

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้วัฒนธรรมจีนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะ ความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หมิงฮุย จงยา^{1,*}, ผุสดี กลิ่นเกสร²

^{1,2}หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน
วิทยาลัยบัณฑิตศึกษาด้านการจัดการ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

Received: 20 March 2025

Revised: 19 April 2025

Accepted: 19 April 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้วัฒนธรรมจีนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (2) เพื่อวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์จากการพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้วัฒนธรรมจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา Enjoy Chinese Culture ในหมวดวิชาเลือกเสรีของโรงเรียนเอกชน ภาคการศึกษาที่ 2/2567 จำนวน 25 คน จากการเลือกแบบอาสาสมัคร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย (1) แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้วัฒนธรรมจีนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 9 แผน และ (2) แบบวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้คะแนนค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เทียบกับเกณฑ์ตามที่กำหนด ผลการวิจัย พบว่า (1) แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้วัฒนธรรมจีนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 9 แผน มีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นกระตุ้น 2) ขั้นนำเสนอความรู้ และประสบการณ์ 3) ขั้นปฏิบัติกิจกรรม และผลสะท้อนกลับ และ 4) ขั้นประเมินผล มีความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (2) ผลการวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์ อยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก

คำสำคัญ: การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ วัฒนธรรมจีน กิจกรรมเป็นฐาน ทักษะความคิดสร้างสรรค์

* ผู้ประสานงานหลัก; อีเมล: minghui.jia@spumail.net

Chinese Cultural Experiences Learning by Using Activities-Based Learning to Enhance Creative Thinking Skills for Grade 6 Students

Minghui Jia^{1,*}, Phussadee Klinkesorn²

^{1,2}Master of Education Program in Innovations in Learning and Teaching,
Graduate College of Management, Sripatum University

Received March 20, 2025

Revised April 19, 2025

Accepted April 19, 2025

Abstract

The objectives of this research were (1) to design Chinese cultural experiences learning by using activities-based learning for grade 6 students and (2) to measure creative thinking skills through the development of Chinese cultural experiences learning for grade 6 students. This research was a pre-experimental research design. The sample group consisted of 25 Grade 6 students who registered for “Enjoy Chinese Culture” in the free elective course category of private schools in the second semester of 2024, selected through volunteer sampling. The research instruments consisted of (1) nine activity-based Chinese culture learning experience plans to promote creativity skills of Grade 6 students; and (2) the creative thinking skills assessment. Data were analyzed using the average mean and standard deviation against the specified criteria. The results of the research were as follows: (1) Chinese cultural experiences learning by using activities-based learning to enhance creative thinking skills in 9 plans consisted of 4 steps in learning process as follows: 1) Stimulation 2) Presentation of knowledge and experiences 3) Activity implementation and feedback and 4) Evaluation. The overall quality of the plans was rated at the highest level of appropriateness; (2) The results of the creative thinking skills assessment were compared with the specified criteria and found to be at an excellent level.

Keywords: Learning Experiences, Chinese Culture, Activity-Based Learning, Creative Thinking Skills

* Corresponding Author; E-mail: minghui.jia@spumail.net

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ด้วยความที่ประเทศจีนได้พัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็วใน 10 ปีที่ผ่านมา ภาษาจีนก็ได้ส่งผลกระทบต่อโลกซึ่งกลายเป็นภาษาสากลที่ 2 ที่รองลงมาจากภาษาอังกฤษ Ma (2021) เคยรายงานข้อมูลในการประชุมสัมมนาเกี่ยวกับมาตรฐานการศึกษาและการทดสอบภาษาจีนระดับนานาชาติไว้ว่า ตามสถิติที่ไม่สมบูรณ์ ปัจจุบันมีมากกว่า 70 ประเทศทั่วโลกได้รวมภาษาจีนเข้าสู่ระบบการศึกษาแห่งชาติ มหาวิทยาลัยต่างประเทศมากกว่า 4,000 แห่งเปิดหลักสูตรภาษาจีนจำนวนคนที่เรียนและใช้ภาษาจีนสะสมเกือบ 200 ล้านคน ซึ่งสะท้อนให้ต่างประเทศที่ไม่ใช่ประเทศจีนได้เห็นถึงความสำคัญของการเรียนภาษาจีน จึงทยอยเริ่มเปิดสอนภาษาจีน หรือกำหนดภาษาจีนเป็นวิชาบังคับในระบบการศึกษาขั้นพื้นฐานในประเทศนั้น ๆ แต่ประเทศไทยเป็นประเทศที่เปิดสอนภาษาจีนมายาวนานกว่าหลาย ๆ ประเทศ

