

การเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบเสวนาปัญหาฐานสถานการณ์จำลองอนาคต  
เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น  
**Developing History Dialogic Learning Based on Scenario Simulation to  
Promote Creative Thinking Skill of Junior High School Students**

ชรินทร์ มั่งคั่ง<sup>1</sup>, พิชามณูชัช ไชยพิเนตร<sup>2</sup> และ วรินทร์ สิริพงษ์ณภัทร<sup>3</sup>

Charin MangKhang<sup>1</sup>, Phichamon Chaiphinet<sup>2</sup> and Varintorn Siripongnapat<sup>3</sup>

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประเทศไทย

Faculty of Education, Chiang Mai University, Thailand

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

Received 12 June, 2024

Revised 5 September, 2024

Accepted 13 September, 2024

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ประเมินคุณภาพแผนการเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบเสวนาปัญหาฐานสถานการณ์จำลองอนาคตเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 2) ศึกษาผลลัพธ์การเรียนรู้แบบเสวนาปัญหาฐานสถานการณ์จำลองอนาคตที่ส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 28 คน และผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการสอนประวัติศาสตร์แบบเสวนาปัญหาฐานสถานการณ์จำลองอนาคต 2) แบบประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

จากผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการประเมินแผนการเรียนรู้แบบเสวนาปัญหาฐานสถานการณ์จำลองอนาคตสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในภาพรวมมีคุณภาพระดับมากที่สุด ( $M=4.52, SD=0.62$ )
2. การประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน หลังจากที่ได้เข้าร่วมการเรียนการสอนแบบเสวนาปัญหาฐานสถานการณ์จำลองอนาคต มีคะแนนร้อยละความก้าวหน้าคิดเป็นร้อยละ 44.63

**คำสำคัญ:** การเรียนรู้แบบเสวนาปัญหา, ทักษะการคิดสร้างสรรค์, สถานการณ์จำลองอนาคต

**Abstract**

This research aims to: 1) Evaluate quality history dialogic learning based on scenario simulation learning plan to promote creative thinking skill of junior high school students, and 2) study the result of this history dialogic learning based on scenario simulation learning plan to promote creative thinking skill of junior high school students. The sample group consists of 28 students from Mathayom 2/1 (Grade 8) and 5 experts. The research tools used were: 1) The history dialogic learning strategies based on scenario simulation learning plan to promote creative thinking skill of junior high school students, and 2) the student creative thinking assessment form.

The research findings revealed that:

1. The overall quality of history dialogic learning strategies based on scenario simulation learning plan to promote creative thinking skill of junior high school students was rated at the highest level ( $M=4.52$ ,  $SD=0.62$ ).

2. The evaluation of students' creative thinking skills, after participating in the future simulation-based dialogue-based learning, showed a progress rate of 46.63%.

**Keywords:** Dialogic Learning Strategies, Creative Thinking Skill, Scenario Simulation

**บทนำ**

ในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง การปกครอง วิกฤต สุขภาพ และการดำเนินชีวิต มนุษย์ต้องเผชิญกับปัญหาและความท้าทายที่หลากหลาย ดังนั้นทักษะพื้นฐานจากการศึกษา เช่น การอ่านออกเขียนได้ วิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์ อาจไม่เพียงพอสำหรับการดำเนินชีวิตในศตวรรษหน้าที่เครื่องจักรและหุ่นยนต์เข้ามาแทนที่แรงงานคน ดังนั้นเราควรมีทักษะสำคัญที่เทคโนโลยีและเครื่องจักรไม่สามารถทดแทนได้ เพื่อให้เราอยู่รอดได้ในศตวรรษปัจจุบัน ที่มีการกล่าวถึงและใช้กันอย่างแพร่หลายในปัจจุบันนั้นมาจากเครือข่าย องค์กรความร่วมมือ (Partnership for 21st Century Skills) หรือเรียกย่อว่าเครือข่าย P21 ที่ริเริ่มเกิดขึ้นในประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งว่าทักษะความคิดสร้างสรรค์เป็นหนึ่งในทักษะการคิดด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) ของศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาและสร้างความเจริญก้าวหน้าให้กับประเทศได้ เพราะประเทศใดก็ตามที่เต็มไปด้วยประชากรที่มีความสามารถทางการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ประเทศนั้นย่อมมีโอกาสในการพัฒนาและเจริญก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น (วิรัชศักดิ์ จันทร์สุข, 2564) ประเทศจะพัฒนาได้รวดเร็วเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับ คุณภาพของประชากร คุณภาพของประชากรที่ชาติต้องการ คือ ประชากรที่มีความความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจำเป็นต้องกระตุ้น และส่งเสริมให้มากยิ่งขึ้น (พิริยะ ผลพิรุฬห์, 2556) ดังนั้น ในหลายประเทศจึงได้บรรจุการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ไว้ในนโยบายของชาติ โดยเฉพาะนโยบายทางการศึกษา พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ และหลักสูตรแกนกลางการศึกษา รวมถึงประเทศไทยที่ได้เห็นความสำคัญในการพัฒนาประชากรในประเทศให้

ทักษะสำหรับศตวรรษที่ 21 โดยระบุไว้ในวัตถุประสงค์การยกระดับคุณภาพผู้เรียนของแผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับปรับปรุง) (สำนักงาน สภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2564: 295) ด้านการศึกษาที่กำหนดว่า พัฒนาผู้เรียนทุกช่วงวัยเป็นรายบุคคล และมีกระบวนการคิดเชิงระบบนำไปสู่การลงมือปฏิบัติอย่างมีแบบแผนรวมทั้งสมรรถนะและทักษะจำเป็นในศตวรรษที่ 21 ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน การพัฒนาครูและสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561 – 2580 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ที่มุ่งปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 และการปรับเปลี่ยนระบบการเรียนรู้ให้เอื้อต่อการพัฒนาทักษะสำหรับศตวรรษที่ 21 โดยออกแบบกระบวนการเรียนรู้ในทุกระดับชั้นอย่างเป็นระบบ (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561) การคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญและเป็นสิ่งที่ขับเคลื่อนให้เกิดแนวคิดสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมต่าง ๆ ที่นำมาใช้ประโยชน์ให้ เป็นรูปแบบที่ช่วยต่อเติมจินตนาการหรือความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ พัฒนาผลผลิตที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม มนุษย์และโลกของเราทั้งในปัจจุบันและอนาคต กล่าวคือ ประเทศจะพัฒนาได้รวดเร็วเพียงใดนั้น ย่อมขึ้นอยู่กับคุณภาพของประชากร คุณภาพของประชากรที่ชาติต้องการ คือประชากรที่มีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจำเป็นต้องกระตุ้นและส่งเสริมให้มีมากขึ้น ผ่านการศึกษา การฝึกอบรม การสนับสนุนด้านนวัตกรรม และการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการคิดริเริ่มใหม่ ๆ นอกจากนี้ การส่งเสริมให้ประชากรมีทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง จะเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน

ทักษะความคิดสร้างสรรค์ เป็นอีกหนึ่งทักษะที่มีความสำคัญ เป็นความสามารถในการมองสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างแตกต่าง การค้นหาวิธีการใหม่ในการแก้ปัญหา ทุกอาชีพล้วนจำเป็นต้องใช้ทักษะความคิดสร้างสรรค์ในการทำงานและดำเนินชีวิตส่วนตัว ความคิดสร้างสรรค์จะช่วยให้เรา ค้นพบสิ่งใหม่ ๆ เกี่ยวกับตัวเราเองและมุมมองของตัวเอง อีกทั้งทักษะความคิดสร้างสรรค์จะช่วยพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา ทำให้แก้ปัญหาได้อย่างรวดเร็ว ทั้งปัญหาในเรื่องการทำงานและเรื่องส่วนตัว เมื่อเราค้นเคยกับการใช้เทคนิคต่าง ๆ มากขึ้นก็จะรู้จักรูปแบบที่อาจไม่เคยรู้มาก่อน ช่วยให้ได้ลองใช้มุมมองที่เราอาจไม่เคยพิจารณาถึงมาก่อน การทำท่ายุติคิดแบบเดิมจะช่วยเพิ่มความตระหนักรู้อย่างมีเหตุผล และสร้างความฉลาดทางอารมณ์ ดังนั้นการคิดขั้นสูงและความคิดสร้างสรรค์ ทำให้การสร้างให้เกิดผลงาน สิ่งประดิษฐ์ ผลิตภัณฑ์ แนวคิด กระบวนการ กลยุทธ์ เทคนิค วิธีการ หรือเพื่อพัฒนาเปลี่ยนแปลง สิ่งที่มีอยู่เดิมให้ดียิ่งขึ้น จนสามารถนำไปใช้ ให้เกิดประโยชน์ในวงกว้างทางเศรษฐกิจ สังคม หรือจิตใจ กล่าวได้ว่าทักษะการคิดสร้างสรรค์สามารถสร้างวิกฤติให้เป็นโอกาสส่งผลต่อการ

เรียนรู้ และเข้าใจถึงวิธีการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่ต้องใช้เวลาและสามารถนำเอาข้อผิดพลาดมาปรับปรุงแก้ไขและพัฒนางานได้อย่างต่อเนื่องและมีเหตุผลคำนึงถึงผลกระทบในอนาคตอย่างมีวิจารณญาณ

แนวคิดการสอนแบบเสวนาปัญญาฐานสถานการณ์จำลองอนาคตเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการเหตุการณ์ที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อเลียนแบบสถานการณ์จริง ตามกรอบปฏิบัติการสอนเสวนาเพื่อเรียนรู้ (Dialogic Learning Framework) โดยมีเป้าหมายเพื่อกำหนด และอธิบาย ธรรมชาติ (Nature) มิติ (Dimension) และองค์ประกอบ (Elements) ของการสอนเสวนาปัญญา (Dialogic Teaching) ซึ่งกรอบปฏิบัติการนี้มีทั้งส่วนที่เป็นคำอธิบาย (Descriptive) และส่วนที่เป็นข้อกำหนด (Prescriptive) (Robin Alexander, 2020) จัดทำขึ้นเพื่อเป็นเอกสารบอกแนวทางที่ครบถ้วน ไม่ใช่เพื่อเป็นคู่มือดำเนินการการสอนเสวนาเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยเฉพาะทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนให้เกิดความรู้และทักษะที่เกิดจากการได้ปฏิบัติหรือเผชิญในสถานการณ์จำลองนั้น ๆ เสริมศรี ลักษณะศิริ (2540) อธิบายว่า การใช้สถานการณ์จำลอง เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนสร้างสถานการณ์ที่เป็นปัญหา เพื่อฝึกให้ผู้เรียนตัดสินใจแก้ปัญหาโดยใช้ความคิดอย่างอิสระ และมีส่วนร่วมหรือบทบาทในสถานการณ์นั้นๆ ราวกับเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวเอง ซึ่งนับว่าเป็นวิธีสอนที่ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก สมพงษ์ จิตระดับ (2562) ได้กล่าวไว้ว่า เมื่อก้าวเข้าสู่ระบบการศึกษา เด็ก ๆ จะมีเวลาน้อยลง ห่างไกลจากธรรมชาติและความสัมพันธ์กับครอบครัว เนื่องจากต้องใช้เวลาไปกับการเตรียมความพร้อมทางวิชาการ จากกรอบความกลัว กรอบค่านิยม ความเชื่อและ วัฒนธรรม การเลียดูและความคาดหวังของครอบครัว รวมถึงกรอบของหลักสูตรการเรียนรู้และการวัดผลของระบบการศึกษา สิ่งเหล่านี้เป็นตัวแปรสำคัญที่ทำให้เด็กไม่กล้าค้นหาประสบการณ์ใหม่ ไม่กล้าคิดต่าง คิดย้อนแย้ง หรือคิดนอกกรอบได้และส่งผลให้ทักษะความคิดสร้างสรรค์ที่ฝังตัวมาตั้งแต่เด็กเกิดภาวะหยุดชะงักและจะค่อยลดเลือนหายไปเนื่องจากขาดการส่งเสริมสนับสนุนที่เอื้อต่อการเกิดความคิดสร้างสรรค์

การจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ประสบปัญหาหลายประการ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้พิจารณาบทบาทของการบริหารจัดการการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ทั้งทางด้านหลักสูตร การจัดการเรียนการสอน ประวัติศาสตร์ในสถานศึกษา เพื่อสำรวจสภาพปัญหาและหาแนวทางการพัฒนาพบว่า มาตรฐานของวิชาประวัติศาสตร์ในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาต่ำกว่าความคาดหวังและส่งผลกระทบไปถึงการศึกษาต่ออย่างมีประสิทธิภาพ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2558) ในระดับมหาวิทยาลัยนักวิชาการมีความเห็นร่วมกันว่า มีปัจจัยหลายประการที่มีอิทธิพลต่อความอ่อนด้อยของวิชาประวัติศาสตร์ในระดับโรงเรียน โดยกำหนดให้เวลาเรียนวิชาประวัติศาสตร์ที่ขาดการบูรณาการร่วมกับสาระวิชาที่เกี่ยวข้องทางสังคมศึกษาทั้งที่มีความสำคัญและทักษะกระบวนการที่ต้อง

