

ผลการใช้พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งเรียนรู้ร่วมกับการใช้กระบวนการละคร ตามแนวทาง
การจัดการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
The Result of Using Museums as Learning Sources Combined with the Use of
Drama Processes According to Active Learning Management Approach to
Develop Creativity of Mathayom 4 Students

กฤตชัย ชุมแสง^{1*}Krittachai Chumsaeng^{1*}

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลการใช้พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งเรียนรู้ร่วมกับการใช้กระบวนการละคร ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และ 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องการสร้างองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์ รายวิชาประวัติศาสตร์ รหัสวิชา ส31104 การดำเนินการวิจัยเป็นรูปแบบกลุ่มทดลองกลุ่มเดียว กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ห้องเรียนที่ 8 โรงเรียนนครขอนแก่นที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 35 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์จากผลงานละคร และ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการศึกษาพบว่า 1) ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนอยู่ในระดับมาก และ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน มีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 จำนวน 28 คน จากนักเรียนทั้งหมด 35 คน คิดเป็นร้อยละ 80.00 และมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 32.08 คะแนน จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80.19

คำสำคัญ: พิพิธภัณฑ์ แหล่งเรียนรู้ในชุมชน กระบวนการละคร การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ความคิดสร้างสรรค์

¹โรงเรียนนครขอนแก่น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาขอนแก่น

¹Nakhon Khon Kaen School, The Secondary Educational Service Area Office Khon Kaen

*Corresponding Author, e-mail: krittachai.c@kkumail.com

Abstract

This research aims to 1) investigate the effects of utilizing museums as learning resources, combined with drama processes grounded in an active learning management approach, to enhance the creativity of Mathayom 4 Students and 2) evaluate the academic achievements of these students in Unit 1: Creation of Historical Knowledge within the History subject (SO31104). This study utilizes a single-group experimental design involving a sample of 35 Mathayom 4, class 8 students from Nakhon Khon Kaen School enrolled in the second semester of the 2023 academic year. The sample was selected using cluster random sampling, with the classroom as the sampling unit. The research instruments comprised 1) a creativity assessment form for drama works and 2) an achievement test. The findings indicate that: 1) the creativity levels of students were high (mean = 3.78, SD = 0.66), and 2) regarding academic achievement, 28 out of the 35 students (80 percent) met the passing criterion of 80 percent, achieving an average score of 32.08 out of a total score of 40, which corresponds to 80.19 percent (SD = 3.44).

Keywords: Museum, Community Learning Resources, Drama Processes, Active Learning Management, Creativity

บทนำ (Introduction)

การศึกษา 4.0 เป็นยุคที่มุ่งเน้นการบูรณาการองค์ความรู้จากทั่วโลกอย่างสร้างสรรค์เพื่อพัฒนานวัตกรรมที่ตอบสนองความต้องการของสังคมในศตวรรษที่ 21 แต่ Office of the Basic Education Commission (2017) ได้นำเสนอมุมมองว่า การศึกษาในปัจจุบันยังห่างไกลจากเป้าหมายนี้ เนื่องจากการเรียนการสอนยังคงยึดติดรูปแบบเดิม และผู้เรียนขาดปฏิสัมพันธ์กับสังคมจริง การขับเคลื่อนการศึกษายุค 4.0 ให้สำเร็จต้องคำนึงถึงปัจจัยหลัก 3 ประการ ได้แก่ การใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือแสวงหาความรู้ การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และการสร้างปฏิสัมพันธ์กับสังคม ซึ่ง Phothiyan (2019) ระบุว่า การพัฒนาคุณลักษณะเหล่านี้ในตัวผู้เรียนไม่เพียงสอดคล้องกับเป้าหมายของการศึกษายุค 4.0 แต่ยังเป็นข้อกำหนดสำคัญสำหรับการศึกษาในศตวรรษที่ 21 อีกด้วย

แม้นโยบายการศึกษาระดับชาติจะมุ่งส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการมีปฏิสัมพันธ์กับสังคม แต่สภาพการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันยังคงเน้นการบรรยายและการท่องจำเพื่อสอบ ส่งผลให้ผู้เรียนขาดทักษะการคิดและกระบวนการทำงานที่จำเป็น การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง จึงเป็น

แนวทางสำคัญในการพัฒนาการศึกษา โดยผู้สอนต้องสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่หลากหลาย และส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นคว้าและแก้ปัญหาด้วยตนเองจากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ซึ่งการจะพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความความคิดสร้างสรรค์นั้น การจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย (Passive Learning) สามารถเพิ่มผลการเรียนรู้ได้เพียงร้อยละ 50 ในขณะที่การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) ผ่านการนำเสนอ การจำลองสถานการณ์ และการฝึกปฏิบัติจริง สามารถเพิ่มผลการเรียนรู้ได้ถึงร้อยละ 90 อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนจดจำความรู้ได้นานและลึกซึ้งกว่า เนื่องจากผู้เรียนได้เปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ มาเป็นผู้ร่วมสร้างความรู้ (Chantong, 2017)

