

การออกแบบการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองแบบปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ชรินทร์ มั่งคั่ง^{1*} วรินทร์ สิริพงษ์ณภัทร² และเกษรินทร์ หินเงิน³

วันที่รับบทความ: (7 มิถุนายน 2567) วันที่แก้ไขบทความ: (6 กันยายน 2567) วันที่ตอบรับบทความ: (9 กันยายน 2567)

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบแผนการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และเพื่อประเมินทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์หลังการจัดการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองแบบปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยดำเนินขั้นตอนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ โดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 28 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองแบบปัญหาเป็นฐานมีขั้นตอนที่สำคัญได้แก่ (1) กำหนดปัญหา (2) ทำความเข้าใจปัญหา (3) การดำเนินการศึกษาค้นคว้า (4) สังเคราะห์ความรู้ (5) สรุปและประเมินค่าของคำตอบ และ (6) นำเสนอและประเมินผลงาน
2. ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน มีความเหมาะสมระดับมาก
3. ผลการประเมินทักษะการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์มีระดับคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองแบบปัญหาเป็นฐาน, ทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์, นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

➤ บทความวิจัย

¹ รองศาสตราจารย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

^{2,3} นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

*ผู้รับผิดชอบหลัก E-mail: charin.mangkhang@cmu.ac.th

Problem-Based Civics Learning Design to Promote Creative Problem-Solving Thinking Skills of Junior High School Students

Charin Mangkhang^{1*} Varintorn Siripongnapat² and Ketsarin Hinngoen³

Received: (June 7, 2024) Revised: (September 6, 2024) Accepted: (September 9, 2024)

Abstract

The objectives of this research are to design a learning management on civics that promotes creative problem-solving skills of junior high school students using problem-based approach and to assess the skills after the implementation of the problem-based learning approach. An action research methodology was employed with a sample group of 28 junior high school students. Data analysis was conducted using mean, standard deviation, and content analysis methods.

The data analysis showed that:

1. The learning management consisted of 6 important steps including: (1) defining the problem (2) understanding the problem (3) conducting research (4) synthesizing knowledge (5) Summarizing and evaluating the answers and (6) presenting and evaluating the work.
2. The appropriateness score of the problem-based civics learning plan to promote students' creative problem-solving skills was at a high level meaning that the plan was suitable.
3. The average score of creative problem-solving skills was at a high level meaning that the plan was able to enhance the learners' skills.

Keywords: Problem-Based Civics Learning Management, Creative Problem-Solving Thinking Skills, Junior High School Students

➤ Research Articles

¹ Associate Professor, Faculty of Education, Chiang Mai University

^{2,3} Student, Bachelor of Education Program in Social Studies, Faculty of Education, Chiang Mai University

*Corresponding Author E-mail: charin.mangkhang@cmu.ac.th

บทนำ

การเกิดขึ้นของโลกาภิวัตน์ได้ส่งผลกระทบต่อทั้งในระดับปัจเจกบุคคลและสังคมในมิติต่าง ๆ มากมาย อาทิ ผลกระทบด้านเศรษฐกิจ ผลกระทบด้านการเมือง ผลกระทบด้านสังคมและวัฒนธรรม ในปัจจุบันสังคมไทยกำลังเผชิญกับวิกฤติและปัญหาหลายประการ อันเนื่องมาจากการพัฒนาประเทศอย่างรวดเร็ว เพื่อตอบสนองการเปลี่ยนแปลงจากสังคมเกษตรกรรมสู่สังคมอุตสาหกรรม และการรับเอาค่านิยมความทันสมัยจากประเทศที่พัฒนาแล้ว การเปลี่ยนแปลงนี้ทำให้วิถีชีวิตและพฤติกรรมที่เคยเรียบง่ายกลายเป็นสังคมที่ได้รับอิทธิพลจากสื่อโฆษณาและการสื่อสารในยุคโลกาภิวัตน์ นอกจากนี้ การขยายตัวของเมือง ความเร่งรีบ และการแข่งขันทางเศรษฐกิจ ยังส่งผลให้พฤติกรรมของคนไทยเปลี่ยนไปอย่างมาก การขาดความเข้าใจที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับสภาพสังคม รวมถึงการพัฒนาที่ยังไม่ยั่งยืน ทำให้เกิดวิกฤตต่าง ๆ เช่น วิกฤตเศรษฐกิจ การเมือง และความเสื่อมทางศีลธรรม ซึ่งเป็นสัญญาณที่ชัดเจนถึงความล้มเหลวในการพัฒนาและความไม่พร้อมของปัจจัยสำคัญต่าง ๆ โดยเฉพาะทรัพยากรมนุษย์ซึ่งเป็นทรัพยากรที่สำคัญที่สุดในสังคม ด้วยเหตุนี้ จึงจำเป็นต้องมีการปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพการศึกษาอย่างเร่งด่วน เพื่อให้ประชาชนสามารถรู้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคโลกาภิวัตน์และตอบสนองความต้องการของสังคมทั้งในระดับประเทศและระดับโลก (World Bank Group, 2010; พรณพิลาศ กุลดิลก, 2560)

