



การพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน
สำหรับนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
Developing a Community-Based Competency Learning Model
for Students in Basic Education

ฤทธิ เทพไธอานวย

วาระดี ชาญวิรัตน์

สิรินาถ จงกลกลาง

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, ประเทศไทย

Rietthi Thepthaiamnouy

Waradee Chanvirat

Sirinath Jongkonklang

Faculty of Education, Nakhon Ratchasima Rajabhat University, Thailand

Email: sirinat.j@nrru.ac.th

วันที่รับบทความ: 20 เมษายน 2568; วันที่แก้ไขบทความ 22 มิถุนายน 2568; วันที่ตอบรับบทความ: 15 กรกฎาคม 2568

Received: April 20, 2025; Revised: June 22, 2025; Accepted: July 15, 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนา ศึกษาผลการใช้ และขยายผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสมรรถนะผู้เรียน จากการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ของนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้อำนวยการ รองผู้อำนวยการ และหัวหน้างานวิชาการ 20 คน ครู 74 คน นักเรียน 427 คน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครราชสีมา เขต 1 ปีการศึกษา 2565 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบบันทึก แบบสัมภาษณ์ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบประเมินสมรรถนะผู้เรียน สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัย พบว่า 1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ ประกอบด้วย ลักษณะ เป้าหมาย แนวทางการพัฒนาหลักสูตร Sandbox โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน และกระบวนการสร้างหลักสูตร ทำให้ได้ต้นแบบหลักสูตร Sandbox ที่เป็นหลักสูตรระดับชั้นเรียน 2) ผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเป็นการบูรณาการคณิตศาสตร์ ภาษาไทย และสังคมศึกษา โดยใช้สถานที่สำคัญ ภูมิปัญญาในชุมชนที่บูรณาการสู่การสร้างความเป็นผู้นำ นักสื่อสาร นักคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และมีความสอดคล้องเหมาะสมในภาพรวม อยู่ในระดับมาก 3) การขยายผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะที่สามารถพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนจากการบูรณาการการเรียนรู้เรื่องราวจากชุมชนเพื่อการเป็นนักจัดการชุมชน

คำสำคัญ : รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ; หลักสูตร Sandbox; ชุมชนเป็นฐาน; สมรรถนะผู้เรียน

Abstract

This research and development study aimed to develop, implementation, and scale up a community-based competency learning management model focusing on academic

achievement and learner competencies for basic education students. The sample consisted of 20 school administrators (directors, deputy directors, and academic heads), 74 teachers, and 427 students from Nakhon Ratchasima Primary Educational Service Area Office 1 during the 2022 academic year. Research instruments included record forms, interview forms, competency-based learning management model, academic achievement tests, and learner competency assessment forms. Data were analyzed using frequency, percentage, mean, standard deviation, and content analysis.

The findings revealed that: 1) The competency-based learning management model comprised characteristics, objectives, community-based Sandbox curriculum development guidelines, and curriculum construction processes, resulting in a prototype classroom-level Sandbox curriculum. 2) The implementation of the competency learning management model integrated mathematics, Thai language, and social studies using significant local sites and community wisdom, fostering leadership, communication skills, creative problem-solving abilities with overall high appropriateness and consistency. 3) The scaling up of the competency-based learning management model effectively enhanced learner competencies through integrated community-based learning that developed students as community managers.

Keywords: Competency-based Learning Management Model; Community-based; Sandbox Curriculum; Learner Competencies

บทนำ

กระทรวงศึกษาธิการมีนโยบายการจัดการศึกษา พ.ศ. 2564-2565 ตามประเด็นยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ การพัฒนาคนตลอดช่วงชีวิต การพัฒนาการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 โดยมีข้อมุ่งเน้นในการปรับปรุงหลักสูตรและกระบวนการเรียนรู้ให้ทันสมัย ทันต่อการเปลี่ยนแปลง มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะและคุณลักษณะ การพัฒนาคุณภาพและประสิทธิภาพครูในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้มีสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ ปรับเปลี่ยนวิธีสอนและมีความรับผิดชอบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เกิดกับผู้เรียน โดยเฉพาะประเด็นเร่งด่วน (Quick Win) เรื่องหลักสูตรฐานสมรรถนะ ที่มุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายโดยยึดความสามารถของผู้เรียนเป็นหลักและพัฒนาผู้เรียนให้เกิดสมรรถนะที่ต้องการ และจากการประกาศ (ร่าง) กรอบหลักสูตรระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานของกระทรวงศึกษาธิการ (CBE Thailand) กำหนดสมรรถนะหลัก (Core Competencies) 6 สมรรถนะ คือ การจัดการตนเอง การคิดขั้นสูง การสื่อสาร การรวมพลังทำงานเป็นทีม การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง และการอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน ซึ่งเป็นสมรรถนะที่กำหนดให้เป็นพื้นฐานที่นักเรียนทุกคนต้องได้รับการพัฒนาและให้เป็นความสามารถติดตัวหลังจบการศึกษาไปตลอด (กระทรวงศึกษาธิการ, 2565) ดังนั้น การพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้เกิดสมรรถนะผ่านนวัตกรรมการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบ เช่น การเรียนรู้โดยใช้งานเป็นฐาน การเรียนรู้โดยใช้สถานที่เป็นฐาน การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน และการเรียนรู้โดยใช้การ