สำหรับการเปิดสอนภาษาจีน ประเทศไทยได้ออกนโยบายหลายอย่าง เพื่อสนับสนุนการเปิดสอนวิชาภาษาจีนตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงมัธยมศึกษาปีที่ 3 และมีมัยตอนปลายส่วนใหญ่ก็เปิดสอนวิชาภาษาจีนเช่นกัน แต่ในชั่วโมงเรียนภาษาจีน โรงเรียนของรัฐและเอกชนแตกต่างกัน นอกจากนี้ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนก็แตกต่างกัน ในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา วิชาภาษาจีนส่วนใหญ่จะเป็นวิชาบูรณาการทักษะทั้งฟัง พูด อ่าน และเขียน และไม่มีรายวิชาวัฒนธรรมจีนโดยเฉพาะที่เปิดสอนเหมือนหลักสูตรภาษาจีนในระดับอุดมศึกษา จึงวิธีหลักที่ถ่ายทอดเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมจีนในระดับประถมศึกษาและมัศึกษามักจะมี 2 วิธี ได้แก่ (1) ผู้สอนสอดแทรกวัฒนธรรมเข้าไปในเนื้อหาทางภาษา (2) จัดบูธกิจกรรมเกี่ยวกับวัฒนธรรมจีนในงานเทศกาลตรุษจีนหรือกิจกรรมพิเศษอื่น ๆ ของโรงเรียน ซึ่งส่วนใหญ่จะเน้นให้ผู้เรียนได้สัมผัสและเริ่มต้นทำความรู้จักกับวัฒนธรรมจีนเบื้องต้น แต่สิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้จากนั้นยังไม่ครอบคลุมหรือไม่เป็นระบบมากพอ จึงไม่สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจวัฒนธรรมจีนอย่างลึกซึ้ง ด้วยเหตุนี้ วิชาภาษาจีนในระดับการศึกษาต่าง ๆ นอกจากผู้เรียนต้องเรียนรู้ด้านภาษาศาสตร์แล้ว ยังจำเป็นต้องจัดการเรียนรู้ด้านวัฒนธรรมจีนควบคู่กันไปด้วย เปรียบดังภาษาคือ รากฐานของวัฒนธรรม และวัฒนธรรมคือความหมายของภาษา (Deelin et al., 2017) เมื่อพูดถึงการสอนวัฒนธรรม ผู้เรียนหลายคนมักจะนึกถึงการเรียนการสอนที่เน้นแต่ทฤษฎี เพื่อทำลายความคิดแบบเหมารวม และให้ผู้เรียนรู้ว่าวิชาวัฒนธรรมเป็นวิชาที่ไม่ได้มีแค่ทฤษฎี สามารถเรียนอย่างสนุกสนานได้ รูปแบบการจัดการเรียนรู้จะปรับเป็นการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติอย่างมีขั้นตอนจนได้รับประสบการณ์ มีการเชื่อมโยงความรู้เดิมก่อนปฏิบัติกิจกรรม นำสถานการณ์ในชีวิตจริงมาสอดแทรกในการปฏิบัติกิจกรรม (Ponglunhit, 2017) วิธีที่ทำให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติอย่างง่าย ๆ ในการจัดการเรียนรู้วัฒนธรรมก็คือการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ซึ่งเป็นวิธีที่ผู้เรียนนอกจากได้เรียนรู้เรื่องวัฒนธรรมแล้ว ยังได้เรียนรู้ทักษะต่าง ๆ เช่น การทำงานเป็นทีม การเป็นผู้นำกลุ่ม การสื่อสารและการนำเสนอ รวมไปถึงความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น (Vorakamin, 2022)

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถเห็นถึงความสำคัญและความจำเป็นของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้วัฒนธรรมจีน เพื่อให้การเรียนรู้วัฒนธรรมจีนเป็นไปอย่างมีคุณภาพและตอบโจทก์ความต้องการของผู้เรียน การจัดประสบการณ์การเรียนรู้วัฒนธรรมจีนสามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนในการเรียนวัฒนธรรมจีน ส่งเสริมผู้เรียนเรียนรู้วัฒนธรรมจีนอย่างลึกซึ้ง อย่างเป็นระบบโดยผ่านการลงมือปฏิบัติจริง การสังเกต การสะท้อนความคิด และ

การนำไปสู่การสร้างความรู้และเข้าใจที่มีประโยชน์ในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันของผู้เรียน มีการไตร่ตรอง ประสบการณ์และสรุปความรู้ด้วยตนเองเป็นส่วนสำคัญในกระบวนการเรียนรู้วัฒนธรรมจีน

นอกจากสาเหตุดังกล่าวข้างต้น ยังเพราะว่าปัจจุบันมีงานวิจัยเกี่ยวกับการสอนวัฒนธรรมจีน จำนวนน้อย เมื่อเทียบกับงานวิจัยด้านคำศัพท์ ไวยากรณ์ อักษรจีน และการจัดการชั้นเรียนในวิชาภาษาจีน เป็นต้น แม้ว่า วัฒนธรรมจีนจะเป็นส่วนสำคัญของการเรียนภาษาจีน แต่การเรียนรู้วัฒนธรรมจีนในระดับประถมศึกษาอย่างขาดรูปแบบ ที่เป็นระบบและยังไม่ส่งเสริมทักษะทางความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนอย่างชัดเจน ผู้วิจัยได้มีโอกาสรับสอนวิชา วัฒนธรรมจีนที่ชื่อ Enjoy Chinese Culture จึงทำให้ผู้วิจัยเกิดความสนใจในการศึกษาเรื่องการจัดการประสบการณ์ การเรียนรู้วัฒนธรรมจีนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน เพื่อริเริ่มให้เป็น วิชาที่น่าสนใจโดยเน้นการปฏิบัติและการสัมผัส ซึ่งเป็นวิชาที่ความรู้คู่ความสนุกสนานในการเรียนรู้วัฒนธรรมจีน

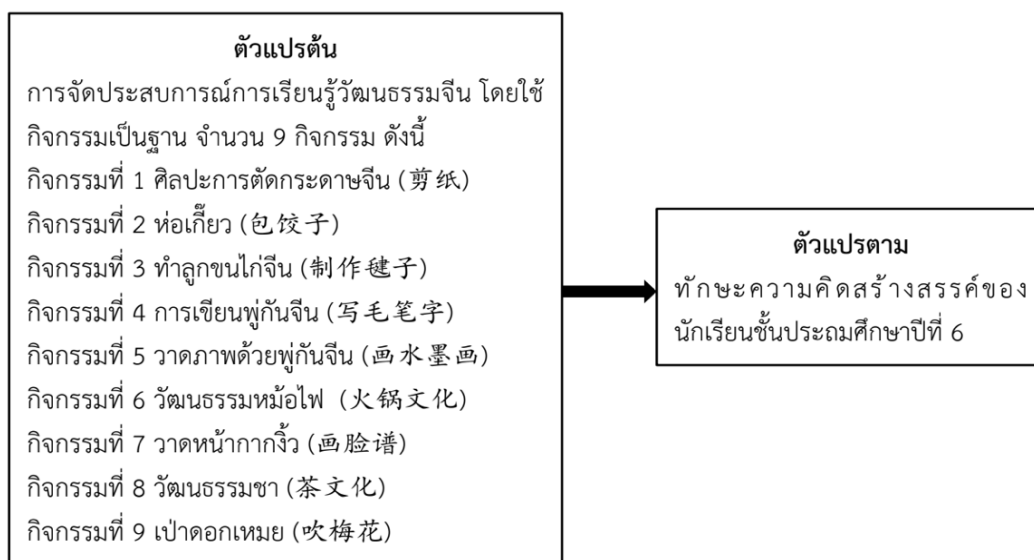
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้วัฒนธรรมจีนโดยการใช้กิจกรรมเป็นฐานของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์จากการพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้วัฒนธรรมจีนของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

