



**การพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL)
ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) รายวิชา ส 13101 สังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนวังก้านเหลืองตรุงกิจ**

**The Development of Creativity Thinking Skills Using Creative-Based Learning (CBL)
With Card Game In The Course S13101 Social Studies of Grade 3 Students
at Wang Kan Lueang Darunkit School**

กิตติยาภรณ์ ศรีวงษ์ชัย¹ และมณฑา ชุ่มสุคนธ์²

Kitiyaporn Sriwongchai¹ and Montha Chumsukon²

สาขาหลักสูตรและการสอน กลุ่มวิชาเฉพาะการสอนสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น^{1,2}

Corresponding author, E-mail: kitiyaporn_sr@kkumail.com¹, montch@kku.ac.th²

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา ส 13101 สังคมศึกษา ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวังก้านเหลืองตรุงกิจ โดยมีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ขึ้นไป กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ห้อง 2 จำนวน 17 คน เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ มีการดำเนินการเป็น 3 วงจร เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 9 แผนการจัดการเรียนรู้ 18 ชั่วโมง แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ แบบสังเกตพฤติกรรม การจัดการเรียนรู้ของครู แบบสัมภาษณ์นักเรียน แบบทดสอบย่อยท้ายวงจร แบบวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ รายวิชา ส 13101 สังคมศึกษา ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) พบว่า นักเรียนมีการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 27.35 คิดเป็นร้อยละ 75.98 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 76.47 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา ส 13101 สังคมศึกษา ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 21.88 คิดเป็นร้อยละ 72.75 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 82.35 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

คำสำคัญ: ทักษะความคิดสร้างสรรค์, จัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL), การ์ดเกม (Card Game)



ABSTRACT

This research aims to 1) develop creative skills and develop learning achievements in the course Sor 13101 Social Studies by using creative-based learning (CBL) together with card games of Prathomsuksa 3 students at Wangkanlueng Darunakij School. with a passing score of 70% and the number of students passing the criteria at least 70% or more. 17 students in grade 3, room 2 it is an action research. The implementation was carried out in 3 cycles. The tools used were 9 learning management plans, 18-hour learning management plans, and learning management results recording form. An observation form for learning management behavior of teachers student interview form The end of the circuit test Creativity Skills Scale and an achievement test Analyze the data by averaging. Standard Deviation and Percentage

The research found that 1) The results of the development of creative skills in the course S13101 Social Studies creative-based learning (CBL) with card games found that students developed creative skills. with an average score of 27.35, representing 75.98% of the total score, and there were 13 students who passed the criteria, accounting for 76.47% of the total number of students. which is higher than the specified threshold. 2) The results of the development of learning achievement of the S13101 Social Studies creative-based learning (CBL) with card game found that the students had an average academic achievement of 21.88, representing 72.75% of Full marks and there are 14 students who pass the criteria, accounting for 82.35% of the total number of students which is higher than the specified threshold.