ประกอบการเป็นฐาน ซึ่งเป็นนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ผ่านการฝึกปฏิบัติ ส่งผลให้ผู้เรียนมีสมรรถนะครบ 6 ด้าน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากการได้ปฏิบัติงานจากสถานการณ์จริงของชุมชน ภายใต้การมีส่วนร่วมระหว่างครูผู้เรียน และกลุ่มคนในชุมชน เช่น การไปศึกษาเรื่องประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมการทำมาหากิน หัตถกรรม และองค์กรในชุมชน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจกระบวนการเรียนรู้ พัฒนาทักษะทางวิชาชีพ ทักษะทางสังคม และความรับผิดชอบต่อสังคม โดยใช้การสะท้อนคิดเชิงวิพากษ์ ซึ่งจะช่วยให้เกิดความรู้ในเนื้อหาตามหลักสูตรและเข้าใจชุมชนมากขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียนด้านความรู้และทักษะอย่างหลากหลาย เช่น การคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ การคิดเชิงวิพากษ์ ทักษะในศตวรรษ 21 เป็นต้น รวมทั้งเพื่อตอบสนองความต้องการของชุมชน และผู้เรียนจะได้รับประโยชน์ร่วมกัน (วิทยากร เชียงกูล, 2550; วิจารณ์ พานิช, 2557; Bednar & Simpson, 2013; Bedri, Frein & Dowling, 2017) ถึงแม้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานจะมีการนำไปใช้ในบริบทต่างๆ แต่การพัฒนาแบบเฉพาะเจาะจงสำหรับโรงเรียนในจังหวัดนครราชสีมาที่มีลักษณะทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นเฉพาะตัว รวมทั้งการบูรณาการแนวคิด Education Sandbox กับการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อพัฒนาหลักสูตรที่ตอบสนองสมรรถนะหลัก 6 ด้านตามกรอบหลักสูตรใหม่ ยังขาดการศึกษาวิจัยอย่างเป็นระบบ

ด้วยความสำคัญดังกล่าว คณะผู้วิจัยจึงกำหนดการวิจัยเรื่องการพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแบบ ศึกษาผลการใช้ ขยายผลการใช้ ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสมรรถนะผู้เรียน เป็นการขับเคลื่อนงานวิจัยร่วมกันระหว่างมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา กับหน่วยงานการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมสมรรถนะของนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
2. เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมสมรรถนะการจัดการตนเองและการสื่อสารของนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
3. เพื่อขยายผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมสมรรถนะการจัดการตนเองและการสื่อสารของนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

การทบทวนวรรณกรรม

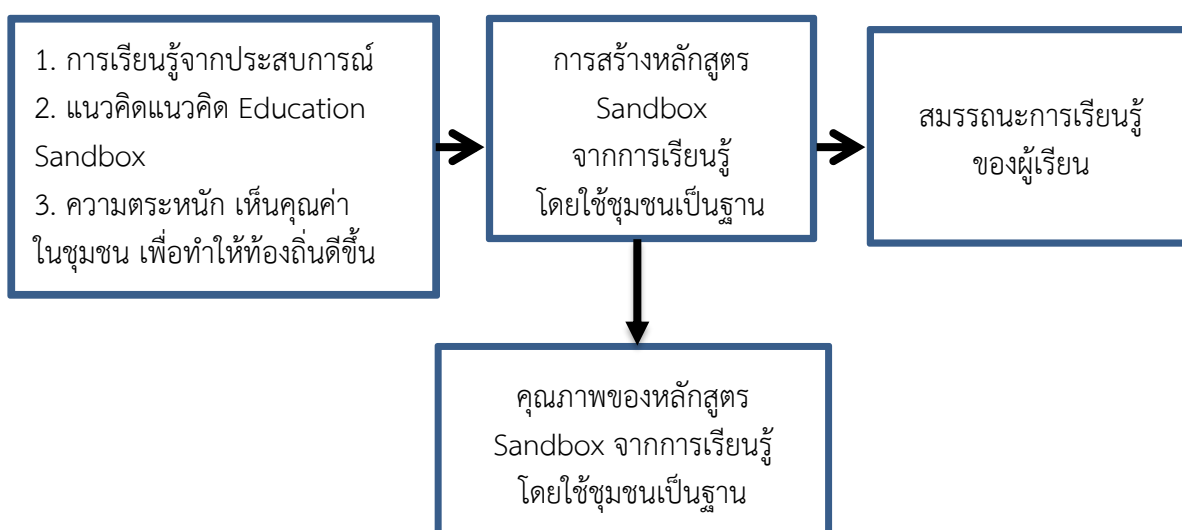
การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานใช้ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) ของ Kolb (1984) ซึ่งเป็นกระบวนการสร้างความรู้โดยปรับเปลี่ยนประสบการณ์อย่างต่อเนื่องจากการสังเกต การสะท้อนความคิด การสรุปความคิดรวบยอด และการนำไปปฏิบัติ ให้สอดคล้องกับความต้องการของพื้นที่และบริบทท้องถิ่นเพื่อใช้ในการออกแบบหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ และใช้แนวคิด Education Sandbox ที่ตอบสนองแนวทางการศึกษาในอนาคตที่ยืดหยุ่นและคล่องตัว มุ่งเป้าให้เกิดประสิทธิภาพและผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน โดยไม่จำกัดเฉพาะความรู้หลักการ แต่เน้นประสบการณ์จาก

การลงมือปฏิบัติจริง เป็นการศึกษาที่มุ่งตอบสนองการทำงานและการสร้างอาชีพ เพื่อเตรียมผู้เรียนให้เป็นกำลังสำคัญของประเทศชาติในอนาคต รวมทั้งการพัฒนาในวัตกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Learning: CBL) มีกรอบแนวคิดหลักประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ คือ ชุมชนการเรียนรู้ บรรยากาศการเรียนรู้ การเรียนรู้เชิงรุก และการสนับสนุนการเรียนการสอน (Nguyen et al., 2023) โดยการมีส่วนร่วมของชุมชนแบ่งเป็น 3 ระดับ ได้แก่ ระดับบน ระดับกลาง และระดับล่าง ซึ่งการมีส่วนร่วมระดับล่างมีผลกระทบมากที่สุดต่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (Jaipong, 2025) มีงานวิจัยต่างประเทศสนับสนุนแนวคิดนี้ผ่านการศึกษาชุมชนการเรียนรู้เชิงวิชาชีพข้ามชาติ 40 ประเทศ ที่พบความสัมพันธ์เชิงบวกกับความพึงพอใจในงานของครู (Dogan & Adams, 2018) การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับ CBL กลายเป็นแนวโน้มสำคัญหลัง COVID-19 (Couillou et al., 2022) ที่เน้นความสำคัญของการมีส่วนร่วมของชุมชน การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ และการบูรณาการเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างประสิทธิภาพการเรียนรู้