สมมติฐานการวิจัย

ทักษะความคิดสร้างสรรค์ที่เรียนรู้ผ่านประสบการณ์เทียบกับเกณฑ์ระดับดี

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. หลักการสอนวัฒนธรรมจีนสำหรับผู้เรียนชาวต่างชาติ

การสอนวัฒนธรรมในการสอนภาษาที่สองมีเป้าหมายหลักในการพัฒนาความสามารถในการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมของนักเรียน โดยมีปัจจัยทางวัฒนธรรม ผลผลิตทางวัฒนธรรม พฤติกรรมทางวัฒนธรรม และแนวคิดทางวัฒนธรรมในภาษาเป็นเนื้อหาหลัก และการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เป็นรูปแบบการสอนหลัก นอกจากนี้ การสอนวัฒนธรรมจะดำเนินการระหว่างการสอนภาษา ดังนั้นรูปแบบการสอนทางวัฒนธรรมควรปฏิบัติตามหลักการต่อไปนี้ (Zu, 2015)

(1) เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง โดยมีครูเป็นผู้ชี้แนะ การสอนวัฒนธรรมควรคำนึงถึงความต้องการ ความสนใจ และพื้นฐานความรู้ของนักเรียน ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากที่สุดและให้นักเรียนเป็นตัวหลักในการเรียนรู้ผ่านการอภิปราย การนำเสนอ การวิเคราะห์กรณีศึกษา การทำงานกลุ่ม และการเล่นบทบาทสมมติ ครูผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้ออกแบบในการสอนวัฒนธรรมและตัวกลางในการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม

(2) การผสมผสานการเรียนรู้เชิงพุทธิปัญญากับการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ การฝึกอบรมการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมจำเป็นต้องผสมผสานการเรียนรู้เชิงพุทธิปัญญากับการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ วิธีการเรียนรู้เชิงปัญญาจะเหมาะสมกับการสอนเนื้อหาทางวัฒนธรรมทฤษฎี ส่วนวิธีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์จะเหมาะสมกับการเรียนรู้ปัจจัยทางวัฒนธรรมที่อยู่ในภาษา กับวัฒนธรรมจิตวิสัย

(3) การผสมผสานการสอนวัฒนธรรมกับการสอนภาษา การเรียนการสอนภาษาควบคู่กับวัฒนธรรมสามารถทำได้สองวิธี ได้แก่ 1) ใช้ปัจจัยทางวัฒนธรรมเป็นเนื้อหาของการสอนภาษา เช่น ความหมายของคำศัพท์ การพาดพิงสำนวน กฎการใช้ภาษา ฯลฯ 2) การอภิปรายวัฒนธรรมเป็นหัวข้อ เช่น การท่องเที่ยว อาหารการกิน ครอบครัว การศึกษา การจ้างงาน ฯลฯ ซึ่งช่วยให้นักเรียนฝึกฝนทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียนในภาษา และพัฒนาความสามารถในการอธิบายปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมไปพร้อมกัน

(4) การผสมผสานปัจจัยที่เห็นได้ชัดและปัจจัยที่ซ่อนเร้นของวัฒนธรรม เนื้อหาการสอนวัฒนธรรมประกอบด้วยปัจจัยที่เห็นได้ชัด เช่น ผลผลิตทางวัฒนธรรม ระบบวัฒนธรรม พฤติกรรมทางวัฒนธรรม เป็นต้น และปัจจัยที่ซ่อนเร้น เช่น ค่านิยม วิถีคิด รูปแบบการสื่อสาร เป็นต้น ซึ่งมีความเชื่อมโยงกัน การสอนวัฒนธรรมควรบูรณาการทั้งสองปัจจัยเข้าด้วยกัน เพื่อป้องกันและหลีกเลี่ยงการเกิดภาพลักษณ์ที่ตายตัว และส่งเสริมความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

(5) การผสมผสานการสอนในชั้นเรียนกับการปฏิบัติวัฒนธรรมภายนอกห้องเรียน วิธีที่ดีที่สุดในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศและวัฒนธรรมต่างประเทศคือการติดต่อกับสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมนั้น เพื่อ “รับรู้” ภาษาและวัฒนธรรม การปฏิบัติทางวัฒนธรรมสามารถช่วยให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ทางวัฒนธรรมที่แท้จริง เข้าใจลักษณะของวัฒนธรรมจีนจากภายในวัฒนธรรม และพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมและการสื่อสารภาษาจีน อย่างไรก็ตาม หากขาดการคิดและการสรุป ก็จะกลายเป็นผิวเผิน อาจทำให้การเรียนรู้กระจัดกระจายและขาดความเป็นระบบ ดังนั้น การปฏิบัติทางวัฒนธรรมนอกห้องเรียนจึงจำเป็นต้องเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ในชั้นเรียนเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด

(6) เนื้อหาการสอนวัฒนธรรมเหมาะสมกับระดับภาษาของนักเรียน ระดับภาษาของนักเรียนเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่จำกัดกระบวนการและผลลัพธ์ของการเรียนรู้วัฒนธรรม การสอนวัฒนธรรมควรมีการปรับเนื้อหาและ

วิธีการสอนวัฒนธรรมให้เหมาะสมกับระดับภาษาของนักเรียน โดยปฏิบัติตามหลักการตั้งแต่รูปธรรมจนถึงนามธรรม จากง่ายไปถึงซับซ้อน วนเวียนไปเรื่อย ๆ และก้าวหน้าขึ้น ในระดับต้นของการเรียนภาษาจีน

ระดับต้น: เน้นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับชีวิตประจำวัน เช่น กฎการแสดงออกที่เรียบง่าย มารยาทและขนบธรรมเนียมพื้นฐาน ฯลฯ

ระดับกลาง: เพิ่มความรู้วัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรม เช่น สถาปัตยกรรมที่สะท้อนลักษณะของ วัฒนธรรมจีน จั๋วจิน การประดิษฐ์ตัวอักษร บุคคลในประวัติศาสตร์ และเรื่องราววรรณกรรม เป็นต้น

ระดับสูง: เน้นแนวคิดและทัศนคติทางวัฒนธรรมที่ค่อนข้างเป็นนามธรรม

ในระดับภาษาที่แตกต่างกัน หัวข้อหรือเนื้อหาทางวัฒนธรรมสามารถปรากฏซ้ำได้ แต่เมื่อระดับ ภาษาของนักเรียนสูงขึ้น ควรเพิ่มความซับซ้อนของเนื้อหาทางวัฒนธรรม