Keywords: Creativity Thinking Skills, Creative-Based Learning (CBL), Card Game

บทนำ

ในยุคที่โลกก้าวสู่ศตวรรษที่ 21 การจัดการศึกษายุคใหม่ ต้องมุ่งเสริมสร้างพลังความสามารถที่มีอยู่ในตัวผู้เรียนให้เต็มที่มีศักยภาพของแต่ละบุคคล พัฒนาค้นหาให้มีความเป็นคนที่สมบูรณ์ มีวินัย ใฝ่รู้ มีความรู้ มีทักษะความคิดสร้างสรรค์ มีทัศนคติที่ดี รับผิดชอบต่อสังคม และมีจริยธรรมและคุณธรรม (คณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2560) ซึ่งการเตรียมนักเรียนให้พร้อมสำหรับชีวิตในศตวรรษที่ 21 เป็นเรื่องสำคัญ โดยทักษะที่สำคัญที่สุด คือ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ซึ่งทักษะด้านนี้จุดเน้นอยู่บนพื้นฐานแห่งการสร้างสรรค การคิดแบบมีวิจารณญาณ การสื่อสาร และการมีส่วนร่วมในการทำงาน ประกอบไปด้วยการคิดสร้างสรรค์ แก้ปัญหาเป็น ใส่ใจนวัตกรรม การคิดหลากหลาย โดยการคิดสร้างสรรค์จะใช้เทคนิคของการสร้างสรรค์ทางความคิดที่เปิดกว้าง เพื่อนำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนางานในเชิงสร้างสรรค์ จะทำให้ผู้เรียนมีเครื่องมือในการที่จะนำความรู้ ข้อมูลและสิ่งต่าง ๆ ที่ได้เรียนรู้มาสร้างสิ่งใหม่ที่เหมาะสมกับความต้องการและปัญหาที่เกิดขึ้นทั้งในปัจจุบันและอนาคตนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม (สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2553) และปัจจุบันพบว่าการจัดการเรียนการสอนของการศึกษาของเมืองไทยที่ปรากฏอยู่ทั่วไป คือ นักเรียนไม่พยายามคิด ชอบทำตามคำสั่งของครูและไม่มีความคิดเป็นของตนเอง ไม่พยายามฝึกการรอบความคิดหรือหาแนวทางใหม่ ๆ ในการแก้ปัญหา และขาดการเชื่อมโยงความรู้เก่ากับความรู้ใหม่ ทำให้มีผลกระทบต่อการพัฒนาทักษะจำเป็นในยุคศตวรรษที่ 21 และไม่สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันให้เกิดประสิทธิภาพได้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2554)

จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวังคันเหลืองตรุงกิจ พบว่า นักเรียนประสบปัญหาเรื่องทักษะความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากนักเรียนจะไม่คิดนอกกรอบจากตัวอย่างที่ครูให้ ส่วนหนึ่งเนื่องมาจากบรรยากาศการสอนที่จัดการเรียนการสอนไม่เกิดการกระตุ้นทำให้ผู้เรียนไม่เกิดความคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนจึงเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียนปีการศึกษา 2562 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 69.00 (ฝ่ายวิชาการโรงเรียนวังคันเหลืองตรุงกิจ, 2562) และปีการศึกษา 2563 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 68.50 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่ทางโรงเรียนได้กำหนด (ฝ่ายวิชาการโรงเรียนวังคันเหลืองตรุงกิจ, 2563) ทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาได้ไม่เต็มตามศักยภาพ นอกจากนี้ครูควรใช้วิธีการสอนเทคนิคการสอนให้หลากหลาย ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้สังเกตได้จากนักเรียนตอบคำถามและชิ้นงานที่นักเรียนส่ง นักเรียนจะไม่ค่อยคิดหาคำตอบแต่ใช้ทักษะในการจำมากกว่า ไม่สามารถสรุปองค์ความรู้และต่อยอดองค์ความรู้ของตนเองได้ ซึ่งสอดคล้องกับกระทรวงศึกษาธิการ (2551) ได้กล่าวว่า เนื้อหาของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีเนื้อหาหนัก ทำให้ยากแก่การเข้าใจและจดจำ จึงต้องใช้เวลานานจึงจะเข้าใจบทเรียน ทำให้ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนไม่เป็นที่พอใจเท่าที่คาดหวังไว้ ครูจึงควรนำการสอนแบบสร้างสรรคเป็นฐาน (CBL) เข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อกระตุ้นให้เกิดทักษะความคิดสร้างสรรค์ นั่นก็คือ การสอนแบบสร้างสรรคเป็นฐาน (CBL) เป็นการสอนที่เป็นกระบวนการพัฒนาทักษะการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง รวมทั้งการที่กระตุ้นให้เกิดทักษะการนำเสนองาน ได้ลงมือปฏิบัติ และส่งเสริมทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ ที่ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นที่ 3 ค้นคว้าและคิด ขั้นที่ 4 นำเสนอ และขั้นที่ 5 ประเมินผล โดยมีผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนเกิดทักษะต่าง ๆ การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม การทำงานร่วมกัน และที่สำคัญที่สุดคือ ทักษะในการคิดสร้างสรรค์ (วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์, 2558) จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สอดคล้องกับวิจัยของถนัดกิจบุตรวงศ์ (2563) การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา เรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยใช้แนวคิดการสอนแบบสร้างสรรคเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสูงกว่า



ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และนอกจากนี้ การนำเทคนิคการ์ดเกม (Card Game) เข้ามาเชื่อมโยงกับสิ่งที่เรียน เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เกิดความสนุกสนานและผ่อนคลายความ ตึงเครียด ได้ฝึกสมองและประลองทักษะกันและได้ใช้ความคิด ที่หลากหลาย จะช่วยพัฒนาทักษะความคิดได้หลายทิศทาง คิดได้ กว้างไกลดียิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปวีณา ศรณะรา (2562) ได้ทำการศึกษาการเรียนรู้จังหวะหน้าทับปรบไ้ด้วยเกมการ์ด ผลการศึกษาพบว่า การเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมินซึ่งกำหนดไว้ 16 คะแนน พบว่านักเรียนทั้ง 15 คน มีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ผู้เรียนกลุ่มอาสาสมัครที่เรียนรู้จังหวะฉิ่ง และจังหวะหน้าทับ ปรบไ้ด้วยเกมการ์ด มีทักษะในการปรบจังหวะและร้องจังหวะ หน้าทับปรบไ้ได้เพิ่มขึ้น และสามารถจดจำจังหวะหน้าทับปรบไ้ ได้ถูกต้อง ผลการทดสอบด้วยค่าสถิติ t-test แบบจับคู่ที่ระดับ นัยสำคัญที่ .05 พบว่า ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนกลุ่มอาสาสมัคร ก่อนการทดสอบด้วยเกมการ์ดได้คะแนนน้อยกว่าผลการเรียนรู้หลัง การทดสอบด้วยเกมการ์ดแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ 0.05 ขณะเดียวกันพบว่านักเรียนสามารถจดจำอัตราจังหวะ หน้าทับปรบไ้ได้ตามเกณฑ์ พร้อมทั้งมีการวางแผนในการเล่นเกมที่ดี รักษากฎกติกา รับฟังคำแนะนำและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ไปกับสมาชิก ในขณะเล่นเกม ซึ่งเป็นผลให้เกิดพัฒนาการด้านทักษะความสัมพันธ์ และการสื่อสารระหว่างบุคคลได้อีกทางหนึ่ง ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เกิดความสนุกสนาน กระตุ้นความตื่นตัว ทางด้านจิตใจได้ดี และช่วยพัฒนาทักษะความคิดได้หลายทิศทาง จึงเป็นการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ ของผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมต่าง ๆ การเรียนปนเล่น การใช้เพลง และเกม เป็นต้น (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2558)

จากปัญหาและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจ ที่จะนำการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับ การ์ดเกม (Card Game) มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนา ทักษะความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ในรายวิชา ส 13101 สังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวังก้านเหลืองตรุณกิจ ซึ่งจะช่วยให้ห้องเรียนเป็นห้องเรียน แห่งการเรียนรู้ โดยนำกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action

Research) มาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอน ในการดำเนินการ เรียนการสอนเมื่อพบปัญหาก็นำมาปรับปรุงแก้ไขและนำไปใช้จนทำ ให้ได้วิธีการที่เหมาะสมเพื่อให้นักเรียนได้รับการพัฒนาทักษะความคิด สร้างสรรค์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นนำไปสู่การเรียนการสอน ในรายวิชา ส 13101 สังคมศึกษา ที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล มากยิ่งขึ้น และใช้กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ รายวิชาสังคม ศึกษา ส 13101 สังคมศึกษา ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวังก้านเหลืองตรุณกิจ โดยมีคะแนน ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่า ร้อยละ 70 ขึ้นไป
2. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคม ศึกษา ส 13101 สังคมศึกษา ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวังก้านเหลืองตรุณกิจ โดยมีคะแนน ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่า ร้อยละ 70 ขึ้นไป

ขอบเขตการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ห้อง 2 โรงเรียน วังก้านเหลืองตรุณกิจ อำเภอเมืองชัยภูมิ จังหวัดชัยภูมิ ที่กำลัง ศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 17 คน
2. ตัวแปรในการวิจัย
 - 2.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game)
 - 2.2 ตัวแปรตาม คือ ทักษะความคิดสร้างสรรค์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
3. เนื้อหาในการวิจัย
ในการวิจัยครั้งนี้ใช้เนื้อหาจากกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคม ศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระที่ 5 ภูมิศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 4



หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 และหน่วยการเรียนรู้ที่ 6 โดยนำมาสร้างเป็นแผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) จำนวน 9 แผน ใช้เวลา 18 ชั่วโมง

4. ระยะเวลาในการวิจัย

ผู้วิจัยทำการวิจัยในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

วิธีการดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) โดยผู้วิจัยได้กำหนดรายละเอียดการดำเนินการวิจัยในขั้นตอนการวิจัยตามวงจรการวิจัยเชิงปฏิบัติการ PAOR ซึ่งประกอบด้วย การวางแผนปฏิบัติการ (Planning) การลงมือปฏิบัติ (Action) การสังเกต (Observation) และสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflection) โดยดำเนินกิจกรรมหมุนเวียนไปตามวงจรเพื่อปรับปรุงแก้ไขการดำเนินการวิจัย โดยผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ห้อง 2 โรงเรียนวังก้านเหลืองตรุดกิจ อำเภอเมืองชัยภูมิ จังหวัดชัยภูมิ ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 17 คน โดยเลือกแบบเจาะจงเป็นห้องเรียนที่ผู้สอนรับผิดชอบสอน

เครื่องมือการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ดำเนินการปฏิบัติการ คือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) สารที่ 5 ภูมิศาสตร์ จำนวน 9 แผนการจัดการเรียนรู้ 18 ชั่วโมง จากการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ ค่าความเหมาะสมมีค่าเฉลี่ย 4.74 ซึ่งมีคุณภาพในระดับเหมาะสมมากที่สุด

2. เครื่องมือสะท้อนผลการปฏิบัติการ มีดังนี้

- 2.1 แบบบันทึกการสังเกตกิจกรรมการเรียนรู้
- 2.2 แบบสังเกตพฤติกรรมการสอนของครูโดยผู้ช่วยวิจัย
- 2.3 แบบสัมภาษณ์นักเรียน
- 2.4 แบบวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์ เป็นแบบวัด

ชิ้นงานของนักเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด 9 แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีเกณฑ์การให้คะแนนแบบ Scoring Rubric 3 ระดับ ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ ความคิด คล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดละเอียดลออ และความคิดริเริ่ม

2.5 แบบทดสอบย่อยท้ายวงจร เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ ความเข้าใจของนักเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละวงจรที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นแบบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67-1.00

3. เครื่องมือประเมินผลการปฏิบัติการ มีดังนี้

3.1 แบบวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์ เป็นแบบวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์ที่มีลักษณะเป็นแบบ Scoring Rubric โดยแบบวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์ เป็นแบบอัตนัยมีทั้งหมด 3 สถานการณ์ คะแนนเต็ม 36 คะแนน มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67-1.00

3.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นแบบทดสอบที่วัดความรู้ความเข้าใจ และความสามารถของนักเรียนเป็นแบบปรนัย 3 ตัวเลือกจำนวน 30 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67-1.00 มีค่าความยากง่าย (P) ระหว่าง 0.41-0.76 ค่าอำนาจจำแนก (B) ระหว่าง 0.20 - 1.00 และค่าความเชื่อมั่นของข้อสอบทั้งฉบับซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.96

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ห้อง 2 โรงเรียนวังก้านเหลืองตรุดกิจ ภาคเรียนที่ 2 การศึกษา 2564 จำนวน 17 คน โดยมีการเก็บข้อมูลดังนี้

1. ติดต่อประสานงานและขออนุญาตผู้อำนวยการโรงเรียนวังก้านเหลืองตรุดกิจ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยภูมิ เขต 1 ที่ผู้วิจัยใช้เก็บข้อมูลครั้งนี้
2. ชี้แจงทำความเข้าใจและให้ความรู้ในรายละเอียดการเก็บข้อมูลและเครื่องมือในการวิจัยให้แก่ผู้ช่วยวิจัย



3. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) จำนวน 9 แผน เวลาที่ใช้ดำเนินการ 18 ชั่วโมง

4. ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยเก็บรวบรวมข้อมูล ด้วยเครื่องมือสะท้อนผลการปฏิบัติการและนำข้อมูลที่ได้จากการสะท้อนผลการปฏิบัติการมาวิเคราะห์ วิเคราะห์ เพื่อปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องแล้วนำไปปรับใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงจรต่อไป

5. หลังจากดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครบทั้ง 3 วงจรแล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังจากนั้นนำคะแนนที่ได้ไปวิเคราะห์ผลและแปลผลต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างการทำปฏิบัติการวิจัยและหลังจากสิ้นสุดการดำเนินการปฏิบัติการวิจัย โดยนำข้อมูลมาวิเคราะห์ทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ดังนี้

1. ข้อมูลเชิงปริมาณ ใช้สถิติพื้นฐาน คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละ จากแบบทดสอบย่อยท้ายวงจรแบบวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2. ข้อมูลเชิงคุณภาพ เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลแล้วนำมารายงานผลในลักษณะของการบรรยาย ซึ่งผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยรวบรวมจากแบบบันทึกกิจกรรมการเรียนรู้ของครู แบบสังเกตพฤติกรรมการสอนของครูโดยผู้ช่วยวิจัย และแบบสัมภาษณ์นักเรียนซึ่งจะนำข้อมูลที่ได้มาประเมินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ว่ามีข้อบกพร่องปัญหาหรืออุปสรรคอย่างไรบ้างแล้วหาแนวทางปรับปรุงแก้ไขให้ดียิ่งขึ้น

ผลการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) รายวิชา ส 13101 สังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

โรงเรียนวังก้านเหลืองตรุงกิจ โดยดำเนินการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) และผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัย ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบผลคะแนนวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์ ท้ายวงจรวงจรที่ 1-3 ของกลุ่มเป้าหมายจำนวน 17 คน

วงจร ที่	คะแนนเฉลี่ย		นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์		แปล ผล
	เฉลี่ย	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	
1	8.33	69.45	4	23.53	ไม่ผ่าน
2	8.82	73.53	12	70.59	ผ่าน
3	10.21	85.13	17	100	ผ่าน

จากตารางที่ 1 พบว่า วงจรปฏิบัติการที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.33 คิดเป็นร้อยละ 69.45 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ วงจรปฏิบัติการที่ 2 คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.82 คิดเป็นร้อยละ 73.53 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และวงจรปฏิบัติการที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 10.21 คิดเป็นร้อยละ 85.13 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ตารางที่ 2 ผลการทดสอบวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์

นักเรียน ทั้งหมด (คน)	คะแนน เต็ม	คะแนน		นักเรียนที่ ผ่านเกณฑ์	
		คะแนน เฉลี่ย	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
17	36	27.35	75.98	13	76.47

จากตารางที่ 2 พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 27.35 จากคะแนนเต็ม 36 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 75.98 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 76.47 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป



ตารางที่ 3 ผลการทดสอบวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์รายด้าน

ทักษะความคิด สร้างสรรค์ตาม แนวคิดของกิลฟอร์ด (Guilford, 1967)	คะแนน เต็ม	คะแนน เฉลี่ย	ร้อยละ
ความคิดคล่องตัว	9	7.00	77.78
ความคิดยืดหยุ่น	9	6.35	70.56
ความคิดละเอียดลออ	9	6.88	76.44
ความคิดริเริ่ม	9	7.18	79.78

จากตารางที่ 3 พบว่า มีคะแนนทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องตัว เฉลี่ยเท่ากับ 7.00 คิดเป็นร้อยละ 77.78 ด้านความคิดยืดหยุ่น เฉลี่ยเท่ากับ 6.35 คิดเป็นร้อยละ 70.56 ด้านความคิดละเอียดลออ เฉลี่ยเท่ากับ 6.88 คิดเป็นร้อยละ 76.44 และด้านความคิดริเริ่ม เฉลี่ยเท่ากับ 7.18 คิดเป็นร้อยละ 79.78 ด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดที่สุดคือ ด้านความคิดริเริ่ม และด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ ด้านความคิดยืดหยุ่น