การพัฒนาหลักสูตร Sandbox จากจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน มีขั้นตอนการพัฒนา คือ 1) การวิเคราะห์บริบท พื้นฐานความต้องการจำเป็น 2) การสำรวจความสนใจของผู้เรียน 3) การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning outcome) 4) การกำหนดสาระการเรียนรู้ 5) การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และการออกแบบงาน (Task) 6) การจัดเตรียมทรัพยากรการเรียนรู้ (ในห้องเรียน นอกห้องเรียน ในชุมชน และ สื่อดิจิทัล) และ 7) การกำหนดการวัดและประเมินผล โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ ประกอบด้วย แนวคิด วัตถุประสงค์ กระบวนการจัดการเรียนรู้ บทบาทครู บทบาทผู้เรียน สื่อและแหล่งเรียนรู้ การวัดและประเมินผล

กรอบแนวคิดการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการดำเนินงานวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนาแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน มีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การเตรียมการและสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ ครูและนักเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 1 จากสถานศึกษาจำนวน 142 แห่ง ประกอบด้วย ครู 1,960 คน และนักเรียน 35,953 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้อำนวยการสถานศึกษา 1 คน รองผู้อำนวยการ 1 คน หัวหน้างานวิชาการ 1 คน ครูผู้สอนระดับชั้นประถมศึกษา จำนวน 9 คน คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน 6 คน ศึกษาพิเศษ 1 คน รวม 21 คน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 1 ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง โดยพิจารณาจากความสมัครใจ และความสะดวกในการลงพื้นที่การวิจัยของคณะนักวิจัย

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบบันทึกองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ที่ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.80-1.00 และ 2) การสนทนากลุ่มเรื่องแนวทางการพัฒนาสมรรถนะการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐาน บริบทของโรงเรียน ในด้านต่าง ๆ และการกำหนดกรอบหลักสูตร Sandbox โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ได้แก่ ความต้องการและความสนใจของนักเรียน และแนวทางการเขียนผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning outcome) องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน หากคุณภาพโดยนำเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ 3 คน เพื่อตรวจสอบและลงความเห็นว่ายอมรับได้เท่านั้น โดยใช้เกณฑ์การยอมรับ 2 ใน 3 คน ขึ้นไปนำไปใช้เป็นข้อคำถามในการสัมภาษณ์ ตรวจสอบและแก้ไขปรับปรุงให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย

3. การเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล โดยการจดบันทึก สัมภาษณ์และสนทนากลุ่ม จดบันทึกข้อมูล ประเด็นสำคัญระหว่างการสัมภาษณ์ จากนั้นตรวจสอบข้อมูลความถูกต้องของข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล โดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการวิเคราะห์เนื้อหา

ขั้นตอนที่ 2 การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ สถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 1 จำนวน 142 แห่ง ครู 1,960 คน นักเรียน 35,953 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้อำนวยการ 1 คน รองผู้อำนวยการ 1 คน และหัวหน้างานวิชาการ 1 คน ครูผู้สอนระดับชั้นประถมศึกษา จำนวน 3 คน นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 1/1 จำนวน 30 คน และประถมศึกษาปีที่ 1/2 จำนวน 30 คน รวม 60 คน โรงเรียนบ้านจอหอ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครราชสีมา เขต 1 ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง ที่ตรงกับจุดมุ่งหมายของการวิจัย

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบบันทึกจากกิจกรรมชุมชนทางวิชาชีพครู ที่ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.80-1.00 และ 2) แบบประเมินหลักสูตร Sandbox จากการจัดโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน แบ่งเป็น 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ทรงคุณวุฒิ ตอนที่ 2 ความคิดเห็นที่มีต่อหน่วยการเรียนรู้และภาพรวมของหลักสูตร Sandbox โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด โดยผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.80-1.00แล้ว

นำไปสร้างต้นแบบ (Prototype) หลักสูตร Sandbox จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน และสื่อการเรียนรู้ ได้แก่ คลิปการเรียนรู้ด้วยตนเองสำหรับนักเรียนต่อไป

3. การเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล โดยบันทึกข้อมูลที่เกิดจากการจัดกิจกรรมชุมชนทางวิชาชีพครู การอบรมเชิงปฏิบัติการ และการจัดเวทีสรุปและสะท้อนผลเป็นระยะ ๆ และวิเคราะห์ข้อมูลโดยการนำข้อมูลมาจัดเป็นหมวดหมู่ จัดลำดับวิเคราะห์เนื้อหาและสร้างข้อสรุปแบบอุปนัย และการประเมินคุณภาพของหลักสูตร จากนั้นตรวจสอบข้อมูลความถูกต้องของข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล โดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการวิเคราะห์เนื้อหา

ขั้นตอนที่ 3 การขยายผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ ผู้อำนวยการสถานศึกษา และครูโรงเรียนเครือข่ายการยกระดับคุณภาพ การศึกษาฐานสมรรถนะด้วยนวัตกรรมเชิงระบบและการเรียนรู้ 13 แห่ง จำนวน 198 คน ปีการศึกษา 2565

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้อำนวยการ รองผู้อำนวยการ และหัวหน้างานวิชาการ จำนวน 20 คน กลุ่มครูผู้สอน ในโรงเรียน 11 แห่ง ที่เป็นครูผู้สอนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 64 คน นักเรียนในชั้นเรียนที่ครูกลุ่มตัวอย่างรับผิดชอบรายวิชาที่สอน 18 ห้องเรียน จำนวน 427 คน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 1 จำนวน 11 แห่ง ได้มาโดยการเลือกแบบสุ่ม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ต้นแบบหลักสูตร Sandbox จากการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ที่เกิดจากการดำเนินการในขั้นตอนที่ 2 แบบบันทึกจากกิจกรรมชุมชนทางวิชาชีพครูเป็นการออกแบบและพัฒนากิจกรรมชุมชนทางวิชาชีพครู และ 3) แบบประเมินหลักสูตร Sandbox จากการจัดการโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ทรงคุณวุฒิ และตอนที่ 2 มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ที่มีต่อหน่วยการเรียนรู้และภาพรวมของหลักสูตร Sandbox เป็นฉบับเดียวกับการดำเนินการในขั้นตอนที่ 2

3. การเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล โดยการบันทึกข้อมูลที่เกิดจากการจัดกิจกรรมชุมชนทางวิชาชีพครู การอบรมเชิงปฏิบัติการและการจัดเวทีสรุปและสะท้อนผลเป็นระยะ ๆ และวิเคราะห์ข้อมูลโดยการนำข้อมูลมาจัดเป็นหมวดหมู่ จัดลำดับวิเคราะห์เนื้อหาและสร้างข้อสรุปแบบอุปนัย และประเมินคุณภาพของหลักสูตร จากนั้นตรวจสอบข้อมูลความถูกต้องของข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล โดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมสมรรถนะของนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน พบว่า 1) หลักสูตรมีแนวคิดหลักในการใช้นวัตกรรม คือ การใช้ประสบการณ์ในการเรียนรู้ ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานจะสะท้อนการตระหนักถึงความสำคัญ คุณค่าของการเป็นนักจัดการชุมชน 2) กระบวนการสร้างหลักสูตร Sandbox จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ประกอบด้วย 9 ขั้นตอน ได้แก่ การศึกษาบริบท วิเคราะห์และสร้างความรู้เรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน วิเคราะห์ประเด็นที่ผู้เรียนสนใจ ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ออกแบบการวัดและประเมินผลตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่กำหนด ตรวจสอบคุณภาพของหลักสูตรก่อนนำไปใช้ในการจัด

การเรียนรู้ จัดเตรียมทรัพยากรการเรียนรู้ต่าง ๆ การนิเทศ ติดตาม ช่วยเหลือ สรุปและสะท้อนผลการใช้หลักสูตร 3) ผลการพัฒนาหลักสูตร Sandbox การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานจะตระหนักถึงความสำคัญ คุณค่าของการเป็นนักจัดการชุมชน ได้ต้นแบบหลักสูตรชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 วิชาคณิตศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง คีตาตตลลลลลลลลลล 30 ชั่วโมง และ 4) ผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ คือ ครูได้พัฒนาตนเองจากการสร้างหลักสูตรที่ครบถ้วนและสอดคล้องกับความต้องการของท้องถิ่น โดยการสำรวจความสนใจ การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ จัดลำดับสาระการเรียนรู้ ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้จากแหล่ง ข้อมูลในห้องเรียน นอกห้องเรียน ชุมชน และสื่อดิจิทัล (คลิป) จัดหา/สร้างสื่อและแหล่งเรียนรู้ และการวัดประเมินที่หลากหลาย และมีการบริหารจัดการหลักสูตร

2. ผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมสมรรถนะการจัดการตนเองและการสื่อสารของนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน พบว่า

2.1 ต้นแบบหลักสูตรฐานสมรรถนะ คือ หลักสูตร Sandbox จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง คีตาตตลลลลลลลลลล เวลา 30 ชั่วโมง และสื่อคลิปการเรียนรู้ ด้วยตนเองของนักเรียน มีครูเข้าร่วมการพัฒนา 4 คน วิชาคณิตศาสตร์ ภาษาไทย และสังคมศึกษา โดยใช้สถานที่สำคัญในชุมชนภูมิปัญญา ในชุมชน มีการบูรณาการสู่การสร้างความเป็นผู้นำนักสื่อสาร นักคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ มีความสอดคล้องเหมาะสมในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.29$, S.D. = 0.46) และหน่วยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ หน่วยที่ 3 ชื่ออะไรดีคะ อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.33$, S.D. = 0.48) และ หน่วยที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ หน่วยที่ 2 ตามล่าหาแมง อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.27$, S.D. = 0.45) แสดงคุณภาพต้นแบบหลักสูตร ดังตาราง 1

ตารางที่ 1 แสดงคุณภาพต้นแบบหลักสูตร Sandbox จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานหน่วยการเรียนรู้เรื่อง “คีตาตตลลลลลลลลลล”

ที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
หน่วยที่ 1 ไปตลาดให้รวดเร็วและปลอดภัย				
1	ชื่อหน่วยใหญ่และหน่วยย่อยมีความชัดเจนและสะท้อนเป้าหมาย	4.80	0.45	มากที่สุด
2	ผลลัพธ์การเรียนรู้มีความครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะความสามารถ พฤติกรรมและคุณลักษณะของผู้เรียน	4.40	0.55	มาก
3	กระบวนการออกแบบการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ มีความสอดคล้องและเหมาะสมกันทุกองค์ประกอบ นำไปสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ต้องการได้	4.20	0.45	มาก
4	สื่อการเรียนรู้ในห้องเรียน นอกห้องเรียน สื่อการเรียนรู้ในชุมชน และสื่อดิจิทัล มีเนื้อหาถูกต้อง เหมาะสมกับผู้เรียน	4.20	0.45	มาก
5	วิธีการประเมิน สิ่งที่ประเมิน และรายละเอียดของเกณฑ์การประเมิน มีความเหมาะสมกับระดับ และวัยของผู้เรียน	4.00	0.00	มาก
6	ความเหมาะสมของเวลากับเรื่องและวิธีการเรียน	4.20	0.45	มาก
รวมเฉลี่ย		4.30	0.47	มาก
หน่วยที่ 2 ตามล่าหาแมง				
1	ชื่อหน่วยใหญ่และหน่วยย่อยมีความชัดเจนและสะท้อนเป้าหมาย	5.00	0.00	มากที่สุด