เป้าหมายวิชาหน้าที่พลเมืองเป็นสาระการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะ และความเข้าใจ เพื่อเตรียมความพร้อมผู้เรียนสู่การมีส่วนร่วมในสังคมอย่างเต็มที่ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การให้ความรู้เรื่อง การเป็นพลเมือง ควรส่งเสริมให้ผู้เรียนตระหนักและเข้าใจระบอบประชาธิปไตย การบริหารจัดการของภาครัฐ ตลอดจนวิธีปฏิบัติตามกฎหมาย การสอนควรส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะและความรู้ในการชั่งน้ำหนัก หลักฐาน อภิปราย และให้เหตุผลผลการสำรวจประเด็นทางการเมืองและสังคมอย่างมีวิจารณญาณ นอกจากนี้ ยังควรเตรียมผู้เรียนให้พร้อมเข้าสู่สังคมในฐานะพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ สามารถปลูกฝังให้ผู้เรียนเป็นพลเมืองที่ดีของสังคม ซึ่งการที่จะปลูกฝังพลเมืองให้มีความตื่นรู้และขับเคลื่อนเมืองได้นั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีการปลูกฝังตั้งแต่วัยเด็กและมีการขัดเกลาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งโรงเรียนถือเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญ ในการส่งเสริมเด็กและเยาวชนให้เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ รู้สิทธิขั้นพื้นฐาน รู้สถานภาพ และบทบาทหน้าที่ของตน เพราะฉะนั้นแล้วหน้าที่พลเมือง หรือพลเมืองศึกษา ถือเป็นวิชาที่มีความสำคัญยิ่งและ ได้รับความนิยมน้อยอย่างแพร่หลาย การเรียนรู้และ พัฒนาทักษะการเป็นพลเมืองที่ดีมีความรับผิดชอบต่อสังคมนั้นไม่ใช่แค่การทำความเข้าใจหน้าที่ที่พึงกระทำในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของสังคมอย่างเหมาะสมถูกต้องเพียงอย่างเดียว แต่หากยังเป็นอีกช่องทางในการจัดการเรียนรู้และปลูกฝังทักษะสำคัญแห่งศตวรรษที่ 21 โดยอาศัยสถานการณ์สำคัญที่ปรากฏอยู่ในสังคมและ ได้รับความสนใจในวงกว้างนำมาบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนรู้และ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนให้ครอบคลุมหลากหลายมิติมากยิ่งขึ้น เพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนไม่ว่าจะเป็นตรรกะการคิดวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูลและสิ่งที่เรียนรู้ที่เป็นเหตุเป็นผล การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความคิดสร้างสรรค์ ความมั่นใจ กล้าแสดงออก และความสามารถทางด้านเทคโนโลยีที่ก้าวทันโลกยุคดิจิทัล โดยไม่ละทิ้งการพัฒนาด้านสังคม ค่านิยมและ คุณธรรมจากภายในจิตใจของนักเรียน รวมไปถึงการออกแบบ “วิธีการ” กระบวนการจัดการเรียนรู้และ ถ่ายทอดสาระสำคัญของการเป็นพลเมืองที่ดีของสังคมอย่างเป็นรูปธรรมสามารถนำไปปฏิบัติได้ง่าย โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนเข้าใจที่สาระสำคัญของการเป็นพลเมืองที่แท้จริง ผสานเข้ากับความเข้าใจและรู้จักเคารพความหลากหลายที่เกิดขึ้นในสังคมไม่ว่าจะเป็นความหลากหลายทางวัฒนธรรม เพศ ศาสนา ความเชื่อ รวมถึงจารีตประเพณีที่แตกต่างกัน

ไปตามแต่ละสังคม ทั้งนี้ก็เพื่อจะปลูกฝังให้นักเรียนรู้สึกตระหนักในคุณค่า คติวิเคราะห์แยกแยะพฤติกรรม ความรับผิดชอบต่อสังคมที่ถูกต้องเหมาะสมและมีเหตุผลได้ด้วยตนเอง และในยุคแห่งการเปลี่ยนแปลงนี้ ทักษะเพียงทักษะเดียวอาจไม่เพียงพอในการพัฒนาศักยภาพของบุคคลจึงควรมีการผสมผสานทักษะที่จำเป็น สำหรับการเรียนวิชาหน้าที่พลเมืองให้สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ (กนกวรรณ สุภาราญ, 2564; ณิชกร เรืองรุ่งโรจน์, 2565)