ตารางที่ 4 เปรียบเทียบผลการทดสอบย่อยท้ายวงจรที่ 1-3 ของ
นักเรียนกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 17 คน

วงจร ที่	คะแนนเฉลี่ย		นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์		แปลผล
	เฉลี่ย	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	
1	7.00	70.00	13	76.47	ผ่าน
2	7.12	71.18	14	82.35	ผ่าน
3	7.12	71.18	14	82.35	ผ่าน

จากตารางที่ 4 การทดสอบย่อยท้ายวงจรที่ 1-3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) วงจรที่ 1-3 โดยภาพรวมนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์เท่ากับ 7.08 คิดเป็นร้อยละ 70.79 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เมื่อพิจารณาเป็นวงจรปฏิบัติการพบว่า วงจรปฏิบัติการที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.00 คิดเป็นร้อยละ 70.00

ซึ่งเท่ากับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ วงจรปฏิบัติการที่ 2 และวงจรปฏิบัติการที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.12 คิดเป็นร้อยละ 71.18 เท่ากัน ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ตารางที่ 5 ผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

นักเรียน ทั้งหมด (คน)	คะแนน เต็ม	คะแนน		นักเรียนที่ผ่าน เกณฑ์	
		คะแนน เฉลี่ย	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
17	30	21.88	72.75	14	82.35

จากตารางที่ 5 พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 21.88 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 72.75 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 82.35 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป

สรุปผลและอภิปรายการวิจัย

1. ผลการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) จากการทดสอบเพื่อวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) รายวิชา ส 13101 สังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวังกันเหลืองตรุงกิจ พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 27.35 จากคะแนนเต็ม 36 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 75.98 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 76.47 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ สำหรับคะแนนทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในแต่ละด้าน เรียงลำดับได้ดังนี้ คือ 1) ด้านความคิดคล่องตัว เฉลี่ยเท่ากับ 7.00 คิดเป็นร้อยละ 77.78 2) ด้านความคิดยืดหยุ่น เฉลี่ยเท่ากับ 6.35 คิดเป็นร้อยละ 70.56 3) ด้านความคิดละเอียดลออ เฉลี่ยเท่ากับ 6.88 คิดเป็นร้อยละ 76.44 และ 4) ด้านความคิดริเริ่ม เฉลี่ยเท่ากับ 7.18 คิดเป็นร้อยละ 79.78 เนื่องจากนักเรียนส่วนใหญ่จะมีทักษะความคิดสร้างสรรค์ที่แตกต่างไปจากความคิดธรรมดาหรือมีอิสระ