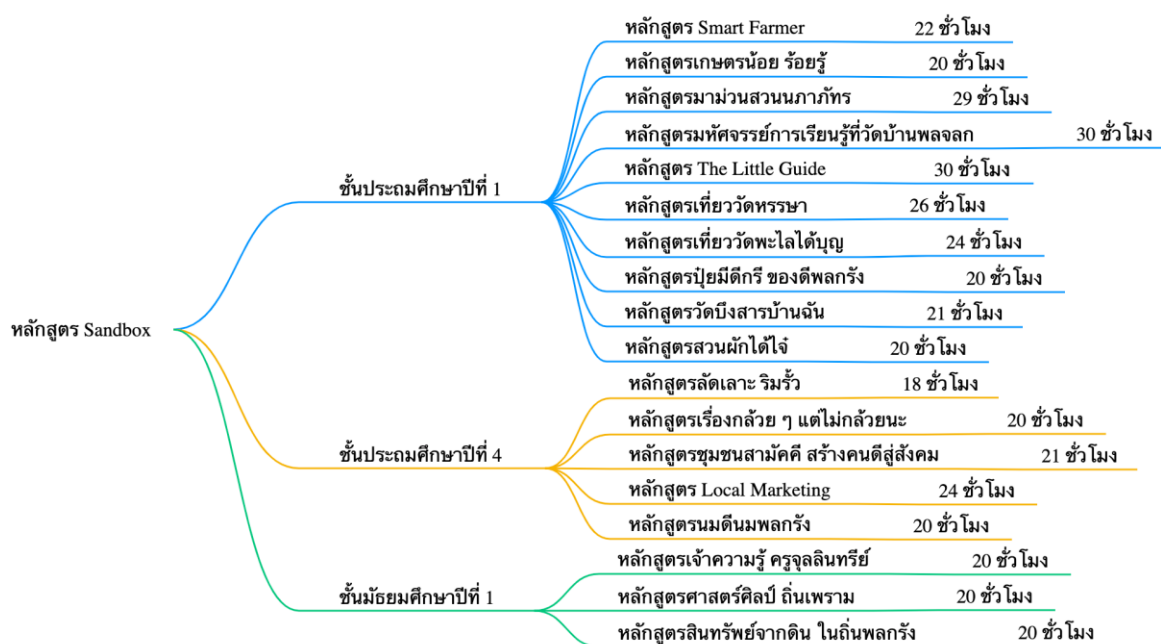
ที่	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
2	ผลลัพธ์การเรียนรู้มีความครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะความสามารถ พฤติกรรมและคุณลักษณะของผู้เรียน	4.40	0.55	มาก
3	กระบวนการออกแบบการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ มีความ สอดคล้องและเหมาะสมกันทุกองค์ประกอบ นำไปสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ ที่ต้องการได้	4.00	0.00	มาก
4	สื่อการเรียนรู้ในห้องเรียน นอกห้องเรียน สื่อการเรียนรู้ในชุมชน และ สื่อดิจิทัล มีเนื้อหาถูกต้อง เหมาะสมกับผู้เรียน	4.00	0.00	มาก
5	วิธีการประเมิน สิ่งที่ประเมิน และรายละเอียดของเกณฑ์การประเมิน มีความเหมาะสมกับระดับ และวัยของผู้เรียน	4.00	0.00	มาก
6	ความเหมาะสมของเวลากับเรื่องและวิธีการเรียน	4.20	0.45	มาก
หน่วยที่ 3 ชื่ออะไรดีคะ				
1	ชื่อหน่วยใหญ่และหน่วยย่อยมีความชัดเจนและสะท้อนเป้าหมาย	5.00	0.00	มากที่สุด
2	ผลลัพธ์การเรียนรู้มีความครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะความสามารถ พฤติกรรมและคุณลักษณะของผู้เรียน	4.20	0.45	มาก
3	กระบวนการออกแบบการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ มีความ สอดคล้องและเหมาะสมกันทุกองค์ประกอบ นำไปสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ ที่ต้องการได้	4.20	0.45	มาก
4	สื่อการเรียนรู้ในห้องเรียน นอกห้องเรียน สื่อการเรียนรู้ในชุมชน และ สื่อดิจิทัล มีเนื้อหาถูกต้อง เหมาะสมกับผู้เรียน	4.20	0.45	มาก
5	วิธีการประเมิน สิ่งที่ประเมิน และรายละเอียดของเกณฑ์การประเมิน มีความเหมาะสมกับระดับ และวัยของผู้เรียน	4.20	0.45	มาก
6	ความเหมาะสมของเวลากับเรื่องและวิธีการเรียน	4.20	0.45	มาก
รวมเฉลี่ย		4.33	0.48	มาก
หน่วยที่ 4 เซฟน้อยอร่อยเหาะ				
1	ชื่อหน่วยใหญ่และหน่วยย่อยมีความชัดเจนและสะท้อนเป้าหมาย	5.00	0.00	มากที่สุด
2	ผลลัพธ์การเรียนรู้มีความครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะความสามารถ พฤติกรรมและคุณลักษณะของผู้เรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
3	กระบวนการออกแบบการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ มีความ สอดคล้องและเหมาะสมกันทุกองค์ประกอบ นำไปสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ ที่ต้องการได้	4.00	0.00	มาก
4	สื่อการเรียนรู้ในห้องเรียน นอกห้องเรียน สื่อการเรียนรู้ในชุมชน และ สื่อดิจิทัล มีเนื้อหาถูกต้อง เหมาะสมกับผู้เรียน	4.00	0.00	มาก

ที่	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
5	วิธีการประเมิน สิ่งที่ประเมิน และรายละเอียดของเกณฑ์การประเมิน มีความเหมาะสมกับระดับ และวัยของผู้เรียน	4.00	0.00	มาก
6	ความเหมาะสมของเวลากับเรื่องและวิธีการเรียน	4.00	0.00	มาก
	รวมเฉลี่ย	4.27	0.91	มาก
	โดยภาพรวม	4.29	0.46	มาก

2.2 ผลการทดลองใช้หลักสูตร พบว่า แนวทางการบริหารจัดการรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนฐาน พบว่า ควรมีความยืดหยุ่นในการใช้หลักสูตร ตรงกับความต้องการ การวางแผนการบริหารร่วมกับผู้ที่เกี่ยวข้อง การใช้หลักสูตรที่สอดคล้องกับบริบท การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนมีความสุข สนุกสนาน ปรับได้ตามความเหมาะสม ส่งเสริมสมรรถนะการวางแผน การคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ ทำงานเป็นทีม ส่วนการนำหลักสูตรไปใช้ในการพัฒนางานครู คือ ครูได้แนวทางการจัดทำหลักสูตรและนวัตกรรมการเรียนรู้ การยกระดับคุณภาพผู้เรียน ครูมีความรู้ความเข้าใจในการสร้างหลักสูตรและการบูรณาการหลักสูตร ส่วนการขยายผลการเรียนรู้สู่โรงเรียนเครือข่าย คือ การปรับเปลี่ยนตามความสนใจและบริบทสถานศึกษา การพิจารณางบประมาณและความพร้อมของสถานศึกษา

3. การขยายผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมสมรรถนะการจัดการตนเองและการสื่อสารของนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน พบว่า

3.1 จากการสำรวจความต้องการและความสนใจของนักเรียนจากโรงเรียน 11 แห่ง เตรียมความพร้อมผู้บริหารและครูในการทำหลักสูตร ดำเนินการสร้างหลักสูตร Sandbox 18 หลักสูตร แสดงดังแผนภาพ 2



แผนภาพที่ 2 หลักสูตร Sandbox

3.2 ผลการประเมินความสอดคล้องและความเหมาะสมของหลักสูตร พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 1 หลักสูตร และอยู่ในระดับมาก จำนวน 17 หลักสูตร

3.3 สมรรถนะผู้เรียนจากการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานของนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานของ จังหวัดนครราชสีมา มีคะแนนเฉลี่ยรวมหลังเรียน เท่ากับ 9.70 หรือ อยู่ในระดับพัฒนา แสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงผลสมรรถนะผู้เรียนจากการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานของนักเรียนระดับการศึกษาขั้น พื้นฐานจำแนกตามรายหลักสูตร

ที่	หลักสูตร Sandbox /หน่วยการเรียนรู้	สรุปรวมก่อนเรียน			สรุปรวมหลังเรียน		
		คะแนน เฉลี่ย	S.D.	แปลผล	คะแนน เฉลี่ย	S.D.	แปล ผล
1	เกษตรอินทรีย์ วิถีกันเกรา	3.81	0.25	เรียนรู้	6.37	1.20	เรียนรู้
2	ลัดเลาะ ริมรั้ว	3.40	1.45	เรียนรู้	9.05	1.16	เรียนรู้
3	ร่วมกันหมัก ของดีกันเกรา	3.58	1.38	เรียนรู้	9.51	1.34	เรียนรู้
4	เกษตรน้อยร้อยรู้	5.83	0.87	ปฏิบัติ	14.79	1.13	เรียนรู้
5	เรื่องกล้วยๆ แต่ไม่กล้วยนะ	4.15	0.46	เรียนรู้	8.36	0.65	เรียนรู้
6	สร้างสรรค์งานศิลป์ วัสดุ ท้องถิ่น	4.10	0.69	เรียนรู้	8.04	0.47	เรียนรู้
7	มาม่วนสวนนภากาศ	4.31	0.44	เรียนรู้	8.52	0.85	เรียนรู้
8	มหัศจรรย์การเรียนรู้ที่วัดบ้าน พลจลก	6.89	0.89	ปฏิบัติ	11.06	1.33	ปฏิบัติ
9	วัดสามัคคีสร้างคนดี สู่สังคม	3.36	0.37	เรียนรู้	9.75	2.35	เรียนรู้
10	The Little Guide	9.39	0.27	พัฒนา	12.30	0.59	พัฒนา
11	เที่ยววัดहरषา	5.65	0.29	ปฏิบัติ	8.45	0.52	ปฏิบัติ
12	เที่ยววัดพะไลได้บุญ	3.89	0.34	เรียนรู้	5.59	1.03	เรียนรู้
13	Local Marketing	4.19	0.61	เรียนรู้	6.71	1.04	เรียนรู้
14	ปุ๋ยมีดีกรี ของดีพลกรัง	11.98	2.24	พัฒนา	14.09	1.06	พัฒนา
15	นมดี นมพลกรัง	4.19	0.45	เรียนรู้	11.27	0.56	เรียนรู้
16	สินทรัพย์จากดิน ในถิ่นพลกรัง	4.83	0.60	เรียนรู้	7.12	0.57	ปฏิบัติ
17	วัดบึงสารบ้านฉั่น	9.62	2.05	พัฒนา	11.19	1.84	ปฏิบัติ
18	สวนผักได้ใจ	10.51	1.09	พัฒนา	12.48	0.90	พัฒนา
	เฉลี่ย	5.76	2.83	ปฏิบัติ	9.70	2.77	พัฒนา

สรุปและอภิปรายผล

ผู้วิจัยนำผลการวิจัยที่เป็นประเด็นสำคัญมาใช้ในการอภิปรายผล ดังนี้

1. กระบวนการสร้างหลักสูตร Sandbox จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานประกอบด้วย 9 ขั้นตอน ได้แก่ การศึกษาบริบท การวิเคราะห์ และสร้างความรู้เรื่องการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน การวิเคราะห์ประเด็นที่ผู้เรียนสนใจ เป็นต้น ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจาก การจัดการเรียนรู้ในหลักสูตรได้นำแนวคิดเชิงระบบมาใช้ในการออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เป็นการนำข้อมูลมาจากบทบาทของสถานศึกษามาเป็นฐานข้อมูลในการพัฒนาหลักสูตร การอภิปรายผลข้างต้น สอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับระบบของ สมยศ นาวีการ (2551) กล่าวว่า ระบบ คือ กลุ่มหนึ่งกลุ่มขององค์ประกอบต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์กันระหว่างกัน และมีความเกี่ยวข้องกันในลักษณะที่ทำให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เพื่อกระทำการกิจกรรมให้ได้ผลสำเร็จตามความต้องการ ซึ่งองค์ประกอบของระบบ ประกอบด้วย 5 ส่วน ได้แก่ ตัวป้อน กระบวนการ ผลผลิต กลไกควบคุม ข้อมูลป้อนกลับ (ทิตินา เขมมณี, 2562) ดังนั้น การพัฒนาหลักสูตร Sandbox ที่นำแนวคิดเชิงระบบมาใช้เป็นแนวคิดพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตร มีความจำเป็นอย่างยิ่งจะต้องดำเนินการให้ครอบคลุมองค์ประกอบของระบบที่กล่าวมาข้างต้น

