

การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน
วิชาภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิทยาลัยนาฏศิลป์
The Development of Creative Problem Solving Ability
Using Scenario-Based Learning in Geography of Grade 9 Students,
The College of Dramatic Arts

ปิยะบุตร ถิ่นถา
Piyabut Thinth

อาจารย์ ภาควิชาศึกษาทั่วไป วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
Lecture, Department of General Education, The College of Dramatic Arts, Bunditpatanasilpa Institute
Corresponding author Email: Piyabut768@gmail.com
(Received: 7 January, 2022; Revised: 17 February, 2022; Accepted: 10 May, 2022)

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) เพื่อศึกษาระดับความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ 2) เพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน วิชาภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิทยาลัยนาฏศิลป์และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 วิทยาลัยนาฏศิลป์ จำนวน 40 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบไปด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 12 แผน แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย พบว่า 1) นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับดี ($\bar{X}$ = 3.66, S.D. = 0.61) 2) ความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนมีพัฒนาการที่สูงขึ้น และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน อยู่ในระดับดี ($\bar{X}$ = 4.48, S.D. = 0.58)

คำสำคัญ : ความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน ฉากทัศน์ พัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

Abstract

The purposes of this research article were 1) to study students' creative problem-solving ability 2) to study creative problem-solving ability development in Geography of students and 3) to study students' satisfaction with learning management using scenario-based learning.

This research sample consisted of 40 students in Grade 9 at The College of Dramatic Arts during the second semester of the 2020 academic year by simple purposive sampling. The research instruments were 12 lesson plans, creative problem-solving ability tests, and questionnaires for satisfaction with learning management using scenario-based learning. The data were analyzed by mean and standard deviation. The findings showed that 1) the level of creative problem-solving ability of students at The College of Dramatic Arts was at a good level, 2) the development of the creative problem-solving ability of students during learning management was at high scores, and 3) the level of satisfaction towards learning management using scenario-based learning of students was at the high level.

Keywords : creative problem solving ability, learning management using scenario-based learning, scenario, creative problem solving ability development

บทนำ

สังคมโลกยุคโลกาภิวัตน์ (The globalization) อันเป็นสังคมไร้พรมแดน ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมากมาย ทั้งทางด้านสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจและการเมือง ส่งผลให้เกิดการปรับตัวทางการศึกษาไปทั่วโลก วิทยาการทางการศึกษา (Educational science) และการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ถูกประดิษฐ์ขึ้นหลังการเปลี่ยนแปลงในครั้งนี สร้างความท้าทายต่อประชาคมโลกให้เดินหนอย่างมั่นคงสู่ความยั่งยืน การศึกษาถือเป็นพลังอำนาจในการเปลี่ยนแปลงสังคม สังคมศึกษา (Social studies) เป็นวิชาที่สร้างขึ้นมาเพื่อสอดคล้องกับสังคมโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา โดย ชรินทร์ มั่งคั่ง (2551: 1); วลัย อิศรางกูร ณ อยุธยา (2555: 11); วิภาพรรณ พินลาและวิภาดา พินลา (2561: 7) และอังคณา ตุงคะสมิต (2560: 3) ได้กล่าวไว้พอสรุปได้ว่า วิชาสังคมศึกษา มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาเยาวชนให้เป็นพลเมืองดีที่มีประสิทธิภาพแก่สังคม โดยเป้าหมายสำคัญที่จะต้องพัฒนาให้เกิดกับผู้เรียนคือ ความรู้ ทักษะ ทศนคติ ค่านิยม การปฏิบัติอย่างมีส่วนร่วมรับผิดชอบในสังคม และการดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรมอย่างมีความสุข

ภูมิศาสตร์ถือเป็นวิชาที่สำคัญในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มีความสำคัญยิ่งในปัจจุบัน โดยพวงเพชร ธนสิน (2555: 1-2) ได้อธิบายว่าภูมิศาสตร์เป็นการศึกษาความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่บนพื้นโลก หรือปรากฏการณ์ที่เกิดบนพื้นที่ ณ ช่วงเวลาใดช่วงเวลาหนึ่ง เช่น การกระจายตัวของสิ่งมีชีวิตบนโลก รูปแบบการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในพื้นที่ต่าง ๆ ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ เป็นต้น โดยการศึกษาทางภูมิศาสตร์จะเป็นการศึกษาที่วิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงพื้นที่ อย่างเป็นเหตุเป็นผล เพื่ออธิบายสาเหตุของปรากฏการณ์เชิงพื้นที่ รวมทั้งการวิเคราะห์คาดการณ์เกี่ยวกับปรากฏการณ์เชิงพื้นที่ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ปัจจุบันการศึกษาทางภูมิศาสตร์สมัยใหม่ได้ให้ความสำคัญกับการศึกษา วิเคราะห์ข้อมูล ในประเด็นหลัก 5 ประเด็น ประกอบไปด้วย ทำเลที่ตั้ง (Location) สถานที่ (Place) การเคลื่อนที่ (Movement) ภูมิภาค (Region) และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และโลก (Human-Earth Relationships) ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการ (2560: 2) อธิบายว่า ปัจจุบันประเทศไทยและพื้นที่ต่าง ๆ ของโลกเกิดภาวะวิกฤตด้านกายภาพ ด้านสิ่งแวดล้อม และมีผลกระทบอย่างรุนแรงมากขึ้นเรื่อย ๆ นอกจากนั้นกระแสโลกาภิวัตน์ ความทันสมัยของวิทยาการและเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ ที่เป็นเทคโนโลยีสารสนเทศทางภูมิศาสตร์มีมากขึ้น ตลอดจนการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เพื่อการสร้างคามยั่งยืน ซึ่งการเรียนรู้เพียงสาระสำคัญของวิชาภูมิศาสตร์