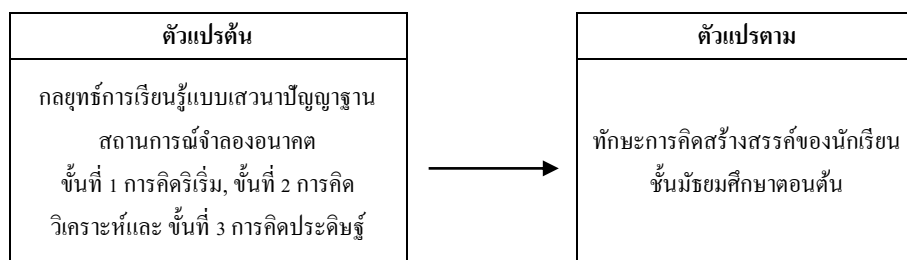
ส่งเสริมหน้าที่พลเมืองในระบบโรงเรียน และคุณภาพของครูสังคมศึกษาที่ถ่ายทอดความรู้ประวัติศาสตร์ยังมุ่งเน้นไปที่การจดจำด้านเนื้อหาสาระมากเกินไปจนละเลยเรื่องทักษะกระบวนการคิดและเจตคติค่านิยม อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากเวลาเรียนจำกัด อีกประการหนึ่ง ในขณะที่มีการปฏิรูปการเรียนการสอนทั้งโรงเรียน แต่บทบาทวิชาประวัติศาสตร์ก็ขาดการเชื่อมโยงคุณค่าการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน บริบทดังที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยได้ตระหนักถึงความสำคัญของการส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนด้วยกลยุทธ์การสอนแบบเสวนาปรัชญาฐานสถานการณ์จำลองอนาคตในห้องเรียนประวัติศาสตร์ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการคิดริเริ่มการคิดวิเคราะห์เพื่อพัฒนานวัตกรรมในการแก้ไขปัญหา การพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อเตรียมพร้อมในการดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างสร้างสรรค์จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงคุณภาพของทรัพยากรมนุษย์ที่มีความเป็นพลเมืองอย่างมีคุณค่าต่อสังคมต่อไป

**วัตถุประสงค์การวิจัย**

1. เพื่อประเมินคุณภาพแผนการเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบเสวนาปรัชญาฐานสถานการณ์จำลองอนาคตเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
2. เพื่อศึกษาผลลัพธ์การเรียนรู้แบบเสวนาปรัชญาฐานสถานการณ์จำลองอนาคตที่ส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

**กรอบแนวคิดวิจัย**

ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาออกแบบเป็นกรอบแนวคิดการวิจัยเพื่อพัฒนากลยุทธ์การเรียนรู้ประวัติศาสตร์เสวนาปรัชญาฐานสถานการณ์จำลองอนาคตที่ส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ได้ดังนี้



**ภาพที่ 1** กรอบแนวคิดการวิจัย

## วิธีดำเนินการวิจัย

### 1. ขอบเขตพื้นที่การวิจัย

บริบทโรงเรียนวชิรวิทย์ เชียงใหม่ เป็นสถานศึกษาเอกชนที่ตั้งอยู่ในพื้นที่ชุมชนเมืองที่ติดกับชุมชนชานเมืองซึ่งเป็นพื้นที่ขยายตัวเมืองบนถนนเส้นทางซูเปอร์ไฮเวย์จึงทำให้พื้นที่รอบโรงเรียนเป็นเขตที่มีความเจริญทางด้านเศรษฐกิจ ศูนย์การค้า และแหล่งการศึกษา สถานศึกษาจึงมีต้องการพัฒนานักเรียนที่มีความหลากหลายทั้งนักเรียนในเขตเมืองและเขตชานเมืองเพื่อรองรับความก้าวหน้าและแผนยุทธศาสตร์ของจังหวัด และประเทศชาติที่จะให้เมืองเชียงใหม่เป็น “นครแห่งชีวิตและความมั่นคง” มุ่งเปิดประตูสู่การค้าโลกมีอุตสาหกรรมย่อยเกษตรกรรมสมัยใหม่ ศูนย์กลางการคมนาคมของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และเอเชีย การเลือกพื้นที่วิจัยจึงสอดคล้องกับเป้าหมายของเป็นโรงเรียนที่ต้องการเตรียมทักษะความคิดสร้างสรรค์ที่มีคุณภาพให้นักเรียนเพื่อรองรับความเจริญอย่างรวดเร็วในยุคดิจิทัล

### 2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนวชิรวิทย์ เชียงใหม่ จำนวน 6 ห้องเรียน นักเรียนทั้งสิ้น 152 คน

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 28 คน โดยผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Sampling Random) ด้วยโปรแกรมเกมการสุ่มวงล้อ

### 3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัยครั้งนี้มีดังต่อไปนี้

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบเสวนาปัญญาฐานสถานการณ์จำลองอนาคต จำนวน 3 แผน รวมจำนวนทั้งสิ้น 9 ชั่วโมง

3.2 แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ซึ่งผู้วิจัยกำหนดตามเกณฑ์การประเมินดังนี้ ดังนี้ ระดับ 5 คะแนน หมายถึง มีคุณภาพมากที่สุด ระดับ 4 คะแนน หมายถึง มีคุณภาพมาก ระดับ 3 คะแนน หมายถึง มีคุณภาพปานกลาง ระดับ 2 คะแนน หมายถึง มีคุณภาพน้อย และระดับ 1 คะแนน หมายถึง มีคุณภาพน้อยที่สุด

3.3 ประเมินความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน จำนวน 10 ข้อ มีคะแนนเต็ม 30 คะแนน โดยแปลความหมายในแต่ละข้อ ดังนี้ คือ ระดับ 3 คะแนน หมายถึง มีความคิดประดิษฐ์ ระดับ 2 คะแนน หมายถึง มีการคิดวิเคราะห์ และ ระดับ 1 คะแนน หมายถึง มีความคิดริเริ่ม