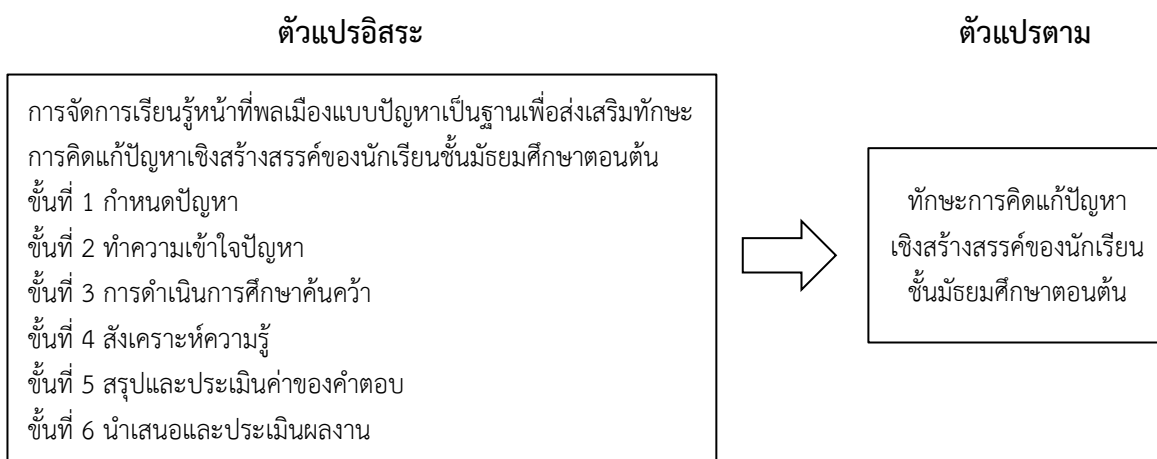
ความสำคัญของการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการที่ช่วยออกแบบและพัฒนา แนวคิดใหม่ ๆ อย่างหลากหลาย การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์คือการเชื่อมโยงปัญหาและสามารถนำวิธีการ แก้ปัญหาไปใช้งานได้ โดยเป็นผลจากการพยายามแก้ปัญหาเพื่อทำความเข้าใจ สร้างความคิด แก้ปัญหา และประเมินแนวคิดเหล่านั้น เพื่อหาแนวทางการแก้ไขให้มีประสิทธิภาพสูงสุด การจัดการเรียนการสอน ที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหาในอนาคต ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดวิธีแก้ปัญหาที่แปลกใหม่ คิดอย่างเป็น กระบวนการและสร้างสรรค์ ทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสพัฒนาทักษะทางความคิดและวิเคราะห์ปัญหา ในรูปแบบต่าง ๆ สะท้อนภาพการดำเนินชีวิตตามความเป็นจริงทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์จึงเป็น ทักษะสำคัญและน่าเรียนรู้อย่างยิ่งสำหรับมนุษย์ในโลกปัจจุบัน เพื่อพัฒนาตน พัฒนางาน นำไปสู่การพัฒนา เศรษฐกิจและสังคมรวมถึงการพัฒนาประเทศให้ก้าวหน้าและทันสมัย การศึกษาพื้นที่การวิจัยได้วิเคราะห์ พบว่าโรงเรียนวรวิทย์เชียงใหม่ มีวิสัยทัศน์ (Vision) มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนมีความเป็นเลิศด้านวิชาการมีทักษะ ในการคิดวิเคราะห์ และคิดสร้างสรรค์ โดยเน้นภาษาต่างประเทศ วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และก้าวหน้า เทคโนโลยีสู่ความเป็นสากล มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีคุณธรรม จริยธรรม มีสุนทรียภาพทางด้านศิลปะ ดนตรี และกีฬา สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น และอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข และพันธกิจข้อ 3) พัฒนา ครูให้มีความรู้และประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมที่เน้นทักษะการคิด และ 6) ครูจัดกิจกรรมโดยส่งเสริมให้ นักเรียนมีความเป็นเลิศทางวิชาการ มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ (โรงเรียนวรวิทย์ เชียงใหม่, 2563) ซึ่งเกี่ยวข้องกับการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ จึงนำมาเป็นจุดที่ผู้ศึกษาต้องการ เน้นพัฒนาผู้เรียน ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งได้พบว่าการจัดการเรียนรู้แบบ ปัญหาเป็นฐานเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สามารถทำให้ผู้เรียนคิดแก้ปัญหาและจัดการกับการ เปลี่ยนแปลงได้อย่างสร้างสรรค์ ชี้ให้เห็นได้จากงานวิจัยของ มัญชุ เลานอก (2565) ที่ได้ใช้แนวคิดการ จัดการเรียนรู้เป็นฐานมาเพื่อพัฒนากระบวนการคิดของผู้เรียนซึ่งแสดงให้เห็นในผลการวิจัยว่าการใช้ปัญหา ที่สามารถพบได้จากชีวิตจริงของนักเรียนจะช่วยส่งเสริมความคิดขั้นสูงได้ และจากความสำคัญของวิชาหน้าที่ พลเมืองและความสำคัญของการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้ หน้าที่พลเมืองแบบปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยม ศึกษาตอนต้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะ การคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
2. เพื่อออกแบบแผนการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิด แก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

3. เพื่อประเมินทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์หลังการจัดการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองแบบปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินขั้นตอนการพัฒนาตามขั้นตอนการวิจัยปฏิบัติการทางสังคมศึกษา (PAOL) ของชรินทร์ มั่งคั่ง (2565) โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ประชากรและตัวอย่าง

ประชากร ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนวชิรวิทย์เชียงใหม่ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 6 ห้อง เป็นนักเรียนจำนวน 162 คน

กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนที่ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยการจับฉลากห้องเรียนเพื่อป้องกันไม่ให้มีอคติในการเลือกห้องเรียน ซึ่งได้เป็นชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 28 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ จำนวน 8 ชั่วโมง ประกอบไปด้วยเนื้อหา สถาบันทางสังคม การจัดระเบียบทางสังคม การขัดเกลาทางสังคม และการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

2. แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ประกอบไปด้วย 6 ด้าน ดังนี้ (1) ด้านสาระสำคัญของแผนการเรียนรู้ (2) ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (3) ด้านเนื้อหา (4) กระบวนการจัดการเรียนรู้ (5) สื่อการสอนและแหล่งการเรียนรู้ และ (6) การวัดประเมินผล

3. แบบประเมินทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ เป็นแบบประเมินตามเกณฑ์ (Rubrics) จำนวน 5 ด้าน ได้แก่ (1) ตัดสินใจเลือกปัญหาได้ (2) มีเหตุผลในการเลือกปัญหา (3) มีวิธีการแก้ปัญหาที่แปลกใหม่หลากหลาย (4) ตัดสินใจเลือกวิธีแก้ปัญหาได้ (5) วิธีแก้ปัญหาที่เลือกก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด

การรวบรวมข้อมูล ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวม ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองแบบปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
2. ศึกษาแนวทางการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองแบบปัญหาเป็นฐาน และแบบประเมินทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์
3. ศึกษาแนวคิดการส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ เพื่อกำหนดประเด็นและองค์ประกอบการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จากการวิเคราะห์เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สรุปประเด็นและสังเคราะห์องค์ความรู้
4. ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
5. หาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสม
6. หาคุณภาพแบบประเมินทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์โดย พิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง โดยผู้เชี่ยวชาญ ได้รับผลการประเมินอยู่ในช่วง 0.7-1.00 ซึ่งสามารถนำไปใช้ได้
7. ตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
8. นำแผนการจัดการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองแบบปัญหาเป็นฐาน มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One-shot Case Study (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558)

ทดลอง	ทดสอบ
X	T2

ภาพที่ 2 แบบแผนการวิจัยแบบ One-shot Case Study

9. ประเมินทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 5 ด้าน ได้แก่ (1) ตัดสินใจเลือกปัญหาได้ (2) มีเหตุผลในการเลือกปัญหา (3) มีวิธีการแก้ปัญหาที่แปลกใหม่หลากหลาย (4) ตัดสินใจเลือกวิธีแก้ปัญหาได้ และ (5) วิธีแก้ปัญหาที่เลือกก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด
10. สรุปประเด็นและสังเคราะห์องค์ความรู้ที่นักเรียนได้รับ จากการจัดการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

การประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้คือ ค่าเฉลี่ย ผู้วิจัยได้กำหนดค่าคะแนนเพื่อประเมินความเหมาะสมแผนการจัดการเรียนรู้ โดยกำหนดรายละเอียดดังนี้ ระดับ 5 มีความเหมาะสมมากที่สุด, ระดับ 4 มีความเหมาะสมมาก, ระดับ 3 มีความเหมาะสมปานกลาง, ระดับ 2 มีความเหมาะสมน้อย และระดับ 1 มีความเหมาะสมน้อยที่สุด โดยใช้เกณฑ์การแปลผลดังต่อไปนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558)

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 5.00 - 4.50 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.49 - 3.50 หมายถึง เหมาะสมมาก

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.49 - 2.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.49 - 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.49 - 1.00 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

โดยกำหนดให้ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ไม่ต่ำกว่า 3.50 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 1.00 จะถือว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพสามารถนำไปใช้ได้

การประเมินทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ วิเคราะห์จากการหาค่าเฉลี่ยของแบบประเมินการประเมินกำหนดค่าคะแนนไว้ จำนวน 5 ระดับ ได้แก่ ระดับ 5 หมายถึง เกิดทักษะระดับในมากที่สุด, ระดับ 4 หมายถึง เกิดทักษะในระดับมาก, ระดับ 3 หมายถึง เกิดทักษะในระดับปานกลาง, ระดับ 2 หมายถึง เกิดทักษะในระดับน้อย และระดับ 1 หมายถึง เกิดทักษะในระดับน้อยที่สุด โดยใช้เกณฑ์การแปลผลดังต่อไปนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558)

ระดับ 4.51 - 5.00 มีทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ดีมาก

ระดับ 4.01 - 4.50 มีทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ดี

ระดับ 3.51 - 4.00 มีทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ปานกลาง

ระดับ 3.01 - 3.50 มีทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ พอใช้

ตั้งแต่ระดับ 3.00 ลงไป มีทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ควรปรับปรุง

โดยนักเรียนจะต้องมีผลคะแนนเฉลี่ยหลังการจัดการเรียนรู้ในระดับปานกลางหรือได้คะแนนขั้นต่ำเท่ากับ 3.51 ของคะแนนเต็มขึ้นไปจึงจะผ่านการประเมิน และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 1.00

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยนำข้อมูลจากการสะท้อนคิดหลังการจัดการเรียนรู้และวิเคราะห์ชิ้นงานรวบยอดมาตีความ สังเคราะห์ วิเคราะห์ด้วยหลักแห่งเหตุผลสร้างข้อสรุปแบบอุปนัย (Induction Analysis) อภิปรายถึงข้อเท็จจริงที่ค้นพบตามสภาพปรากฏการณ์และประเด็นสำคัญเพื่อตอบคำถามวิจัย

ผลการวิจัย

การจัดการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีผลการศึกษานำเสนอตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ผลการศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน นำเสนอได้ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แนวทางการจัดการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองแบบปัญหาเป็นฐาน