ไม่เพียงพอต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว และบางครั้งเกิดขึ้น โดยคาดการณ์ไม่ได้ ผู้เรียนจึงต้องมีทักษะ กระบวนการและความสามารถทางภูมิศาสตร์ ภูมิศาสตร์เป็นศาสตร์ที่ทำให้รู้และเข้าใจลักษณะทางกายภาพของโลก ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมที่ก่อให้เกิดการสร้างสรรควิถีการดำเนินชีวิต เพื่อให้รู้เท่าทัน ปรับตัวตามการเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อม ตลอดจนสามารถใช้ทักษะ กระบวนการ ความสามารถทางภูมิศาสตร์และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์จัดการทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมตามสาเหตุและปัจจัย อันจะนำไปสู่การปรับใช้ในการดำเนินชีวิต

ภาคการศึกษาไทยมีหลักการสำคัญที่จะให้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในการจัดการเรียนการสอนโดยเฉพาะได้กำหนด ความสามารถในการคิด เป็นสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน โดยกระทรวงศึกษาธิการ (2551: 7) ได้เสนอว่า ความสามารถในการคิดเป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม ซึ่งสุวิทย์ มูลคำ (2554) กล่าวว่า การพัฒนาการคิดมีความสำคัญยิ่งต่อมนุษย์ เพราะการคิดเป็นพื้นฐานของการเสริมสร้างสติปัญญา ช่วยให้ตัดสินใจอย่างมีเหตุผลและพัฒนาความก้าวหน้าทั้งด้านการศึกษาการประกอบอาชีพ และการดำรงอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข เฉกเช่นกับประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2556: 6) ได้กล่าวว่า การพัฒนาการคิด มีความสำคัญยิ่งในการพัฒนาสติปัญญาของเด็กและเยาวชน เพื่อที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพและเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศต่อไปดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนควรให้นักเรียนคิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็น

ความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เป็นความสามารถหรือทักษะที่สำคัญของพลเมืองโลกที่สังคมควรจัดให้แก่ผู้เรียน จะเห็นได้จากการที่อาร์ พันธ์มณี (2557: 2) อธิบายว่า การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์นับเป็นความสามารถที่สำคัญอย่างหนึ่งของมนุษย์ ที่มีคุณภาพมากกว่าความสามารถด้านอื่น ๆ และเป็นปัจจัยที่จำเป็นอย่างยิ่งในการส่งเสริมความเจริญก้าวหน้าของประเทศชาติ ประเทศใดก็ตามที่สามารถแสวงหา พัฒนา และดัดแปลงสภาพเชิงสร้างสรรค์ของประชาชาติออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้มากเท่าใด ก็ยิ่งมีโอกาสพัฒนาและเจริญก้าวหน้าได้มากเท่านั้น ซึ่ง Mitchell and Kowalik (1999: 4) และ Treffinger, Isaksen & Dorval (2006: 20) ได้อธิบายว่า การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เป็นวิธีการแก้ปัญหาเพื่อพัฒนาศักยภาพด้านสร้างสรรค์ของนักเรียน โดยอาศัยการจินตนาการและการไตร่ตรองอย่างละเอียด โดยผลการคิดแก้ปัญหาจากการลงมือปฏิบัติ โดย Treffinger, Isaksen & Dorval (2005: 43) อธิบายเพิ่มเติมว่า การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ทำให้บุคคลสามารถฟันฝ่าอุปสรรคไปสู่เป้าหมายที่วางไว้ได้ ซึ่งสามารถนำมาใช้ได้ทั้งระดับบุคคล ระดับกลุ่ม รวมถึงระดับองค์การที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม และสามารถบูรณาการเพื่อให้เข้ากับกิจกรรมขององค์การต่าง ๆ ได้เป็นแนวทางใหม่ เป็นเครื่องมือสร้างความแตกต่างระหว่างองค์การได้อย่างแท้จริง สามารถกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญในชีวิตและการทำงานได้อย่างยาวนาน

ที่ผ่านมา การจัดการเรียนรู้วิชาภูมิศาสตร์มักจะเน้นการบรรยาย ขาดการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ หลายท่านทำให้ได้มุมมองและข้อคิดเห็นที่ตรงกันว่าจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยเฉพาะในวิชาภูมิศาสตร์ ผู้เรียนไม่ค่อยให้ความสำคัญและความสนใจเท่าที่ควร การเรียนการสอนที่เน้นเรียนรู้ผ่านการทำแบบฝึกหัดเป็นประจำ ทำให้ผู้เรียนไม่มีโอกาสได้เผชิญหน้ากับปัญหาที่ก่อให้เกิดการแก้ปัญหาด้วยตนเอง ยิ่งขาดความสามารถในการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นสิ่งที่ทางวิทยาลัยนาฏศิลป์พยายามผลักดัน เสริมสร้าง