#### 4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

งานวิจัยครั้งนี้เป็นวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนด้วยกลยุทธ์การเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบเสวนา ปัญหาฐานสถานการณ์จำลองอนาคต ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

4.1 วิเคราะห์พฤติกรรมในการจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาใน โรงเรียนวชิรวิทย์ เชียงใหม่และสังเกตวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้ผ่านการให้นักเรียนตอบคำถาม ระดับทักษะการคิดสร้างสรรค์ เพื่อตรวจสอบความรู้พื้นฐาน และเก็บผลการทดสอบไปเปรียบเทียบกับร้อยละความก้าวหน้าของทักษะการคิดสร้างสรรค์หลังจัดการเรียนรู้ การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยตามบริบทสภาพจริง

4.2 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่องแนวทางการสอนแบบเสวนาปัญหาและการสอนแบบ สถานการณ์จำลองอนาคต และการศึกษาแนวทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

4.3 วิเคราะห์เนื้อหาเรื่องพัฒนาการของอาณาจักรชนบุรีในเนื้อหาหลักสูตรรายวิชา ประวัติศาสตร์

4.4 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียน วชิรวิทย์ เชียงใหม่ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม หนังสือเอกสารและ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนบรรลุ จุดประสงค์ของสาระการเรียนรู้ ประวัติศาสตร์

4.5 ศึกษาหลักการวิธีการสอนแบบเสวนาปัญหาฐานสถานการณ์จำลองอนาคตจากเอกสารและ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อสังเคราะห์กระบวนการสอนที่ส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

4.6 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบเสวนาปัญหาฐานสถานการณ์จำลองอนาคต จำนวน 3 แผนการเรียนรู้ แล้วนำแผนการจัดการเรียนรู้และแบบประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์ของ นักเรียนที่ได้ปรับปรุงแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คนเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยมีค่าดัชนี ความสอดคล้อง มีค่าเท่ากับ 0.66-1 ถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

4.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบเสวนาปัญหาฐานสถานการณ์จำลองอนาคตที่ ผ่านการปรับปรุงแล้วไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยโดยทดลองกับประชากร ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ประเมินระดับคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ 5 ระดับ หลังจากนั้นปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของ ผู้เชี่ยวชาญ

4.8 ดำเนินการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มเป้าหมายตามแผนการเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบเสวนา ปัญหาฐานสถานการณ์จำลองอนาคตเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

4.9 ผู้วิจัยทำการประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนและสรุปผลการส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

## 5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและตีความออกมาเป็นข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ แบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่

5.1 การพัฒนาแผนแผนการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบเสวนาปัญหาฐานสถานการณ์จำลองอนาคตเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มี 2 ประเด็น คือ

5.1.1 การวิเคราะห์แนวทางการเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบเสวนาปัญหาฐานสถานการณ์จำลองอนาคตเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ด้วยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content analysis)

5.1.2 การวิเคราะห์คุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ซึ่งผู้วิจัยแปลความหมายของค่าเฉลี่ยตามเกณฑ์ดังนี้ ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.50-5.00 อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.50-4.49 อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.50-3.49 อยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.50-2.49 อยู่ในระดับน้อย ค่าเฉลี่ยระหว่าง 0.00-1.49 อยู่ในระดับน้อยที่สุดเกณฑ์

5.2 การประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์และผู้วิจัยทำการประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์ครั้งแรกและการประเมินครั้งหลังเพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ ในครั้งแรกเพื่อวินิจฉัยความรอบรู้และในการประเมินครั้งหลังเพื่อประเมินความก้าวหน้าของนักเรียน (ชรินทร์ มั่งคั่ง, 2559) โดยใช้การแปลความหมายของคะแนนทักษะความคิดสร้างสรรค์เป็น 3 ระดับ ได้แก่ คะแนนมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 76-100 มีทักษะการคิดสร้างสรรค์ระดับดี มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 51-75 มีทักษะการคิดสร้างสรรค์ระดับพอใช้ คะแนนมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 0-50 มีทักษะการคิดสร้างสรรค์ระดับควรปรับปรุง



**ผลการวิจัย**

ผลจากการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบเสวนาปัญญาฐานสถานการณ์จำลองอนาคตเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ดังนี้

**วัตถุประสงค์ข้อที่ 1** ผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบเสวนาปัญญาฐานสถานการณ์จำลองอนาคตเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

1.1 แนวทางการจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์แบบเสวนาปัญญาฐานสถานการณ์จำลองอนาคต มีขั้นตอนดังตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** แนวทางการจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์แบบเสวนาปัญญาฐานสถานการณ์จำลองอนาคต

กิจกรรมการจัดการเรียนการสอน	
บทบาทผู้สอน	บทบาทผู้เรียน
<b>1. ขั้นตอนการนำเข้าสู่บทเรียน</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้สอนกล่าวทักทายผู้เรียน จากนั้นเตรียมความพร้อมของผู้เรียนด้วยการเช็คชื่อ พูดคุยกันเกี่ยวกับสภาพทั่วไปในวันนี้ว่าเป็นอย่างไร</li> <li>- ผู้สอนอธิบายหัวข้อที่เรียนให้ผู้เรียนฟังว่ามีเรื่องอะไรบ้าง และเกริ่นเข้าสู่เนื้อหาธนบุรีคร่าว ๆ จากนั้นผู้สอนเปิดเพลง เจ้าตาก ให้ผู้เรียนฟัง มีการร่วมพูดคุยกันเพื่อวิเคราะห์เนื้อหาเพลงว่าผู้เรียนเห็นอะไรบ้าง จากเพลงที่ฟังและรู้สึกอย่างไร</li> <li>- ผู้สอนถามคำถามผู้เรียนว่า จากการปราบชุมนุมของพระเจ้าตาก นักเรียนมีความเกี่ยวข้องกับอย่างไรกับเชียงใหม่ของเราบ้าง (วิเคราะห์เรื่องชุมนุมเจ้าพระฝางกับเชียงใหม่มีความเกี่ยวข้องกันหรือไม่อย่างไร)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้เรียนเตรียมความพร้อมในการเรียนรู้ ตอบคำถามทั่วไปและมีการพูดคุยกันในชั้นเรียน</li> <li>- ผู้เรียนฟังเพลงเจ้าตาก และเริ่มวิเคราะห์ร่วมกับผู้สอนว่ารู้สึกอย่างไร มีชื่อเมืองใดบ้างที่รู้จัก ฟังแล้วคิดเห็นอย่างไรบ้าง</li> <li>- ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์ว่าชุมนุมแต่ละชุมนุมที่พระเจ้าตากไปปราบ ปัจจุบันตั้งอยู่ที่จังหวัดอะไร และมีความเกี่ยวข้องกับเชียงใหม่อย่างไรบ้าง</li> <li>- นักเรียนอธิบายว่าเมืองธนบุรีมีความเป็นไปเป็นมาอย่างไร มีใครเป็นกษัตริย์ โดยการฟังผู้สอนอธิบายประกอบกับการเรียบเรียงเหตุการณ์จากเพลงที่ฟัง และสามารถสรุปข้อมูลทั่วไปของอาณาจักรธนบุรีได้</li> </ul>
<b>2. ขั้นตอนการเรียนการสอน</b>	
<b>2.1 ขั้นตอนการริเริ่มกิจกรรม</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้สอนนำเข้าสู่กิจกรรม โดยมีกำหนดสถานการณ์จำลองให้นักเรียนนั้นย้อนไปในยุคธนบุรี นักเรียนแต่ละ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้เรียนแต่ละคนจับสลากกลุ่มบทบาทที่ได้รับแล้วจำลองสถานการณ์ว่าย้อนกลับไปในยุคธนบุรี และ</li> </ul>