การส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ใกล้สถานศึกษาในรูปแบบพิพิธภัณฑ์ จึงน่าจะเป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักศึกษาค้นหาความรู้ด้วยตนเองจากหลักฐานที่จัดแสดงอยู่อย่างหลากหลายเพื่อช่วยให้เข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้น ซึ่ง Silanoi (2002) ได้นำเสนอหลักการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษาว่า ครูผู้สอนควรจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทท้องถิ่นและความต้องการในมิติต่าง ๆ โดยมีแนวทางสำคัญ ได้แก่ 1) การบูรณาการการศึกษาให้เป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตชุมชน 2) การประยุกต์ใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ตรงแก่ผู้เรียนอย่างสูงสุด 3) การส่งเสริมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติเพื่อพัฒนาทักษะการคิดและการปฏิบัติ และ 4) การขยายขอบเขตการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นนอกห้องเรียน เนื่องด้วยธรรมชาติของวิชาสังคมศึกษาที่มุ่งศึกษาพฤติกรรมมนุษย์และสภาพแวดล้อม จึงควรเน้นการจัดประสบการณ์ตรง โดยใช้ทรัพยากรในบริบทแวดล้อมเป็นสื่อการเรียนรู้ สอดคล้องกับ Rock (2022) ที่กล่าวว่า การให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในห้องเรียนและเรียนรู้ในชุมชนของตนเองทำให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างสถานศึกษาและชุมชน เสริมสร้างทักษะการมีส่วนร่วมของพลเมืองที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชนและสถานศึกษา ตลอดจนเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนเอง

อีกทั้งการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิคการแสดงละคร สามารถสร้างการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงได้อีกทางหนึ่ง ช่วยให้ผู้เรียนมีการปฏิสังสรรค์ทางความคิดและปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นผ่านการทำงานร่วมกัน เป็นการใช้นวัตกรรมเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-based Learning) นำผู้เรียนเข้าสู่สถานการณ์จำลองที่คล้ายจริง กระบวนการเรียนรู้ของสมองจะถูกขับเคลื่อนอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนได้ลงมือและเห็นสิ่งที่ตนเองปฏิบัติ ถือได้ว่าเป็นการสอนตัวเองด้วยตนเอง (Sophonsuwapap, 2021) การแสดงละครจึงเหมาะที่จะนำมาใช้ในบูรณาการกับเนื้อหาวิชา เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้ผู้เรียนเกิดความรู้ เกิดทักษะ คุณลักษณะและความคิดสร้างสรรค์ได้ ซึ่งผลการวิจัยที่เกี่ยวกับการนำละครมาใช้ในการจัดการศึกษา พบว่า ละครสามารถเป็นสื่อที่ใช้จัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้ โดยทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาความรู้ เกิดทักษะ มีความคิดสร้างสรรค์และมีคุณลักษณะที่ดี (Chumsaeng and Srithon, 2022)

การใช้แหล่งเรียนรู้ที่เป็นพิพิธภัณฑ์ร่วมกับกระบวนการละครจะเป็นการปรับกระบวนการทัศน์ใหม่ ซึ่งแต่เดิมในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ส่วนใหญ่เน้นสอนแบบบรรยายตามเนื้อหา

ในหนังสือเรียนซึ่งอาจเกิดจากเนื้อหาที่แน่นจนเกินไป ทำให้ผู้เรียนรับความรู้จากครูเพียงฝ่ายเดียว และมุ่งเรียนแบบท่องจำเพื่อสอบโดยเฉพาะ ทำให้ผู้เรียนขาดทักษะการคิด ไม่สามารถเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนรู้ได้ ส่งผลให้การเรียนรู้ไม่มีความหมายกับผู้เรียน ด้วยเหตุนี้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่อาศัยเทคนิคและวิธีการต่าง ๆ ในการลดทอนเนื้อหาในหนังสือแต่เพิ่มความรู้จากแหล่งเรียนรู้จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้นเกิดกระบวนการคิดเชื่อมโยงจากสิ่งที่เรียนรู้ และเกิดความคิดสร้างสรรค์ จากปัญหาและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงใช้พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งเรียนรู้ ร่วมกับการใช้กระบวนการละคร ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 การวิจัยนี้จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้จากการท่องจำไปสู่การคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจะเป็นประโยชน์โดยตรงต่อนักเรียน ครู และระบบการศึกษาในการสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่มีความหมาย และมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย (Research Objectives)

1. เพื่อศึกษาผลการใช้พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งเรียนรู้ร่วมกับการใช้กระบวนการละคร ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องการสร้างองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์ รายวิชาประวัติศาสตร์ รหัสวิชา ส31104

การทบทวนวรรณกรรม (Review Literature)