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน
ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหา 1. นักเรียนร่วมกันตอบคำถามว่าสถาบันใดในสังคมที่มีความสำคัญที่สุด และสถาบันใดในสังคมที่พบปัญหาทางสังคมมากที่สุด พร้อมบอกเหตุผล 2. นักเรียนแบ่งกลุ่มกลุ่มละเท่า ๆ กัน เพื่อศึกษาสถาบันทางสังคม 3. นักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับความหมายและความสำคัญของสถาบันทางสังคมผ่านใบงานกลุ่ม จากนั้นให้ครูเสริมความเข้าใจที่ถูกต้อง 4. นักเรียนศึกษาข่าว และให้วิเคราะห์ข่าวว่าข่าวนั้น ๆ นักเรียนพบปัญหาอะไรในสถาบันทางสังคมต่าง ๆ โดยให้แต่ละคนเขียนปัญหาลงในกระดาษให้มากที่สุดและนำปัญหาที่แต่ละคนคิดมาแลกเปลี่ยนกันภายในกลุ่ม
ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจปัญหา 1. ผู้เรียนเชื่อมโยงปัญหาสถาบันทางสังคมและร่วมตอบคำถามกระตุ้นที่ประสบการณ์เดิม 2. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันทำความเข้าใจกับสถานการณ์และ ระดมสมองเพื่อวิเคราะห์ปัญหาโดยระบุปัญหาที่เกิดขึ้นในแต่ละประเด็นว่าเป็นอย่างไร โดยอาศัยความรู้เดิม 3. ครูให้นักเรียนเชื่อมโยงว่าจากปัญหาที่พบ มีความเกี่ยวข้องกับแต่ละสถาบันทางสังคมอะไรบ้าง และเกี่ยวข้องอย่างไร 4. ผู้เรียนร่วมกันอธิบายสถานการณ์ของปัญหาเป็นลำดับขั้น 5. ผู้เรียนร่วมกันตั้งคำถามในประเด็นที่ต้องการทราบเกี่ยวกับปัญหาในสถาบันทางสังคม
ขั้นที่ 3 ดำเนินการศึกษาค้นคว้า 1. ผู้เรียนแต่ละคนไปทำการค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับสาเหตุ ของการเกิดปัญหา และค้นคว้าคำตอบให้แก่คำถามที่กลุ่มตนได้ตั้งขึ้นมา จากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น ข่าว อินเทอร์เน็ต หนังสือพิมพ์ เป็นต้น 2. สมาชิกในกลุ่มร่วมกันวิเคราะห์จัดระบบข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหาหรือข้อโต้แย้งใดที่นักเรียนรู้อยู่แล้ว หรือข้อมูลใดที่ต้องการค้นหาเพิ่มเติม โดยตอบคำถามดังนี้ - นักเรียนจะนำข้อมูลหรือความรู้ในเรื่องใดบ้างเพื่อนำมาใช้ในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น - ข้อมูลหรือความรู้ในเรื่องใดที่นักเรียนมีความรู้อยู่แล้ว 3. สมาชิกภายในกลุ่มแบ่งหน้าที่ในการค้นคว้าหาคำตอบโดยมอบประเด็นต่างๆให้อย่างชัดเจน 4. ผู้เรียนคิดหาแนวทางการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น มาอย่างหลากหลายวิธี
ขั้นที่ 4 สังเคราะห์ความรู้ 1. ผู้เรียนเลือกใช้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่นำเชื่อถือ นำความรู้ใหม่ที่ได้มาสังเคราะห์เป็นแนวคิดหรือหลักการที่จะนำมาใช้ในการแก้ปัญหาแล้วบันทึกแนวคิดหรือหลักการนั้น
ขั้นที่ 5 สรุปและประเมินค่าของคำตอบ 1. สมาชิกในกลุ่มร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเลือกนำความรู้ใหม่ที่ได้และความรู้เดิมที่มีอยู่มาเชื่อมโยงเพื่อให้ได้แนวทางหรือวิธีการในการแก้ปัญหา 2. ผู้เรียนระบุแนวทางหรือวิธีการแก้ปัญหาที่ได้ซึ่งมีหลากหลายแนวทางนำมาอภิปรายหรือวิพากษ์แต่ละแนวทางในการแก้ปัญหาโดยมีเหตุผลสนับสนุนหรือข้อโต้แย้งเพื่อประเมินแนวทางหรือวิธีการที่เป็นไปได้ในการนำมาใช้แก้ปัญหา และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแต่ละคนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับวิธีการแก้ปัญหาต่าง ๆ ว่ามีความเป็นไปได้มากน้อยเพียงใด หรือมีความเหมาะสมเพียงใดโดยนำหลักการมาสนับสนุนหรือโต้แย้ง

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน
3. ผู้เรียนประเมินว่าวิธีการใดมีความเป็นไปได้ มีความเหมาะสมหรือเป็นทางเลือกที่ดีที่สุด ซึ่งนักเรียนจะต้องใช้เหตุผลในการพิจารณาการประเมินข้อมูลหลักฐานหรือการโต้แย้งต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจเลือกวิธีการที่เหมาะสมในการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์
ขั้นที่ 6 นำเสนอและประเมินผลงาน
1. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอข้อสรุปในการแก้ปัญหา 2. สมาชิกทุกกลุ่มร่วมกันประเมินผลงานคือเมื่อมีกลุ่มได้นำเสนอข้อสรุปในการแก้ปัญหาให้กลุ่มที่เหลือฟังและแสดงความคิดเห็นหากเห็นด้วยให้มีการใช้เหตุผลสนับสนุนหรือมีการโต้แย้งเมื่อเห็นว่ามีความเหมาะสมกว่า 3. ครูช่วยสรุปการเรียนรู้ร่วมกับผู้เรียน