2. หลักสูตร Sandbox ที่ครูพัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากหลักสูตร Sandbox ที่สร้างขึ้น เป็นหลักสูตรที่ใช้แนวคิดใหม่ ๆ คือ หลักสูตรที่มีลักษณะเป็น Sandbox มาปรับใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตร นอกจากนั้น เป็นหลักสูตรที่อิงบริบทในชุมชน โดยมีเป้าหมายที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะจากการเรียนรู้ และสามารถนำไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตได้ ดังนั้น หลักสูตรที่สร้างขึ้น จึงเป็นหลักสูตรที่เกิดจากความต้องการของผู้เรียน และชุมชนอย่างแท้จริง เรียนแล้วสามารถนำไปใช้ในการดำเนินชีวิต หรือเป็นแนวทางประกอบอาชีพได้ เณลิมชัย พันธุ์เลิศ (2562, น. 26-27) ที่กล่าวถึงหลักสูตรฐานสมรรถนะว่าจะต้องมีลักษณะ ดังนี้ 1) หลักสูตรที่มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดสมรรถนะที่จำเป็นต้องใช้ในการดำรงชีวิต 2) หลักสูตรที่ให้ความสำคัญกับพฤติกรรม การกระทำ การปฏิบัติของผู้เรียน ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะ เจตคติ ค่านิยม และคุณลักษณะต่าง ๆ ในการแก้ปัญหาสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน 3) เป็นหลักสูตรที่ใช้ผลลัพธ์ (สมรรถนะ) นำสู่จุดมุ่งหมายการเรียนรู้ ไม่ใช่หลักสูตร (เนื้อหาสาระ) นำสู่ผลลัพธ์ (สมรรถนะ) และ 4) หลักสูตรที่ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความต้องการของผู้เรียน ครู และสังคม สอดคล้องกับงานวิจัยของ แสงระวี ณ ลำพูน (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาหลักสูตรการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผู้เรียนในยุคไทยแลนด์ 4.0 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย พบว่า หลักสูตรมีผลการประเมินอยู่ในระดับมาก

3. หลักสูตรที่ครูสร้างขึ้น จำนวน 18 หลักสูตร พบว่า โดยภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 1 หลักสูตร และอยู่ในระดับมาก จำนวน 17 หลักสูตร ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจาก หลักสูตร Sandbox ของแต่ละโรงเรียนที่พัฒนาขึ้นได้ยึดบริบทของแต่ละโรงเรียนเป็นฐานในการพัฒนาหลักสูตร การบูรณาการรายวิชาที่ครูจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน เมื่อครูสร้างหลักสูตรที่สมบูรณ์แล้วนำไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียนในบริบทโรงเรียนของตนเอง มีการปรับปรุง สะท้อนผล เพื่อให้หลักสูตร Sandbox มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น จึงเป็นเหตุผลที่ทำให้หลักสูตรที่แต่ละโรงเรียนพัฒนาขึ้น มีความสอดคล้องเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับแนวคิดของ พิรุณวรรณ กิตติคุณ (2562, น. 1) กล่าวว่า Sandbox คือ พื้นที่ที่มีความปลอดภัยในการทดลองและการทดสอบ ข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นจะเกิดในการทดลองและการทดสอบใน Sandbox และ ไม่มี

ผลกระทบต่อส่วนอื่น ๆ ดังนั้น Sandbox จึงมีความสำคัญในการนำมาใช้เป็นพื้นที่ในการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาแบบใหม่ ๆ นอกจากนั้นแล้ว หลักสูตร Sandbox ที่สร้างขึ้นได้นำแนวคิดชุมชน เป็นฐานมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในหลักสูตร โดยหลักสูตรต้องการให้นำเนื้อหาสาระที่อยู่ในบริบทของสถานศึกษา ชุมชน และสิ่งที่ผู้เรียนสนใจที่จะเรียนรู้ เนื่องจากมีความสัมพันธ์กับการดำเนินชีวิตของผู้เรียน จึงส่งผมให้การประเมินหลักสูตรจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ความสอดคล้องเหมาะสม ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับแนวคิดชุมชนเป็นฐานของ Beakley et al. (2003, p. 1) กล่าวว่า การเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เป็นกลยุทธ์การเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะการทำงานที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมจริงโดยที่ไม่ใช่โรงเรียน เพียงอย่างเดียว ซึ่งนักเรียนได้เรียนรู้จากครอบครัว หรือกลุ่มเพื่อนอยู่ตลอดเวลา การเรียนการสอนในบางกรณีอาจจะเกิดขึ้นจากสถานที่ทำงาน บุคคลรอบข้าง การพักผ่อน หรือกิจกรรมที่กระทำในเวลาว่าง เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในชุมชนหลังจากที่สิ้นสุดการเรียนการสอนจากชั้นเรียนในแต่ละวัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ แสงระวี ธิ์ ลำพูน (2561) ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาหลักสูตรการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อพัฒนาผู้เรียนในยุคไทยแลนด์ 4.0 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย พบว่า หลักสูตรที่สร้างขึ้นมีผลการประเมินอยู่ในระดับมาก

4. นักเรียนมีสมรรถนะผู้เรียนจากการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานของนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานของจังหวัดนครราชสีมา พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยรวมหลังเรียน เท่ากับ 9.70 หรืออยู่ในระดับพัฒนา ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจาก การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะให้กับผู้เรียน กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ได้ออกแบบให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงในการสร้างชิ้นงาน และมีการบูรณาการเนื้อหาสาระในศาสตร์ต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์กัน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตของผู้เรียน สอดคล้องกับแนวคิดของ กระทรวงศึกษาธิการ (2563, น. 5-7) ที่กล่าวถึงหลักการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะว่า การจัดการเรียนรู้ ฐานสมรรถนะต้องเน้นการปฏิบัติโดยมีชุดของเนื้อหา ความรู้ทักษะ เจตคติ และคุณลักษณะที่จำเป็นต่อการนำไปสู่สมรรถนะที่ต้องการในระดับที่ผู้เรียนสามารถปฏิบัติงานได้จริง การเรียนการสอนที่มีการบูรณาการความรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานใดงานหนึ่ง เพื่อนำไปใช้งานเกิดความสำเร็จในการปฏิบัติงาน นอกจากนั้น ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีสมรรถนะอยู่ในระดับพัฒนา อาจจะมีผลมาจากการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง มีการบูรณาการหรือมีความเชื่อมโยงกับข้อมูลที่อยู่ในชุมชน ดังที่ Heslie (1985 อ้างถึงใน รัชชาภรณ์ รัตภูมิ, 2549) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เป็นการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นองค์ประกอบส่วนหนึ่งของการศึกษา มีการบูรณาการ ทั้งการศึกษาในระบบโรงเรียน นอกโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตลอดชีวิต นอกจากนั้น การจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะได้ การจัดการเรียนรู้จะต้องมีผลผลิต หรือชิ้นงานที่เกิดจากการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่เรียน ทั้งความรู้ด้านวิชาการ การทำงาน อาชีพ สังคม เป็นต้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Owens & Wang (1996) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเป็นการเรียนรู้ที่ใช้ชุมชนเป็นกลยุทธ์ที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ว่าตนเองประสงค์จะเรียนรู้อะไร โดยมีชุมชนเป็นแหล่งการเรียนรู้มาใช้ในการสนับสนุนผู้เรียน ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ครอบคลุมทั้งความรู้ หรือด้านวิชาการด้านการทำงานและอาชีพ ด้านการพัฒนาการของบุคคลและสังคม ด้านคุณค่าและบริหารและงานและด้านการเข้าใจและการใช้แหล่งเรียนรู้ชุมชน ดังนั้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

การพัฒนาหลักสูตร Sandbox ควรสร้างความตระหนักให้กับผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียได้เข้ามามีส่วนร่วมในการออกแบบและพัฒนาหลักสูตร รวมถึงการพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ในหลักสูตร จะต้องเลือกพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทความต้องการที่เกิดจากชุมชนมากที่สุด ส่วนสื่อการเรียนการสอนในหลักสูตร ควรหลากหลายและปรับให้เหมาะสมกับเวลาที่ใช้ในการสอน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยเพื่อขยายผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะโดยใช้ ชุมชนเป็นฐานในพื้นที่อื่น ๆ ที่กว้างขึ้น

2.2 ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษาปัญหา อุปสรรคจากการขยายผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2563). **Competency-Based Education Thailand**. สืบค้นเมื่อ 2 พฤษภาคม 2566 จาก <https://cbethailand.com>.
- เฉลิมชัย พันธุ์เลิศ. (2562). **หลักสูตรฐานสมรรถนะ**. สืบค้นเมื่อ 23 พฤษภาคม 2566 จาก <http://academic.obec.go.th/otherdetail.php>.
- ทิศนา แคมมณี. (2562). **ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. พิมพ์ครั้งที่ 23, กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิรุณวรรณ กิตติคุณ. (2562). **การปฏิรูประบบราชการ: การพัฒนาและการรังสรรค์นวัตกรรมในรูปแบบใหม่ (Sandbox)**. สืบค้นเมื่อ 1 พฤษภาคม 2566 จาก https://www.parliament.go.th/wtadmin/ewt/parliament_parcy/.
- วิจารณ์ พานิช. (2557). **นวัตกรรมสู่การเป็นประเทศแห่งการศึกษา**. สืบค้นเมื่อ 17 พฤษภาคม 2566 จาก <https://www.gotoknow.org/posts/565909>.
- วิทยากร เชียงกูล. (2550). **สถานะการศึกษาไทยปี2549/2550 การแก้ปัญหาและการปฏิรูปการศึกษาอย่างเป็นระบบองค์รวม**. กรุงเทพฯ : สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- สมยศ นาวิการ. (2551). **การบริหารเชิงกลยุทธ์**. พิมพ์ครั้งที่ 3, กรุงเทพฯ : บรรณพิภพ 1991.
- แสงระวี ณ ลำพูน. (2561). **การพัฒนาหลักสูตรการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผู้เรียนในยุคไทยแลนด์ 4.0 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย ราชภัฏเชียงใหม่**. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง*, 7(2), 180-193.
- Beasley, M. et al. (2003). Resilience in Response to Life Stress: The Effects of Coping Style and Cognitive Hardness. *Personality and Individual Differences*, 34, 77-95.
- Bednar, S. & Simpson, N. B. (2013). **Incorporating community-based learning in a course on the economics of poverty**. Retrieved on May 14, 2023, from: <https://www.aeaweb.org/conference/2014/retrieve.php?pdfid=214>.



- Bedri, Z, de Frein, R., & Dowling, G. (2017). Community-based learning: A primer. **Irish Journal of Academic Practice**, 6(1), Retrieved on June 14, 2018, from:
<https://arrow.dit.ie/ijap/vol6/iss1/5>.
- Couillou, R. J., McGee, B. L., Carr, A. S., & Lamberth, T. (2022). Pandemic partnerships: Community/university experiences with community-based learning in the COVID-19 era. **Journal of Experiential Education**, 45(4), 378-395.
<https://doi.org/10.1177/10538259221145935>.
- Dogan, S., & Adams, A. (2018). Effect of professional learning communities on teachers and students: Reporting updated results and raising questions about research design. **School Effectiveness and School Improvement**, 29(4), 634-659.
<https://doi.org/10.1080/09243453.2018.1500921>.
- Kolb, D. A. (1984). **Experiential learning: Experience as the source of learning and development**. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Jaipong, P. (2025). The impact of community participation in sustainable learning resource development: A case of Bangkok, Thailand. **Sustainability**, 17(10), 4620.
<https://doi.org/10.3390/su17104620>.
- Nguyen, L. T., Kanjug, I., Lowatcharin, G., Manakul, T., Poonpon, K., Sarakorn, W., Somabut, A., Srisawasdi, N., Traiyarach, S., & Tuamsuk, K. (2023). Digital learning ecosystem for classroom teaching in Thailand high schools. **SAGE Open**, 13(1).
<https://doi.org/10.1177/21582440231158303>.
- Owens, T. R., & Wang, C. (1996). **Community Based Learning: A Foundation for Meaningful Educational Reform**. Retrieved on November 14, 2019, from:
<https://digitalcommons.unomaha.edu>.