1. การใช้พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งเรียนรู้

พิพิธภัณฑ์เป็นเครื่องมือทางการศึกษาที่มีบทบาทสำคัญมาอย่างยาวนาน แต่น่าเสียดายที่การใช้ประโยชน์จากพิพิธภัณฑ์มักถูกจำกัดอยู่เพียงการเดินชมวัตถุจัดแสดงอย่างผิวเผิน ส่งผลให้ภาพลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ในสายตาผู้เรียน โดยเฉพาะในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลายเป็นเพียงสถานที่เก็บรวบรวมโบราณวัตถุที่ขำระทุตรโทรมและน่าเบื่อหน่าย อย่างไรก็ตาม การพัฒนาพิพิธภัณฑ์ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสามารถทำได้ด้วยการสร้างสรรค์กิจกรรมที่หลากหลาย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สัมผัสประสบการณ์ตรง (Ruso and Topdal, 2014) การใช้พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์จะช่วยเชื่อมโยงองค์ความรู้ท้องถิ่นสู่มิติสากล พร้อมทั้งหล่อหลอมให้ผู้เรียนพัฒนาทั้งด้านความคิด ทักษะคิด และค่านิยมที่ดี อีกทั้งยังปลูกฝังนิสัยใฝ่รู้ใฝ่เรียน และทักษะการแสวงหาความรู้ ซึ่งล้วนเป็นคุณลักษณะที่มีความหมายและคุณค่าอย่างยิ่งต่อการพัฒนาผู้เรียน (Katang, 2018)

2. กระบวนการละคร ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

แนวคิดละครเพื่อการเรียนรู้ (Theatre for Learning) เป็นกระบวนการพัฒนาผู้เรียนผ่านกิจกรรมทางการละครที่เน้นการเรียนรู้มากกว่าการแสดง โดย Sophonsuwapap (2021) อธิบายว่าเป็นการเรียนรู้

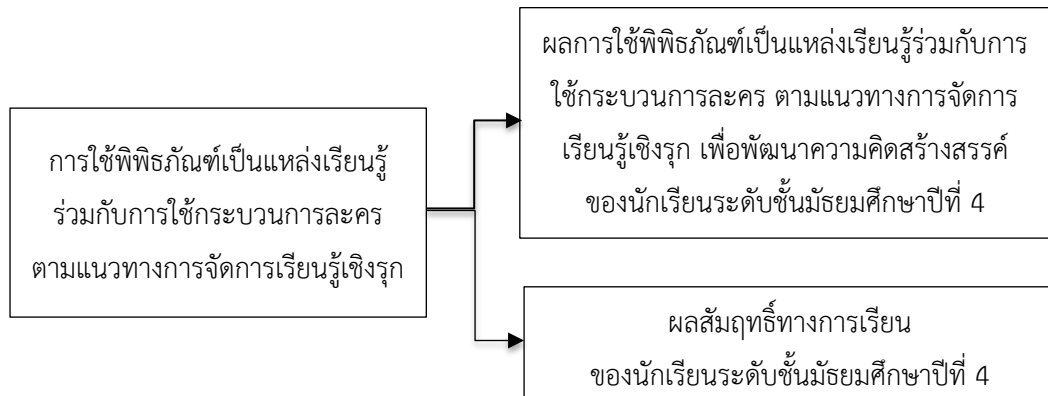
ชีวิตผ่านการลงมือปฏิบัติจริงและการปฏิสัมพันธ์ในสถานการณ์จำลอง ซึ่ง Dhamrung (2004) ได้เสนอว่าเป็นการนำประเด็นปัญหาที่เด็กเผชิญในชีวิตประจำวันมาสร้างเป็นละครที่กระตุ้นให้ผู้ชมร่วมคิดวิเคราะห์ สอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่ Vinitasatitkun and Yaemkwan-yuen (2022) อธิบายว่าเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับกระบวนการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ โดยเน้นการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง การสร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์ตรง และการเชื่อมโยงเนื้อหา กับประสบการณ์ของผู้เรียน ซึ่งนำไปสู่ความเข้าใจที่ลึกซึ้งและการประยุกต์ใช้ความรู้ในชีวิตจริง

3. การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ตามแนวคิดของ Phanmanee (2004) การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สามารถบูรณาการเข้าสู่ กิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายตามหลักสูตร เช่น กิจกรรมทัศนศิลป์ การเคลื่อนไหวและจังหวะ ดนตรีและการขับร้อง ประติมากรรม และกิจกรรมทางภาษา โดยต้องอาศัยการจัดการเรียนรู้และออกแบบกิจกรรม ที่มีเป้าหมายชัดเจนอย่างเป็นระบบ ซึ่งสอดคล้องกับ Moonkham (2004) ที่เสนอองค์ประกอบสำคัญ 10 ประการ ในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในชั้นเรียน ได้แก่ การพัฒนากระบวนการคิดหลากหลายมิติ การพัฒนาผลผลิตทางความคิด การเสริมสร้างองค์ความรู้พื้นฐาน การสร้างความท้าทายทางปัญญา การสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ การเสริมสร้างความเชื่อมั่น การใช้คำถามเชิงสร้างสรรค์ การประเมินผลเชิงพัฒนาการ การจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ และการบริหารจัดการชั้นเรียนอย่างยืดหยุ่น

กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดการใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นแหล่งเรียนรู้ของ Ruso and Topdal (2014) และ Katang (2018) แนวคิดกระบวนการละคร ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ของ Sophonsuwapap (2021), Dhamrung (2004) และ Vinitasatitkun and Yaemkwan-yuen (2022) และแนวคิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของ Phanmanee (2004) และ Moonkham (2004) มาพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 รายละเอียด ดังภาพ 1



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย (Methodology)

1. ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ห้องเรียนที่ 1-8 จำนวน 315 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ห้องเรียนที่ 8 โรงเรียนนครขอนแก่นที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 35 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์จากผลงานละคร (Performance Arts) ที่ประเมินโดยผู้สอน ผู้เรียน และผู้ทรงคุณวุฒิ ประกอบด้วยรายการประเมินตามกระบวนการสร้างสรรค์บทละคร และการนำเสนอผลงานละคร จำนวน 8 ข้อ ที่ครอบคลุมการคิดสร้างสรรค์ ทั้ง 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ความคิดริเริ่ม (Originality) 2) ความคิดคล่องตัว (Fluency) 3) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และ 4) ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัย จำนวน 40 ข้อ

3. การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยใช้วิธีตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยการให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ทำการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาแล้ววิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์จากผลงานละคร พบว่ารายการประเมินทุกข้อมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 แสดงว่าสามารถนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างได้ ส่วนการหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 40 ข้อ ผู้วิจัยนำไป ทดลอง (Try out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 35 คน เพื่อตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้ 1) การวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบผลการวิเคราะห์ พบว่า แบบทดสอบที่มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.32-0.76 และค่าอำนาจจำแนก (r)

อยู่ระหว่าง 0.26-0.84 แสดงว่าข้อสอบมีความยากและอำนาจจำแนกผ่านเกณฑ์ สามารถนำไปใช้กับกลุ่มทดลองได้ จำนวน 40 ข้อ และ 2) การวิเคราะห์ความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้สูตรของ Kuder Richardson (KR20) พบว่า แบบทดสอบมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.88 แสดงว่าแบบทดสอบมีความเหมาะสมในระดับมากในการนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูล จากนั้นจัดพิมพ์เป็นแบบทดสอบฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลผลการใช้พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งเรียนรู้ร่วมกับการใช้กระบวนการละคร ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาประวัติศาสตร์ รหัสวิชา ส31104 จำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้ เวลา 10 ชั่วโมง (แบบในเวลาเรียน 5 ชั่วโมง และนอกเวลาเรียน 5 ชั่วโมง) ใช้เวลารวม 5 สัปดาห์ จากนั้นประเมินความคิดสร้างสรรค์จากผลงานละคร โดยประเมินแบบมีส่วนร่วมจาก 3 ภาคส่วน ได้แก่ ครูผู้สอน ผู้เรียน และผู้ทรงคุณวุฒิ หลังเสร็จสิ้นกิจกรรมการเรียนการสอน และทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องการสร้างองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์ โดยผู้วิจัยได้เลือกพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติขอนแก่น อำเภอเมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น ซึ่งอยู่ห่างจากโรงเรียนนครขอนแก่น 13 กิโลเมตร จัดแสดงเรื่องราวก่อนประวัติศาสตร์ ประวัติศาสตร์สมัยทวารวดี ลพบุรี ล้านช้าง รัตนโกสินทร์ และประวัติเมืองขอนแก่น รวมถึงศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านอีสาน ลักษณะเด่นคือเป็นสถานที่จัดแสดงเรื่องราวโดยใช้หลักฐานทางประวัติศาสตร์เชื่อมโยงหลากหลายยุคสมัย ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการโดยใช้กระบวนการละคร ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ดำเนินกิจกรรมตามลำดับ ดังนี้

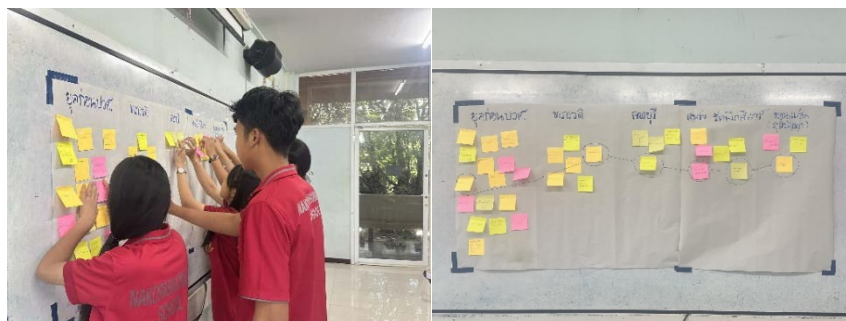
4.1 กระบวนการศึกษาแหล่งเรียนรู้และนำเสนอประสบการณ์

4.1.1 กิจกรรมค้นหาที่สิ่งที่ชอบ โดยให้ผู้เรียนเลือกหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่เป็นหลักฐานขั้นต้นที่ชอบจะเป็นยุคใดก็ได้ จำนวน 1 ชิ้น ที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติขอนแก่น โดยบอกรายละเอียดยุคสมัย ลักษณะของหลักฐาน สถานที่พบ และอื่น ๆ ที่สามารถนำเสนอเรื่องราวแก่ผู้อื่นได้ จากนั้นนำเสนอหลักฐาน โดยให้ผู้เรียนนำเสนอหลักฐานที่ตนเองสนใจในชั้นเรียนคนละไม่เกิน 2 นาที รายละเอียดดังภาพ 2



ภาพ 2 ผู้เรียนลงพื้นที่ศึกษาแหล่งเรียนรู้ ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติขอนแก่น