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่าผลของการสังเคราะห์แนวคิดและทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองแบบปัญหาเป็นฐาน มีแนวทางที่สำคัญ ได้แก่ ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 กำหนดปัญหา, ขั้นตอนที่ 2 ทำความเข้าใจปัญหา, ขั้นตอนที่ 3 การดำเนินการศึกษาค้นคว้า, ขั้นตอนที่ 4 สังเคราะห์ความรู้, ขั้นตอนที่ 5 สรุปและประเมินค่าของคำตอบ และขั้นตอนที่ 6 นำเสนอและประเมินผลงาน

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองแบบปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน โดยการประเมินความเหมาะสมของแผนการเรียนรู้ ในภาพรวมมีผลการวัดมาตราส่วนประมาณค่าอยู่ในระดับมาก ($M = 4.51$, $SD = 0.23$) นำเสนอรายดำนดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ผลการประเมินผลการจัดการเรียนรู้

รายการ	<i>M</i>	<i>SD</i>	แปลความหมาย
1. สาระสำคัญของแผนการเรียนรู้	4.84	0.23	มากที่สุด
2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	4.75	0.32	มากที่สุด
3. ด้านเนื้อหา	4.42	0.17	มาก
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้	4.38	0.30	มาก
5. สื่อการสอนและแหล่งการเรียนรู้	4.33	0.27	มาก
6. การวัดประเมินผล	4.33	0.24	มาก
ภาพรวม	4.51	0.23	มาก

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 ผลการประเมินทักษะการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ หลังจากการจัดการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองแบบปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่าในภาพรวมนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์อยู่ในระดับดีมาก ($M = 4.63$, $SD = 0.26$) นำเสนอรายละเอียดได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3 ผลการประเมินทักษะการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

รายการ	<i>M</i>	<i>SD</i>	แปลความหมาย
1. ตัดสินใจเลือกปัญหาได้	4.57	0.84	ดีมาก
2. มีเหตุผลในการเลือกปัญหา	4.79	0.42	ดีมาก

รายการ	<i>M</i>	<i>SD</i>	แปลความหมาย
3. มีวิธีการแก้ปัญหาที่แปลกใหม่หลากหลาย	4.20	0.59	ดี
4. ตัดสินใจเลือกวิธีแก้ปัญหาได้	4.79	0.42	ดีมาก
5. วิธีแก้ปัญหาที่เลือกก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด	4.82	0.39	ดีมาก
ภาพรวม	4.63	0.26	ดีมาก

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยการจัดการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองแบบปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน ผู้วิจัยได้อภิปรายตามวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ผลการศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองแบบปัญหาเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้มีขั้นตอนที่สำคัญ ได้แก่ (1) กำหนดปัญหา (2) ทำความเข้าใจปัญหา (3) การดำเนินการศึกษาค้นคว้า (4) สังเคราะห์ความรู้ (5) สรุปและประเมินค่าของคำตอบ และ (6) นำเสนอและประเมินผลงาน ขั้นตอนดังกล่าวเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการศึกษาเริ่มต้นจากการกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้สึกท้าทายและต้องการหาคำตอบเกี่ยวกับประเด็นที่กำหนด จากนั้นผู้เรียนจะต้องกำหนด และทำความเข้าใจกับปัญหาหรือคำถามที่เกี่ยวข้องกับประเด็นนั้น ซึ่งเป็นการฝึกทักษะในการระบุปัญหาและวิเคราะห์สถานการณ์สอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา ขัมมณี (2560) พรจิต ประทุมสุวรรณ (2553) วลี สัตยาศัย (2557) สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) (2555) สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (2553) สุคนธ์ สันทพานนท์ (2558) Barrows (2000) และ Gallagher (1997) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่ก่อให้เกิดทักษะกระบวนการ ที่จะนำไปสู่การแก้ปัญหาได้ โดยจะบูรณาการความรู้ที่ต้องการให้ผู้เรียนได้รับการแก้ปัญหาเข้าด้วยกัน ซึ่งมุ่งเน้นในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้มากกว่าความรู้ที่ผู้เรียนจะได้มา นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน นอกจากจะสามารถใช้พัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์แล้ว ยังสามารถพัฒนาทักษะในด้านอื่น ๆ เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ มัญชุ เสนานอก (2565) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ของผู้เรียน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานวิชาสังคมศึกษา มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เลือกนำเสนอสถานการณ์ตัวอย่างในแต่ละแผนที่เป็น สถานการณ์ใกล้ตัวของผู้เรียน ส่งผลให้ความสามารถในการคิดวิเคราะห์สูงขึ้น

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองแบบปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน มีการประเมินจากการวัดมาตราส่วนประเมิน โดยผลการวัดมาตราส่วนประเมินค่าอยู่ในระดับมาก ($M = 4.51$, $SD = 0.23$) แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ เมื่อผู้เรียนเผชิญกับปัญหาในการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน พวกเขาจะได้รับการสนับสนุนให้ใช้ทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ในการค้นหาคำตอบ แผนการเรียนรู้ที่ดีจะสร้างสภาพแวดล้อมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถทดลอง สร้างสรรค์ และปรับปรุงแนวคิดหรือวิธีการแก้ปัญหาได้อย่างอิสระ โดยไม่รู้สึกลัวที่จะผิดพลาด การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ที่คำนึงถึงความยืดหยุ่น และมีลำดับขั้นตอนที่ชัดเจน พร้อมด้วยการสกัดเนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับสังคมศาสตร์มาใช้อย่าง