## กิจกรรมการจัดการเรียนการสอน

บทบาทผู้สอน	บทบาทผู้เรียน
<p>คนจับสลากสุ่มบทบาทที่ได้รับ จากนั้น ให้นักเรียนร่วมกัน คิดวิเคราะห์ว่านักเรียนจะสามารถมีชีวิตรอดหรือไม่ และมี แนวทางในการดำเนินชีวิตอย่างไรในยุคนี้ๆ</p>	<p>ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์ว่าถ้าหากย้อนไปในยุคธนบุรี จริง ๆ ผู้เรียนจะสามารถเอาตัวรอดได้หรือไม่ และมี แนวทางในการดำเนินชีวิตอย่างไรในยุคนี้ ๆ เพื่อเอา ตัวรอด</p>

## 2.2 ขั้นการวิเคราะห์

<p>ผู้สอนเปิดภาพผังเมืองของกรุงธนบุรีให้ผู้เรียนดู จากนั้น ให้ผู้เรียนเริ่มวิเคราะห์ว่ามีลักษณะอย่างไร</p> <p>-ผู้สอนอธิบายลักษณะผังเมืองธนบุรีให้ผู้เรียนฟัง จากนั้น ตั้งคำถามกับผู้เรียนว่า ผู้เรียนคิดเห็นอย่างไร และหาก สามารถออกแบบผังเมืองใหม่ได้นักเรียนจะออกแบบให้ เป็นอย่างไร</p> <p>-ครูยกปัญหาการออกแบบผังเมือง จากข่าวสารปัจจุบันให้ ผู้เรียนฟัง และดูภาพ จากนั้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์ว่า ผังเมือง นั้นส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของคนในพื้นที่นั้นอย่างไร บ้าง</p> <p>- ต่อมาผู้สอนขยับพื้นที่เข้าใกล้ตัวนักเรียนมากขึ้น โดย ยกตัวอย่างผังเมืองเชิงใหม่ แล้วให้นักเรียนวิเคราะห์ว่า ดี หรือไม่อย่างไร</p> <p>ผู้สอนแจกใบงานให้ผู้เรียนจับคู่กันและร่วมกันออกแบบ ผังเมืองเชิงใหม่โดยเน้นการใช้ความคิดสร้างสรรค์ตาม ความคิดของนักเรียนออกแบบและตกแต่งให้สวยงาม</p>	<p>-ผู้เรียนดูภาพผังเมืองที่ผู้สอนเปิดจากนั้นให้ผู้เรียน วิเคราะห์ว่าผังเมืองที่เห็นนั้นมีลักษณะเป็นอย่างไร</p> <p>-ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นว่าเห็นด้วยหรือไม่กับการ ย้ายราชธานีจากอยุธยามากรุงธนบุรี</p> <p>-ผู้เรียนร่วมพูดคุยและตอบคำถามกับผู้สอนว่าหาก ออกแบบอยากให้ออกแบบอย่างไร</p> <p>-ผู้เรียนวิเคราะห์ปัญหาการออกแบบผังเมือง จาก ข่าวสารปัจจุบันและดูภาพจากนั้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์ ว่า ผังเมืองนั้นส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของคนในพื้นที่ นั้นอย่างไรบ้าง</p> <p>-ผู้เรียนวิเคราะห์ผังเมืองเชิงใหม่ที่ตนเองอาศัยอยู่ จากนั้นจับคู่และร่วมกันทำใบงานออกแบบผังเมือง เชิงใหม่โดยเน้นการใช้ความคิดสร้างสรรค์</p>
--	---

## 2.3 ขั้นการประดิษฐ์

<p>-ผู้สอนกำหนดสถานการณ์จำลองอนาคตให้ผู้เรียน เดินทางไปในยุควิถีถัดไปที่มีปัญหาภาวะโลกร้อน ต้องซื้อ อากาศหายใจ น้ำจืดมีราคาแพงมากกว่าราคาน้ำมัน และ ประชากร ใน วยทำงาน น้อยลง มีการ แข่งชิง ทรัพยากรธรรมชาติกันมากมาย มีความเจริญก้าวหน้าของ เทคโนโลยีเป็นอย่างมาก ให้นักเรียนแต่ละคน คิดและ ออกแบบนวัตกรรมที่มีความสร้างสรรค์ ที่ช่วยแก้ไข ปัญหาต่าง ๆ ที่ผู้สอนกำหนด โดยผู้เรียนมีอิสระอย่างเต็มที่ ในการออกแบบ จากนั้นให้เขียนอธิบายว่านวัตกรรมนั้น คืออะไร มีประโยชน์อย่างไร</p>	<p>ผู้เรียนร่วมอยู่ในสถานการณ์จำลองที่เดินทางไปในยุค อนาคต และได้ประสบปัญหาภาวะโลกร้อน ฝุ่นควัน และประชากรในวัยทำงานน้อยลง มีการแย่งชิง ทรัพยากรธรรมชาติกันมากมาย มีความเจริญก้าวหน้า ของเทคโนโลยีเป็นอย่างมาก</p> <p>- จากนั้นให้ผู้เรียนแต่ละคนคิดและออกแบบ นวัตกรรมโดยใช้ทักษะการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน อย่างอิสระ โดยนวัตกรรมที่ผู้เรียนออกแบบจะต้องมี ส่วนช่วยในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ จำลองอนาคต</p>
--	---