4.1.2 กิจกรรมการเชื่อมโยงองค์ความรู้ โดยให้ผู้เรียนจัดกลุ่มหลักฐานที่สนใจว่าอยู่ในสมัยใดตามลำดับยุคสมัยในการศึกษาประวัติศาสตร์ ได้แก่ 1) สมัยก่อนประวัติศาสตร์ 2) สมัยทวารวดี 3) สมัยลพบุรี 4) สมัยล้านช้าง 5) สมัยรัตนโกสินทร์ (ยุคตั้งเมืองขอนแก่น) และ 6) ศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านอีสานในปัจจุบัน จัดทำเป็นตารางบนกระดาน จากนั้นใช้เทคนิค Force Connection เพื่อสร้างเครือข่ายระหว่างสิ่งต่าง ๆ ในแต่ละยุค เพื่อเตรียมพัฒนาไปสู่สิ่งใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อนหรือที่เรียกว่านวัตกรรม (Innovation) เป็นการเปิดโอกาสให้เกิดกระบวนการคิดที่ไม่ยึดติดกับกรอบความคิดแบบเดิม ๆ โดยผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงภายใต้แนวคิดเรื่อง “ความเชื่อ” ในแต่ละยุค ได้แก่ 1) “กลองมโหระทึก” ในสมัยก่อนประวัติศาสตร์ 2) “ใบเสมาหินทรายจำหลัก” ในสมัยทวารวดี 3) “พระพิมพ์แบบมหายาน” ในสมัยลพบุรี 4) “พระพุทธรูปปางมารวิชัยศิลปะล้านช้าง” ในสมัยล้านช้าง 5) “ตราประทับแกะสลักรูปเทวดาเหาะ” ในสมัยรัตนโกสินทร์ (ยุคตั้งเมืองขอนแก่น) และ 6) “สิม” ศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านอีสานในปัจจุบัน เมื่อเชื่อมโยงแล้วทำการประกอบสร้างเรื่องราวเป็นเรื่องเล่า รายละเอียดดังภาพ 3



ภาพ 3 กิจกรรมการเชื่อมโยงองค์ความรู้

4.2 กระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้

4.2.1 การประกอบสร้างเรื่องราวเป็นเรื่องเล่า ผ่านการปั้นดินน้ำมันของทั้งชั้น โดยแบ่งผู้เรียนออกเป็น 6 กลุ่ม เพื่อให้ได้ภาพ 6 ภาพ บอกเล่าเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ที่เชื่อมโยงแต่ละยุคสมัยเข้าไว้ด้วยกันโดยใช้ประเด็นเรื่อง “ความเชื่อ” รายละเอียดดังภาพ 4



ภาพ 4 การปั้นดินน้ำมันประกอบสร้างเรื่องราวของนักเรียน

4.2.2 ทำการเชื่อมโยงแต่ละภาพเข้าด้วยกันเป็นโครงเรื่อง โดยการให้ผู้เรียนนำเสนอตามตารางโครงเรื่อง ซึ่งเป็นลักษณะการต้นสด ตามตารางโครงเรื่องที่ผู้สอนได้ออกแบบไว้ รายละเอียดดังตาราง 1 และภาพ 5

ตาราง 1 โครงเรื่อง

ลำดับ	ฉาก	ความคิดหลัก
1	เปิดเรื่องและเข้าสู่ยุคก่อนประวัติศาสตร์	นำเสนอประเด็นทางประวัติศาสตร์ที่ร้อยเรียงอายุยุคสมัยต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกัน แต่มี “ความเชื่อ” เป็นจุดร่วมเดียวกัน
2	ยุคสมัยทวารวดีอันรุ่งเรือง	บ้านเมืองในอดีตรับอิทธิพลทางพุทธศาสนามาสร้างสรรค์วัฒนธรรมยุคทวารวดีที่มีใบเสมาที่เป็นเอกลักษณ์
3	วัฒนธรรมลพบุรี (ขอม) ในพื้นที่	ยุคลพบุรีมีการยอมรับนับถือพุทธศาสนาแบบมหายาน ที่เห็นได้จากพระพิมพ์
4	ผู้คนชาวลาวล้านช้าง สร้างสรรค์วัฒนธรรม	ผู้คนในยุคสมัยต่อมาที่สั่งสมภูมิปัญญาและวัฒนธรรม กระทั่งถึงปัจจุบัน
5	ขอนแก่นยุคสร้างบ้านแปงเมืองสมัยรัตนโกสินทร์	เมืองขอนแก่นพัฒนาสภาพรสืบต่อมาในสมัยรัตนโกสินทร์
6	ศิลปวัฒนธรรมอีสานในปัจจุบันและสรุปปิดฉาก	สรุปร้อยเรียงทุกเรื่องราวทั้ง 5 ยุค จากอดีตถึงปัจจุบัน ที่มี “ความเชื่อ” เป็นจุดร่วมเดียวกัน



ภาพ 5 การประกอบสร้างเรื่องราวของนักเรียนโดยการค้นสด

4.2.3 ผู้เรียนทำการระดมสมองในกลุ่มเขียนเป็นบทพูดจากนั้นทำการอ่านบทละครและฝึกซ้อมเพื่อให้เรื่องราวเชื่อมโยงและร้อยเรียงกัน จากนั้นทำการแสดงตามกระบวนการที่ประกอบด้วยฉากการแสดงจำนวน 6 ฉาก รายละเอียดดังภาพ 6