และพัฒนาาโดยตลอด ภูมิศาสตร์ยังคงเป็นสิ่งใกล้เคียงในตัวในมุมมองของผู้เรียนและถูกมองว่าไม่เกี่ยวข้องกับชีวิตของตนเอง ทำให้การจัดการเรียนการสอนภูมิศาสตร์ในวิทยาลัยนาฏศิลป์ไม่บรรลุจุดมุ่งหมายเท่าที่ควรจะเป็น

จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎี รูปแบบการสอน และเทคนิคการสอนต่าง ๆ พบว่า มีหลายแนวคิด หลายทฤษฎี หลายรูปแบบการสอน และหลายเทคนิคการสอนที่สามารถช่วยพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ในวิชาภูมิศาสตร์ได้ และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน เป็นเทคนิควิธีการหนึ่งที่เน้นการเรียนรู้ที่เน้นพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความสมบูรณ์พร้อมทั้งร่างกาย ปัญญาและจิตใจ เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สอดคล้องกับแนวทางจัดการเรียนการสอนเน้นนักเรียนเป็นสำคัญและการจัดการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงอย่างแท้จริง โดย CommLab India Bloggers (2019) อธิบายว่า การเรียนรู้ใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน เป็นวิธีการสอนหรือฝึกทักษะโดยใช้บริบทเสมือนจริงแบบโต้ตอบและอิงตามปัญหา เพื่อให้ให้นักเรียนเข้าใจบริบทของปัญหาและสามารถแก้ปัญหาจากสภาพจริง โดยการประยุกต์ความรู้ที่เรียนมาและประสบการณ์เดิมและความสามารถในการแก้ปัญหา เพื่อแก้ปัญหาในโลกความเป็นจริง ซึ่ง Gudugunti (2020) กล่าวว่า การเรียนรู้ใช้ฉากทัศน์เป็นฐานนั้นผู้เรียนจะเผชิญกับปัญหาในรูปแบบของสถานการณ์จำลองและได้รับโอกาสในการคิดและแก้ปัญหา ผ่านการลองผิดลองถูก แม้ว่าผู้เรียนจะตัดสินใจผิดพลาด ผู้สอนก็จะให้คำแนะนำและแสดงวิธีแก้ปัญหาที่ถูกต้อง สอดคล้องกับ อลิษา เมืองผุด (2562: 11-12) ที่อธิบายว่า การเรียนรู้ตามสถานการณ์เป็นฐาน (Scenario-Based Learning) เป็นแนวคิดที่เน้นการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยการฝึกฝนด้วยการปฏิบัติจากกิจกรรมการเรียนรู้ตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวันมากกว่าการเรียนรู้บนพื้นฐานทฤษฎี หรือความขาดแคลนของโอกาสในโลกแห่งความจริงเพื่อการเรียนรู้อย่างน้อยบางส่วน สำหรับประสบการณ์จริงของโลก โดย สุดคณิง นฤพนธ์จริกุล (2562: 19) ได้กล่าวเพิ่มเติมว่า การเรียนรู้โดยใช้ฉากสถานการณ์เป็นฐานจะมีความยืดหยุ่นสูง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถของตนเองในการแก้ไขสถานการณ์ รวมทั้งเรียนรู้จากผลป้อนกลับเพื่อนำมาปรับปรุงและพัฒนาตนเอง

ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจและมุ่งศึกษาประเด็นเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน วิชาภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิทยาลัยนาฏศิลป์ เพื่อเป็นประโยชน์ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ และการพัฒนาคุณภาพนักเรียนวิทยาลัยนาฏศิลป์ต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาระดับความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน วิชาภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิทยาลัยนาฏศิลป์
2. เพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน วิชาภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิทยาลัยนาฏศิลป์
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน วิชาภูมิศาสตร์

ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตตัวแปรของการวิจัย

ตัวแปรต้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน

ตัวแปรตาม ความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน

2. ขอบเขตเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้จัดการเรียนการสอน คือ เรื่อง ภัยพิบัติทางธรรมชาติ และการจัดการทรัพยากรธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมของทวีปอเมริกาเหนือและอเมริกาใต้ วิชาภูมิศาสตร์ ประกอบไปด้วยเรื่อง 1) รู้ทันภัยแผ่นดินไหว 2) รู้ทันภัยสึนามิ 3) รู้ทันภัยภูเขาไฟปะทุ 4) รู้ทันอุทกภัย 5) รู้ทันवादภัย 6) รู้ทันภัยไฟป่า 7) รู้ทันโรคภัย 8) ปัญหาทรัพยากรดิน 9) ปัญหาทรัพยากรน้ำ 10) ปัญหาป่าไม้และสัตว์ป่า 11) คลื่นอากาศร้อน 12) อากาศหนาวจัดรุนแรง

3. ขอบเขตประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 280 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 วิทยาลัยนาฏศิลป์ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 40 คน โดยได้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยเป็นห้องที่ผู้วิจัยทำการสอนและจัดนักเรียนแบบละความสามารถ