กิจกรรมการจัดการเรียนการสอน	
บทบาทผู้สอน	บทบาทผู้เรียน
<p>ขั้นตอนนี้ผู้สอนมีหน้าที่เป็นผู้คอยให้ความช่วยเหลือและให้คำปรึกษาแก่ผู้เรียน โดยต้องไม่เป็นการไปชี้นำผู้เรียนจนเกินไป</p>	
<b>3. ขั้นการสรุป</b>	
<p>ผู้สอนจัดให้ผู้เรียนนำเสนอแนวคิดที่ผู้เรียนได้ออกแบบ โดยผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียนร่วมกันให้ประเมินและถามคำถามกับผู้นำเสนอ</p> <p>-ผู้สอนสรุปความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรม สรุปความรู้เกี่ยวกับเรื่องอาณาจักรชนบุรีและการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์</p> <p>รวมถึงพูดถึงการช่วยกันหาแนวทางในการรักษาสิ่งแวดล้อมให้ยั่งยืน</p>	<p>-ผู้เรียนจัดการนำเสนอแนวคิดที่ตนเองได้ออกแบบ พร้อมทั้งอธิบายและให้เหตุผลว่าแนวคิดที่ตนเองออกแบบมีความสำคัญ และมีประโยชน์อย่างไร</p> <p>-ผู้เรียนร่วมกับผู้สอนในการสรุปองค์ความรู้เรื่องเกี่ยวกับอาณาจักรชนบุรีและร่วมพูดคุยหาแนวทางให้ไม่เกิดปัญหาดังที่สถานการณ์จำลองอนาคตได้กล่าวถึง</p>

1.2 ผลการประเมินคุณภาพของแผนการเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบเสวนาปัญหาฐานสถานการณ์จำลองอนาคตเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน สามารถนำเสนอได้ดังต่อไปนี้

**ตารางที่ 2** ผลการประเมินคุณภาพของแผนการเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบเสวนาปัญหาฐานสถานการณ์จำลองอนาคต

รายการประเมิน	<i>M</i>	<i>SD</i>	ระดับคุณภาพ
1. การกำหนดจุดประสงค์มีครอบคลุมกับตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้	4.59	0.55	มากที่สุด
2. การกำหนดเนื้อหาสอดคล้องกับการบูรณาการกิจกรรมการเรียนรู้แบบเสวนาปัญหาฐานสถานการณ์จำลองอนาคต	4.70	0.46	มากที่สุด
3. การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์	4.32	0.72	มาก
4. การเลือกใช้สื่อสอดคล้องกับพัฒนาทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์	4.53	0.83	มากที่สุด
5. การประเมินผลการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.65	0.46	มากที่สุด
6. การจัดนิเวศการเรียนการสอนสอดคล้องกับการเรียนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์	4.35	0.79	มาก

รายการประเมิน	<i>M</i>	<i>SD</i>	ระดับ คุณภาพ
7. การจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบเสวนาปัญญาฐานสถานการณ์จำลองอนาคต สามารถส่งเสริมให้เห็นความสำคัญเวลาและผลกระทบของเหตุการณ์การเปลี่ยนแปลง	4.52	0.54	มากที่สุด
ภาพรวม	4.52	0.62	มากที่สุด

ผลการประเมินแผนการเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบเสวนาปัญญาฐานสถานการณ์จำลองอนาคต เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในการประเมินคุณภาพองค์ประกอบแผนการเรียนรู้ 7 รายการ โดยรวมมีคุณภาพระดับมากที่สุด ( $M=4.52, SD=0.62$ ) โดยเรื่องกำหนดเนื้อหาสอดคล้องกับการบูรณาการกิจกรรมการเรียนรู้แบบเสวนาปัญญาฐานสถานการณ์จำลองอนาคตมีค่าเฉลี่ยคุณภาพสูงที่สุด ( $M=4.70, SD=0.46$ ) รองลงมาเป็นเรื่องการประเมินผลการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ( $M=4.52, SD=0.46$ ) และเรื่อง การกำหนดจุดประสงค์มีครอบคลุมกับตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ ( $M=4.59, SD=0.55$ ) ตามลำดับ

**วัตถุประสงค์ข้อที่ 2** ผลลัพธ์การเรียนรู้แบบเสวนาปัญญาฐานสถานการณ์จำลองอนาคตที่ส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

การเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบเสวนาปัญญาฐานสถานการณ์จำลองอนาคตสามารถส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนให้มีการเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับทักษะความคิดสร้างสรรค์ได้ โดยมีผลคะแนนเฉลี่ยร้อยละการพัฒนาดังตารางต่อไปนี้

**ตารางที่ 3** สรุปผลการประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

นักเรียน (28 คน)	ประเมินครั้งแรก		ประเมินครั้งหลัง		ผลการพัฒนา	
	คะแนน	ร้อยละ	คะแนน	ร้อยละ	คะแนน	ร้อยละ
ภาพรวม (30 คะแนน)	12.50	46.67	25.89	86.30	13.39	44.63

จากตารางแสดงให้เห็นว่า ผลการประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีคะแนนเฉลี่ยโดยรวมในการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์หลังจากที่จัดการเรียนการสอนแบบเสวนาปัญญาฐานสถานการณ์จำลองอนาคต คิดเป็นร้อยละ 86.30 และมีคะแนนร้อยละเฉลี่ยรวมของความก้าวหน้าในการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์คิดเป็นร้อยละ 46.63

## อภิปรายผลการวิจัย

การอภิปรายผลการวิจัย จากการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบเสวนาปัญญาฐานสถานการณ์จำลองอนาคตเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยได้นำเสนอการอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ดังนี้

**วัตถุประสงค์ข้อที่ 1** ผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบเสวนาปัญญาฐานสถานการณ์จำลองอนาคตเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