ภาพ 6 การอ่านบทละครเพื่อฝึกซ้อม และการแสดงละคร

4.3 กระบวนการเสวนาหลังการแสดง

4.3.1 หลังจากการแสดงเสร็จสิ้น ผู้เรียนและผู้วิจัยได้ทำการร่วมกันวิเคราะห์ประเด็นปัญหาที่สามารถนำข้อคิดที่ได้จากการพูดคุยมาใช้ในการดำรงชีวิตตามลักษณะละครประเด็นศึกษา รวมถึงประโยชน์ที่ได้จากการใช้พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งเรียนรู้สู่กระบวนการละคร ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 รายละเอียดดังภาพ 7



ภาพ 7 การเสวนาหลังการแสดง

4.3.2 การประเมินความคิดสร้างสรรค์จากผลงานละคร โดยผู้สอน จำนวน 1 คน ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน และผู้เรียนที่มาจากฝ่ายนักแสดง ฉาก เสียงและแสง เสื้อผ้าอาภรณ์ (Costume) และแต่งหน้า ทำผม (Make-up Artist) ฝ่ายละ 1 คน รวมทั้งหมด จำนวน 9 คน และและทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 40 ข้อ

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติบรรยาย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ได้แก่ 1) ความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์จากแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์จากผลงานละคร โดยนักเรียนต้องผ่านเกณฑ์การประเมินอยู่ในระดับปานกลางขึ้นไป และ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิเคราะห์จากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยมีเกณฑ์การผ่านร้อยละ 80 (Promwong, 2013)

ผลการวิจัย (Research Results)

1. การใช้พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งเรียนรู้ร่วมกับการใช้กระบวนการละคร ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ใช้เกณฑ์การแปลผลแบบมาตรวัดประมาณค่า 5 ระดับ (Chongnimitsataporn, 2011) ที่ให้คะแนนตามสัดส่วนของการปฏิบัติ (Dankongrak, 2020) เป็น Rubric ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น คือ ปฏิบัติมากที่สุด ได้ 5 คะแนน ปฏิบัติมาก ได้ 4 คะแนน ปฏิบัติปานกลาง ได้ 3 คะแนน ปฏิบัติน้อย ได้ 2 คะแนน ปฏิบัติน้อยที่สุด ได้ 1 คะแนน ซึ่งความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมีผลการประเมิน รายละเอียดดังตาราง 2

ตาราง 2 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

รายการประเมิน	ประเภทของ ความคิดสร้างสรรค์				คะแนน เฉลี่ย (\bar{X})	SD	ระดับ
	คิดริเริ่ม	คิดค้น	คิดยืดหยุ่น	คิดละเอียดลออ			
1. การศึกษาเพื่อหาข้อมูลเพิ่มเติมจนเกิดเป็นข้อค้นพบทางความคิดที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานละคร	✓				3.44	0.53	ปานกลาง
2. การเสนอแนวความคิดเห็นใหม่ ๆ เพื่อนำมาแลกเปลี่ยนในการสร้างสรรค์ผลงานละคร	✓				3.44	0.53	ปานกลาง
3. การวิเคราะห์ข้อมูลจากหลากหลายแหล่งข้อมูลจนเกิดเป็นองค์ความรู้ที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานละคร		✓			3.44	0.73	ปานกลาง
4. การร่วมกันสังเคราะห์ข้อมูลจนไปสู่อุสรูปในการสร้างสรรค์ผลงานละคร		✓			4.00	0.50	มาก
5. การเห็นปัญหาอุปสรรค และเห็นวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างหลากหลายวิธี			✓		3.78	0.83	มาก
6. การร่วมกันแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างหลากหลายนำไปสู่ความสำเร็จในการสร้างสรรค์ผลงานละคร			✓		3.78	0.44	มาก
7. การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลที่ศึกษาเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่มีประโยชน์และนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานละคร				✓	4.11	0.78	มาก
8. การนำเสนอองค์ความรู้ได้อย่างครบถ้วนน่าสนใจ				✓	4.22	0.44	มาก
รวม					3.78	0.66	มาก

จากตาราง 2 พบว่า ผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า การนำเสนอองค์ความรู้ได้ครบถ้วนน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดรองลงมาคือ การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลที่ศึกษาเป็นองค์ความรู้ที่มีประโยชน์และนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ละคร และการร่วมกันสังเคราะห์ข้อมูลจนไปสู่อุสรูปในการสร้างสรรค์ละคร ตามลำดับ

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนจากการใช้พิพิธภัณฑน์เป็นแหล่งเรียนรู้ร่วมกับการใช้กระบวนการละคร ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 รายละเอียดดังตาราง 3

ตาราง 3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

จำนวน นักเรียน	คะแนน เต็ม	คะแนนที่ ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80	นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์			คะแนนที่ได้	
			จำนวน (คน)	ร้อยละ	\bar{X}	ร้อยละ	SD
35	40	32	28	80.00	32.08	80.19	3.44

จากตาราง 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 28 คน จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด 35 คน คิดเป็นร้อยละ 80.00 และมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 32.08 คะแนน จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80.19

อภิปรายผลการวิจัย (Discussion)

1. การใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นแหล่งเรียนรู้ร่วมกับกระบวนการละครตามแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ทำให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า การนำเสนอองค์ความรู้ได้ครบถ้วนน่าสนใจมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมาคือ การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลที่ศึกษาเป็นองค์ความรู้ที่มีประโยชน์และนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ละคร การร่วมกันสังเคราะห์ข้อมูลจนไปสู่ข้อสรุปในการสร้างสรรค์ละคร ตามลำดับ ทั้งนี้เกิดจากการนำผู้เรียนไปสัมผัสประสบการณ์จริงจากหลักฐานชั้นต้นที่เป็นวัตถุโบราณและเอกสารดั้งเดิม และหลักฐานชั้นรองที่เป็นงานวิชาการในพิพิธภัณฑสถาน ช่วยกระตุ้นกระบวนการคิดอย่างเป็นรูปธรรม โดยเฉพาะความคิดนอกขนาน (Divergent Thinking) ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนคิดหลายทิศทาง ซึ่งสะท้อนจากผลการวิจัยที่พบว่านักเรียนมีความสามารถในการนำเสนอองค์ความรู้ได้ครบถ้วนน่าสนใจ วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเป็นองค์ความรู้ที่มีประโยชน์ และร่วมกันสังเคราะห์ข้อมูลจนได้ข้อสรุปในการสร้างสรรค์ละคร ซึ่งการเรียนรู้ลักษณะนี้ช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงข้อมูล คิดอย่างสร้างสรรค์ และแปลงความรู้ไปสู่การแสดงละครได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ Nillapun and Vanichwatanavorachai (2015) ที่พบว่า นวัตกรรม การเรียนรู้ที่บูรณาการพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นช่วยส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้ดี และสอดคล้องกับ Plungsricharoen suk and Jongwutiwes (2014) ที่พบว่า การใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านการเชื่อมโยงประวัติศาสตร์กับจินตนาการ สร้างความภาคภูมิใจในท้องถิ่น และก่อให้เกิดเครือข่ายความร่วมมือในชุมชน

2. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 จำนวน 28 คน จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด 35 คน คิดเป็นร้อยละ 80.00 ทั้งนี้เนื่องจากการใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นแหล่งเรียนรู้ร่วมกับกระบวนการละคร ช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างเป็นองค์รวม โดยนักเรียนไม่เพียงแต่สามารถเรียนรู้เนื้อหาได้อย่างลึกซึ้ง แต่ยังสามารถเชื่อมโยงความรู้ คิดวิเคราะห์ และสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นำไปสู่การมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น สอดคล้องกับ Ausawasowan et al (2024) ที่พบว่า การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑสถานทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความสามารถในการสร้างองค์ความรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับ Laksana (2016) ที่ได้กล่าวถึง การจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์แบบดั้งเดิมที่เน้นเนื้อหาและผู้สอนเป็นศูนย์กลาง ส่งผลให้ผู้เรียนขาดโอกาสในการพัฒนาโน้ตทัศน์และกระบวนการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์อย่างแท้จริง อันนำไปสู่ความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนเกี่ยวกับธรรมชาติของวิชาประวัติศาสตร์ องค์ความรู้ที่ผู้เรียนได้รับจากการเรียนในรูปแบบดังกล่าวมักจำกัดอยู่ในระดับความจำเชิงข้อเท็จจริง อาทิ การจดจำเหตุการณ์ สถานที่ วิธีการ และบุคคลที่เกี่ยวข้อง ซึ่งเป็นความรู้ที่ขาดความคงทนและมีคุณค่าต่อการประยุกต์ใช้อย่างจำกัด การพัฒนาทักษะการคิดทางประวัติศาสตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการวิเคราะห์นัยสำคัญทางประวัติศาสตร์ จะช่วยเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนทั้งในด้านองค์ความรู้และทักษะกระบวนการ ผ่านการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการพิจารณาความสำคัญของเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ตามเกณฑ์ที่กำหนด การจัดการเรียนรู้ในลักษณะดังกล่าวเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะผ่านกระบวนการอภิปราย การตีความหลักฐานทางประวัติศาสตร์ และการให้เหตุผลด้วยตนเอง ซึ่งจะนำไปสู่ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ทั้งในด้านเนื้อหาและธรรมชาติของวิชาประวัติศาสตร์อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย (Recommendations)

ข้อเสนอแนะเพื่อการปฏิบัติ

1. ก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พิพิธภัณฑสถาน ครูควรวางแผนและเตรียมการอย่างรอบคอบ โดยสำรวจพื้นที่และประสานงานกับเจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑสถานล่วงหน้า จัดทำใบงานหรือแนวทางการทำกิจกรรมที่ชัดเจน และเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับการทำกิจกรรมที่จะบูรณาการกับละคร เพื่อให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ราบรื่น และบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ รวมทั้งเพื่อสร้างความปลอดภัยและความพร้อมให้กับนักเรียนในการสำรวจและเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียน
2. ในการจัดกิจกรรมละคร ควรแบ่งกลุ่มนักเรียนให้มีขนาดที่เหมาะสม ไม่ใหญ่เกินไปกำหนดเวลาในแต่ละขั้นตอนให้ชัดเจน และมีการสะท้อนคิดหลังทำกิจกรรมทุกครั้ง เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วม กระตุ้นกระบวนการคิด การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และให้นักเรียนได้ประเมินผลการทำงานของตนเองและกลุ่ม อันจะนำไปสู่การพัฒนาทักษะการเรียนรู้และการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ
3. ครูควรสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ เช่น ให้อิสระในการแสดงความคิดเห็น ไม่ตัดสินถูกผิดจนเกินไป และให้กำลังใจและคำแนะนำอย่างสร้างสรรค์