(7) การผสมผสานความท้าทายและการสนับสนุนในกระบวนการสอน หลักการสมดุลระหว่างความท้าทายและการสนับสนุนสามารถเป็นแนวทางให้เราเลือกกิจกรรมและวิธีการสอนที่เหมาะสมตามเนื้อหาการสอน หาก เนื้อหาการเรียนรู้และกระบวนการเรียนรู้มีความท้าทายมากเกินไป นักเรียนจะมีความรู้สึกต่อต้านและไม่ได้รับ ประโยชน์จากการเรียนรู้ ในทางกลับกัน หากเนื้อหาและกระบวนการการเรียนรู้ง่ายเกินไป นักเรียนจะรู้สึกเบื่อ

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) เป็นแนวคิดที่การจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม ต่าง ๆ โดยเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมซึ่งลงมือทำในกระบวนการเรียนรู้ แล้วเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ นักการศึกษาแต่ละท่านอาจออกแบบจำนวนขั้นตอนได้แตกต่างกัน แต่โครงสร้างโดยรวมมีความคล้ายคลึงกัน โดยมี รายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 1 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

NSCALL (2006)	Lakshmi (2007)	Punkhoom and Phechtburi (2019)
1. ชี้นำ	1. ชี้นำ	1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน
		2. ชี้นำเนื้อหา
	2. ชี้นำประสบการณ์	
3. ชี้นำกิจกรรม	3. ชี้นำกิจกรรม	3. ชี้นำปฏิบัติกิจกรรม
2. ชี้นำศึกษาและอภิปราย	5. ชี้นำแลกเปลี่ยนเรียนรู้	
4. ชี้นำสะท้อนผลจากกิจกรรม	4. ชี้นำสร้างความรู้	
5. ชี้นำประเมินผล	6. ชี้นำประเมินผล	4. ชี้นำสรุปและประเมินผล

จากตารางข้างต้น ผู้วิจัยสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานที่นักการศึกษาเสนอไว้ ข้างต้น จึงได้ออกแบบมาเป็นขั้นตอน 4 ขั้นตอน ได้แก่ (1) ชี้นำกระตุ้น (2) ชี้นำเสนอความรู้และประสบการณ์ (3) ชี้นำปฏิบัติกิจกรรมและผลสะท้อนกลับ และ (4) ชี้นำประเมินผล

วิธีดำเนินการวิจัย

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-Experimental Designs) โดยใช้รูปแบบการทดลองกลุ่มเดียว วัดผลหลังการทดลอง (The One Group: Post test Design) เนื่องจากมีข้อจำกัดด้านจำนวนผู้เรียน จึงเหมาะกับการทดลองเบื้องต้น

รูปแบบ X ----- O

X หมายถึง แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้วัฒนธรรมจีนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

O หมายถึง ระดับคะแนนวัดทักษะตามการจัดกิจกรรมวัดทักษะสร้างสรรค์ หลังเรียน

ประชากรและตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทั้งหมด 10 ห้องของโรงเรียนเอกชน ภาคการศึกษาที่ 2/2567 จำนวน 446 คน

ตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา Enjoy Chinese Culture ในหมวดวิชาเลือกเสรีของโรงเรียนเอกชน ภาคการศึกษาที่ 2/2567 จำนวน 25 คน ได้มาจากการเลือกแบบอาสาสมัคร

เครื่องมือวิจัย

การวิจัยครั้งนี้แบ่งการวิจัยออกเป็น 2 ระยะ โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

ระยะที่ 1 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้วัฒนธรรมจีนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ มีเครื่องมือที่ใช้สำหรับการดำเนินการวิจัยทั้งหมด ดังนี้

1. เนื้อหาการเรียนรู้ ซึ่ง 9 กิจกรรมที่คัดเลือกจากวิชา Enjoy Chinese Culture ในหมวดวิชาเลือกเสรีของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้แก่ 1) ศิลปะการตัดกระดาษจีน (剪纸) 2) ห่อเกี๊ยว (包饺子) 3) ทำลูกขงไก่จีน (制作毽子) 4) การเขียนพู่กันจีน (写毛笔字) 5) วาดภาพด้วยพู่กันจีน (画水墨画) 6) วัฒนธรรมหม้อไฟ (火锅文化) 7) วาดหน้ากากจิ้ง (画脸谱) 8) วัฒนธรรมชา (茶文化) และ 9) เป่าดอกเหมย (吹梅花)

2. Canva สำหรับใช้จัดทำสไลด์การเรียนรู้วัฒนธรรมจีนในรายวิชา Enjoy Chinese Culture สนับสนุนการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) โดยช่วยเสนอคำศัพท์และคำถามให้นักเรียนคิดระหว่างการดูคลิปวิดีโอ พร้อมทั้งช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหามากขึ้น การนำเสนอคำถามผ่าน Canva ช่วยให้คำถามชัดเจน ลดปัญหาการฟังผิด และดึงดูดความสนใจของนักเรียน ทำให้การเรียนการสอนราบรื่นและมีประสิทธิภาพ

3. แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้วัฒนธรรมจีนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน 9 แผนการเรียนรู้ โดยแต่ละแผนกิจกรรมประกอบด้วยหัวข้อ สำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการสอน และการประเมินผลการเรียนรู้ ซึ่งมีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นกระตุ้น 2) ขั้นนำเสนอความรู้และประสบการณ์ 3) ขั้นปฏิบัติกิจกรรม และผลสะท้อนกลับ และ 4) ขั้นประเมินผล มีประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้จาก

ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาจีน จำนวน 3 ท่าน ซึ่งมีค่าความเหมาะสมเท่ากับ 4.67 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.38

ระยะที่ 2 การวัดผลทักษะความคิดสร้างสรรค์จากการใช้กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย คือแบบวัดระดับทักษะความคิดสร้างสรรค์ที่ใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูปริก เพื่อพิจารณาตรวจสอบพัฒนาการทางทักษะความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่

1. แบบวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้านกระบวนการและเนื้อหา สำหรับวัดความเข้าใจเนื้อหาที่เรียนรู้ การประยุกต์นำเนื้อหาจากการเรียนรู้ไปใช้อย่างสร้างสรรค์ ใฝ่เรียนรู้ในกระบวนการเรียนรู้ ความรับผิดชอบในกระบวนการเรียนรู้ และความสำเร็จของชิ้นงาน

2. แบบวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดสร้างสรรค์ สำหรับวัดองค์ประกอบด้านทักษะความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งครอบคลุมองค์ประกอบต่าง ๆ ตามแนวคิดของ Guilford ได้แก่ ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

แบบวัดทั้ง 2 ฉบับได้รับการตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหา (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาจีน จำนวน 3 ท่าน ซึ่งได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 แสดงว่าเครื่องมือมีความตรงเชิงเนื้อหาในระดับดีมาก จากนั้นนำไปใช้ประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์กับกลุ่มตัวอย่าง แล้วนำมาวิเคราะห์ผลหาค่าเฉลี่ยก่อนนำมาเทียบกับเกณฑ์ตามที่กำหนดไว้ โดยกำหนดเกณฑ์การประเมินระดับออกเป็น 4 ระดับ คือ คะแนน 28-36 (ระดับดีมาก) คะแนน 19-27 (ระดับดี) คะแนน 9-18 (ระดับพอใช้) และ คะแนน 0-8 (ระดับควรปรับปรุง)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยนำแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้วัฒนธรรมจีนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา Enjoy Chinese Culture ในหมวดวิชาเลือกเสรีของโรงเรียนเอกชน ภาคการศึกษาที่ 2/2567 จำนวน 25 คน โดยใช้เวลาดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการเรียนรู้จำนวน 9 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง ในระยะเวลาทั้งสิ้น 18 ชั่วโมง หลังเสร็จสิ้นกระบวนการกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผลการวัดวัดระดับทักษะความคิดสร้างสรรค์ จากผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นในแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้ และนำมารวบรวม หาค่าเฉลี่ยร้อยละ และนำมาเทียบกับเกณฑ์ตามที่กำหนดไว้

การวิเคราะห์ข้อมูล

นำผลการวัดวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์ มาวิเคราะห์ข้อมูล หาค่าเฉลี่ย (Mean) และเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำมาเทียบกับเกณฑ์ระดับตามที่กำหนด ผลคะแนนการวัดทักษะอยู่ในเกณฑ์เฉลี่ย 19-27 = ดี ขึ้นไป ถือว่าผ่าน และต่ำกว่าเกณฑ์ ดี ถือว่าไม่ผ่าน

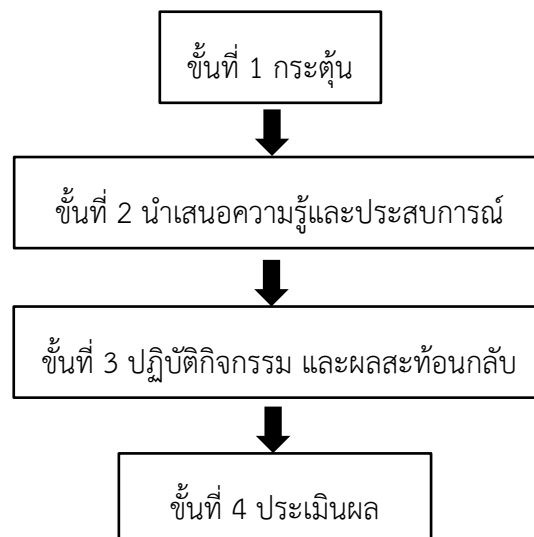
ผลการวิจัย

1. ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มเป้าหมาย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา Enjoy Chinese Culture ในหมวดวิชาเลือกเสรีของโรงเรียนเอกชน ภาคการศึกษาที่ 2/2567 จำนวน 25 คน นักเรียนชายจำนวน 25 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 100 เนื่องจากเป็นโรงเรียนชายล้วน

2. ผลการออกแบบและพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้วัฒนธรรมจีนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทำการวิเคราะห์ หาดองค์ประกอบและกำหนดขั้นตอนเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบแผนกิจกรรมการเรียนรู้

2.2 การออกแบบและพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้วัฒนธรรมจีนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในรายวิชาเลือกเสรี Enjoy Chinese Culture ผู้วิจัยได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 9 แผน ระยะเวลาที่ใช้ในการเรียน 2 ชั่วโมงต่อ 1 แผนการเรียนรู้ รวมเวลาทั้งหมด 18 ชั่วโมง โดยดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ที่บูรณาการจากแนวคิดและทฤษฎีของนักการศึกษาหลายท่าน และปรับให้เข้ากับสภาพการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา Enjoy Chinese Culture ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 2 ขั้นตอนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

2.3 จากขั้นตอนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ 4 ขั้น ผู้วิจัยจึงได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ออกมา 9 แผนออกมา และได้นำแผนการจัดการเรียนรู้นี้ดังกล่าวให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาจีน จำนวน 3 ท่าน ประเมินคุณภาพ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เป็นผู้ตรวจสอบความสอดคล้องเนื้อหาและความเหมาะสม ซึ่งมีความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุดและมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 จึงได้นำแผนการจัดการเรียนรู้นี้ดังกล่าวไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3. ผลการวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์ ด้วยประสบการณ์การเรียนรู้วัฒนธรรมจีนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์

แผนการจัดการเรียนรู้	คะแนนเฉลี่ย (M)									รวม
	เข้าใจเนื้อหา	ประยุกต์	ใฝ่เรียนรู้	ความรับผิดชอบ	ความสำเร็จของงาน	ความคิดริเริ่ม	ความคิดสร้างสรรค์	ความคิดยืดหยุ่น	ความคิดละเอียดลออ	
แผนที่ 1 ศิลปะการตัดกระดาษจีน (剪纸)	4	4	4	3.92	3.84	4	4	3.96	3.96	35.68
แผนที่ 2 ท่อเกี้ยว (包饺子)	4	4	4	3.88	3.92	4	3.88	4	3.72	35.40
แผนที่ 3 ทำลูกขนไก่จีน (制作毽子)	4	3.92	3.88	4	3.88	3.92	3.84	4	4	35.44
แผนที่ 4 การเขียนพู่กันจีน (写毛笔字)	4	4	4	3.88	4	3.52	4	3.40	3.72	34.52
แผนที่ 5 วาดภาพด้วยพู่กันจีน (画水墨画)	4	4	4	4	3.88	4	4	4	4	35.88
แผนที่ 6 วัฒนธรรมหม้อไฟ (火锅文化)	4	3.80	3.72	3.84	4	4	4	4	4	35.36
แผนที่ 7 วาดหน้ากากจิ้ง (画脸谱)	4	4	3.92	4	4	3.76	4	4	3.80	35.48
แผนที่ 8 วัฒนธรรมชา (茶文化)	4	4	4	4	4	4	4	4	3.40	35.40
แผนที่ 9 เป่าดอกเหมย (吹梅花)	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35