1.1 แนวทางการพัฒนากลยุทธ์การเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบเสวนาปัญญาฐานสถานการณ์จำลองอนาคตเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นการคิดริเริ่ม 2) ขั้นการคิดวิเคราะห์ และ 3) ขั้นการคิดประดิษฐ์ ผู้วิจัยได้ประยุกต์แนวคิดนักการศึกษาสำคัญเกี่ยวกับการเรียนการสอนเพื่อการเปลี่ยนแปลงของ Bohm, D.(2004); Alexander, R. (2020); มนต์ชัย พิณจิตรสุนทร (2553); วิจารย์ พานิช (2555) ในการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบเสวนาปัญญาฐานสถานการณ์จำลองอนาคตในการจัดการเรียนรู้สามารถใช้สถานการณ์เป็นประเด็นการแลกเปลี่ยนสนทนาอย่างมีวิจารณญาณ สร้างการเรียนการสอนที่สร้างความสนใจของผู้เรียนในการแก้ปัญหาอนาคตได้เป็นอย่างดีสร้างสรรค์ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากยิ่งขึ้น และเข้าใจในเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ในเรื่องของการพัฒนาในสมัยธนบุรี ได้ดียิ่งขึ้น ผลที่ออกมาคือผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และระดมสมองร่วมกัน นอกจากนี้ยังสามารถพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้ นักเรียนมองเห็นปัญหาที่เกิดขึ้นในอนาคตผ่านการจัดการเรียนการสอนแบบสถานการณ์จำลอง จนนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมที่มีความสร้างสรรค์น่าสนใจ และช่วยแก้ไขปัญหาได้อย่างตรงจุด นักเรียนมีความสุขสนุกสนานในการอยู่ในสถานการณ์จำลองอนาคต เรียนอย่างมีความสุข และมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น

1.2 ผลการประเมินแผนการเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบเสวนาปัญญาฐานสถานการณ์จำลองอนาคตเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมีคุณภาพระดับมากที่สุด เนื่องมาจากเป้าหมายในการพัฒนาแผนคือการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบเสวนาปัญญาฐานสถานการณ์จำลองอนาคต ที่สอดคล้องกับแนวคิดของ วิจารย์ พานิช (2555) ที่มุ่งเน้นในพัฒนาทักษะสำหรับพลเมืองอนาคต ซึ่งประกอบไปด้วย 4 ทักษะสำคัญ ได้แก่ ทักษะความคิดสร้างสรรค์ คือการคิดอย่างสร้างสรรค์ ทำงานกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์และออกแบบผลงานได้อย่างแปลกใหม่ ทักษะการคิดวิพากษ์ คือการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ไขปัญหา ได้อย่างมีเหตุผล เป็นระบบ และสามารถตัดสินใจได้อย่างเท่าทัน

ปัจจุบัน ทักษะการสื่อสาร คือความสามารถในการสื่อสารร่วมกับผู้อื่นได้อย่างชัดเจนและเข้าใจ และทักษะการร่วมมือ คือการให้ความร่วมมือในการทำงานกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี ดังนั้น การพัฒนากลยุทธ์การสอนเพื่อส่งผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะคิดสร้างสรรค์จึงเป็นการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงสำหรับนักเรียนในศตวรรษที่ 21 สอดคล้องกับแนวคิดของ Kim & Wilkinson (2019) ที่ได้กล่าวว่า การสอนแบบสนทนาเป็นแนวทางการสอนที่มีประสิทธิภาพสูง เนื่องจากใช้ประโยชน์จากพลังของการพูดคุยระหว่างครูและนักเรียนเพื่อส่งเสริมกระบวนการคิด การเรียนรู้ และการแก้ปัญหาของนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ในแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ได้ออกแบบไว้ได้มีการตั้งคำถามลักษณะต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นความคิดของนักเรียน ดังที่ วรินทร์ สิริพงษ์ณภัทร และคณะ (2567) ได้กล่าวว่า กระบวนการใช้คำถามเพื่อพัฒนาความคิดของผู้เรียนจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาได้อย่างลึกซึ้ง และได้เกิดกระบวนการคิดที่มีความหลากหลาย

**วัตถุประสงค์ข้อที่ 2** ผลลัพธ์การเรียนรู้แบบเสวนาปัญญาฐานสถานการณ์จำลองอนาคตที่ส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น หลังจากที่มีประสบการณ์ในการการเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบเสวนาปัญญาฐานสถานการณ์จำลองอนาคต ผลการประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับ ดี รวมทั้งมีผลลัพธ์ความก้าวหน้าของนักเรียนโดยรวมอยู่ในร้อยละ 44.63 แสดงให้เห็นว่ากลยุทธ์การเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบเสวนาปัญญาฐานสถานการณ์จำลองอนาคตมีกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้นักเรียนสนใจที่จะเรียนวิชาประวัติศาสตร์เพิ่มมากขึ้น เพราะเห็นเป็นเรื่องที่สามารถเข้าใจได้ง่ายและยังเชื่อมโยงถึงตัวเองได้ นอกจากนี้ให้นักเรียนได้ให้ความร่วมมือในการจัดการเรียนการสอนในครั้งถัดมาเป็นอย่างมาก ร่วมกันตอบคำถามอย่างสร้างสรรค์ กล้าที่จะออกจากความคิด หรือความเชื่อเก่าๆ กล้าลองผิดลองถูก ซึ่งสิ่งที่เกิดขึ้นถือว่าบรรลุวัตถุประสงค์ที่ผู้วิจัยได้ตั้งไว้ ทั้งในด้านส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งทักษะนี้ของนักเรียนเพิ่มขึ้นจนนำไปสู่การใช้นวัตกรรมแก้ปัญหา มีแนวคิดใหม่ที่ทำนายในการแก้ไขปัญหามากขึ้น นักเรียนออกแบบนวัตกรรมได้อย่างสร้างสรรค์ทำให้อาคารเรียนในห้องเรียนดีขึ้นเป็นอย่างมาก โดยการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบเสวนาปัญญาฐานสถานการณ์จำลองอนาคตสามารถส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สามารถส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้เป็นอย่างดีจากการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบเสวนาปัญญาฐานสถานการณ์จำลองอนาคตสามารถนำวิธีการสอนไปใช้ในวิชาประวัติศาสตร์ ซึ่งการสอนแบบเสวนาปัญญาฐานสถานการณ์จำลองอนาคตยังเป็นนวัตกรรมการสอนที่สามารถพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในได้ดี เนื่องจากนักเรียนนั้นได้วิเคราะห์สถานการณ์จำลองอนาคตที่เสมือนจริงและใกล้ตัว มีอิสระในการออกแบบนวัตกรรมโดยใช้ทักษะการ