4. ขอบเขตสถานที่

วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ตำบลศาลายา อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน วิชาภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิทยาลัยนาฏศิลป์ เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental research) ผู้วิจัยมีวิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภูมิศาสตร์ โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน เรื่อง ภัยพิบัติทางธรรมชาติ และการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมของทวีปอเมริกาเหนือและอเมริกาใต้ จำนวน 12 แผนการจัดการเรียนรู้ รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 12 คาบ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้จาก InSync Training (2019); Gutierrez (2015); Cristescu (2018); กมลชนก สกนธวัฒน์ (2563: 39); วรากร ศิริสิทธิ์ (2563: 88); สุดคณิง นฤพนธ์จิรกุล (2561: 202) และอลิษา เมืองผุด (2562: 44-45) ได้ทั้งหมด 4 ขั้นตอน ประกอบไปด้วย 1) กำหนดเป้าหมาย รู้ทันปัญหา 2) พินิจสถานการณ์ปัญหา 3) ชื่นชมผลงานแลกเปลี่ยนความรู้ 4) ทบทวนฉากทัศน์และนำความรู้ไปใช้ แผนการจัดการเรียนรู้มีค่าความเหมาะสมเฉลี่ยอยู่ในช่วง 4.40 – 4.82 ซึ่งอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด

1.2 แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เป็นแบบวัดชนิดอัตนัย แผนการจัดการเรียนรู้ละ 1 ข้อ จำนวน 12 ข้อ ผู้วิจัยมีการปรับเกณฑ์การให้คะแนนทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียน ของรุจิราพร รามศิริ (2556: 452 - 453) เพื่อใช้เป็นเกณฑ์การให้คะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ในแบบวัดฯ ประกอบไปด้วย ความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ 5 ด้าน คือ การค้นพบความจริง การค้นพบสถานการณ์ปัญหาเชิงสังคม การค้นพบแนวคิด การค้นพบวิธีการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และการสร้างสรรค์ความรู้ โดยแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.45 - 0.78 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.23 - 0.40 และมีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.85

1.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน วิชาภูมิศาสตร์ ผลการตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจจากผู้เชี่ยวชาญพบว่า

ทุกด้านมีค่าเฉลี่ยระหว่าง 0.60 - 1.00 ซึ่งแสดงว่าแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และมีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.82

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 280 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 วิทยาลัยนาฏศิลป์ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 40 คน โดยได้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเป็นห้องที่ผู้วิจัยทำการสอนและจัดนักเรียนแบบคละความสามารถ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้แบ่งวิธีการดำเนินการทดลอง ทั้งหมด 4 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

3.1 ดำเนินการสร้างเครื่องมือประกอบไปด้วย แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภูมิศาสตร์ แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิทยาลัยนาฏศิลป์ ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน

3.2 ทำการทดลองใช้เครื่องมือวิจัย

3.3 จัดการเรียนการสอนโดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ด้วยตนเองในชั้นเรียนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างไว้ จำนวน 12 แผน จำนวน 12 คาบ

3.4 นำข้อมูลที่ได้จากแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิทยาลัยนาฏศิลป์ ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน มาทำการรวบรวมและสรุป เพื่อนำไปสู่การวิเคราะห์และแปลผลต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

4.1 แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ มีเกณฑ์กำหนดค่าคะแนนโดยใช้รูปแบบของรูบริกซ์ (Scoring Rubrics) ปรับปรุงจาก สมศักดิ์ ภูวิภาดารวรรณ์ (2545: 138) ผลที่ได้จากการตอบแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สามารถแปลผลได้ดังนี้ (Best, 1986: 182)

4.50 - 5.00 หมายถึง ความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนอยู่ในระดับดีมาก

3.50 - 4.49 หมายถึง ความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนอยู่ในระดับดี

2.50 - 3.49 หมายถึง ความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนอยู่ในระดับพอใช้

1.50 - 2.49 หมายถึง ความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนอยู่ในระดับน้อย

1.00 - 1.49 หมายถึง ความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนอยู่ในระดับน้อยที่สุด

4.2 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิทยาลัยนาฏศิลป์ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน มีการกำหนดค่าคะแนนโดยปรับปรุงจาก กนกทิพย์ พัฒนาพัวพันธ์ (2543: 63) ดังต่อไปนี้

5 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

4 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

3 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

2 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

1 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

ผลที่ได้จากการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิทยาลัยนาฏศิลป์ ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน สามารถแปลผลได้ดังนี้ (Best, 1986: 182)

4.50 - 5.00 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

3.50 - 4.49 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

2.50 - 3.49 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

1.50 - 2.49 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

1.00 - 1.49 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์ระดับความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียน

ความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียน ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลจากแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ในทุกแผนการจัดการการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ละ 1 ข้อ โดยมีผลการวิจัยดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานระดับความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียน

		ความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์					
ที่	แผนการจัด การเรียนรู้		การ ค้นพบ ความจริง	การค้นพบ สถานการณ์ ปัญหาเชิง สังคม	การ ค้นพบ แนวคิด	การค้นพบ วิธีการ แก้ปัญหาอย่าง สร้างสรรค์	การ สร้างสรรค์ ความรู้
1	รู้ทันภัย	$\bar{X}$	1.90	2.10	2.10	1.90	2.00
	แผ่นดินไหว	S.D.	0.74	0.74	0.88	0.88	0.67
2	รู้ทันภัยสึนามิ	$\bar{X}$	2.20	1.60	2.50	2.60	2.70
		S.D.	0.63	0.52	0.71	0.84	0.82
3	รู้ทันภัย	$\bar{X}$	2.00	2.40	2.60	2.80	3.30
	ภูเขาไฟปะทุ	S.D.	0.67	0.70	0.52	0.79	0.67
4	รู้ทันอุทกภัย	$\bar{X}$	2.80	3.40	3.00	2.90	3.10
		S.D.	0.79	0.70	0.67	0.74	0.74
5	รู้ทันวาตภัย	$\bar{X}$	3.70	3.30	3.70	3.80	3.30
		S.D.	0.67	0.67	0.67	0.63	0.67
6	รู้ทันภัย	$\bar{X}$	3.40	4.00	4.10	3.40	3.40
	ไฟฟ้า	S.D.	0.52	0.67	0.74	0.70	0.52
7	รู้ทันโรคภัย	$\bar{X}$	4.00	4.60	4.10	4.20	3.40
		S.D.	0.67	0.52	0.74	0.63	0.52
							รวม