จากตารางที่ 2 คะแนนเฉลี่ยของผลการวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์จากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้วัฒนธรรมจีนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานตามแผนการเรียนรู้ทั้ง 9 แผน ระยะเวลาที่ใช้ในการเรียน 2 ชั่วโมงต่อ 1 แผน การเรียนรู้ รวมเวลาทั้งหมด 18 ชั่วโมง พบว่า คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 สูงสุด ได้คะแนน 35.68 ซึ่งอยู่ในระดับเกณฑ์ ดีมาก และคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ต่ำสุด ได้คะแนน 34.52 ซึ่งอยู่ในระดับเกณฑ์ ดีมาก

4. จากข้อมูลที่ได้จากตารางที่ 2 ข้างต้น พบว่า ในภาพรวม มีค่าเฉลี่ยผลการประเมินอยู่ที่ 35.39 นำมาเทียบกับเกณฑ์ตามที่กำหนด ซึ่งอยู่ในระดับ ดีมาก ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3 ผลการวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์ เปรียบเทียบตามเกณฑ์ที่กำหนด (n=25)

แผนการจัดการเรียนรู้	M	S.D.	เกณฑ์การประเมิน
แผนที่ 1 ศิลปะการตัดกระดาษจีน (剪纸)	35.68	0.05	ดีมาก
แผนที่ 2 ห่อเกี๊ยว (包饺子)	35.40	0.10	ดีมาก
แผนที่ 3 ทำลูกขงไก่จีน (制作毽子)	35.44	0.06	ดีมาก
แผนที่ 4 การเขียนพู่กันจีน (写毛笔字)	34.52	0.23	ดีมาก
แผนที่ 5 วาดภาพด้วยพู่กันจีน (画水墨画)	35.88	0.04	ดีมาก
แผนที่ 6 วัฒนธรรมหม้อไฟ (火锅文化)	35.36	0.11	ดีมาก
แผนที่ 7 วาดหน้ากากจิ้ง (画脸谱)	35.48	0.10	ดีมาก
แผนที่ 8 วัฒนธรรมชา (茶文化)	35.40	0.20	ดีมาก
แผนที่ 9 เป่าดอกเหมย (吹梅花)	35.36	0.12	ดีมาก
รวม	35.39	0.06	ดีมาก

จากตารางที่ 3 ผู้วิจัยได้ใช้แบบวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์ในการทำประเมินหลังการทำกิจกรรมสิ้นสุดในแต่ละครั้ง จากนั้นจึงนำผลการประเมินมาวิเคราะห์หาค่าทางสถิติ โดยแบ่งเกณฑ์การให้คะแนนในการประเมินออกเป็น 4 ระดับ คือ 28-36 = ดีมาก, 19-27 = ดี, 9-18 = พอใช้ และต่ำกว่า 9 = ควรปรับปรุง

อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้วัฒนธรรมจีนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเอกชน โดยข้อค้นพบต่าง ๆ สามารถนำมาอภิปรายได้ดังนี้

1. หลังจากนำแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 9 ไปทดลองใช้แล้ว พบว่า นักเรียนเพลิดเพลินในทุกกิจกรรม และเมื่อผู้วิจัยประเมินหลังเรียนแล้วนำไปเทียบกับเกณฑ์การวัดระดับทักษะความคิดสร้างสรรค์ พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 วาดภาพด้วยพู่กันจีน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ 35.88 ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่า “พู่กันจีน” ไม่ใช่อุปกรณ์ที่นักเรียนเจอบ่อยในชีวิตประจำวันของนักเรียนสำหรับนักเรียนส่วนใหญ่ ดังนั้น เมื่อนักเรียนได้มีโอกาสสัมผัสพู่กันจีนในการเรียนรู้การเขียนอักษรจีนด้วยพู่กันเป็นครั้งแรก ทำให้เกิดความสนใจเป็นพิเศษ เนื่องจากเป็นประสบการณ์ใหม่ที่แตกต่างจากการเขียนด้วยดินสอหรือปากกาที่คุ้นเคย นอกจากนี้ นักเรียนยังได้นำทักษะที่ได้รับจากกิจกรรมเรื่องการเขียนพู่กันจีนมาต่อยอดในกิจกรรมเรื่องการวาดภาพด้วยพู่กันจีน กิจกรรมนี้เปิดโอกาสให้นักเรียนสามารถใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเต็มที่ โดยอาศัยความสนใจและทักษะที่ได้รับจากกิจกรรมเรื่องการเขียนพู่กันจีน ทำให้พวกเขาสามารถถ่ายทอดแนวคิดและอารมณ์ผ่านงานศิลปะของตนเองได้อย่างอิสระ ซึ่งอาจเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้กิจกรรมวาดภาพด้วยพู่กันจีนได้รับคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากิจกรรมอื่น ๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Takkavatakarn (2013) ที่กล่าวว่า การแสดงความคิดเห็นของนักเรียนไม่จำกัดอยู่ในกรอบของเนื้อหาวิชา นักเรียนไม่ต้องกังวลถึงความถูกต้องของคำตอบตามหลักวิชาการ จึงทำให้นักเรียนได้รับการส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่ เพราะเมื่อบทบาทเนื้อหาวิชาเป็นหลัก บทบาทการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ก็จะเป็นรองลงไป

ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Talabklang (2019) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเป็นการสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ และก่อให้เกิดความเพลิดเพลินสนุกสนาน ให้กับทั้งนักเรียนและสร้างกระบวนการจำคำศัพท์ให้ เพิ่มขึ้นจึงเป็นที่มาของ Activity-Based Learning และยังเป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอน ตามหลักการเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน มีความสำคัญกับการเรียนรู้ของผู้เรียน เพราะสามารถ ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในกระบวนการเรียนรู้ (Active) ผ่านการทำกิจกรรมที่ผู้เรียนด้วยเหตุดังกล่าว จึงทำให้นักเรียนเพลิดเพลินในทุกกิจกรรมในรายวิชา Enjoy Chinese Culture และได้ผลวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์เป็นอย่างดี

2. จากผลการวัดผลงานและทักษะความคิดสร้างสรรค์ที่เทียบกับเกณฑ์การประเมินตามที่กำหนดไว้ พบว่านักเรียนได้เกณฑ์ระดับการประเมินทักษะ อยู่ในระดับ ดีมาก ผลลัพธ์ที่ดีเช่นนี้เกิดจากการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งกระตุ้นความสนใจของนักเรียนและส่งเสริมการประยุกต์ใช้ความรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติและประสบการณ์จริง ช่วยให้การเรียนรู้ถูกฝังลึกในตัวนักเรียน โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้วัฒนธรรมจีนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามแนวคิดและทฤษฎีด้านการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ด้านการสอนวัฒนธรรมจีน และด้านการจัดกิจกรรม เช่น ด้านการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา Enjoy Chinese Culture ผู้วิจัยออกแบบรูปแบบที่ครูผู้สอนบรรยายเพียงเล็กน้อยและจัดเวลาให้นักเรียนเป็นส่วนมากในการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริงตามขั้นตอนในแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับ Ponglunhit (2017) ที่กล่าวไว้ว่า กระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์โดยการลงมือปฏิบัติอย่างมีขั้นตอน และมีการไตร่ตรองประสบการณ์ที่ได้รับ เพื่อนำไปสู่การสรุปเป็นองค์ความรู้ด้วยตนเอง ด้านการสอนวัฒนธรรมจีน ผู้วิจัยได้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการสอนวัฒนธรรมจีนสำหรับผู้เรียนชาวต่างชาติของ Zu (2015) โดย (1) เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง โดยมีครูเป็นผู้ชี้แนะ ซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา Enjoy Chinese Culture สอดคล้องกับประการนี้ ที่ครูผู้สอนบรรยายเพียงเล็กน้อยและจัดเวลาให้นักเรียนเป็นส่วนมากในการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ครูผู้สอนทำหน้าที่คอยให้ความช่วยเหลือกับคำแนะนำกับนักเรียนระหว่างนักเรียนลงมือปฏิบัติจริง (2) การผสมผสานการเรียนรู้เชิงพุทธิปัญญากับการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบขั้นนำเสนอความรู้และประสบการณ์ กับขั้นปฏิบัติกิจกรรมในแผนการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม (3) การผสมผสานการสอนวัฒนธรรมกับการสอนภาษา ซึ่งการเรียนการสอนภาษาควบคู่ไปกับการสอนวัฒนธรรม ที่เห็นได้อย่างชัดเจนในรายวิชา Enjoy Chinese Culture ก็คือ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ขั้นที่ 1 กระตุ้น ซึ่งมีการจัดเนื้อหาการเรียนการออกเสียงของคำศัพท์เกี่ยวกับกิจกรรมแต่ละครั้ง (4) การผสมผสานปัจจัยที่เห็นได้ชัดและปัจจัยที่ซ่อนเร้นของวัฒนธรรม สำหรับการออกแบบ 9 กิจกรรมในรายวิชา Enjoy Chinese Culture ได้ตอบโจทย์ เช่น ในกิจกรรม เรื่อง ศิลปะการตัดกระดาษจีน ปัจจัยที่เห็นได้ชัดคือ การตัดกระดาษจีนที่เป็นรูปต่าง ๆ ออกมา แต่ในกิจกรรมดังกล่าวไม่ได้มีแค่การปฏิบัติอย่างเดียว ครูผู้สอนยังได้สอดแทรกปัจจัยที่ซ่อนเร้นในภาคการบรรยายเรื่องศิลปะการตัดกระดาษจีน ซึ่งสีแดงเป็นสีโปรดสำหรับชาวจีน ใช้กระดาษสีแดงตัดเป็นรูปต่าง ๆ เพื่อประดับงานมงคล เช่น งานแต่งงาน วันตรุษจีน (5) การผสมผสานการสอนในชั้นเรียนกับการปฏิบัติวัฒนธรรมภายนอกห้องเรียน ซึ่งในกิจกรรมเรื่อง ทำลูกขงโก๋จีน ผู้วิจัยได้ออกแบบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสมของกิจกรรม ซึ่งมีการเรียนการออกเสียงของคำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง และวิธีการทำและการตะลูกขงโก๋จีนในห้องเรียนก่อน หลังจากนั้นครูผู้สอนพานักเรียนไปฝึกตะและแข่งตะลูกขงโก๋ที่สนามกีฬาของโรงเรียน (6) เนื้อหาการสอนวัฒนธรรมเหมาะสมกับระดับภาษาของนักเรียน

ซึ่งในกิจกรรมเรื่อง วาดภาพด้วยพู่กันจีน ผู้วิจัยได้ทบทวนคำว่า วาดภาพ ในภาษาจีนให้นักเรียน เนื่องจากนักเรียนเคยเรียนคำว่า วาดภาพ ในวิชาภาษาจีนตอนป. 5 แล้วเมื่อครูผู้สอนอธิบายชิ้นงานที่จะมอบให้นักเรียนทำ ก็จะใช้โครงสร้าง “画 (วาด) + _____” เพื่อชี้แจงและยกตัวอย่างให้นักเรียนทราบว่าวาดอะไรได้บ้าง (7) การผสมผสานความท้าทายและการสนับสนุนในกระบวนการสอน ซึ่งการจัดการเรียนรู้ทั้ง 9 เรื่องที่ผู้วิจัยจัดทำเป็นรูปธรรมและเข้าใจง่าย จึงผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมที่ค่อนข้างซับซ้อนและท้าทายมากขึ้นตามแนวคิด ส่วนด้านการจัดกิจกรรมผู้วิจัยได้ค้นคว้าศึกษา บูรณาการแนวคิดและทฤษฎีเรื่อง ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ของ NSCALL (2006), Lakshmi (2007), Punkhoom and Phechtburi (2019) ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบมาเป็นขั้นตอน 4 ขั้นตอน ได้แก่ (1) ขั้นกระตุ้น (2) ชี้นำเสนอความรู้และประสบการณ์ (3) ขั้นปฏิบัติกิจกรรม และผลสะท้อนกลับ และ (4) ขั้นประเมินผล แล้วนำไปใช้ในการออกแบบกระบวนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้วัฒนธรรมจีน พบว่ามีประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้

3. นอกจากผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดและทฤษฎีดังกล่าวข้างต้นแล้ว ยังได้ใช้ทฤษฎีเรื่ององค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ของ Pratitas (2016) ได้แก่ ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration) ในการพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้วัฒนธรรมจีน เพื่อวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์จากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้วัฒนธรรมจีนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในรายวิชา Enjoy Chinese Culture ผลการวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์ จากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้วัฒนธรรมจีนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ พบว่า คะแนนการประเมินเฉลี่ยหลังการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 9 เมื่อนำผลค่าเฉลี่ยที่ได้มาเทียบกับเกณฑ์ ดีมาก ดี พอใช้ ควรปรับปรุง ตามที่กำหนด พบว่าอยู่ในระดับ ดีมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Takkavatakarn (2013) ที่ศึกษาเรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา” ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (2) ศึกษาผลของการใช้ชุดกิจกรรมส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ระหว่างก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ ผลจากการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์มีระดับความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมในการเข้าร่วมกิจกรรมส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ในระดับมากที่สุด

โดยสรุป องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการวิจัย คือ ขั้นตอนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน มี 4 ขั้นตอน ได้แก่ (1) ขั้นกระตุ้น (2) ชี้นำเสนอความรู้และประสบการณ์ (3) ขั้นปฏิบัติกิจกรรม และผลสะท้อนกลับ และ (4) ขั้นประเมินผล

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 สำหรับครูผู้สอนวิชาภาษาจีน สามารถเลือกกิจกรรมที่เหมาะสมจาก 9 กิจกรรมที่ผู้วิจัยนำมาศึกษาในงานวิจัย นำไปใช้กับการจัดการเรียนรู้วัฒนธรรมจีนของตนเอง

1.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้วัฒนธรรมจีนเชิงประสบการณ์ตามขั้นตอน 4 ขั้นตอน คือ (1) ขั้นกระตุ้น (2) ขั้นนำเสนอความรู้และประสบการณ์ (3) ขั้นปฏิบัติกิจกรรม และผลสะท้อนกลับ และ (4) ขั้นประเมินผล เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ทำขึ้นมาเพื่อเป็นแนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้วัฒนธรรมจีนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ฉะนั้นผู้สอนที่จะเลือกใช้ขั้นตอนดังกล่าว ต้องใช้เวลาในการวิเคราะห์และศึกษาในแต่ละขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมให้กับผู้เรียน

1.3 ผู้สอนสามารถนำการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานไปประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนรู้ในวิชาอื่น ๆ และควรออกแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับผู้เรียน ผสมผสานความท้าทายและการสนับสนุนในกระบวนการสอน จะช่วยส่งเสริมผู้เรียนพัฒนาตนเองผ่านการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาผลของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานต่อพัฒนาการด้านอื่นของผู้เรียน เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการสื่อสาร หรือเจตคติต่อวัฒนธรรมต่างชาติ เพื่อขยายขอบเขตของผลการวิจัย

2.2 ควรศึกษาการออกแบบกิจกรรมและผลของกิจกรรมการเรียนรู้วัฒนธรรมจีนในระดับชั้นอื่น ๆ เช่น ระดับมัธยมศึกษาหรือประถมศึกษาตอนต้น เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการและความเหมาะสมตามวัยของผู้เรียน

เอกสารอ้างอิง

- Deelin, P., Chookaew, P., and Thawarorit, S. (2017). Learning Management Techniques to solve Instructional Problems of Chinese Culture in Higher Education. *Inthaninthaksin Journal*, 12(3), 101-125.
- Lakshmi, A. (2007). *Activity based learning a report on an Innovative Method in Tamil Nadu*. [Online]. Retrieved from: <http://www.ssa.tn.nic.in/Docu/ABL-Report-by-Dr.Anandhalakshmi.pdf>
- Ma, J. F. (2021). Strengthen the Construction of Standards and Improve the Quality of Education -- Speech at the International Seminar on Chinese Language Education Standards and Examinations. *Journal of International Chinese Teaching*, (1), 4-5.
- NSCALL. (2006). *Activity-based instruction: Why and how*. [Online]. Retrieved from: https://www.ncsall.net/fileadmin/resources/teach/GED_inst.pdf
- Ponglunhit, J. (2017). *The Effects of Using Experiential Learning Management on Mathematical Problem-Solving Skills and Connection Skills of Mathayomsuksa 3 Students*. Thesis of the Degree of Master of Education Program. Chonburi: Burapha University.
- Pratitas, P. (2016). *Systematic and Creative Thinking*. Bangkok: O.S Printing House.

- Punkhoom, W., and Phechtburi, N. (2019). The Development of Learning Achievement in English Subject Using Activity-Based Learning for Primary 4-6 Students at Wat Phai Trae School, Mueang District, Lopburi Province. *The Proceedings of the 4th Rajamangala University of Technology Suvarnabhumi Conference (RUSCON 4)*, Phra Nakhon Si Ayutthaya, Thailand.
- Takkavatakarn, M. (2013). *The Development of An Activity Package to Promote Creativity Thinking Skills for Elementary School Students*. Thesis of the Degree of Master of Education Program. Bangkok: Chulalongkorn University.
- Talabklang, P. (2019). *The Development of Vocabulary Learning Achievement Using Activity-Based Learning for Prathom Suksa 2 Students of Wat Khiankhet School*. Thesis of the Master of Education degree. Silpakorn University.
- Vorakamin, S. (2022). *Development of Learning Achievement and Teamwork Competency Using Activity – Based Learning Management in Mathematics for Grade 4 Students*. Thesis of the Degree of Master of Education Program. Nonthaburi: Dhurakij Pundit University.
- Zu, X. M. (2015). *Intercultural Communication*. 5th ed. Beijing: Foreign Language Teaching and Research Press.