แต่ด้วยประเทศไทยยังมีความเหลื่อมล้ำ ของการเข้าถึงสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมสำหรับการเรียนรู้ในระบบออนไลน์ เช่น สถานที่ในบ้าน สำหรับเรียนหนังสือ เครื่องคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น เครื่องโน้ตบุ๊ก แท็บเล็ต จึงอาจจะเป็นอุปสรรคในการจัดการเรียนการสอนจึงทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจ ด้านการจัดการเรียนรู้อยู่ในลำดับที่ 4 แต่จากการที่ผู้สอนมีความสามารถในการจัดการเรียนรู้จนทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจด้านครูผู้สอนเป็นลำดับที่ 1 นั้นย่อมมีที่มาจากครูสามารถจัดการเรียน การสอนตามรูปแบบที่พัฒนาขึ้นอย่างเป็นระบบจนสามารถกระตุ้นและส่งเสริมการเรียนรู้ในตัว นักเรียนจนทำให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในความสามารถของตนเอง ล้วนเป็นผลที่เกิดจากสาเหตุ สำคัญนั่นก็คือรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ได้พัฒนาไว้อย่างมีคุณภาพ การสร้างความเชื่อมั่นนี้ จึงส่งผล ต่อความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้ของนักเรียนอื่นเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ของผู้สอนนั่นเอง (Bruning et al., 2004) จึงอาจกล่าวได้ว่าแม้ว่านักเรียนพึงพอใจ ด้านการจัดการเรียนรู้เป็นลำดับที่ 4 แต่เป็นระดับความพึงพอใจที่อยู่ในเกณฑ์เห็นด้วยมากที่สุด ซึ่งแสดงให้เห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นนั้นสามารถดำเนินการสอนทั้งออนไลน์ และในห้องเรียนได้แต่จะต้องปรับกิจกรรมให้เหมาะสมตามบริบทที่เปลี่ยนไป และจากการศึกษา ข้อเสนอแนะของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เสนอแนะไว้ในตอนท้ายสรุปได้ดังต่อไปนี้

“ขั้นตอนการสอนของครูส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ได้ลงมือทำ ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันทำให้ได้รู้และเข้าใจว่าการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์เป็นทักษะ ที่ประยุกต์ใช้ได้ทุกสถานการณ์และจำเป็นสำหรับโลกปัจจุบันและอนาคต”

(นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเขียนแสดงความคิดเห็น)

จากข้อเสนอแนะของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างสอดคล้องกับ Williams (2004: 277-285) นักเรียนมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนเป็นอิสระ ในการค้นคว้าความรู้ฝึกเป็นผู้มีความรับผิดชอบ เพิ่มความมั่นใจให้ตนเอง มีการแลกเปลี่ยน ความคิดเห็น เกิดความคิดสร้างสรรค์ มีการคิดวิเคราะห์ เปิดกว้างในการรับรู้สิ่งใหม่ ๆ มีแรงจูงใจ ในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

3. ผลการขยายผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า 1) หลังเรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้

ที่พัฒนาขึ้นคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของกลุ่มขยายผล หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) หลังเรียนตามรูปแบบ การจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นนักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย และ 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อหลังเรียนตามรูปแบบ การจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น มีระดับความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 4 เป็นเพราะว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้ง ในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นนั้น ดำเนินการ ตามกระบวนการพัฒนาอย่างเป็นระบบโดยใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development : R & D) โดยเริ่มจากขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis :R1) ซึ่งเป็น กระบวนการที่มีการดำเนินการวิจัยก่อนแล้วนำผลจากการวิจัยมาพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยการ วิเคราะห์เอกสาร วรรณกรรมงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ สทนากลุ่มครู และนักเรียน ตลอดจนสังเกตพฤติกรรมการเรียนการสอนของครูและนักเรียน เพื่อนำข้อมูลที่ได้ มาวิเคราะห์เพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาต่อไป รูปแบบการจัดการเรียนรู้นี้ยังผ่านกระบวนการ ออกแบบและพัฒนา (Design and Development : D1) โดยการตรวจสอบความเที่ยงตรง เชิงโครงสร้างเชิงเนื้อหาด้วยการจัดสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 11 คน ผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วนำไปทดลองใช้กับประชากรที่มีลักษณะเช่นเดียวกับกลุ่มตัวอย่าง ทุกประการก่อนนำรูปแบบไปใช้จริงในขั้นตอนการนำไปใช้ (Implementation : R2) ตามกระบวนการจัดการเรียนรู้ของรูปแบบ หลังจากนั้นนำไปประเมินเพื่อหาประสิทธิผล กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย (Evaluation : D2) นำผลที่ได้ไปปรับปรุงแก้ไขก่อนนำรูปแบบไปขยายผล (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 230) เพื่อรับรองรูปแบบการเรียนการสอนในขั้นสุดท้ายและยังสอดคล้อง กับแนวคิดการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนของ (Joyce and Weil, 1996) ที่กล่าวถึง หลักการ พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนว่า เมื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแล้วก่อนนำไปใช้ อย่างแพร่หลาย จะต้องมีการวิจัยเพื่อทดสอบทฤษฎีและตรวจสอบคุณภาพในเชิงการนำไปใช้ ในสถานการณ์จริง และนำข้อค้นพบมาปรับปรุงแก้ไข เช่นเดียวกับ ทิศนา แคมมณี (2560: 475) กล่าวว่ารูปแบบการเรียนการสอนที่ดีจะต้องเป็นแบบแผนที่มีการดำเนินการสอนอย่างเป็นระบบ โดยมีทฤษฎีรองรับ

จากนั้นผู้วิจัยดำเนินการขยายผลด้วยตนเองในทุกชั้นตอนกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 5 โรงเรียนมัธยมวัดหนองแขมสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 ซึ่งเป็นโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษที่มีคุณลักษณะไม่แตกต่างกันกับโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี ในระหว่างการจัดการเรียนรู้ครูเปลี่ยนจากผู้มอบความรู้เป็นผู้กระตุ้นและสร้างแรงบันดาลใจ

ในการเรียนรู้ให้เกิดกับนักเรียน สอดคล้องกับ นักรบ หมี่แสน (2560) ระบุว่า บทบาทของครูต้องเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยโดยครูต้องเปรียบเสมือนผู้ที่ทำหน้าที่เป็นผู้จัดการความรู้ในการอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองจากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายครูจึงเป็นที่ปรึกษาและส่งเสริมศักยภาพของการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ครูจำเป็นอย่างที่จะต้องเรียนรู้เทคโนโลยีเพื่อการรู้เท่าทันและเลือกใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อความเป็นวิชาชีพครูที่ทันสมัยก้าวหน้า เช่นเดียวกับ จินตวีร์ คล้ายสังข์ (2560) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องใช้สื่อการสอนที่ได้มีการออกแบบและใช้อย่างเป็นระบบ ซึ่งจะช่วยเพิ่มพูนความรู้ ทักษะ ความสามารถ และเจตคติของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้เนื่องจากรูปแบบฯที่พัฒนาขึ้นมีเป้าหมายเดียวกันในการพัฒนาให้นักเรียนมีความรู้ในวรรณคดีไทย มีความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และเกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ดังนั้นในการขยายผลการวิจัยครั้งนี้ จึงทำให้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning มีประสิทธิผลเป็นไปตามเกณฑ์คือ นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน นักเรียนมีความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบฯที่พัฒนาขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด ดังข้อเสนอแนะของกลุ่มขยายผลว่า

“ครูมีเทคนิคการสอนที่หลากหลาย จนทำให้พวกเราทุกคนสนใจที่จะเรียนกับครูทั้งที่พวกหนูไม่เคยเรียนกับครูเลย แถมยังอยู่ต่างโรงเรียนกันด้วย ทุกกิจกรรม ทุกขั้นตอนการสอนของครู หนูคิดว่าเป็นการสอนที่ดีมากๆ ที่หนูหาไม่ได้ในห้องเรียนจริงๆ ถ้ามีโอกาสย้ายมาสอนหนูนะคะ”

(นักเรียนกลุ่มขยายผลเขียนแสดงความคิดเห็น)

“ผมชอบในความตั้งใจและความพยายามในการสอนที่จะทำให้ผมได้ดึงเอาศักยภาพตัวเองออกมา ครูชอบให้ฝึกคิด ฝึกพูด เพื่อสะท้อนสิ่งที่รู้ออกมา และครูไม่กดดัน ครูรอคอยคำตอบของทุกคน ครูเสริมแรงเก่ง และวิธีสอนของครูทำให้ผมคิดแก้ปัญหาเป็นกว่าเดิมมากๆ”

(นักเรียนกลุ่มขยายผลเขียนแสดงความคิดเห็น)

“หนูไม่ชอบเรียนวรรณคดีไทยเลย จนมาเจอครู ครูทำให้หนูกลับมาชอบวรรณคดีไทยมากกว่าเดิม หนูเรียนกับครูแล้วทำให้หนูเหมือนนั่งอยู่ในโลกของวรรณคดีไทยแต่ละเรื่อง ถ้าถามความรู้สึกว่าเรียนแล้วรู้สึกยังไง หนูบอกได้เลยว่าหนูสนุก และอยากเรียนวรรณคดีแต่ละเรื่องมากขึ้น ในบางครั้งก็มีอารมณ์โมโหตัวละครที่ไม่ได้ตั้งใจ สงสารบ้าง สมน้ำหน้าบ้าง หนูเปลี่ยนไปเพราะครูนะ”

(นักเรียนกลุ่มขยายผลเขียนแสดงความคิดเห็น)

“ขอบคุณนะครับ ที่มาสอนพวกเราชาวมัธยมวัดหนองแขม ครูไม่เหมือนใคร และไม่มีใครเหมือน ครูคือตัววรรณคดีเคลื่อนที่จริงๆ สามารถถ่ายทอดได้อย่างสมจริง ผมรู้ว่าครูคงจะรักวรรณคดีไทยมากๆ ถึงผมจะยังไม่รักรักรวรรณคดีเท่าครู แต่ครูทำให้ผมชอบกว่าเดิม”

(นักเรียนกลุ่มขยายผลเขียนแสดงความคิดเห็น)

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. การนำการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น ครูต้องมีพื้นฐานความรู้วรรณคดีไทยเรื่องนั้น ๆ อย่างลึกซึ้ง และจะต้องสอนความรู้พื้นฐานของวรรณคดีไทยแต่ละเรื่องให้นักเรียนได้ทราบก่อนจึงจะสามารถสอนอย่างละเอียดในตอนที่คัดมาให้เรียนได้ การสอนพื้นฐานความรู้วรรณคดีไทยจะช่วยให้เรียนเข้าใจเนื้อเรื่องในภาพรวมและจะส่งผลให้สามารถเชื่อมโยงมายังในตอนที่เลือกมาให้เรียนจนเกิดความรู้ความเข้าใจที่ต่อเนื่องกัน

2. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนานี้ครูผู้สอนสามารถปรับเปลี่ยนเนื้อหาหรือเรื่องวรรณคดีไทยให้เหมาะสมกับระดับชั้น และความสนใจของผู้เรียนได้

3. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนานี้ครูผู้สอนสามารถนำไปจัดการเรียนการสอนได้ทั้งการสอนในห้องเรียนและการสอนออนไลน์ โดยต้องปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับการสอนออนไลน์ เช่น ใช้ quizzz, kahoot, random, mentimeter เป็นต้น

4. ครูผู้สอนที่นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้ ควรปรับเปลี่ยนบทบาทจากผู้มอบความรู้ เป็นผู้อำนวยความสะดวก ผู้กระตุ้นความคิด และผู้ส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับนักเรียนในทุก ๆ ขั้นตอนของกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยการเตรียมประเด็นในการกระตุ้นความสนใจนักเรียน เปิดโอกาสให้เด็กค้นหาความรู้จากแหล่งที่ตนเองสนใจ และครูคอยช่วยให้คำแนะนำวิธีการค้นคว้าหาความรู้ กระตุ้นให้นักเรียนพัฒนาการทำงานของตน กระตุ้นให้นักเรียนเกิดคำถามแห่งการเรียนรู้ และค้นหาคำตอบของคำถาม และจะต้องไม่ปิดกั้นความคิดของนักเรียนโดยเด็ดขาด

5. การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยเพื่อให้เกิดความซาบซึ้งนั้น ครูผู้สอนจะต้องเปลี่ยนบทบาทจากผู้บรรยายหน้าชั้นเรียนให้กลายเป็นนักเล่าเรื่อง/นักเล่านิทาน โดยใช้ศิลปะในการพูด

และการนำเสนอถ่ายทอดวรรณคดีไทยให้นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกันอย่างละเอียดที่สุดในลักษณะของนักเรียน การจัดการเรียนการสอนนั้นจะต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนอ่านออกเสียง แลกเปลี่ยนความคิด สร้างสรรค์ผลงานร่วมกัน ตลอดจนเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เผยแพร่ความรู้สึกรักนึกคิดของตนสู่สังคม

6. การเลือกตัวบทวรรณคดีและวรรณกรรมมาให้นักเรียนศึกษานั้นจะต้องอยู่บนพื้นฐานของความสนใจของนักเรียน สอดคล้องกับยุคสมัย สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ตลอดจนเป็นวรรณคดีที่ได้รับการยอมรับว่ามีคุณค่าทางด้านสังคมและมีความงามทางภาษาเป็นที่ประจักษ์

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยระหว่างการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ตัวบทวรรณคดีไทยที่ครูเลือกกับตัวบทวรรณคดีไทยที่นักเรียนเป็นผู้เลือกกว่าตัวบทวรรณคดีไทยแบบใดส่งผลให้นักเรียนสามารถแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และมีความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย

2. ควรมีการวิจัยที่ศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบ (ACTIVE Model) ที่มีต่อตัวแปรอื่น ๆ ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เช่น ความสามารถในการคิดไตร่ตรอง ความสามารถในการคิดคิดเชิงระบบ ทักษะชีวิต เป็นต้น

3. ควรมีการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางภาษาไทยของนักเรียนที่มีผลการเรียนต่างกันว่าส่งผลต่อความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยหรือไม่อย่างไร

4. ควรมีการวิจัยที่เปลี่ยนวิธีการประเมินผลความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ จากข้อสอบเป็นการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism)

รายการอ้างอิง

- กนก จันทรา และวลัย อิศรางกูร ณ อยุธยา. (2557). “ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาและความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5.” **วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา** 9, 1 (มกราคม-มีนาคม).
- กมลวรรณ ตั้งชนกานนท์. (2547). “การพัฒนากระบวนการจัดทำแฟ้มสะสมงานเพื่อประเมินผลการเรียนรู้ ของผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนตามแนวการเรียนรู้ เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญหาแบบเต็มรูปในโรงเรียนดรณสิกขาลัย”. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย: กรุงเทพฯ.
- กรมวิชาการ. (2535). **ความคิดสร้างสรรค์ หลักการ ทฤษฎี การเรียนการสอนการวัดผลประเมินผล**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา.
- _____. (2542). **กระบวนการเรียนรู้และยุทธศาสตร์การเรียนรู้**. กรุงเทพฯ : เดอะมาสเตอร์กรุ๊ปแมนเนจเม้นท์ จำกัด.
- กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. (2561). **สาเหตุของการฆ่าตัวตาย**. เข้าถึงเมื่อ 12 ตุลาคม. เข้าถึงได้จาก https://www.dmh.go.th/report/suicide/s_stat.asp?region.
- กรรณิการ์ ปัญญาดี. (2558). “ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาคอมพิวเตอร์ 3 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2”. วิทยานิพนธ์ : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- _____. (2553). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กุสุมา รักษมณี. (2547). **วรรณสารวิจัย**. กรุงเทพฯ : แม่คำฝาง.
- _____. (2556). **การวิจัยวรรณคดี**. พิมพ์ครั้งที่ 2 ฉบับปรับปรุง. กรุงเทพฯ : ภาควิชาภาษา ตะวันออก คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- กุหลาบ มัลลิกะมาส. (2527). **วรรณกรรมไทย**. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ขวัญชนก นัยเจริญ. (2551). “ผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอนด้วยวิธีวิจัยที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วรรณคดีไทยและความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิทยาลัยนาฏศิลป์ สังกัดสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม.” **วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย** 3, 2.

- จินตวีร์ คล้ายสังข์. (2560). การผลิตและใช้สื่ออย่างเป็นระบบเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิรภา อรรถพร. (2557). การพัฒนารูปแบบการสอนเชิงรุกออนไลน์เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ของนิสิตปริญญาบัณฑิต. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จุฑามาศ วงษ์ยะธา, (2561). ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์. สัมภาษณ์, 2 พฤษภาคม.
- จุฬารัตน์ เพชรวิเศษ. (2554). “การพัฒนาโปรแกรมการศึกษานอกระบบโรงเรียนตามแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลักการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองเพื่อพัฒนาสมรรถนะความรู้แห่งตนสำหรับพยาบาลหัวหน้าหอผู้ป่วย.” วิทยานิพนธ์ปริญญาตรีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เฉลิมลาภ ทองอาจ. (2552). มโนทัศน์ที่คลาดเคลื่อนในการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม 3, 1 (มกราคม-มีนาคม): 107-118.
- ชัยกร บางคมบาง. (2561). ศิลปินแห่งชาติ สาขาวรรณศิลป์. สัมภาษณ์, 26 สิงหาคม 2561.
- ชลธิชา หอมฟู. (2557). “การพัฒนารูปแบบการสอนวรรณคดีไทยโดยประยุกต์ใช้ริยาสัจสี่เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณและแก้ไขปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี.” วิทยานิพนธ์ปริญญาตรีศึกษาศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- _____. (2560). “การพัฒนาแนวการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยโดยใช้วรรณกรรมท้องถิ่นเป็นฐานร่วมกับ
การเรียนรู้แบบเชิงรุกเพื่อส่งเสริมความสามารถ ในศตวรรษที่ 21.” วารสาร Veridian E-Journal, Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ. 10, 3 (กันยายน – ธันวาคม).
- ชลธิชา กลัดอยู่. (2517). การใช้ภาษา. พระนคร : เคล็ดไทย.
- ชัตสุณี สีนุสสิทธิ์. (2532). วรรณคดีศึกษา. กรุงเทพฯ : โครงการตำราคณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชูลีกร สายเกียรติวัตร. (2558). “การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อส่งเสริมมโนทัศน์ในการดำเนินชีวิตอย่างพอเพียงในวิถีอาเซียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา” วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร 19, 1 (มกราคม – มีนาคม).
- เชิดศักดิ์ ภัคตีวีโรจน์. (2557). ผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เรื่องทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่3. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาคณิตศาสตร์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2533). เทคโนโลยีการสอน : การออกแบบและพัฒนา. กรุงเทพฯ โอเดียนสโตร์.
- ฐะปะนีย์ นาครทรรพ. (2545). การสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ : ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.

- ณัฐกร จำปาทอง. (2561). ผู้อำนวยการโรงพยาบาลจิตเวชขอนแก่นราชนครินทร์. สัมภาษณ์, 12 ตุลาคม.
- ณัฐวุฒิ สกุนี. (2559). “การพัฒนาเจตคติ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และพฤติกรรมการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน.” วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐพร พรหมวัง (2562). “การพัฒนาชุดการสอนทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษโดยใช้ Activity-Based Learning ร่วมกับ 2W3P และทฤษฎีการวางเงื่อนไขการกระทำ ที่ส่งผลต่อความสามารถในการฟัง-พูด เจตคติ และความมั่นใจในตนเอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.” **วารสารวิชาการหลักสูตรและการสอน** 11, 32 (กันยายน -ธันวาคม): 27-38.
- ณัฐริกา ก้อนเงิน. (2561). “ผลการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานโดยใช้เครื่องมือการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ด้วยเทคนิคดอกบัวบานที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย.” วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณิชชาพัฒน์ ไชยเสนบดินทร์. (2557). “การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน.” วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2554) **พฤติกรรมการสอนดนตรี**. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ดนยา วงศ์ธนะชัย. (2529). **วรรณกรรมปัจจุบัน**. พิษณุโลก : โปรแกรมวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม.
- เดชดนัย จุ้ยชุม, เกษรา บ่าวเข้มซ้อย และศิริกัญญา แก่นทอง. (2559). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ทักษะการคิดของนักศึกษาในรายวิชาทักษะการคิด (Thinking Skills) รหัสวิชา 11-024-112ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 ด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning). **วารสาร Princess of Naradhiwas University Journal of Humanities and Social Science**. 3, 2 (กรกฎาคม -ธันวาคม): 47-57.
- ดวงมน จิตรจำนงค์ และคณะ. (2555). **การวิจารณ์บนเส้นทางวรรณคดีศึกษา**. กรุงเทพฯ: ทีคิวพี จำกัด.
- ทีศนา แคมมณี. (2552). **รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2555). **ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. พิมพ์ครั้งที่ 16. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- _____. (2557). **14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2560). **ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. พิมพ์ครั้งที่ 21. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธณัฐพร จันทร์แสง. (2551). “การประเมินโครงการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญา โรงเรียนบ้านสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่”. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ธเนศ เวศร์ภาดา. (2549). **ทอมโลกวรรณศิลป์ : การสร้างรสนิยมแห่งวรรณคดีไทย**. กรุงเทพฯ : ปาเจรา.
- _____. (2561). นักเขียน. สัมภาษณ์, 26 สิงหาคม.
- ธิดารัตน์ เอกศิรินิมิตร. (2554). “ประสบการณ์การสอน PBL ของสำนักวิทยพยาบาลศาสตร์.” **จูลสาร PBL วลัยลักษณ์** 4, 2 (มิถุนายน) : 9-12.
- นราธิป พงศ์ประพันธ์, พระเจ้าวรวงศ์เธอ กรมหมื่น. (2518). **วรรณนิพนธ์**. กรุงเทพฯ : แพรววิทยา.
- นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. (2561). นักเรียนโรงเรียนมัธยมวัดสิงห์. สัมภาษณ์, 2 พฤษภาคม.
- นารินทร์ วงษ์เวก, (2561). ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์. สัมภาษณ์, 2 พฤษภาคม.
- นิภาพร รูปแกะ. (2556). “การศึกษาการพัฒนาความเข้าใจแนวคิดเรื่องสนามของแรง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก”. วิทยานิพนธ์ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิตสาขาวิชา วิทยาศาสตร์ศึกษา มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.
- นิตารัตน์ แสงสี, (2561). ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์. สัมภาษณ์, 2 พฤษภาคม.
- นิวัฒน์ บุญสม. (2556). “แนวคิดของกระบวนการแก้ปัญหาอย่าง สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมนวัตกรรมด้านสุขภาพของนักเรียนที่มีความสามารถ พิเศษทางวิทยาศาสตร์.” **ปริญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร**.
- นุจรี ศรีใส, เมธินี วงศ์วานิช รัมภากาภรณ์, สุขาวดี เกษมณี, และปานเทพ ลาภเกษตร. (2560). “ผล การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตด้านความสามารถในการ แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ และเทคโนโลยีโรงเรียนอัสสัมชัญหลักสูตรภาษาอังกฤษ จังหวัดสมุทรสาคร.” **วารสาร ศึกษาศาสตร์ปริทัศน์** 32, 1 : 80-90.
- เนตรดาว ใจจันทร์. (2560). “การพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามทฤษฎีการพิพาทเชิงสร้างสรรค์ เพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองในประชาคมอาเซียนสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอน ปลาย.” **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร** 19, 1 (มกราคม-มีนาคม).

- เนาวนิตย์ สงคราม. (2557). “ผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกและแนวคิดการเรียนการสอนบนเว็บแบบผสมผสาน เพื่อการออกแบบการศึกษานอกสถานที่เสมือนและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาครุศาสตร์” ศึกษาศาสตร์ระดับปริญญาบัณฑิต. ทุนวิจัยคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บรรเทา กิตติศักดิ์. (2527). **เอกสารประกอบการสอนวิชาจริยธรรมทางการศึกษา**. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- บริสุทธิ์ธรรม พิมพ์ศิริ. (2559). “การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Constructivism เพื่อส่งเสริมความสามารถทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา.” วิทยานิพนธ์ปริญญา ดุษฎีบัณฑิต ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- _____. (2541). การอ่านงานประพันธ์เฉพาะเรื่อง. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- บัญชา เกียรติจรุงพันธ์. (2563). “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาED1020ประวัติศาสตร์และวรรณคดีเอกของไทยโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุก (Active Learning) สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาภาษาไทย ชั้นปีที่ 2 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน.” **วารสาร “ศึกษาศาสตร์ มจร”** 8, 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม): 106-117.
- บุญเหลือ เทพยสุวรรณ, ม.ล.. (2539). **แว่นวรรณกรรม**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : บริษัท อมรินทร์บุ๊คเซนเตอร์ จำกัด.
- _____. (2540). **วิเคราะห์วรรณคดีไทย**. กรุงเทพฯ : ศยาม.
- เบลล์นิกา เจมส์และรอน แบรนต์. (2554). **ทักษะแห่งอนาคตใหม่: การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21**. แปลโดย วรพจน์ วงศกิจรุ่งเรืองและอธิป จิตตฤกษ์. กรุงเทพฯ: โอเพ่นเวิลด์.
- ปกเกศ ชนะโยธา. (2557). “การพัฒนาทรัพยากรการศึกษาแบบเปิดตามแนวคิดการเรียนรู้ด้วยการรับใช้สังคมเพื่อส่งเสริมจิตสาธารณะและการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ.” วิทยานิพนธ์ปริญญา ดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปพนวัจน์ ลภัสภิญโญโชค. (2558). “การพัฒนาแบบการสอนเพื่อส่งเสริมมนทัศน์และกระบวนการทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา”. วิทยานิพนธ์ปริญญา ดุษฎีบัณฑิต ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ประกายมาศ ทองหมื่น. (2554). “การใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ในการอ่าน.” วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- ประภาศรี สีอำไพ. (2524). **วิธีการสอนภาษาไทยระดับมัธยม**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

- บุญรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์. (2557). “ผลของกิจกรรมพหุศาสตร์ที่บรรจุประสบการณ์สุนทรีย์จากนวัตกรรมสีเกล็ดมุกต่อความตระหนักรู้ในสิ่งแวดล้อมที่ยั่งยืน : Art go green.” จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เปรม สวนสมุทร. (2558). รสชาติ: วรรณวิถีแห่งการซาบซึ้งจากวรรณคดีก้นครัว. กรุงเทพฯ : สันติศิริการพิมพ์.
- เปลื้อง ณ นคร. (2527). **ภาษาไทย ๒๕๒๗**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์บำรุงสาส์น.
- ผุสดี พูลสุขกล้า, (2561). ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์. สัมภาษณ์, 2 พฤษภาคม.
- พรทิพย์ ศิริสมบุญแนว. (2547). “การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวรรณคดีไทยตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่านเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการตอบสนองต่อวรรณคดี การอ่านเพื่อความเข้าใจและการคิดไตร่ตรองของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต.” วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรรณพร นามโนรินทร์ และลัดดา ศิลาน้อย. (2555). “การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PROBLEM-BASED LEARNING) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียน บ้านหนองโก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3.” **วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา** 6, 1 (มกราคม – มีนาคม).
- พรรณนิภา กิจเอก. (2550). “ผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อ วิชาเคมีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดปทุมธานี”. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม).
- พรสวรรค์ วงศ์ตาธรรม. (2558). “การคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ทักษะการคิดในศตวรรษที่ 21.” **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น** 38, 2 (เมษายน – มิถุนายน).
- พระครูปลัดประพันธ์ สุรกโร (สังการ) (2561 : 294) “การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความจากวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างกลุ่มที่ใช้เกมและกลุ่มที่สอนแบบปกติ.” **วารสาร “ศึกษาศาสตร์ มจร”** 6, 1 (มกราคม-มิถุนายน): 294-313.
- พระมหาอรุณพงษ์ อุตถญาโณ. (2562). “การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในวิชาหลักภาษาไทย.” **วารสารครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร** 1, 1 (กันยายน-ธันวาคม): 1-9.
- พันทิพา อมรฤทธิ์. (2559). “เป็นฐานและปัญญารวมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนิสิตนักศึกษาปริญญาบัณฑิต.” วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- พัชรี ศรีสังข์. (2551). “การพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้วิชาจิตวิทยาสังคมโดยใช้ชุมชนและประสบการณ์เป็นฐานเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์.” วิทยานิพนธ์ การศึกษาดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พิจิตรา ทีสุกะ. (2556). “การพัฒนาารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐานวิชาการพัฒนาหลักสูตรสำหรับ นักศึกษาวิชาชีพครู.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรบัณฑิต ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิต วิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พิชญานันท์ พานะกิจ. (2558). “การพัฒนาารูปแบบการสอนเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา อย่างสร้างสรรค์และนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา.” วิทยานิพนธ์ ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พิชญานันท์ ยวงสร้อย. (2554). “การพัฒนาารูปแบบการสอนแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมทักษะการ แก้ปัญหาด้วยหลักอริยสัจในการทำโครงการสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี.” วิทยานิพนธ์ การศึกษาดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และเพียว ยินดีสุข. (2558). **การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพฑูริย์ สีนลารัตน์. (2559). **ความเป็นครูและการพัฒนาครูมืออาชีพ**. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- ไพศาล เครือแสง. (2556). **เทคนิคการสอนเชิงรุก เรียนรู้ประสบการณ์จาก Shelton College International ลิงค์โปร์**. นครสวรรค์ : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- ไพศาล สุวรรณน้อย. (2558). เอกสารประกอบการบรรยาย โดย ผศ.ดร.ไพศาล สุวรรณน้อย. สถาบัน พัฒนาการพยาบาลมนุษย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- _____. (2559). การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน. ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ภาวิณี บุญธิมา. (2553) “การจัดกิจกรรมแนะแนวด้วยเทคนิคการคิดแก้ปัญหาอนาคต ตามแนวคิดของ ทอร์แรนซ์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4.” มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ภูริชญา เผือกพรหม. (2560). “การพัฒนาหลักสูตรการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวคิดการบูรณาการเนื้อหา กับภาษาและการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐานสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย.” วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มณีนรัตน์ สุขโชติรัตน์. (2548). **อ่านเป็น : เรียนก่อน – สอนเก่ง**. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์ พับลิเคชั่น 48.
- มโน พิสุทธิรัตนานนท์. (2546). **สุนทรียศาสตร์เบื้องต้น**. สงขลา : ภารกิจเอกสารและตำรากรู่มงาน บริการ การศึกษามหาวิทยาลัยทักษิณ.

- มหาวิทยาลัยศรีปทุม. (2559). **การจัดการเรียนการสอน Active Learning ของอาจารย์มหาวิทยาลัยศรีปทุม**. เข้าถึงเมื่อ 20 มิถุนายน. เข้าถึงได้จาก <http://www.spu.ac.th/tlc/files/2013/05/km-activelearning-.pdf>.
- มัย ตะติยะ. (2547). **สุนทรียภาพทางทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ : บริษัท วาดศิลป์ จำกัด.
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2551). **การสังเคราะห์งานวิจัยทางด้านหลักสูตร**. นครปฐม : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- _____. (2555). **วิจัยทางการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 6. นครปฐม : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- _____. (2558). **วิธีวิจัยทางการศึกษา**. (พิมพ์ครั้งที่ 9.). นครปฐม ศูนย์วิจัยและพัฒนาทางการศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- แมนมาส ขวลิต. (2537). “งานเขียนเก่าๆ ของไทยโดนเด็กวัยรุ่นทำเหม็น.” **สกุลไทย**. กรุงเทพฯ: บริษัทอักษรโสภณ.
- ยุทธกรณ์ ก่อศิลป์. (2562). “การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนร้อยเอ็ดวิทยาลัย.” วิทยานิพนธ์ปริญญาคุชฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- “ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561-2580.” (2561). **ราชกิจจานุเบกษา** เล่ม 135, ตอนที่ 82 ก (13 ตุลาคม) : 1.
- ยุพาพันธ์ มินวงษ์. (2558). “การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน โครงการเน้นการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (3P) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2.” วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์คุชฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ยูเนสโก. 2540. **รายงานเสนอต่อยูเนสโกโดยคณะกรรมการนานาชาติว่าด้วยการศึกษาในศตวรรษที่ 21**. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- รสนภา ราสุ. (2559). “การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้โครงการเป็นฐาน เรื่องสารชีวโมเลกุล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4.” วิทยานิพนธ์ศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน**. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
- รื่นฤทัย สัจพันธุ์. (2523). **วรรณกรรมปัจจุบัน**. กรุงเทพฯ : ภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- _____. (2544). **วรรณคดีศึกษา**. กรุงเทพฯ : ธารปัญญา.
- _____. (2549). **สุนทรียภาพแห่งชีวิต**. กรุงเทพฯ : ณ เพชร.
- _____. (2558). **วรรณกรรมปัจจุบัน**. (พิมพ์ครั้งที่ 19). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

- รุจิราพร งามศิริ. (2556). “การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์โดยใช้การวิจัยเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะการวิจัย ทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และจิตวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา.” *ปริญาปรัชญาคุษฎีบัณฑิตสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.*
- รุสดา จะปะเกีย. (2558). “ผลของการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยาและความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6.” *วิทยานิพนธ์. สงขลา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.*
- โรจนฤทธิ์ จันทุม. (2560). “การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้คอมพิวเตอร์ โดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึม เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4.” **สัปดาห์วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ 23, 2 : 104-119.**
- โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี. (2561). *หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี. กรุงเทพมหานคร: กลุ่มบริหารงานวิชาการ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี.*
- ลัดดา ภูเกียรติ. (2552). *การสอนแบบโครงการ และการสอนแบบใช้วิจัยเป็นฐาน :งานที่ครูทำได้.* กรุงเทพมหานคร: บริษัทสาอะแอนด์ซันพรีนติ้ง จำกัด.
- ลัดดา ภูเกียรติ และสุวัฒนา สุวรรณเขตนิคม. (2547). “การพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ แบบโครงการเพื่อเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้ กระบวนการทำงานกลุ่ม และความตระหนักในการพึ่งตนเอง ของนักเรียนระดับประถมศึกษา.” *จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- ล้วน สายยศ. (2537). “ลำดับขั้นความรู้สึกของมนุษย์”. *วารสารการวัดผลการศึกษา. 16, 47 (กันยายน -ธันวาคม).*
- วนิดา บุชยะกนิษฐ์. (2532). “ผลการจัดประสบการณ์แบบปฏิบัติการแบบปกติที่มีต่อทักษะการเปรียบเทียบของเด็กปฐมวัย.” *ปริญาการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.*
- วรวงศ์ ไชยฤกษ์ (2558). “ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยร่วมสมัยและการรู้สารสนเทศของนักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบการเรียนรู้เชิงรุก.” **วารสารการวัดผลการศึกษา. 1, 1 : 77-95.**
- วรรณภา ทรงเสรี, (2561). *ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์. สัมภาษณ์, 2 พฤษภาคม.*
- วรรณสา หนูช่วย (2560). “รูปแบบการเรียนโดยใช้โครงการเป็นฐานด้วยสื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สิ่งแวดล้อมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย.” *วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- วัชร เล่าเรียนดี. (2550). **นิเทศการสอน. นครปฐม : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.**
- _____. (2552). **รูปแบบและกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิด. พิมพ์ครั้งที่ 5. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.**

- _____. (2556). **ศาสตร์การนิเทศการสอน และการโค้ช การพัฒนาวิชาชีพ : ทฤษฎีกลยุทธ์สู่การปฏิบัติ**. พิมพ์ครั้งที่ 12. นครปฐม : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ นครปฐม.
- วารินทร์พร ฟันเฟื่องฟู.(2562). “การจัดการเรียนรู้ Active Learning ให้สำเร็จ.” **วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)** 9, 1 (มกราคม-เมษายน) : 135-145.
- วาสนา เจริญไทย. (2557). “ผลการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เชิงรุกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง เศษส่วน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.” **วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา.**
- วิจารณ์ พานิช. (2555). **วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21**. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- วิทยา อุทโท. (2559). “การศึกษาแนวคิดเรื่องพันธะโคเวเลนต์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก.” **วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิทยาศาสตร์ศึกษามหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.**
- วินิตา ดิถียนต์. (2561). นักเขียน. สัมภาษณ์, 1 พฤศจิกายน 2561.
- วิภา กงกะนันทน์. (2533). **วรรณคดีศึกษา**. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- _____. (2556). **วรรณคดีศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: สกสค. ลาดพร้าว.
- วิภาส วิกกรมสกุลวงศ์. (2560). “การพัฒนาบทเรียนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้”
- วิโรจน์ ลักษณะอดิสร. (2550). **การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานกับการสร้างเด็กเก่ง**. กรุงเทพฯ:ซี เอ็ดดูเคชั่น.
- _____. (2552). **สร้างลูกให้เก่งด้วย BBL (Brain Based Learning)**. เข้าถึงเมื่อ 21 พฤศจิกายน. เข้าถึงได้จาก <http://sureesri.igetweb.com/index.php?lite=article&qid=377603.learning>.
- วิลาวัลย์ จินวรรณ. (2554). “รูปแบบการเรียนการสอนบนเว็บแบบลดภาระทางปัญญาโดยใช้เทคนิคการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ที่มีต่อการรู้คิดและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี.” **วิทยานิพนธ์ สาขาวิชาเทคโนโลยีเทคนิคศึกษา ภาควิชาครุศาสตร์เทคโนโลยีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยี พระจอมเกล้าพระนครเหนือ.**
- วิไลพรรณ สุรินทร์ธรรม. (2563). “การจัดการเรียนรู้ที่เน้นปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษและการเรียนอังกฤษด้วยตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5.” **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร** 22, 2 (เมษายน-มิถุนายน) : 169-181.