ทางความคิดแตกต่างจากคนอื่น ทำให้เกิดแนวทางในการแก้ปัญหา โดยนำการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ซึ่งเป็นหนึ่งในแนวทางการสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นการสอนแบบ active learning คือ จัดการสอนให้ผู้เรียนตื่นตัว เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ห้องเรียนเป็นที่ซึ่งจุดประกายห้องเรียนเป็นเวทีแสดงผลงาน ที่แบ่งปันเรียนรู้และสร้างผลงานร่วมกัน จากนั้นช่วยกันหาคำตอบจนค้นพบข้อมูลและวิธีการแก้ปัญหาของตัวเอง เพราะผู้เรียนจะได้เพลิดเพลินกับการเรียนรู้ การค้นคว้า การคิดวิเคราะห์ และส่วนสำคัญที่สุดที่จะทำให้เกิดในห้องเรียนแห่งอนาคต คือ ทำให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ (วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์, 2556) สอดคล้องกับเกษมะณี ลาปะ (2560) การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับฟังก์กราฟิกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชา ส 12103 สังคมศึกษา พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนร้อยละ 79.17 มีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ คิดเป็น ร้อยละ 79.17 ขึ้นไป ซึ่งได้อธิบายว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับฟังก์กราฟิกสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ด้วยกระบวนการขั้นตอนที่เกิดจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เริ่มต้นจากการกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์อย่างหลากหลาย การตั้งปัญหารายบุคคล กิจกรรมกลุ่ม การนำเสนอผลงาน และการประเมินผล เป็นการจัดกิจกรรมทุกขั้นตอนสอดคล้องและสัมพันธ์โดยยึดวิธีการและรูปแบบที่หลากหลาย และฝึกให้นักเรียนได้คิดลงมือปฏิบัติสร้างสรรค์ ผลงานด้วยกระบวนการกลุ่ม สอดคล้องกับ อุมารณ บุญระจำง (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาคู่มือการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับ Bar Model เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การแก้โจทย์ปัญหา และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้คู่มือการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ที่พัฒนาขึ้นหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้คู่มือการเรียนรู้คณิตศาสตร์ที่พัฒนาขึ้น หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ด้วยเหตุนี้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) สามารถพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ได้ด้วยกระบวนการขั้นตอนต่าง ๆ ที่เกิดจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2. ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) จากการทดสอบเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) รายวิชา ส 13101 สังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวังคันเหลืองตรุงกิจ พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 21.88 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 72.75 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 82.35 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) ซึ่งผู้วิจัยได้นำการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ซึ่งเป็นหนึ่งในแนวทางการสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ที่ผู้สอนจะเปลี่ยนแปลงบทบาทจากการเป็นผู้บรรยายเนื้อหาต่าง ๆ มาเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และเป็นการสอนแบบ active learning คือ จัดการสอนให้ผู้เรียนตื่นตัว ผู้เรียนจะได้เพลิดเพลินกับการเรียนรู้ การค้นคว้า การคิดวิเคราะห์ และการคิดสร้างสรรค์ (วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์, 2556) และการ์ดเกม (Card Game) จะมีวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง และทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง ซึ่งถือได้ว่าเป็นนวัตกรรมการสอนอีกรูปแบบหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ สอดคล้องกับกระทรวงศึกษาธิการ (2551) เรื่องแนวทางการจัดการศึกษาของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 แนวทางการจัดกิจกรรมโดยใช้กระบวนการที่มีส่วนร่วมแบบร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมผ่านประสบการณ์ที่หลากหลาย ฝึกการทำงานที่สอดคล้องกับชีวิตจริง ตลอดจนสะท้อนความรู้ ทักษะและประสบการณ์ของผู้เรียน ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ เกษมะณี ลาปะ (2559) ได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับฟังก์กราฟิกของนักเรียนชั้นมัธยม



ศึกษาปี 1 รายวิชา ส 21103 สังคมศึกษา ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนร้อยละ 83.33 มีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 73.75 ขึ้นไป ผู้เรียนได้ปฏิบัติตามกิจกรรมผ่านประสบการณ์ที่หลากหลาย ผู้การทำงานสอดคล้องกับชีวิตจริง ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ สอดคล้องกับถนัดกิจ บุตรวงศ์ (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา เรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยใช้แนวคิดการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้มีโอกาสลงมือทำมากกว่าการฟังอย่างเดียว ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนยังได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ซึ่งส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน จากผลการวิจัยที่กล่าวมาข้างต้นรูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) มีวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมที่จะนำมาพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้เป็นอย่างดี เพราะรูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) จะแทรกการ์ดเกม (Card Game) ไปในขั้นกระตุ้นความสนใจให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ทำให้ผู้เรียนได้รู้จักการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองและฝึกคิดหาคำตอบหรือการได้ตั้งประเด็นปัญหาศึกษาความรู้จากชุดกิจกรรม และนำความรู้ที่ได้มาสรุปเป็นองค์ความรู้ของเนื้อหา ด้วยเหตุนี้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) เป็นวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมที่จะนำมาพัฒนาการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เกิดจากที่ผู้เรียนได้คิดได้ลงมือทำ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น รวมทั้งทำให้ผู้เรียนมีโอกาสที่จะเรียนรู้ได้ตามศักยภาพ และสามารถพัฒนาตนเองเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพต่อไปในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) ในขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่ม

ตามความสนใจ ผู้สอนควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกคิดและผู้อ่านอาจจะต้องยกตัวอย่างประเด็นปัญหาต่าง ๆ มาวิเคราะห์และหาคำตอบเพื่อเป็นแนวทางให้นักเรียนเข้าใจมากขึ้น