มีประสิทธิภาพ จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ในผู้เรียนอย่างได้ผล สอดคล้องกับชรินทร์ มั่งคั่ง (2565) กล่าวว่า สาระสังคมศึกษาได้นำหลักการ มโนทัศน์และเนื้อหาสาระ ในกลุ่มวิชาสังคมศาสตร์มาทบทวนในการ กำหนดจุดมุ่งหมายของสาขาวิชา เนื้อหาสาระ การเรียนการสอน และการวัด และประเมินผลเพื่อพัฒนา พลเมืองได้เกิดคุณลักษณะและสมรรถนะตามที่สังคมต้องการ และการนำหลักสูตรไปสู่การสอนสังคมศึกษาได้ แสดงให้เห็นความเชื่อมโยงของการนำหลักสูตรไปสู่การปฏิบัติ

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 ผลการประเมินทักษะการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ หลังจากการจัดการเรียนรู้ พบว่า ผลการประเมินทักษะการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ หลังจากการจัดการเรียนรู้หน้าทีพลเมืองแบบ ปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์อยู่ในระดับดีมาก ($M = 4.63, SD = 0.26$) เนื่องจากผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถบอกข้อดีของวิธีการที่เลือกใช้แก้ปัญหาได้ และด้านที่มีคะแนนค่าเฉลี่ย น้อยที่สุดคือ ด้านที่ 3 มีวิธีการแก้ปัญหาที่แปลกใหม่ หลากหลาย เนื่องจากมีการวัดทักษะย่อยไปอีก 4 ด้าน ซึ่งในด้านการคิดริเริ่ม ผู้เรียนคิดหาวิธีคำตอบ โดยเลือกใช้หลักการได้อย่างเหมาะสมซึ่งเป็นวิธีที่ใช้ ความรอบรู้ในการคิดและมีผู้เรียนบางส่วนใช้วิธีคิดนี้ จึงมีความซ้ำกัน ทำให้ได้คะแนนในส่วนนี้น้อย การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นวิธีการที่ส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมีการปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้จากการรับข้อมูลอย่างเดียว มาเป็นการสร้างองค์ความรู้ผ่านการค้นคว้า และการคิดวิเคราะห์ปัญหาอย่างมีระบบ นักเรียนได้รับโอกาสในการฝึกฝนทักษะการแก้ปัญหาที่มีความ ซับซ้อน ซึ่งไม่เพียงแต่ช่วยเสริมสร้างความรู้ในเนื้อหาวิชานั้น ๆ แต่ยังพัฒนาทักษะการคิดอย่างมี วิจารณญาณ การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพอีกด้วย การคิดแก้ปัญหาอย่าง สร้างสรรค์ ว่าเป็นกระบวนการทางสมองที่คิดหลายแง่หลายมุม หลายทิศทาง คิดหาคำตอบโดยไม่จำกัด จำนวน อันเป็นความคิดลักษณะแปลกใหม่จากสิ่งเร้าที่กำหนด ทำให้สามารถคิดหาวิธีการแก้ปัญหาแบบ ใหม่ ๆ ได้อย่างหลากหลายเป็นจำนวนมาก และเป็นความคิดที่ใช้ในการตัดสินใจและเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดี และเหมาะสมมากที่สุด ทำให้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์มีประสิทธิภาพมากกว่าการแก้ปัญหาโดยทั่วไป สอดคล้องกับ Lumsdaine and Lumsdaine (1991) และ Casakin, David and Milgram (2010) ที่กล่าวว่า การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ iva เป็นกรอบแนวคิดที่บุคคลหรือกลุ่มบุคคลสามารถนำมาใช้ในการจัดการ กับปัญหา โดยกำหนดประเด็นปัญหา สร้างโอกาสหรือความท้าทายให้กับสถานการณ์ปัญหา ก่อเกิดทางเลือก ในการแก้ปัญหาที่หลากหลายและแปลกใหม่ เป็นกระบวนการ ที่มุ่งแก้ปัญหา และค้นหาคำตอบ โดยใช้ความคิด สร้างสรรค์ และความคิดเชิงวิจารณ์ญาณ วิธีการที่นำมาใช้ในการ แก้ปัญหามีความแปลกใหม่ สามารถ วิเคราะห์และประเมินได้อย่างเหมาะสม ทักษะการแก้ปัญหาเชิง สร้างสรรค์ เกิดจากการปรับตัวของมนุษย์ ที่ต้องแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต ความสามารถและทักษะการแก้ปัญหา เป็นคุณลักษณะที่สำคัญอย่างยิ่ง

สรุปผลการวิจัย

ผลการสังเคราะห์แนวคิดและทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้หน้าทีพลเมืองแบบปัญหา เป็นฐาน มีแนวทางที่สำคัญ ได้แก่ (1) กำหนดปัญหา (2) ทำความเข้าใจปัญหา (3) การดำเนินการศึกษาค้นคว้า (4) สังเคราะห์ความรู้ (5) สรุปและประเมินค่าของคำตอบ และ (6) นำเสนอและประเมินผลงาน โดยการประเมินความเหมาะสมของแผนการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก ($M = 4.46, SD = 0.60$) และมีผลการ ตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินทักษะการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์มีความสอดคล้อง