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยต่อไป

1. ควรมีการศึกษาผลของการใช้พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งเรียนรู้ร่วมกับกระบวนการละครที่มีต่อตัวแปรอื่น ๆ ที่สำคัญต่อผู้เรียน เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ ความสามารถในการทำงานร่วมกัน เจตคติต่อการเรียนประวัติศาสตร์หรือวัฒนธรรม
2. ควรมีการวิจัยในบริบทที่แตกต่างออกไป เช่น การศึกษากับผู้เรียนในระดับชั้นอื่น ๆ การเลือกใช้พิพิธภัณฑ์ประเภทอื่น ๆ
3. ควรมีการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลร่วมกับกิจกรรม เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ กระตุ้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน และขยายขอบเขตการเรียนรู้ให้ครอบคลุมและทันสมัยมากยิ่งขึ้น โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้เชิงรุก

References

- Ausawasowan, A., Busayanon, K., ... and Ponerut, T. (2024). The Effect of Learning Activities by Using Inquiry-Based Learning with a Virtual Museum on Academic Achievement and Knowledge Creation Ability for Undergraduate Social Studies Students. *Journal of Roi Kaensam Academi*, 9(3), 249-264. [In Thai].
- Chantong, K. (2017). Teaching of Social Studies in the 21st Century. *Academic Services Journal, Prince of Songkla University*, 28(2), 227-241. [In Thai].
- Chongnimitsatapom, P. (2011). *Innovation in Social Studies*. Khon Kaen: Khon Kaen Print. [In Thai].
- Chumsaeng, K. and Srithon, A. (2022). Dong Phayaa Fai Maha Wanastan Connects Isan Development: A Creation of Historical Drama for an Integration of Learning Management in 21st Century. *Silpakorn Educational Research Journal*, 14(1), 162-184. [In Thai].
- Dankongrak, C. (2020). *Development of Teaching Creative Thinking Skills*. Bangkok: Chulalongkorn University Press. [In Thai].
- Dhamrung, P. (2004). *Drama for Youth*. Bangkok: Chulalongkorn University Press. [In Thai].
- Katang, K. (2018). *The Management of Learning Resources to Support the Philosophy of Sufficiency Economy of Ban Mae Daet Noi School, Galyani Vadhana District, Chiang Mai Province*. (Master Thesis, Chiang Mai Rajabhat University). [In Thai].
- Laksana, K. (2016). Historical Thinking Development: Thinking about Historical Significance. *Journal of Liberal Arts, Ubon Ratchathani University*, 12(2), 137-158. [In Thai].
- Moonkham, S. (2004). *Analytical Thinking Strategy*. Bangkok: Parbpim. [In Thai].

- Nillapun, M. and Vanichwatanavorachai, S. (2015). The Development of Learning Innovation for Basic Education Level with Community Participation on Museum and Local Learning Resources for the Creative Learning. *Veridian E-Journal, Silpakom University*, 8(1), 48-61. [In Thai].
- Office of the Basic Education Commission. (2017). *Driving Thai Secondary Education 4.0. for Employment in the 21st Century*. Bangkok: Agricultural Cooperative Assembly Press Thailand. [In Thai].
- Phanmanee, A. (2004). *Train to Think Think Creative*. (3rd ed). Bangkok: Yaimai. [In Thai].
- Phothiyen, K. (2019). Creative Thinking: Talent that Teachers Should Create to Student. *Journal of Education, Silpakorn University*, 17(1), 9-27. [In Thai].
- Plungsrichoensuk, P. and Jongwutiwes, K. (2014). The Development of Lifelong Learning Activities Model with Community Participation on Museum and Local Learning Resources to Promote the Creative Learning. *Journal of Education Silpakorn University*, 12(1,2), 106-123. [In Thai].
- Promwong, C. (2013). Testing the Effectiveness of Media or Teaching Materials. *Silpakorn Educational Research Journal*, 5(1), 7-20. [In Thai].
- Rock, A. E. (2022). Bringing Geography to the Community: Community-based Learning and the Geography Classroom. *Geo Journal*, 87(2), 235-247.
- Ruso, L. and Topdal, E. B. (2014). The Use of Museums for Educational Purposes Using Drama Method. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 141(2014), 628–632.
- Silanoi, L. (2002). Gathering Knowledge Sources for Social Studies Research. *Journal of Education, Khon Kaen University*, 26(2), 32-41. [In Thai].
- Sophonsuwapap, P. (2021). Transformation of Learners' Worldview through a Drama Process for Learning. *Music and Performing Arts Journal*, 7(1), 144-161. [In Thai].
- Vinitasatitkun, P. and Yaemkwanyuen, C. (2022). Active Learning: Guidelines for Best Practice in the 21st Century. *Journal of Educational Innovation and Research*, 6(3), 921-933. [In Thai].