- ศศิธร ลิจันทรพร. (2556). “การพัฒนาารูปแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชัน เพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์ สื่อสารเคลื่อนที่เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษา ตอนปลาย.” วิทยานิพนธ์ กศ.ม. เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศศิธร ศรีวงษ์ญาติดี (2560). “การพัฒนาารูปแบบการเรียนรู้โปรแกรมหุ่นยนต์ด้วยวัฏจักรการเรียนรู้ 7E เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์.” วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา 12, 3 (กรกฎาคม-กันยายน) : 185-201.
- ศศิรัศม์ สริกขานนท์. (2540). “การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการใช้กระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ตามแนวคิดของทอร์แรนซ์.” วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศยามน อินสะอาด. (2559). “การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ Project Based Learning ในรายวิชาเกมและสถานการณ์จำลองเพื่อการศึกษา สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี.” ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ศรีวิไล ดอกจันทร์. (2529). **การสอนวรรณกรรมวรรณคดีไทย**. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ศศิพิมล ประพินพงศกร. (2560). “การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ด้วยการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ตามทฤษฎีกิจกรรมโดยใช้คอมพิวเตอร์สนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมห้องสมุดสำหรับนิสิตวิชาชีพระดับปริญญาตรี.” วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศักดิ์ดา เปลี่ยนเดชา. (2561). “การพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้การอ่านเชิงรุกเพื่อส่งเสริมความสามารถ ในการอ่านเชิงรุกและความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.” **วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์**. 19, 1 (มกราคม-มิถุนายน): 218-233.
- ศักดิ์ศรี แยมันดดา. (2544). **วรรณคดีอินเดีย**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : แม่คำผาง.
- ศิริชัย นามบุรี (2556). **การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน: แนวทางการจัดการเรียนรู้ในระบบอีเลิร์นนิ่งให้ สำเร็จตามเป้าหมาย**. เข้าถึงเมื่อ 22 พฤศจิกายน. เข้าถึงได้จาก <http://ictbl.blogspot.com/2013/11/blog-post.html>.
- ศิวกานท์ ปทุมสูติ. (2540). การอ่านเพื่อชีวิต. กรุงเทพฯ : เลิฟ แอนด์ ลิฟ เพรส.
- _____. (2561). นักเขียน. สัมภาษณ์, 23 ตุลาคม 2561.
- ศุภมิตร เพลงศิลป์วัฒนา. (2546) “การประยุกต์ใช้กระบวนการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญาในอุตสาหกรรม กรณีศึกษา บริษัทปูนซีเมนต์ไทย (ลำปาง) จำกัด”. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่:ม.ป.ท.
- สง่า วงศ์ไชย. (2560). “การพัฒนาารูปแบบการเรียนการสอนโดยบูรณาการแนวการสอนที่เน้นภาษาวรรณกรรม และประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจและเขียน

- สรุปความของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต.” วิทยานิพนธ์ปริญญาตรีบัณฑิต ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สถาพร พงษ์พิบูล. (2555). “คุณภาพผู้เรียน...เกิดจากระบวนการเรียนรู้ (QUALITY OF STUDENTS DERIVED FROM ACTIVE LEARNING PROCESS.” **วารสารการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา** 6, 2 (มิถุนายน) : 1-13.
- สมศักดิ์ เอี่ยมคงสี. (2561). **การจัดการห้องเรียนในศตวรรษที่ 21**. กรุงเทพฯ: ทริปปี้ล เอ็ด ดูเคชั่น .
- สมาคมครูภาษาไทย. (2544). “พระบรมราชโองการ.” **สารภาษาไทย** 1,1 (กรกฎาคม-กันยายน) : 1.
- สมาน อัครภูมิ. (2550). **เส้นทางสู่คุณภาพและมาตรฐานการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 3. อุบลราชธานี : ห้างหุ้นส่วนจำกัดอุบลกิจจ่อฟเซทการพิมพ์.
- สร้อยสน สกลรักษ์. (2541). “แนวการสอนวรรณคดีมรดกในระดับมัธยมศึกษา.” **วารสารครุศาสตร์** ปีที่ 26, 2 (พ.ย. 2540-ก.พ. 2541) : หน้า 39-49.
- สหะโรจน์ กิตติมหาเจริญ. (2562). นักเขียน. สัมภาษณ์, 22 กรกฎาคม 2562.
- สันติวัฒน์ จันทโร. (2561). “ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอน CIPPA ที่บูรณาการ กระบวนการเรียนรู้วรรณคดีที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้และเจตคติต่อวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนสาธิต.” **วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย** 46, 1 (มกราคม- มีนาคม).
- สาโรช บัวศรี. (2524). **สรุปคำบรรยายเรื่อง Moral Education**. กรุงเทพฯ : ฟายเต็ลตาแคปตาไทย.
- สายสุนีย์ กอสนาน. (2562). “ชุมชนการเรียนรู้เชิงวิชาชีพโดยผสมผสานเครือข่ายสังคมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้แบบไตร่ตรองที่ส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา.” วิทยานิพนธ์ปริญญาตรีบัณฑิต ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สำนักงานคณะกรรมการการพัฒนาระบบราชการและสังคมแห่งชาติ สำนักงานกฤษฎมนตรี. (2559). **แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12**. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการพัฒนาระบบราชการและสังคมแห่งชาติ สำนักงานกฤษฎมนตรี.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). **หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย วรรณคดีวิจักษ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6**. (พิมพ์ครั้งที่ 12). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ สกสค. ลาดพร้าว.
- สำนักงานบริหารการมัธยมศึกษาตอนปลาย สพฐ.. (2559). **แนวทางการจัดการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 21st Century Skills**. กรุงเทพฯ : สำนักงานบริหารการมัธยมศึกษาตอนปลาย สพฐ..
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2553). **ข้อเสนอการปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง (พ.ศ. 2552- 2561)**. กรุงเทพฯ : พรักหวานกราฟฟิค จำกัด.

- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). **แผนการศึกษาชาติ**. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- สำนักทดสอบทางการศึกษา. (2561). **สรุปผลการประเมินคุณภาพการศึกษาระดับชาติ**. เข้าถึงเมื่อ 28 มีนาคม 2561. เข้าถึงได้จาก <http://www.niets.or.th/>.
- สุรินทรา มินทะขัติ. (2556). “ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่องพื้นที่ผิวและปริมาตร ที่มีต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และความสามารถในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.” ปรินูญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุกาญจนา คุปต์ตระกูล (2561). ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์. สัมภาษณ์, 2 พฤษภาคม.
- สุจิต เพียรชอบ. (2540). “ครูดี”. **วารสารวิทยากร**, (สิงหาคม) : 63-66.
- สุชาติ นทีตานนท์. (2550). “ผลการจัดประสบการณ์แบบปฏิบัติจริงที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย” ปรินูญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุทัศน์ เอกา. (2556). **การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน**. เข้าถึงเมื่อ 16 พฤศจิกายน. เข้าถึงได้จาก <http://www.krumontree.com/www/index.php/documents/74-abl-activity-based>
- สุพรรณิกา เอื้อศิลป์. (2560). “การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และความสามารถในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) เรื่อง ข้อมูลข่าวสารและ ค่าสถิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนท่าดั่งพิทยาคม.” รายงานสืบเนื่องการประชุมสัมมนาวิชาการ (Proceedings) การนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ เครือข่ายบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ ครั้งที่ 17: 161-173.
- สุพีรา ดาวเรือง. (2555). “การพัฒนารูปแบบการเรียนแบบผสมผสานโดยใช้การเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานและเทคนิคเพื่อนคู่คิดบนวิกิเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3.” จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุภลักษณ์ เขียรเชาว์. (2555). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสามารถในการคิดแก้ปัญหาและทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เรื่อง สารและการเปลี่ยนแปลงระหว่างการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกและการเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สุภัทรา ภูษิตรัตนาวลี (2560). “การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับคณาจารย์วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคใต้.” ปรินูญานิพนธ์ดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. จิตวิทยาการศึกษา .กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548. บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

- สุวิมล ว่องวานิช. (2550). **การวิจัยประเมินความต้องการจำเป็น**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุเทพ อ่วมเจริญ. (2559). **หลักสูตรและการสอน: ออกแบบ พัฒนา นวัตกรรมและเทคโนโลยี**.
- เสมอกาญจน์ โสภณศิริรักษ์. (2557). “ปัจจัยในการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานและกระบวนการเรียนรู้แก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนิสิต นักศึกษาครุศาสตร์ศึกษาศาสตร์.” วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เสริมจิตร์ สิงห์เสนี และธัญญรัตน์ ปาณะกุล. (2530). **ความรู้เบื้องต้นในเรื่องวรรณคดีอังกฤษและวรรณคดีอเมริกัน**. พิมพ์ครั้งที่ 11 กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- องอาจ นัยพัฒน์. (2549). **วิธีวิทยาการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด สามลดา.
- _____. (2551). **การออกแบบการวิจัย : วิธีการเชิงปริมาณ เชิงคุณภาพ และผสมผสานวิธีการ**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อนิรุทธ์ สติมัน. (2550). “ผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่มีต่อการเรียนรู้แบบนำตนเองและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา.” วิทยานิพนธ์การศึกษาดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อลงกต ปัญญาจันทร์. (2551). “การส่งเสริมความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ความซาบซึ้งในวรรณคดี และความสามารถในการอภิปรายเป็นภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมวาดวงวรรณกรรม.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อัจฉิมา เกิดผล. (2539). **ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ**. กรุงเทพมหานคร : คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อับลอรพา สาล. (2557). “การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ตามทฤษฎีวัฒนธรรมเชิงสังคมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้.” มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- อาทิตยา อินยง. (2558). “การพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานตามแนวการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญาเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการออกแบบการเรียนการสอนของครูปฐมวัย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ แผนกอนุบาล.” มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- อาภาพรรณ ประทุมไทย. (2563). ผลของกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ทักษะการทำงานกลุ่ม และการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียน

- ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์** 31, 2 (พฤษภาคม-สิงหาคม): 77-94.
- อารีย์ คลิ่งเกล้า. (2561). ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์. สัมภาษณ์, 2 พฤษภาคม.
- อิงอร สุพันธ์ุณี และคณะ. (2547). **วรรณกรรมวิจารณ์**. กรุงเทพฯ : ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2554). ชุดฝึกอบรมครูภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายโครงการยกระดับคุณภาพครูทั้งระบบตามแผนปฏิบัติการไทยเข้มแข็ง. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- _____. (2555). **วรรณกรรมวิจารณ์**. กรุงเทพฯ : แอคทีฟพริ้นท์.
- อุดมการณ์ ฉางข้าวคำ. (2558). “การพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของนักเรียนมัธยมศึกษา โรงเรียนประจำจังหวัดลำพูนและจังหวัดลำปาง.” **วารสารสังคมศาสตร์วิชาการ** 8,พิเศษ : 207-222.
- อุษณีย์ เชนยทิพย์. (2554). “การพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความ โดยใช้การเรียนรู้ แบบใช้ปัญหาเป็นฐานของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลวัดเหมืองแดง จังหวัดแพร่.” วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- เอกสิทธิ์ ชนินทรภูมิ. (2564). “การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิด STEAM เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางเทคโนโลยีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา.” วิทยานิพนธ์ปริญญาตรีบัณฑิต ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- Akçay, B. (2009). “Problem-Based Learning in Science Education.” **Journal of Turkish Science Education** 6, (1) : 26-30.
- Al-Baluhi, S., M., & Al-Aamri, S., S., (2014). “The effect of environmental science project on student’ environmental knowledge and science attitudes, Internation Research in Geographical and Environmental Education.” *International Research in Geographical and Environmental Education*. 23(3), 213-227.
- Anderson, T. P. (1997). **Using models of Instruction**. In C. R. Dills and A.J. Romiszowski (eds.), **Instructional development paradigms**. Englewood Cliffs. NJ : Education Technology Publications.
- Arens, F. W. (1997). **Contemporary advertising**. New York: McGraw-Hill.
- Association of College and Research Libraries. (2010). **Information Literary Competency Standards for Higher Education**. (Approved by ACRL Board January 18, 2011) Retrieved December 21, 2019 from www.ala.org/acrl/ilstandardlo.html
- Barell, John. (2006). **PBL an Inquiry Approach**. Lllinois : Skylight Training and Publishing.

- Baroody, A.J. (1993). **Children's Mathematical thinking**. New York : Teacher College.
- Barrett, (2010). "The problem-based learning process as finding and being in flow." **Innovations in Education and Teaching International**. 47, (2) : 165.
- Barrows, H.S. and Tamblyn, Roblyn M. . (1980). **Problem Based Learning : An Approach to Medical Education**. New york: Springer.
- Bender, W., N.,. (2012). **Project-based learning: differentiating instruction for the 21st century**. Thousand Oaks, Calif: Corwin Press.
- Bonwell, C.C. . (1991). **Active Learning : Creating Excitement in the Classroom**. Washington D.C. : ERIC Clearinghouse on Higher Education.
- Bruning, R., Schraw, G.,Norby, M. & Ronning, R. (2004). **Cognitive psychology and instruction**. (4 th ed.). Upper Saddle River, New Jersey: Merrill/Prentice Hall.
- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1963). *Experimental and quasi-experimental design for research*. Hope-Well, NJ: Houghton Mifflin.
- Carmeli, A., et al. (2013). "Transformational leadership and creative problem-solving: The mediating role of psychological safety and reflexivity." **The Journal of Creative Behavior** 48, (2) : 115-135.
- Casakin, H., David, N., & Milgram, R. M. (2010). **Creative Thinking as a Predictor of Creative Problem Solving in Architectural Design Students**. American Psychological Association, 4(1), 31 –35
- Charles, Randal, & Lester, Frank k. (1982). **Teaching problem solving : What, why & how**. California : Dale Seymour.
- Chickering, A.W., & Gamson, Z.F. (1987). "Seven principles for good practice in undergraduate education." **AAHE Bulletin** 39, (7) : 3-7.
- Creswell, J. W. (2002). **Design and conducting mixed methods research**. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Creswell, J. W. & Plano Clark, V. L. (2011). **Design and conducting mixed methods research**. (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- _____. (2007). **Designing and Conducting Mixed Methods Research**. Thousand Oaks, CA: Sage.

- Cunningham, W.G., & Cordeiro, P.A. (2003). **Educational leadership: a problem-based approach**. Boston: Allyn and Bacon.
- Dale, Edgar. (1963). *Audio - Visual Methods in Teaching*. 2th ed. New York : Holt, Rinehart and Winston.
- David L . Goetsch and Stanley B. Davis (1997) A review of: “Quality management (Third edition)” .Prentice Hall, 1997
- Dick, Carey and Carey, (2005). **The systematic Design of instruction**. Glenview, IL : Scott. Glenview, IL : Scott.
- Donelson, K. L., & Nielsen , A. P. (2000). **Literature for today’s young people**. New York, NY: Addison-Wesley Educational Publishers, Inc.
- Early, Margaret J. (1960). **Stages of Growth in Literary Appreciation**. *The English Journal*, Vol. 49, No. 3, English Today: Eight NCTE Convention Addresses. pp. 161-167.
- Encyclopedia. (2008). **Creative Problem Solving**. Accessed October 17. Available form http://www.en.wikipedia.org/wiki/creative_problem_solving.
- Felder, R. M. & Brent, R. (2009). **Active learning: An introduction**. ASQ Higher Education Brief,2 (4-9).
- Foshay, A. W. (1998). **Action research in the nineties**. *The educational forum*. 62 (winter), 108-112. Available : <http://ednet2.car.chula.ac.th>.
- Gable, Robert K. (1986). **Instrument development in The Affective Domain**. Boston; Kluwer-Nijhoff Publishing.
- Good, C.V. (1973). **Distionary of Education**. New York : Mc Graw-Hill Book Company.
- Guilford, J.P. (1967). **The Nature of Human Intelligence**. McGraw-Hill:Book Company.
- Hannah, J. S. and Michaelis, J.U. (1977). *A Comprehensive Framework For Instructional Objectives; A Guide to Systematic Planning and Evaluation*. Reading, Mass, Addison Wesley.
- Hargis, J. (2005). **Collaboration, Community and Project-Based Learning-Does It Still Work Online?**. *Instructional Media*, 32(2).
- Hart, C. C. (1993). “Some Factors That Impede or Enhance Performance in Mathematical Problem Solving.” **Journal Research in Mathematics Education** 24, (2) : 167-171.

- Hung, W., Jonassen, D. H., & Liu, R. (2008). **Problem-based learning**. In J. M. Spector, J. G. van Merriënboer, M. D., Merrill, & M. Driscoll (Eds.). Handbook of research on educational communications and technology. New York Erlbaum.
- Joyce, B., Weil, M., Calhoun, E. (2009). **Models of teaching**. (8th ed.). Boston, MA: Pearson Education, Inc.
- Kibler, R. J. (1981). **Objective for instruction and evaluation** Boston: Allyn and Bacon.
- Lakahmi, A. (2007). **ACTIVITY BASED LEARNING A Report on an Innovative Method in Tamil Nadu**. Retrieved 20 May, 2013, from <http://www.ssa.tn.nic.in/Docu/ABL-Report-by-Dr.Anandhalakshmi.pdf>
- Illinois Mathematics and Science Academy. (2006). **Introduction to PBL**. Retrieved May, 22 2011, from <http://www.imsa.edu/team/cpbl/whatis/whatis/slide3.html>
- Lumsdaine, M., & Lumsdaine, E. (1995). **CPS Thinking Skills for A Changing World**; Edward; McGraw-Hill.
- Interlandi, S.J. and Kilham, S.S. (2004). "Limiting resources and the regulation of diversity in phytoplankton communities." *Ecology*. 82(2001). 1270-1282.
- Isaksen, S.G., & Treffinger, D.J. (2004). "Celebrating 50 years of reflective practice: Versions of creative problem solving." **Journal of Creative Behavior** 38, (2) : 75-101.
- Isaksen, S.G., & Treffinger, (2011). *Creative approaches to problem solving: A framework for innovation and change* (3rd ed.): Sage Publications.
- Ismail, A.R. and Spinelli, G. (2013). Effects of brand love, personality and image on word of mouth. **Journal of Fashion Marketing and Management**, 16(4), 386-398.
- Joyce, B.R., and Weil, M. (2000). **Models of Teaching**. (6th ed). Massachusetts: Allyn & Bacon.
- _____. (2009). **Models of Teaching**. (8th ed). Boston: Allyn and Bacon.
- Katz, L. G., Chard, S. C & Kogan, Y. (2014). **Engaging children's mind: The project approach,(3rd ed.)**. California, CA: Praeger.
- Krajcik, J. S., C. M. Czerniak, et al. (1998). **Teaching children science: A project-based approach**. Boston, MA, McGraw-Hill.
- Ko, C. & Edwards, B. & Karakok. G. How Activity based Learning in introductory Mathematic Coures Impocts Student in school and College Student's Attitudes

- toward Mathematic. Retrieved on 2nd March. 2017 from <http://sigmaa.maa.org/rume/crume2008/Proceedings/CKO%20SHORT.pdf>
- Krathwohl, David R. and Others (1964). **Taxonomy of Educational Objectives. Handbook II Affective Domain.** New York; David Mckay.
- Krulik, S. and Rudnick, J.A. (1993). **Reasoning and problem solving.** Massachusetts : Allyn and Bacon.
- Kruse, K. (2009). **Introduction to instructional design and the ADDIE model.** Retrieved 30 October . from http://www.e-learningguru.com/articles/art2_1.htm.
- Madison metropolitan school district. (2000). **LiteraryAppreciation.** [online]. Available from: <http://www.madison.k12.wi.us/tnl/langarts/litappreciat.htm>
- Magomani, W. (2011). Activity based learning process in curriculum of primary mathematics. Dept. of Education University of Colombo. Colombo.
- Martin, B.L. and Briggs, L.J. (1986). **The Affective and Cognitive Domains.** Englewood Cliffs, NJ. Educational Technology Publications.
- McGrath, J.R., & MacEwan, G. (2011). “ Linking pedagogical practices of activity-based teaching.” **The International Journal of Interdisciplinary Social Sciences** 6, 3 : 261-274.
- Meyers, C., & Jones, T.B. (1993). **Promoting Active Learning : Strategies for the Collage Classroom.** Oxford : Elmsford.
- McKinsey. (2010). **How the world’s most improved school systems keep getting better.** Retrieved June 12, 2012, from <http://mckinseysociety.com/how-the-worlds-most-improved-school-systems-keepgetting-better/>
- Mitchell, W. E.; & Kowalik, T.F. (1999). **Creative Problem Solving.** (3rd ed.) [Workbook].
- NCSALL. (2006). **Activity based Instruction: Why and How.** Retrieved 20 May, 2013, from www.ncsall.net/fileadmin/resources/teach/GED_inst.pdf
- OECD. (2006a). Assessing scientific reading and mathematical literacy: A framework for pisa 2006[online]. Available from <http://www.pisa.oecd.org>[October 25, 2009]
- _____. (2018b). โดยสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. โครงการประเมินนักเรียนนานาชาติ[ออนไลน์]. แหล่งที่มา: http://www.ipst.ac.th/eval_standard/pisa/executive%20sumTha_for%20web2.pdf[20 ตุลาคม 2552]

- Okwudishu, A. U. (2011). **Trainer guide to the use of manual of the best practices and methods of facilitating in basic literacy programme.** A lead paper presented during a work shop on developing Manual of Best Practices at Enugu, Nigeria.
- Oppenheim, A.N. (1966). **Questionnaire Design and Attitude Measurement.** New York, Basic Book Inc.
- Osborn, A. (1953). **Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative Problem Solving.** New York, NY : Charles Scribner's Sons.
- _____. (1963). **Applied imagination: Principles and procedures of creative thinking** (3rd ed.). New York, NY: Charles Scribner's Sons.
- Osborn, M. (1996). "Social class, educational opportunity and equal entitlement :dilemmas of schooling in England and France," paper presented at the America Education Research Association Annual Conference, New York.
- Phanmanee, A. (2014). **Training for creative thinking.** Bangkok: Chulalongkorn University.
- Pedersen, S. (2000). **Cognitive Modeling During Problem- Based Learning: The Effects of A Hypermedia Expert Tool.** Unpublish doctoral Dissertation : university of Texas at Austin.
- Priya, Y. (2015). "Effect of Using Activity Based Teaching on Achievement of Students in Mathematics at Primary Level." International Journal of Advanced Research in Education & Technology (IJARET) Vol. Dept. of Education. University of Rajasthan. India.
- RIZZO, (2009). Aproximación Teórica a La Intervención Psicosocial. **Revista Electrónica de Psicología Social – Poiésis** 17, (2) : 1-6.
- Roth, W. H. (1993). "Problem-Centered Learning for Integration of Mathematics and Science in A Constructivist Laboratory: A Case Study." Journal of School-Science and Mathematics 93, 3: 113-122.
- Seel,B,and Glasgow,Z. (1990). **Exercise in Instructional Design.** Merrill Publishing Company Bell & Howell Information Company, Columbus,Ohio 4321.
- Solomon, A., J.P. McCreary, R. Kleeman, and B.A. Klinger. (2003). Interactions between interannual tropical oscillations and decadal extratropical oscillations in an intermediate coupled model of the Pacific basin. J. Clim., 16, No. 3, 2395-2410.

- Stößlein, Martin. (2009). "Activity-based Learning Experiences in Quantitative Research Methodology for (Time-Constrained) Young Scholars - Course Design and Effectiveness." School of Management, (Visiting Professor) Changchun, P.R. China, Jilin University.
- Thomas, J. W., Mergendoller, J.R., & Michaelson, A. (1999). **Project-based learning: A handbook for middle and high school teacher**. Novato, CA: The Buck Institute for Education.
- Torp, Linda & Sara Sage. (1998). **Problem as Possibilities : Problem Based Learning for K-12**. Alexandria, Virginia : Association for Supervision and Curriculum Development.
- Torrance. Palue E. (1965). **Rewarding Creative Behavior**. Engle Wood Cliffs : New Jersey Prentice-Hall.
- Tyler, Ralph W. (1950). **Basic Principles of curriculum and Instruction**. Chicago: The University of Chicago press
- Walton, H.J.; & Matthews, M.B. (1989). Essentials of Problem-Based Learning. **Medical Education**. 23 : 456-459.
- Waters, E. (2001). **IB rubric for literary analysis**. [online]. Available from: www.washlee.arlington.k12.va.us.
- Weber, E. (2000). Five-phase to PBL : MITA (Multiple Intelligence Teaching Approach) model for redesigned higher education classes. Tucson: Zephyr Press.
- Whitehead, Alfred N. (1980). **The Aims of Education and other Essay**. New York: The Free press.
- Wurdinger, Scott. (2011). "Cultivating Life Skills at Project-Based Charter School." *Improving School*. 14,1(March): 84-96.
- Zimmerman, Daneck, C. (2010). **Project Baed Learning for Life Skill Building in 12th Grade Social Studies Classrooms**. Dominican University of Calofornia.



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและประเมินเครื่องมือวิจัยขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research : R1) ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis : A) วิทยานิพนธ์เรื่อง รูปแบบการจัดการเรียนรู้ วรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

- | | |
|--|---|
| 1. รองศาสตราจารย์ ดร.ศรวิวรรณ ยอดนิล | คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรวิมล เพ็งพันธุ์ | คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระพีณ ชูชื่น | คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา |
| 4. ดร.เพ็ญพักตร์ ภูมิมาลา | ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองคูขาด |
| 5. ดร.ศรายุทธ รัตนปัญญา | ผู้อำนวยการโรงเรียน
สวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี |

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) เพื่อยืนยันรูปแบบฯและตรวจเครื่องมือวิจัย วิทยานิพนธ์เรื่อง รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน

- | | |
|---|--------------------------------------|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิมลรัตน์ จตุรานนท์ | คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิริวรรณ จรัสวีวัฒน์ | คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา |
| 3. อาจารย์ ดร.สุวิมล สพฤกษ์ศรี | คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร |

ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย

- | | |
|--|--|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภวรรณ สัจจพิบูล | คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระพีณ ชูชื่น | คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา |

ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning

- | | |
|--|--|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปริญญา ทองสอน | คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา |
| 2. อาจารย์ ดร.อุษา มะหะหมัด | ครุวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนบ้านบางหลวง จ.นครปฐม |

ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

- | | |
|---|---|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุจิราพร รามศิริ | โรงเรียนสาธิตแห่ง
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
วิทยาเขตกำแพงแสน
ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิวัฒน์ บุญสม | คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร |

ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความซาบซึ้ง

- | | |
|------------------------------------|---------------------------------|
| รองศาสตราจารย์ ดร.บุญเสริม วัฒนกิจ | คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา |
|------------------------------------|---------------------------------|

ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล

- | | |
|----------------------------|--|
| อาจารย์ ดร.วรินทร์ โพนน้อย | คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
|----------------------------|--|







แบบวิเคราะห์เอกสาร

งานวิจัย เรื่อง “การพัฒนาการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความสามัคคีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย”

เรื่อง

ลำดับที่	ประเด็นที่ศึกษา/ หัวข้อในการจัดบันทึก	วัน/เดือน/ปี ที่เข้าถึง	บรรณานุกรม	สรุปสาระสำคัญ



แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

งานวิจัย เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย”

คำชี้แจง : แบบสัมภาษณ์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งข้อมูลความคิดเห็นของท่านเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการวิจัยและเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้ต่อไป

ตอนที่ 1 : ข้อมูลของผู้เชี่ยวชาญ	
ชื่อ-นามสกุล	
วุฒิการศึกษา	
ตำแหน่งทางวิชาการ	
สถานที่ทำงาน	
สาขาที่เชี่ยวชาญ	
ตอนที่ 2 : ประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์	
1. ท่านคิดว่า การสอนตามแนวคิด Active Learning (การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน) เหมาะสมกับบริบทการสอนวรรณคดีไทยหรือไม่ อย่างไร	
2. ท่านคิดว่า การสอนตามแนวคิด Active Learning (การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน) สามารถส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยได้ไหม อย่างไร	
3. ท่านคิดว่าวิธีการ/ขั้นตอนการสอนวรรณคดีไทยเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความซาบซึ้งควรมีขั้นตอนการสอนอย่างไร	

4. ท่านคิดว่าวิธีการวัดและประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ควรประเมินในลักษณะ/รูปแบบ/เครื่องมือใด	
5. ท่านคิดว่าวิธีการวัดและประเมินความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยควรประเมินในลักษณะ/รูปแบบ/เครื่องมือใด	
6. ครูผู้สอนจะต้องปรับอะไรในการสอนบ้างเพื่อให้การสอนวรรณคดีไทยประสบความสำเร็จ	
7. นักเรียนจะต้องปรับอะไรในการเรียนบ้างเพื่อให้การสอนวรรณคดีไทยประสบความสำเร็จ	





ประเด็นสนทนากลุ่มครูผู้สอนวิชาภาษาไทย

งานวิจัย เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย”

คำชี้แจง : ประเด็นสนทนากลุ่มนักเรียนนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งข้อมูลความคิดเห็นของท่านเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการวิจัยและเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ต่อไป

ตอนที่ 1 : ข้อมูลของครูผู้สอนวิชาภาษาไทย	
ชื่อ-นามสกุล	
วุฒิการศึกษา	
ประสบการณ์ในการสอนวรรณคดีไทย (ระบุจำนวนปี)	
ตอนที่ 2 : ประเด็นคำถามสนทนากลุ่ม	
1. ท่านคิดว่าการเรียนการสอนวรรณคดีไทยในปัจจุบันมีปัญหาใดบ้าง และการสอนวรรณคดีไทยที่จะส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยได้ควรสอนด้วยวิธีการ เทคนิค หรือรูปแบบใด	
2. ท่านคิดว่าการวัดและประเมินผลด้วยวิธีการใดที่สามารถวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนได้	
3. ท่านคิดว่าการวัดและประเมินผลด้วยวิธีการใดที่สามารถวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนได้	
4. ท่านคิดว่าสื่อการสอนแบบใดที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อรรถคดีไทยได้	
5. ท่านคิดว่าการจะสอนวรรณคดีไทยให้ประสบความสำเร็จ ครูผู้สอนจะต้องพัฒนา และปรับปรุงอะไรบ้าง	
6. ท่านคิดว่าการจะสอนวรรณคดีไทยให้ประสบความสำเร็จ นักเรียนจะต้องพัฒนา และปรับปรุงอะไรบ้าง	



ประเด็นสนทนากลุ่มนักเรียน

งานวิจัย เรื่อง “การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย”

คำชี้แจง : ประเด็นสนทนากลุ่มนักเรียนนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งข้อมูลความคิดเห็นของท่านเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการวิจัยและเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ต่อไป

ประเด็นคำถามสนทนากลุ่ม	
1. ในการสอนวรรณคดีไทยนักเรียนต้องการให้ครูสอนด้วยวิธีการใดที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนได้มากที่สุด	
2. นักเรียนคิดว่านักเรียนจะเกิดการเรียนรู้ มีความสุขในการเรียน ได้พัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหา และเกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยคุณครูต้องจัดการเรียนรู้แบบใด	
3. นักเรียนคิดว่าสื่อการสอนแบบใดที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้วรรณคดีไทยได้	
4. นักเรียนคิดว่าการวัดและประเมินผลด้วยวิธีการใดที่สามารถประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนได้	
5. นักเรียนคิดว่าการวัดและประเมินผลด้วยวิธีการใดที่สามารถวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนได้	
6. นักเรียนคิดว่าการจะสอนวรรณคดีไทยให้ประสบความสำเร็จครูผู้สอนจะต้องพัฒนา และปรับปรุงอะไรบ้าง	
7. นักเรียนคิดว่าการจะสอนวรรณคดีไทยให้ประสบความสำเร็จนักเรียนจะต้องพัฒนา และปรับปรุงอะไรบ้าง	



แบบสังเกตพฤติกรรมการสอนวรรณคดีไทยของครู

งานวิจัย เรื่อง “การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย”

คำชี้แจง : แบบสังเกตพฤติกรรมการสอนวรรณคดีไทยของครูนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งข้อมูลความคิดเห็นของท่านเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการวิจัยและเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ต่อไป

พฤติกรรมการจัดการเรียนการสอนของครู	ผลการสังเกต
การจัดการเรียนการสอนในภาพรวม	
การใช้สื่อวัตกรรมการและเทคโนโลยีทางการศึกษา	
การเชื่อมโยงความรู้ในวรรณคดีไทยกับเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน	
การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น และสนทนาในประเด็นที่เห็นแตกต่าง	
การวัดและประเมินผล	
การสอนที่ส่งเสริมการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์	
การสอนที่ส่งเสริมความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย	



แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยของผู้เรียน

งานวิจัย เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย”

คำชี้แจง : แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยของผู้เรียนนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งข้อมูลความคิดเห็นของท่านเป็นสิ่งที่มีคุณค่าต่อการวิจัยและเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้ต่อไป

พฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน	ผลการสังเกต
พฤติกรรมโดยทั่วไประหว่างการจัดการเรียนรู้	
ความสามารถการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ขณะสังเกตระหว่างเรียน	
ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ขณะสังเกตระหว่างเรียน	



แบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

งานวิจัย เรื่อง “การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย”

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านวรรณคดีเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน พ่อขุนช้างขุนแผนให้เข้าใจ แล้วตอบคำถามตามประเด็นที่กำหนดให้

เรื่องที่ 1 เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน พ่อขุนช้างขุนแผน

- | | |
|------------------------------|-------------------------------|
| ๑ ครานั้นสมเด็จพระพันวษา | เสด็จบนพลับพลาแล้วผินผัน |
| เห็นกระบือใหญ่ร้อยสักร้อยพัน | ยัดเยียดเบียดกันอยู่วุ่นวาย |
| จึงตรัสว่าฮ่าเฮ้ยอ้ายขุนไกร | เป็นไรมีต้อนให้เข้าค่าย |
| มึงไวใจแต่ไพร่ให้ไล่ควาย | มึงลอยชายอยู่เปล่าไม่เข้ายา ฯ |
| ๑ ขุนไกรได้ยินพระโองการ | แผ่นทะยานจับหอกออกยื่นหน้า |
| พวกไพร่ให้ฉาวเกรียวกราวมา | ฝูงกระบือเป็นบ่าวอยู่ลนลาน |
| ตื่นครืนโลดโผนโดนโดด | อ้ายงอนโกรธออกหน้ากล้าหาญ |
| มันไล่ขวิดผู้คนอลหม่าน | ขุนไกรก็ทะยานออกยื่นรับ |
| ถีบโดดโลดแทงเป็นกั้งหัน | เสียงหอกสนั่นอยู่ฉับฉับ |
| ถูกควายตายล้มลงย่อยยับ | จะนับก็ได้สักร้อยปลาย |
| ฝูงกระบือเจ็บคั่งกำลังตื่น | แหกครืนเข้าป่าพากันหาย |
| วิ่งแยกแตกกระจัดพลัดพราย | ที่ตายก็ตายอยู่เต็มไป ฯ |
| ๑ ครานั้นพระองค์ผู้ทรงฤทธิ์ | กริ้วโกรธทะเลพิชเพลิงไหม้ |
| ตั้งลมกาลพานพัดขัดพระทัย | ไซ้พระสุรเสียงประเปรี้ยงมา |
| เหม่เหม่ดูตุ๋อ้ายขุนไกร | แทงกระบือน้อยใหญ่เสียหนักหนา |
| แกลั้งแทงเล่นกูเห็นอยู่ต่อตา | จนแตกหนีเข้าป่าพนาลัย |

เหวี่ยงเหวี่ยงเร็วเร็วเพชฌฆาต
เสียบใส่ขาหยังขึ้นถ่างไว้
ฝ้ายพวกเพชฌฆาตอาจอง
ได้ตัวขุนไกรมัดไพล่มา

พินให้หัวขาดไม่เลี้ยงได้
ริบสมบัติข้าไทอย่าได้ซ้ำ
รับสั่งแล้วตรงเข้าอุศคร่า
ตอกหลักแล้วว่าให้ก้มลง ฯ

คำถาม

ข้อ 1 การระบุปัญหา

1. วรรณคดีตอนนี้มีประเด็นขัดแย้งหรือปมปัญหาเรื่องใดบ้าง
2. ประเด็นขัดแย้งหรือปมปัญหาดังกล่าวมีสาเหตุมาจากอะไรและเกี่ยวข้องกับตัวละครใดบ้าง
3. ประเด็นขัดแย้งหรือปมปัญหาที่สำคัญที่สุดที่จะต้องแก้ไขคือประเด็นใด พร้อมทั้งระบุเหตุผลในการเลือกให้ชัดเจน

ข้อ 2 การเสนอแนวทางแก้ไข

นักเรียนคิดว่าประเด็นขัดแย้งหรือปมปัญหาที่นักเรียนเลือกนั้นสามารถแก้ไขได้อย่างไรบ้าง (บอกวิธีการแก้ไขให้ได้มากที่สุด) พร้อมทั้งบอกผลกระทบของวิธีแก้ไขทุกวิธีที่มีต่อตัวละครที่เกี่ยวข้องทุกตัว

ข้อ 3 การตัดสินใจใช้ทางเลือก

ให้นักเรียนตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาเพียง 1 วิธี พร้อมทั้งบอกผลกระทบของวิธีแก้ไขที่มีต่อตัวละครที่เกี่ยวข้องทุกตัวอย่างละเอียด

ข้อ 4 การเผยแพร่ความคิด

ให้นักเรียนนำวิธีการแก้ปัญหาที่นักเรียนเลือกไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาข่าวปัญหาสังคมที่ปรากฏในปัจจุบันในประเด็นใดประเด็นหนึ่งที่สนใจและนำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ด้วยรูปแบบที่ตนถนัดและสนใจ

เกณฑ์การประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

คำชี้แจง ให้ครูผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

กลุ่มที่	ชื่อ - สกุล	ความสามารถในการระบุปัญหา				ความสามารถในการเสนอแนวทางแก้ไข				ความสามารถในการตัดสินใจใช้ทางเลือก				ความสามารถในการเผยแพร่ความคิด				รวม 16 คะแนน
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1																		
2																		
3																		
4																		
5																		
6																		
7																		
8																		
9																		
10																		

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
14-16	มีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ในระดับดีมาก
11-13	มีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ในระดับดี
9-10	มีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ในระดับพอใช้
≤ 8	มีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ในระดับควรปรับปรุง

เกณฑ์การประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4	3	2	1
ความสามารถในการระบุปัญหา	1)วิเคราะห์สาเหตุปัญหาที่เกิดขึ้น 2)จัดลำดับความสำคัญ จำแนกปัญหาใหญ่ ปัญหาย่อย 3)เลือกปัญหาที่สำคัญที่สุดที่ต้องแก้ไข 4)พร้อมระบุเหตุผลที่เลือกปัญหานั้น	1)วิเคราะห์สาเหตุปัญหาที่เกิดขึ้น 2)จัดลำดับความสำคัญ จำแนกปัญหาใหญ่ ปัญหาย่อย 3)เลือกปัญหาที่สำคัญที่สุดที่ต้องแก้ไข	1)วิเคราะห์สาเหตุปัญหาที่เกิดขึ้น 2)จัดลำดับความสำคัญ จำแนกปัญหาใหญ่ ปัญหาย่อย	1)วิเคราะห์สาเหตุปัญหาที่เกิดขึ้น
ความสามารถในการเสนอแนวทางแก้ไข	พิจารณาหาแนวทางและวิธีการแก้ปัญหาที่เป็นไปได้ ตั้งแต่ 3 วิธีขึ้นไปอย่างสร้างสรรค์ และมีแนวโน้มสามารถนำไปแก้ปัญหาได้จริงในทุกวิธี	พิจารณาหาแนวทางและวิธีการแก้ปัญหาที่เป็นไปได้ ตั้งแต่ 3 วิธีขึ้นไป และมีแนวโน้มสามารถนำไปแก้ปัญหาได้จริงในทุกวิธี	พิจารณาหาแนวทางและวิธีการแก้ปัญหาที่เป็นไปได้ตั้งแต่ 3 วิธีขึ้นไป	พิจารณาหาแนวทางและวิธีการแก้ปัญหาแต่บางแนวทางยังไม่สามารถสรุปได้
ความสามารถในการตัดสินใจใช้ทางเลือก	1)แนวทางแก้ปัญหาแตกต่างจากวรรณคดีต้นฉบับ 2) เป็นวิธีที่ไม่เกิดผลกระทบทางลบทั้งต่อตนเองและผู้อื่น 3)เป็นวิธีที่ไม่ขัดต่อศีลธรรมและจริยธรรม 4)แก้ปัญหาได้ตรงกับสาเหตุ	1)แนวทางแก้ปัญหาแตกต่างจากวรรณคดีต้นฉบับ 2) เป็นวิธีที่ไม่เกิดผลกระทบทางลบทั้งต่อตนเองและผู้อื่น 3)เป็นวิธีที่ไม่ขัดต่อศีลธรรมและจริยธรรม	1)แนวทางแก้ปัญหาแตกต่างจากวรรณคดีต้นฉบับ 2) เป็นวิธีที่ไม่เกิดผลกระทบทางลบทั้งต่อตนเองและผู้อื่น	1)แนวทางแก้ปัญหาแตกต่างจากวรรณคดีต้นฉบับ

เกณฑ์การประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ (ชิ้นงาน) (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4	3	2	1
ความสามารถในการเผยแพร่ความคิด	นำวิธีการแก้ปัญหาที่ตัดสินใจเลือกในชั้นที่ 3 นำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ให้เป็นที่ยอมรับ โดยนำไปใช้ในการแก้ปัญหา กับสถานการณ์อื่นๆ ได้อย่างหลากหลาย และแตกต่างจากคนอื่น โดยมีการเชื่อมโยงปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์อื่นๆ และมีแนวโน้มในการนำไปปฏิบัติจริงได้	นำวิธีการแก้ปัญหาที่ตัดสินใจเลือกในชั้นที่ 3 นำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ให้เป็นที่ยอมรับ โดยนำไปใช้ในการแก้ปัญหาโดยมีการเชื่อมโยงปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์อื่นๆ และมีความเป็นไปได้มากในการนำไปปฏิบัติจริง	นำวิธีการแก้ปัญหาที่ตัดสินใจเลือกในชั้นที่ 3 นำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ให้เป็นที่ยอมรับ โดยนำไปใช้ในการแก้ปัญหา กับสถานการณ์อื่นๆ ที่มีลักษณะใกล้เคียงกันและมีความเป็นไปได้	นำวิธีการแก้ปัญหาที่ตัดสินใจเลือกในชั้นที่ 3 นำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ให้เป็นที่ยอมรับ โดยนำไปใช้ในการแก้ปัญหา กับสถานการณ์อื่น แต่มีความเป็นไปได้น้อย



แบบวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยสำหรับนักเรียน

งานวิจัย เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย”

คำชี้แจง แบบประเมินความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยสำหรับนักเรียนฉบับนี้มี 3 ตอน ให้นักเรียนทำแบบประเมินทั้ง 3 ตอนตามสภาพจริง

ตอนที่ 1 หลังจากให้นักเรียนศึกษาวรรณคดีไทยจบแล้วให้นักเรียนเขียนข้อความที่สอดคล้องกับความรู้สึกของตนเองมากที่สุดเพียง 1 ข้อความ

ตอนที่ 2 เหตุใดนักเรียนถึงเกิดความรู้สึกเหมือนข้อความในตอนที่ 1 ให้นักเรียนเลือกวิธีการอธิบายตามความถนัด เช่น พูดอธิบาย, เขียนอธิบาย เป็นต้น

.....