และสามารถนำไปใช้ได้ เมื่อนำไปใช้กับนักเรียนพบว่า ทักษะการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ หลังจากการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์อยู่ในระดับดีมาก ($M = 4.63$, $SD = 0.26$) ดังนั้นการจัดรูปแบบการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองแบบปัญหาเป็นฐานมีประสิทธิภาพในสามารถส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้

- 1.1) ผลจากการวิจัยพบว่าเนื้อหาและปัญหาที่นำมาจัดกิจกรรมมีผลต่อการส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ควรเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวและอยู่ในความสนใจของผู้เรียน
- 1.2) จากผลการวิจัยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งนี้ได้เน้นการส่งเสริมทักษะกิจกรรมการคิดแก้ปัญหาเป็นกลุ่ม ดังนั้นครูต้องคอยสังเกตและกระตุ้นผู้เรียนให้มีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกกลุ่มและควรมีผู้ช่วยสอนในการกำกับดูแลและช่วยกระตุ้นการคิด

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

- 2.1) ควรมีการทดลองใช้การจัดการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองแบบปัญหาเป็นฐานในระดับชั้นประถม ศึกษาหรือชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายและมีการออกแบบกิจกรรมที่มีความหลากหลายและเหมาะสมกับระดับชั้นเรียน
- 2.2) ควรพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานที่บูรณาการความรู้หน้าที่พลเมืองกับศาสตร์ความรู้อื่นเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน
- 2.3) ควรพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองผลิตภาพสร้างสรรค์ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้การพัฒนาคุณภาพชีวิตของนักเรียนในชีวิตประจำวันได้

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กนกวรรณ สุภาราญ. (2564). *พลเมืองศึกษากับการพัฒนาทักษะสำคัญแห่งศตวรรษที่ 21*. EDUCA. สืบค้นจาก <https://www.educathai.com/knowledge/articles/416>
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- ชรินทร์ มั่งคั่ง. (2565). *ปัญหาการสอนสังคมศึกษา*. เชียงใหม่: ลานนาการพิมพ์จำกัด.
- ณิชกร เรียงรุ่งโรจน์. (2565). *พลเมืองกับเมืองน่าอยู่: วิชาพลเมืองสำคัญแค่ไหนกับการขับเคลื่อนเมืองน่าอยู่*. สืบค้นจาก <https://theurbanis.com/public-realm/17/02/2022/6048>
- ทิตนา แหมมณี. (2560). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 21). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรจิต ประทุมสุวรรณ. (2553). *การพัฒนาชุดการสอนการควบคุมไฮดรอลิกไฟฟ้าแบบพีชซี: วิธีการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน*. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- พรรณพิลาศ กุลติก. (2560). *การขับเคลื่อนสังคมผ่านสื่อใหม่ในยุคโลกาภิวัตน์*. วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 25(49), 59-77.

- มัญชุส เลานอก. (2565). การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา เพื่อส่งเสริม
ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 [วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม]. MSUIR. สืบค้นจาก <http://202.28.34.124/dspace/ma-reiam-nilpan-ut>. (2558). วิธีวิจัยทางการศึกษา. นครปฐม: ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- โรงเรียนวชิรวิทย์เชียงใหม่. (2563). วิสัยทัศน์. สืบค้นจาก
<https://sites.google.com/wachirawit.ac.th/chiangmai/>
- วลี สัตยาชัย. (2557, 21-23 พฤษภาคม). เอกสารประกอบการประชุมเชิงปฏิบัติการพัฒนาเสริมสร้าง
ทักษะการสอนโดยใช้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และการเตรียมสอนโดยใช้ปัญหาเป็นหลัก [ประชุมเชิง
ปฏิบัติการ]. โรงแรมเอเชียแอร์พอร์ต. ปทุมธานี.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2555). *ครูวิทยาศาสตร์มืออาชีพ แนวทางสู่การเรียนรู้
การสอนที่มีประสิทธิภาพ*. อินเทอร์เน็ตดูเคชั่น ซัพพลายส์.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2550). *แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียน
เป็นสำคัญ การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตร
แห่งประเทศไทย.
- สุคนธ์ สันทพานนท์. (2558). *การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่ เพื่อพัฒนาทักษะของผู้เรียน ในศตวรรษที่ 21*.
กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิคพรินติ้ง.

ภาษาอังกฤษ

- Barrows, H. S. (2000). *Problem-Based Learning in Medicine and Beyond: a Brief Overview*.
Rev Ed. Southern Illinois University School of Medicine.
- Casakin, H., David, N., & Milgram, R. M. (2010). Creative thinking as a predictor of creative
problem solving in architectural design students. *American Psychological
Association, Creativity and the Arts*, 4(1), 31-35.
- Gallagher, S. A. (1997). Problem-Based Learning: where did it come from, What does It do,
and Where is it going?. *Journal for the Education of the Gifted*, 21(2), 132-144.
- Lumsdaine, E., & Lumsdaine, M. (1991). *Full Implementation of a Freshman Course in
Creativity and Problem Solving*. Paper presented at the ASEE Annual Conference, New.
- World Bank Group. (2010). *Thailand social monitor: coping with the crisis in education
and health (English)*. World Bank Group.