ที่	แผนการจัด การเรียนรู้	ความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์						
		การ ค้นพบ ความจริง	การค้นพบ สถานการณ์ ปัญหาเชิง สังคม	การ ค้นพบ แนวคิด	การค้นพบ วิธีการ แก้ปัญหาอย่าง สร้างสรรค์	การ สร้างสรรค์ ความรู้		
8	ปัญหา	$\bar{X}$	3.90	4.60	4.70	4.40	4.50	
	ทรัพยากรดิน	S.D.	0.74	0.52	0.48	0.52	0.53	
9	ปัญหา	$\bar{X}$	4.30	4.40	4.50	4.40	4.60	
	ทรัพยากรน้ำ	S.D.	0.48	0.52	0.53	0.52	0.52	
10	ปัญหาป่าไม้	$\bar{X}$	4.60	4.70	4.50	4.50	4.50	
	และสัตว์ป่า	S.D.	0.52	0.48	0.53	0.53	0.53	
11	คลื่นอากาศ	$\bar{X}$	4.70	4.30	4.80	4.70	4.60	
	ร้อน	S.D.	0.48	0.67	0.42	0.48	0.52	
12	อากาศหนาว	$\bar{X}$	4.70	5.00	4.60	4.60	4.40	
	จัดรุนแรง	S.D.	0.48	0.00	0.52	0.52	0.70	
$\bar{X}$			3.52	3.70	3.77	3.68	3.65	3.66
S.D.			0.62	0.56	0.62	0.65	0.62	0.61
แปลผล			ดี	ดี	ดี	ดี	ดี	ดี

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการวิเคราะห์ระดับความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียน โดยรวมอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.66 เมื่อพิจารณารายละเอียดในแต่ละด้าน พบว่า การค้นพบแนวคิด มีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์สูงสุด อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.77 รองลงมา คือ การค้นพบสถานการณ์ปัญหาเชิงสังคม มีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.70 ต่อมา คือ การค้นพบวิธีการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ มีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.68 ต่อมา คือ การสร้างสรรค์ความรู้ มีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.65 และการค้นพบความจริง มีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.52 ตามลำดับ

2. ผลการศึกษาพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียน

พัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียน ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลจากแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ในทุกแผนการจัดการเรียนเรียนรู้ โดยมีผลการวิจัยดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียน

การวัดครั้งที่	แผนการจัดการเรียนรู้	$\bar{X}$	S.D.
1	รู้ทันภัยแผ่นดินไหว	2.00	0.78
2	รู้ทันภัยสึนามิ	2.32	0.70
3	รู้ทันภัยภูเขาไฟปะทุ	2.62	0.67
4	รู้ทันอุทกภัย	3.04	0.73
5	รู้ทันวาตภัย	3.56	0.67
6	รู้ทันภัยไฟป่า	3.66	0.63
7	รู้ทันโรคภัย	4.06	0.61
8	ปัญหาทรัพยากรดิน	4.42	0.56
9	ปัญหาทรัพยากรน้ำ	4.44	0.51
10	ปัญหาป่าไม้และสัตว์ป่า	4.56	0.52
11	คลื่นอากาศร้อน	4.62	0.52
12	อากาศหนาวจัดรุนแรง	4.66	0.44

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการศึกษาพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียน จากแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ พบว่า การวัดครั้งที่ 1 เรื่อง รู้ทันภัยแผ่นดินไหว มีค่าเฉลี่ย 2.00 การวัดครั้งที่ 2 เรื่อง รู้ทันภัยสึนามิ มีค่าเฉลี่ย 2.32 การวัดครั้งที่ 3 เรื่อง รู้ทันภัยภูเขาไฟปะทุ มีค่าเฉลี่ย 2.62 การวัดครั้งที่ 4 เรื่อง รู้ทันอุทกภัย มีค่าเฉลี่ย 3.04 การวัดครั้งที่ 5 เรื่อง รู้ทันวาตภัย มีค่าเฉลี่ย 3.56 การวัดครั้งที่ 6 เรื่อง รู้ทันภัยไฟป่า มีค่าเฉลี่ย 3.66 การวัดครั้งที่ 7 เรื่อง รู้ทันโรคภัย มีค่าเฉลี่ย 4.06 การวัดครั้งที่ 8 เรื่อง ปัญหาทรัพยากรดิน มีค่าเฉลี่ย 4.42 การวัดครั้งที่ 9 เรื่อง ปัญหาทรัพยากรน้ำ มีค่าเฉลี่ย 4.44 การวัดครั้งที่ 10 เรื่อง ปัญหาป่าไม้และสัตว์ป่า มีค่าเฉลี่ย 4.56 การวัดครั้งที่ 11 เรื่อง คลื่นอากาศร้อน มีค่าเฉลี่ย 4.62 และการวัดครั้งที่ 12 เรื่อง อากาศหนาวจัดรุนแรง มีค่าเฉลี่ย 4.66 ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ที่สูงขึ้น

3. ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน วิชาภูมิศาสตร์

ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานในท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12 เรื่อง อากาศหนาวจัดรุนแรง โดยมีผลการวิจัยดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านบรรยากาศในชั้นเรียน	4.50	0.57	มากที่สุด
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.67	0.45	มากที่สุด
ด้านเนื้อหาและสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้	4.43	0.62	มาก
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้	4.30	0.67	มาก
รวม	4.48	0.58	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 เมื่อพิจารณารายละเอียดในแต่ละด้าน พบว่า ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 รองลงมา คือ ด้านบรรยากาศในชั้นเรียน มีความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 ต่อมา คือ ด้านเนื้อหาและสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ มีความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.43 และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้ มีความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 ตามลำดับ

อภิปรายผล

1. การศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีระดับความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย 3.66 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.61 ทั้งนี้เป็นเพราะนักเรียนได้รับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นฝึกสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และองค์ความรู้ผ่านกิจกรรมการแก้ปัญหาเชิงสังคมอย่างสร้างสรรค์ร่วมกันเป็นกลุ่ม โดยมีการใช้วิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน เข้ามาเป็นสิ่งสนับสนุนให้เกิดความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยสถานการณ์ปัญหาเชิงสังคมที่ผู้วิจัยนำมาเป็นฉากทัศน์หลักล้วนเป็นปรากฏการณ์เชิงสังคมที่เกิดขึ้นทั้งในสังคมไทยและสังคมโลก ฉากทัศน์หรือสถานการณ์ปัญหาเชิงสังคมที่เป็นเรื่องใกล้ตัวเป็นที่สนใจของสังคมเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจ เห็นความสำคัญ อยากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ความความเข้าใจและมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์นั้น มีการกระตุ้นให้นักเรียนเห็นความสำคัญการการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ร่วมกัน กล่าวคือถกเถียงมือปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นภายในกลุ่มและในชั้นเรียน นักเรียนจึงมีประสบการณ์กล้าที่จะเสนอชุดความคิดความเข้าใจของตน จากการร่วมกันศึกษาเรียนรู้เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ขึ้นมา เกิดเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายแก่นักเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของทรงยศ สกุลยา (2563) ที่ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เรื่อง การประยุกต์สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ด้วยกระบวนการคิดให้เป็นคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับมาก อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของดาร์วิน ชัยพิลา (2558) ที่ทำการวิจัยเรื่องผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการตามแนวคิด STEM Education เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ทาง

วิทยาศาสตร์ เรื่อง ปฏิกริยาเคมี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหอย่างสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ระหว่างเรียนร้อยละ 88.35 ซึ่งอยู่ในระดับดี และสอดคล้องกับงานวิจัยของพันธ์ุฑธ น้อยพินิจ (2560) ที่ทำการวิจัยเรื่องการวิจัยปฏิบัติการเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ภาคตัดกรวย ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบที่ส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหอย่างสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีระดับความสามารถในการแก้ปัญหอย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับดี

2. การศึกษาพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียน พบว่าความสามารถในการแก้ปัญหอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนมีพัฒนาการที่สูงขึ้น เนื่องจากในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการแก้ปัญหอย่างสร้างสรรค์ในทุกแผนการจัดการเรียนรู้ ผ่านกระบวนการร่วมคิดร่วมกระทำกับฉากทัศน์เป็นกลุ่ม ในระยะแรกผู้เรียนยังไม่คุ้นชินกับการแก้ปัญหอย่างสร้างสรรค์ร่วมกันเป็นกลุ่มมากนัก ยังคงมีมุมมองว่าวิธีคิดตนเป็นสิ่งที่ดี พอระยะหลังลีลาในการเรียนรู้ของผู้เรียนเปลี่ยนแปลงไป สามารถสร้างองค์ความรู้ร่วมกันผ่านการแก้ปัญหอย่างสร้างสรรค์ได้ในระยะเวลาอันรวดเร็ว ฉากทัศน์ที่ผู้สอนจัดกระทำขึ้นและนำเสนอให้ผู้เรียนถูกมองว่าเป็นสิ่งที่ท้าทาย น่าสนใจอย่างเห็นได้ชัดเจน นักเรียนสามารถหาข้อมูลมาประกอบเพื่อให้วิธีแก้ปัญหอย่างสร้างสรรค์ของกลุ่มตนน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น สามารถนำเสนอผลงานการแก้ปัญหอย่างสร้างสรรค์ได้อย่างน่าสนใจ นำเสนอวิธีการนำองค์ความรู้ไปปรับใช้กับชีวิตจริงได้อย่างน่าสนใจและหลากหลาย ทั้งนี้ที่มาจากฉากทัศน์ที่นำเสนอเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวันและอยู่ในความสนใจของผู้เรียน ประกอบกับการที่ผู้สอนได้ปรับบทบาทตนเป็นผู้คอยให้คำชี้แนะ ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ สร้างและสรุปองค์ความรู้ที่สำคัญได้อย่างเหมาะสมร่วมกันผ่านกระบวนการแก้ปัญหอย่างสร้างสรรค์ ภายใต้ฉากทัศน์ที่เป็นปรากฏการณ์เชิงสังคม พฤติกรรมเหล่านี้เด่นชัดขึ้นเรื่อย ๆ ในแผนการสอนหลัง ๆ ส่งผลให้ความสามารถในการแก้ปัญหอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของนิวัฒน์ บุญสม (2558) ที่ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนากระบวนการเรียนการสอนตามแนวคิดของกระบวนการแก้ปัญหอย่างสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมนวัตกรรมด้านสุขภาพของนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษทางวิทยาศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการแก้ปัญหอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษทางวิทยาศาสตร์ในช่วงระหว่างการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการเรียนการสอน มีพัฒนาการขึ้น อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของภัทรี สุรโรจน์ประจักษ์ (2558) ที่ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนากระบวนการแก้ปัญหตามแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ความท้าทายเป็นฐานผสมผสานแนวคิดกระบวนการวางแผนกลยุทธ์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถการแก้ปัญหอย่างสร้างสรรค์ของผู้เรียนระหว่างทดลองสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องทุกระยะ และสอดคล้องกับงานวิจัยของสมเสมอ ทักษิน (2561) ที่ทำการวิจัยเรื่องผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบ PACLE เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีพัฒนาการของทักษะการแก้ปัญหทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการเข้าถึงปัญหา ด้านการคิดและแสวงหาวิธีการแก้ปัญห ด้านการทบทวนและเตรียมการ ด้านการวางแผนแก้ปัญห และด้านการตรวจสอบการปฏิบัติที่ดีขึ้น

3. การศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน วิชาภูมิศาสตร์ พบว่า นักเรียนมีระดับความพึงพอใจ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.48 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58 เนื่องจากในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แก้ปัญหอย่างสร้างสรรค์ร่วมกันอย่างอิสระหลากหลาย จัดกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการเรียนรู้เนื้อหาสาระที่เรียน จาก

การค้นพบองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ จัดการเรียนรู้ด้วยฉากทัศน์เป็นฐาน นำเสนอสถานการณ์ปัญหาเชิงสังคมที่เป็นปรากฏการณ์ทางสังคมปัจจุบันของไทยและโลก ซึ่งเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวนักเรียน ทำให้นักเรียนให้ความสนใจและแสดงออกถึงการมีส่วนร่วมในการนำเสนอวิธีการแก้ปัญหาที่เป็นปรากฏการณ์เชิงสังคม มีการแลกเปลี่ยนมุมมอง ประสบการณ์และองค์ความรู้ในขณะนำเสนอผลงาน อีกทั้งผู้สอนมีการแก้ไขโมเดลที่คลาดเคลื่อนทันทีเมื่อพบเจอ สิ่งเหล่านี้อาจเป็นสิ่งที่ทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานมากยิ่งขึ้น จนอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวรารกร ศิริสิทธิ์ (2563) ทำการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหา และการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ หลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานมีค่าเฉลี่ยโดยภาพรวมเท่ากับ 4.53 อยู่ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับงานวิจัยของสุดคนึง นฤพนธ์จิรกุล (2561) ที่ทำวิจัยเรื่อง รูปแบบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้จากสถานการณ์เสมือนจริงเพื่อเสริมสร้างความสามารถทางภาษาอังกฤษและการรับรู้ความสามารถของตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผลการวิจัยพบว่าความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนอยู่ในระดับมากทุกด้าน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ผู้วิจัยได้ออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยเลือกใช้ฉากทัศน์ที่สอดคล้องกับปรากฏการณ์ทางสังคมที่อยู่ในความสนใจของนักเรียน ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากสถานการณ์ปัญหานำไปสู่การค้นพบข้อสรุปแนวทางการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ได้ด้วยตนเอง ดังนั้น ผู้สอนควรเลือกฉากทัศน์หรือปรากฏการณ์เชิงสังคมที่มีความน่าสนใจ เกิดขึ้นจริงในสังคมและใกล้ตัวนักเรียน เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและนำองค์ความรู้ใหม่ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ หากฉากทัศน์ที่ผู้สอนนำเสนอไม่สอดคล้องกับความสนใจของนักเรียน ผู้สอนควรปรับเปลี่ยนหรือเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการสร้างฉากทัศน์

2. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ครูผู้สอนควรจัดกิจกรรมโดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานอย่างต่อเนื่องหรือนำไปปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาอื่น ๆ เพื่อให้นักเรียนได้พัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอ

3. มีการนำชิ้นงานหรือสิ่งที่ได้จากการถอดบทเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ นำไปปฏิบัติจริงหรือเผยแพร่เพื่อเป็นประโยชน์ต่อสังคม อาทิ การจัดทำคู่มือในการอบรมครูโดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน เป็นต้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการนำตัวแปรตามอื่น ๆ มาใช้ในการวิจัย อาทิ ความเป็นพลเมืองโลก ความรับผิดชอบต่อสังคม จิตสำนึกรักษ์สิ่งแวดล้อม การรู้ภัยพิบัติ เป็นต้น เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย

2. ควรมีการวิจัยที่มีการเปรียบเทียบกับนักเรียนในรูปแบบอื่น ๆ อาทิ การทดลองกับนักเรียนกลุ่มวิชาเอกที่แตกต่างกัน การทดลองกับนักเรียนที่มีความแตกต่างทางชาติพันธุ์ การทดลองกับนักเรียนที่มีความแตกต่างในถิ่นที่ เป็นต้น