คิดสร้างสรรค์ในการแก้ไขปัญหาได้เป็นอย่างดี ดังที่ทิสนา แชมมณี (2550) กล่าวว่า กระบวนการที่ผู้สอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนลงไปเล่นในสถานการณ์ที่มีบทบาท ข้อมูล และกติกาการเล่น ที่สะท้อนความเป็นจริง และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆ ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น โดยใช้ข้อมูลที่มีสภาพคล้ายกับข้อมูลในความเป็นจริง ในการตัดสินใจและแก้ปัญหาต่างๆ ซึ่งการตัดสินใจนั้นจะส่งผลถึงผู้เล่นในลักษณะเดียวกันกับที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริงซึ่งเสริมศรีลักษณ์ศิริ (2540) กล่าวว่า การสอนแบบสถานการณ์จำลอง มีจุดมุ่งหมายต้องการให้ผู้เรียนได้พบและรู้จักแก้ปัญหาในปัจจุบันและที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งในการสอนเสวนา ปัญญาอาจารย์ผู้สอนต้องทำหน้าที่เป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก ไม่ชี้นำความรู้ (สิริกร อมฤตวาริน และเอนก สุวรรณบัณฑิต, 2565) โดยส่งเสริมพัฒนานักเรียนให้รู้จักหัดคิดสามารถนำเหตุผลมาอภิปรายเพื่อใช้ประกอบการตัดสินใจแก้ปัญหา สามารถส่งเสริมการพัฒนาในการทำงานเป็นกลุ่ม รู้จักวิพากษ์วิจารณ์ อดทนต่อการถูกวิจารณ์ มีวินัยในตนเอง ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น สำนึกในสิทธิของตนเองและผู้อื่น และยังเป็นการสอนที่ยึดผู้สอนเป็นศูนย์กลางมาเป็นการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ดังนั้นกลยุทธ์การเรียนรู้แบบเสวนาปัญญาฐานสถานการณ์จำลองอนาคตจะช่วยกระตุ้นทักษะการคิดพหุปัญญาสร้างสรรค์ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี จากการเผชิญปัญหาจำลองอนาคตที่ถูกสร้างขึ้นในสถานการณ์เสวนาเพื่อสร้างปัญญาอย่างมีเหตุผลในการแก้ไขปัญหาด้วยทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทำให้นักเรียนนำทักษะนี้ไปออกแบบนวัตกรรมนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมที่อย่างสร้างสรรค์เพื่อรับใช้สังคมสาธาณะอันเป็นจุดมุ่งสำคัญในการจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ของครูสังคมศึกษา

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอที่ได้จากการวิจัย

- 1.1 การจัดการเรียนการสอนควรศึกษาบริบทของนักเรียน เช่น ระดับการเรียนรู้และสภาพแวดล้อม เพื่อให้เหมาะสมกับการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด
- 1.2 การจัดการเรียนการสอนสามารถนำสถานการณ์จำลองอนาคตไปปรับให้เข้ากับการสอนในเรื่องอื่น ๆ เพื่อให้เหมาะกับเรื่องที่จะสอนและนักเรียน
- 1.3 ผู้สอนควรมีการบูรณาการความเป็นพลเมืองในกระบวนการเรียนรู้แบบเสวนาปัญญาฐานสถานการณ์จำลองอนาคตที่มีปัญหาอย่างหลากหลายเพื่อพัฒนาทักษะสังคมศึกษาในด้านต่าง ๆ ของนักเรียนเพิ่มมากขึ้น

## 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การจัดการเรียนรู้ภูมิศาสตร์แบบเสวนาปัญญาฐานสถานการณ์จำลองอนาคตเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

2.1 การจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบเสวนาปัญญาฐานสถานการณ์จำลองอนาคตเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

### เอกสารอ้างอิง

ชรินทร์ มั่งคั่ง. (2559). *การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างบัณฑิตอุดมคตไทย*.

วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ดุสิตบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ณรงค์ กาญจนนา. (2558). *วิธีสอน*. จาก [https://skruteachingmethods.blogspot.com/p/blog-page\\_16.html](https://skruteachingmethods.blogspot.com/p/blog-page_16.html)

ณัฐกานต์ ภูมิคอนสาร. (2564). ทักษะความคิดสร้างสรรค์ที่หล่นหายไปของผู้เรียนกับการศึกษาใน

ศตวรรษที่ 21. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์*, 5(1), 1-9.

พิศนา แจมมณี. (2560). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*.

(พิมพ์ครั้งที่ 21). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

มนต์ชัย พิณจิตรสุนทร. (2553). *Dialogue สนทนาสนทนา ฉบับนักปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ; โมโนซิม คอนซัลติ้ง.

วรินทร์ สิริพงษ์ณภัทร และคณะ. (2567). เทคนิคการตั้งคำถามแบบโสเครตีสเพื่อการคิดอย่างมี

วิจารณ์ญาณ. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 22(1), 21-36.

วิจารณ์ พานิช. (2555). *การสร้างการเรียนรู้สู่ศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสยามกัมมาจล

วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรีสฤษดิ์วงศ์

สิริกอร์ อมฤตวาริน และเอนก สุวรรณบัณฑิต. (2565). *สุนทรียสนทนา: เครื่องมือของกระบวนการทรงสนับ*

หลังนวยุคสายกลาง. *วารสารวิจัยธรรมศึกษา*, 5(1), 152-161.

เสริมศรี ลักษณ์ศิริ. (2540). *หลักการสอน*. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏพระนคร.

อนุชา โสมานุตร. (2556). *ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม สำหรับการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21*. จาก

<https://teacherweekly.wordpress.com/2013/09/25/learning-and-innovation-skills/>

Alexander, R. (2020). *A Dialogic Teaching Companion*. New York: Routledge.

Bohm, D. (2004). *On Dialogue*. New York: Routledge.

Kim, M.Y., & Wilkinson, I. (2019). What is dialogic teaching? Constructing, deconstructing, an reconstructing a pedagogy of classroom talk. *Learning, Culture and Social Interaction*, 21, 70-86.



OECD. (2018). *The Future of Education and Skills Education 2030*. Paris: Organization for Economic Co-operation and Development.

Partnership for 21stcentury skills. (2009). *Professional Development: A 21st Century Skills Implementation Guide*. Tucson: Partnership for 21stcentury skills Organization.

Pearson cooperation. (2017). *The Future of Learning: Pearson Annual Report and Accounts 2017*. New York, NY: Pearson.

UNESCO. (2018). *Building Tomorrow's Digital Skills: What Conclusions Can We Draw from International Comparative Indicator*. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization