



การคิดเชิงออกแบบ: การจัดการกระบวนการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองผู้ร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรม

พรหมพิริยะ ถ้อยคำ

Received: November 27, 2024

Revised: February 13, 2025

Accepted: February 19, 2025

บทคัดย่อ

บทความนี้มีจุดประสงค์เพื่อนำเสนอกระบวนการคิดเชิงออกแบบที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผู้เขียนได้ศึกษาเอกสารทางวิชาการที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมากำหนดเป็นกรอบแนวคิดและใช้การจัดการเรียนรู้ สะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ในบทความนี้ ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับกระบวนการจัดการเรียนรู้และกระบวนการสร้างสรรค์นวัตกรรมด้วยการคิดเชิงออกแบบ ภายใต้แนวคิดความเป็นพลเมืองและแนวคิดความเป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรมหรือนวัตกรรม โดยนำเสนอกระบวนการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนที่ประยุกต์ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ 7 ขั้นตอน และการสร้างสรรค์นวัตกรรมของผู้เรียนด้วยการคิดเชิงออกแบบ 5 ขั้นตอน บนฐานของโมเดลแบบพุทธธรรม เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองผู้ร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรมของผู้เรียนที่เชื่อมโยงกับบริบทเชิงพื้นที่ มวลประสบการณ์ที่มีคุณค่าและความหมายสำหรับผู้เรียน

คำสำคัญ: การคิดเชิงออกแบบ / พลเมือง / นวัตกรรม / การจัดการเรียนรู้ / โมเดลแบบพุทธธรรม

ผู้รับผิดชอบบทความ: พรหมพิริยะ ถ้อยคำ โรงเรียนชาติตระการวิทยา E-mail: pr349@piriyalai.ac.th

ศึกษาศาสตรบัณฑิต (สังคมศึกษา) ครูผู้ช่วย โรงเรียนชาติตระการวิทยา จังหวัดพิษณุโลก

Design Thinking: A Learning Process to Promote Innovation Citizenship

Phromphiriya Thoikham

Abstract

This article aims to present the design thinking process used in learning management. The author has studied relevant academic documents to establish a conceptual framework and apply it in learning management. The results of learning management are reflected in this article, which contains contents about the learning management process and the innovation creation process using design thinking under the concept of citizenship and the concept of being a co-creator of innovation or innovator. It presents the learning management process of teachers who apply the 7-step design thinking process and the innovation creation of students using the 5-step design thinking process based on a multi-perspective concept to promote citizenship and co-creator of innovation of students who are connected to the spatial context, valuable and meaningful experiences for students.

Keywords: Design Thinking / Citizenship / Innovation / Learning Management / Multi-perspective

Corresponding Author: Phromphiriya Thoikham, Chattrakarnwittaya School, E-mail: pr349@piriyalai.ac.th

Bachelor of Education (Social Studies), Assistant Teachers, Chattrakarnwittaya School, Phitsanulok Province

1. บทนำ

การจัดการเรียนรู้ในโลกปัจจุบันมีความท้าทายกับบริบททางสังคมเป็นอย่างมาก แนวคิดทางการศึกษามีความหลากหลายมากขึ้นสอดคล้องไปกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัล ประกอบกับพลวัตของวิถีการดำเนินชีวิตของคนในสังคมเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว สารระการการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมจึงมีความสำคัญในการสร้างพลเมืองสำหรับอนาคต ดังที่ ชรินทร์ มั่งคั่ง (2559) เสนอว่าการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาควรเป็นไปเพื่อการนำอนาคตวิหามาสู่การเตรียมพลเมืองให้มีทักษะเพื่อตัดสินใจผ่านการศึกษาสถานการณ์ และกำหนดเป็นแนวทางของบุคคลหรือสังคม ทั้งนี้สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา (2562) ที่ได้กำหนดมาตรฐานการศึกษาของชาติ พ.ศ.2561 ที่มีค่านิยมร่วมของสังคมเพื่อเป็นฐานในการพัฒนาให้นักเรียนมีคุณลักษณะ 3 ประการ ได้แก่ การเป็นผู้เรียนรู้เพื่อสร้างงานและคุณภาพชีวิตที่ดี ผู้ร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อสังคมที่มั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน และการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งเพื่อสันติสุข

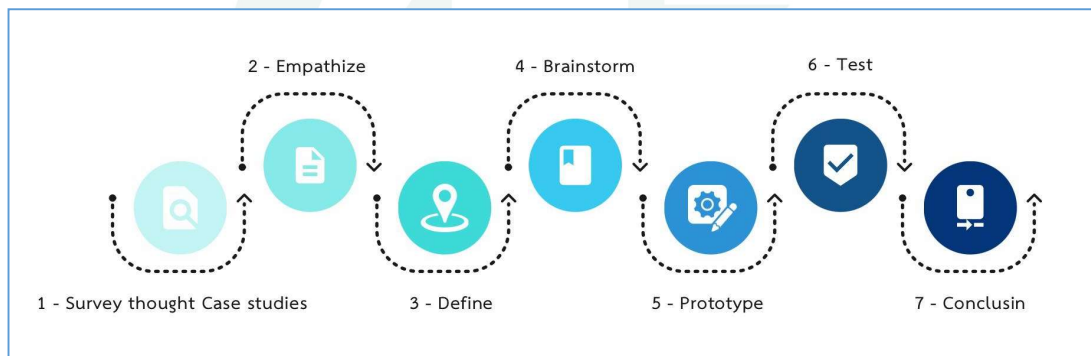
จากแนวคิดดังกล่าว การจัดการเรียนรู้ในขอบข่ายรายวิชาของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จึงทำให้กระบวนการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนเป็นไปเพื่อการเตรียมพลเมืองสำหรับอนาคตด้วยการมุ่งสร้างวิสัยของการเป็นผู้เรียนรู้และผู้ร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรม โดยในการจัดการเรียนรู้ภายใต้แนวคิดการส่งเสริมแนวคิดพหุทรรศน์หรือการคิดหลากหลายมุมมอง (Multi-perspective) ซึ่งเป็นกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบของมนุษย์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดอย่างสร้างสรรค์ และสามารถแก้ปัญหาให้สำเร็จได้อย่างเหมาะสมรวมทั้งสร้างความยั่งยืนต่อการดำเนินชีวิตได้อย่างมีคุณภาพ (สุภัค แก้วศรีปัญญา และชรินทร์ มั่งคั่ง, 2566) โดยได้ประยุกต์เข้ากับการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาท้องถิ่นศึกษา (รายวิชาเพิ่มเติม) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2566 โดยมีเป้าหมายสำคัญในการวิเคราะห์เหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง ผ่านการอธิบายความหมายและการเปลี่ยนแปลงของชุมชนที่ผู้เรียนอยู่เป็นส่วนหนึ่งของชุมชนนั้น

จากกระบวนการจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดและการเรียนรู้จากสภาพปัญหาในท้องถิ่นของตนเอง นำมาศึกษาและหาแนวทางในการแก้ปัญหาภายใต้บริบทของความเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจและการเมือง ผ่านมุมมองที่หลากหลายภายใต้แนวคิดพหุทรรศน์ (Multi-perspective) เพื่อให้สามารถเข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างรอบด้านและสามารถใช้ความคิดในการแก้ปัญหาได้อย่างเป็นระบบ เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการแก้ปัญหาได้เป็นอย่างดี ซึ่งจากการเรียนรู้และลงมือปฏิบัติของผู้เรียนทำให้เกิดเป็นผลงานการออกแบบผังเมืองที่ใช้ความรู้ความสามารถ ทักษะกระบวนการคิดของผู้เรียนอย่างเต็มศักยภาพ โดยมีครูผู้สอนคอยให้คำปรึกษาและแนะนำแนวทางที่เป็นประโยชน์ด้วยกระบวนการลงมือปฏิบัติและสะท้อนคิดเป็นระยะ ด้วยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ผ่าน “กระบวนการคิดเชิงออกแบบพื้นฐานร่วมกับกรณีศึกษา” สร้างและพัฒนาเป็นผลงานการออกแบบผังเมืองจากสภาพปัญหาและบริบทของท้องถิ่นตนเอง ภายใต้กรอบแนวคิด **เมืองสร้างสรรค์: แนวคิด**

และผลงานการออกแบบผังเมือง ภายใต้แนวคิด “เมืองที่ตอบรับกับความหลากหลายของผู้คน
สู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน”

2. กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐาน

การจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบเป็นกระบวนการบ่มเพาะพลเมือง
ผู้ร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรมหรือที่เรียกว่า “นวัตกรรม” สอดคล้องกับคุณลักษณะพื้นฐานที่ต้องการให้เกิด
กับผู้เรียน เพื่อการเป็นพลเมืองที่สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อแก้ไขปัญหา ประเด็นปัญหา ด้วยกระบวนการ
คิดเชิงออกแบบ ผ่านกระบวนการเชิงวิพากษ์ การทำความเข้าใจปัญหาและหาแนวทางการแก้ไข ต่อประเด็น
ทางสังคมอย่างรอบด้าน โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานเพื่อพัฒนา
ทักษะกระบวนการคิดและการแก้ปัญหา ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถใช้กระบวนการคิดและการเรียนรู้
สำหรับการสร้างและพัฒนานวัตกรรมสำหรับสังคมได้สำเร็จ ดังรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิด
เชิงออกแบบเป็นฐานรวมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา ของ พรหมพิริยะ ถ้อยคำ (2566)



ภาพที่ 1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐาน
รวมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา

ที่มา: ดัดแปลงจาก พรหมพิริยะ ถ้อยคำ, (2566)

รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานรวมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้
กรณีศึกษา ของ พรหมพิริยะ ถ้อยคำ (2566) ได้นำมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
ของครูผู้สอนเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองผู้ร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรมของผู้เรียน ซึ่งอยู่ภายใต้การจั
ดการเรียนรู้ในรายวิชาท้องถิ่นศึกษา (รายวิชาเพิ่มเติม) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2566
โรงเรียนชาติตระการวิทยา จึงกำหนดบริบทของชุมชนผู้เรียนเป็นกรณีที่ใช้ทำการศึกษา โดยมีรายละเอียด
ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การกำหนดบริบทของชุมชนผู้เรียนเป็นกรณีที่ใช้ทำการศึกษา

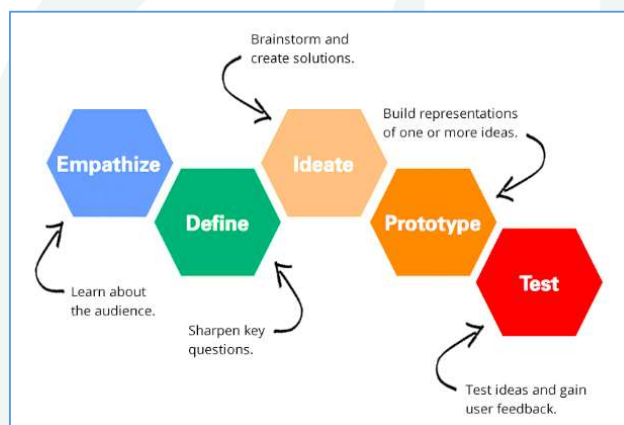
กิจกรรมการเรียนรู้	บทบาทนักเรียน	บทบาทครู
1. ขั้นสำรวจปัญหาผ่านกรณีศึกษา (Survey though Case studies)	<ul style="list-style-type: none"> - สำรวจประเด็นปัญหาที่พบจากการดำเนินชีวิตของคนในชุมชนบ้านป่าแดง ตำบลป่าแดง อำเภอชาติตระการ จังหวัดพิษณุโลก ด้วยเครื่องมือหรือสื่อดิจิทัลต่าง ๆ เช่น Google Map, Google Earth - ระดมปัญหาที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน อภิปรายแลกเปลี่ยนสภาพและบริบทของปัญหาที่เกิดขึ้น 	<ul style="list-style-type: none"> - ร่วมสังเกตการณ์และคอยให้คำแนะนำในการสำรวจประเด็นปัญหาและการใช้เครื่องมือต่าง ๆ - ร่วมอภิปรายและให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษา
2. ขั้นทำความเข้าใจปัญหา (Empathize)	<ul style="list-style-type: none"> - ลงพื้นที่สำรวจชุมชนบ้านป่าแดง ตำบลป่าแดง อำเภอชาติตระการ จังหวัดพิษณุโลก โดยเลือกใช้เครื่องมือศึกษาชุมชน คือ แผนที่เดินดิน ปฏิทินชุมชน โครงสร้างองค์กรชุมชน - ศึกษาสภาพปัญหาที่พบ ทำความเข้าใจด้วยการค้นหาสาเหตุ อภิปรายกรณีศึกษาที่ปรากฏ และอภิปรายแนวทางการแก้ไขเบื้องต้น 	<ul style="list-style-type: none"> - พาผู้เรียนลงพื้นที่สำรวจและร่วมอภิปรายเพื่อขยายประเด็นและนำเสนอโมทัศน์ของการศึกษาปัญหาและพัฒนาพื้นที่ในมิติที่หลากหลายตามแนวคิดพุทธธรรม ทั้งในด้านสังคมศาสตร์และวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเรียนรู้ในครั้งนี้
3. ขั้นตีความปัญหาและระบุความต้องการ (Define)	<ul style="list-style-type: none"> - อภิปรายปัญหาที่พบจากการลงพื้นที่สำรวจชุมชนบ้านป่าแดง ตำบลป่าแดง อำเภอชาติตระการ จังหวัดพิษณุโลก - อภิปรายเพื่อลงความเห็นในการเลือกปัญหามาแก้ไข ภายใต้บริบทของการนำเสนอแนวคิดและออกแบบผังเมือง - ลงความเห็นเพื่อระบุปัญหาที่จะนำมาเป็นประเด็นในการศึกษาเพียง 1 ประเด็น ตามบริบทของการนำเสนอแนวคิดและออกแบบผังเมือง 	<ul style="list-style-type: none"> - อำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนอภิปรายและให้ข้อมูลเพิ่มเติมต่อยอดประเด็นที่ผู้เรียนหยิบยกขึ้นมาอภิปราย โดยใช้ความรู้ทางวิชาการอย่างเป็นกลาง
4. ขั้นระดมความคิด (Brainstorm)	<ul style="list-style-type: none"> - ลงพื้นที่เพื่อศึกษาทำความเข้าใจสภาพปัญหาที่เลือกให้ลึกซึ้งมากขึ้น โดยเลือกพื้นที่บริเวณชุมชนบ้านป่าแดง หมู่ 4 ตำบลป่าแดง อำเภอชาติตระการ จังหวัดพิษณุโลก เนื่องจากความเหมาะสมในการศึกษาและพัฒนา 	<ul style="list-style-type: none"> - พาผู้เรียนลงพื้นที่และคอยอำนวยความสะดวกต่อการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ - ศึกษาและนำเสนอข้อมูลในหลากหลายมิติในประเด็นที่ผู้เรียนต้องการข้อมูลเพิ่มเติม

ตารางที่ 1 การกำหนดบริบทของชุมชนผู้เรียนเป็นกรณีที่ใช้ทำการศึกษา (ต่อ)

กิจกรรมการเรียนรู้	บทบาทนักเรียน	บทบาทครู
4. ขั้นระดมความคิด (Brainstorm) (ต่อ)	ผลงาน - ศึกษาแนวคิดการออกแบบผังเมือง, การพัฒนาเมือง, และประเด็นที่เกี่ยวข้อง - ระดมความคิดและลงข้อสรุปเป็นกรอบแนวคิดในการออกแบบผลงาน “การออกแบบผังเมือง”	
5. ขั้นสร้างตัวแบบ (Prototype)	- นำกรอบแนวคิดที่ได้กำหนดไว้ มาออกแบบผังเมืองจากบริบทของชุมชนที่เลือกมา - สร้างผังเมืองจากแนวคิดเมืองสร้างสรรค์ ภายใต้บริบทของชุมชนบ้านป่าแดงที่ระบุไว้ จำลองออกมาในรูปแบบผังเมืองด้วยกราฟิก	- ให้คำปรึกษาและแนะนำการออกแบบผังเมือง เพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดที่เลือกใช้ในการสร้างและพัฒนาผังเมือง
6. ขั้นทดลองใช้จริง (Test)	- นำแนวคิดและผลงานการออกแบบผังเมืองเสนอต่อครูที่ปรึกษาและครูผู้สอนในรายวิชาที่สามารถให้คำแนะนำได้ และตัวแทนชุมชนและนักเรียนที่อาศัยอยู่ในบริเวณพื้นที่เพื่อขอคำแนะนำ จากนั้นนำไปปรับแก้ตามคำแนะนำ	- ให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาผลงานของผู้เรียน - ประสานความร่วมมือจากครูผู้สอนในรายวิชาที่สามารถให้คำแนะนำได้ ตัวแทนชุมชน และนักเรียนที่อาศัยอยู่ในบริเวณพื้นที่เพื่อขอคำแนะนำ และความเหมาะสมตามสภาพบริบทของพื้นที่
7. ขั้นประมวลความรู้ (Conclusion)	- นำเสนอแนวคิดและผลงานการออกแบบผังเมืองต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อรับคำแนะนำและพัฒนางานให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น - สรุปและสะท้อนการเรียนรู้และการทำงานร่วมกัน เพื่อนำจุดเด่น จุดด้อยที่เกิดจากการเรียนรู้และการลงมือปฏิบัติมาปรับปรุงและพัฒนาตนเองต่อไป	- ส่งเสริมการนำเสนอผลงานของผู้เรียน และเป็นที่ปรึกษาให้กับผู้เรียนในการนำเสนอแนวคิดและผลงานการออกแบบ - ร่วมสรุปและสะท้อนการเรียนรู้ร่วมกัน ให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาผลงานและการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน

3. การสร้างสรรค์นวัตกรรมของผู้เรียน

คำแนะนำในการเขียนกรอบแนวคิดการวิจัยควรแสดงข้อความที่อธิบายถึงกรอบแนวคิด ทฤษฎี ที่นำมาใช้เป็นแนวทางการวิจัย ที่อาจอยู่ในรูปแบบของการอธิบายด้วยข้อความหรือรูปภาพประกอบ จากกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา ของครูผู้สอน 7 ขั้นตอน ได้กำหนดให้ผู้เรียนได้ศึกษาสภาพปัญหาและบริบท เพื่อนำไปแก้ปัญหาและ พัฒนาด้วยนวัตกรรมที่ผู้เรียนสร้างและพัฒนาขึ้นด้วยตนเอง จากการประยุกต์ใช้กระบวนการคิด เชิงออกแบบเพื่อสร้างและพัฒนานวัตกรรมของผู้เรียน โดยผู้เรียนได้สร้างและพัฒนาแนวคิดและผลงาน การออกแบบผังเมือง ภายใต้แนวคิด “เมืองที่ตอบรับกับความหลากหลายของผู้คน สู่การพัฒนา อย่างยั่งยืน” โดยสร้างและพัฒนาขึ้นตามกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ซึ่งพัฒนาโดย Stanford d. school (Plattner, 2010 อ้างถึงใน พรหมพิริยะ ถ้อยคำ, 2566) ประกอบด้วย กระบวนการ เรียนรู้และพัฒนาผลงาน 5 ขั้นตอน ดังนี้



ภาพที่ 2 การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)

ที่มา: จาก Plattner, (2010 อ้างถึงใน พรหมพิริยะ ถ้อยคำ, 2566)

ตารางที่ 2 กระบวนการเรียนรู้และพัฒนาผลงาน 5 ขั้นตอน

กระบวนการคิดเชิงออกแบบ	กิจกรรมการสร้างและพัฒนาผลงาน
1) การเข้าใจปัญหา (Empathize)	- การศึกษาบริบทของชุมชน โดยเลือกชุมชนบ้านป่าแดง ตำบลป่าแดง อำเภอชาติตระการ จังหวัดพิษณุโลกเป็นพื้นที่ของการศึกษาและนำเสนอแนวคิดในครั้งนี้ เนื่องจากเป็นพื้นที่ที่เข้าถึงง่าย ผู้ศึกษาเข้าใจ และเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน รู้และเข้าใจภูมิหลังของชุมชนเป็นอย่างดี รวมทั้งผลกระทบที่เกิดขึ้นกับชุมชนล้วนส่งผลต่อผู้ศึกษาด้วย

ตารางที่ 2 กระบวนการเรียนรู้และพัฒนาผลงาน 5 ขั้นตอน (ต่อ)

กระบวนการคิดเชิงออกแบบ	กิจกรรมการสร้างและพัฒนาผลงาน
	<ul style="list-style-type: none"> - ลงพื้นที่ศึกษาชุมชนโดยใช้โมเดลทัศนศึกษาชุมชนในมิติสหวิทยาการ ผ่านการเลือกใช้เครื่องมือศึกษาชุมชนด้วยปฏิทินชุมชนแผนที่เดินดิน และโครงสร้างองค์กรของชุมชน - สรุปประเด็นปัญหาที่น่าสนใจจากการลงพื้นที่ ค้นคว้าศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการผังเมือง
<p>2) การกำหนดปัญหาให้ชัดเจน (Define)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - นำประเด็นปัญหาที่น่าสนใจจากการลงพื้นที่มาอภิปรายแลกเปลี่ยนในเรื่องสภาพปัญหา บริบท ความสำคัญ ผลกระทบ รวมทั้งแนวคิดในการแก้ปัญหาและพัฒนาพื้นที่ - สรุปประเด็นทั้งหมดที่ได้อภิปรายแลกเปลี่ยนกันในกลุ่ม จากนั้นลงข้อสรุปและเลือกประเด็นที่เหมาะสมมาเพียง 1 ประเด็นเพื่อทำการแก้ปัญหาและพัฒนาพื้นที่
<p>3) การระดมความคิด (Ideate)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - นำบริบทที่ลงข้อสรุปมาศึกษาสภาพปัญหาอย่างละเอียด - ศึกษาแนวคิดการออกแบบผังเมือง, การพัฒนาเมือง และประเด็นที่เกี่ยวข้อง ดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> • แนวคิดการพัฒนาเมืองที่ตอบรับกับความหลากหลายของผู้คน • แนวคิดเมืองสร้างสรรค์ • การพัฒนาอย่างยั่งยืน (SDGs) • แนวคิด ทฤษฎีการออกแบบผังเมือง - ระดมความคิดและลงข้อสรุปเป็นกรอบแนวคิดในการออกแบบผลงาน “การออกแบบผังเมือง” ในครั้งนี้
<p>4) การสร้างต้นแบบ (Prototype)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ออกแบบผังเมืองภายใต้แนวคิดทฤษฎีที่เลือกมาใช้ตามบริบทของชุมชนและสภาพปัญหา - ได้แนวคิดและผลงานการออกแบบผังเมืองภายใต้แนวคิด “เมืองที่ตอบรับกับความหลากหลายของผู้คน สู่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน” โดยกำหนดชื่อผลงาน “PA DAENG can live”
<p>5) การทดสอบ (Test)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - นำแนวคิดและผลงานการออกแบบผังเมืองเสนอต่อครูที่ปรึกษาและครูผู้สอนในรายวิชาที่สามารถให้คำแนะนำได้ เช่น รายวิชาภูมิศาสตร์ รายวิชาการออกแบบ รายวิชาคอมพิวเตอร์เทคโนโลยี และตัวแทนชุมชนและนักเรียนที่อาศัยอยู่ในบริเวณพื้นที่ที่ทำการศึกษานำไปขอคำแนะนำ จากนั้นนำไปปรับแก้ตามคำแนะนำให้ดียิ่งขึ้น

ตารางที่ 2 กระบวนการเรียนรู้และพัฒนาผลงาน 5 ขั้นตอน (ต่อ)

กระบวนการคิดเชิงออกแบบ	กิจกรรมการสร้างและพัฒนาผลงาน
5) การทดสอบ (Test) (ต่อ)	<p>(เนื่องจากการปรับเปลี่ยนผังเมืองในทางรูปธรรมเป็นการเปลี่ยนแปลงผังเมือง ลึงก่อสร้าง ซึ่งส่งผลกระทบต่อสังคมโดยรวมทั้งทางภาครัฐและเอกชน การทดสอบในขั้นตอนนี้จึงใช้รูปแบบของการระดมความเห็นและวิพากษ์ผลงานจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องจากชุมชนและภาคประชาสังคม เพื่อพัฒนางานให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น)</p> <p>*นำเสนอแนวคิดและผลงานการออกแบบผังเมืองในกิจกรรมการแข่งขันทักษะวิชาการ เนื่องในโครงการเปิดกล่องซอล์กปีที่ 21 ประจำปีการศึกษา 2566 โดยได้รับคำแนะนำจากคณาจารย์ผู้เชี่ยวชาญผู้ตัดสินการแข่งขัน เพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนางานต่อไป</p>

4. คุณค่าความสำเร็จ และคุณประโยชน์

เมืองสร้างสรรค์: แนวคิดและผลงานการออกแบบผังเมืองภายใต้แนวคิด “เมืองที่ตอบรับกับความหลากหลายของผู้คน สู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน” ถูกสร้างและพัฒนาขึ้นจากบริบทของชุมชนด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบเป็นฐานเชิงสหวิทยาการ จากการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติตามกระบวนการเรียนรู้โดยมีครูคอยให้คำแนะนำ ภายใต้แนวคิดทฤษฎีทางวิชาการที่เหมาะสมและสอดคล้องกับบริบทของผลงานชิ้นนี้ ซึ่งประโยชน์ของผลงานนวัตกรรมนี้จึงเกิดขึ้นแก่ผู้เรียนในด้านการศึกษาและพัฒนาความรู้ความสามารถของตนเองเป็นสำคัญ อีกทั้งยังเกิดประโยชน์ต่อชุมชนของผู้เรียนโดยได้รับแนวคิดสำหรับการพัฒนาเมืองให้เหมาะสมกับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับชุมชนเพื่อความยั่งยืนด้วยความร่วมมือของภาคประชาสังคมและพลังของเยาวชนในชุมชน เป็นการเสริมสร้างทุนทางสังคมในลักษณะของทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณค่าให้กับชุมชนได้เป็นอย่างดี

การนำเสนอแนวคิดและผลงานการออกแบบผังเมือง “PA DAENG can live” ภายใต้แนวคิด “เมืองที่ตอบรับกับความหลากหลายของผู้คน สู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน” ได้เข้าร่วมนำเสนอผลงานในการแข่งขันนำเสนอแนวคิดและการออกแบบผังเมือง “Inclusive cities for wellbeing of life: เมืองที่นับรวมทุกคน” กิจกรรมการแข่งขันทักษะวิชาการ เนื่องในโครงการเปิดกล่องซอล์กปีที่ 21 ประจำปีการศึกษา 2566 ภายใต้กรอบแนวคิด “Transformative Learning to well-being of life การเรียนรู้จากการปรับเปลี่ยนมโนทัศน์ สู่โลกาภิวัตน์แห่งความสุข” จัดขึ้นโดยคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เมื่อวันที่ 15 ธันวาคม พ.ศ.2566 โดยได้รับรางวัลเหรียญทอง จากการนำเสนอแนวคิดและผลงานดังกล่าว

โดยคุณค่าและความสำเร็จที่สำคัญที่สุดคือคุณค่าที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนซึ่งได้ลงมือปฏิบัติและเรียนรู้จากกรณีศึกษาและกระบวนการคิดเชิงออกแบบผ่านการศึกษาพื้นที่ที่เป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตของผู้เรียน สร้างความเปลี่ยนแปลงเชิงบวกแก่สังคมที่ผู้เรียนเป็นสมาชิก และตกผลึกเป็นมโนทัศน์ในการเป็นผู้เรียนรู้และร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรมในการแก้ปัญหาและพัฒนาสังคมให้เกิดความยั่งยืนเชิงสหวิทยาการ



ภาพที่ 5-6 การนำเสนอแนวคิดและผลงานการออกแบบผังเมือง
ณ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

จากการนำเสนอแนวคิดและผลงานการออกแบบผังเมืองในครั้งนี้ได้รับเกียรติจากคณาจารย์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่เป็นผู้ตัดสิน ดังนี้

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิษฐ นาลี	อาจารย์ประจำสาขาสังคมศาสตร์การศึกษา ภาควิชาพื้นฐานและการพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
อาจารย์ ดร.ชฎานิตย์ ยิ้มสวัสดิ์	อาจารย์ประจำสาขาสังคมศึกษา ภาควิชาหลักสูตร การสอนและการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์
อาจารย์ ดร.ชาคริน เพชรานนท์	อาจารย์ประจำภาควิชาภูมิศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์

โดยได้รับคำแนะนำสำหรับการพัฒนาผลงานให้สมบูรณ์และแนะนำแนวทางการสร้างคุณค่าแก่สังคมมากยิ่งขึ้น

5. สรุปผลการวิจัย

ในบริบทสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การจัดการเรียนรู้ต้องตอบรับกับความท้าทายรอบด้าน โดยเฉพาะด้านเทคโนโลยีและการดำเนินชีวิต กระบวนการจัดการเรียนรู้ภายใต้แนวคิดพหุทรรศน์ (Multi-perspective) จึงมุ่งเน้นการคิดเชิงระบบที่เหมาะสมกับการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และการพัฒนาความยั่งยืน มีบทบาทสำคัญในสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เพื่อเตรียมพลเมืองให้พร้อมรับมือกับอนาคต ดังตัวอย่างกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ได้นำเสนอผ่านบทความนี้ที่มุ่งวิเคราะห์เหตุการณ์สำคัญและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองในท้องถิ่น นักเรียนได้นำกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) มาประยุกต์ใช้เพื่อแก้ปัญหาและสร้างสรรค์ผลงาน เช่น การออกแบบผังเมือง “PA DAENG can live” ภายใต้แนวคิด “เมืองที่ตอบรับกับความหลากหลายของผู้คน สู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน” ซึ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนศึกษาและแก้ปัญหาจากบริบทท้องถิ่น โดยได้รับคำแนะนำจากครูผู้สอนในบทบาทโค้ชที่อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ และการสะท้อนคิดเป็นระยะ ผลงานที่เกิดขึ้นไม่เพียงแต่ช่วยพัฒนาทักษะและศักยภาพของผู้เรียน แต่ยังมีคุณค่าในการสร้างแนวคิดสำหรับการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน ความสำเร็จนี้สะท้อนถึงศักยภาพของกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่นำไปสู่การพัฒนาสังคมและการสร้างพลเมืองที่มีความคิดสร้างสรรค์ พร้อมทั้งมุ่งเน้นความยั่งยืนในระดับสหวิทยาการ

6. เอกสารอ้างอิง

- ชรินทร์ มั่งคั่ง. (2559). *ขนาดตวิทยา : ทฤษฎีและเทคนิคการจัดการเรียนรู้สังคม*. โครงการตำราและหนังสือคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พรหมพิริยะ ถ้อยคำ. (2566). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา เพื่อส่งเสริมมนทัศน์ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. *วารสารวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์*, 2(2), 63-83.
- สุภัค แก้วศรีปัญญา และชรินทร์ มั่งคั่ง. (2566). การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาแบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงพหุทรรศน์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัฒโนทัยพายัพ จังหวัดเชียงใหม่. *วารสารวิชาการ สถาบันเทคโนโลยีภาคตะวันออกแห่งสุวรรณภูมิ*, 2(1), 17-29.
- สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา. (2562). *มาตรฐานการศึกษาของชาติ พ.ศ. 2561*. 21 เซ็นจูรี.