3. ควรให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการผลิตสร้างฉากทัศน์ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการนำตนเองเข้าไปมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาเชิงสังคมอย่างสร้างสรรค์ พัฒนาสู่ความเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม

เอกสารอ้างอิง

- กนกทิพย์ พัฒนาพัฑฒ์. (2543). สถิติเบื้องต้นทางการศึกษา. เชียงใหม่: ภาควิชาประเมินผลและวิจัยการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- กมลชนก สกนธวัฒน์. (2563). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทางเศรษฐศาสตร์โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉกัทัศน์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้การเงินของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย, 12(2): 39.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระภูมิศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้. สืบค้นเมื่อ 23 พฤศจิกายน 2563, จาก <https://rb.gy/ckwbng>.
- ชรินทร์ มั่งคั่ง. (2551). องค์ความรู้หลักสูตรและการสอนสังคมศึกษา. เชียงใหม่: ลูกช้างนานามีเดียเซ็นเตอร์.
- ดรารัตน์ ชัยพิลา. (2558). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานตามแนวคิด STEM Education เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง ปฏิกริยาเคมี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ทรงยศ สกุลยา. (2563). การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เรื่อง การประยุกต์สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ด้วยกระบวนการคิดให้เป็นคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 22(4): 88.
- นิวัฒน์ บุญสม. (2558). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดของกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมวินัยคุณธรรมด้านสุขภาพของนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษทางวิทยาศาสตร์. วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2556). การพัฒนาการคิด. กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิค ฟรินต์.
- พวงเพชร ธนสิน. (2555). ภูมิศาสตร์กายภาพแนวบูรณาการ. เอกสารประกอบคำสอนกระบวนการวิชาภูมิศาสตร์กายภาพ ภาควิชาภูมิศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พันธ์ยุทธ น้อยพินิจ. (2560). การวิจัยปฏิบัติการเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ภาคตัดกรวย ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบที่ส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ภทธี สุรโรจน์ประจักษ์. (2558). การพัฒนากระบวนการแก้ปัญหาตามแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ความท้าทายเป็นฐานผสมผสานแนวคิดกระบวนการวางแผนกลยุทธ์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- รุจิราพร รามศิริ. (2556). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์โดยใช้การวิจัยเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะการวิจัย ทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และจิตวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วรกร ศิริสิทธิ์. (2563). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหา และการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วารสารวิจัยราชภัฏเชียงใหม่, 21(3): 88.
- วลัย อิศรางกูร ณ อยุธยา. (2555). **ครูสังคมศึกษากับการพัฒนาทักษะแก่นักเรียน**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิภาพรรณ พินลา และวิภาดา พินลา. (2561). การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมศักดิ์ ภูวิภาดาธรรม. (2545). การยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและการประเมินตามสภาพจริง. กรุงเทพฯ: เดอะโนว์เลจ.
- สมเสมอ ทักษิน. (2561). ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบ PACLE เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วารสารวิชาการ Veridian E-Journal, Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 11(2): 136-137.
- สุดคณิง นพพนธ์จิรกุล. (2561). รูปแบบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้จากสถานการณ์เสมือนจริง เพื่อเสริมสร้างความสามารถทางภาษาอังกฤษและการรับรู้ความสามารถของตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. วารสารสุทธิปริทัศน์, 32(พิเศษ): 202.
- สุดคณิง นพพนธ์จิรกุล. (2562). การออกแบบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้จากสถานการณ์เป็นฐาน. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์, 5(1): 19.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2554). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการคิด. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- อลิษา เมืองผุด. (2562). การพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันเสริมศักยภาพการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้ตามสถานการณ์เป็นฐานเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการทางการเงินสำหรับเยาวชน. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อังคณา ตุงคะสมิต. (2560). การวิจัยนวัตกรรมทางสังคมศึกษา. ขอนแก่น: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- อารี พันธมณี. (2557). **ฝึกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Best, J. W. (1986). **Research in education** (5th ed.). Englewood Cliffs, NJ: Practice-Hall.
- CommLab India Bloggers. (2019). **Scenario-based Learning: What Is It & why do you need it?**. Retrieved November 21, 2020, from <https://1th.me/Ht7ef>.
- Cristescu, R. (2018). **5 steps to take when designing scenario-based training courses**. Retrieved November 24, 2020 from <https://1th.me/vZMTI>.
- Gudugunti, V. (2020). **Scenario-based learning through articulate storyline**. Retrieved November 21, 2020, from <https://1th.me/M3mqd>.

- Gutierrez, K. (2015). **A 5 step-plan to create your own scenario-based eLearning course**. Retrieved November 24, 2020, from <https://1th.me/G65oc>.
- InSync Training. (2019). **7 steps to constructing a learning scenario**. Retrieved November 24, 2020, from <https://1th.me/LmA7o>.
- Mitchell, W.E., and Kowalick, T.F. (1999). **Creative problem solving**. n.p.: Unpublished Workbook.
- Treffinger, D.J., Isaksen, S.G., and Dorval, K.B. (2005). **Creative problem solving (CPS Version 6.1TM) a contemporary framework for managing change**. Sarasota: Center for Creative Learning and Creative Problem Solving Group.
- Treffinger, D.J., Isaksen, S.G., and Dorval, K.B. (2006). Creative problem solving (CPS) in education. **Creative Learning Today**, 1: 20.