.....

.....

.....

.....

ตอนที่ 3 ให้นักเรียนยกตัวบทที่ได้ศึกษาแล้วเกิดความประทับใจมา 1 สำนวนพร้อมทั้งเขียนหรือพูดอธิบายว่าเหตุใดนักเรียนถึงชอบ/ประทับใจในตัวบทที่ยกมา (ประเด็นการใช้สำนวนภาษา)

.....

.....

.....

.....

ชื่อ.....นามสกุล.....เลขที่.....ห้อง.....

เกณฑ์การให้คะแนนแบบวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย

ข้อ 1 คำสำคัญที่บ่งชี้ความซาบซึ้งในเบื้องต้น

เห็นประโยชน์	น้ำตาไหล	สงสาร	รับรู้ได้ว่า	เกิดสำนึก
ชื่นชม	ภูมิใจ	รัก	ศรัทธา	ซาบซึ้ง
หวงแหน	นิยม	พึงพอใจ	ยอมรับ	ชื่นชอบ
พอใจ	จับใจ	ปิติ	ปลาบปลื้ม	เสียใจ
ชื่นชม	หลงไหล	ความเศร้าโศก	ความน่าเกลียด	ความน่ารัก
ความขบขัน	ความน่าพิศวง	ความน่าสนใจ	ความเพืดเพลินใจ	ความเบื่อหน่าย
ความไฝ่ฝัน	ความทะเยอทะยาน	แรงบันดาลใจ	การหลงลืมตัว	มีความรู้สึกร่วม
เกลียด	สมเพช	ถ้าเป็นผมจะ...	สงสาร	ว้าว
กินใจ	โมโห	เกลียด	ไม่พอใจที่...	ไม่อยากให้เป็นแบบ....
ถ้าเป็นแบบนี้จะดีกว่า	รู้ซึ่งว่า	รู้สึกว่่า	เห็นคุณค่า	ไม่อยากให้เป็น ไม่อยากให้เกิด

ข้อ 2

รายละเอียดการประเมิน	ปรากฏ	ไม่ปรากฏ	ข้อความที่ปรากฏ
1.เลือกใช้คำ วลี ประโยคที่สะท้อนการนำเสนอภาพธรรมชาติ			
2.เลือกใช้คำ วลี ประโยคที่สะท้อนการแสดงกิริยาอาการ ความรู้สึกของตัวละคร			
3.เลือกใช้คำ วลี ประโยคที่แสดงรูปร่างหน้าตาของตัวละคร			
4.เลือกใช้คำ วลี ประโยคที่แสดงให้เห็นความคิด ความนึกคิด คำสอน ข้อคิดของตัวละคร			

ข้อ 3

รายละเอียดการประเมิน	ปรากฏ	ไม่ปรากฏ	ข้อความที่ปรากฏ
1. นำเสนอในประเด็นความโดดเด่นในการเลือกสรรคำ และการเล่นคำ เช่น ใช้คำที่มีความหมายชัดเจน ความกระชับ ใช้คำที่มีอำนาจในการให้ความรู้สึทางอารมณ์ และใช้คำที่ก่อให้เกิดความไพเราะ			
2. นำเสนอในประเด็นการเลือกใช้สำนวนโวหาร ที่กระทบต่อความรู้สึกของผู้อ่าน เช่น บริบทความกระชับเฉียบคม บริบทความคู่เปรียบ บริบทการเสียดสีเหน็บแนม บริบทการปลุกจิตสำนึก บริบทความขบขันหรือรรรษา			
3. นำเสนอในประเด็นการใช้ศิลปะการประพันธ์ ที่สร้างภาพพจน์ให้กับผู้อ่าน เช่น อุปมา อุปลักษณ์ สัทพจน์ บุคคลวัต นามนัย สัญลักษณ์ อติพจน์ อวพจน์ เกิดภาพขึ้นในใจผู้อ่าน			



แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย
งานวิจัย เรื่อง “การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย”

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ให้ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียน

ระดับ 5 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจมาก

ระดับ 3 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจน้อย

ระดับ 1 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจน้อยที่สุด

ข้อที่	รายการ	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ				
		5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหา						
1	เนื้อหาที่เรียนมีความหลากหลาย น่าสนใจ					
2	เนื้อหาที่เรียนส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์					
3	เนื้อหาที่เรียนส่งเสริมให้เกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย					
ด้านการจัดการเรียนรู้						
1	การจัดการเรียนรู้สามารถกระตุ้นความคิดนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายได้					
2	การจัดการเรียนรู้สามารถส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหาวรรณคดีอย่างถ่องแท้ทั้งในด้านความหมายของคำ เนื้อเรื่อง กลวิธีการใช้ภาษา และอารมณ์ความรู้สึกที่กวีถ่ายทอด					
3	การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถค้นพบประเด็นปัญหา จนสามารถระบุปัญหาที่สำคัญ 1 ประเด็น และนำไปสู่การหาวิธีแก้ไขปัญหาได้อย่างหลากหลาย					

ข้อที่	รายการ	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ				
		5	4	3	2	1
4	การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถตัดสินใจใช้ทางเลือกในการแก้ปัญหาที่สร้างสรรค์					
5	การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานการแก้ปัญหาออกมาเพื่อนำเสนอแนวคิดของตนหรือของกลุ่มให้ผู้เรียนคนอื่นๆได้รับรู้ ตลอดจนนำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ เพื่อเป็นการเผยแพร่สู่ชุมชน					
ด้านครูผู้สอน						
1	ครูมีความรู้ในเนื้อหาที่สอนและจัดเนื้อหาวิชาเป็นลำดับเหมาะสมกับผู้เรียน					
2	ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้					
3	ครูส่งเสริม สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ตามศักยภาพนักเรียน					
4	ครูสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนให้นักเรียนมีความสุข					
5	ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างหลากหลาย มีความเหมาะสม					
6	ครูใช้สื่อการสอนที่หลากหลายและน่าสนใจ					
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ						
1	การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย					
2	การจัดการเรียนรู้ทำให้จำเนื้อหาได้นาน					
3	การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองได้					
4	เนื้อหาที่เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้					
5	การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดที่สูงขึ้น					
6	การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนตัดสินใจโดยใช้เหตุผล					
7	การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจและรู้จักเพื่อนมากขึ้น					
8	การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น					

ข้อที่	รายการ	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ				
		5	4	3	2	1
9	การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมความสามารถในการคิด แก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน					
10	การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้เกิดความซาบซึ้งในวรรณคดี ไทย					

ข้อเสนอแนะ

.....

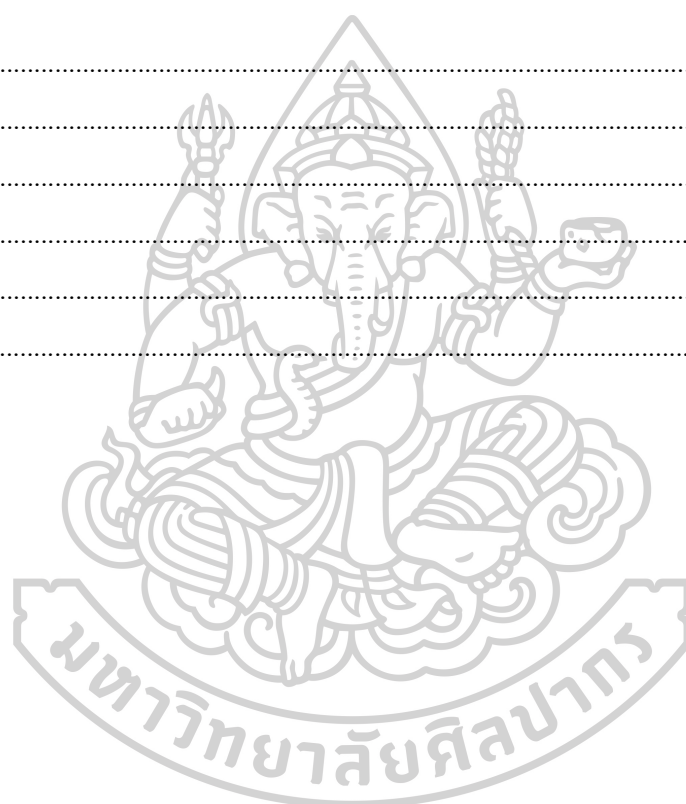
.....

.....

.....

.....

.....





ภาคผนวก ค

แบบประเมินเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

มหาวิทยาลัยศิลปากร

**รายการประเมินแบบวิเคราะห์เอกสาร**

งานวิจัย เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย”

คำชี้แจง : แบบวิเคราะห์เอกสารนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายซึ่งข้อมูลความคิดเห็นของท่านเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการวิจัยและเป็นประโยชน์ต่อการเรียน จึงขอให้ท่านได้กรุณาให้ข้อมูลตามสภาพความเป็นจริง

ตอนที่ 1 : ข้อมูลของผู้เชี่ยวชาญ	
ชื่อ-นามสกุล	
วุฒิการศึกษา	
ตำแหน่งทางวิชาการ	
สถานที่ทำงาน	
สาขาที่เชี่ยวชาญ	

ตอนที่ 2 : ประเด็นการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
1.เอกสารสามารถบอกแหล่งที่มาของการศึกษาค้นคว้าได้					
2.เอกสารสามารถบอกรายละเอียดของการศึกษาเอกสารในประเด็นต่าง ๆ ได้					
3.เอกสารสามารถบอกปีที่พิมพ์ของเอกสาร หรือบอกวันเดือน ปีที่เข้าถึงข้อมูลนั้นได้					
4.เอกสารสามารถบอกรายละเอียดของประเด็นที่ผู้วิจัยศึกษาได้					
5.เอกสารสามารถสรุปสาระสำคัญของเอกสารได้					

ข้อเสนอแนะ

.....
.....



รายการประเมินแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

งานวิจัย เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย”

คำชี้แจง : แบบประเมินแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งข้อมูลความคิดเห็นของท่านเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการวิจัยและเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ต่อไป

ตอนที่ 1 : ข้อมูลของผู้เชี่ยวชาญ					
ชื่อ-นามสกุล					
วุฒิการศึกษา					
ตำแหน่งทางวิชาการ					
สถานที่ทำงาน					
สาขาที่เชี่ยวชาญ					
ตอนที่ 2 : ประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
1. ท่านคิดว่า การสอนตามแนวคิด Active Learning (การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน) เหมาะสมกับบริบท การสอนวรรณคดีไทยหรือไม่ อย่างไร					
2. ท่านคิดว่า การสอนตามแนวคิด Active Learning (การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน) สามารถส่งเสริมความสามารถในการ แก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยได้ไหม อย่างไร					
3. ท่านคิดว่าวิธีการ/ขั้นตอนการสอนวรรณคดีไทย เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความซาบซึ้งควรมีขั้นตอนการสอน อย่างไร					

ตอนที่ 2 : ประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์ (ต่อ)	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
4. ท่านคิดว่าวิธีการวัดและประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ควรประเมินในลักษณะ/ รูปแบบ/ เครื่องมือใด					
5. ท่านคิดว่าวิธีการวัดและประเมินความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยควรประเมินในลักษณะ/ รูปแบบ/ เครื่องมือใด					
6. ครูผู้สอนจะต้องปรับอะไรในการสอนบ้างเพื่อให้การสอนวรรณคดีไทยประสบความสำเร็จ					
7. นักเรียนจะต้องปรับอะไรในการเรียนบ้างเพื่อให้การสอนวรรณคดีไทยประสบความสำเร็จ					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....





รายการประเมินประเด็นสนทนากลุ่มครูผู้สอนวิชาภาษาไทย

งานวิจัย เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย”

คำชี้แจง : ประเด็นสนทนากลุ่มนักเรียนนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งข้อมูลความคิดเห็นของท่านเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการวิจัยและเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้ต่อไป

ตอนที่ 1 : ข้อมูลของครูผู้สอนวิชาภาษาไทย					
ชื่อ-นามสกุล					
วุฒิการศึกษา					
ประสบการณ์ในการสอนวรรณคดีไทย (ระบุจำนวนปี)					
ตอนที่ 2 : ประเด็นคำถามสนทนากลุ่ม	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
7. ท่านคิดว่าการเรียนการสอนวรรณคดีไทยในปัจจุบันมีปัญหาใดบ้าง และการสอนวรรณคดีไทยที่จะส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยได้ควรสอนด้วยวิธีการ เทคนิค หรือรูปแบบใด					
8. ท่านคิดว่าการวัดและประเมินผลด้วยวิธีการใดที่สามารถวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนได้					
9. ท่านคิดว่าการวัดและประเมินผลด้วยวิธีการใดที่สามารถวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนได้					
10. ท่านคิดว่าสื่อการสอนแบบใดที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อรรถคดีไทยได้					

ตอนที่ 2 : ประเด็นคำถามสนทนากลุ่ม (ต่อ)	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
11. ท่านคิดว่าการจะสอนวรรณคดีไทยให้ประสบความสำเร็จครูผู้สอนจะต้องพัฒนา และปรับปรุงอะไรบ้าง					
12. ท่านคิดว่าการจะสอนวรรณคดีไทยให้ประสบความสำเร็จนักเรียนจะต้องพัฒนา และปรับปรุงอะไรบ้าง					

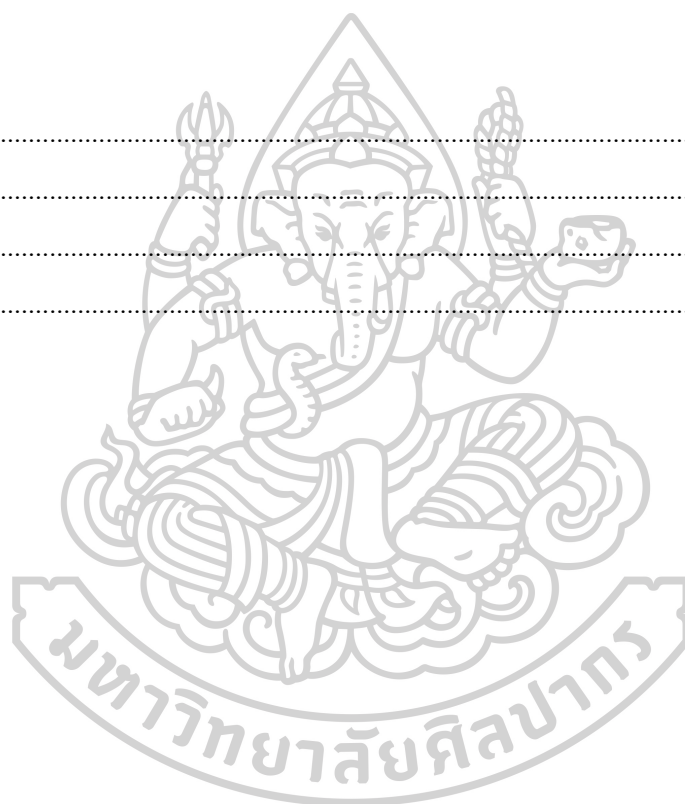
ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....





รายการประเมินประเด็นสนทนากลุ่มของนักเรียน

งานวิจัย เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย”

คำชี้แจง : ประเด็นสนทนากลุ่มนักเรียนนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งข้อมูลความคิดเห็นของท่านเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการวิจัยและเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้ต่อไป

ประเด็นคำถามสนทนากลุ่ม	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
1. ในการสอนวรรณคดีไทยนักเรียนต้องการให้ครูสอนด้วยวิธีการใดที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนได้มากที่สุด					
2. นักเรียนคิดว่านักเรียนจะเกิดการเรียนรู้ มีความสุขในการเรียน ได้พัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหา และเกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยคุณครูต้องจัดการเรียนรู้แบบใด					
3. นักเรียนคิดว่าสื่อการสอนแบบใดที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้วรรณคดีไทยได้					
4. นักเรียนคิดว่าการวัดและประเมินผลด้วยวิธีการใดที่สามารถประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนได้					
5. นักเรียนคิดว่าการวัดและประเมินผลด้วยวิธีการใดที่สามารถวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนได้					
6. นักเรียนคิดว่าการจะสอนวรรณคดีไทยให้ประสบความสำเร็จครูผู้สอนจะต้องพัฒนา และปรับปรุงอะไรบ้าง					
7. นักเรียนคิดว่าการจะสอนวรรณคดีไทยให้ประสบความสำเร็จนักเรียนจะต้องพัฒนา และปรับปรุงอะไรบ้าง					

ข้อเสนอแนะ

.....

**รายการประเมินแบบสังเกตพฤติกรรมการสอนวรรณคดีไทยของครู**

งานวิจัย เรื่อง “การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย”

คำชี้แจง : แบบสังเกตพฤติกรรมการสอนวรรณคดีไทยของครูนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งข้อมูลความคิดเห็นของท่านเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการวิจัยและเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ต่อไป

พฤติกรรมการจัดการเรียนการสอนของครู	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
1. การจัดการเรียนการสอนในภาพรวม					
2. การใช้สื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา					
3. การเชื่อมโยงความรู้ในวรรณคดีไทยกับเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน					
4. การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น และสนทนาในประเด็นที่เห็นแตกต่าง					
5. การวัดและประเมินผล					
6. การสอนที่ส่งเสริมการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์					
7. การสอนที่ส่งเสริมความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

**รายการประเมินแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยของผู้เรียน**

งานวิจัย เรื่อง “การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย”

คำชี้แจง : แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยของผู้เรียนนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งข้อมูลความคิดเห็นของท่านเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการวิจัยและเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ต่อไป

พฤติกรรมการจัดการเรียนการสอนของครู	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
1. พฤติกรรมโดยทั่วไประหว่างการจัดการเรียนรู้					
2. ความสามารถการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ขณะสังเกตระหว่างเรียน					
3. ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยขณะสังเกตระหว่างเรียน					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....



รายการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

งานวิจัย เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย”

คำชี้แจง ขอความกรุณาท่านประเมินความสอดคล้องของเครื่องมือกับวัตถุประสงค์โดยให้คะแนน

5ระดับคะแนนโดยให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนนรายชื่อ ดังนี้

ระดับคะแนน 5 หมายถึง มีความสอดคล้องมากที่สุด

ระดับคะแนน 4 หมายถึง มีความสอดคล้องมาก

ระดับคะแนน 3 หมายถึง มีความสอดคล้องปานกลาง

ระดับคะแนน 2 หมายถึง มีความสอดคล้องน้อย

ระดับคะแนน 1 หมายถึง มีความสอดคล้องน้อยที่สุด

รายการตรวจสอบ	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
1. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้					
1.1 องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีครบถ้วน					
1.2 องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีขั้นตอนและเป็นระบบ					
2. จุดประสงค์การเรียนรู้					
2.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับการวิจัย					
2.2 จุดประสงค์การเรียนรู้สามารถวัดและประเมินผลได้					
3. เนื้อหา					
3.1 เนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเรียงลำดับจากง่ายไปยาก					
3.2 เนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย					
3.3 เนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนครบถ้วนและชัดเจน					

รายการตรวจสอบ	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
4. การจัดการเรียนรู้					
4.1 การจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์					
4.2 กิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้น					
4.3 กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องและสะท้อนให้เห็นขั้นตอนการสอนวรรณคดีไทยโดยใช้แนวคิด Active Learning อย่างชัดเจน					
4.4 กิจกรรมการเรียนการสอนหลากหลายและเหมาะสมกับผู้เรียน					
5. สื่อการเรียนการสอน					
5.1 สื่อการเรียนการสอนสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้					
5.2 สื่อการเรียนการสอนส่งเสริมให้เกิดความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย					
5.3 สื่อการเรียนการสอนเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน					
6. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้					
6.1 วิธีการวัดและประเมินผลครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้					
6.2 วิธีการวัดและประเมินผลสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้และเนื้อหา					
6.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผลมีความเหมาะสมชัดเจน					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....



รายการประเมินแบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

งานวิจัย เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย”

คำชี้แจง ขอความกรุณาท่านประเมินความสอดคล้องของเครื่องมือกับวัตถุประสงค์โดยให้

คะแนน 5 ระดับคะแนนโดยให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนนรายชื่อ ดังนี้

ระดับคะแนน 5 หมายถึง มีความสอดคล้องมากที่สุด

ระดับคะแนน 4 หมายถึง มีความสอดคล้องมาก

ระดับคะแนน 3 หมายถึง มีความสอดคล้องปานกลาง

ระดับคะแนน 2 หมายถึง มีความสอดคล้องน้อย

ระดับคะแนน 1 หมายถึง มีความสอดคล้องน้อยที่สุด

รายการตรวจสอบ	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
1. ข้อคำถามที่ใช้ครอบคลุมนิยามศัพท์ ความสามารถด้านการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์					
2. ข้อคำถามสอดคล้องกับตารางวิเคราะห์ ข้อสอบ					
3. เนื้อหาของวรรณคดีเหมาะสมและ สอดคล้องกับช่วงวัยของผู้เรียน					
4. เกณฑ์การให้คะแนนสอดคล้องกับนิยาม ศัพท์ความสามารถด้านการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์					



รายการประเมินแบบวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย

งานวิจัย เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย”

คำชี้แจง ขอความกรุณาท่านประเมินความสอดคล้องของเครื่องมือกับวัตถุประสงค์โดยให้คะแนน 5 ระดับคะแนนโดยให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนนรายชื่อ ดังนี้

ระดับคะแนน 5 หมายถึง มีความสอดคล้องมากที่สุด
 ระดับคะแนน 4 หมายถึง มีความสอดคล้องมาก
 ระดับคะแนน 3 หมายถึง มีความสอดคล้องปานกลาง
 ระดับคะแนน 2 หมายถึง มีความสอดคล้องน้อย
 ระดับคะแนน 1 หมายถึง มีความสอดคล้องน้อยที่สุด

รายการตรวจสอบ	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
1. ข้อคำถามที่ใช้ครอบคลุมนิยามศัพท์ความสามารถด้านการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์					
2. เนื้อหาของวรรณคดีเหมาะสมและสอดคล้องกับช่วงวัยของผู้เรียน					
3. เกณฑ์การให้คะแนนสอดคล้องกับนิยามศัพท์ความสามารถด้านการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....



**รายการประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ฯ
งานวิจัย เรื่อง “การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อ
ส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียน
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย”**

คำชี้แจง โปรดพิจารณาแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ฯ
วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์
และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แล้วลงความเห็น ว่า ข้อ
คำถามมีความสอดคล้องกับคุณลักษณะที่ต้องการวัดหรือไม่ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง
ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญซึ่งกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนความคิดเห็น ดังต่อไปนี้

- ระดับ 5 หมายถึง มีความสอดคล้องมากที่สุด
- ระดับ 4 หมายถึง มีความสอดคล้องมาก
- ระดับ 3 หมายถึง มีความสอดคล้องปานกลาง
- ระดับ 2 หมายถึง มีความสอดคล้องน้อย
- ระดับ 1 หมายถึง มีความสอดคล้องน้อยที่สุด

ข้อที่	รายการ	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ				
		5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหา						
1	เนื้อหาที่เรียนมีความหลากหลาย น่าสนใจ					
2	เนื้อหาที่เรียนส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหา เชิงสร้างสรรค์					
3	เนื้อหาที่เรียนส่งเสริมให้เกิดความซาบซึ้งในวรรณคดี ไทย					
ด้านการจัดการเรียนรู้						
1	การจัดการเรียนรู้สามารถกระตุ้นความคิดนักเรียนให้ เกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมายได้					
2	การจัดการเรียนรู้สามารถส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจใน เนื้อหาวรรณคดีอย่างถ่องแท้ทั้งในด้านความหมายของ คำ เนื้อเรื่อง กลวิธีการใช้ภาษา และอารมณ์ความรู้สึกที่ กวีถ่ายทอด					

ข้อที่	รายการ	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ				
		5	4	3	2	1
3	การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถค้นพบประเด็นปัญหา จนสามารถระบุปัญหาที่สำคัญ 1 ประเด็น และนำไปสู่การหาวิธีแก้ไขปัญหาได้อย่างหลากหลาย					
4	การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถตัดสินใจใช้ทางเลือกในการแก้ปัญหาที่สร้างสรรค์ได้					
5	การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานการแก้ไขปัญหามาเพื่อนำเสนอแนวคิดของตน หรือของกลุ่มให้ผู้เรียนคนอื่น ๆ ได้รับรู้ ตลอดจนนำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ เพื่อเป็นการเผยแพร่สู่ชุมชน					
ด้านครูผู้สอน						
1	ครูมีความรู้ในเนื้อหาที่สอนและจัดเนื้อหาวิชาเป็นลำดับเหมาะสมกับผู้เรียน					
2	ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้					
3	ครูส่งเสริม สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ตามศักยภาพนักเรียน					
4	ครูสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนให้นักเรียนมีความสุข					
5	ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างหลากหลาย มีความเหมาะสม					
6	ครูใช้สื่อการสอนที่หลากหลายและน่าสนใจ					
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ						
1	การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย					
2	การจัดการเรียนรู้ทำให้จำเนื้อหาได้นาน					
3	การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองได้					
4	เนื้อหาที่เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้					
5	การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดที่สูงขึ้น					

ข้อที่	รายการ	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ				
		5	4	3	2	1
6	การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนตัดสินใจโดยใช้เหตุผล					
7	การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจและรู้จักเพื่อนมากขึ้น					
8	การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น					
9	การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน					
10	การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้เกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย					

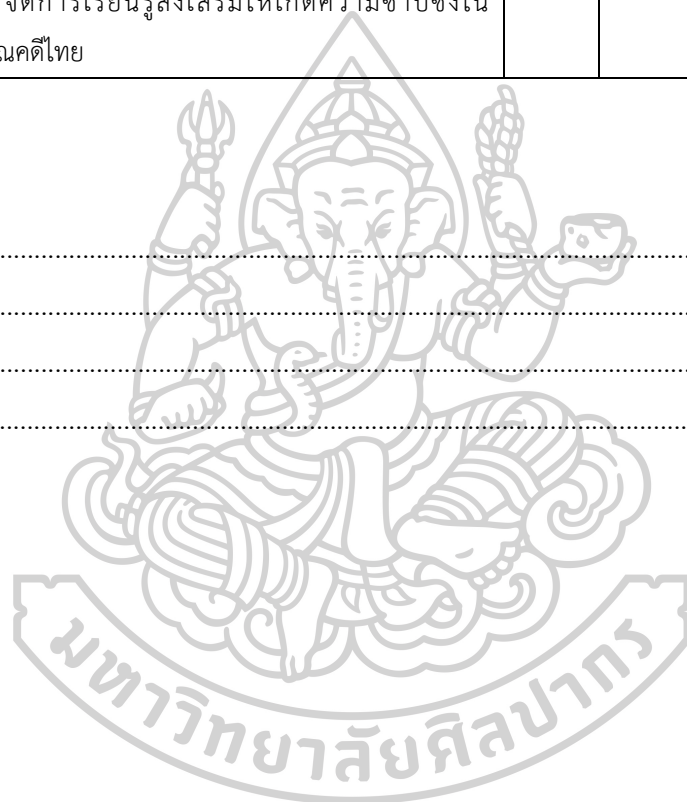
ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....



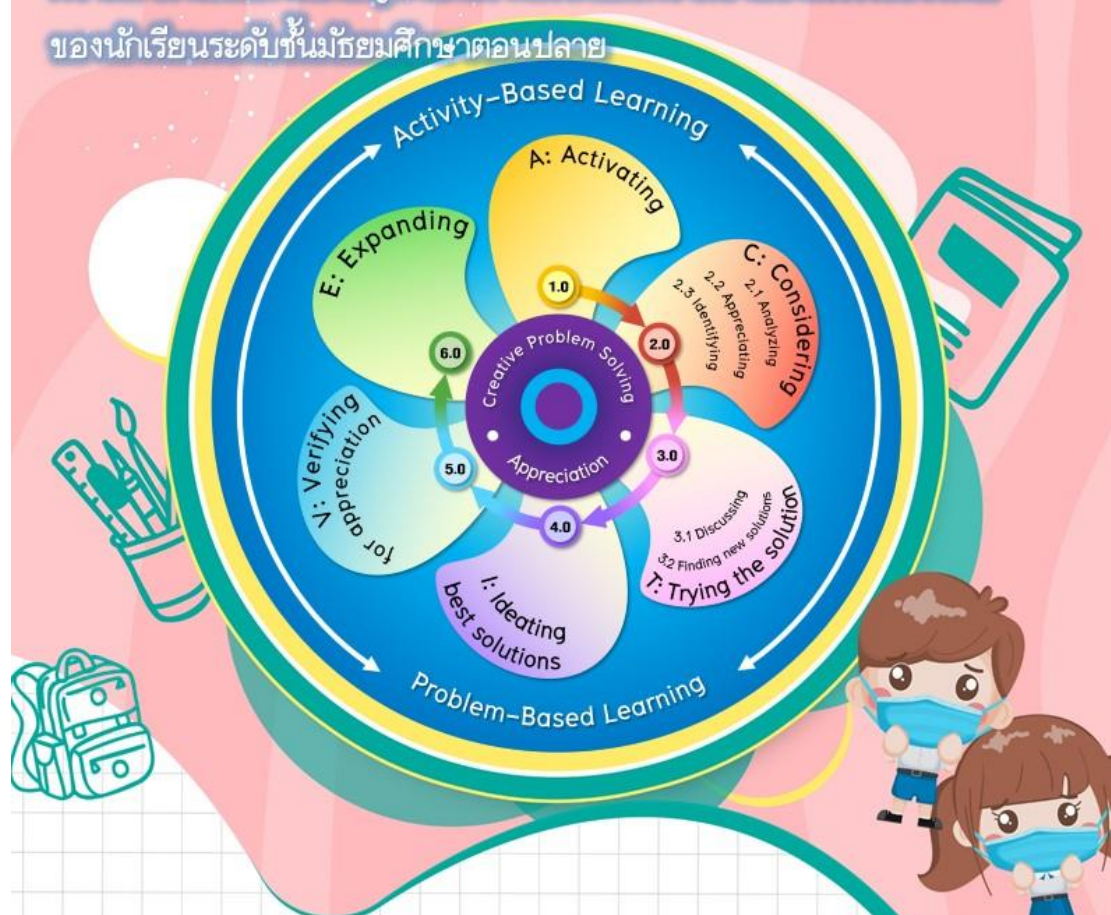
ภาคผนวก ง

คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้ง
ในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



คู่มือรูปแบบการจัดการเรียนรู้

วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริม
ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



นายประจักษ์ น้อยเหนือย : ผู้วิจัย

นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน กลุ่มวิชาหลักสูตรและการนิเทศ
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

สารบัญ		ก
		หน้า
คำชี้แจง		ข
แนวทางในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายไปใช้		1
ข้อควรปฏิบัติก่อนการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย		2
แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน		3
ความเป็นมาความสำคัญของการพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย		6
นิยามศัพท์		14
องค์ประกอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย		18
เอกสารอ้างอิง		22
ภาคผนวก		
ภาคผนวก ก แผนการจัดการเรียนรู้หน่วยที่ 3 เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้างถวายฎีกา		26
ภาคผนวก ข เครื่องมือวัดและประเมินผล		33
ภาคผนวก ค รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ		45
ภาคผนวก ง ประวัติผู้วิจัย		47

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



๒

**คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย**

คำชี้แจง

คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายฉบับนี้ เป็นเอกสารที่อธิบายรายละเอียดของรูปแบบ การเรียนการสอนที่จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้ที่ต้องการนำรูปแบบการเรียนการสอนนี้ไปใช้เข้าใจ องค์ประกอบต่างๆ ของรูปแบบการเรียนการสอน ตลอดจนได้ทราบถึงสิ่งที่ควรศึกษา และ จัดเตรียม เพื่อให้การใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning นี้บรรลุผลตามจุดมุ่งหมายของรูปแบบ ผู้ที่ต้องการนำไปใช้ จึงควรศึกษาคู่มือการใช้รูปแบบ การเรียนการสอนให้เข้าใจชัดเจนก่อน คู่มือฉบับนี้ประกอบด้วยสาระสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. ความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบการจัดการเรียนรู้
2. แนวคิดพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้
3. องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด

Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้ง ในวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

- 3.1 หลักการ
- 3.2 วัตถุประสงค์
- 3.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้
- 3.4 การวัดและประเมินผล
- 3.5 เงื่อนไขสำคัญในการนำรูปแบบการเรียนการสอนไปใช้ให้ประสบผลสำเร็จ
4. ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้ง ในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
5. ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล

**รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย**

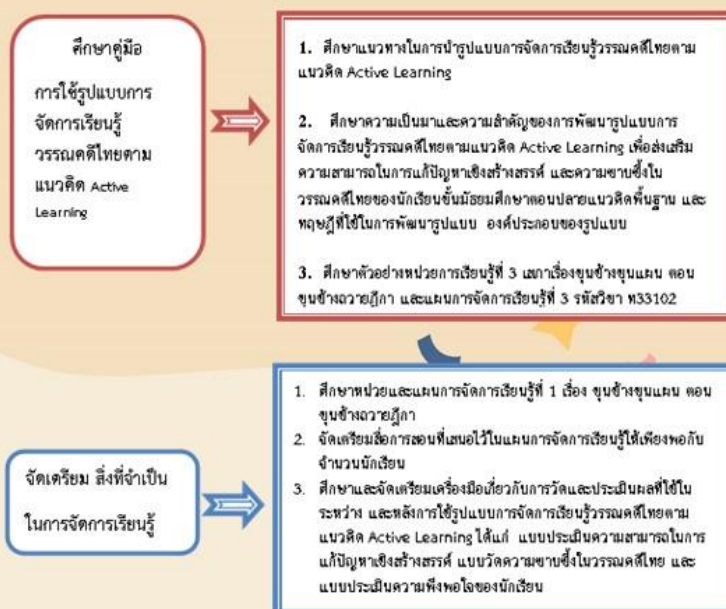


1

แนวทางในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายไปใช้

การนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพไปใช้ให้เกิดประสิทธิผลสูงสุดกับนักเรียนเป็นสิ่งสำคัญ ดังนั้นก่อนที่จะนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้ จึงต้องทราบข้อควรปฏิบัติและแนวทางในการดำเนินการก่อนการนำรูปแบบ ดังต่อไปนี้

ข้อควรปฏิบัติก่อนการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning



แผนภาพที่ 1 ข้อควรปฏิบัติก่อนการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีรายละเอียดของข้อควรปฏิบัติ ดังนี้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



2

1. ศึกษาเอกสารคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโดยมีการดำเนินงาน ดังนี้

1.1 ศึกษาแนวทางในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ไปใช้ เพื่อความเข้าใจและปฏิบัติได้เป็นแนวทางเดียวกัน

1.2 ศึกษาความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning แนวคิดพื้นฐาน และทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบ องค์ประกอบของรูปแบบ ซึ่งประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ คือ หลักการ วัตถุประสงค์ กระบวนการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และปัจจัยสนับสนุนในการนำไปใช้ให้ประสบผลสำเร็จ ทำให้เห็นภาพความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่างๆ รวมทั้งมีความเข้าใจในคำศัพท์เฉพาะที่ใช้ในรูปแบบการเรียนการสอน

1.3 ศึกษาตัวอย่างหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ในรายวิชาภาษาไทย 6 รหัสวิชา ท33102 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามกระบวนการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้และแสดงความรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติ 6 ชั้น ได้แก่

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความคิด (A: Activating)

ขั้นที่ 2 พินิจเนื้อหา (C: Considering)

ขั้นที่ 3 พิจารณาแนวทางแก้ไข (Trying the solutions)

ขั้นที่ 4 เลือกใช้วิธีที่เหมาะสม (I: Ideating best solutions)

ขั้นที่ 5 ทบทวนความเป็นไปได้ (V: Verifying for appreciation)

ขั้นที่ 6 ขยายความรู้สู่ชุมชน (E: Expanding)

2. จัดเตรียมสิ่งที่จำเป็นในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

2.1 ศึกษาหน่วยและแผนการจัดการเรียนรู้

2.2 จัดเตรียมสื่อการสอนที่เสนอไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ให้เพียงพอกับจำนวนนักเรียน

2.3 ศึกษาและจัดเตรียมเครื่องมือเกี่ยวกับการวัดและประเมินผลที่ใช้ในระหว่าง และหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ได้แก่ แบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ แบบวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

กระบวนการจัดการเรียนรู้	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน
<p>ขั้นที่ 1 กระตุ้นความคิด (A: Activating)</p> <p>เป็นขั้นที่ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียน โดยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้เห็นความสำคัญของวรรณคดีไทย โดยใช้การสนทนา การตั้งคำถาม การยกตัวอย่าง การใช้กิจกรรม เพื่อทบทวนความรู้เดิม ก่อนการนำเสนอความรู้ใหม่ พร้อมแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ</p>	<p>1. ครูจัดกิจกรรมกระตุ้นความคิดของนักเรียนอาจจะใช้คำถาม ประเด็น สถานการณ์ในสังคม กิจกรรม เกม ที่สอดคล้องกับวรรณคดีที่จะให้นักเรียนศึกษา</p> <p>2. ครูอำนวยความสะดวกในการสร้างบรรยากาศที่ร่วมมือกัน และกระตุ้นให้ผู้เรียนร่วมมือกันเรียนรู้</p>	<p>นักเรียนปฏิบัติตามกิจกรรมร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียนโดยเน้นกิจกรรมแบบร่วมมือ แลกเปลี่ยนความคิดอย่างอิสระบนพื้นฐานของเหตุและผล</p>
<p>ขั้นที่ 2 พินิจเนื้อหา (C: Considering)</p> <p>เป็นขั้นที่ผู้สอนนำเสนอ สถานการณ์ปัญหาที่ทำทนาย และมีความสัมพันธ์กับประสบการณ์นักเรียนจากตัวบทวรรณคดีไทย ให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์สาเหตุ ปัญหาความขัดแย้ง และตัดสินใจเลือกประเด็นปัญหาที่สำคัญที่สุด 1 ประเด็น มี 3 ขั้นตอนย่อย คือ</p>	<p>ครูคัดเลือกและนำเสนอ สถานการณ์จากตัวบทวรรณคดีไทยซึ่งเป็นปัญหาที่ทำทนาย มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมของนักเรียน</p>	<p>นักเรียนศึกษาปัญหา สถานการณ์จากตัวบทวรรณคดีไทย</p>