1.2 ควรออกแบบการ์ดเกม (Card Game) ที่เป็นเทคนิคร่วมกับการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ให้มีความน่าสนใจเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นและอยากเรียนรู้

1.3 การสะท้อนผลการปฏิบัติงานของนักเรียนโดยผู้สอนและนักเรียนในชั้นเรียนเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาทางความคิด ไม่ว่าจะเป็นกระบวนการกลุ่ม และชิ้นงานของนักเรียนครูผู้สอนจะต้องฝึกให้นักเรียนได้สะท้อนผลเพื่อหาข้อดีและข้อเสียเพื่อนำไปพัฒนาตนเองต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) เพื่อพัฒนาทักษะความคิดในด้านอื่น ๆ นอกจากการคิดสร้างสรรค์ เช่น การคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ เป็นต้น

2.2 เปรียบเทียบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) เพื่อพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ ระหว่างนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบอื่น ๆ กับการจัดการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) เพื่อนำผลที่ได้มาพัฒนารูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ต่อไป

2.3 ควรเพิ่มตัวแปรที่จะศึกษาในด้านอื่น ๆ เช่น ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ของครูโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game)

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลงได้ด้วยความช่วยเหลืออย่างยั้งจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ประธานกรรมการสอบ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ ผู้ช่วยวิจัยในการเก็บข้อมูล และรวมถึงผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่คอยส่งเสริมสนับสนุน และเป็นกำลังใจให้แก่ผู้วิจัยด้วยดีเสมอมา



เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- เกษมณี ลาปะ. (2559). *การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบ การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับผังกราฟฟิกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 รายวิชา ส 21103 สังคมศึกษา*. รายงานสืบเนื่องการประชุมสัมมนาวิชาการ (Proceedings) การนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ เครือข่ายบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ ครั้งที่ 17, 725-735.
- คณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2560). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่สิบสอง พ.ศ. 2560-2564*. ค้นเมื่อ 15 สิงหาคม 2564 จาก http://www.nesdb.go.th/ewt_dl_link.php?nid=6422
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2558). *80 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ* (พิมพ์ครั้งที่ 6). นนทบุรี: พี บาลานซ์ ดีไซน์แอนปริ้นติ้ง.
- ถนัดกิจ บุตรวงศ์. (2563). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา เรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยใช้แนวทางการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. วารสารบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, 18(80), มกราคม-มีนาคม 2564.
- ฝ่ายวิชาการโรงเรียนวังก้านเหลืองดรุณกิจ. (2562). รายงานการเรียนการสอนปีการศึกษา 2562. ชัยภูมิ: โรงเรียนวังก้านเหลืองดรุณกิจ. ฝ่ายวิชาการโรงเรียนวังก้านเหลืองดรุณกิจ. (2563). รายงานการเรียนการสอนปีการศึกษา 2563. ชัยภูมิ: โรงเรียนวังก้านเหลืองดรุณกิจ.
- วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์. (2556). *แนวคิดการปฏิรูปการศึกษาในศตวรรษที่ 21 Changing Education Paradigms*. ค้นเมื่อ 20 เมษายน 2564, จาก http://www.jsfutureclassroom.com/news_detail.php?nid=208
- วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์. (2558). *การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity Based Learning (CBL)*. กรุงเทพฯ: วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้, 1(2), 23-37
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2554). *แนวทางการประเมินคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อการประกันคุณภาพภายในของสถานศึกษา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2553). *แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนทักษะการคิด ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สุชาติ แสนพิช และคณะ. (2560). *การพัฒนาการ์ดเกมมายไทย เพื่อส่งเสริมการออกกำลังกาย*. วารสารสาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์และศิลปะ, 10(1), เดือนมกราคม-เมษายน 2560 สืบค้นวันที่ 26 มีนาคม 2564 จาก <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/89253/70231>
- อุมาภรณ์ บุญกระจ่าง. (2564). *การพัฒนาคู่มือการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับ Bar Model เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์การแก้โจทย์ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. วารสารบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, 18(82), กรกฎาคม-กันยายน 2564.