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

กระบวนการจัดการเรียนรู้	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน
<p>2.1 อ่านแบบวิจักษ์ (Analyzing) การอ่านออกเสียงเพื่อให้นักเรียนเข้าถึงความไพเราะของวรรณคดี อ่านอย่างละเอียดเพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงความหมายของเนื้อหาและความงามในภาษาที่วิจิตรในวรรณคดี</p> <p>2.2 ตระหนักในคุณค่า (Appreciating) การส่งเสริมให้ผู้เรียนสนทนาสะท้อนคิดในประเด็นคุณค่าของวรรณคดีที่ปรากฏโดยการเลือกตัวบทจากวรรณคดีที่ครูนำเสนอ คนละ 1 ส่วนที่นักเรียนเห็นว่ามีความไพเราะในด้านความหมาย เสียง โวหาร และอารมณ์จนทำให้เกิดความซาบซึ้งใจมาแล้วหรือสะท้อนให้ครูผู้สอนฟัง</p>	<p>นักเรียนและครูร่วมกันอ่านออกเสียงตัวบทวรรณคดีพร้อมกันเพื่อวิจักษ์ความหมายของเนื้อหาและความงามในภาษาที่วิจิตรในวรรณคดีเรื่องดังกล่าว</p> <p>นักเรียนและครูร่วมกันวิจารณ์วรรณคดีในประเด็นของความไพเราะในด้านความหมาย เสียง โวหาร และอารมณ์จนทำให้เกิดความเข้าใจ ตระหนักในคุณค่า และเกิดความซาบซึ้ง</p>	<p>นักเรียนคัดเลือกบทกลอนในวรรณคดีที่ศึกษาคณะ 1 ส่วนที่ผู้เรียนเห็นว่ามีความไพเราะในด้านความหมาย เสียง โวหาร และอารมณ์จนทำให้เกิดความซาบซึ้งใจมาแล้วหรือสะท้อนให้</p>
<p>2.3 ระบุปัญหาที่พบ (Identifying) นักเรียนร่วมกันระบุปัญหาทุกปัญหาที่ปรากฏในตัวบทวรรณคดีไทย</p>	<p>ครูอำนวยความสะดวกและคอยกระตุ้นความคิดของนักเรียนในการค้นหาปัญหาที่เกิดขึ้นในวรรณคดีที่ศึกษา</p>	<p>1. นักเรียนร่วมกันระบุปัญหาทุกปัญหาที่เกิดขึ้นในวรรณคดีที่ศึกษาให้ได้มากที่สุด</p> <p>2. นักเรียนร่วมกันสรุปและเลือกปัญหาที่สำคัญที่สุดที่จะต้องเร่งแก้ไข 1 ปัญหา</p>

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

กระบวนการจัดการเรียนรู้	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน
<p>ขั้นที่ 3 พิจารณาแนวทางแก้ไข (Trying the solutions) เป็นขั้นที่นักเรียนวิเคราะห์ปัญหาร่วมกัน และหาแนวทางในการแก้ปัญหา แบ่งเป็น 2 ขั้นตอน คือ</p> <p>3.1 ร่วมสนทนา (Discussing) วิเคราะห์ว่าในตัวบทวรรณคดีใช้วิธีการใดในการแก้ปัญหา</p> <p>3.2 ค้นหาวิธีแก้ปัญหาใหม่ (Finding new solutions) ที่แตกต่างจากตัวบท พร้อมทั้งบอกผลกระทบ</p>	<p>ครูอำนวยความสะดวกและคอยกระตุ้นความคิดของนักเรียนในการค้นหาวิธีการแก้ปัญหาให้ได้มากที่สุด</p>	<p>นักเรียนร่วมกันคิดวิธีการแก้ไขปัญหาให้ได้มากที่สุด นักเรียนร่วมกันสรุปว่าวิธีการแก้ไขปัญหานั้นเลือกมาแต่ละวิธีนั้นส่งผลกระทบต่อตัวละครใดบ้าง ทั้งในเชิงบวกและเชิงลบ</p>
<p>ขั้นที่ 4 เลือกใช้วิธีที่เหมาะสม (I: Ideating best solutions) เป็นขั้นที่นักเรียนตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาวิธีใหม่ที่แตกต่างจากตัวบทเดิม พร้อมทั้งบอกผลของการแก้ปัญหาว่าผลที่ได้เป็นอย่างไร และบอกเหตุผลที่เลือกวิธีดังกล่าว</p>	<p>ครูอำนวยความสะดวกและคอยกระตุ้นความคิดของนักเรียนในเลือกวิธีแก้ปัญหาที่เหมาะสมที่สุด</p>	<p>นักเรียนร่วมกันสรุปและเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด 1 วิธีซึ่งจะต้องแตกต่างจากการแก้ปัญหาในตัวบทวรรณคดีไทย และจะต้องระบุผลกระทบที่เกิดขึ้นจากวิธีแก้ปัญหานั้นที่นักเรียนเลือกต่อตัวละครที่เกี่ยวข้องอย่างละเอียด</p>

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

กระบวนการจัดการเรียนรู้	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน
<p>ขั้นที่ 5 ทบทวนความเป็นไปได้ (V: Verifying for appreciation)</p> <p>เป็นขั้นตอนที่นักเรียนและครูจะร่วมกันทบทวนเพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ของวิธีการแก้ปัญหาที่เลือกกว่าวิธีการแก้ปัญหาใหม่นั้นที่แตกต่างจากการแก้ปัญหาในวรรณคดีต้นฉบับ ซึ่งสามารถแก้ปัญหาได้ตรงกับสาเหตุ อีกทั้งไม่ขัดกับหลักศีลธรรมในสังคมหรือไม่</p>	<p>นักเรียนและครูจะร่วมกันทบทวนเพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ของวิธีการแก้ปัญหาที่เลือกกว่าวิธีการแก้ปัญหาใหม่นั้นแตกต่างจากการแก้ปัญหาในวรรณคดีต้นฉบับ สามารถแก้ปัญหาได้ตรงกับสาเหตุ อีกทั้งไม่ขัดกับหลักศีลธรรมในสังคมหรือไม่</p>	
<p>ขั้นที่ 6 ขยายความรู้สู่ชุมชน (E: Expanding)</p> <p>เป็นขั้นที่นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานออกมาเพื่อนำเสนอแนวคิดของตน หรือของกลุ่มให้ผู้เรียนคนอื่น ๆ ได้รับรู้ ตลอดจนนำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ เพื่อเป็นการเผยแพร่สู่ชุมชน</p>	<p>ครูอำนวยความสะดวกและให้ข้อเสนอแนะในการสร้างสรรค์ผลงานและช่องทางการนำเสนอผลงานของนักเรียน</p>	<p>นักเรียนนำปัญหาและวิธีการแก้ไขปัญหามาสร้างสรรค์เป็นผลงานและนำเสนอให้ผู้เรียนคนอื่น ๆ ได้รับรู้ ผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ เพื่อเป็นการเผยแพร่สู่ชุมชน</p>

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

กระบวนการจัดการเรียนรู้	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน
<p>ขั้นที่ 5 ทบทวนความเป็นไปได้ (V: Verifying for appreciation)</p> <p>เป็นขั้นตอนที่นักเรียนและครูจะร่วมกันทบทวนเพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ของวิธีการแก้ปัญหาที่เลือกกว่าวิธีการแก้ปัญหาใหม่นั้นที่แตกต่างจากการแก้ปัญหาในวรรณคดีต้นฉบับ ซึ่งสามารถแก้ปัญหาได้ตรงกับสาเหตุ อีกทั้งไม่ขัดกับหลักศีลธรรมในสังคมหรือไม่</p>	<p>นักเรียนและครูจะร่วมกันทบทวนเพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ของวิธีการแก้ปัญหาที่เลือกกว่าวิธีการแก้ปัญหาใหม่นั้นแตกต่างจากการแก้ปัญหาในวรรณคดีต้นฉบับ สามารถแก้ปัญหาได้ตรงกับสาเหตุ อีกทั้งไม่ขัดกับหลักศีลธรรมในสังคมหรือไม่</p>	
<p>ขั้นที่ 6 ขยายความรู้สู่ชุมชน (E: Expanding)</p> <p>เป็นขั้นที่นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานออกมาเพื่อนำเสนอแนวคิดของตน หรือของกลุ่มให้ผู้เรียนคนอื่น ๆ ได้รับรู้ ตลอดจนนำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ เพื่อเป็นการเผยแพร่สู่ชุมชน</p>	<p>ครูอำนวยความสะดวกและให้ข้อเสนอแนะในการสร้างสรรค์ผลงานและช่องทางการนำเสนอผลงานของนักเรียน</p>	<p>นักเรียนนำปัญหาและวิธีการแก้ไขปัญหามาสร้างสรรค์เป็นผลงานและนำเสนอให้ผู้เรียนคนอื่น ๆ ได้รับรู้ ผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ เพื่อเป็นการเผยแพร่สู่ชุมชน</p>

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



**ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย
ตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์
และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย**

ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561-2580 (2561: 1) ระบุไว้ว่าการพัฒนาประเทศไทยไปสู่การเป็นประเทศที่พัฒนาแล้วจำเป็นต้องมีการวางรากฐานการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศอย่างเป็นระบบโดยมุ่งเน้นการพัฒนาและยกระดับคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นทรัพยากรมนุษย์ที่ดี เก่ง และมีคุณภาพพร้อมขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศไปข้างหน้าได้อย่างเต็มศักยภาพ ซึ่งทักษะการคิด ได้แก่ สามารถใช้เหตุผลและความคิดในการวิเคราะห์และสังเคราะห์ ประเมินค่า คิดสร้างสรรค์ ตัดสินใจและแก้ปัญหาได้อย่างดีนับว่าเป็นทักษะที่จำเป็นและสำคัญในศตวรรษที่ 21 การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะดังกล่าวจึงต้องเปลี่ยนไปจากเดิม ยูเนสโก (2540: 121) เสนอ 4 เสาหลักแห่งการเรียนรู้เพื่อเตรียมมนุษย์สู่ศตวรรษที่ 21 ว่าประกอบด้วยการเรียนรู้เพื่อรู้ (Learning to Know) การเรียนรู้เพื่อปฏิบัติได้จริง (Learning to Do) การเรียนรู้เพื่อชีวิต (Learning to Be) และการเรียนรู้เพื่อที่จะอยู่ร่วมกัน (Learning to Live Together) ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายกระทรวงศึกษาธิการ คือ การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถแก้ปัญหาเองได้มีการสร้างองค์ความรู้ที่พัฒนาให้ผู้เรียนได้ฝึกการคิดแก้ปัญหา การคิดสร้างสรรค์ อยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

เมื่อสังคมเจริญก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น การแก้ปัญหาแบบเดิมจึงไม่สามารถแก้ปัญหาที่มีความเฉพาะเจาะจงหรือมีความสลับซับซ้อนได้ ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์จึงกลายเป็นทักษะที่จำเป็นและเป็นทักษะที่ทุกหน่วยงานต้องการเป็นอย่างยิ่ง ดังจะเห็นได้จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานให้ความสำคัญกับเรื่องการคิดไว้โดยได้ระบุให้เป็นสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คือ สมรรถนะด้านความสามารถในการคิดทั้งการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบอีกด้วย และในขณะเดียวกันกระทรวงศึกษาธิการได้ให้ความสำคัญกับการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย จึงกำหนดให้มีการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีในทุกระดับชั้นการศึกษา ในการจัดการเรียนรู้นั้นมุ่งเน้นให้นักเรียนได้พินิจวรรณคดี คือ ศึกษาวรรณคดีอย่างลึกซึ้ง โดยการอ่านวรรณคดีอย่างพินิจพิเคราะห์ทำความเข้าใจตีความ พิจารณาเนื้อหา และแนวคิดสามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ ประเมินค่าและฝึกทักษะคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์จากวรรณคดีเรื่องนั้น ๆ แต่การจัดการเรียนการสอนไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควรดังที่ สร้อยสน สกลรักษ์ (2541: 40) กล่าวว่า ครูส่วนใหญ่มักทำให้นักเรียนรู้สึกว่าการอ่านวรรณคดีทำให้รู้สึกเครียดโดยไม่รู้ตัวเพราะครูมักบังคับให้พวกเขาท่องคำศัพท์ยากซึ่งไม่เคยเรียนและไม่คุ้นเคยในชีวิตประจำวัน ตลอดจนถึงคำถามเกี่ยวกับข้อเท็จจริงตามแบบฉบับมากกว่าให้เขาแสดงความรู้สึก แสดงความคิดเห็นที่แตกต่างไปจากตัวบทวรรณคดีเดิม สอดคล้องกับ กุสุมา รักขมณี (2547: 235) ระบุว่าผู้เรียนจำนวนไม่น้อยไม่เห็นคุณค่าของการเรียนวรรณคดี เรียนเพราะเป็นวิชาบังคับ

**รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย**



ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย ตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

แม้ไม่ชอบก็ต้องฝืนเรียน จากสาเหตุที่มาจากตัวครูและตัวผู้เรียนจึงส่งผลทำให้ผู้เรียนขาดความสนใจ ขาดการฝึกนิสัยในการอ่านที่ดี มีพื้นฐานเรื่องคำศัพท์ และมีประสบการณ์น้อยจึงเป็นเรื่องยากที่จะเข้าใจถึง วรรณคดีและเห็นว่าวรรณคดีเป็นเรื่องไกลตัว ครูผู้สอนไม่สามารถเชื่อมโยงวรรณคดีให้สอดคล้องกับชีวิตจริง ได้จึงไม่เห็นความจำเป็นที่จะต้องเรียนวรรณคดี และจากข้อมูลปัญหาดังกล่าวสอดคล้องกับผลสัมฤทธิ์การ เรียนรู้วิชาภาษาไทยที่ได้จากการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (O-NET) วิชาภาษาไทยระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 6 สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรมของนักเรียนโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี ปรากฏผลคะแนนเฉลี่ยดังนี้ คะแนนเฉลี่ยปีการศึกษา 2559 ร้อยละ 48.54 ปีการศึกษา 2560 ร้อยละ 49.59 คะแนนเฉลี่ยปีการศึกษา 2561 ร้อยละ 41.88 และคะแนนเฉลี่ยปีการศึกษา 2562 ร้อยละ 50.71 (กลุ่มบริหารวิชาการ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี, 2561: 3) พบว่าคะแนนเฉลี่ย 3 ปีซ้อนหลัง มีแนวโน้มลดลงทุกปี สามารถสรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรมของ นักเรียนอยู่ในระดับต่ำกว่าค่ามาตรฐานของโรงเรียนร้อยละ 55 จึงต้องแก้ไขอย่างเร่งด่วน

จากการศึกษาเอกสาร สัมภาษณ์ และการสนทนากลุ่มสรุปได้ว่าปัญหาการสอนวรรณคดีไทย ที่สำคัญคือ ปัญหาด้านวิธีการจัดการเรียนรู้ของผู้สอน และปัจจัยด้านผู้เรียนคือ ผู้เรียนไม่เห็นความสำคัญ ไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ตลอดจนไม่เห็นคุณค่าของวรรณคดีที่ศึกษา และขาด ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยในที่สุด วิธีการที่จะแก้ปัญหาที่ได้กล่าวในข้างต้นนั้นก็คือ การพัฒนารูปแบบการ จัดการเรียนรู้นั้นเอง

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยพบว่ามีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ส่งเสริมการมี ส่วนร่วมของนักเรียนนั้น คือ Active Learning ซึ่งเป็นแนวการสอนประเภทหนึ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมี คุณลักษณะสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน McKinley (2010: 3) กล่าวเกี่ยวกับการสอนตาม แนวคิด Active Learning ว่าเป็นเทคนิคที่ผู้เรียนทำมากกว่าฟังบรรยาย โดยผู้เรียนจะค้นพบในสิ่งที่ทำ ารวมทั้งประมวลผลและประยุกต์ใช้ข้อมูล เช่นเดียวกับ ไพทอร์ย์ สีนลารัตน์ (2559: 24) ได้กล่าวว่าการสอน ตามแนวคิด Active Learning นั้น จะต้องเปิดปากศิษย์ ปิดปากครู เน้นการตั้งคำถามมากกว่าการบอก ความรู้ และกระตุ้นให้ผู้เรียนค้นหาคำตอบมากกว่าครูชี้แนะคำตอบจึงจะเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมี บทบาทในกิจกรรม มีชีวิตชีวา และตื่นตัวอยู่เสมอ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์รูปแบบการสอนที่สอดคล้องกับการ จัดการเรียนรู้อตามแนวคิด Active Learning มาใช้ในงานวิจัยครั้งนี้จำนวน 2 ประเภทได้แก่ 1) การเรียนรู้โดย ใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) และ 2) การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



**ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย
ตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์
และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย**

การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการสอนที่เน้นการสำรวจ ค้นคว้า และแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันโดยมีครูเป็นผู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนคิด สร้างความรู้ และแก้ปัญหาด้วยตัวเอง (Torp and Sage, 1998: 332-362) ในขณะที่ Akcay (2009: 20) ระบุว่า เป็นวิธีการเรียนรู้แบบสืบสอบ นักเรียนเผชิญกับสถานการณ์ใหม่ที่ต้องเรียนรู้โดยใช้คำถาม นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อหาวิธีแก้ปัญหามาในสถานการณ์จริงช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิดและการแก้ปัญหา ซึ่งสอดคล้องกับทศนา แคมมณี (2560: 138) ให้ความหมายว่าการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยปัญหานั้นอาจจะเป็นปัญหาจริง หรือผู้สอนจำลองสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้คิดแก้ปัญหาด้วยกระบวนการกลุ่ม จึงสรุปได้ว่าการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานสามารถพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้

การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เป็นแนวการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่ครูออกแบบมามีจุดมุ่งหมายให้เกิดความสนุกสนาน น่าสนใจ และไม่เกิดความเบื่อหน่าย ซึ่งผู้เรียนจะซึมซับความรู้ ความเข้าใจ และได้ฝึกคิดเองในเนื้อหาสาระระหว่างทำกิจกรรม โดยครูจะผู้อำนวยความสะดวก ให้คำแนะนำกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ (McGrath & MacEwan, 2011: 261; Stöblein, 2009: 4; วิโรจน์ ลักขณาอดิศร, 2552: ออนไลน์; ศิริชัย นามบุรี, 2556: ออนไลน์; สุทัศน์ เอกา, 2556: ออนไลน์) ดังนั้นการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสามารถช่วยเสริมสร้างความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความซาบซึ้ง นอกจากนี้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนการสอนอีกด้วย

ด้วยแนวคิด หลักการและเหตุผลดังกล่าว รวมทั้งเหตุผลที่ว่าทุกรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นหรือวิธีสอนแบบต่างๆไม่สามารถใช้ในการพัฒนานักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิภาพในทุกๆด้าน ทุกสถานการณ์และทุกเวลา สอดคล้องกับที่ วิชรา เล่าเรียนดี (2552: 44) ที่ได้เสนอแนวคิดที่รูปแบบการสอนและวิธีจัดการเรียนรู้มีมากมายหลายรูปแบบและหลายวิธี การเลือกใช้ควรให้เหมาะสมกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ลักษณะเนื้อหาวิชา ความพร้อมของนักเรียนและสื่อการเรียนรู้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาค้นคว้าวิจัยในเรื่อง “การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย” โดยได้กำหนดกรอบการพัฒนา และออกแบบการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) เพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพและประสิทธิผลของรูปแบบ ดังกรอบแนวคิดทฤษฎีและกรอบแนวคิดการวิจัยดังนี้

**รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย**



แนวคิดพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยสำหรับการพัฒนารูปแบบ ดังนี้

1.แนวคิด หลักการและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบระบบการเรียนการสอน การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยที่เกี่ยวกับการเรียนการสอนโดยเน้นการจัดการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยประยุกต์ใช้แนวคิดการออกแบบระบบการเรียนการสอน ADDIE Model (Kruse, 2009: 1) ร่วมกับการออกแบบการเรียนการสอนเชิงระบบของ ดิกค์ แคร์รี่ และแคร์รี่ (Dick, Carey and Carey, 2005: 1-8) และรูปแบบการจัดการเรียนการสอนของ จอยซ์และเวลล์ (Joyce and Weil, 2009: 9) ร่วมกับแนวคิดการวิจัยและพัฒนา (Research and Development)

1.1 การออกแบบระบบการเรียนการสอน ADDIE Model ซึ่งมีการปรับปรุงจากแนวคิดเดิมของ University of Florida ที่ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนให้มีความเป็นระบบ เกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กัน (Kruse ,2009: 1) ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นตอนการวิเคราะห์ (Analysis) เป็นการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นและแนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง 2) ขั้นตอนการออกแบบ (Design) เป็นการระบุกิจกรรมการเรียนรู้ การประเมินการเรียนรู้ การเลือกสื่อและวิธีการจัดการเรียนการสอน 3) ขั้นตอนการพัฒนา (Development) เป็นการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนานวัตกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ และพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผล 4) ขั้นตอนการนำไปใช้ (Implementation) เป็นการนำแผนการจัดการเรียนรู้ นวัตกรรม และเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้ไปใช้ในสถานการณ์จริง และ 5) ขั้นตอนการประเมินผล (Evaluation) เป็นการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ทุกระดับและประเมินผลการจัดการเรียนการสอนทุกองค์ประกอบ เพื่อยืนยันประสิทธิภาพของรูปแบบ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



แนวคิดพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

1.2 การออกแบบการเรียนการสอนเชิงระบบของ ดิกค์ แคร์รี่ และแคร์รี่ (Dick, Carey and Carey, 2005: 1-8) 1) กำหนดเป้าหมายการเรียนการสอน (identify instructional goals) เป็นการกำหนดผลลัพธ์ที่คาดหวัง โดยวิเคราะห์การปฏิบัติงาน (analyze performance) และวิเคราะห์ความต้องการจำเป็น (conduct needs assessment) 2) วิเคราะห์การเรียนการสอน (analyze instruction) เป็นขั้นของการวิเคราะห์ว่าจะต้องดำเนินการต่อไปอย่างไรให้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ 3) วิเคราะห์ผู้เรียนและบริบท (analyze learners and contexts) 4) เขียนวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม (write performance objective) เป็นการระบุให้ชัดเจนว่า ผู้เรียนจะสามารถทำอะไรได้บ้างในด้านความรู้และการปฏิบัติ 5) พัฒนาเครื่องมือประเมินผล (develop assessment instrument) 6) พัฒนากลยุทธ์การสอน (develop instructional strategy) 7) พัฒนาและเลือกสื่อการเรียนการสอน (develop and select instructional materials) 8) ออกแบบและประเมินผลระหว่างการเรียนการสอน (design and conduct formation evaluation of instruction) 9) ทบทวนการจัดการเรียนการสอน (revise instruction) และ 10) ออกแบบและการประเมินผลภายหลังการเรียนการสอน (design and conduct summative evaluation)

1.3 จอยซ์และเวลล์ (Joyce and Weil, 2009: 9) ได้เสนอรูปแบบการจัดการเรียนการสอน (Model of Teaching) เริ่มจากการเสนอภาพเห็นเหตุการณ์ในห้องเรียน (Scenario) โดยใช้การเล่าเรื่อง มีครูและนักเรียนเป็นผู้แสดงโดยจำลองเหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้นในห้องเรียน เพื่อนำไปสู่รูปแบบการจัดการเรียนการสอน ซึ่งแต่ละรูปแบบมีองค์ประกอบ 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนการสอน (The Model of Teaching) มี 4 ส่วน คือ กระบวนการเรียนการสอน (Syntax หรือ Phases) ระบบสังคม (Social System) หลักการตอบสนอง (Principle of Reaction) สิ่งสนับสนุนการเรียนการสอนของรูปแบบ หรือระบบสนับสนุน (Support System)

ส่วนที่ 2 การนำรูปแบบการจัดการเรียนการสอนไปใช้ (Application)

ส่วนที่ 3 สาระความรู้และทักษะในการปฏิบัติงานและสิ่งที่ส่งเสริมการเรียนรู้ (Instruction and Nurturant Effects)

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ในลักษณะของ Mixed Methods ประยุกต์แนวคิดการออกแบบระบบการสอน ADDIE Model ร่วมกับการออกแบบการสอนเชิงระบบของ ดิกค์ แคร์รี่ และแคร์รี่ และรูปแบบการจัดการเรียนการสอนของ จอยซ์ และเวลล์ โดยนำมาใช้ในการตัดสินใจเกี่ยวกับการวางแผนการจัดการเรียนการสอนและการดำเนินการเรียนการสอนทั้งระบบ

รูปแบบการจัดการเรียนวรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



แนวคิดพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. แนวคิด ทฤษฎีการเรียนการสอนตามแนวคิด Active Learning

2.1 การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem - Based Learning : PBL) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้สอนหรือผู้เรียนกำหนดสถานการณ์ปัญหาซึ่งมีลักษณะเกี่ยวกับชีวิตประจำวันและมีความสัมพันธ์กับผู้เรียนเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ค้นคว้า แสวงหาความรู้จนค้นพบคำตอบผ่านกระบวนการกลุ่ม จนนำไปสู่การตัดสินใจเลือกแนวทางหรือวิธีการแก้ปัญหาที่เหมาะสมโดยมีครูคอยแนะนำ (Torp and Sage, 1998: 332-362; Cunningham, 2003; Barrett, 2010: 165; ทิศนา แคมมณี, 2557: 138; นิวัฒน์ บุญสม, 2556: 50; รุสตา จะปะเกีย, 2558: 14; รุจิราพร รามศิริ, 2556: 165; สิรินทรา มินทะขัติ, 2556: 12) เช่นเดียวกับ สร้อยสน สกลรักษ์ (2549: 67) กล่าวว่า เป็นการจัดการเรียนรู้แบบเน้นปัญหาที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิธีการเรียน (Learn to Learn) เพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกแห่งการเรียนรู้ ปัญหาที่เป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้นี้ต้องมีความหมายและความสำคัญต่อผู้เรียน รวมทั้งต้องน่าสนใจ และกระตุ้นความอยากรู้อยากเรียน เพื่อดึงความสนใจของผู้เรียนให้เข้าสู่การคิดหาวิธีการ หรือกระบวนการแก้ปัญหา เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้พัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ และทักษะการแสวงหาแหล่งการเรียนรู้ที่เหมาะสม รวมทั้งกระบวนการเรียนรู้ที่อิงหลักวิชาการ โดยมีทักษะที่จำเป็นในการเรียนด้วยการใช้ปัญหาเป็นฐาน ก็คือทักษะในการแก้ปัญหา รวมทั้งกระบวนการแก้ปัญหาที่เป็นระบบ ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) มีกระบวนการ 5 ขั้นตอน คือ ดังนี้ 1) เสนอปัญหาหรือสถานการณ์ 2) ระดมสมองเพื่อวิเคราะห์ปัญหา 3) ระบุวิธีการแก้ปัญหา 4) ศึกษาข้อมูลด้วยตนเองและตัดสินใจเลือกวิธีแก้ปัญหา และ 5) นำเสนอวิธีการแก้ปัญหา และประเมินค่าของคำตอบ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะบูรณาการกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่สังเคราะห์ได้นี้ไปใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ของรูปแบบการเรียนการสอนวรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นต่อไป

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



แนวคิดพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2.2 การสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เป็นการสอนที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ ลงมือปฏิบัติ ด้วยกิจกรรมที่มีความหมาย และเป็นตัวกระตุ้นความรู้ ความคิด ตลอดจนเนื้อหาเพื่อที่จะฝึกหรือพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนด (Hereold, 1952: 429-504; Ohean, 1970: 6-7; วิโรจน์ ลักขณาอดิศร, 2550: 98; ศศิธร ลิจันทรพร, 2556: 45; ณัฐวดี สกณี, 2559: 24) กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ที่จะต้องให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมผ่านกระบวนการกลุ่มและจะต้องเกิดการเรียนรู้จากกิจกรรมที่ปฏิบัติ อีกทั้งจะต้องเน้นการมีส่วนร่วมและฝึกทักษะต่างๆ ร่วมกันโดยครูจะเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก ให้คำแนะนำ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) มีกระบวนการ 4 ขั้นตอน คือ ดังนี้ 1) ขั้นสร้างความสนใจ 2) ขั้นใช้กิจกรรม 3) ขั้นสะท้อนกลับ และ 4) ขั้นประเมินการเรียนรู้ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะบูรณาการกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานที่สังเคราะห์ได้ขึ้นไปใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ของรูปแบบการเรียนการสอนวรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นต่อไป

3. แนวคิด ทฤษฎีการเรียนการสอนวรรณคดีไทยเป็นการสอนวรรณคดีไทยที่เริ่มต้นจากการอ่าน ซึ่งเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้จากนั้นจึงสอนการวิจัยในประเด็นความงามทางภาษา คุณค่าด้านเนื้อหา โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นอีกทั้งยังเป็นการฝึกการคิดแก้ปัญหาโดยใช้วรรณคดีเป็นเครื่องมือ อีกทั้งครูจะต้องใช้ วิธีการสอนที่หลากหลายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน (บรรเทา กิตติศักดิ์, 2527: 137; สุจริต เพียรชอบ, 2540: 63-66; สมาน อัครภูมิ, 2550; ทศนา แซ่มณี, 2555; ชลธิชา หอมพุ่ม, 2557)

4. แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving: CPS) จากการศึกษากระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ของ Osborn (1953); Osborn (1963); Isaken Dorval & Treffinger (2000); Fogler, LeBlanc, & Rizzo (2009); Carmeli et al., (2013); รุจิรา พร รามศิริ (2556: 176); นิวัฒน์ บุญสม (2556: 59); พิชญาน์ พานะกิจ (2558: 150); ศศิธร ศรีวงษ์ญาติดี (2560: 50); และศศิพิมล ประพินพงศกร (2560: 14)

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



แนวคิดพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผู้วิจัยสังเคราะห์กระบวนการ ของรูปแบบการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์จากแนวคิดดังกล่าว พบว่ามี 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ความสามารถในการระบุปัญหา หมายถึง พฤติกรรมที่นักเรียนสามารถอธิบายสถานการณ์ที่ไม่พึงประสงค์ทุกอย่างที่เป็นไปได้ ตลอดจนเลือกปัญหาที่สำคัญที่สุดที่ต้องแก้ไขพร้อมระบุเหตุผล 2) ความสามารถในการเสนอแนวทางแก้ไข หมายถึง พฤติกรรมที่นักเรียนสามารถค้นหา และนำเสนอวิธีการแก้ปัญหาที่มีความหลากหลาย แปลกใหม่โดยไม่ขัดต่อศีลธรรม จรรยา ขนบธรรมเนียม ประเพณีและยังไม่มีประเพณีความเหมาะสมหรือถูกผิดของวิธีการแก้ปัญหา (3) ความสามารถในการตัดสินใจใช้ทางเลือก หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงว่านักเรียนมีความสามารถในการบอกข้อดี และข้อเสียของวิธีการแก้ปัญหาแต่ละวิธีการ และเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุดพร้อมระบุเหตุผล ในการเลือก และ(4) ความสามารถในการเผยแพร่ความคิด หมายถึง พฤติกรรมที่นักเรียนนำวิธีการแก้ปัญหาที่ตัดสินใจเลือกมานำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ เพื่อเป็นการเผยแพร่ให้เป็นที่ยอมรับ ซึ่งกระบวนการทั้ง 4 ขั้นตอนดังกล่าว ผู้วิจัยนำมากำหนดเป็นองค์ประกอบสำคัญของความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ในงานวิจัย

5. แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับความซาบซึ้ง ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยคือ ความเข้าใจในด้าน ความหมาย กลวิธีการใช้ภาษา และเข้าถึงความรู้สึกทางอารมณ์วรรณคดีที่ศึกษาด้วยกระบวนการวิจัยคุณ และการวิจารณ์วรรณคดี เพราะจะทำให้นักเรียนเข้าถึงวรรณคดีที่ต่อเนื่องกัน การวิจารณ์วรรณคดี คือ การมองวรรณคดี อย่างรอบด้านจนเกิดความเข้าใจ ในวรรณคดีอย่างแจ่มแจ้งจนนักเรียนเกิดความเข้าใจซาบซึ้ง ตระหนักในคุณค่า หวงแหนต้องการรักษาไว้ เป็นสมบัติของชาติ ส่วนการวิจารณ์ คือ การแสดงความคิดเห็นต่อวรรณคดีนั้น ๆ สามารถตัดสินว่ามีคุณค่าดีเด่น หรือมีข้อด้อยอย่างไร จากการสังเคราะห์ขั้นตอนการสอนเพื่อให้เกิดความซาบซึ้งสามารถสรุปได้ว่าต้องอาศัยกลวิธี และขั้นตอนในการสนับสนุนได้ดังนี้ 1) ร่วมกันอ่านออกเสียง 2) ศึกษาวรรณคดีอย่างรอบด้าน 3) ถ่ายทอดความคิดสู่งานเขียน 4) แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และ 5) เผยแพร่ผลงานสู่สังคม (Whitehead (1980); Madison matropolitan school district (2000); Interlandi (2004); รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2549: 121); เปรม สอนสมุทร (2558:98); ศิวกานท์ ปทุมสูติ (สัมภาษณ์, 23 ตุลาคม 2561); วินิตา ดิถียนต์ (สัมภาษณ์, 1 พฤศจิกายน 2561); ธเนศ เวศร์ภาดา (สัมภาษณ์, 1 กรกฎาคม 2561); สหโรจน์ กิตติมหาเจริญ (สัมภาษณ์, 22 กรกฎาคม 2562)) ผู้วิจัยได้นำไปประยุกต์ใช้ ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ของรูปแบบการเรียนการสอนวรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นต่อไป

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยสำหรับการพัฒนารูปแบบ ดังนี้

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการพัฒนานวัตกรรมการสอน โดยใช้ระเบียบการวิจัยแบบการผสมผสานวิธีการวิจัย (Mixed Methods Research) ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R1) เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis : A) ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development: D1) เป็นการออกแบบและพัฒนา (Design and Development : D & D) ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research: R2) เป็นการนำไปใช้จริง (Implementation : I) ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D2) เป็นการประเมินผล (Evaluation : E) และขั้นตอนที่ 5 การขยายผล (Dissemination Diffusion)

วรรณคดีไทย หมายถึง งานเขียนบันเทิงคดีที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนดให้เลือกเรียน และเสนอให้เลือกเรียนตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง วรรณคดีสำหรับจัดการเรียนการสอนภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ คำฉันท์เรื่อง สามัคคีเภทคำฉันท์ วรรณกรรมแปลเรื่อง สามก๊ก ตอน กวนอู ไปรับราชการกับโจโฉ และเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่มีพื้นฐานมาจากรูปแบบการเรียนรู้ 2 ประเภทได้แก่ 1) การเรียนแบบแก้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) คือ การจัดการเรียนการสอนโดยครูนำปัญหามาใช้ นักเรียนจะได้พบกับปัญหา แล้วผ่านกระบวนการคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ กระบวนการแก้ปัญหานักเรียน จะได้ทำงานเป็นกลุ่ม มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน โดยครูมีบทบาทในการกำหนดสถานการณ์หรือเสนอปัญหาที่เกิดขึ้น ให้คำแนะนำหรือคำปรึกษา และช่วยอำนวยความสะดวกแก่นักเรียนในการแสวงหาแหล่งข้อมูล การศึกษาข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล ของนักเรียน และ 2) การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based Learning) คือ การสอน ที่ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ ลงมือปฏิบัติด้วยกิจกรรมที่มีความหมาย และเป็นตัวกระตุ้นความรู้ ความคิด ตลอดจนเนื้อหาเพื่อที่จะฝึกหรือพัฒนานักเรียน ให้เกิดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนด

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิด Active Learning ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการจัดการเรียนรู้ 4) การวัดและประเมินผล และ 5) เงื่อนไขสำคัญในการนำรูปแบบไปใช้ให้ประสบผลสำเร็จซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความคิด (A: Activating): เป็นขั้นที่ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียน โดยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้เห็นความสำคัญของวรรณคดีไทย โดยใช้การสนทนา การตั้งคำถาม การยกตัวอย่าง การใช้กิจกรรม เพื่อทบทวนความรู้เดิมก่อนการนำเสนอความรู้ใหม่ พร้อมแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนทราบ

ขั้นที่ 2 พิจารณาเนื้อหา (C: Considering) เป็นขั้นที่ผู้สอนนำเสนอสถานการณ์ปัญหาที่ท้าทาย และมีความสัมพันธ์กับประสบการณ์ผู้เรียนจากตัวบทวรรณคดีไทย ให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์สาเหตุปัญหาความขัดแย้ง และตัดสินใจเลือกประเด็นปัญหาที่สำคัญที่สุด 1 ประเด็น มี 3 ขั้นตอนย่อย คือ

2.1 อ่านแบบวิจักษ์ (Analyzing) การอ่านออกเสียงเพื่อให้นักเรียนเข้าถึงความไพเราะของวรรณคดี อ่านอย่างละเอียดเพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงความหมายของเนื้อหาและความงามในภาษาที่วิจิตรในวรรณคดี

2.2 ตระหนักในคุณค่า (Appreciating) การส่งเสริมให้นักเรียนสนทนาสะท้อนคิดในประเด็นคุณค่าของวรรณคดีที่ปรากฏโดยการเลือกตัวบทจากวรรณคดีที่ครูนำเสนอ คนละ 1 ส่วนวนที่ผู้เรียนเห็นว่ามีความไพเราะในด้านความหมาย เสียง โวหาร และอารมณ์จนทำให้เกิดความซาบซึ้งใจมาพูดหรือเขียนสะท้อนให้ครูผู้สอนฟัง

2.3 ระบุปัญหาที่พบ (Identifying) นักเรียนร่วมกันระบุปัญหาทุกปัญหาที่ปรากฏในตัวบทวรรณคดีไทย

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

ขั้นที่ 3 พิจารณาแนวทางแก้ไข (Trying the solutions) เป็นขั้นที่นักเรียนวิเคราะห์ปัญหาพร้อมกัน และหาแนวทางในการแก้ปัญหา แบ่งเป็น 2 ขั้นตอน คือ

- 3.1 ร่วมสนทนา (Discussing) วิเคราะห์ว่าในตัวอย่างวรรณคดีใช้วิธีการใดในการแก้ปัญหา
- 3.2 ค้นหาวิธีแก้ปัญหาใหม่ (Finding new solutions) ที่แตกต่าง จากตัวอย่าง พร้อมทั้งบอกผลกระทบ

ขั้นที่ 4 เลือกใช้วิธีที่เหมาะสม (I: Ideating best solutions) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาวิธีใหม่ที่แตกต่างจากตัวอย่างเดิม พร้อมทั้งบอกผลของการแก้ปัญหาว่าผลที่ได้เป็นอย่างไร และบอกเหตุผลที่เลือกวิธีดังกล่าว

ขั้นที่ 5 ทบทวนความเป็นไปได้ (V: Verifying for appreciation) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนและครูจะร่วมกันทบทวนเพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ของวิธีการแก้ปัญหาที่เลือกกว่าวิธีการแก้ปัญหาใหม่นั้นที่แตกต่างจากการแก้ปัญหาในวรรณคดีต้นฉบับ ซึ่งสามารถแก้ปัญหาได้ตรงกับสาเหตุ อีกทั้งไม่ขัดกับหลักศีลธรรมในสังคมหรือไม่

ขั้นที่ 6 ขยายความรู้สู่ชุมชน (E: Expanding) เป็นขั้นที่นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานออกมาเพื่อนำเสนอแนวคิดของตน หรือของกลุ่มให้นักเรียนคนอื่นๆ ได้รับรู้ ตลอดจนนำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ เพื่อเป็นการเผยแพร่สู่ชุมชน

คุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ หมายถึง ค่าคุณภาพของรูปแบบที่ได้จากระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 11 คนจากการการสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) ประกอบด้วย 1) ด้านหลักสูตรและการสอนจำนวน 3 คน 2) ด้านการสอนวรรณคดีไทยจำนวน 2 คน 3) ด้านการสอนตามแนวคิด Active Learning จำนวน 1 คน 4) ด้านการสอนเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์จำนวน 2 คน 5) ด้านการสอนเพื่อส่งเสริมความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยจำนวน 1 คน และ 6) ด้านการวัดและประเมินผลจำนวน 2 คน รวม 11 คน ที่ยืนยันความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

ประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ หมายถึง ผลจากการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นไปใช้เพื่อส่งเสริมความสามารถ ในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ประกอบด้วย 1) ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ 2) พัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ 3) ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย และ 4) ความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนา

รูปแบบการจัดการเรียนรู้อรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ หมายถึง พฤติกรรมที่นักเรียนสามารถวิเคราะห์แนวทางในการแก้ปัญหา ตลอดจนกำหนดขั้นตอนหรือวิธีการขึ้นใหม่ที่แตกต่างจากการแก้ปัญหาในวรรณคดีต้นฉบับ ซึ่งสามารถแก้ปัญหาได้ตรงกับสาเหตุ อีกทั้งไม่ขัดกับหลักศีลธรรมในสังคม โดยวัดได้จากแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) ความสามารถในการระบุปัญหา 2) ความสามารถในการเสนอแนวทางแก้ไข 3) ความสามารถในการตัดสินใจให้ทางเลือก และ 4) ความสามารถในการเผยแพร่ความคิด ซึ่งประเมินจากแบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย หมายถึง การวิจักขณ์ และวิจารณ์วรรณคดีที่ศึกษา จนเกิดความเข้าใจในด้านความหมาย ความเข้าใจในด้านวิธีการใช้ภาษา และความเข้าใจในด้าน การเข้าถึงความรู้สึทางอารมณ์ของวรรณคดีที่ศึกษาซึ่งวัดจากแบบประเมินความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย หมายถึง ระดับความรู้สึกชอบไม่ชอบของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยวัดจากแบบสอบถามในประเด็นความพึงพอใจต่อเนื้อหา ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ ความพึงพอใจต่อครูผู้สอน และความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับ

นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หมายถึง ผู้เรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งกำลังเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 ซึ่งเป็นโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



องค์ประกอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

จากการศึกษาแนวคิดกระบวนการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning ซึ่งประกอบด้วย แนวคิด หลักการและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบระบบการเรียนการสอน การเรียนการสอนตามแนวคิด Active Learning การเรียนการสอนวรรณคดีไทย กระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving: CPS) ความซาบซึ้ง ผู้วิจัยนำมาพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโดยใช้ชื่อรูปแบบว่า “ACTIVE Model” และมี องค์ประกอบของรูปแบบ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ หลักการ วัตถุประสงค์ กระบวนการจัดการ เรียนรู้ การวัดและประเมินผล และเงื่อนไขสำคัญในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดี ไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



องค์ประกอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

หลักการ

การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ประยุกต์ระหว่างการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเพื่อมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยผู้เรียนเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้และแสดงความรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติ

วัตถุประสงค์

เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย

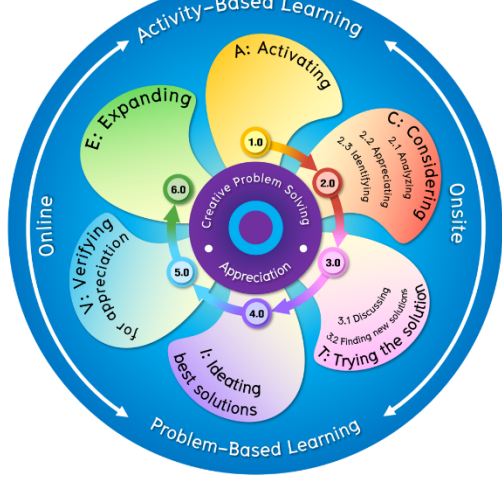
กระบวนการจัดการเรียนรู้

- ขั้นที่ 1 **A: Activating** (กระตุ้นความคิด)
- ขั้นที่ 2 **C: Considering** (พิจารณาเนื้อหา)
 - 2.1 Analyzing (อ่านแบบบริบท)
 - 2.2 Appreciating (ตระหนักในคุณค่า)
 - 2.3 Identifying (ระบุปัญหาที่พบ)
- ขั้นที่ 3 **T: Trying the solution** (พิจารณาแนวทางแก้ไข)
 - 3.1 Discussing (ร่วมสนทนา)
 - 3.2 Finding new solution (ค้นหาวิธีการแก้ปัญหาใหม่)
- ขั้นที่ 4 **I: Ideating best solution** (เลือกวิธีที่เหมาะสม)
- ขั้นที่ 5 **V: Verifying for appreciation** (ทบทวนความเป็นไปได้)
- ขั้นที่ 6 **E: Expanding** (ขยายความรู้สู่ชุมชน)

การวัดและประเมินผล

- 1) การประเมินผลเพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์
- 2) การประเมินตามสภาพจริงความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย
- 3) การประเมินตามพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ACTIVE Model

ACTIVE MODEL



ปัจจัยสนับสนุนในการนำรูปแบบไปใช้

- 1) ความรักและชื่นชอบในวรรณคดีไทยของครูผู้สอน
- 2) ความรู้อย่างละเอียดและรอบด้านในวรรณคดีไทยของครูผู้สอน
- 3) ศิลปะการเล่าเรื่อง เทคนิคการถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างน่าสนใจ ตลอดจนความสามารถในการประยุกต์เนื้อหาในวรรณคดีไทยให้เชื่อมโยงกับสังคมปัจจุบันได้ของครูผู้สอน

แผนภาพที่ 2 รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



องค์ประกอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

จากแผนภาพที่ 2 รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีรายละเอียดดังนี้

หลักการ

การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ประยุกต์ระหว่างการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเพื่อมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยผู้เรียนเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้และแสดงความรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติ

วัตถุประสงค์

เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย

กระบวนการจัดการเรียนรู้

กระบวนการจัดการเรียนรู้ของรูปแบบประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความคิด (A: Activating): เป็นขั้นที่ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียนโดยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้เห็นความสำคัญของวรรณคดีไทย โดยใช้การสนทนา การตั้งคำถาม การยกตัวอย่าง การใช้กิจกรรม เพื่อทบทวนความรู้เดิมก่อนการนำเสนอความรู้ใหม่ พร้อมแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนทราบ

ขั้นที่ 2 พิจารณาเนื้อหา (C: Considering) เป็นขั้นที่ผู้สอนนำเสนอสถานการณ์ปัญหาที่ท้าทาย และมีความสัมพันธ์กับประสบการณ์ผู้เรียนจากตัวบทวรรณคดีไทย ให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์สาเหตุปัญหาความขัดแย้ง และตัดสินใจเลือกประเด็นปัญหาที่สำคัญที่สุด 1 ประเด็น มี 3 ขั้นตอนย่อย คือ

2.1 อ่านแบบวิพากษ์ (Analyzing) การอ่านออกเสียงเพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงความไพเราะของวรรณคดี อ่านอย่างละเอียดเพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงความหมายของเนื้อหาและความงามในภาษาที่กวีแฝงไว้ในวรรณคดี

2.2 ตระหนักในคุณค่า (Appreciating) การส่งเสริมให้ผู้เรียนสนทนาสะท้อนคิดในประเด็นคุณค่าของวรรณคดีที่ปรากฏโดยการเลือกตัวบทจากวรรณคดีที่ครูนำเสนอคนละ 1 ส่วนวนที่ผู้เรียนเห็นว่ามีความไพเราะในด้านความหมาย เสียง โวหาร และอารมณ์จนทำให้เกิดความซาบซึ้งใจมาเล่าหรือสะท้อนให้ครูผู้สอนฟัง

2.3 ระบุปัญหาที่พบ (Identifying) นักเรียนร่วมกันระบุปัญหาทุกปัญหาที่ปรากฏในตัวบทวรรณคดีไทย

ขั้นที่ 3 พิจารณาแนวทางแก้ไข (Trying the solutions) เป็นขั้นที่ผู้เรียนวิเคราะห์ปัญหาร่วมกัน และหาแนวทางในการแก้ปัญหา แบ่งเป็น 2 ขั้นตอน คือ

3.1 ร่วมสนทนา (Discussing) วิเคราะห์ว่าในตัวบทวรรณคดีใช้วิธีการใดในการแก้ปัญหา

3.2 ค้นหาวิธีแก้ปัญหาใหม่ (Finding new solutions) ที่แตกต่างจากตัวบท พร้อมทั้งบอกผลกระทบ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



องค์ประกอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ขั้นที่ 4 เลือกใช้วิธีที่เหมาะสม (I: Ideating best solutions) เป็นขั้นที่ผู้เรียนตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาวิธีใหม่ที่แตกต่างจากตัวบทเดิมพร้อมทั้งบอกผลของการแก้ปัญหาว่าผลที่ได้เป็นอย่างไร และบอกเหตุผลที่เลือกวิธีดังกล่าว

ขั้นที่ 5 ทบทวนความเป็นไปได้ (V: Verifying for appreciation) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนและครูจะร่วมกันทบทวนเพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ของวิธีการแก้ปัญหาที่เลือกกว่าวิธีการแก้ปัญหาใหม่นั้นที่แตกต่างจากการแก้ปัญหาในวรรณคดีต้นฉบับ ซึ่งสามารถแก้ปัญหาได้ตรงกับสาเหตุ อีกทั้งไม่ขัดกับหลักศีลธรรมในสังคมหรือไม่

ขั้นที่ 6 ขยายความรู้สู่ชุมชน (E: Expanding) เป็นขั้นที่ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานออกมาเพื่อนำเสนอแนวคิดของตน หรือของกลุ่มให้ผู้เรียนคนอื่น ๆ ได้รับรู้ ตลอดจนนำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ เพื่อเป็นการเผยแพร่สู่ชุมชน

การวัดและประเมินผล

1. ประเมินผลเพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ หมายถึง พฤติกรรมที่ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์แนวทางในการแก้ปัญหา โดยวัดได้จากแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) ความสามารถในการระบุปัญหา 2) ความสามารถในการเสนอแนวทางแก้ไข 3) ความสามารถในการตัดสินใจใช้ทางเลือก และ 4) ความสามารถในการเผยแพร่ความคิดประเมินจากแบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
2. ประเมินผลตามสภาพจริงความซาบซึ้งที่มีต่อวรรณคดีไทย หมายถึง ความเข้าใจในด้านความหมาย ด้านวิธีการใช้ภาษา และเข้าถึงความรู้สึกทางอารมณ์ของวรรณคดีที่ศึกษา ซึ่งประเมินจากแบบวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3. ประเมินความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบฯ ที่พัฒนาขึ้น หมายถึง ระดับความรู้สึกรับชอบไม่ชอบของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยวัดจากแบบสอบถามในประเด็นด้านเนื้อหา ด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านครูผู้สอน และด้านประโยชน์ที่ได้รับ

ปัจจัยสนับสนุนในการนำรูปแบบไปใช้

1. ความรักและชื่นชอบในวรรณคดีไทยของครูผู้สอน
2. ความรู้อย่างละเอียดและรอบด้านในวรรณคดีไทยของครูผู้สอน
3. ศิลปะการเล่าเรื่อง เทคนิคการถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างน่าสนใจตลอดจนความสามารถประยุกต์เนื้อหาในวรรณคดีไทยให้เชื่อมโยงกับสังคมปัจจุบันของครูผู้สอน

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



เอกสารอ้างอิง

- กุสุมา รักษมณี. (2547). **วรรณสารวิจัย**. กรุงเทพฯ : แม่คำผาง.
- ชลธิชา หอมพุ่ม. (2557). “การพัฒนารูปแบบการสอนวรรณคดีไทยโดยประยุกต์ใช้ร้อยสัจสีเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณและแก้ไขปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ณัฐวุฒิ สกุนี. (2559). “การพัฒนาเจตคติ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และพฤติกรรมการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน.” วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทีศนา แคมมณี. (2555). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- . (2557). **14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บรรเทา กิตติศักดิ์. (2527). **เอกสารประกอบการสอนวิชาจริยธรรมทางการศึกษา**. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- นิวัฒน์ บุญสม. (2556). “แนวคิดของกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมนวัตกรรมด้านสุขภาพของนักเรียนที่มีความสามารถ พิเศษทางวิทยาศาสตร์.” ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พิชญานันท์ พานะกิจ. (2558). “การพัฒนารูปแบบการสอนเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา.” วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ไพฑูริย์ สีนารถัน. (2559). **ความเป็นครูและการพัฒนาครูมืออาชีพ**. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รุจิราพร รามศิริ. (2556). “การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์โดยใช้การวิจัยเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะการวิจัย ทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และจิตวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา.” ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- รุสตา จะปะเกีย. (2558). “ผลของการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยาและความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6.” วิทยานิพนธ์. สงขลา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



เอกสารอ้างอิง

- วิชา เล่าเรียนดี. (2552). **รูปแบบแลกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิด**. พิมพ์ครั้งที่ 5. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). **วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21**. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.วิจารณ์ ลักขณาอติสร. (2552). **สร้างลูกให้เก่งด้วย BBL (Brain Based Learning)**. เข้าถึงเมื่อ 21 พฤศจิกายน. เข้าถึงได้จาก <http://suresri.iqetweb.com/index.php?lite=article&qid=377603.learning>.
- วินิตา ดิถียนดี. (2561). นักเขียน. สัมภาษณ์, 1 พฤศจิกายน 2561.
- “ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561-2580.” (2561). **ราชกิจจานุเบกษา** เล่ม 135, ตอนที่ 82 ก (13 ตุลาคม) : 1.
- ศศิธร ลิจินทร์พร. (2556). “การพัฒนาแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์ สื่อสารเคลื่อนที่เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษา ตอนปลาย.” วิทยานิพนธ์ กศ.ม. เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศศิธร ศรีวังษ์ญาติดี (2560). “การพัฒนาแบบการเรียนรู้โปรแกรมหุ่นยนต์ด้วยวัฏจักรการเรียนรู้ 7E เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์.” **วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา** 12, 3 (กรกฎาคม-กันยายน) : 185-201.
- ศศิพิมล ประพินพงศกร. (2560). “การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ด้วยการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ตามทฤษฎีกิจกรรมโดยใช้คอมพิวเตอร์สนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมห้องสมุดสำหรับนิสิตวิชาชีพสารสนเทศ.” วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริชัย นามบุรี (2556). **การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน: แนวทางการจัดการเรียนรู้ในระบบอีเลิร์นนิ่งให้สำเร็จตามเป้าหมาย**. เข้าถึงเมื่อ 22 พฤศจิกายน. เข้าถึงได้จาก <http://ictbl.blogspot.com/2013/11/blog-post.html>.
- ศิวกานท์ ปทุมสูติ. (2561). นักเขียน. สัมภาษณ์, 23 ตุลาคม 2561.
- สมาน อัครภูมิ. (2550). **เส้นทางสู่คุณภาพและมาตรฐานการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 3. อุบลราชธานี : ห้างหุ้นส่วนจำกัดอุบลกิจออฟเซตการพิมพ์.
- สร้อยสน สกลรักษ์. (2541). “แนวการสอนวรรณคดีมรดกในระดับมัธยมศึกษา.” **วารสารครุศาสตร์** ปีที่ 26, 2 (พ.ย. 2540-ก.พ. 2541) : หน้า 39-49.

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



เอกสารอ้างอิง

- สิรินทรา มินทะซิติ. (2556). "ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่องพื้นที่ผิว และ ปริมาตร ที่มีต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และความสามารถในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3." ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุจรีต เพียรชอบ. (2540). "ครุติ". *วารสารวิทยากร*, (สิงหาคม) : 63-66.
- สุทัศน์ เอกา. (2556). *การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน*. เข้าถึงเมื่อ 16 พฤศจิกายน. เข้าถึงได้จาก <http://www.krumontree.com/www/index.php/documents/74-abl-activity-based>
- Akçay, B. (2009). "Problem-Based Learning in Science Education." *Journal of Turkish Science Education* 6, (1) : 26-30.
- Barrett, (2010). "The problem-based learning process as finding and being in flow." *Innovations in Education and Teaching International*. 47, (2) : 165.
- Carmeli, A., et al. (2013). "Transformational leadership and creative problem-solving: The mediating role of psychological safety and reflexivity." *The Journal of Creative Behavior* 48, (2) : 115-135.
- Cunningham, W.G., & Cordeiro, P.A. (2003). *Educational leadership: a problem-based approach*. Boston: Allyn and Bacon.
- Dick, Carey and Carey, (2005). *The systematic Design of instruction*. Glenview, IL : Scott. Glenview, IL : Scott.
- Interlandi, S.J. and Kilham, S.S. (2004). "Limiting resources and the regulation of diversity in phytoplankton communities." *Ecology*. 82(2001) 1270-1282.
- Isaksen, S.G., & Treffinger, D.J. (2004). "Celebrating 50 years of reflective practice: Versions of creative problem solving." *Journal of Creative Behavior* 38, (2) : 75-101.
- Joyce, B., Weil, M., Calhoun, E. (2009). *Models of teaching*. (8th ed.). Boston, MA: Pearson Education, Inc.
- Kruse, K. (2009). *Introduction to instructional design and the ADDIE model*. Retrieved 30 October . from http://www.e-learningguru.com/articles/art2_1.htm.
- McKinsey. (2010). *How the world's most improved school systems keep getting better*. Retrieved June 12, 2012, from <http://mckinseysociety.com/how-the-worlds-most-improved-school-systems-keepgetting-better/>

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



เอกสารอ้างอิง

- Madison metropolitan school district. (2000). **LiteraryAppreciation**. [online].
Available from: <http://www.madison.k12.wi.us/tnl/langarts/litappreciat.htm>
- Osborn, A. (1953). **Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative Problem Solving**. New York, NY : Charles Scribner's Sons.
- _____. (1963). **Applied imagination: Principles and procedures of creative thinking** (3rd ed.). New York, NY: Charles Scribner's Sons.
- RIZZO, (2009). Aproximación Teórica a La Intervención Psicosocial. **Revista Electrónica de Psicología Social – Poiésis** 17, (2) : 1-6.
- Torp, Linda & Sara Sage. (1998). **Problem as Possibilities : Problem Based Learning for K-12**. Alexandria, Virginia : Association for Supervision and Curriculum Development.
- Whitehead, Alfred N. (1980). **The Aims of Education and other Essay**. New York: The Free press.

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



28

ภาคผนวก ก
แผนการจัดการเรียนรู้หน่วยที่ 3
เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้างถวายนฎีกา

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย





แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย วิชาภาษาไทย รหัสวิชา ท 33102
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เวลา 300 นาที จำนวน 1.0 หน่วย
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องเรื่องขุนช้าง ขุนแผน ตอนขุนช้างถวายฎีกา เวลา 6 คาบ

มาตรฐานการเรียนรู้

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

2. ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 ตัวชี้วัด

ม.4-6/2 วิเคราะห์ลักษณะเด่นของวรรณคดีเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ และวิถีชีวิตของสังคมในอดีต

ม.4-6/3 วิเคราะห์และประเมินคุณค่า ด้านวรรณศิลป์ของวรรณคดี และวรรณกรรมในสถานะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ

ม.4-6/4 สังเคราะห์ข้อคิดจากวรรณคดี และวรรณกรรมเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) วิเคราะห์ลักษณะเด่นและคุณค่าของบทเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้างถวายฎีกาได้
- 2) นำข้อคิดที่ได้จากเรื่องไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตจริงได้

4. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

เสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน เป็นบทประพันธ์ที่มีคุณค่าทั้งด้านเนื้อหา ด้านวรรณศิลป์ และด้านสังคม ซึ่งการที่เข้าใจเนื้อหาของเรื่องจนเห็นคุณค่าและเกิดความซาบซึ้งได้นั้นจำเป็นต้องรู้คำศัพท์ซึ่งมีความหมายเชิงเนื้อหา รู้หลักการวิเคราะห์ลักษณะเด่นของวรรณคดีเพื่อจะได้ถอดความบทประพันธ์ และเข้าใจเนื้อหาของเรื่องได้อย่างถูกต้อง ตลอดจนอธิบายลักษณะและคุณค่าด้านวรรณศิลป์และรสวรรณคดีได้ ทั้งนี้เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้างถวายฎีกา ยังสะท้อนภาพสังคมและวัฒนธรรมไทยสมัยอยุธยาและรัตนโกสินทร์ตอนต้น และยังให้ข้อคิดที่มีคุณค่าเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

5. สาระการเรียนรู้

- หลักการวิเคราะห์และวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมเบื้องต้น
- การพิจารณาเนื้อหาและกลวิธีในวรรณคดีและวรรณกรรม
- หลักการ วิธีการแก้ปัญหาและนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 6.1 ความสามารถในการสื่อสาร
- 6.2 ความสามารถในการคิด

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



6.3 ความสามารถในการแก้ปัญหา

6.4 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้ 2. มุ่งมั่นในการทำงาน 3. รักความเป็นไทย

8. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

 การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตาม “ACTIVE Model”

คาบเรียนที่ 1

ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความคิด (Activating) เวลา 20 นาที

สื่อการเรียนรู้ กล้องปริศนา

1. นักเรียนนั่งเป็นวงกลมใหญ่ 1 วง โดยมีครูสอนนั่งอยู่ในวงด้วย
2. นักเรียนส่งกล้องปริศนาไปทางขวามือ ในระหว่างนั้นครูจะเล่านิทานพื้นบ้านเรื่องตำนานพันท้ายนรสิงห์
3. เมื่อครูเล่าแล้วเปลี่ยนคำว่า “พันท้ายนรสิงห์” (นิทานในห้องเรียนของโรงเรียน) ให้นักเรียนที่ถือกล้องหยิบสิ่งของในกล่องออกมา 1 ชิ้นแล้ววางไว้กลางวง พร้อมทั้งแสดงความคิดเห็นของที่หยิบได้เกี่ยวข้องกับวรรณคดีเรื่องใดของไทย (ทำเช่นนี้ประมาณ 4-5 รอบ ก็จะได้สิ่งของเพียงพอที่จะสรุปได้ว่า ของทั้งหมดนั้นเกี่ยวข้องกับวรรณคดีเรื่อง เสภาเรื่องขุนช้าง-ขุนแผน
4. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปคุณค่าของตำนานพันท้ายนรสิงห์ และนำเข้าสู่เสภาเรื่องขุนช้าง-ขุนแผน
5. ครูชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนทราบ

คำถามกระตุ้นความคิด

- นักเรียนคิดว่าเสภาเรื่องขุนช้าง-ขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับประเด็นใด

คาบเรียนที่ 1-2

ขั้นที่ 2 ทินิจเนื้อหา (C: Concentrating) เวลา 80 นาที

- สื่อ/แหล่งการเรียนรู้
1. หนังสือเรียน วรรณคดีฯ ม.6
 2. เกม “ตามหาความหมาย”
 3. บัตรตัวบทวรรณคดีไทย

2.1 อ่านแบบวิจักษณ์ (Analyzing) นักเรียนและครูศึกษาตัวบทวรรณคดีไทย

ร่วมกันตามขั้นตอนต่อไปนี้

2.1.1 นักเรียนเล่นเกม “ตามหาความหมาย” นักเรียนจับคำศัพท์ยากในตัวบทวรรณคดีคนละ 1 คำ และค้นหาความหมายจากพจนานุกรมหรือสื่อออนไลน์ จากนั้นให้นักเรียนแต่ละคนบอกความหมายของคำศัพท์ที่ตนเองค้นหาค้นหาเพื่อนในห้องเพื่อให้สมาชิกในห้องจดบันทึกลงในหนังสือเรียน

2.1.2 นักเรียนสุมหยิบบัตรตัวบทวรรณคดีไทยจากกล่องปริศนาคนละ 1 บัตร และให้นักเรียนถอดคำประพันธ์ (รอบที่ 1) จากตัวบทที่นักเรียนจับได้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



2.1.3 นักเรียนจับคู่กับเพื่อนแล้วถอดคำประพันธ์ให้เพื่อนฟัง และให้เพื่อช่วยเติมเต็มในส่วนที่ยังคิดว่าไม่สมบูรณ์ถอดคำประพันธ์ (รอบที่ 2)

คาบเรียนที่ 3

ชั้นที่ 2 พินิจเนื้อหา (ต่อ) (C: Concentrating) เวลา 30 นาที
สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ หนังสือเรียน วรรณคดีฯ ม.6

2.1. ครูและนักเรียนถอดคำประพันธ์ (รอบที่ 3) ร่วมกันทั้งห้องโดยเมื่อถึงบทประพันธ์ที่นักเรียนรับผิดชอบครูก็ให้นักเรียนนำเสนอเนื้อความที่ได้จากการถอดคำประพันธ์ ครูช่วยเติมเต็มการถอดคำประพันธ์ให้สมบูรณ์และถูกต้อง

2.1.6 นักเรียนอ่านออกเสียงร่วมกันหลังจากถอดคำประพันธ์ครบทุกบท และอภิปรายร่วมกันในประเด็นการรับรู้อารมณ์ความรู้สึกของผู้เขียนที่สอดแทรกลงไปในบทประพันธ์

คาบเรียนที่ 3-4

ชั้นที่ 2 พินิจเนื้อหา (ต่อ) (C: Concentrating) เวลา 70 นาที
สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียน วรรณคดีฯ ม.6
2. ใบงานที่ 1.1 เรื่อง สรรพสารน่ารู้ ตอนขุนช้างถวายฎีกา
3. ใบงานที่ 1.2 เรื่อง ศิลป์และรสแห่งภาษา ตอนขุนช้างถวายฎีกา

2.2 ตระหนักในคุณค่า (Appreciating) เวลา 40 นาที

นักเรียนพิจารณาพร้อมกับครูผู้สอนว่าผู้แต่งใช้กลวิธีใดในการแต่งคำประพันธ์ คือ การวิเคราะห์ว่าผู้เขียนใช้โวหารการเขียนและโวหารภาพพจน์ใดในการสร้างสรรค์บทประพันธ์ ให้เกิดความงามและความไพเราะของภาษา โดยพิจารณาการเลือกใช้คำ การสรรคำและการจัดวางคำที่เลือกสรรแล้วให้ต่อเนื่องไพเราะเหมาะสมได้จังหวะถูกต้องตามโครงสร้างภาษา ก่อให้เกิดความรู้สึกอารมณ์และเห็นภาพพจน์

2.3 ระบุปัญหาที่พบ (Identifying) เวลา 30 นาที

นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์สาเหตุปัญหาความขัดแย้งที่ปรากฏในวรรณคดีให้ได้มากที่สุด และตัดสินใจเลือกประเด็นปัญหาที่สำคัญที่สุดเพียง 1 ประเด็นจากรวรรณคดีที่ได้เรียน

คำถามกระตุ้นความคิด

- นักเรียนคิดว่าปัญหาที่เลือกนั้นส่งผลกระทบต่อใครบ้าง เพราะเหตุใด

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



การเรียนรู้ที่ 5

ขั้นที่ 3 พิจารณาแนวทางแก้ไข (Trying the solutions) เวลา 50 นาที

- สื่อ/แหล่งการเรียนรู้
1. หนังสือเรียน วรรณคดีฯ ม.6
 2. กิจกรรม “ไม้ค้ำเสีง”
 3. กิจกรรมตารางความคิด

3.1 การสนทนา (Discussion) นักเรียนปฏิบัติกิจกรรม “ไม้ค้ำเสีง” โดยครูจะส่งไม้โครโฟนไปรอบห้องเมื่อนักเรียนคนใดพร้อมที่จะแลกเปลี่ยนความรู้ก็ให้จับไม้และร่วมกันวิเคราะห์ว่าในตัวบทวรรณคดีใช้วิธีการใดในการแก้ปัญหา และส่งผลกระทบต่อใครบ้าง อย่างไร

3.2 คิดหาวิธีการแก้ปัญหาใหม่ (Solution) นักเรียนคิดวิธีการแก้ปัญหาใหม่ที่แตกต่างจากตัวบทให้ได้มากที่สุด พร้อมทั้งบอกว่าแต่ละวิธีที่เลือกนั้นส่งผลกระทบต่อใครบ้าง อย่างไรลงในใบกิจกรรมตารางความคิด และนำเสนอแลกเปลี่ยนกันด้วยเทคนิค Gallery Walk

คำถามกระตุ้นความคิด

- ถ้านักเรียนมีอำนาจสูงสุดในการแก้ปัญหานักเรียนจะเลือกแก้ด้วยวิธีใด เพราะเหตุใด

การเรียนรู้ที่ 6

ขั้นที่ 4 เลือกใช้วิธีที่เหมาะสม (I: Ideating best solutions) เวลา 30 นาที

สื่อการเรียนรู้ : -

นักเรียนเรียนตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาวิธีใหม่ที่แตกต่างจากตัวบทเดิมพร้อมทั้งบอกผลของการแก้ปัญหาว່ามผลที่ได้เป็นอย่างไร และบอกเหตุผลที่เลือกวิธีดังกล่าว

ขั้นที่ 5 ทบทวนความเป็นไปได้ (V: Verifying for appreciation) เวลา 20 นาที

นักเรียนและครูร่วมกันทบทวนวิธีการแก้ปัญหาวิธีใหม่ที่เลือกเพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ของวิธีการแก้ปัญหาที่เลือกกว่าวิธีการแก้ปัญหาใหม่นั้นที่แตกต่างจากการแก้ปัญหานั้นในวรรณคดีต้นฉบับ ซึ่งสามารถแก้ปัญหาได้ตรงกับสาเหตุ อีกทั้งไม่ขัดกับหลักศีลธรรมในสังคมหรือไม่

ขั้นที่ 6 ขยายความรู้สู่ชุมชน (E: Expanding) (ใช้เวลานอกห้องเรียน)

นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานออกมาเพื่อนำเสนอแนวคิดการแก้ปัญหาของตน หรือของกลุ่มให้ผู้อื่นคนๆ หนึ่งได้รับรู้สามารถนำเสนอตามความถนัดของตนเอง เช่น นำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ เพื่อเป็นการเผยแพร่แนวคิดการแก้ปัญหาของตนให้เป็นที่ยอมรับของชุมชน

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



9. การวัดและประเมินผล

ลำดับ ที่	จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ ประเมิน	เกณฑ์การ ประเมิน	ผู้ ประเมิน
1	วิเคราะห์ลักษณะเด่น ของวรรณคดีเชื่อมโยงกับ การเรียนรู้ทาง ประวัติศาสตร์ และวิถี ชีวิตของสังคมในอดีต	ตรวจใบงานที่ 1.1 เรื่อง วิถีไทย ตอนขุน ช้างถวายฎีกา	ใบงานที่ 1.1 เรื่อง วิถีไทย ตอนขุนช้าง ถวายฎีกา	ตอบถูก ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์	ครู นักเรียน
2	วิเคราะห์และประเมิน คุณค่า ด้านวรรณศิลป์ ของวรรณคดี และ วรรณกรรมในฐานะที่เป็น มรดกทางวัฒนธรรมของ ชาติ	- ตรวจใบงานที่ 1.2 เรื่อง ศิลปและรส แห่งภาษา ตอนขุน ช้างถวายฎีกา - การสังเกต พฤติกรรมของ นักเรียนจากการตอบ คำถาม การจด บันทึก(สมุดบันทึก) และการแสดงความ คิดเห็น	ใบงานที่ 1.2 เรื่อง ศิลปและ รสแห่งภาษา ตอนขุนช้าง ถวายฎีกา - แบบสังเกต พฤติกรรมการ เรียนรู้ - ตรวจสอบ จดบันทึก	ตอบถูก ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์ - Rubrics	ครู นักเรียน ครู
3	สังเคราะห์ข้อคิดจาก วรรณคดี และวรรณกรรม เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตจริง	- ประเมินจาก ชิ้นงานสร้างสรรค์	- แบบประเมิน ชิ้นงาน	Rubrics	ครู นักเรียน

10. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

10.1 สื่อการเรียนรู้

1) หนังสือเรียน ภาษาไทย : วรรณคดีและวรรณกรรม ม.6

2) หนังสือค้นคว้าเพิ่มเติม

(1) ประจักษ์ ประภาพิตยาร. (2508). นามานุกรม ขุนช้าง-ขุนแผน. กรุงเทพฯ : ไทย
วัฒนาพานิช.(2) รื่นฤทัย สัจพันธุ์. (2544). เล่าเรื่องขุนช้างขุนแผน จากเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน.
เชียงใหม่ : ธารปัญญา.

3) กล้องปริศนา

4) เกม "ตามหาความหมาย"

5) บัตรตัวบทวรรณคดีไทย

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



- 6) กิจกรรม “ไม้ค้ำเสียง”
- 7) กิจกรรมตารางความคิด
- 8) ใงานที่ 1.1 เรื่อง สรรพสารน่ารู้ ตอนขุนช้างถวายฎีกา
- 9) ใงานที่ 1.2 เรื่อง ศิลป์และรสแห่งภาษา ตอนขุนช้างถวายฎีกา

10.2 แหล่งการเรียนรู้

- 1) ห้องสมุด
- 2) แหล่งข้อมูลสารสนเทศ
 - คลิปการสอนออนไลน์ “น้อยเหน้อยชวนดีว”

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



35

ภาคผนวก ข
เครื่องมือวัดและประเมินผล

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



แบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านวรรณคดีเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน พ่อขุนช้างขุนแผนให้เข้าใจ แล้วตอบคำถามตามประเด็นที่กำหนดให้

เรื่องที่ 1 เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน พ่อขุนช้างขุนแผน

๑ ครานั้นสมเด็จพระพันวษา
เห็นกระบือใหญ่น้อยสักร้อยพัน
จึงตรัสว่าข้าเฮี้ยเฮี่ยขุนไกร
มีงไวโจแด่ไพรให้ไล่ควาย

๑ ขุนไกรได้ยินพระโองการ
พวกไพรให้ฉวกรเรียกรวามา
ตื่นครืนโลดโผนโดนโดด
มันไล่ชีวิตผู้คนอลหม่าน
ถีบโดดโลดแทงเป็นกั้งหัน
ถูกควายตายล้มลงย่อยยับ
ฝูงกระบือเจ็บคั่งกำลังตื่น
วิ่งแยกแตกกระจัดพลัดพราย

๑ ครานั้นพระองค์ผู้ทรงฤทธิ
ดั่งลมกาลพานพัดขัดพระทัย
เหม่เหม่ดูดูอ้ายขุนไกร
แกลิ่งแก่งเล่นดูเห็นอยู่ต่อตา
เหวี่ยงเหวี่ยงเร่งเร็วเพชฌฆาต
เสียบใส่ขาหยั่งชันด่างไว้
ฝ่ายพวกเพชฌฆาตอาจอง
ได้ตัวขุนไกรมัดไพล่มา

เสด็จบนหลังปลาแล้วผินผัน
ยัดเยียดเบียดกันอยู่วันวาย
เป็นโรมีต้อนให้เข้าค่าย
มีงลอยชายอยู่เปล่าไม่เข้ายา ฯ
แผ่นทะยานจับทอกออกยื่นหน้า
ฝูงกระบือเป็นน้ำอยู่ลนลาน
อ้ายอนไกรออกหน้ากล้าหาญ
ขุนไกรก็ทะยานออกยื่นรับ
เสียงทอกสนั่นอยู่จับจับ
จะนับก็ได้สักร้อยปลาย
แหกครืนเข้าป่าพากันหาย
ที่ตายก็ตายอยู่เต็มไป ฯ
กริ้วไกรธดละพิฆเณลิงใหม่
โขพระสุรเสียงประเปรียงมา
แหงกระบือน้อยใหญ่เสียหนักหนา
จนแตกหนีเข้าป่าพาล้าย
พันให้หัวขาดไม่เลี้ยงได้
รีบสมบัติเข้าไถอย่าได้เข้า
รับสั่งแล้วตรงเข้าดูคร่ำ
ตอกหลักแล้วว่าให้ก้มลง ฯ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



คำถาม**ข้อ 1 การระบุปัญหา**

1. วรรณคดีเรื่องนี้มีประเด็นขัดแย้งหรือปมปัญหาเรื่องใดบ้าง
2. ประเด็นขัดแย้งหรือปมปัญหาดังกล่าวมีสาเหตุมาจากอะไรและเกี่ยวข้องกับตัวละครใดบ้าง
3. ประเด็นขัดแย้งหรือปมปัญหาที่สำคัญที่สุดที่จะต้องแก้ไขคือประเด็นใด พร้อมทั้งระบุเหตุผลในการเลือกให้ชัดเจน

ข้อ 2 การเสนอแนวทางแก้ไข

นักเรียนคิดว่าประเด็นขัดแย้งหรือปมปัญหาที่นักเรียนเลือกนั้นสามารถแก้ไขได้อย่างไรบ้าง (บอกวิธีการแก้ไขให้ได้มากที่สุด) พร้อมทั้งบอกผลกระทบของวิธีแก้ไขทุกวิธีที่มีต่อตัวละครที่เกี่ยวข้องทุกตัว

ข้อ 3 การตัดสินใจใช้ทางเลือก

ให้นักเรียนตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาเพียง 1 วิธี พร้อมทั้งบอกผลกระทบของวิธีแก้ไขที่มีต่อตัวละครที่เกี่ยวข้องทุกตัวอย่างละเอียด

ข้อ 4 การเผยแพร่ความคิด

ให้นักเรียนนำวิธีการแก้ปัญหาที่นักเรียนเลือกไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาข่าวปัญหาสังคมที่ปรากฏในปัจจุบันในประเด็นใดประเด็นหนึ่งที่สนใจและนำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ด้วยรูปแบบที่ตนถนัดและสนใจ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



แบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

คำชี้แจง ให้ครูผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

กลุ่มที่	ชื่อ - สกุล	ความสามารถในการระบุปัญหา				ความสามารถในการเสนอแนวทางแก้ไข				ความสามารถในการตัดสินใจใช้ทางเลือก				ความสามารถในการเผยแพร่ความคิด				รวม 16 คะแนน
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1																		
2																		
3																		
4																		
5																		
6																		
7																		
8																		
9																		
10																		

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
14-16	มีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ในระดับดีมาก
11-13	มีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ในระดับดี
9-10	มีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ในระดับพอใช้
≤ 8	มีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ในระดับควรปรับปรุง

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



เกณฑ์การวัดและแบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4	3	2	1
ความสามารถในการระบุปัญหา	1)วิเคราะห์สาเหตุปัญหาที่เกิดขึ้น 2)จัดลำดับความสำคัญจำแนกปัญหาใหญ่ปัญหาย่อย 3)เลือกปัญหาที่สำคัญที่สุดที่ต้องแก้ไข 4)พร้อมระบุเหตุผลที่เลือกปัญหานั้น	1)วิเคราะห์สาเหตุปัญหาที่เกิดขึ้น 2)จัดลำดับความสำคัญจำแนกปัญหาใหญ่ปัญหาย่อย 3)เลือกปัญหาที่สำคัญที่สุดที่ต้องแก้ไข	1)วิเคราะห์สาเหตุปัญหาที่เกิดขึ้น 2)จัดลำดับความสำคัญจำแนกปัญหาใหญ่ปัญหาย่อย	1)วิเคราะห์สาเหตุปัญหาที่เกิดขึ้น
ความสามารถในการเสนอแนวทางแก้ไข	พิจารณาหาแนวทางและวิธีการแก้ปัญหาที่เป็นไปได้ตั้งแต่ 3 วิธีขึ้นไปอย่างสร้างสรรค์และมีแนวโน้มสามารถนำไปแก้ปัญหาได้จริงในทุกวิธี	พิจารณาหาแนวทางและวิธีการแก้ปัญหาที่เป็นไปได้ตั้งแต่ 3 วิธีขึ้นไป และมีแนวโน้มสามารถนำไปแก้ปัญหาได้จริงในทุกวิธี	พิจารณาหาแนวทางและวิธีการแก้ปัญหาที่เป็นไปได้ตั้งแต่ 3 วิธีขึ้นไป	พิจารณาหาแนวทางและวิธีการแก้ปัญหาแต่บางแนวทางยังไม่สามารถสรุปได้
ความสามารถในการตัดสินใจใช้ทางเลือก	1)แนวทางแก้ปัญหาแตกต่างจากรวมคตินับ 2) เป็นวิธีที่ไม่เกิดผลกระทบทางลบทั้งต่อตนเองและผู้อื่น 3) เป็นวิธีที่ไม่ขัดต่อศีลธรรมและจริยธรรม 4) แก้ปัญหาได้ตรงกับสาเหตุ	1)แนวทางแก้ปัญหาแตกต่างจากรวมคตินับ 2) เป็นวิธีที่ไม่เกิดผลกระทบทางลบทั้งต่อตนเองและผู้อื่น 3) เป็นวิธีที่ไม่ขัดต่อศีลธรรมและจริยธรรม	1)แนวทางแก้ปัญหาแตกต่างจากรวมคตินับ 2) เป็นวิธีที่ไม่เกิดผลกระทบทางลบทั้งต่อตนเองและผู้อื่น	1) แนวทางแก้ปัญหาแตกต่างจากรวมคตินับ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



เกณฑ์การวัดและแบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ (ชิ้นงาน) (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4	3	2	1
ความสามารถในการเผยแพร่ความคิด	นำวิธีการแก้ปัญหาที่ตัดสินใจเลือกในชั้นที่ 3 นำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ให้เป็นที่ยอมรับ โดยนำไปใช้ในการแก้ปัญหา กับสถานการณ์อื่นๆได้อย่างหลากหลาย และแตกต่างจากคนอื่น โดยมีการเชื่อมโยงปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์อื่นๆ และมีแนวโน้มในการนำไปปฏิบัติจริงได้	นำวิธีการแก้ปัญหาที่ตัดสินใจเลือกในชั้นที่ 3 นำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ให้เป็นที่ยอมรับ โดยนำไปใช้ในการแก้ปัญหาโดยมีการเชื่อมโยงปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์อื่นๆ และมีความเป็นไปได้มากในการนำไปปฏิบัติจริง	นำวิธีการแก้ปัญหาที่ตัดสินใจเลือกในชั้นที่ 3 นำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ให้เป็นที่ยอมรับ โดยนำไปใช้ในการแก้ปัญหา กับสถานการณ์อื่นๆ ที่มีลักษณะใกล้เคียงกันและมีความเป็นไปได้	นำวิธีการแก้ปัญหาที่ตัดสินใจเลือกในชั้นที่ 3 นำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ให้เป็นที่ยอมรับ โดยนำไปใช้ในการแก้ปัญหา กับสถานการณ์อื่น แต่มีความเป็นไปได้ น้อย

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



แบบวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยสำหรับนักเรียน

คำชี้แจง แบบประเมินความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยสำหรับนักเรียนฉบับนี้มี 3 ตอน ให้นักเรียนทำแบบประเมินทั้ง 3 ตอนตามสภาพจริง

ตอนที่ 1 หลังจากให้นักเรียนศึกษาวรรณคดีไทยจบแล้วให้นักเรียนเขียนข้อความที่สอดคล้องกับความรูสึกของตนเองมากที่สุดเพียง 1 ข้อความ

ตอนที่ 2 เหตุใดนักเรียนถึงเกิดความรู้สึกเหมือนข้อความในตอนที่ 1 ให้นักเรียนเลือกวิธีการอธิบายตามความถนัด เช่น พูดอธิบาย, เขียนอธิบาย เป็นต้น

.....

.....

.....

.....

.....

ตอนที่ 3 ให้นักเรียนยกตัวบทที่ได้ศึกษาแล้วเกิดความประทับใจมา 1 ส่วนพร้อมทั้งเขียนหรือพูดอธิบายว่าเหตุใดนักเรียนถึงชอบ/ประทับใจในตัวบทที่ยกมา (ประเด็นการใช้สำนวนภาษา)

.....

.....

.....

.....

ชื่อ.....นามสกุล.....เลขที่.....ห้อง.....

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



เกณฑ์การให้คะแนนแบบวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย

ข้อ 1 คำสำคัญที่บ่งชี้ความซาบซึ้งในเบื้องต้น

เห็นประโยชน์	น้ำตาไหล	สงสาร	รับรู้ได้ว่า	เกิดสำนึก
ชื่นชม	ภูมิใจ	รัก	ศรัทธา	ซาบซึ้ง
ห่วงแทน	นิยม	พึงพอใจ	ยอมรับ	ชื่นชอบ
พอใจ	จับใจ	ปิติ	ปลาบปลื้ม	เสียใจ
ชื่นชม	หลงไหล	ความเศร้าโศก	ความน่าเกลียด	ความน่ารัก
ความขบขัน	ความน่าพิศวง	ความน่าสนใจ	ความเพลิดเพลินใจ	ความเบื่อหน่าย
ความไฝฝืน	ความ ทะเยอทะยาน	แรงบันดาลใจ	การหลงลืมตัว	มีความรู้สึกร่วม
เกลียด	สมเพช	ถ้าเป็นผมจะ....	สงสาร	ว้าว
กินใจ	โมโห	เกลียด	ไม่พอใจที่...	ไม่ยอมให้เป็นแบบ....
ถ้าเป็นแบบนี้จะดีกว่า	รู้สึกว่าจะ	รู้สึกว่าจะ	เห็นคุณค่า	ไม่ยอมให้เป็น ไม่ยอมให้เกิด

ข้อ 2

รายละเอียดการประเมิน	ปรากฏ	ไม่ปรากฏ	ข้อความที่ปรากฏ
1. เลือกใช้คำ วลี ประโยคที่สะท้อนการนำเสนอภาพธรรมชาติ			
2. เลือกใช้คำ วลี ประโยคที่สะท้อนการแสดงกิริยาอาการ ความรู้สึกของตัวละคร			
3. เลือกใช้คำ วลี ประโยคที่แสดงรูปร่างหน้าตาของตัวละคร			
4. เลือกใช้คำ วลี ประโยคที่แสดงให้เห็นความคิด ความนึกคิด คำสอน ข้อคิดของตัวละคร			

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



ข้อ 3

รายละเอียดการประเมิน	ปรากฏ	ไม่ปรากฏ	ข้อความที่ปรากฏ
1. นำเสนอในประเด็นความโดดเด่นในการเลือกสรรคำ และการเล่นคำ เช่น ใช้คำที่มีความหมายชัดเจน ความกระชับ ใช้คำที่มีอำนาจในการให้ความรู้สึกทางอารมณ์ และใช้คำที่ก่อให้เกิดความไพเราะ			
2. นำเสนอในประเด็นการเลือกใช้สำนวนโวหาร ที่กระทบต่อความรู้สึกของผู้อ่าน เช่น บริบทความกระชับเรียบง่าย บริบทความคู่เปรียบ บริบทการเสียดสีเหน็บแนม บริบทการปลุกจิตสำนึก บริบทความขบขันหรือหยอ			
3. นำเสนอในประเด็นการใช้ศิลปะการประพันธ์ ที่สร้างภาพพจน์ให้กับผู้อ่าน เช่น อุปมา อุปลักษณ์ สัทพจน์ บุคคลวัต นามนัย สัญลักษณ์ อติพจน์ อวพจน์ เกิดภาพขึ้นในใจผู้อ่าน			

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย

- คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ให้ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียน
- ระดับ 5 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจมากที่สุด
 ระดับ 4 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจมาก
 ระดับ 3 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจปานกลาง
 ระดับ 2 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจน้อย
 ระดับ 1 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจน้อยที่สุด

ข้อที่	รายการ	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ				
		5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหา						
1	เนื้อหาที่เรียนมีความหลากหลาย น่าสนใจ					
2	เนื้อหาที่เรียนส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์					
3	เนื้อหาที่เรียนส่งเสริมให้เกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย					
ด้านการจัดการเรียนรู้						
1	การจัดการเรียนรู้สามารถกระตุ้นความคิดนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายได้					
2	การจัดการเรียนรู้สามารถส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหาวรรคได้อย่างถ่องแท้ทั้งในด้านความหมายของคำ เนื้อเรื่อง กลวิธีการใช้ภาษา และอารมณ์ความรู้สึกที่กวีถ่ายทอด					
3	การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถค้นพบประเด็นปัญหา จนสามารถระบุปัญหาที่สำคัญ 1 ประเด็น และนำไปสู่การหาวิธีแก้ไข ปัญหาได้อย่างหลากหลาย					
4	การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถตัดสินใจใช้ทางเลือกในการแก้ปัญหาที่สร้างสรรค์ได้					

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



ข้อที่	รายการ	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ				
		5	4	3	2	1
5	การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานการแก้ปัญหาออกมาเพื่อนำเสนอแนวคิดของตน หรือของกลุ่มให้ผู้เรียนคนอื่น ๆ ได้รับรู้ ตลอดจนนำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ เพื่อเป็นการเผยแพร่สู่ชุมชน					
ด้านครูผู้สอน						
1	ครูมีความรู้ในเนื้อหาที่สอนและจัดเนื้อหาวิชาเป็นลำดับเหมาะสมกับผู้เรียน					
2	ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้					
3	ครูส่งเสริม สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ตามศักยภาพนักเรียน					
4	ครูสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนให้นักเรียนมีความสุข					
5	ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างหลากหลาย มีความเหมาะสม					
6	ครูใช้สื่อการสอนที่หลากหลายและน่าสนใจ					
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ						
1	การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย					
2	การจัดการเรียนรู้ทำให้จำเนื้อหาได้นาน					
3	การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองได้					
4	เนื้อหาที่เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้					
5	การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดที่สูงขึ้น					
6	การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนตัดสินใจโดยใช้เหตุผล					
7	การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจและรู้จักเพื่อนมากขึ้น					
8	การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น					
9	การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน					

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



ข้อที่	รายการ	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ				
		5	4	3	2	1
10	การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้เกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



47

ภาคผนวก ค
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



รายนามผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) เพื่อยืนยันรูปแบบและตรวจเครื่องมือวิจัย

ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิมลรัตน์ จตุรานนท์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิริวรรณ จรัสวีวัฒน์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
	อาจารย์ ดร.สุวิมล สพฤกษ์ศรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภวรรณ สัจจิตบูล คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระพีณ ชูชื่น คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
ผู้เชี่ยวชาญด้าน การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปริญญา ทองสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
	อาจารย์ ดร.อุษา มะหะหมัด ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านบางหลวง
ผู้เชี่ยวชาญด้าน การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถ ในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุจิราพร รามศิริ โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา
	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิวัฒน์ บุญสม คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ผู้เชี่ยวชาญด้าน การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความซาบซึ้ง	รองศาสตราจารย์ ดร.บุญเสริม วัฒนกิจ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล	อาจารย์ ดร.วรินทร์ โพนน้อย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



49

ภาคผนวก ง ประวัติผู้วิจัย

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



ชื่อ - ชื่อสกุล	ประจักษ์ น้อยเหนือ
วัน เดือน ปี เกิด	6 เมษายน 2532
ที่อยู่ปัจจุบัน	58/1 ซอยพระรามสอง (100) แขวงสามตำ เขตบางขุนเทียน จังหวัดกรุงเทพฯ 10150
ที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน	ครู อันดับ คศ.2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2554	สำเร็จการศึกษาการศึกษามัธยมศึกษา (การสอนภาษาไทย) คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
พ.ศ. 2557	สำเร็จการศึกษาการศึกษามหาบัณฑิต (วิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้) คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พ.ศ. 2563	สำเร็จการศึกษาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการ สอน (กลุ่มหลักสูตรและการนิเทศ) คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รางวัลที่ได้รับ

- ปี 2561 ได้รับโลรางวัลทรงคุณค่า สพฐ. (OBEC AWARDS) ครั้งที่ 8 รางวัลชนะเลิศระดับชาติ ด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จัดโดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ
- ปี 2562 ได้รับรางวัลครูผู้ฝึกสอนนักเรียนจนได้รับรางวัล "ความสามารถพิเศษด้านวรรณคดีไทย" ระดับประเทศ จากการแข่งขันรอบร่วรรณคดีไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ในโครงการรักษ์ภาษาไทย เนื่องในสัปดาห์วันภาษาไทยแห่งชาติ ปี 2562 จัดโดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ
- ปี 2562 ได้รับรางวัล "ปิยชนน์ คนการศึกษา" จากกระทรวงศึกษาธิการ
- ปี 2562 ได้รับรางวัลทรงคุณค่า สพฐ. (OBEC AWARDS) ครั้งที่ 9 รางวัลชนะเลิศระดับชาติ ด้านบริหารจัดการชั้นเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จัดโดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ
- ปี 2563 ได้รับรางวัล บุคคลผู้เสียสละและอุทิศตนเพื่อประโยชน์ทางการศึกษา "จากสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกรุงเทพมหานคร
- ปี 2563 ได้รับรางวัลครูภาษาไทยดีเด่น กศจ.กรุงเทพมหานคร
- ปี 2564 ได้รับรางวัลครูภาษาไทยดีเด่น ระดับประเทศ เข็มเชิดชูเกียรติจารึกพระนามาภิไธยย่อ สธ ของสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี

รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย







ภาคผนวก จ

ตารางแสดงความสอดคล้องของเครื่องมือ

ตารางที่ 55 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อ
วิเคราะห์เอกสารงานวิจัยเรื่องการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตาม
แนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และ
ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ประเด็นการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ					ดัชนีความ สอดคล้อง		แปล ความหมาย
	1	2	3	4	5	(\bar{x})	S.D.	
1. เอกสารสามารถบอก แหล่งที่มาของการศึกษาค้นคว้า ได้	5	5	5	5	4	4.8	0.45	สอดคล้อง มากที่สุด
2. เอกสารสามารถบอก รายละเอียดของการศึกษา เอกสารในประเด็นต่าง ๆ ได้	4	5	5	5	4	4.6	0.55	สอดคล้อง มากที่สุด
3. เอกสารสามารถบอกปีที่ พิมพ์ของเอกสาร หรือบอกวัน เดือน ปี ที่เข้าถึงข้อมูลนั้นได้	5	4	5	4	5	4.6	0.55	สอดคล้อง มากที่สุด
4. เอกสารสามารถบอก รายละเอียดของประเด็นที่ผู้วิจัย ศึกษาได้	4	5	4	5	5	4.6	0.55	สอดคล้อง มากที่สุด
5. เอกสารสามารถสรุป สาระสำคัญของเอกสารได้	5	5	5	4	4	4.6	0.55	สอดคล้อง มากที่สุด
รวม						4.64	0.53	สอดคล้อง มากที่สุด

ตารางที่ 56 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบ
สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเรื่องการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด
Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความ
ซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ประเด็นการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ					ดัชนีความ สอดคล้อง		แปล ความหมาย
	1	2	3	4	5	(\bar{X})	S.D.	
1. ท่านคิดว่า การสอนตาม แนวคิด Active Learning (การ สอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับการสอนโดยใช้กิจกรรม เป็นฐาน) เหมาะสมกับบริบทการ สอนวรรณคดีไทยหรือไม่ อย่างไร	4	5	4	5	4	4.4	0.55	สอดคล้อง มาก
2. ท่านคิดว่า การสอนตาม แนวคิด Active Learning (การ สอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับ การสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน) สามารถส่งเสริมความสามารถใน การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และ ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยได้ ไหม อย่างไร	5	5	5	4	5	4.8	0.45	สอดคล้อง มากที่สุด
3. ท่านคิดว่าวิธีการ/ขั้นตอน การสอนวรรณคดีไทยเพื่อ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความ ซาบซึ้งควรมีขั้นตอนการสอน อย่างไร	4	4	5	5	4	4.4	0.55	สอดคล้อง มาก

ตารางที่ 56 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบ
สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเรื่องการพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด
Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความ
ซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	ความคิดเห็น ผู้เชี่ยวชาญ					ดัชนีความ สอดคล้อง		แปล ความหมาย
	1	2	3	4	5	(\bar{x})	S.D.	
4.ท่านคิดว่าวิธีการวัดและประเมิน ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิง สร้างสรรค์ ควรประเมินในลักษณะ/ รูปแบบ/เครื่องมือใด	4	5	5	5	5	4.8	0.45	สอดคล้อง มากที่สุด
5.ท่านคิดว่าวิธีการวัดและประเมิน ความซาบซึ้งใน วรรณคดีไทยควรประเมินในลักษณะ/ รูปแบบ/เครื่องมือใด	5	4	4	5	5	4.6	0.55	สอดคล้อง มากที่สุด
6.ครูผู้สอนจะต้องปรับอะไรในการสอน บ้างเพื่อให้การสอนวรรณคดีไทยประสบ ความสำเร็จ	4	5	4	5	5	4.6	0.55	สอดคล้อง มากที่สุด
7.นักเรียนจะต้องปรับอะไรในการเรียน บ้างเพื่อให้การสอนวรรณคดีไทยประสบ ความสำเร็จ	4	5	5	4	4	4.4	0.55	สอดคล้อง มาก
รวม						4.57	0.51	สอดคล้อง มากที่สุด

ตารางที่ 57 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อ
ประเด็นสนทนากลุ่มครูผู้สอนวิชาภาษาไทยเรื่องการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้
วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา
เชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอน
ปลาย

ประเด็นการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ					ดัชนีความ สอดคล้อง		แปล ความหมาย
	1	2	3	4	5	(\bar{X})	S.D.	
1. ท่านคิดว่าการเรียนการสอนวรรณคดีไทยในปัจจุบันมีปัญหาใดบ้าง และการสอนวรรณคดีไทยที่จะส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยได้ควรสอนด้วยวิธีการ เทคนิค หรือรูปแบบใด	5	5	4	5	4	4.6	0.55	สอดคล้องมากที่สุด
2. ท่านคิดว่าการวัดและประเมินผลด้วยวิธีการใดที่สามารถวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนได้	5	5	5	4	5	4.8	0.45	สอดคล้องมากที่สุด
3. ท่านคิดว่าการวัดและประเมินผลด้วยวิธีการใดที่สามารถวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนได้	4	4	5	5	5	4.6	0.55	สอดคล้องมากที่สุด
4. ท่านคิดว่าสื่อการสอนแบบใดที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อรรถคดีไทยได้	4	5	5	5	5	4.8	0.45	สอดคล้องมากที่สุด

ตารางที่ 57 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อ
ประเด็นสนทนากลุ่มครูผู้สอนวิชาภาษาไทยเรื่องการพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้
วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา
เชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอน
ปลาย (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ					ดัชนีความ สอดคล้อง		แปล ความหมาย
	1	2	3	4	5	(\bar{X})	S.D.	
5. ท่านคิดว่าการจะสอน วรรณคดีไทยให้ประสบ ความสำเร็จครูผู้สอนจะต้อง พัฒนาและปรับปรุงอะไรบ้าง	5	4	4	5	5	4.6	0.55	สอดคล้อง มากที่สุด
6. ท่านคิดว่าการจะสอน วรรณคดีไทยให้ประสบ ความสำเร็จนักเรียนจะต้อง พัฒนาและปรับปรุงอะไรบ้าง	4	5	4	5	5	4.6	0.55	สอดคล้อง มากที่สุด
รวม						4.67	0.51	สอดคล้อง มากที่สุด

ตารางที่ 58 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อ
ประเด็นสนทนากลุ่มนักเรียนเรื่องการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตาม
แนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และ
ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ประเด็นการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ					ดัชนีความ สอดคล้อง		แปล ความหมาย
	1	2	3	4	5	(\bar{X})	S.D.	
1. ในการสอนวรรณคดีไทยนักเรียน ต้องการให้ครูสอนด้วยวิธีการใดที่ ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนได้มาก ที่สุด	5	5	5	4	4	4.6	0.55	สอดคล้อง มาก
2. นักเรียนคิดว่านักเรียนจะเกิด การเรียนรู้ มีความสุขในการเรียน ได้ พัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหา และ เกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย คุณครูต้องจัดการเรียนรู้แบบใด	5	5	5	4	4	4.6	0.55	สอดคล้อง มากที่สุด
3. นักเรียนคิดว่าสื่อการสอนแบบ ใดที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการ เรียนรู้วรรณคดีไทยได้	4	4	5	5	5	4.6	0.55	สอดคล้อง มากที่สุด
4. นักเรียนคิดว่าการวัดและ ประเมินผลด้วยวิธีการใดที่สามารถ ประเมินความสามารถในการ แก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน ได้	4	5	5	5	4	4.6	0.55	สอดคล้อง มากที่สุด
5. นักเรียนคิดว่าการวัดและ ประเมินผลด้วยวิธีการใดที่สามารถวัด ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของ นักเรียนได้	5	4	4	5	5	4.6	0.55	สอดคล้อง มากที่สุด
6. นักเรียนคิดว่าการจะสอน วรรณคดีไทยให้ประสบนักเรียน จะต้องพัฒนา และปรับปรุงอะไรบ้าง	4	4	4	4	4	4	0.00	สอดคล้อง มาก
รวม						4.57	0.51	สอดคล้อง มากที่สุด

ตารางที่ 59 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบ
สังเกตพฤติกรรมการสอนวรรณคดีไทยของครูเรื่องการพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้
วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา
เชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอน
ปลาย

ประเด็นการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ					ดัชนีความ สอดคล้อง		แปล ความหมาย
	1	2	3	4	5	(\bar{X})	S.D.	
1. การจัดการเรียนการสอนใน ภาพรวม	5	5	5	4	4	4.6	0.55	สอดคล้อง มากที่สุด
2. การใช้สื่อนวัตกรรมและ เทคโนโลยีทางการศึกษา	5	5	4	5	5	4.8	0.45	สอดคล้อง มากที่สุด
3. การเชื่อมโยงความรู้ใน วรรณคดีไทยกับเหตุการณ์ใน ชีวิตประจำวัน	4	4	5	5	5	4.6	0.55	สอดคล้อง มากที่สุด
4. การเปิดโอกาสให้ผู้เรียน แสดงความคิดเห็น และสนทนา ในประเด็นที่เห็นแตกต่าง	5	4	5	5	4	4.6	0.55	สอดคล้อง มากที่สุด
5. การวัดและประเมินผล	4	4	5	5	4	4.4	0.55	สอดคล้อง มาก
6. การสอนที่ส่งเสริมการ แก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์	4	5	4	4	4	4.2	0.45	สอดคล้อง มาก
7. การสอนที่ส่งเสริมความ ซาบซึ้งในวรรณคดีไทย	5	5	5	4	4	4.6	0.55	สอดคล้อง มาก
รวม						4.53	0.51	สอดคล้อง มากที่สุด

ตารางที่ 60 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบ
สังเกตพฤติกรรมกรรมการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนเรื่องการพัฒนารูปแบบการจัดการ
เรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการ
แก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้น
มัธยมศึกษาตอนปลาย

ประเด็นการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ					ดัชนีความ สอดคล้อง		แปล ความหมาย
	1	2	3	4	5	(\bar{X})	S.D.	
1. พฤติกรรมโดยทั่วไประหว่าง การจัดการเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.8	0.45	สอดคล้อง มากที่สุด
2. ความสามารถการแก้ปัญหา เชิงสร้างสรรค์ขณะสังเกต ระหว่างเรียน	4	4	5	5	5	4.6	0.55	สอดคล้อง มากที่สุด
3. ความซาบซึ้งในวรรณคดี ไทย ขณะสังเกตระหว่างเรียน	4	4	4	5	4	4.2	0.45	สอดคล้อง มาก
รวม						4.53	0.48	สอดคล้อง มากที่สุด

ตารางที่ 61 ผลการตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)
ของแผนการจัดการเรียนรู้

รายการตรวจสอบ	\bar{X}	S.D.	ระดับความ เหมาะสม/ สอดคล้อง
1. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้			
1.1 องค์ประกอบของแผนการจัดการ เรียนรู้มีครบถ้วน	4.55	0.52	สอดคล้องมากที่สุด
1.2 องค์ประกอบของแผนการจัดการ เรียนรู้มีขั้นตอนและเป็นระบบ	4.73	0.47	สอดคล้องมากที่สุด
2. จุดประสงค์การเรียนรู้			
2.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับ การวิจัย	4.55	0.52	สอดคล้องมากที่สุด
2.2 จุดประสงค์การเรียนรู้สามารถวัดและ ประเมินผลได้	4.82	0.40	สอดคล้องมากที่สุด
3. เนื้อหา			
3.1 เนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนการ สอนเรียงลำดับจากง่ายไปยาก	4.36	0.50	สอดคล้องมากที่สุด
3.2 เนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนการ สอนสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย	4.64	0.50	สอดคล้องมากที่สุด
3.3 เนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนการ สอนครบถ้วนและชัดเจน	5.00	0.00	สอดคล้องมากที่สุด
4. การจัดการเรียนรู้			
4.1 การจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์	5.00	0.00	สอดคล้องมากที่สุด
4.2 กิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับ ขั้น	5.00	0.00	สอดคล้องมากที่สุด

ตารางที่ 62 ผลการตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)
ของแผนการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

รายการตรวจสอบ	\bar{x}	S.D.	ระดับความ เหมาะสม/ สอดคล้อง
4.3 กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องและ สะท้อนให้เห็นขั้นตอนการสอนวรรณคดีไทยโดยใช้ แนวคิด Active Learning อย่างชัดเจน	5.00	0.00	สอดคล้องมากที่สุด
4.4 กิจกรรมการเรียนการสอน หลากหลายและเหมาะสมกับผู้เรียน	5.00	0.00	สอดคล้องมากที่สุด
5. สื่อการเรียนการสอน			
5.1 สื่อการเรียนการสอนสอดคล้องกับ วัตถุประสงค์การเรียนรู้	4.27	0.47	สอดคล้องมากที่สุด
5.2 สื่อการเรียนการสอนส่งเสริมให้เกิด ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และ ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย	4.27	0.47	มีความสอดคล้อง มาก
5.3 สื่อการเรียนการสอนเหมาะสมกับวัย ของผู้เรียน	4.82	0.40	มีความสอดคล้อง มากที่สุด
6. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้			
6.1 วิธีการวัดและประเมินผลครอบคลุม จุดประสงค์การเรียนรู้	4.73	0.47	มีความสอดคล้อง มากที่สุด
b. วิธีการวัดและประเมินผลสอดคล้อง กับ กิจกรรมการเรียนรู้และเนื้อหา	4.82	0.40	มีความสอดคล้อง มากที่สุด
c. เครื่องมือที่ใช้ในการวัด และ ประเมินผล มีความเหมาะสมชัดเจน	4.73	0.47	มีความสอดคล้อง มากที่สุด
รวม	4.72	0.33	มีความสอดคล้อง มากที่สุด

ตารางที่ 63 ผลการตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)
ของแบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

รายการตรวจสอบ	\bar{X}	S.D.	ระดับความ เหมาะสม/ สอดคล้อง
5. ข้อคำถามที่ใช้ครอบคลุมนิยามศัพท์ ความสามารถด้านการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์	4.27	0.47	มีความสอดคล้อง มาก
6. ข้อคำถามสอดคล้องกับตารางวิเคราะห์ ข้อสอบ	4.55	0.52	มีความสอดคล้อง มากที่สุด
7. เนื้อหาของวรรณคดีเหมาะสมและ สอดคล้องกับช่วงวัยของผู้เรียน	4.82	0.40	มีความสอดคล้อง มากที่สุด
8. เกณฑ์การให้คะแนนสอดคล้องกับนิยาม ศัพท์ความสามารถด้านการแก้ปัญหาเชิง สร้างสรรค์	4.45	0.52	มีความสอดคล้อง มาก
รวม	4.52	0.48	มีความสอดคล้อง มากที่สุด



ตารางที่ 64 ผลการตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)
ของแบบวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย

รายการตรวจสอบ	\bar{X}	S.D.	ระดับความ เหมาะสม/ สอดคล้อง
1. ข้อคำถามที่ใช้ครอบคลุมนิยามศัพท์ ความสามารถด้านการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์	4.45	0.52	มีความสอดคล้อง มาก
2. เนื้อหาของวรรณคดีเหมาะสมและ สอดคล้องกับช่วงวัยของผู้เรียน	4.64	0.50	มีความสอดคล้อง มากที่สุด
3. เกณฑ์การให้คะแนนสอดคล้องกับ นิยาม ศัพท์ความสามารถด้านการแก้ปัญหาเชิง สร้างสรรค์	4.36	0.50	มีความสอดคล้อง มาก
รวม	4.48	0.51	มีความสอดคล้อง มาก



ตารางที่ 65 ผลการตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

ของแบบสอบถามความพึงพอใจ

รายการตรวจสอบ	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม/ สอดคล้อง
ด้านเนื้อหา			
1. เนื้อหาที่เรียนมีความหลากหลาย น่าสนใจ	4.82	0.40	มีความสอดคล้องมากที่สุด
2. เนื้อหาที่เรียนส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์	4.64	0.50	มีความสอดคล้องมากที่สุด
3. เนื้อหาที่เรียนส่งเสริมให้เกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย	4.64	0.50	มีความสอดคล้องมากที่สุด
ด้านการจัดการเรียนรู้			
1. การจัดการเรียนรู้สามารถกระตุ้นความคิดให้นักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายได้	4.82	0.47	มีความสอดคล้องมากที่สุด
2. การจัดการเรียนรู้สามารถส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหาวรรณคดีอย่างถ่องแท้ทั้งในด้านความหมายของคำ เนื้อเรื่อง กลวิธีการใช้ภาษา และอารมณ์ความรู้สึกที่วิพากษ์	4.73	0.48	มีความสอดคล้องมากที่สุด
3. การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถค้นพบประเด็นปัญหา จนสามารถระบุปัญหาที่สำคัญ 1 ประเด็น และนำไปสู่การหาวิธีแก้ไขปัญหได้อย่างหลากหลาย	4.64	0.48	มีความสอดคล้องมากที่สุด
4. การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถตัดสินใจใช้ทางเลือกในการแก้ปัญหาที่สร้างสรรค์ได้	4.55	0.48	มีความสอดคล้องมากที่สุด
5. การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานการแก้ไขปัญหามาเพื่อนำเสนอแนวคิดของตนหรือของกลุ่มให้ผู้เรียนคนอื่นๆได้รับรู้ ตลอดจนนำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ เพื่อเป็นการเผยแพร่สู่ชุมชน	4.82	0.48	มีความสอดคล้องมากที่สุด
ด้านครูผู้สอน			
1. ครูมีความรู้ในเนื้อหาที่สอนและจัดเนื้อหาวิชาเป็นลำดับเหมาะสมกับผู้เรียน	4.45	0.52	มีความสอดคล้องมากที่สุด
2. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้	4.91	0.30	มีความสอดคล้องมากที่สุด

ตารางที่ 64 ผลการตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

ของแบบสอบถามความพึงพอใจ (ต่อ)

รายการตรวจสอบ	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม/ สอดคล้อง
3. ครูส่งเสริม สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ตามศักยภาพนักเรียน	4.36	0.50	มีความสอดคล้องมาก
4. ครูสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนให้นักเรียนมีความสุข	4.55	0.52	มีความสอดคล้องมากที่สุด
5. ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างหลากหลาย มีความเหมาะสม	4.64	0.50	มีความสอดคล้องมากที่สุด
6. ครูใช้สื่อการสอนที่หลากหลายและน่าสนใจ	4.91	0.30	มีความสอดคล้องมากที่สุด
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
1. การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย	4.82	0.40	มีความสอดคล้องมาก
2. การจัดการเรียนรู้ทำให้จำเนื้อหาได้นาน	4.64	0.50	มีความสอดคล้องมากที่สุด
3. การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองได้	4.55	0.52	มีความสอดคล้องมากที่สุด
4. เนื้อหาที่เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.64	0.50	มีความสอดคล้องมากที่สุด
5. การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดที่สูงขึ้น	5.00	0.00	มีความสอดคล้องมากที่สุด
6. การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนตัดสินใจโดยใช้เหตุผล	4.36	0.50	มีความสอดคล้องมาก
7. การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจและรู้จักเพื่อนมากขึ้น	4.55	0.52	มีความสอดคล้องมากที่สุด
8. การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น	4.64	0.50	มีความสอดคล้องมากที่สุด
9. การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน	4.36	0.50	มีความสอดคล้องมาก
10. การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้เกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย	4.91	0.30	มีความสอดคล้องมากที่สุด
รวม	4.66	0.45	มีความสอดคล้องมากที่สุด



ภาคผนวก จ
ค่าคะแนนตัวแปรตาม

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ตารางที่ 66 แสดงผลคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ก่อนเรียน หลังเรียน
ของกลุ่มตัวอย่าง

เลขที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน
1	7	13
2	6	13
3	6	13
4	7	12
5	8	12
6	7	12
7	8	14
8	8	13
9	6	12
10	8	14
11	8	13
12	7	15
13	6	13
14	8	14
15	6	15
16	7	13
17	7	15
18	7	12
19	7	15
20	7	13
21	8	12
22	6	15
23	7	13
24	8	13
25	6	15
26	8	11
27	8	15
28	7	14
29	6	12
30	7	11
ค่าเฉลี่ย	7.07	13.23
S.D.	0.42	0.58

ตารางที่ 67 แสดงผลคะแนนพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ก่อนเรียน
ระหว่างเรียน หลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง

เลขที่	คะแนน ก่อนเรียน	ระหว่างเรียน ครั้งที่ 1	ระหว่างเรียน ครั้งที่ 2	ระหว่างเรียน ครั้งที่ 3	คะแนน หลังเรียน
1	7	7	9	12	13
2	6	8	9	13	13
3	6	8	10	12	13
4	7	8	11	11	12
5	8	9	10	12	12
6	7	9	11	11	12
7	8	9	10	13	14
8	8	8	10	12	13
9	6	7	10	11	12
10	8	8	10	12	14
11	8	8	10	12	13
12	7	9	11	11	15
13	6	7	9	12	13
14	8	8	9	13	14
15	6	8	9	13	15
16	7	8	9	12	13
17	7	8	9	13	15
18	7	10	10	12	12
19	7	7	9	13	15
20	7	8	9	12	13
21	8	9	10	11	12
22	6	7	9	12	15
23	7	9	10	13	13
24	8	8	9	12	13
25	6	8	9	11	15
26	8	8	11	11	11
27	8	8	9	12	15
28	7	9	10	12	14
29	6	7	9	11	12
30	7	9	10	11	11
ค่าเฉลี่ย	7.07	8.13	9.67	11.93	13.23
S.D.	0.42	0.50	0.50	0.37	0.58

ตารางที่ 68 แสดงผลคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ก่อนเรียนของกลุ่มตัวอย่าง

เลขที่	เกณฑ์การประเมิน				รวม (16 คะแนน)
	ระบุปัญหา	เสนอแนว ทางแก้ไข	ตัดสินใจใช้ทางเลือก	เผยแพร่ความคิด	
1	1	2	2	2	7
2	1	1	2	2	6
3	1	2	1	2	6
4	2	2	1	2	7
5	2	2	2	2	8
6	1	2	2	2	7
7	2	2	2	2	8
8	2	2	2	2	8
9	1	1	2	2	6
10	2	2	2	2	8
11	2	2	2	2	8
12	1	2	2	2	7
13	1	1	2	2	6
14	2	2	2	2	8
15	1	2	1	2	6
16	1	2	2	2	7
17	1	2	2	2	7
18	2	2	1	2	7
19	2	1	2	2	7
20	1	2	2	2	7
21	2	2	2	2	8
22	1	1	2	2	6
23	2	2	1	2	7
24	2	2	2	2	8
25	1	1	2	2	6
26	2	2	2	2	8
27	2	2	2	2	8
28	2	2	1	2	7
29	1	1	2	2	6
30	1	2	2	2	7
ค่าเฉลี่ย	1.50	1.77	1.80	2.00	7.07
S.D.	0.51	0.43	0.41	0.00	0.42

ตารางที่ 69 แสดงผลคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ระหว่างเรียนครั้งที่ 1
ของกลุ่มตัวอย่าง

เลขที่	เกณฑ์การประเมิน				รวม (16 คะแนน)
	ระบุปัญหา	เสนอแนว ทางแก้ไข	ตัดสินใจใช้ทางเลือก	เผยแพร่ความคิด	
1	1	2	2	2	7
2	1	2	2	3	8
3	2	2	2	2	8
4	2	2	2	2	8
5	2	2	2	3	9
6	2	3	2	2	9
7	2	2	2	3	9
8	2	2	2	2	8
9	2	1	2	2	7
10	2	2	2	2	8
11	2	2	2	2	8
12	2	3	2	2	9
13	2	1	2	2	7
14	2	2	2	2	8
15	2	2	2	2	8
16	2	2	2	2	8
17	2	2	2	2	8
18	2	3	2	3	10
19	2	1	2	2	7
20	2	2	2	2	8
21	2	3	2	2	9
22	2	1	2	2	7
23	2	2	2	3	9
24	2	2	2	2	8
25	2	1	2	3	8
26	2	2	2	2	8
27	2	2	2	2	8
28	2	2	2	3	9
29	1	1	2	3	7
30	1	3	2	3	9
ค่าเฉลี่ย	1.87	1.97	2.00	2.30	8.13
S.D.	0.40	0.75	0.77	1.00	0.50

ตารางที่ 70 แสดงผลคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ระหว่างเรียนครั้งที่ 2
ของกลุ่มตัวอย่าง

เลขที่	เกณฑ์การประเมิน				รวม (16 คะแนน)
	ระบุปัญหา	เสนอแนว ทางแก้ไข	ตัดสินใจใช้ทางเลือก	เผยแพร่ความคิด	
1	2	2	2	3	9
2	2	2	2	3	9
3	3	2	2	3	10
4	3	3	2	3	11
5	3	2	2	3	10
6	3	3	2	3	11
7	3	2	2	3	10
8	3	2	2	3	10
9	3	2	2	3	10
10	3	2	2	3	10
11	3	2	2	3	10
12	3	3	2	3	11
13	2	2	2	3	9
14	2	2	2	3	9
15	2	2	2	3	9
16	2	2	2	3	9
17	2	2	2	3	9
18	2	3	2	3	10
19	2	2	2	3	9
20	2	2	2	3	9
21	2	3	2	3	10
22	2	2	2	3	9
23	2	3	2	3	10
24	2	2	2	3	9
25	2	2	2	3	9
26	3	3	2	3	11
27	2	2	2	3	9
28	2	3	2	3	10
29	2	2	2	3	9
30	2	3	2	3	10
ค่าเฉลี่ย	2.37	2.30	2.00	3.00	9.67
S.D.	0.49	0.47	0.00	0.00	0.50

ตารางที่ 71 แสดงผลคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ระหว่างเรียนครั้งที่ 3
ของกลุ่มตัวอย่าง

เลขที่	เกณฑ์การประเมิน				รวม (16 คะแนน)
	ระบุปัญหา	เสนอแนว ทางแก้ไข	ตัดสินใจใช้ทางเลือก	เผยแพร่ความคิด	
1	3	3	3	3	12
2	4	3	3	3	13
3	3	3	3	3	12
4	3	2	3	3	11
5	3	3	3	3	12
6	3	3	2	3	11
7	4	3	3	3	13
8	3	3	3	3	12
9	3	3	2	3	11
10	3	3	3	3	12
11	3	3	3	3	12
12	3	3	2	3	11
13	3	3	3	3	12
14	3	3	4	3	13
15	3	3	4	3	13
16	3	3	3	3	12
17	3	3	4	3	13
18	3	3	3	3	12
19	4	3	3	3	13
20	3	3	3	3	12
21	3	2	3	3	11
22	3	3	3	3	12
23	4	3	3	3	13
24	3	3	3	3	12
25	3	2	3	3	11
26	3	3	2	3	11
27	3	3	3	3	12
28	3	3	3	3	12
29	3	3	2	3	11
30	3	3	2	3	11
ค่าเฉลี่ย	3.13	2.90	2.90	3.00	11.93
S.D.	0.35	0.31	0.55	0.00	0.37

ตารางที่ 72 แสดงผลคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์หลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง

เลขที่	เกณฑ์การประเมิน				รวม (16 คะแนน)
	ระบุปัญหา	เสนอแนว ทางแก้ไข	ตัดสินใจใช้ทางเลือก	เผยแพร่ความคิด	
1	3	3	3	4	13
2	4	3	3	3	13
3	3	3	3	4	13
4	3	2	3	4	12
5	3	3	3	3	12
6	3	3	2	4	12
7	4	3	3	4	14
8	3	3	3	4	13
9	3	3	2	4	12
10	4	3	3	4	14
11	3	3	3	4	13
12	4	3	4	4	15
13	3	4	3	3	13
14	3	3	4	4	14
15	4	4	3	4	15
16	3	3	3	4	13
17	4	3	4	4	15
18	3	3	3	3	12
19	4	4	3	4	15
20	3	3	3	4	13
21	3	2	3	4	12
22	4	3	4	4	15
23	4	3	3	3	13
24	3	3	3	4	13
25	4	4	3	4	15
26	3	3	2	3	11
27	4	3	4	4	15
28	3	4	3	4	14
29	3	3	2	4	12
30	3	3	2	3	11
ค่าเฉลี่ย	3.37	3.10	3.00	3.77	13.23
S.D.	0.49	0.48	0.59	0.43	0.58

ตารางที่ 73 แสดงผลการวัดความเข้าใจในวรรณคดีไทยของนักเรียน

1) การรู้คุณค่าด้วยการเข้าใจในด้านความหมายและด้านวิธีการใช้ภาษา	2) เข้าถึงความรู้สึกทางอารมณ์ของวรรณคดีที่ศึกษา
<p>“ครั้นเวลาตีห้าดั่งเสียงไปไม่ห่างเกรงกริยบรรรู่ปรอน พระพายโฉบเสาวรสฉายจร พระจันทร์แจ่มแจ้งกระจ่างดวง ดูเท่าว่าเราเสียด้านยั้งก้อง ระส่ำระสายชานแฉ่งในวังหลวง วันทองนอนสนิทพรวง จิตงวองระงับคู่ภักดิ์ ผันว่าพลัดไปนัไพรเดือน เดือนเป็นอนไม่รู้ที่จะกลับหลัง ลดเลี้ยวเที่ยวหลงในดงร้าง ยังมีพิศมรัยมาราวี ทั้งสองมองหมอบอยู่ริมทาง พอนางตั้นปามถิงที่ โดดตะครุบคืบคั้นในทันที แล้วอุตุคร่ำพร่ำไปไม่พร”</p> <p>สำนวนที่ยกมานี้ขอบตรงที่กวีใช้พลังทางภาษาทำให้เห็นภาพที่ชัดเจนผ่านถ้อยคำ สั้นแต่กินความชัดเจน เช่นการใช้คำที่บรรยายให้ผู้อ่านเชื่อว่าเป็นเวลาตีห้ามาก ๆ “ตี ห้าแต่กินความชัดเจน” และยังใช้บริบทแวดล้อมอีกด้วยว่าแจ้เจียมมีเสียงขนาบได้ยินเสียง ไปไม่ห่าง ได้ยินเสียงกร้องแข่งกับเสียงระงิงในวังหลวง ทำให้ผมเชื่อว่าฉากและ บรรยายฉากตอนนั้นคือเป็นเวลาตีห้ามาก ๆ และนอกจากนี้ยัง</p>	<p>“ความรักกับความรัยที่เลือกไม่ได้”</p> <p>“ นางวันทองผู้น่าสงสาร ” เพราะการตัดสินใจครั้งสำคัญในชีวิตที่ นางวันทองไม่เอาใจตัดสินใจได้ จนถูกพระพันวษาบริหารภายอย่างรุนแรง ว่าเป็นหญิงสองใจ ถ้าย้อนกลับมาเองในปัจจุบันจะเห็นว่าเป็นปัญหา ที่เลือกยาก ระหว่างความมั่นคงและความหวานชื่นของชีวิต ความรัย กับความรัก เป็นปัญหาหนักอกสำหรับคู่ทุกข์คู่สุขทุกคู่ทุกสมัยมา โศกนาฏกรรมของนางวันทองในครั้งนี้ ดูแล้วไม่รู้จะบอกว่าใครเป็นคน ผิด เพราะทุกคนที่เข้าไปต่างบอกกับตัวเองว่าทำไปด้วยความรักกันทอง ทั้งนั้น และดูเผินๆ ก็เป็นเช่นนั้นจริง จนทำให้เพื่อนหรือครูบางท่าน โยนความผิดไปให้สังคมสมัยนั้น ซึ่งผมว่าไม่ถูกต้อง เพราะสังคมทุก สมัย ไม่ว่าอดีตปัจจุบันอนาคต ต่างมีความบกพร่องของระบบ จะต้องมีผู้เสียเปรียบถูกเอาเปรียบอยู่รำไป ถ้าอย่างนั้นประเด็นนางวัน ทองผู้น่าสงสารและไม่มาสงสารอยู่ตรงไหน ผมมองว่าอยู่ระหว่าง ความรักที่มีกับความดีที่แฉ่งไปด้วยความมั่นคงที่นางไม่สามารถเลือก ได้จนเป็นจุดจบของชีวิตนาง</p>

ตารางที่ 72 แสดงผลการวัดความเข้าใจในวรรณคดีไทยของกุ่มตัวอย่าง (ต่อ)

1) การรู้คุณค่าด้วยการเข้าใจในข้อความหมายและด้านวิธีการใช้ภาษา	2) เข้าถึงความรู้ลึกทางอารมณ์ของวรรณคดีที่ศึกษา
<p>“...ครั้นเวลาเข้ากวนเข้าไปแล้ว พระเจ้าเขียนแต่ชื่อพระเมธวดีเห็นกวนอยู่ในอุ้งมือหงอนคางนั้นจึงตรัสถามว่า กวนใส่สิ่งใดแขวนอยู่ที่คอมนั้น กวนอุ้งมือปราศให้ข้าพเจ้าล่าหรือรับได้หมวดใด แล้วกวนอุ้งมือก็ถอยให้ทอดพระเมธวดี พระเจ้าก็เขียนแต่เห็นหมวดกวนอุ้งมือถึงออกเส้นละเอียดงามเสมอกัน แล้วตรัสสรรเสริญว่ากวนอุ้งมือนี้หมวดงาม จึงพระราชทานชื่อว่ากวนอุ้งมือเป็นเกียรติยศแก่กวนอุ้งมือแล้ว”</p> <p>การเลือกใช้คำที่เหมาะสมแก่เนื้อเรื่องและฐานะของบุคคลในเรื่องทำให้ผู้อ่านเกิดความประทับใจในกลวิธีการเลือกใช้คำที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้อ่านได้ เช่น ตอนที่กวนอยู่ในฝ่ามือพระเจ้าเขียนแต่ซึ่งเป็นกษัตริย์ กวีเลือกใช้คำราชาศัพท์ได้ถูกต้องเหมาะสมแก่เนื้อเรื่องและฐานะของบุคคลในเรื่องเช่น</p>	<p>“กวนอุ้งมือมีชีวิตเพื่อผู้อื่น”</p> <p>เรื่องราวตอนนั้นทำให้เราได้เห็นถึงความซื่อสัตย์และกตัญญูของ “กวนอุ้งมือ” เพราะกวนอุ้งมือเป็นคนฉลาด รู้รักษาตัวรอด ยอมที่จะ “งอ” ไม่ยอม “หัก” ซึ่งเป็นคุณสมบัติสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่า “ศักดิ์ศรี” ที่หากแก่นมันยึดมั่นถือมั่นจนไม่โอนอ่อนผ่อนตามแล้ว ชีวิตตนเองก็อาจรักษาไว้ไม่ได้ การถนอมใหญ่ที่สละไปไว้กับพี่น้อง ตลอดจนภารกิจที่ได้รับมอบหมายจากเล่าปี่ก็คงจะไม่สำเร็จ การยอม “งอ” ของกวนอุ้งมือเป็นการ “งอ” เพื่อมีชีวิตอยู่รอดไว้ช่วยเหลือผู้อื่น</p>
<p>“จะกล่าวถึงเจ้าจอมหม่อมขุนช้าง นอนครางหลับกรอยู่บนเบื่อน อัศจรรย์ฝันแปรเซเซื่อน หาหม่อมมารักชยาเข้าปรอท ทั้งสิ้นอย่าได้ใหญ่แลได้ตื่น</p> <p>สาเหตุที่ชอบบทนี้เพราะว่า กวีใช้การบรรยายภาพให้พู่เห็นภาพของความจริง ด้วยลักษณะของตัวขุนช้างที่อ้วนจึงต้องนอนกรน นอกจากนั้นในความฝันของขุนช้างนั้นก็สอดแทรกความตลกขบขันตรงที่ตัวขุนช้างฝันว่าตนเป็นโรคเรื้อนต้องรักษาด้วยยาเข้าปรอท แต่ผลที่ได้กลับตรงกันข้ามกันคือยกกลับเป็นพิษทำลายอวัยวะภายในทั้งนั้นก็หักจากปาก และยังรู้ในเรื่องความฝันว่าถ้าพันโยกพันหักจะส่งผลให้เจ้าของของความฝันจะเสียชีวิต หรือ ญาติจะเจ็บป่วยหรือเสียชีวิต ซึ่งหลังจากนั้นนางวันทองก็ถูกตัดสินประหารชีวิตนั่นเอง</p>	<p>“เกลียดพระพันวษา”</p> <p>ถ้าพูดตามจริงต่อนั้นคนที่ผิดที่สุดหรือน่าที่ผิดที่สุดในงานวันทอง ขุนช้างพลายงาม หรือขุนแผน แต่เป็น “สมเด็จพระพันวษา” ผู้เป็นพระเจ้าอยู่หัวตามลัทธิเทวราชา ที่มีอำนาจมากล้นจนไม่มีใครก็ได้ มีความอหังการที่ได้รับ ความชอบธรรม เช่น นางวันทอง และพ่อของขุนแผน ชื่อขุนไกร มีหน้าที่ดูแลความ แต่พ่อผู้มีความแค้นที่หน้าพระที่นั่ง เขาเกรงว่าจะไปชีวิตสมเด็จพระพันวษา จึงฆ่าควายตายเพื่อป้องกัน สมเด็จพระพันวษาโกรธมากสั่งประหารชีวิตขุนไกรแล้วนำศพแพ่งประจาน รัฐบาลมีทรัพย์สินเข้าหาสภาราชการ เลยกลียดพระพันวษาที่ไม่มีเหตุผลตัดสินพระความโกรธและยังสร้างวลี “วันทองสองใจ” ให้คนอื่นตำวันทองด้วย</p>

ตารางที่ 72 แสดงผลการวัดความเข้าใจในวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ต่อ)

<p>1) การรู้คุณค่าด้วยการเข้าใจในข้อความหมายและด้านวิธีการใช้ภาษา</p> <p>“กล่าวกะกาจะหวาดขม้งธนู บ่ห่อนจะเห็นธวัชริปู สล่าถอย”</p> <p>ฉันพบว่านักเรียนเลือกสรรคำมาใช้ที่โดดเด่น และมีการใช้ความเปรียบที่แตกต่างไปจากขนบเดิมคือ ปกติเราจะเห็นการเปรียบทั้งท่อนกับตัวบทหรือท่อนอาทิตย แม่แลงมาบินเข้ากองไฟ แต่ในบทนี้เปรียบความซื่อสัตย์ของวีรสตรีที่ขี้ไม่เห็นธวัชของข้าศึกก็ล่าถอย ซึ่งเป็นความเปรียบที่ไม่ค่อยพบเห็นในบทวรรณคดีไทยและโดยส่วนตัวมองว่าวีรสตรีที่ซื่อสัตย์เพราะว่าการเดินทางก่อนแล้วกองทัพจึงเคลื่อนตามมาก แต่ทหารคนนั้นก็วิ่งหนีทั้งที่ยังไม่เห็นกองทัพของข้าศึก แสดงได้ว่าซื่อสัตย์มาก</p>	<p>2) เข้าถึงความรู้สึกทางอารมณ์ของวรรณคดีที่ศึกษา</p> <p>“วีรสการพราหมณ์คือคนบาในคราบาญุ”</p> <p>วีรสการพราหมณ์คือครูผู้ชวดจรยารบรณ ทรราช ผู้อกตัญญู ต่อเหล่ากษัตริย์ลิจฉวี ที่เมตตายามตกต่ำ เขาคือ อสรพิช ผู้อกตัญญู เป็นครูที่เรัจรยารบรณ วีรสการพราหมณ์แม่ตัวเข้ามา เมื่อทำลายล้างบ้านเมืองและผู้คนอย่างไหดร้าย เป็นครูที่ไม่มีจรรยาบรรณของครูอยู่ในหัวใจเลยแม่แต่น้อย จึงได้สร้างเรื่อง อาศัยความเป็นครูโดยพิชลงใจของเด็ก และเมื่อয়য়จนเด็กทะเลาะกัน ลูกกลมไปถึงผู้ใหญ่ กลายเป็นชนวนที่ทำให้แตกแยกกันไปทั่ว วีรสการพราหมณ์ก็ส่งข่าวให้กองทัพของพระเจ้าอชาตศัตรูยกมา แถมยังปิดประตูเมืองให้ เรียกว่าอกตัญญู หักหลังกษัตริย์ลิจฉวีที่เคยเมตตาอุบถันภัก์จำจนเสียสละใจ</p>
<p>“นางวันทองรับพระราชโองการ ให้บันดาลบังจิตหาคิดไม่ อกุศลลมลัวให้หัวใจ ด้วยลิ้นในอาลัยที่เกิดมา”</p> <p>บทนี้ยกมานั้นถึงจะสั้นแต่เป็นบทที่สะท้อนให้เห็นถึงความรัก ความผูกพัน และความปรารถนาของนางวันทองในสถานการณ์ที่อยู่ต่อหน้าพระพักตร์สมเด็จพระพันวาฯแล้ว ก็ยังได้อ้างถึง “อกุศลลมลัวให้หัวใจ” คือผลกรรมที่ไม่ดีและ ความเชื่อที่ว่านางวันทองคงสิ้นอายุขัยแต่เพียงเท่านี้ บทนี้จึงทำให้ผู้อ่านทราบว่าวรรณคดีไม่ใช่แต่จะเป็นเรื่องราวบันเทิงใจเท่านั้น แต่วรรณคดียังสามารถสะท้อนความคิดความเชื่อของคนในแต่ละยุคสมัยได้เป็นอย่างดีเช่นกัน</p>	<p>“สงสารที่ชีวิตของนางไม่เคยมีสิทธิ์เลือก”</p> <p>สาเหตุที่รู้สึกเช่นนี้เพราะว่า วันทองกลายเป็นสิ่งของไม่มีเสรีภาพ ไม่มีสิทธิอำนาจตัดสินใจเลือกนางจะเลือกไม่เลือกไม่ได้ เช่น นางวันทอง ที่แม้แต่ตนเองก็มีตัวใหม่เป็นขุนช้างก็เพราะถูกขุนช้างหลอกล่อลวงและแม่ของเธอก็บังคับขู่ขี้ใจ และเมื่อนางถูกกษัตริย์ที่ตั้งตนเป็นศัลลสังให้นางต้องเลือกว่าจะอยู่กับใคร จะไปอยู่กับใคร 1 ขุนแผน 2 ขุนช้าง หรือลูกพี่ลูกน้องที่เกิดกับพ่อคนแรก การเลือกไม่ได้ของนางได้สร้างความรักใจให้กับสมเด็จพระพันวาฯแห่งกรุงศรีอยุธยา เจ้าผู้เป็นศาลตัดสินค่าทองนาง และเพื่อตัดราคาด้วยการสั่งประหารชีวิต</p>

ตารางที่ 74 แสดงผลคะแนนความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย ตามแนวคิด ACTIVE LEARNING

ลยที่	ด้านเนื้อหา			ด้านการจัดการเรียนรู้					ด้านครูผู้สอน					ด้านประโยชน์ที่ได้รับ													
	ข้อ 1	ข้อ 2	ข้อ 3	ข้อ 1	ข้อ 2	ข้อ 3	ข้อ 4	ข้อ 5	รวม	ข้อ 1	ข้อ 2	ข้อ 3	ข้อ 4	ข้อ 5	ข้อ 6	รวม	ข้อ 1	ข้อ 2	ข้อ 3	ข้อ 4	ข้อ 5	ข้อ 6	ข้อ 7	ข้อ 8	ข้อ 9	ข้อ 10	รวม
1	5	5	5	5	4	5	4	5	4.60	5	5	5	5	5	5	5.00	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00
2	5	4	5	5	4	5	5	5	4.80	5	5	5	5	5	5	5.00	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4.90
3	5	5	5	5	5	4	5	5	4.80	5	5	5	5	5	5	5.00	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4.70
4	5	5	5	5	5	5	4	4	4.60	5	5	4	5	5	5	4.67	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00
5	5	4	5	5	5	5	5	5	5.00	5	5	5	4	5	5	4.83	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4.90
6	5	5	5	5	5	4	5	5	4.80	4	5	4	5	5	5	4.67	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	4.70
7	4	5	5	5	5	4	4	4	4.40	5	5	5	4	5	5	4.83	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4.80
8	5	5	4	4.67	4	5	5	5	4.80	5	5	5	5	5	5	5.00	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4.90
9	5	5	5	5.00	5	5	5	5	5.00	5	5	5	5	5	5	5.00	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4.70
10	5	4	5	4.67	4	5	5	5	4.80	5	5	4	5	5	4	4.67	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4.80
11	5	5	5	5.00	5	4	4	4	4.40	5	4	4	5	5	5	4.67	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4.50
12	5	5	5	5.00	5	5	5	4	4.80	5	5	5	5	5	5	5.00	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00
13	4	5	5	4.67	4	5	5	5	4.80	5	5	5	5	5	5	5.00	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00
14	5	5	4	4.67	4	5	4	5	4.60	5	5	4	5	4	5	4.67	5	5	4	5	5	4	3	5	5	4	4.50
15	4	5	4	4.33	5	5	5	4	4.80	4	5	5	4	5	5	4.67	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4.70
16	5	4	5	4.67	4	5	4	5	4.60	5	5	4	5	5	4	4.67	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00
17	5	5	5	5.00	5	5	5	5	5.00	4	5	5	4	5	5	4.67	5	5	4	5	5	3	5	5	5	5	4.50

ตารางที่ 73 แสดงผลคะแนนความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย ตามแนวคิด ACTIVE LEARNING (ต่อ)

เลขที่	ด้านเนื้อหา				ด้านการจัดการเรียนรู้						ด้านครูผู้สอน						ด้านประโยชน์ที่ได้รับ											
	ข้อ 1	ข้อ 2	ข้อ 3	รวม	ข้อ 1	ข้อ 2	ข้อ 3	ข้อ 4	ข้อ 5	รวม	ข้อ 1	ข้อ 2	ข้อ 3	ข้อ 4	ข้อ 5	ข้อ 6	รวม	ข้อ 1	ข้อ 2	ข้อ 3	ข้อ 4	ข้อ 5	ข้อ 6	ข้อ 7	ข้อ 8	ข้อ 9	ข้อ 10	รวม
18	5	4	4	4.33	4	5	5	5	5	4.80	5	5	5	5	5	5	5.00	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4.80
19	5	5	5	5.00	5	4	5	5	4	4.80	5	4	5	5	5	4.67	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00
20	5	5	5	5.00	5	4	5	4	5	4.60	5	5	5	4	5	4.83	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4.60
21	5	4	5	4.67	5	5	5	5	5	5.00	5	4	5	5	5	4.83	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4.80
22	5	5	4	4.67	4	5	4	5	5	4.60	5	5	4	4	5	4.67	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4.80
23	5	5	5	5.00	5	5	4	5	5	4.80	4	4	5	4	5	4.50	5	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5	4.70
24	4	5	4	4.33	4	5	4	5	4	4.60	5	5	4	5	5	4.83	5	3	5	5	5	5	5	5	3	3	4.40	
25	4	5	4	4.33	5	5	5	5	5	5.00	4	5	5	5	5	4.83	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4.80
26	5	4	5	4.67	5	4	5	4	5	4.60	5	5	5	5	4	4.83	5	5	5	3	3	5	3	5	5	5	5	4.40
27	4	4	5	4.33	5	4	4	5	5	4.60	5	4	5	4	5	4.67	5	5	5	5	3	5	3	5	5	5	5	4.60
28	5	5	4	4.67	5	4	5	4	5	4.60	4	5	4	4	5	4.50	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4.90
29	4	4	5	4.33	5	4	4	4	4	4.40	5	5	4	5	5	4.83	5	5	5	3	4	5	4	3	4	5	5	4.30
30	5	4	5	4.67	5	4	4	4	5	4.40	5	4	5	4	5	4.67	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00
ค่าเฉลี่ย	4.77	4.67	4.73	4.72	4.73	4.70	4.63	4.67	4.83	4.71	4.80	4.83	4.70	4.63	4.87	4.90	4.79	4.90	4.80	4.67	4.70	4.67	4.70	4.80	4.67	4.80	4.70	4.76
S.D.	0.43	0.48	0.45	0.25	0.45	0.47	0.49	0.48	0.38	0.19	0.41	0.38	0.47	0.49	0.35	0.31	0.41	0.40	0.48	0.66	0.65	0.66	0.55	0.61	0.55	0.65	0.58	0.56

ตารางที่ 75 แสดงผลคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ก่อนเรียน หลังเรียน
ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

เลขที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน
1	8	12
2	8	13
3	7	12
4	7	11
5	8	12
6	8	11
7	8	13
8	8	12
9	8	11
10	8	13
11	8	12
12	8	13
13	8	12
14	8	12
15	7	13
16	8	12
17	7	13
18	7	12
19	8	13
20	7	12
ค่าเฉลี่ย	7.70	12.20
S.D.	0.27	0.35

ตารางที่ 76 แสดงผลการวัดความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนกลุ่มขยายผล

3) การรู้คุณค่าด้วยการเข้าใจในต้นความหมายและด้านวิธีการใช้ภาษา	4) เข้าถึงความรู้สึกทางอารมณ์ของวรรณคดีที่ศึกษา
<p>“ความรักขุนแผนก็แสนรัก ด้วยร่วมยามานันก็ไม่เคยคิดฉันท ผู้ลำบากปามาด้วยกัน สารพันต่อดมดมจนอมใจ ขุนช้างแต่อยู่ด้วยกันมา คำหนักหาได้ว่าให้เคื่องไม่ เงินทองกองไว้มิให้ใคร ข้าไซ้ใช้สอยเหมือนของตัว จมื่นไวยเล่าก็เลือดที่เนอก ก็หยิบยกรักเท่ากันกับผิว ทูลพลางตัวนางระเริ่มรำว ความกลลวอาญาเป็นพันแป”</p> <p>บทที่เลือกมานั้นรู้สึกถึงการใช้คำของกวีที่แฝงไปด้วยอำนาจในการให้ความรู้สึกทางอารมณ์ ของคนที่มีจิตใจโล่งโล่งจนไม่สามารถเลือกชายทั้ง 3 คนได้ ด้วยเหตุผลที่แตกต่างกันออกไปทั้งความ รัก ความผูกพัน และความดี และผมยังมองว่าบทนี้ใช้คำที่มีความหมายชัดเจน ความกระชับ สามารถบรรยายให้ผู้อ่านเห็นและเชื่อได้ว่านางวันทองเกิดความสับสนในความคิดจนไม่สามารถ เลือกได้จริง</p>	<p>การแสดงอารมณ์ความเมตตาของนางวันทองและโกรธในตัวนางวันทอง</p> <p>“สงสารวันทอง” “วันทองน่าสงสาร” “วันทองถูกทำร้าย” “อย่าทำร้ายวันทอง” “วันทองไม่ผิด” “วันทองถูกบังคับจิตใจ” “เลือกไม่ได้ไม่ใช่สองใจ” “วันทองหลายใจ” “เกลียดวันทองที่ไม่เลือกใคร”</p>
<p>“มันเกิดเหตุทั้งนี้ก็เพราะหญิง จึงทิ้งหวางซึ่งหญิงยังอยู่ จำจะตัดรากใหญ่ให้หล่นพรู ให้ลูกดอกอกอยู่แต่กิ่งเดียว”</p> <p>บทที่เลือกมานี้จะเน้นการเปรียบเทียบวันทองเหมือนกับต้นไม้ใหญ่ที่แตกกิ่งก้านสาขา ผลิต ดอกออกผลไปไม่รู้จบสิ้นก็เหมือนกับการแย่งชิงนางวันทองที่ไม่มีวันจบจึงจำเป็นจะต้องตัดต้นให้ เด็ดขาด กวีใช้เปรียบเทียบคู่เปรียบซึ่งความเปรียบที่เข้าใจได้ง่ายและเห็นภาพชัดเจน</p>	<p>การแสดงอารมณ์ไม่ยอมรับการตัดสินใจของตัวละคร</p> <p>“พระพันวษาใจร้าย” “หนูเกลียดพระพันวษา” “สุดท้ายราชาธิปไตยก็ยังยิ่งใหญ่ในวรรณคดีอยู่ดี แล้ววันทองจะเลือกอะไรได้ ใน เมื่อทุกคนล้วนกำหนดชีวิตให้แล้ว”</p>

ตารางที่ 75 แสดงผลการวัดความเข้าใจในวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ต่อ)

1) การรู้คุณค่าด้วยการเข้าใจในด้านความหมายและด้านวิธีการใช้ภาษา	2) เข้าถึงความรู้ลึกทางอารมณ์ของวรรณคดีที่ศึกษา
<p>“จริงบอกว่าพลายงามพอทรมารรัก อย่อก็อีกอีกว่าวุ่นทำทวนหัน จงครวญใครให้เห็นข้อสำคัญ แม่ป้าพร้ากแล้วแต่จะเกิดความ ด้วยเป็นซัลลักไปเปล็กมา เห็นเบื่องหน้าจะอิงแม่มึงห้อม ถ้าเจ้าเห็นเป็นสุขไม่ลูกกลม ก็ตามเถิดมารดาจะคลาไคล”</p> <p>สำหรับสำนวนที่หนูเลือกมานี้ประทับใจและชอบมาก ๆ ตรงที่ว่าเหมือนเป็นการปลุกปล้ำใจ ของคนเป็นแม่ที่คิดถึงคอยเตือนเชิงปลอบประโลมแบบอ่อนน้อมเข้าลูกว่าลูกทำผิดกฎหมาย บ้านเมือง แต่ท้ายที่สุดแล้วนางจึงยอมตามลูกไปเพราะเห็นแก่ความสุขของลูก จากบทบาทของแม่ ที่จำต้องยอมตามใจ ลูกทั้ง ๆ ที่ไม่เห็นด้วยนั้น ทำให้เห็นว่านางเป็นแม่ที่รักลูกมาก พร้อมทั้งจะ เสียสละความสุข ของตนให้แก่ลูก และจากความรักลูก เกรงว่าลูกจะจากทำร้ายตัวเองที่ได้กลายเป็น ชนวน นำไปสู่เรื่องราวที่น่าสลดใจในท้ายที่สุด และนอกจากนี้ยังปรากฏสำนวนไทยว่า “ซัลลักไป เปล็กมา” ซึ่งสอดคล้องกับเหตุการณ์อีกด้วย</p>	<p>การแสดงอารมณ์ท่าหน้าตัวละครฝ่ายชาย</p> <p>“เกลียดผู้ชาย” “เกลียดผู้ชายทุกคนในเรื่อง” “ผู้ชายเลย” “เกลียดขุนแผน” “ผู้ชายใจร้ายและเลว” “เกลียดพลายงาม” “เกลียดขุนช้าง” “เกลียดความเจ้าชู้ของขุนแผน”</p>
<p>“ลืมตาเหลียวหาเจ้าวันทอง ไม่เห็นน้องห้องทองดวงวันสาย ผ่าผอนล่อนแก่นไม้ติดกาย เห็นมันขาดเรียรายประหลาดใจ ตะโกนเรียกในท้องวันทองเอ๋ย หาขานรับเช่นเคยสักคำไม่ ทั้งข่าวของมามากก็หายไป ปากประตูปิดได้ไม่เฝ้ากลอน พลงเรียกหาเข้าไปอยู่ว่า อีฉิมอีมิอีฉิมอีสอน อีมิอีมิอีมิอีมิอีมิ นิ่งนอนเฝ้าความทุกข์ บ่าผู้หญิงวิ่งไปอยู่กึ่ง เห็นนายนั้นแก่ฝ้ากางของอยู่ ตกตะลึงเลดูไม่เข้ามา</p>	<p>การแสดงอารมณ์ในภาพรวมของเรื่อง</p> <p>“ไม่อยากให้จบแบบนี้” “เศร้าใจ” “เศร้ามาก” “หนูจะแก้กฎหมายใหม่” “เกลียดตอนจบ” “น่ารำคาญตอนจบ” “ชาย-หญิงควรเท่าเทียมกัน” “รักสามเศร้าที่ผู้หญิงเป็นแพะ”</p>

ตารางที่ 75 แสดงผลการวัดความเข้าใจในวรรณคดีไทยของนักเรียนกลุ่มขยายผล (ต่อ)

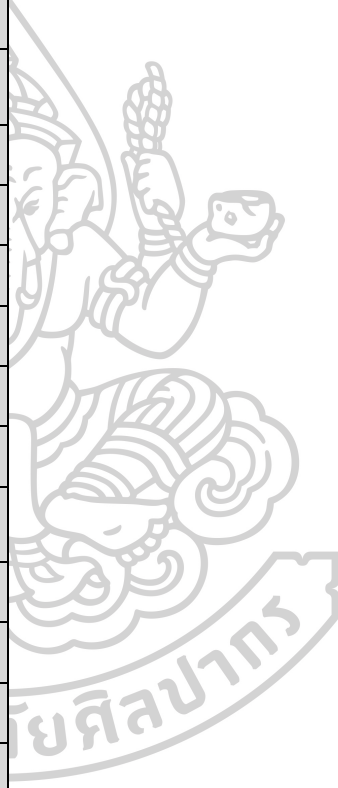
1) การรู้คุณค่าด้วยการเข้าใจในค่านิยมและด้านวิถีการใช้ภาษา	2) เข้าถึงความรู้ลึกทางอารมณ์ของวรรณคดีที่ศึกษา
<p>ขุนช้างเห็นขำไม่มาใกล้ ขัดใจลูกชิ้นพังกั๊ก แม่แพงเอื้อป้อปึงเงินจังกา ย่างเท้ากำมาไม่รู้ตัว</p> <p>จากตัวบทกวีสอดแทรกกลวิธีการประพันธ์อย่างหลากหลาย เหมาะสมกับสถานการณ์ชีวิตในลักษณะต่างๆ ของตัวละคร เช่น ทาสยรส (รสแห่งความตลกขบขัน) ในตอนที่ขุนช้างตื่นขึ้นมาแล้วไม่พบนางวันทองทำให้ผู้อ่านเห็นภาพและเกิดอารมณ์สนุกสนานอย่างหลากหลายอีกทั้งยังทำให้ผู้อ่านรู้สึกได้ว่าวรรณคดีเรื่องนี้เป็นเรื่องที่สะท้อนวิถีชีวิตของคนได้อย่างน่าสนใจ</p>	
<p>“อดีตคืออดีตช่วยจิตใจ เข้าห้องหวนและห้อยคอยเวลา จินสุริยาเลียเล็บแม่รู้เกร”</p> <p>เมื่อไรตะวันจะลับหูล้า กวีเลือกใช้คำได้ถูกต้องตรงตามความหมายที่ต้องการจากบทกวีเลือกใช้คำไวพจน์ได้ถูกต้องตรงตามความหมายที่ต้องการ คือ ตะวันและสุริยา หมายถึง พระอาทิตย์อีกวกวีเลือกใช้คำได้หลากหลายเหมาะสมกับบริบทจึงทำให้บทประพันธ์มีสัมผัสคล้องจองเกิดความไพเราะ</p>	

ตารางที่ 77 แสดงผลคะแนนความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มขยายผลที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย ตามแนวคิด ACTIVE LEARNING

เลขที่	ด้านเนื้อหา			ด้านการจัดการเรียนรู้					ด้านครูผู้สอน					ด้านประโยชน์ที่ได้รับ													
	ข้อ 1	ข้อ 2	ข้อ 3	ข้อ 1	ข้อ 2	ข้อ 3	ข้อ 4	ข้อ 5	รวม	ข้อ 1	ข้อ 2	ข้อ 3	ข้อ 4	ข้อ 5	ข้อ 6	รวม	ข้อ 1	ข้อ 2	ข้อ 3	ข้อ 4	ข้อ 5	ข้อ 6	ข้อ 7	ข้อ 8	ข้อ 9	ข้อ 10	รวม
1	4	4	4	5	4	5	5	5	4.80	5	5	5	5	5	5	5.00	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4.70
2	4	4	4	4	5	5	4	5	4.60	5	5	5	5	5	5	5.00	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4.70
3	4	5	5	4	5	4	5	5	4.60	5	5	5	5	5	5	5.00	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4.70
4	4	5	5	4	5	4	5	4	4.40	4	5	4	4	5	5	4.50	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4.70
5	4	5	5	4	5	5	5	5	4.80	5	5	4	5	5	5	4.83	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4.80
6	4	5	5	4	5	4	5	5	4.60	5	4	5	5	5	5	4.83	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4.90
7	4	4	5	4	5	4	5	5	4.40	5	5	5	4	5	4	4.67	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4.60
8	4	5	4	4	5	5	5	5	4.60	5	5	5	4	4	4	4.67	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4.70
9	4	5	5	4	5	4	5	5	4.60	5	5	5	5	5	4	4.83	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4.40
10	4	5	5	4	5	4	5	5	4.80	4	5	5	5	4	4	4.50	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4.70
11	4	4	4	5	4	5	5	4	4.60	5	5	5	5	4	4	4.83	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4.60
12	4	5	4	4	5	4	5	4	4.40	5	4	4	5	5	4	4.50	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4.60
13	4	5	4	4	5	5	5	5	4.60	5	5	5	5	4	4	4.83	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4.70
14	4	4	4	4	5	4	5	4	4.40	5	5	5	4	4	4	4.67	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4.60
15	4	4	4	5	4	5	5	5	4.80	4	5	5	5	5	5	4.83	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4.70
16	4	5	4	4	5	5	5	5	4.60	5	5	5	5	4	4	4.67	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4.60
17	4	5	4	4	5	5	5	5	4.80	4	5	5	5	4	4	4.67	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4.60

ตารางที่ 76 แสดงผลคะแนนความพึงพอใจของนักเรียนในกลุ่มขยายผลที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย ตามแนวคิด ACTIVE LEARNING (ต่อ)

เลขที่	ด้านเนื้อหา			ด้านการจัดการเรียนรู้					ด้านครูผู้สอน					ด้านประโยชน์ที่ได้รับ																
	ข้อ 1	ข้อ 2	ข้อ 3	ข้อ 1	ข้อ 2	ข้อ 3	ข้อ 4	ข้อ 5	ข้อ 1	ข้อ 2	ข้อ 3	ข้อ 4	ข้อ 5	ข้อ 1	ข้อ 2	ข้อ 3	ข้อ 4	ข้อ 5	ข้อ 1	ข้อ 2	ข้อ 3	ข้อ 4	ข้อ 5	ข้อ 6	ข้อ 7	ข้อ 8	ข้อ 9	ข้อ 10	รวม	
18	4	5	4	4.33	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4.60
19	4	5	4	4.33	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4.80
20	5	5	5	5.00	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	3	4.50	
ค่าเฉลี่ย	4.05	4.75	4.40	4.40	4.40	4.70	4.80	4.75	4.61	4.8	4.85	4.8	4.85	4.8	4.85	4.8	4.85	4.65	4.75	4.75	4.75	4.65	4.75	4.6	4.75	4.80	4.85	4.35	4.66	
S.D.	0.22	0.44	0.50	0.28	0.50	0.47	0.41	0.44	0.15	0.37	0.41	0.37	0.41	0.37	0.49	0.51	0.18	0.49	0.55	0.49	0.44	0.49	0.44	0.50	0.44	0.41	0.37	0.59	0.11	





ภาคผนวก ข
หนังสือขออนุญาตดำเนินการวิจัย

ที่ อว 8606(พษฯ)/ท 095



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

22 ธันวาคม 2563

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี

ด้วย นายประจักษ์ น้อยเหนือ รหัสประจำตัว 60253908 นักศึกษาระดับปริญญาโท บัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง " การพัฒนารูปแบบ
การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์
และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย " มีความประสงค์จะขอเก็บรวบรวม
ข้อมูลจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ห้อง 2 ในโรงเรียนของท่าน เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดแจ้งผู้ที่เกี่ยวข้องทราบ
เพื่อขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลให้แก่ศึกษาคังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร. อธิกมาส มากจู้)

รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการและวิจัย
รักษาการแทน คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย
นครปฐม โทร.034-218790

ที่ อว 8606 (พธ) 963



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

8 มีนาคม 2564

เรื่อง ขอลดลงเครื่องมือวิจัย (ขยายผลรูปแบบการสอน)

เรียน ผู้อำนวยการ โรงเรียนมัธยมวัดหนองแขม

ด้วย นายประจักษ์ น้อยเหนือย รหัสประจำตัว 60253908 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง " การพัฒนารูปแบบ การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย" มีความประสงค์จะขอลดลงเครื่องมือวิจัย กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-5 จำนวน 1 ห้องเรียน เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดอนุญาตให้นักศึกษา ดังกล่าวได้ทดลองเครื่องมือวิจัยด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร. อธิกมาส มากจู้ย)

รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการและวิจัย
รักษาการแทน คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย
นครปฐม โทร.034-218790





วิเคราะห์ข่าว



โดยใช้วิธีแก้ปัญหามาจากจากเรื่องขุนช้างขุนแผน

เนื้อหา

ตำรวจ สภ.เมืองนครปฐมคุมตัวคนร้ายกระหน่ำยิงหนุ่มเจ้าของบ่อกุ้งทำแผนประกอบคำรับสารภาพยอมรับปมยิงเพื่อนรักมาจากเรื่องชู้สาว โดยแค้นเพื่อนสนิทที่มายุ่งกับแฟนสาวของตัวเอง นายณัฐวุฒิ ไทยยิ้ม เล่าถึงวันที่เขาตัดสินใจชักปืนออกมากระหน่ำยิง นายณัฐพงศ์ มณีโชติ อายุ 30 ปี ซึ่งเป็นเพื่อนสนิทของเขาเอง ระหว่างนั่งสังสรรค์อยู่กับเพื่อนอีกหลายคนที่บ้านของเขาโดยระหว่างที่นั่งดื่มกันอยู่กลุ่มเพื่อนก็หยอกล้อเรื่องที่นายณัฐพงศ์ แอบชอบแฟนสาวของเขาทำให้เกิดความไม่พอใจจึงอาศัยจังหวะที่นายณัฐพงศ์เดินไปนอนเล่นที่เปลหียบป็นที่เิวออกมาและกระหน่ำยิงเพื่อนสนิทของตัวเองระยะประชิดเสียชีวิตก่อนวิ่งหลบหนีไปจากนั้นตัดสินใจเข้ามอบตัวกับตำรวจพร้อมปืนของกลางขนาด 9 มิลลิเมตรและกระสุนที่ใช้ก่อเหตุ

ปัญหา

เพื่อนล้อเรื่องที่นายณัฐพงศ์ซึ่งเป็นเพื่อนสนิทแอบชอบแฟนสาวของตัวเองทำให้เกิดความไม่พอใจจึงอาศัยจังหวะที่นายณัฐพงศ์เดินไปนอนเล่นที่เปลหียบป็นที่เิวออกมาและกระหน่ำยิงเพื่อนสนิทของตัวเองเหมือนกับที่ขุนช้างแอบชอบนางวันทองซึ่งนางวันทองเป็นภรรยาของขุนแผนนั่นเอง

สาเหตุของปัญหา

1. แค้นเพื่อนสนิทที่มายุ่งกับแฟนสาวของตัวเอง
2. การที่เอาอารมณ์มาเหนือเหตุและผล เหมือนกับการที่ขุนช้างไปลักพาตัวนางวันทองมาเพราะเพียงชอบนางวันทองโดยไม่ใช้เหตุผลและสติในการคิดจนทำให้เกิดเหตุบานปลายไปหมดผลายงามก็ต้องมาขโมยแม่ตัวเองกลับไป

วิธีการแก้ไขปัญหา

พูดคุยกันตรงๆกับทุกฝ่ายอย่างมีเหตุผลโดยใช้สติคนร้ายควรถามที่มาที่ไปก่อนว่าทำมาถึงทำแบบนี้ส่วนเพื่อนสนิทถ้ารู้ว่าเขามีแฟนก็ไม่ควรเข้าไปยุ่งอาจจะบอกความในใจที่ค้างคาเพื่อให้ตนเองสบายใจไม่มီးไรติดค้างและทำให้รู้ว่าเขามีแฟนแล้วควรให้ทุกฝ่ายคุยกันก่อนที่จะใช้อารมณ์ในการแก้ปัญหา

วิเคราะห์ข่าวโดยใช้วิธีการแก้ปัญหามาจากเรื่องสามก๊ก

เนื้อหาข่าว

หักหลาบหมาตาย 5 ศพ ข้ามเลนชนเสาคอนงานตัดอ้อยเจ็บระนาว 7 ราย

อุบัติเหตุสอง รถกระบะเสียหลัก พุ่งเสยเสาไฟริมถนนตายหมู่ 5 ศพ เจ็บระนาว 7 คน โดยรถชนคนงานไปรับจ้างตัดอ้อย ถูกหมาวิ่งตัดหน้ารถ คนขับตกใจหักพวงมาลัยหลบออกขวาข้ามเลนไปอีกฝั่ง เสียหลักเฉี่ยวชนต้นไม้ เสาหลักริมทาง ก่อนอัดเสาไฟอย่างจังจนร่วง คนงานที่นั่งกระบะท้ายถูกเหวี่ยงกระเด็นกระจัดกระจายตาย-เจ็บเคลื่อนถนน

เมื่อเวลา 07.30 น.วันที่ 19 ธ.ค. จ.อุทัยธานี จากการสอบสวนทราบว่า รถกระบะ-พาคนงาน 11 คน นั่งมาในรถและกระบะท้าย ออกจากบริเวณทางแยกหูช้าง มุ่งหน้าไปตามถนนสายดังกล่าวเพื่อนำคนงานไปตัดอ้อยที่บ้านจันทขอย 9 ต.หูช้าง อ.บ้านไร่ เมื่อมาถึงที่เกิดเหตุมีสุนัขวิ่งตัดหน้ารถ ด้วยความตกใจหักพวงมาลัยหลบออกด้านขวาข้ามเลนไปอีกฝั่ง รถเสียหลักเฉี่ยวชนต้นสักข้างทาง 2 ต้น ชนเสาหลักหลายข้างถนน 1 ต้น และชนเสาไฟฟ้าส่องสว่างข้างถนนอีก 1 ต้นจนรถหมุนคว้างพังยับ นางรียองคนขับได้รับบาดเจ็บที่ใบหน้า คนงานเสียชีวิตคาชากรถ 1 ศพ กระเด็นตกมาจากกระบะท้าย 3 ศพ ที่เหลือตกลงมาจากรถกระจัดกระจายตามข้างถนนได้รับบาดเจ็บถึงบาดเจ็บสาหัส

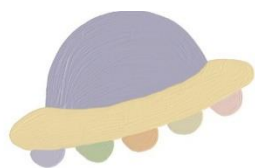


สาเหตุของปัญหา

การที่คนขับรถกระบะ(นางรียอง)ตกใจเลยหักพวงมาลัย เพราะสุนัขวิ่งตัดหน้ารถทำให้รถกระบะข้ามเลนไปอีกฝั่ง และจากนั้นรถกระบะเสียหลักชนเสาข้างทาง จากเหตุการณ์นี้ทำให้มีคนเสียชีวิตและบาดเจ็บมากมาย

วิธีการแก้ไขปัญหา

เกิดจากการที่คนขับรถกระบะ(นางรียอง)ขาดความคิดที่รอบขอบและรัดกุม ดังนั้นวิธีแก้ไขคือคนขับรถกระบะต้องมีสติและมีความคิดที่รอบขอบและรัดกุม หรือพูดง่าย ๆ ก็คือต้องมี "การตัดสินใจที่เฉียบขาด" ซึ่งการตัดสินใจแบบนี้ต้องตัดสินใจอย่างรวดเร็ว และการตัดสินใจของเหตุการณ์มีอยู่ 2 แบบ 1. หักพวงมาลัยเพื่อหลบสุนัข แต่ก็มีคนบาดเจ็บและเสียชีวิตจำนวนมาก 2. ไม่หักพวงมาลัยและชนสุนัข แต่ไม่มีคนบาดเจ็บหรือเสียชีวิต จากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น 2 แบบ ถ้าคนที่มึสติ ความคิดที่รัดกุมและมีการตัดสินใจที่เฉียบขาดจะไม่เลือกวิธีที่ 1 เพราะมีการสูญเสียเยอะเกินไป แต่ควรเลือกแบบที่ 2 เพราะมีการสูญเสียน้อยที่สุด



สามก๊ก ตอน จูล่งฝ่าทัพรับเอาเต๋า

1. ระบุปัญหา

- 1.1
 - 1.) ปัญหาตอนที่โจโฉยกทัพไปตีเล่าปี่
 - 2.) นางบิฮุฮบินตอนกระโดดลงแม่น้ำ
- 1.2
 - 1.) มีสาเหตุมาจากการที่โจโฉบอกจะเอาชนะ เล่าปี่มาทวงชิงนำเอาทหารห้าแสนนายไปไล่ล่าฆ่า นวกของเล่าปี่
 - 2.) เกิดจากนางบอมสละชีวิตตนเองเพื่อให้เอาเต๋ากับจูล่งรอดโดยการกระโดดลงแม่น้ำ
- 1.3 เลือกปัญหาตอนที่โจโฉยกทัพไปตีเล่าปี่ เป็นต้นเหตุในการเกิดปัญหาทั้งหมด ถ้าโจโฉไม่อยากจะเอาชนะ จะไม่นำมาสงครามหรือเกิดการสูญเสียเกิดขึ้น

2. ระบุแนวทางการแก้ไข

1. ควรคิดแผนในการรบ ก่อนที่จะตัดสินใจออกไปรบ ควรจัดกองกำลังให้แน่นหนา ไม่ควรดูเบาเกินไปเลย
2. ควรทำการพูดคุยกับฝั่งตรงข้ามอย่างประนีประนอมเพื่อไม่ให้เกิดสงคราม
3. ลองมองโลกในแง่ดี

3. การตัดสินใจใช้ทางเลือก

เลือกการแก้ปัญหาที่ 2 เราควรเจรจาอย่างสุภาพและใช้สมองในการคิดแก้ปัญหาดีกว่าใช้กำลังในการคิดแก้ปัญหา และเจรจากันเพื่อหาสันติวิธีที่ดีที่สุด แต่หากพูดคุยไม่รู้เรื่องก็ควรคิดแผนการจากวิธีที่ 1 ได้เลย



Kim Doyoung

คำถาม

ข้อ 1 การระบุปัญหา

1. วรรณคดีเรื่องนี้มีประเด็นขัดแย้งหรือปมปัญหาเรื่องใดบ้าง (ระบุอย่างน้อย 2 ปัญหา)

ตอบ 1. การทรยศหักหลัง

2. ความเห็นแก่ตัวของโจโฉหวงแทนในอำนาจของตนเองเหนือสิ่งอื่น

ประเด็นขัดแย้งหรือปมปัญหาดังกล่าวมีสาเหตุมาจากอะไรและเกี่ยวข้องกับตัวละครใดบ้าง (นำทั้ง 2 ปัญหามาวิเคราะห์)

ตอบ 1. บุณเพ็ญไปอยู่ฝั่งโจโฉ เพราะบุณเพ็ญไม่เชื่อในตัวเล่าปี่

จึงเกิดการทรยศย้ายข้างเกิดขึ้น

โจโฉมีนิสัยหยาบกระแวง กล่าวว่าจะเกิดการทรยศหักหลังกับตนเอง

จากปมปัญหาในอดีตที่ จึงทำทุกวิถีทางในการรักษาอำนาจของตน

ประเด็นขัดแย้งหรือปมปัญหาที่สำคัญที่สุดที่จะต้องแก้ไขคือประเด็นใด พร้อมทั้งระบุเหตุผลในการเลือกให้ชัดเจน (เลือกปัญหาที่สำคัญที่สุด 1 ปัญหา)

ตอบ คือ การทรยศหักหลังกันไม่ไว้เนื้อเชื่อใจฝั่งและคนของตัวเอง การหวงแทนในอำนาจลลายศ

ความเป็นใหญ่เป็นโต เกิดสงครามทำลายล้าง แย่งชิงดี ไม่จบสิ้น

ข้อ 2 การเสนอแนวทางแก้ไข

นักเรียนคิดว่าประเด็นขัดแย้งหรือปมปัญหาที่นักเรียนเลือกนั้นสามารถแก้ไขได้อย่างไรบ้าง (บอกวิธีการแก้ไขให้ได้มากที่สุด) พร้อมทั้งบอกผลกระทบของวิธีแก้ไขทุกวิธีที่มีต่อตัวละครที่เกี่ยวข้องทุกตัว (นำปัญหาที่เลือกมาวิเคราะห์เพื่อหาทางแก้ไข โดยระบุวิธีแก้ไขที่หลากหลาย อย่างน้อย 2 วิธี)

ตอบ ให้ทุกคนเคร่งครัดเรื่องศีลธรรม ความดี ความซื่อ ข้าราชการขุนนางทหาร ควรใช้

อำนาจในทางที่ถูกไม่ควรข่มเหง รังแกผู้ที่น้อยกว่าหรือไม่มีทางสู้ เช่น ผู้หญิง เด็ก และคนชรา

เปลี่ยนแปลงการปกครอง ปกครองแผ่นดินโดยธรรม ให้อำนาจของฝ่ายต่างอย่างสมดุล

มีการถ่วงอำนาจซึ่งกันเพื่อไม่ให้ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งใช้อำนาจในทางที่ไม่ถูก อย่างเช่น โจโฉที่ลอบฆ่าตั้งโต๊ะ

ข้อ 3 การตัดสินใจใช้ทางเลือก

ให้นักเรียนตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาเพียง 1 วิธี พร้อมทั้งบอกผลกระทบของวิธีแก้ไขที่มีต่อตัวละครที่เกี่ยวข้องทุกตัวอย่างละเอียด

ตอบ จริยธรรมสำคัญที่สุด การปลูกฝัง จริยธรรมคุณงามความดีถือเป็นเรื่องสำคัญที่มนุษย์ทุกคนที่เกิดมาบนโลกควรมี การใช้ชีวิตในทุกวันควรควบคู่ไปกับจริยธรรมสามัญสำนึก เช่น การประกอบสัมมาอาชีพ ควรทำอย่างบริสุทธิ์ปราศจากการเอาเปรียบ การรับสินบน การใช้อำนาจที่มีทำในสิ่งที่ผิด ถือเป็นสิ่งที่ไม่ควรทำ และทุกคนควรได้รับการปลูกฝังในสิ่งที่ถูก ยศลาภ อำนาจ ก็ไม่สำคัญเท่าความเป็นมนุษย์

ข้อ 4 การเผยแพร่ความคิด

ให้นักเรียนนำวิธีการแก้ปัญหาที่นักเรียนเลือกไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาข่าว ปัญหาสังคม ที่ปรากฏในปัจจุบันในประเด็นใดประเด็นหนึ่งที่สนใจและนำเสนอผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ด้วย รูปแบบที่ตลกนั้ดและสนใจ

ตอบ เจ้าหน้าที่รัฐทุจริตโครงการ “คนละครึ่ง” และ “เราเที่ยวด้วยกัน”

เจ้าหน้าที่รัฐ ทุจริต โครงการ “คนละครึ่ง”



นอกบ้านว่าง และ นอกห้องเรือ ถึงการทุจริตโครงการ “เราเที่ยวด้วยกัน” และโครงการ “คนละครึ่ง” ในพื้นที่ทั้ง 2 อำเภอแล้ว การกระทำผิดดังกล่าวมีมูล ขอความร่วมมือประชาชนที่ได้รับ ความเสียหายขอขยเข้าแจ้งความกับพนักงานสอบสวนในพื้นที่ให้ครบทุกคน เพื่อเร่งสืบสวนสอบสวน หาตัวผู้กระทำผิดที่เกี่ยวข้องกับโครงการของรัฐบาลดังกล่าวดำเนินคดี ขณะที่ยกข้อมูลยืนยัน ชัดเจนว่ามีผู้ร่วมขบวนการดังกล่าว 3-4 คน และมีเจ้าหน้าที่รัฐเข้าไปเกี่ยวข้องด้วยในเรื่องของคดีให้ เป็นหน้าที่ของตำรวจ ส่วนการดำเนินการทางวินัยจังหวัดจะจัดการตามระเบียบและข้อบังคับอย่างเด็ด ขาดทันที หากลาไปไม่ถึงใคร หรือหน่วยงานใด ในพื้นที่ต้องเอาผิดทั้งหมด

วิธีแก้ไขปัญหา




- 1**

การปลูกฝัง จริยธรรม ศีลธรรม
การทำดีได้ดีทำชั่วได้ชั่ว ข้าราชการควรประกอบอาชีพ
รับใช้ประชาชนอย่างสุจริต
- 2**

มีบทลงโทษทางกฎหมายที่ชัดเจนและเอาผิด
เพื่อเป็นตัวอย่างให้สังคมว่าทการคคโกง การกระทำผิด
ถือเป็นเรื่องที่ไม่ควรอย่างยิ่ง



ระบุปัญหา

-  พलयงมตัดสินใจบุกเข้าไปลักพาตัวนางวันทองมาจากบ้านของขุนช้าง
เกิดจากการไม่คิดก่อนทำ
-  ขุนช้างใจร้อนรีบนำเรื่องไปทูลต่อสมเด็จพระพันวษา
เกิดจากความใจร้อน
-  สมเด็จพระพันวษาใจร้อนรับสั่งให้ประหารชีวิตนางวันทอง
เกิดจากการใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผล



แนวทางแก้ไข

ควรเจรจาพูดคุยกันและคิดก่อนทำ



ถ้าการเจรจาเป็นไปได้ด้วยดีพलयงมคงไม่จำเป็นต้องแอบเข้าไปลักพาตัวนางวันทองมาปัญหาาก็จะไม่เกิด

ควรใจเย็นและพูดคุยกันก่อนด้วยเหตุผล



ถ้าขุนช้างใจเย็นและไม่ใจร้อนเรื่องราวคงไม่ออกมาใหญ่โตขนาดนี้

ควรไตร่ตรองให้ดีก่อนคิดและตัดสินใจโดยไม่ใช้อารมณ์



ถ้าสมเด็จพระพันวษาใช้เหตุผลมากกว่าอารมณ์นางวันทองคงไม่ถูกสั่งให้ประหารชีวิต



ตัดสินใจใช้ทางเลือก

ควรไตร่ตรองให้ดีก่อนคิดและตัดสินใจโดยไม่ใช้อารมณ์

พलयงาม - ถ้าคิดให้ดีก่อนตัดสินใจพलयงามอาจไม่ใช้วิธีการลักพาตัวนางวันทองมา

ขุนช้าง - คงไม่ใจร้อนรีบใช้อารมณ์ในการแก้ปัญหา

นางวันทอง - ตัดสินใจตอบคำถามสมเด็จพระพันวษาได้ดีกว่านี้และคงไม่ต้องโดนโทษประหาร

สมเด็จพระพันวษา - คงไม่ปล่อยให้อารมณ์อยู่เหนือเหตุผลและคงไม่รับสั่งให้ประหารนางวันทอง



การเผยแพร่ความคิด



แสดงให้เห็นถึงการกระทำที่ใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผล และตัดสินใจทำอะไรโดยไม่คิดถึงผลกระทบที่ตามมา

หนุ่มไปรษณีย์เครียด สติแตกกระที่บ เด็กวัย 7 ขวบ เหตุไม่พอใจทำลูกชายตัวเองร้องไห้ขณะเล่นกับเพื่อนวัยเดียวกันตามประสาเด็ก วิ่งวิ่งมาจากห้องกระที่บเข้าที่หน้าจันลัมกลิ่ง ก่อนคว้าลูกตัวเองมาอุ้มแล้วเดินไปตีบหน้าซ้ำอีกรอบ วงจรปิดบันทึกภาพชัดพอเหยื่อสุดแค้นแจ้งดำเนินคดี แพทย์ระบุให้ระวังเด็กเลือดคั่งในสมองมีสิทธิถึงตาย

การแก้ไขปัญหา



ไม่ปล่อยให้อารมณ์ครอบงำทำให้เกิดการกระทำที่ส่งผลให้ผู้อื่นถึงแก่ชีวิต และควรคิดไตร่ตรองให้ดีก่อนทำอะไร

แบบประเมินความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยสำหรับนักเรียน

คำชี้แจง แบบประเมินความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยสำหรับนักเรียนฉบับนี้มี 3 ตอน ให้ นักเรียนทำแบบประเมินทั้ง 3 ตอน ตามสภาพจริง

ตอนที่ 1 หลังจากให้นักเรียนศึกษาวรรณคดีไทยจบแล้วให้นักเรียนเขียนข้อความที่สอดคล้องกับ ความรู้สึกของตนเองมากที่สุดเพียง 1 ข้อความ

สนุกและเพลิดเพลิน

ตอนที่ 2 เหตุใดนักเรียนถึงเกิดความรู้สึกเหมือนข้อความในตอนที่ 1 ให้นักเรียนเลือกวิธีการ อธิบายตามความถนัด เช่น พูดอธิบาย, เขียนอธิบาย เป็นต้น

ตอบ เพราะครูกำหนดวิธีการสอนที่สนุก สามารถดึงนักเรียนเข้ามาร่วมสนุกได้ และไม่คอยนำใบื่อ ประกอบกับเนื้อหาที่มีความสนุกและในเรื่องมีฉากให้ลุ้นและตื่นเต้นเลยทำให้เนื้อเรื่องและการ สอนของครูไม่น่าเบื่อ

ตอนที่ 3 ให้นักเรียนยกตัวบทที่ได้ศึกษาแล้วเกิดความประทับใจมา 1 ส่วนพร้อมทั้งเขียนหรือ พูดอธิบายว่าเหตุใดนักเรียนถึงชอบ/ประทับใจในตัวบทที่ยกมา (ประเด็นการใช้สำนวนภาษา)

ตอบ รูปร่างวิบริตผิดกว่าคน	ทรพลอภัยไม่ได้
ทั้งใจคอชั่วโหดโหดไร	ช่างไปหลงรักใครได้เป็นดี
วันนั้นแพกเมื่อดำน้า	ก็กริ้วซ้ำจะฆ่าให้เป็นผี
แสนแค้นด้วยมารดาอย่าปราณี	ให้ไปขอชีวิตขุนช้างไว้

เพราะว่าครูแปลได้อรรถรส แปลสนุก และเนื้อหาในกลอนก็สามารถสื่อให้เห็นภาพที่ชัดเจนว่าขุน ช้างเป็นคนแบบไหน



แบบประเมินความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยสำหรับนักเรียน

คำชี้แจง แบบประเมินความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยสำหรับนักเรียนฉบับนี้มี 3 ตอน ให้นักเรียนทำแบบประเมินทั้ง 3 ตอน ตามสภาพจริง

ตอนที่ 1 หลังจากที่นักเรียนศึกษาวรรณคดีไทยจบแล้วให้นักเรียนเขียนข้อความที่สอดคล้องกับความรู้สึกของตนเองมากที่สุดเพียง 1 ข้อความ

หนูชอบเรียนกับครุณะคะ ครูพาหนูอินไปกับเรื่องนี้มากๆ

ตอนที่ 2 เหตุใดนักเรียนถึงเกิดความรู้สึกเหมือนข้อความในตอนที่ 1 ให้นักเรียนเลือกวิธีการอธิบายตามความถนัด เช่น พูดอธิบาย, เขียนอธิบาย เป็นต้น

ครูผู้สอน อ่านและถอดความไปพร้อมๆกับนักเรียน ทำให้เข้าใจเนื้อหามากขึ้นและเข้าใจถึงเนื้อเรื่องได้ดียิ่งขึ้น. ประกอบกับเวลาที่ครูผู้สอนใช้น้ำเสียงและอารมณ์. ที่สอดคล้องกับเนื้อเรื่องในตอนนั้นๆ ทำให้เข้าใจอารมณ์ลักษณะของตัวละครในตอนนั้นด้วย. ทำให้ได้รับความสนุก. เพลิดเพลิน. อินไปกับเนื้อเรื่อง. อีกทั้งยังได้รับความรู้เรื่องวิถีชีวิตลักษณะของคนในสังคมบ้านเมืองสมัยก่อน. ความแตกต่างของคน. ความแตกต่างของแต่ละตัวละคร. ความแตกต่างของสิ่งๆที่เรียกว่ามนุษย์.

ตอนที่ 3. ให้นักเรียนยกตัวบทที่ได้ศึกษาแล้วเกิดความประทับใจมา 1. ส่วนวนพร้อมทั้งเขียนหรือพูดอธิบายว่าเหตุใดนักเรียนถึงชอบ/ประทับใจในตัวบทที่ยกมา (ประเด็นการใช้สำนวนภาษา)

ความรักหนักหน่วงทรวงสวาท

พี่ไม่คลาดคลายรักแต่สักสิ่ง

เผชิญเป็นวิปริตที่ผิดจริง

จะนอนนิ่งถือโทษโกรธอยู่โย

ประทับใจเพราะ. แสดงให้เห็นว่าความรัก. เกิดขึ้นกับมนุษย์ทุกคนบนโลกนี้. ทั้งในสมัยก่อนและสมัยปัจจุบัน. ความรักความใคร่ก็ยังมีอิทธิพลต่อมนุษย์. ความรักสามารถเกิดขึ้นได้กับมนุษย์ในทุกเพศทุกวัยทั้งชายและหญิง. ความรักมีทั้งสุขและเศร้า. แต่มนุษย์ก็ไม่สามารถขาดความรักได้ซึ่งเป็นสัจธรรมของโลกใบนี้



ตอนที่ 1 หลังจากให้นักเรียนศึกษาวรรณคดีไทยจบแล้วให้นักเรียนเขียนข้อความที่สอดคล้องกับความรู้สึกของตนเองมากที่สุด เพียง 1 ข้อความ

พलयงมทำไมถูกต้อง

ตอนที่ 2 เหตุใดนักเรียนถึงเกิดความรู้สึกเหมือนข้อความในตอนที่ 1 ให้นักเรียนเลือกวิธีการอธิบายตามความถนัด เช่น พุดอธิบาย, เขียนอธิบาย เป็นต้น

ตอบ “นางวันทองจะไม่โดนประหารหากมีนงไวยไม่ไปชิงตัวนางวันทอง” นี่เป็นความคิดแรกหลังจากที่ได้เรียนบทเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้างถวายฎีกาจบ จริงที่ว่าพलयงมคิดถึงแม่ และอยากให้ครอบครัวกลับมาอยู่กันพร้อมหน้าแต่การที่พलयงมบุกเข้าไปชิงตัวนางวันทองในยามวิกาลโดยไม่คำนึงถึงเรื่องราวที่จะเกิดขึ้นตามมา หรือกฎหมายบ้านเมืองในขณะนั้นจึงทำให้เรื่องเกิดความบานปลายจนทำให้นางวันทองถูกประหารในที่สุด

ตอนที่ 3 ให้นักเรียนยกตัวบทที่ได้ศึกษาแล้วเกิดความประทับใจมา 1 ส่วนพร้อมทั้งเขียนหรือพุดอธิบายว่าเหตุใดนักเรียนถึงชอบ/ประทับใจในตัวบทที่ยกมา (ประเด็นการใช้สำนวนภาษา)

จุดเทียนสะกดข้าวสารปราย	ภูตพรายโหดเรือนสะเทือนผาง
สะเดาะดาลบานเปิดหน้าต่าง	ย่างเท้าก้าวขึ้นร้านดอกไม้
หอมหวลอวลอบบุปผาชาติ	เบิกบานก้านกลาดกิ่งไสว
เรณูฟูร่อนจรใจ	ย่างเท้าก้าวไปไม่มีक्रम

1. ในตัวบทนี้มีการกล่าวถึงการใช้อาคม ภูตพलयซึ่งแสดงถึงความเชื่อในสมัยก่อน
2. เมื่ออ่านตัวบทแล้วยังเห็นภาพ ความกลัวของผีพราย
3. เมื่อพलयงมขึ้นถึงบริเวณร้านดอกไม้ของขุนช้างผู้ประพันธ์ยังแสดงให้เห็นอีกว่า ขุนช้างปลูกดอกไม้ที่มีกลิ่นหอม ไว้เติมไปหมด

ตอนที่ 1 หลังจากที่นักเรียนศึกษาวรรณคดีไทยจบแล้วให้นักเรียนเขียนข้อความที่สอดคล้องกับความรูสึกของตนเองมากที่สุดเพียง 1 ข้อความ

แอนต์วันทอง

ตอนที่ 2 เหตุใดนักเรียนถึงเกิดความรู้สึกเหมือนข้อความในตอนที่ 1 ให้นักเรียนเลือกวิธีการอธิบายตามความถนัด เช่น พูดอธิบาย, เขียนอธิบาย เป็นต้น

-ในความคิดเห็นส่วนตัวที่แอนต์วันทอง เพราะว่า รู้สึกว่าต้นเหตุส่วนใหญ่มาจากวันทอง เพราะ วันทองใจเป็นคนไม่หนักแน่นเลย ถ้าเป็นคนหนักแน่นจะไม่หลงเชื่อกลอุบายของขุนช้างแต่แรก และคือคูมีความเป็นมุนิน ในแรงเงาสูงมาก ที่ไม่กล้าที่จะพูดอะไรสักอย่าง แม้กระทั่งพูดเพื่อชีวิตหรือความสุขของตัวเอง แต่กับตั้งงั้นนี่ คือเข้าใจนะที่แบงอนขุนแผนที่ไม่มาขอตัวเอง กลับไปอะ แต่แล้วไม่คิดบ้างหรือว่า ขุนแผนอาจจะเสียความรู้สึกที่ตัวเองไปเป็นเมียของขุนช้างก็ได้ใจเขาใจเราอะเนอะ คือ รวมนุมองว่านางหัวอ่อนและไร้เดียงสาเกินไป วันทองอินทุงลาเวนเดอร์ค่า

ตอนที่ 3 ให้นักเรียนยกตัวบทที่ได้ศึกษาแล้วเกิดความประทับใจมา 1 ส่วนพร้อมทั้งเขียนหรือพูดอธิบายว่าเหตุใดนักเรียนถึงชอบ/ประทับใจในตัวบทที่ยกมา (ประเด็นการใช้สำนวนภาษา)

ครานั้นพระองค์ผู้ทรงภพ ฟังจบแค้นคลังดังเพลิงไหม้
เหมือนดินประสิวปลิวติดกับเปลวไฟ คู่คู่เป็นได้อีวันทอง

-ชอบบทนี้เพราะว่า มีการเปรียบเทียบที่เห็นภาพได้ชัดเจน เช่น ฟังจบแค้นคลังดังเพลิงไหม้เหมือนดินประสิวปลิวติดกับเปลวไฟ คือ เห็นได้ชัดมากกว่าพระพันวษาโกรธมากแค่ไหน เพราะเวลาที่ดินประสิวดินกับไฟมันทำให้เกิดการระเบิดรุนแรง รู้ได้ถึงอารมณ์ที่มันประทุขึ้นอย่างรุนแรงของพระพันวษา

ตอนที่ 1 หลังจากทีนักเรียนศึกษาวรรณคดีไทยจบแล้วให้นักเรียนเขียนข้อความที่สอดคล้องกับความรูสึกของตนเองมากที่สุดเพียง 1 ข้อความ

เพื่อความชยเป็นใหญ่

ตอนที่ 2 เหตุใดนักเรียนถึงเกิดความรู้สึกเหมือนข้อความในตอนที 1 ให้นักเรียนเลือกวิธีการอธิบายตามความถนัด เช่น พูดอธิบาย, เขียนอธิบาย เป็นต้น

ตอบ เหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในเรื่องล้วนแต่มีเหตุมาจากผู้ชายแต่สุดท้ายคนที่ผิดกลับกลายเป็นหญิง ดังเช่น เรื่องที่เกิดขึ้น นางวันทองไม่ได้เป็นคนอยากไปอยู่กับขุนช้าง แต่ถูกลักพาตัวไป แล้วพอเกิดเรื่องทีขุนช้างแจ้งว่าพลาญงามเอานางไปบ้าง ก็มาให้นางเลือก แล้วเลือกไม่ได้ก็ทำโทษนางโดยการประหาร แต่ไม่เคยย้อนไปถึงต้นตอว่าทั้งหมดที่เกิดขึ้นก็เพราะขุนช้างลักตัวนางไปแต่แรก

ตอนที่ 3 ให้นักเรียนยกตัวบททีได้ศึกษาแล้วเกิดความรู้สึกมา 1 ส่วนวนพร้อมทั้งเขียนหรือพูดอธิบายว่าเหตุใดนักเรียนถึงชอบ/ประทับใจในตัวบทที่ยกมา (ประเด็นการใช้สำนวนภาษา)

ตอบ	ขุนช้างเห็นข้าไม่มาใกล้	ซัดใจลุกขึ้นทั้งแก้ผ้า
	แหงนเถอเปือปึงยีนจังกา	อย่างเท่ากำวามไม่รู้ตัว
	ยายจันจันงกยมือไหว	นั่นพ่อจะไปไหนพ่อทูนหัว
	ไม่นุ่งผอนนุ่งผ้าตุ๋นากลัว	ขุนช้างมองดูตัวก็ตกใจ

ตัวบทนี้ผู้แต่งมีการสอดแทรกอารมณ์ขัน ทำให้เวลาอ่านนี้ภาพตาม ซึ่งฉากในลักษณะนี้ก็สามารถเห็นได้บ่อยในละครซิทคอมในปัจจุบันเช่นกัน โดยส่วนใหญ่ฉากลักษณะนี้จะสามารถเรียกเสียงหัวเราะได้

แบบประเมินความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยสำหรับนักเรียน

คำชี้แจง แบบประเมินความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยสำหรับนักเรียนฉบับนี้มี 3 ตอน ให้ นักเรียนทำแบบประเมินทั้ง 3 ตอน ตามสภาพจริง

ตอนที่ 1 หลังจากให้นักเรียนศึกษาวรรณคดีไทยจบแล้วให้นักเรียนเขียนข้อความที่สอดคล้องกับความ รู้สึกของตนเองมากที่สุดเพียง 1 ข้อความ

ถึงพริกถึงขิง

ตอนที่ 2 เหตุใดนักเรียนถึงเกิดความรู้สึกเหมือนข้อความในตอนที่ 1 ให้นักเรียนเลือกวิธีการ อธิบายตามความถนัด เช่น พูดอธิบาย, เขียนอธิบาย เป็นต้น

รู้สึกสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ และอินไปกับเนื้อเรื่อง จากการที่ได้ฟังคุณครูแปลทำให้เข้าใจ อารมณ์ตัวละครอย่างแท้จริง ซึ่งอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครมีการแสดงออกถึงความรักใคร่ ความโกรธ และการขาดความยับยั้งชั่งใจ อีกทั้งยังเห็นภาพจากการบรรยายของกวี ไม่ว่าจะ เป็น วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนในสมัยนั้น ลักษณะภายในบ้านของขุนช้าง หรือแม้กระทั่งการบรรยาย ลักษณะรูปร่างของขุนช้าง,ขุนแผน

ตอนที่ 3 ให้นักเรียนยกตัวบทที่ได้ศึกษาแล้วเกิดความประทับใจมา 1 ส่วนพร้อมทั้งเขียนหรือ พูดอธิบายว่าเหตุใดนักเรียนถึงชอบ/ประทับใจในตัวบทที่ยกมา (ประเด็นการใช้สำนวนภาษา)

ข้าไทนอนหลับลงทับกัน	สะเดาะกลอนถอนถันถึงชั้นสาม
กระจกฉากหลากสลับบัวแวมวาม	อร่ามแสงโคมแก้วแววจับตา
ม่านมู่ลี่มีฉากประจักษ์กัน	อัฒจันทร์เครื่องแก้วก็หนักหนา
ชมพลางย่างเยื้องชำเลื่องมา	เปิดมุ้งเห็นหน้าแม่วันทอง

ชอบเพราะมีการบรรยายบ้านของขุนช้างว่ามีลักษณะอย่างไรอย่างละเอียด จากการอ่าน และแปลทำให้รับรู้ถึงความร้ายของขุนช้าง อย่างที่บรรยายเอาไว้คือ การจะเข้าถึงตัวห้องได้ต้อง สะเดาะกลอนถึงสามชั้น กระจกมีสี่สอย แสงสะท้อนบัวแวม เตชะ อีกทั้งในบ้านยังมีมู่ลี่ มีการ สะสมเครื่องแก้วละลานตาเต็มไปหมด การบรรยายที่ละเอียดดังนี้ทำให้จินตนาการถึงฉากได้อย่าง เห็นภาพ

แบบประเมินความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยสำหรับนักเรียน

คำชี้แจง แบบประเมินความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยสำหรับนักเรียนฉบับนี้มี 3 ตอน ให้ นักเรียนทำแบบประเมินทั้ง 3 ตอน ตามสภาพจริง

ตอนที่ 1 หลังจากที่คุณเรียนศึกษาวรรณคดีไทยจบแล้วให้นักเรียนเขียนข้อความที่สอดคล้องกับ ความรู้สึกของตนเองมากที่สุดเพียง 1 ข้อความ

ชีวิตเป็นของวันทองแต่ทำไมคนอื่นเป็นคนตัดสิน ?

ตอนที่ 2 เหตุใดนักเรียนถึงเกิดความรู้สึกเหมือนข้อความในตอน 1 ให้นักเรียนเลือกวิธี การอธิบายตามความถนัด เช่น พูดอธิบาย, เขียนอธิบาย เป็นต้น

จากการวิเคราะห์บริบทของวันทอง ทำให้เห็นถึงค่านิยมเกี่ยวกับเพศหญิงในสมัยก่อน และสิทธิ์เด็ดขาดการจับคู่จับคู่ของผู้ตัดสิน กล่าววันทอง เป็นผู้หญิงไม่ดีเพียงเพราะมีสามีนหลายคน ถ้าตามบทประพันธ์จะเห็นไปทีไรเรื่องคู่หมั้นมากกว่าแต่ถ้าเทียบแล้วขุนแผนฆ่าคู่หมั้น มากกว่าวันทอง แต่ถูกมองว่าเป็นเรื่องปกติ การตัดสินประหารชีวิตเพียงเพราะเหตุถึงบทที่ได้ศึกษา ทำในรู้ได้อย่างไรชัดเจนว่าค่านิยมในสมัยนั้นไม่เอียงแต่มองหญิงต่ำกว่าชายแต่ไม่เคยสนใจว่าใครมีความรู้สึกอย่างไร และไม่เคยคำนึงว่าความจริงแล้วควรเป็นชีวิตใครชีวิตกัน

ตอนที่ 3 ให้นักเรียนยกตัวบทที่ได้ศึกษาแล้วเกิดความประทับใจมา 1 ส่วนพร้อมทั้งเขียนหรือพูดอธิบายว่าเหตุใดนักเรียนถึงชอบ/ประทับใจในตัวบทที่ยกมา (ประเด็นการใช้สำนวนภาษา)

ลัดตัวลงห้องข้างวันทอง เตือนต่อด้วยความเสนาหา
 สั้นปลุกปลุกขึ้นเกิดห้องอา พินานาแล้วอายนอนเลย
 สิ่งที่ชอบในบทนี้ : บทข้างต้นกล่าวถึงขุนแผนเข้ามาหาวันทอง จึงหาวันทองหลับอยู่ ด้วยการใช้คำที่ทึ่งในเห็นภาพและรู้สึกได้ว่าขุนแผนปลุกปลุกและมีความรู้สึกต่อวันทองอย่างไร บทดังกล่าวไม่ได้สอนมากในบทประพันธ์แต่ทำในรู้ว่ามีประพันธ์ไว้ในใจรายละเอียดของตัวละคร แม้แต่การสัมผัสเพียงเล็กน้อยหรือความคิดเพียงชั่วครู่ ทั้งผู้ประพันธ์มีการใช้คำขยายความเพื่อใ้บทพลีลีลและคมรู้สึกมากขึ้น

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ประจักษ์ น้อยเหน้อย
วัน เดือน ปี เกิด	6 เมษายน 2532
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2554 สำเร็จการศึกษาระดับบัณฑิต สาขาการสอนภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา พ.ศ. 2557 สำเร็จการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พ.ศ. 2563 สำเร็จการศึกษาปริญญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน (กลุ่มหลักสูตรและการนิเทศ) คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ที่อยู่ปัจจุบัน	58/1 ซอยพระรามสอง (100) แขวงแสมดำ เขตบางขุนเทียน จังหวัดกรุงเทพฯ 10150
ผลงานตีพิมพ์	1. บทความวิจัย "การขยายผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย ตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการ แก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย" ตีพิมพ์วารสารวิชาการ มจร บุรีรัมย์ ปีที่ 6 ฉบับที่ 2 ประจำเดือนกรกฎาคม-ธันวาคม พ.ศ.2564 (TCI 2) 2. บทความ "การพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย ตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการ แก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย" ตีพิมพ์ วารสารวิจัยและพัฒนา หลักสูตร ปีที่ 11 ฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม – ธันวาคม 2564 (TCI 1)
รางวัลที่ได้รับ	ปี 2563 ได้รับรางวัลครูภาษาไทยดีเด่น ระดับประเทศ เข็มเชิดชูเกียรติจารึกพระนามาภิไธยย่อ สธ ของสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี