

รายงานการวิจัย

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

THE DVELOPMENT OF LEARNING MANAGEMENT IN BUDDHISM SUBJECT BY USING ACTIVE LEARNING TEACHING TO PROMOTE CREATIVE AND INNOVATIVE SKILLS FOR THE 5TH ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

เบญญาภา เพิ่มบุญ

แม่ชีประครอง งามชัยภูมิ

รายงานการวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจาก

สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

ประจำปีงบประมาณ 2567

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย



รายงานการวิจัย

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

THE DVELOPMENT OF LEARNING MANAGEMENT IN BUDDHISM SUBJECT BY USING ACTIVE LEARNING TEACHING TO PROMOTE CREATIVE AND INNOVATIVE SKILLS FOR THE 5TH ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

เบญญาภา เพิ่มบุญ

แม่ชีประครอง งามชัยภูมิ

รายงานการวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจาก

สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

ประจำปีงบประมาณ 2567

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองขั้นต้น แบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลัง มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาโดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามเกณฑ์ 80/80 (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน (3) เปรียบเทียบทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมก่อนเรียนและหลังเรียน และ (4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 17 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก 5 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 50 ข้อ แบบประเมินทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงสถานการณ์ จำนวน 3 สถานการณ์ และแบบสอบถามความพึงพอใจมาตรประมาณค่า 3 ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ประสิทธิภาพ E_1/E_2 และการทดสอบทีแบบกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for Dependent Samples)

ผลการวิจัยพบว่า

1. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาโดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก มีประสิทธิภาพเท่ากับ 90.62/90.56 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพระพุทธศาสนาหลังเรียน ($\bar{X}$ = 35.29, S.D. = 5.38) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 27.12, S.D. = 3.57) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01, $t(16) = 8.11$, $p < .001$

3. ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมหลังเรียน ($\bar{X}$ = 36.71, S.D. = 4.30) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 32.00, S.D. = 4.40) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01, $t(16) = 7.94$, $p < .001$

4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 2.56, S.D. = 0.17)

คำสำคัญ: 1. การจัดการเรียนรู้เชิงรุก 2. ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม 3. วิชาพระพุทธศาสนา 4. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ABSTRACT

This pre-experimental study employed a one-group pretest-posttest design. Its objectives were to: (1) determine the efficiency of active learning lesson plans for Buddhism based on the 80/80 criterion; (2) compare students' learning achievement before and after the intervention; (3) compare students' creativity and innovation skills before and after the intervention; and (4) examine students' satisfaction with the learning activities. The participants were 17 Grade 5 students at Ban Lam Nang Kaeo School, Pak Thong Chai District, Nakhon Ratchasima Province, during the first semester of the 2026 academic year, selected through purposive sampling. The research instruments comprised five active-learning lesson plans, a 50-item four-option achievement test, a three-scenario open-ended performance assessment of creativity and innovation skills, and a three-point satisfaction questionnaire. Data were analyzed using means (M), standard deviations (SD), the E_1/E_2 efficiency index, and paired-samples t-tests.

The findings showed that:

1. The active learning lesson plans achieved an efficiency index of 90.62/90.56, exceeding the specified 80/80 criterion.

2. Students' posttest academic achievement scores (M = 35.29, SD = 5.38) were significantly higher than their pretest scores (M = 27.12, SD = 3.57), $t(16) = 8.11$, $p < .001$.

3. Students' posttest creativity and innovation skills scores (M = 36.71, SD = 4.30) were significantly higher than their pretest scores (M = 32.00, SD = 4.40), $t(16) = 7.94$, $p < .001$.

4. Students' overall satisfaction with the active learning activities was high (M = 2.56, SD = 0.17).

Keywords: 1. Active learning 2. Creativity and innovation skills 3. Buddhism 4. Grade 5 students

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา” สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วยดีด้วยความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ที่ได้สละเวลาอันมีค่าในการตรวจสอบพิจารณา และให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงเครื่องมือการวิจัย ทั้งแผนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบประเมินทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม ทำให้เครื่องมือวิจัยมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและมีคุณภาพตามหลักวิชาการ คณะผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้บริหารโรงเรียนบ้านลำนางแก้ว คณะครู และบุคลากรทางการศึกษาทุกท่าน ที่ได้อำนวยความสะดวกในการจัดเตรียมห้องเรียน บรรยากาศสิ่งแวดล้อม และประสานงานในการดำเนินกิจกรรมอย่างดียิ่ง รวมทั้งขอขอบใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการทดลองใช้เครื่องมือวิจัย (Try-out) และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว จำนวน 17 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ที่มีความตั้งใจ กระตือรือร้น และร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ตลอดจนมุ่งมั่นสร้างสรรค์ชิ้นงานนวัตกรรมธรรมะประยุกต์อย่างเต็มศักยภาพ

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาวิจัยฉบับนี้ คณะผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดา มารดา ครูบาอาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่านที่มีส่วนสนับสนุนและสร้างเสริมสติปัญญา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนวิชาพระพุทธศาสนาและบุคลากรทางการศึกษาในการนำไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ให้เป็นผู้มีความรู้คู่คุณธรรมและความสร้างสรรค์สืบไป

นางสาวเบญญาภา เพิ่มบุญ
หัวหน้าโครงการวิจัยและคณะ
25 กรกฎาคม 2569

สารบัญ

		หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย		**ก**
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ		**ข**
กิตติกรรมประกาศ		**ค**
สารบัญ		**ง**
สารบัญตาราง		**ฉ**
สารบัญภาพ		**ช**
บทที่		
1	**บทนำ**	**1**
	1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
	1.2 ปัญหาวิจัย	2
	1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย	3
	1.4 สมมติฐานการวิจัย	3
	1.5 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย	4
	1.6 ขอบเขตของการวิจัย	6
	1.7 ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย	8
2	**แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง**	**9**
	2.1 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนการสอน	10
	2.2 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้	17
	2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)	25
	2.4 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม	37
	2.5 ข้อมูลรายวิชาพระพุทธศาสนา	57
	2.6 ข้อมูลพื้นฐานโรงเรียน	62
	2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	69
	2.8 สรุปกรอบแนวความคิด	74
3	**วิธีดำเนินการวิจัย**	**75**
	3.1 รูปแบบการวิจัย	75
	3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	78
	3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	79
	3.4 วิธีการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล	87

3.5 จริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ 87
3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล 88
3.7 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล 89
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล 93
4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล 93
4.2 ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล 93
4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำแนกตามวัตถุประสงค์การวิจัย 94
4.4 ข้อเสนอเชิงแนวคิดจากผลการวิจัย 97
5 สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ 98
5.1 สรุปผลการวิจัย 98
5.2 อภิปรายผลการวิจัย 99
5.3 ข้อจำกัดของการวิจัย 100
5.4 ข้อเสนอแนะ 101
บรรณานุกรม 102
ภาคผนวก 107
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย 108
ภาคผนวก ข หนังสือขอความร่วมมือในการทำวิจัย 109
ภาคผนวก ค ผลการวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ 115
ภาคผนวก ง ผลการหาค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือ (Try Out) 132
ภาคผนวก จ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 142
ภาคผนวก ฉ ภาพลงพื้นที่ภาคสนาม 220
ประวัติผู้วิจัย **223**

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3.1	แบบแผนการทดลอง One-Group Pretest-Posttest Design	76
3.2	แสดงการพัฒนาชุดแผนการเรียนรู้ วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีการสอนแบบเชิงรุก	77
3.3	แสดงระยะเวลาในการทดลองวิจัยการสอนกับกลุ่มตัวอย่าง	78
3.4	แสดงตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบเชิงรุก	80
3.5	แสดงเกณฑ์การกำหนดคะแนนความพึงพอใจ	89
3.6	แสดงเกณฑ์การแปลความหมายของค่าความพึงพอใจ	89
4.1	ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกวิชาพระพุทธศาสนา	94
4.2	ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมก่อนเรียนและหลังเรียน	95
4.3	ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพระพุทธศาสนาก่อนเรียนและหลังเรียน	96
4.4	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก	96

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
2.1	ภาพไตรยางค์การสอน (OLE Model)	11
2.2	รูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	12
2.3	การสอนแบบโครงงาน (Project Based Learning)	34
2.4	การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning)	34
2.5	การสอนที่เน้นทักษะกระบวนการคิด (Thinking Based Learning)	35
2.6	กรอบแนวคิดในการวิจัย	74
4.1	ข้อเสนอเชิงแนวคิด	97

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกในศตวรรษที่ 21 การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์มุ่งเน้นการสร้างผู้เรียนให้มีสมรรถนะที่สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในการดำรงชีวิตและการทำงานได้อย่างเหมาะสม โดยเฉพาะทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creative and Innovation Skills) ซึ่งเป็นหนึ่งในทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้เรียนจำเป็นต้องได้รับการพัฒนา (วิชัย วงษ์ใหญ่และมารุต พัฒผล, 2562) เนื่องจากช่วยให้ผู้เรียนสามารถคิดริเริ่ม สร้างแนวทางหรือผลงานใหม่ และประยุกต์องค์ความรู้เพื่อแก้ไขปัญหาในสถานการณ์จริงได้อย่างเหมาะสม

นโยบายด้านการศึกษาของประเทศไทยให้ความสำคัญกับการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะในการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสร้างสรรค์นวัตกรรม และการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม กำหนดให้การจัดการศึกษามุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงและพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ, 2542) ขณะเดียวกันหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ได้กำหนดสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนที่ครอบคลุมความสามารถในการคิด การแก้ปัญหา และการใช้ทักษะชีวิต ซึ่งเป็นพื้นฐานของการพัฒนาทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

สำหรับกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยเฉพาะรายวิชาพระพุทธศาสนา มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านความรู้ คุณธรรม จริยธรรม และการนำหลักธรรมไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต จากการศึกษาค้นคว้างานวิจัยหลายฉบับสะท้อนว่าการจัดการเรียนรู้พระพุทธศาสนาในหลายสถานศึกษายังคงเน้นการบรรยายและการจดจำเนื้อหาเป็นหลัก ส่งผลให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้น้อย และจากการศึกษาสภาพการจัดการเรียนการสอนรายวิชาพระพุทธศาสนาในโรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา ซึ่งเป็นสถานที่ดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากการสังเกตชั้นเรียน การสัมภาษณ์ครูผู้สอน และการศึกษาผลการเรียนของนักเรียน พบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ส่วนใหญ่ยังใช้การอธิบายประกอบหนังสือเรียนเป็นหลัก นักเรียนมีโอกาสปฏิบัติกิจกรรมหรือสร้างชิ้นงานค่อนข้างน้อย ส่งผลให้ผู้เรียนบางส่วนขาดความกระตือรือร้นในการเรียน จากสภาพดังกล่าวแสดงให้เห็นว่ายังมีช่องว่างระหว่างเป้าหมายของหลักสูตรที่มุ่งพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนกับการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนที่ยังเน้นการ

ถ่ายทอดความรู้เป็นสำคัญ จึงจำเป็นต้องพัฒนารู้ปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ คิดวิเคราะห์ ทำงานร่วมกัน และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นแนวทางหนึ่งที่ได้รับการยอมรับว่าส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การเรียนรู้แบบร่วมมือ และการลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการแก้ปัญหาได้ดีกว่าการเรียนรู้ที่เน้นการบรรยายเพียงอย่างเดียว (Bonwell & Eison, 1991) ทั้งยังสอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่กระทรวงศึกษาธิการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมายและมีคุณค่า (กระทรวงศึกษาธิการ, 2566) สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในชีวิตจริงได้

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาโดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา โดยออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาเข้ากับกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ผ่านสถานการณ์หรือปัญหาใกล้ตัว เช่น การจัดการขยะและการใช้วัสดุเหลือใช้ในการสร้างชิ้นงาน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้หลักธรรมควบคู่กับการพัฒนาทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม อันจะเป็นข้อมูลเชิงประจักษ์สำหรับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาในระดับประถมศึกษาต่อไป

1.2 ปัญหาวิจัย

1.2.1 ประสิทธิภาพของการพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา ตามเกณฑ์ 80/80 หรือไม่

1.2.2 ผลสัมฤทธิ์การพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่

1.2.3 ผลการพัฒนาทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมจากการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีการสอนแบบเชิงรุก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่

1.2.4 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา ที่มีต่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม อยู่ในระดับใด

1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.3.1 เพื่อหาประสิทธิภาพของการพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา ตามเกณฑ์ 80/80

1.3.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา

1.3.3 เพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา จากการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยวิธีการสอนแบบเชิงรุก

1.3.4 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา ที่มีต่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม

1.4 สมมติฐานการวิจัย

1.4.1 การพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา จะมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

1.4.2 ผลสัมฤทธิ์การพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนการสอนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

1.4.3 ผลการพัฒนาทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมจากการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีการสอนแบบเชิงรุก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา มีผลการพัฒนาทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมทางการเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนการสอนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

1.4.4 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา ที่มีต่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม อยู่ในระดับมาก

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย

1.5.1 การพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา หมายถึง การจัดสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนจากแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกและการส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม

1.5.2 วิธีการสอนเชิงรุก หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนและดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ มากกว่าการเป็นผู้รับความรู้เพียงฝ่ายเดียว เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน และเพื่อนในชั้นเรียน และสร้างองค์ความรู้จากสิ่งปฏิบัติระหว่างการเรียนการสอน ผ่านการฟัง การอ่าน การเขียน ถามคำถาม อภิปรายร่วมกันและลงมือปฏิบัติจริง สะท้อนความคิด โดยมีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 การนำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยใช้การสนทนา ตั้งคำถามหรือนำเสนอสื่ออย่างใดอย่างหนึ่ง และทบทวนความรู้เดิมที่จำเป็นสำหรับความรู้ใหม่ แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนทราบ

ขั้นที่ 2 การนำเสนอเหตุการณ์ เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนนำเสนอสถานการณ์ปัญหาที่ท้าทาย และมีความสัมพันธ์กับประสบการณ์ของผู้เรียน ตั้งกติการ่วมกันและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามข้อสงสัย

ขั้นที่ 3 การดำเนินการกิจกรรม เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนวิเคราะห์ปัญหาและร่วมกันวางยุทธวิธีในการแก้ปัญหา จากนั้นดำเนินการตามยุทธวิธีที่วางไว้ และมีการอภิปรายสะท้อนความคิดของตนเองหรือของคนในกลุ่มต้องมีส่วนร่วม ผู้สอนทำหน้าที่เพียงให้คำแนะนำและกระตุ้นความคิด

ขั้นที่ 4 การสร้างองค์ความรู้ เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนออกมานำเสนอแนวคิดของตนเองหรือของกลุ่มให้ผู้เรียนคนอื่น ๆ ได้รับรู้ และอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดระหว่างกันจนเกิดความเข้าใจที่แจ้งชัด

ขั้นที่ 5 การสรุป เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการเรียน เพื่อสะท้อนความคิดหรือความรู้ที่ได้ และตรวจสอบความความเที่ยงตรงของสาระที่อาจมีความคลาดเคลื่อนที่อาจเกิดขึ้นระหว่างเรียน

1.5.3 ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม หมายถึง กระบวนเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะด้านการคิดอย่างสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกับบุคคลอื่นอย่างสร้างสรรค์ และการสร้างนวัตกรรมให้เกิดผลสำเร็จ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาหรือพัฒนาสถานการณ์ในชีวิตจริง โดยในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่

(1) ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความสามารถในการคิดหรือเสนอแนวคิด วิธีการ หรือผลงานที่มีความแปลกใหม่ แตกต่างจากแนวคิดทั่วไป และมีความเหมาะสมกับสถานการณ์หรือปัญหาที่กำหนด

(2) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถในการคิดได้หลากหลายมุมมอง ปรับเปลี่ยนแนวคิดหรือวิธีการได้ตามสถานการณ์ และสามารถเสนอแนวทางในการแก้ปัญหาได้หลายรู้ปแบบ

(3) ความคิดละเอียดละออ (Elaboration) หมายถึง ความสามารถในการขยายความคิด เพิ่มรายละเอียด ปรับปรุง และพัฒนาผลงานหรือแนวคิดให้มีความสมบูรณ์ ชัดเจน และสามารถนำไปใช้ได้จริง

(4) ความสามารถในการประยุกต์ใช้นวัตกรรม (Innovation Application) หมายถึง ความสามารถในการนำความรู้ หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา และทรัพยากรที่มีอยู่มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบหรือสร้างชิ้นงาน วิธีการ หรือแนวทางแก้ปัญหาใหม่ที่สามารถนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมในสถานการณ์จริง

แบบประเมินผลงานและการตอบคำถามของผู้เรียนด้วยเกณฑ์การให้คะแนนแบบมิติสัมพันธ์(Rubric Score) ซึ่งประเมินทุกองค์ประกอบโดยกำหนดระดับคุณภาพ 0–4 คะแนน ในแต่ละองค์ประกอบ รวม 4 องค์ประกอบต่อ 1 สถานการณ์ คิดเป็น 16 คะแนน และประเมินจำนวน 3 สถานการณ์ ประเมินทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน รวมคะแนนเต็ม 48 คะแนน

1.5.4 ประสิทธิภาพ E_1/E_2 หมายถึง ค่าที่ใช้ในการประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยพิจารณาจาก E_1 คือ ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียนที่ได้จากการทำกิจกรรมและแบบฝึกในระหว่างการจัดการเรียนรู้ และ E_2 คือ ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทั้งนี้ใช้เกณฑ์มาตรฐาน 80/80 เป็นเกณฑ์ในการพิจารณาว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพตามที่กำหนด

1.5.5 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ระดับความสำเร็จทางการเรียนของผู้เรียนในรายวิชาพระพุทธศาสนา ซึ่งสะท้อนถึงความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถในการประยุกต์ใช้เนื้อหาสาระภายหลังการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก โดยวัดจากคะแนนแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ และใช้เปรียบเทียบผลคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียน

1.5.6 ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกหรือความคิดเห็นเชิงบวกของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกในรายวิชาพระพุทธศาสนา ซึ่งสะท้อนผ่านการตอบแบบสอบถามมาตรประมาณค่า 3 ระดับ ครอบคลุมด้านเนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

1.6 ขอบเขตของการวิจัย

1.6.1 รูปแบบการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นงานวิจัยเชิงทดลองขั้นต้น (Pre-Experimental Research) เป็นการวิจัยที่มุ่งอธิบายความสัมพันธ์เชิงสาเหตุระหว่างตัวแปร โดยมีการจัดกระทำ (Manipulation) กับตัวแปรอิสระภายใต้เงื่อนไขที่ผู้วิจัยจัดขึ้นแล้วติดตามผลการเปลี่ยนแปลงของตัวแปรตาม โดยเป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ยึดกรอบแนวคิดทฤษฎีของหน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2562, น.7) และทำการทดลองโดยใช้รู้ปแบบ One Group Pre-test Post-test Design (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น.109)

1.6.2 ขอบเขตการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้

ขอบเขตการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาโดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา แบ่งเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 เตรียมการ ประกอบด้วย

1) ศึกษาแนวคิดทฤษฎี หลักการ วิธีการ รวมทั้งจิตวิทยา นำมาจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีการสอนแบบเชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม

2) ทำการวิเคราะห์หาคุณภาพของเครื่องมือเพื่อการวิจัย

ขั้นตอนที่ 2 ระยะดำเนินการ ประกอบด้วย

1) นำแผนการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาไปทดลองกับกลุ่มผู้เรียนที่เป็นกลุ่มทดลอง

2) วิเคราะห์ผลการทดลองกับกลุ่มทดลอง

3) นำแผนการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาที่พัฒนาแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

ขั้นตอนที่ 3 ระยะวิเคราะห์และประเมินผล ประกอบด้วย

1) ประเมินผลการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

ขั้นตอนที่ 4 ระยะสรุปผลและนำเสนอผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัย และนำเสนอองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย

1.6.3 ขอบเขตด้านเนื้อหา

ผู้วิจัยนำมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น.132) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มาตรฐาน ส 1.1 ป.5/1 ถึง ป.5/7 มาจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาที่มุ่งให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในรายวิชาพระพุทธศาสนา และมุ่งพัฒนาทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมให้แก่ผู้เรียน

1.6.4 ขอบเขตด้านพื้นที่

พื้นที่ที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา

1.6.5 ขอบเขตด้านเวลา

การวิจัยในครั้งนี้ดำเนินการเป็น 2 ระยะ

1) ระยะการหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีการสอนแบบเชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมจากผู้เชี่ยวชาญและการหาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนากับกลุ่มทดลองที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ดำเนินการทดลองที่โรงเรียนประถมศึกษาในเขตพื้นที่อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา ระยะเวลาจำนวน 5 คาบ/ชั่วโมง

2) ระยะการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง โดยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 ใช้ระยะเวลาในการทดลองจำนวน 5 คาบ/ชั่วโมง

1.6.6 ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรที่ศึกษา ประกอบด้วย

1) ตัวแปรต้น ได้แก่ กระบวนการเรียนการสอนแบบเชิงรุก

2) ตัวแปรตาม ได้แก่

(1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

(2) ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม

(3) ผลของความพึงพอใจของนักเรียน

1.6.7 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดกลุ่มเป้าหมายคือ ผู้เรียนที่กำลังเรียนในระดับชั้นประถมปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 17 คน โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา

1.7 ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1.7.1 สามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมอย่างเป็นระบบและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับมาก

1.7.2 คณะครู อาจารย์มีแผนการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาแบบการสอนเชิงรุกในการพัฒนาทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมของผู้เรียนที่ผ่านการทดลองแล้ว

1.7.3 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา มีแผนการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาแบบเชิงรุก เพื่อพัฒนาทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมของผู้เรียนที่ผ่านการทดลองแล้ว

บทที่ 2
แนวคิดทฤษฎีและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5” มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพของการพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา ตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา 3) เพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา จากการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยวิธีการสอนแบบเชิงรุก และ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา ที่มีต่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม ผู้วิจัยได้ค้นคว้าจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยนำเสนอตามลำดับ ดังนี้

2.1 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนการสอน
2.2 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก
2.4 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม
2.5 ข้อมูลรายวิชาพระพุทธศาสนา
2.6 ข้อมูลพื้นฐานโรงเรียน
2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2.8 สรุปกรอบแนวความคิด

2.1 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนการสอน

2.1.1 การเรียนการสอน

ความหมายของการเรียนการสอน ในทางศึกษาศาสตร์มีผู้ให้นิยามความหมายที่เกี่ยวกับรูปแบบการเรียนการสอนไว้มากมาย ในบริบทของการศึกษาการเรียนการสอนในเชิงการศึกษาทางประวัติศาสตร์หรือที่มาของคำนั้น นักวิชาการการศึกษาไทยได้วิเคราะห์วิวัฒนาการการสอนไว้เพื่อนำมาพิจารณาในการทำความเข้าใจบริบทความหมายของคำสองคำ ได้แก่คำว่า “การเรียน” และ “การสอน” โดยผลของการวิเคราะห์ได้ข้อสรุปเกี่ยวกับการเรียนการสอนว่า “การสอนเป็นพฤติกรรมทางธรรมชาติของมนุษย์ในการที่จะช่วยเหลือกันและกันในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ รอบตัวเพื่อประโยชน์ในการดำรงชีวิต ในยุคแรกๆ การสอนมีลักษณะของการถ่ายทอดความรู้ ความเชื่อ ทัศนคติ เจตคติ โดยในยุคนั้นเชื่อว่าความสามารถที่สอนผู้อื่นได้เป็นความสามารถพิเศษที่บางคนมี เป็นสิ่งที่ติดตัวมาแต่กำเนิด ไม่สามารถฝึกฝนกันได้ การสอนจึงเป็นศิลป์มากกว่าศาสตร์ ซึ่งคำศัพท์ในยุคแรกที่พบนี้ได้แก่คำว่า “การครอบงำ” (indoctrination) ใช้ในความหมายที่เป็นการใช้อิทธิพลในการดำเนินโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนละทิ้งความคิด ความเชื่อเดิม คำถัดมาคือคำว่า “การปลูกฝัง” ภาษาอังกฤษใช้คำว่า inculcation โดยใช้ในความหมายของการพร่ำสอนความคิดความเชื่อด้วยวิธีการชักจูงโน้มน้าวให้ผู้เรียนคล้อยตาม ส่วน คำว่า “การสอน” (teaching) ในยุคต้นๆ นี้ใช้ในบริบทของการดำเนินการสอนในลักษณะที่เป็นทางการเรื่องอื่นๆ นอกเหนือจากลัทธิความเชื่อ เช่น เรื่องของอาชีพ การสอนจึงเป็นการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเชื่อ ทักษะ เจตคติโดยเน้นที่บทบาทของผู้สอนและความสัมพันธ์ของผู้สอนกับผู้เรียน หรือ “ครูกับศิษย์” การถ่ายทอดโดยครู เรียกว่าเป็น “การสั่งสอน” หรือ “การสอน” (Smith & Ragan, 1999, p. 3)

ในยุคที่ของการสอนที่เป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ ยังพบว่ามีคำศัพท์อีกหลายคำที่สามารถสื่อถึงคำว่า “การสอน” แต่มีรายละเอียดที่แตกต่างกัน ยกตัวอย่างเช่น การสอน (education) เป็นคำที่ใช้ในวงกว้าง หมายถึงประสบการณ์การเรียนรู้ที่ไม่เจาะจง ส่วนใหญ่มิได้มีการวางแผน เกิดขึ้นอย่างไม่เป็นทางการ และชี้แนะ (coaching) หมายถึง การสอนเป็นรายบุคคลโดยผู้สอนทำหน้าที่สาธิต (ทิศนา แขมมณี, 2555, น. 2-6)

ส่วนความหมายของคำว่าการเรียนการสอน แบ่งความหมายออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

การเรียน หรือการเรียนรู้ หมายถึง การได้รับความรู้ พฤติกรรม ทักษะ คุณค่า หรือความพึงใจ ที่เป็นสิ่งแปลกใหม่หรือปรับปรุงสิ่งที่มีอยู่ การเรียนรู้อาจมีการยึดเป้าหมายและอาจมีการจูงใจเป็นตัวช่วย การเรียนรู้อาจก่อให้เกิดความตระหนักอย่างมีสำนึกหรือไม่มีสำนึกก็ได้

การสอน หมายถึง การถ่ายทอดเนื้อหาวิชาหรือเป็นวิธีการหลากหลายที่ครูนำมาใช้เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ตามศักยภาพของเด็ก โดยมีลักษณะการสอน 3 ประการ ดังนี้

1) การสอนเป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน

2) การสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

3) การสอนให้บรรลุวัตถุประสงค์ต้องอาศัยทั้งศาสตร์และศิลป์ของผู้สอน

ดังนั้นการเรียนการสอนในส่วนนี้จึงหมายถึงการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียน เพิ่มพูนคุณค่าและการเปลี่ยนแปลงด้านจิตสำนึกภายใต้การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนและนักเรียน โดยการเรียนการสอนสามารถแสดงรูปแบบการสอนได้หลากหลายรูปแบบ โดยมีการนิยามนิยามความหมายของรูปแบบการเรียนการสอนที่แตกต่างกัน

2.1.2 องค์ประกอบของการเรียนการสอน

ลำพอง บุญช่วย (2540, น.1-2) กล่าวถึงองค์ประกอบของการเรียนการสอนไว้ 7 ประการ ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน พร้อมทั้งแสดงภาพประกอบ ดังนี้ (1) ครูผู้สอน, (2) ผู้เรียน, (3) หลักสูตร, (4) วิธีสอน, (5) วัตถุประสงค์ของการสอน, (6) สื่อการสอน, (7) การประเมินผล

ไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2526, น. 106) กล่าวว่า การสอนเป็นกระบวนการสอนสามเส้าอันประกอบด้วย OLE ได้แก่ (1) O คือ Objective หมายถึง จุดมุ่งหมาย, (2) L คือ Learning Experience หมายถึง การจัดประสบการณ์การเรียนการสอน, และ (3) E คือ Evaluation หมายถึง การประเมินผล รวมเรียกว่า ไตรยางค์การสอน

ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบภาพประกอบแสดงแนวคิดไตรยางค์การสอน (OLE Model) โดยอ้างอิงจากไพฑูรย์ สินลารัตน์ ดังนี้



แผนภาพที่ 2.1 ภาพไตรยางค์การสอน (OLE Model)

2.1.3 ความหมายของรู้ปแบบการเรียนการสอน

การศึกษาแนวคิดและความหมายของรูปแบบการเรียนการสอนนักวิชาการชาวไทยและต่างประเทศได้อธิบายแนวคิดไว้หลายรูปแบบ โดยมีการนิยามความหมาย ดังนี้

บุญชม ศรีสะอาด (2537, น. 10) เสนอแนวความคิดว่ารูปแบบการเรียนการสอนที่มีความหมายสองลักษณะคือ เป็นรูปแบบที่เป็นกิจกรรมหรือวิธีการสอนเป็นโครงสร้างที่แสดงถึงองค์ประกอบต่างๆ ในการสอนที่จะนำมาใช้ร่วมกันเพื่อให้เกิดผลแก่ผู้เรียนตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด

ทิศนา แขมมณี (2550, น.3-4) อธิบายความหมายของรูปแบบการเรียนการสอน หมายถึง สภาพหรือลักษณะของการจัดการเรียนการสอนที่จัดขึ้นอย่างมีระบบระเบียบ มีแบบแผนตามหลักปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิด หรือความเชื่อต่าง ๆ โดยอาศัยวิธีการสอนและเทคนิคการสอนต่าง ๆ เข้ามาช่วยให้สภาพการเรียนการสอนนั้นเป็นไปตามหลักการที่ยึดถือ

Mary Alice Gunter, Thomas H. Estes, and Hasbrouchschwab (1990: p. 67) (อ้างถึงใน กองการวิจัยทางการศึกษา, 2544, น.2) ได้นิยามความหมายคำว่า รูปแบบการสอน (Instructional Model) หมายถึง วิธีดำเนินการทีละขั้น ซึ่งเมื่อดำเนินการตามขั้นตอนแล้วจบทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามที่กำหนด (Step by step Procedure that Leads to Specific Out comes)

Piepho (1980: p. 10) (อ้างถึงใน กองการวิจัยทางการศึกษา, 2544, น. 2) กล่าวว่า รูปแบบการสอนเป็นชุดของขั้นตอนที่เป็นไปได้ของการเรียนการสอน จัดในรูปแบบแผนภูมิได้

โดยงานวิจัยที่ได้ศึกษารูปแบบพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญของครู โดยเสนอรูปแบบการเรียนสอนจะเป็นเสมือนพิมพ์เขียวสำหรับครู ใช้เป็นแนวการสอนของตน เป็นไปตามแผนภาพดังต่อไปนี้



แผนภาพที่ 2.2 รูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

จึงเป็นแนวคิดที่ส่งผลให้เกิดการจัดการเรียนการสอน หรือการรูปแบบการเรียนรู้หรือการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลายรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ใช้กันแพร่หลายมีจำนวนมาก แต่ละรูปแบบมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผู้เรียนตามจุดเน้นด้วยขั้นตอน วิธีการ องค์ประกอบที่แตกต่างกันไป บางรูปแบบใช้ได้ในวงกว้าง บางรูปแบบจะใช้เจาะจงในวงแคบเฉพาะส่วนผู้ใช้ควรศึกษา

พิจารณาเลือกใช้ให้เหมาะสมกับมาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งมีรูปแบบการสอน ดังต่อไปนี้

Keeves J., (1997, pp. 386-387) กล่าวว่า รูปแบบโดยทั่วไปจะต้องมีองค์ประกอบที่สำคัญดังนี้

1) รูปแบบจะต้องนำไปสู่การทำนาย (prediction) ผลที่ตามมาซึ่งสามารถพิสูจน์ทดสอบได้ กล่าวคือ สามารถนำไปสร้างเครื่องมือเพื่อไปพิสูจน์ทดสอบได้

2) โครงสร้างของรูปแบบจะต้องประกอบด้วยความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ (causal relationship) ซึ่งสามารถใช้อธิบายปรากฏการณ์/เรื่องนั้นได้

3) รูปแบบจะต้องสามารถช่วยสร้างจินตนาการ (imagination) ความคิดรวบยอด (concept) และความสัมพันธ์ (interrelations) รวมทั้งช่วยขยายขอบเขตของการสืบเสาะความรู้

4) รูปแบบควรจะประกอบด้วยความสัมพันธ์เชิงโครงสร้าง (structural relationships) มากกว่า ความสัมพันธ์เชิงเชื่อมโยง (associative relationships)

รูปแบบการเรียนการสอนจึงหมายถึง สภาพหรือลักษณะของการจัดการเรียนการสอนที่จัดไว้อย่างเป็นระเบียบตามหลักปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิดหรือความเชื่อต่างๆ โดยมีการจัดกระบวนการหรือขั้นตอนในการเรียนการสอน โดยอาศัยวิธีสอนและเทคนิคการสอนต่างๆ เข้ามาช่วยทำให้สภาพการเรียนการสอนนั้นเป็นไปตามหลักการที่ยึดถือ ซึ่งได้รับการพิสูจน์ ทดสอบหรือยอมรับว่ามีประสิทธิภาพ สามารถใช้เป็นแบบแผนในการเรียนการสอนให้บรรลุวัตถุประสงค์เฉพาะของรูปแบบนั้นๆ ซึ่งแต่ละรูปแบบมีวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน กล่าวคือ เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาด้านพุทธิพิสัย (cognitive domain) การพัฒนาด้านจิตพิสัย (affective domain), การพัฒนาด้านทักษะพิสัย (psychomotor domain) การพัฒนาด้านทักษะกระบวนการ (process skills) หรือการบูรณาการ (integration) ทั้งนี้รูปแบบดังกล่าวล้วนเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่มีลักษณะเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งรูปแบบการเรียนการสอนหรือระบบการสอนนี้ล้วนพยายามตอบคำถามเกี่ยวกับปัญหาที่ว่าจะทำอย่างไรให้ผู้เรียนได้เกิดความรู้สูงสุดและสามารถพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนได้อย่างเต็มที่

2.1.4 องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอน

Lesley II, Matczynski, and Rowley. (2002, pp. 74-75) กล่าวถึงการเรียนการสอนไว้ว่าเป็นทักษะที่ผู้สอนเสาะแสวงหาที่จะส่งเสริมพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ที่จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อผู้สอนได้กำหนดสิ่งที่คาดหวังว่าผู้เรียนจะได้รับอะไรจากรูปแบบการเรียนการสอนที่ตนเลือก

Moore (2009, pp. 29-30) ได้อธิบายรูปแบบการเรียนการสอน 7 ขั้นตอน โดยการวินิจฉัยสถานการณ์การเรียนรู้จะต้องอาศัยการเลือกหลักสูตรการเรียนการสอนที่จะใช้ โดยยึดตามความต้องการเรียนการ 7 ขั้นตอน ดังนี้ (1) การวินิจฉัยสถานการณ์การเรียนรู้จะต้องอาศัยการเลือก

หลักสูตรการเรียนการสอนที่จะใช้ โดยยึดตามความต้องการการเรียนของผู้เรียน สังคมและเนื้อหาวิชานั้นๆ ในขั้นนี้จะต้องวินิจฉัยสถานการณ์เพื่อค้นหาว่าอะไรที่ผู้เรียนรู้แล้ว และส่วนใดที่ควรเสริมสร้างความแข็งแกร่งเพิ่มเติมทั้งเรื่องใดที่ควรจะสอนใหม่ (2) การวางแผนหลักสูตร จะต้องมีการวางโครงสร้างหลักสูตรที่แน่ชัดว่าจะสอนอะไรบ้างในหลักสูตรนั้น ตลอดจนกำหนดการจัดสรรเวลาที่เหมาะสมให้แก่การสอนในแต่ละหัวข้อที่กำหนดไว้ในโครงสร้างหลักสูตรดังกล่าวด้วย (3) การวางแผนการสอน จะต้องมีการกำหนดทั้งแผนประจำหลักสูตรและแผนประจำวัน หรือกล่าวง่ายๆ คือ ระบุให้ชัดเจนว่าผู้เรียนควรรู้อะไรและวางแผนกิจกรรมที่จะนำไปสู่ผลลัพธ์ที่คาดไว้ ทั้งนี้จะต้องมีการเขียนวัตถุประสงค์การเรียนรู้ขึ้นมาและเลือกกลยุทธ์การสอนที่เหมาะสม (4) การชี้แนะกิจกรรมการเรียนรู้เป็นการสอนตามแผนกิจกรรมที่วางไว้โดยผู้สอนชี้แนะผู้เรียนผ่านกิจกรรมต่างๆตามลำดับ โดยใช้ความรู้เกี่ยวกับผู้เรียน ทฤษฎีการเรียนรู้และเทคนิคการสอนที่มีประสิทธิภาพ (5) ในการประเมินผลการเรียนรู้ ผู้สอนจะต้องประเมินว่าตนได้ประสบความสำเร็จในการสอนตามที่คาดหวังไว้หรือไม่ โดยจะต้องประเมินผลความเชี่ยวชาญของผู้เรียนในเรื่องที่สอนอย่างเฉพาะเจาะจง ผลการประเมินจะบอกให้ทราบว่าจะต้องสอนอะไรต่อไป ถ้าผู้เรียนมีความเชี่ยวชาญดีแล้ว ก็อาจจะนำไปสู่การเริ่มต้นวัฏจักรอีกครั้งในเรื่องใหม่ๆ หากผู้เรียนยังมีความเชี่ยวชาญไม่เพียงพอก็จะนำไปสู่ขั้นตอนการติดตามต่อไป (6) การสะท้อนกลับจะช่วยสะท้อนความสำเร็จของบทเรียนนั้น ผู้สอนต้องประเมินว่าบทเรียนนั้นประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่ นอกจากนี้ ผู้สอนจะต้องวิเคราะห์ข้อมูลที่มีอยู่ทั้งหมดและระบุความจำเป็นที่จะที่จะต้องสอนซ้ำและแก้ไขเปลี่ยนแปลงบทเรียนในกรณีที่จะต้องมีการสอนใหม่ และ (7) การติดตามผล อาจเป็นเหมือนการสรุปผลการเรียนรู้อย่างสั้นๆ หรือการขยายผลไปสู่การสอนซ้ำในกรณีที่จำเป็น ขนาดของการติดตามผลขึ้นอยู่กับสิ่งที่ค้นพบจากการวิเคราะห์ผลที่ได้จากการประเมินผลการเรียนรู้

2.1.5 ประเภทของรู้ปแบบการเรียนการสอน

Joyce and Weil (2000, pp. 5-14) ได้จัดรูปแบบการเรียนการสอนเป็น 4 ประเภท ได้แก่ รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการคิด (The Information-Processing Family) รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาตน (The Personal Family) รูปแบบการเรียนสอนที่เน้นปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (The Social Family) และรูปแบบการสอนที่เน้นการปรับพฤติกรรม (The Behavioral Systems Family) ซึ่งมีการอธิบายประเภทแต่ละประเภท ดังนี้

1) รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการคิด (The Information-Processing Family) เน้นการพัฒนาด้านเนื้อหาวิชาและทักษะกระบวนการทางสติปัญญาเป็นหลัก

2) รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาตน (The Personal Family) เป็นรูปแบบการสอนที่เน้นกระบวนการพัฒนาผู้เรียนตามความต้องการและความสนใจของแต่ละบุคคลและการพัฒนาผู้เรียนด้านจิตพิสัย

3) รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (The Social Family) เน้นการพัฒนากระบวนการกลุ่มและการพัฒนาด้านจิตพิสัยเพื่อปลูกฝังจิตสำนึกในการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นในสังคม

4) รูปแบบการสอนที่เน้นการปรับพฤติกรรม (The Behavioral Systems Family) เป็นรูปแบบการสอนที่เน้นการนำทฤษฎีการเรียนรู้เชิงพฤติกรรมมาใช้ในการพัฒนาความรู้

2.1.6 การพัฒนารู้ปแบบการเรียนการสอน

การสอนนั้นมีทฤษฎีการเรียนการสอนที่มีการมุ่งเน้นที่แตกต่างกัน ภายใต้การประชุมของนักการศึกษาประเทศต่างๆ

เซลเลอร์และคณะ (Saylor et, 1981, p. 272) ได้เสนอสิ่งที่ควรพิจารณาในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนไว้ 5 ประการ ดังนี้ (1) เป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่ต้องการให้ผู้เรียนบรรลุ (2) โอกาสสูงสุดที่จะสามารถบรรลุเป้าหมายหลายๆ ประการ (3) ความสามารถในการสร้างแรงจูงใจของผู้เรียน (4) การพิจารณาหลักการพื้นฐานทางทฤษฎีและหลักการเรียนรู้ประกอบ และ (5) ความสะดวกในการใช้และความยืดหยุ่นในการปรับใช้สภาพการณ์ต่างๆ

ทิศนา แขมมณี (2557, น. 220-259) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการพัฒนารู้ปแบบการเรียนการสอนไว้ ดังนี้

1) การกำหนดจุดหมายการพัฒนาหรือการสร้างระบบหรือรู้ปแบบการสอนให้ชัดเจน

2) การศึกษาหลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดองค์ประกอบหรือเห็นแนวทางในการจัดความสัมพันธ์ขององค์ประกอบได้รอบคอบขึ้น ซึ่งจะทำให้รู้ปแบบมีความมั่นคงขึ้น

3) การศึกษาสภาพการณ์และปัญหาที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจะช่วยให้ค้นพบองค์ประกอบที่สำคัญที่จะช่วยให้ระบบมีประสิทธิภาพเมื่อนำไปใช้จริง ปัญหาและอุปสรรคต่างๆ เป็นสิ่งที่ต้องนำมาพิจารณาในการจัดองค์ประกอบต่างๆ และจัดความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทั้งหลาย การนำข้อมูลจากความเป็นจริงมาใช้ในการสร้างรู้ปแบบจะช่วยขจัดหรือป้องกันปัญหาอันจะทำให้ระบบนั้นขาดประสิทธิภาพเมื่อนำไปใช้จริง

4) การกำหนดองค์ประกอบของระบบ ได้แก่ การพิจารณาว่ามีอะไรบ้างที่สามารถช่วยให้เป้าหมายหรือจุดมุ่งหมายบรรลุผลสำเร็จ ผู้มีประสบการณ์มากย่อมมองเห็นปัญหาต่างๆ ได้มากจึงมักกำหนดองค์ประกอบของระบบได้ละเอียดรอบคอบมากกว่าผู้มีประสบการณ์น้อย ผู้มีความรู้และความคิดสร้างสรรค์มาก ย่อมเห็นแนวทางที่จะช่วยให้เป้าหมายบรรลุผลสำเร็จได้ จึงมักกำหนดองค์ประกอบที่จะเอื้ออำนวยให้ระบบประสบความสำเร็จได้

5) การจัดกลุ่มองค์ประกอบ ได้แก่ การนำองค์ประกอบที่กำหนดไว้มาจัดหมวดหมู่เพื่อความสะดวกในการคิดและการดำเนินการขั้นต่อไป

6) การจัดความสัมพันธ์ขององค์ประกอบ ขั้นนี้เป็นขั้นที่ยุ่งยากและต้องใช้ความคิดรอบคอบมาก ผู้สร้างระบบต้องพิจารณาว่าองค์ประกอบใดเป็นเหตุและเป็นผลขั้นต่อกันในลักษณะใด สิ่งใดควรมาก่อนมาหลัง สิ่งใดสามารถดำเนินการคู่ขนานไปได้ ขั้นนี้เป็นขั้นที่อาจใช้เวลาในการพิจารณามาก

7) การจัดระบบ เป็นการสร้างความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่างๆ โดยแสดงให้เห็นถึงผังจำลองขององค์ประกอบต่างๆ

8) การทดลองใช้ระบบเพื่อศึกษาผลที่เกิดขึ้น

9) การประเมินผล ได้แก่ การศึกษาผลที่เกิดขึ้นจากการทดลองใช้ระบบใดๆ แล้วได้ผลตามเป้าหมายหรือใกล้เคียงกับเป้าหมายมากน้อยเพียงใด

10) การปรับปรุงระบบ เป็นการนำผลการทดลองใช้รูปแบบมาพิจารณาเพื่อใช้ประโยชน์ในการปรับปรุงรูปแบบนั้นให้ดียิ่งขึ้น

จะเห็นว่าวิธีการในการจัดรูปแบบการเรียนการสอนนั้นมุ่งเน้นการจัดการตามขั้นตอนและเป็นระบบ โดยต้องมีการทดลองใช้ทั้งยังต้องมีการประเมินผลเพื่อให้เกิดการปรับปรุงพัฒนาให้กระบวนการเรียนการสอนดียิ่งขึ้น

ดังนั้น การกำหนดจุดมุ่งหมายภายใต้การเรียนการสอนว่าต้องการพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาในด้านใด จึงถือว่ามีความสำคัญในด้านการกำหนดขอบเขตหรือกำหนดวัตถุประสงค์ของการศึกษา โดยแนวทางของนักการศึกษาได้ใช้ได้ค้นพบว่า การสอนนั้นสามารถกำหนดรูปแบบได้ ซึ่งผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นคือตัวผู้เรียนได้รับการพัฒนาศักยภาพจากการสอนนั้นๆ โดย เชิดศักดิ์ โฆวาสินธุ์ (2530) ได้สรุปการสอนนั้นปรากฏออกมาได้ 3 แนว คือ

1. การสอนเพื่อให้คิด (teaching for thinking) เป็นการสอนที่เน้นในด้านเนื้อหาวิชาการ โดย มีการปรับเปลี่ยนเพื่อเพิ่มความสามารถในด้านการคิดของเด็ก

2. การสอนการคิด (teaching of thinking) เป็นการสอนที่เน้นเกี่ยวกับกระบวนการทางสมอง ที่นำมาใช้ในการคิด โดยเฉพาะเป็นการปลูกฝังทักษะการคิดโดยตรง ลักษณะของงานที่นำมาใช้สอนจะไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชาการที่เรียนในโรงเรียน แนวทางการสอนจะแตกต่างกันออกไปตามทฤษฎี และความเชื่อพื้นฐานของแต่ละคนที่นำมาพัฒนาเป็นโปรแกรมการสอน

3. การสอนเกี่ยวกับการคิด (teaching about thinking) เป็นการสอนที่เน้นการใช้ทักษะการคิดเป็นเนื้อหาสาระของการสอน โดยการช่วยเหลือให้ผู้เรียนได้รู้และเข้าใจกระบวนการคิดของตนเอง เพื่อให้เกิดทักษะการคิดที่เรียกว่า metacognition คือ รู้ว่าตนเองรู้อะไร ต้องการรู้อะไร และยังไม่รู้อะไร ตลอดจนสามารถควบคุมและตรวจสอบการคิดของตนเองได้

2.2 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้

การเรียนรู้คืออะไรเป็นคำถามที่เกิดขึ้นในวงการปรัชญาการศึกษาที่มุ่งแสวงหาคำตอบและค้นคว้าเพื่อให้ได้วิธีคิดและแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

2.2.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้

การนิยามความหมายของการจัดการเรียนรู้อาจขึ้นอยู่กับวิธีการที่นักคิดยึดถือเพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นโดยการมุ่งเน้นรูปแบบและวิธีการที่แตกต่างกันไป ในการจัดการเรียนรู้ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาหลักการ แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ให้กระจ่างแจ้ง เพื่อให้สามารถจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพสอดคล้องกับเป้าหมายของหลักสูตร ซึ่งกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2551, น. 25) ได้ให้ความหมายไว้ โดยให้คำอธิบายถึงการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ไว้คือ การจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการสำคัญในการนำหลักสูตรสู่การปฏิบัติ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นหลักสูตรที่มีมาตรฐานการเรียนรู้สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์เป็นเป้าหมายสำคัญสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชน

การจัดการเรียนรู้ (Leaning Management) เป็นการกระบวนการหรือวิธีการเป็นกระบวนการหรือวิธีการใดๆ ก็ตามที่ผู้สอนนำไปใช้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเกิดการพัฒนาตนในทุกๆ ด้านอย่างเต็มศักยภาพ เรียกได้ว่าเป็นการจัดการเรียนรู้มีผู้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ฮู และดันแคล (Hough and Duncan, 1970, p. 144) อธิบายความหมายของการจัดการเรียนรู้ โดยหมายถึง กิจกรรมที่ผู้เรียนใช้ความรู้ของตนอย่างสร้างสรรค์เพื่อสนับสนุนให้ผู้อื่นเกิดการเรียนรู้และมีความผาสุก ดังนั้น การจัดการเรียนรู้มี 4 ด้าน ได้แก่ ด้านหลักสูตร ด้านจัดการเรียนรู้ ด้านการวัดผล และด้านการประเมินผลการจัดการเรียนรู้

1) ด้านหลักสูตร (Curriculum) หมายถึง การศึกษาจุดมุ่งหมายของการศึกษา ความเข้าใจในจุดประสงค์รายวิชาและการตั้งจุดประสงค์การจัดการเรียนรู้ที่ชัดเจน ตลอดจนเลือกเนื้อหาได้เหมาะสมสอดคล้องกับท้องถิ่น

2) ด้านการจัดการการเรียนรู้ (Instruction) หมายถึง การเลือกวิธีสอนและเทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อช่วยให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่วางไว้

3) ด้านการวัดผล (Measuring) หมายถึง การเลือกวิธีการผลที่เหมาะสมและสามารถวิเคราะห์ผลได้

4) ด้านการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ (Evaluation) หมายถึง ความสามารถในการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ทั้งหมดได้

ความหมายของจัดการเรียนรู้โดยนักวิชาการชาวไทย ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า กระบวนการต่างๆ ในการดำเนินงานของผู้สอนตั้งแต่การวางแผนการจัดการเรียนรู้จนสิ้นสุดการประเมินผลการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถ มีคุณธรรมจริยธรรมและเกิดทักษะหรือสมรรถนะต่าง ๆ ตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ (กุลิสรา จิตรชญาวณิช, 2562, น. 2)

จากการให้นิยามความหมายของนักวิชาการทั้งไทยและต่างประเทศข้างต้นสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ผ่านขั้นตอนการดำเนินงานของผู้สอน เริ่มตั้งแต่การวางแผน การดำเนินการ และการประเมินผลภายใต้ความคาดหวังในจุดประสงค์ทางการศึกษาที่กำหนดไว้ โดยผู้เรียนต้องสามารถนำความรู้ไปใช้ได้ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้จึงมีความสำคัญเนื่องจากเป็นกระบวนการในการพัฒนาตัวผู้เรียน

2.2.2 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้

กุสิลรา จิตรชญาวณิช (2562, น.11) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ว่าเป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพ ทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการที่เจริญงอกงามทั้งทางร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม ด้านสติปัญญา โดยภาพรวมการจัดการเรียนรู้มีความสำคัญหลายประการ ดังนี้

1) การจัดการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่ดีงาม ในการจัดการเรียนรู้แต่ละครั้งโดยทั่วไป ผู้สอนจะกำหนดจุดประสงค์ในการเรียนรู้เอาไว้ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมต่างๆ เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนให้มีพัฒนาการด้านต่างๆ ที่ดีขึ้น หรือต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่พึงประสงค์ทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา

2) การจัดการเรียนรู้ทำให้จุดมุ่งหมายการจัดการศึกษาบรรลุตามเป้าหมาย ทั้งนี้การกำหนดจุดมุ่งหมายของการจัดการศึกษาไว้ในหลักสูตรแต่ละระดับการศึกษาของสังคมไทย อาจมีทั้งความเหมือนกันและต่างกัน แต่ไม่ว่าจุดหมายของการศึกษาในแต่ละระดับกำหนดไว้อย่างไร สิ่งที่สำคัญที่จะทำให้จุดหมายของการศึกษาบรรลุผลก็คือ การจัดการเรียนรู้ ซึ่งการจัดการเรียนรู้ที่ดีมีประสิทธิภาพจะส่งผลทำให้การศึกษามีคุณภาพ

3) การจัดกการเรียนรู้เสริมสร้างทักษะต่างๆ ให้ผู้เรียนสามารถที่จะทำไปใช้ในการดำเนินชีวิตอย่างมีความสุข ซึ่งทักษะสำคัญและจำเป็นสำหรับผู้เรียนที่สถานศึกษาควรจัดให้กับผู้เรียนมีหลายทักษะด้วยกัน เช่น ทักษะด้านกระบวนการคิด ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะด้านสังคม ทักษะการสื่อสาร ทักษะทางวิทยาศาสตร์ ทักษะการใช้เทคโนโลยี เป็นต้น

4) การจัดการเรียนรู้ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีคุณธรรม จริยธรรม ทำให้ผู้เรียนเป็นคนที่สามารถแยกดีชั่วถูกผิดอย่างมีเหตุผล มีหลักยึดปฏิบัติในการใช้ชีวิตอยู่บนพื้นฐานของความถูกต้องดีงาม และทำให้ผู้เรียนเปลี่ยนพฤติกรรมไปในทางที่พึงประสงค์

5) การจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนรู้จักเอาตัวรอด เนื่องจากการเรียนรู้เป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างองค์ความรู้พัฒนาผู้เรียนให้ผู้เรียนมีสติปัญญาที่ชาญฉลาด รวมทั้งพัฒนาทักษะต่างๆ ที่จำเป็นสำหรับผู้เรียน และยังสามารถช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ต่างๆ ที่หลากหลายให้ผู้เรียนนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงในการดำเนินชีวิตให้มีความสุขในสังคม ดังนั้น เมื่อผู้เรียนได้รับทั้งความรู้ประสบการณ์และทักษะต่างๆ จากการศึกษาและการจัดการเรียนรู้จะทำให้ผู้เรียนสามารถนำสิ่งดังกล่าวใช้ให้เป็นประโยชน์และรู้จักที่จะเอาตัวรอดอยู่ในสังคมได้อย่างรู้เท่าทัน

6) การจัดการเรียนรู้ช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ต่างๆ ให้กับผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในการดำรงชีวิตประจำวัน

7) การจัดการเรียนรู้สามารถนำไปสู่การเสริมสร้างอาชีพหรือรายได้ให้กับผู้เรียน

8) การจัดการเรียนรู้สามารถพัฒนาผู้เรียนให้นำองค์ความรู้และประสบการณ์ต่างๆ ไปใช้พัฒนาตนเองสังคมและประเทศชาติให้มีความก้าวหน้าได้

จากที่กล่าวมาเกี่ยวกับความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ จะเห็นว่า การจัดการเรียนรู้เปรียบเหมือนเครื่องมือที่ช่วยเสริมสร้างและพัฒนาผู้เรียนมีความพร้อมในด้านต่างๆ โดยการจัดการเรียนรู้ส่งผลโดยตรงกับผู้เรียน ซึ่งสิ่งเหล่านี้ดำเนินการโดยการจัดการเรียนรู้โดยผู้สอนเป็นสิ่งสำคัญในการเลือกใช้เครื่องมือให้เหมาะสม

2.2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้

ผู้สอนต้องพยายามคัดสรรกระบวนการเรียนรู้ จัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ รวมทั้งปลูกฝังเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะด้านต่างๆ อันเป็นสมรรถนะสำคัญที่ต้องการให้เกิดแก่ผู้เรียน

1) หลักการจัดการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถตามมาตรฐานการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยยึดหลักการว่า ผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด เชื่อว่าทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ ยึดประโยชน์ที่เกิดกับผู้เรียน กระบวนการจัดการเรียนรู้ต้องเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มเต็มศักยภาพ คำนึกถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและพัฒนาการทางสมอง เน้นให้ความสำคัญทั้งความรู้และคุณธรรม

2) กระบวนการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนจะต้องอาศัยกระบวนการเรียนหลากหลายเป็นเครื่องมือที่จะนำพาตนเองไปสู่เป้าหมายของหลักสูตร กระบวนการเรียนรู้ที่จำเป็นสำหรับผู้เรียน อาทิ กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ กระบวนการสร้างความรู้ กระบวนการคิด กระบวนการทางสังคม กระบวนการเผชิญสถานการณ์และการแก้ปัญหา กระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง กระบวนการปฏิบัติลงมือทำจริง กระบวนการจัด กระบวนการวิจัย กระบวนการเรียนรู้ของตนเอง กระบวนการพัฒนาลักษณะนิสัย โดยกระบวนการ

เหล่านี้เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการฝึกในพัฒนาเพราะจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี บรรลุเป้าหมายของหลักสูตร ดังนั้นผู้สอนจึงจำเป็นต้องศึกษาทำความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ต่างๆ เพื่อให้สามารถเลือกใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3) การออกแบบการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนนั้นต้องศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาให้เข้าใจถึงมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และสาระการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน แล้วจึงพิจารณาออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยเลือกใช้วิธีสอนและเทคนิคการสอน สื่อ/แหล่งเรียนรู้ การวัดและประเมินผล เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาเต็มศักยภาพและบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนด

4) บทบาทของผู้สอนและผู้เรียน การจัดการเรียนรู้มีคุณภาพตามเป้าหมายของหลักสูตร ทั้งผู้สอนและผู้เรียน ควรมีบทบาท ดังนี้

4.1) บทบาทของผู้สอน ได้แก่

(1) ศึกษาวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล แล้วนำข้อมูลมาใช้ในการวางแผนการจัดการเรียนรู้ที่ท้าทายความสามารถของผู้เรียน

(2) กำหนดเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ด้านความรู้ ด้านทักษะ กระบวนการที่เป็นความคิดรวบยอด หลักการและความสัมพันธ์รวมทั้งคุณลักษณะอันพึงประสงค์

(3) ออกแบบการเรียนรู้และจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลและพัฒนาการทางสมอง เพื่อนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมาย

(4) จัดการบรรยายที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และดูแลช่วยเหลือผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้

(5) จัดเตรียมและเลือกใช้สื่อให้เหมาะสมกับกิจกรรม นำภูมิปัญญาท้องถิ่นเทคโนโลยีที่เหมาะสมมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

(6) ประเมินความก้าวหน้าของผู้เรียนด้วยวิธีการที่หลากหลาย เหมาะสมกับธรรมชาติของวิชา และระดับพัฒนาการของผู้เรียน

(7) วิเคราะห์ผลการประเมินมาใช้ในการซ่อมเสริมและพัฒนาผู้เรียน รวมทั้งปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนของตนเอง

4.2) บทบาทของผู้เรียน ได้แก่

(1) กำหนดเป้าหมาย วางแผนและรับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเอง

(2) เสาะแสวงหาความรู้ เข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อความรู้ ตั้งคำถาม คิดหาคำตอบหรือหาแนวทางแก้ปัญหาด้วยวิธากรต่างๆ

(3) ลงมือปฏิบัติจริง สรุปสิ่งที่เรียนรู้ด้วยตนเองและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่างๆ

(4) มีปฏิสัมพันธ์ ทำงาน ทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มและครู

(5) ประเมินและพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง

2.2.4 ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง

การเรียนรู้นั้นได้ถูกนิยามความหมายโดย ประกาศิต อานุภาพแสนยากร (2556, น. 8) ว่า หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือการเปลี่ยนแปลงทางสติปัญญาที่มีลักษณะค่อนข้างถาวร โดยเป็นผลมาจากประสบการณ์หรือการฝึกหัดที่มีการดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอน การเปลี่ยนแปลงนั้นสามารถเกิดขึ้นได้ทั้งพฤติกรรมภายนอกและพฤติกรรมภายใน ผลที่ได้รับจาการเปลี่ยนแปลงคือ ความรู้ อารมณ์ และทักษะใหม่

กุลิสรา จิตรชญาวณิช (2562, น. 15-16) อธิบายความหมายของทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning Theory) เป็นพื้นฐานสำคัญที่จะทำให้ผู้สอนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน หรือการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากทฤษฎีการเรียนรู้จะเป็นหลักของการสอนและวิธีการสอนหรือวิธีจัดการเรียนรู้ การศึกษา แนวคิดทฤษฎี และหลักวิธีการจัดการเรียนรู้ต่างๆ จะช่วยให้ผู้สอนสามารถที่จะเชื่อมโยงแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ที่นักการศึกษาคิดค้นขึ้นมา ส่วนใหญ่มักมีจุดประสงค์เพื่อต้องการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ เพราะการเรียนรู้เป็นกระบวนการสำคัญที่ทำให้มนุษย์มีความรู้ ความสามารถ ความคิด และเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤตกรรมไปในทางที่พึงประสงค์ โดยทฤษฎีการเรียนรู้ทางการศึกษาถือว่าเป็นสิ่งจำเป็นที่จะนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา ซึ่งทฤษฎีการเรียนรู้ตามความหมายของวงการศึกษาถือว่าเป็นแนวคิด หลักการ ซึ่งอธิบายให้เห็นถึงกระบวนการที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ โดยได้รับการพิสูจน์จนได้รับการยอมรับว่ามีความน่าเชื่อถือตามกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และสามารถนำไปใช้เป็นหลักในการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนได้

สมชาย รัตนทองคำ (2556, น. 31) กล่าวว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการต่อเนื่อง ซึ่งผู้สอนจะต้องมีการวิเคราะห์ผู้เรียน เนื้อหา และวางแผนการจัดลำดับ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในตัวผู้เรียน ซึ่งนักการศึกษา (เป็นนักปรัชญา นักสังคมวิทยา นักจิตวิทยา) มีความเชื่อแตกต่างกันย่อมก่อให้เกิดแนวคิดและวิธีการต่างๆ ที่เหมาะสมกับการสอน เนื้อหา หรือกระบวนการมากน้อยต่างกันซึ่งการสอนนั้นเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ ดังที่ได้กล่าวถึงไปข้างต้นเกี่ยวพัฒนาการของการเรียนการสอนของแต่ละยุคสมัย โดยทฤษฎีทางปรัชญาการศึกษาที่ว่าด้วยการสร้างความรู้ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องการเรียนการสอนอันเป็นรากฐานของวิธีคิดและเป็นแนวทางในการปฏิบัติ ได้แก่ ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivist Theories)

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2541) ได้สรุปทฤษฎีการเรียนรู้คอนสตรัคติวิสต์ เงื่อนไขการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัควิสต์ เชื่อว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการลงมือกระทำ (Active Process) ที่เกิดขึ้นในแต่ละบุคคล ความรู้ต่างๆ จะถูกสร้างขึ้นด้วยตัวของผู้เรียนเอง โดยใช้ข้อมูลที่ได้นับมาใหม่ร่วมกับข้อมูลหรือความรู้เดิมที่มีอยู่แล้ว รวมทั้งประสบการณ์เดิมมาสร้างความหมายในการเรียนรู้ของตนเอง ความรู้และความเชื่อที่แตกต่างกันของแต่ละคน จะขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมและขนบธรรมเนียมประเพณี

และประสบการณ์ของผู้เรียน จะถูกนำมาเป็นพื้นฐานในการตัดสินใจและจะมีผลโดยตรงต่อการสร้างความรู้ใหม่ของผู้เรียน แนวคิดใหม่หรือการเรียนรู้นั่นเอง

กระบวนการเรียนการสอนในแนวคอนสตรัคติวิสต์ จึงมักเป็นไปในแนวที่นักเรียนสร้างความรู้จากการช่วยแก้ปัญหา (Collaborative Problem Solving) โดยกระบวนการเรียนการสอนจะเริ่มต้นด้วยปัญหาที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งทางปัญญา (Cognitive Conflict) นั้นคือ ประสบการณ์และโครงสร้างทางปัญญาที่มีอยู่เดิมไม่สามารถขจัดปัญหานั้นได้ลงตัวพอดีเหมือนปัญหาที่เคยแก้มาแล้ว ต้องมีการคิดค้นเพิ่มเติม เรียกว่า “การปรับโครงสร้างทางปัญญา” หรือ “การสร้างโครงสร้างใหม่ทางปัญญา” (Cognitive Restructuring) โดยการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ถกปัญหา คัดค้าน จนกระทั่งหาเหตุผล (ไพจิตร สดวกการ, 2543) โดยกลุ่ม Constructivist เชื่อว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในของผู้เรียน โดยมีผู้เรียนเป็นผู้สร้าง (Construct) ความรู้จากความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่พบเห็นกับความรู้ความเข้าใจเดิมที่มีมาก่อน โดยพยายามทำความเข้าใจเกี่ยวกับเหตุการณ์และปรากฏการณ์ที่ตนพบเห็นมาสร้างเป็นโครงสร้างทางปัญญา (Cognitive Structure) หรือที่เรียกว่า “สกีมา” (Sheme) ซึ่งเป็นหน่วยเล็กที่สุดของโครงสร้างทางปัญญาหรือโครงสร้างความรู้ของสมอง ซึ่งจะประกอบด้วยความหมายของสิ่งต่างๆ ที่ใช้ภาษาหรือเกี่ยวกับเหตุการณ์ หรือสิ่งที่แต่ละบุคคลมีประสบการณ์หรือเหตุการณ์ อาจเป็นความเข้าใจหรือความรู้ของแต่ละบุคคล กลุ่มคอนสตัคติวิสต์ (Constructivism) เชื่อว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการสร้างมากกว่าการรับความรู้ ดังนั้นเป้าหมายของการสอนจะสนับสนุนการสร้างมากกว่าความพยายามในการถ่ายทอดความรู้

จากแนวคิดที่เป็นรากฐานสำคัญ ซึ่งปรากฏจากรายงานของจิตวิทยาและนักศึกษา คือ Jean Piaget ชาวสวิสและ Lev Vygotsky ชาวรัสเซีย โดยการออกแบบการสอนที่เป็นไปในแนวคอนสตรัคติวิสต์จะอาศัยพื้นฐานจากทั้งสองแนวคิดนี้เป็นรากฐานสำคัญ (สุมาลี ชัยเจริญ, 2551) การนำทฤษฎีการเรียนรู้คอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) ไปใช้ในการสอน มีรายละเอียด ดังนี้

1) การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ลงมือปฏิบัติ ประสบการณ์ตรง การลองผิดลองถูก ค้นหาวิธีการแก้ปัญหาเป็นสิ่งจำเป็นต่อการดูดซึมและการปรับเปลี่ยนของข้อมูล วิธีการที่สารสนเทศถูกนำเสนอเป็นสิ่งสำคัญ เมื่อสารสนเทศถูกนำเข้ามาในฐานะที่เป็นสิ่งที่ช่วยแก้ปัญหา อาจทำหน้าที่เป็นเครื่องมือมากกว่าข้อเท็จจริงอย่างแท้จริง

2) การเรียนรู้ควรเป็นองค์รวม เน้นสภาพจริงและสิ่งที่เป็นจริงในห้องเรียน แบบเพียเจต์ ผู้เรียนจะมีโอกาสสร้างความรู้ผ่านประสบการณ์ความรู้ของตนเองที่ไม่ได้มาจากการบอกหรือการสอนของครู จะมีการเน้นเกี่ยวกับการสอนทักษะเฉพาะน้อยลงและเพิ่มการเน้นเกี่ยวกับการเรียนรู้ในบริบทที่มีความหมายเทคโนโลยี ครูสามารถจัดหาสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ จะช่วยขยายพื้นฐานของความคิดรวบยอดและประสบการณ์ของผู้เรียน

วิธีการจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ มีวิธีการดังนี้

1) ส่งเสริมให้เด็กทำกิจกรรมต่างๆตามความสนใจ โดยมีองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญ คือ ความสนใจ การเล่น การทดลอง ความร่วมมือ

1.1) ความสนใจ (Interest) เป็นศูนย์กลางของการกระทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเองที่ทำให้เกิดการสังเกต ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้และสติปัญญาด้วยตนเอง เพราะผู้เรียนจะพยายามเรียนรู้และสนใจต่อประสบการณ์ต่างๆ ที่นำไปสู่การพัฒนาสติปัญญา โดยกระบวนการปรับโครงสร้างความรู้และกระบวนการปรับขยายโครงสร้างความรู้

1.2) การเล่น (Play) การเล่นเป็นกระบวนการสร้าพฤติกรรม จึงนำมาจัดการศึกษาให้กับเด็กและถือว่าเป็นองค์ประกอบของการเรียนรู้ เพราะทำให้ผู้เรียนเรียนรู้บทบาทของชีวิต ได้ใช้ภาษาในการแสดงออกแสดงความรู้สึก ใช้ความคิดที่ปราศจากการบังคับ หรือการลงโทษจากผู้ใหญ่

1.3) การทดลอง (Experimentation) เป็นสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลองผิด ลองถูก นำไปสู่ความรู้ที่ถูกต้องแท้จริง ซึ่งถือเป็นการทำงานของผู้เรียนที่ท้าทายและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ในสิ่งรอบตัว

1.4) ความร่วมมือ (Cooperative) เป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์ที่เกิดจากความร่วมมือระหว่างผู้เรียนกับผู้ใหญ่ ผู้เรียนกับเพื่อนๆ ซึ่งเป็นกระบวนการทางสังคม อีกทั้งความขัดแย้งที่เกิดขึ้นถือเป็นปัจจัยสำคัญในการนำไปสู่การยอมรับนับถือซึ่งกันและกันที่เกี่ยวข้องกับความต้องการความคิดของแต่ละบุคคล

2) ผู้เรียนเป็นผู้ทำกิจกรรมด้วยตนเองมากกว่าให้ครูสอน

2.1) ให้ผู้เรียนสร้างกติการขึ้นเพื่อใช้ในการอยู่ร่วมกัน

2.2) ให้ผู้เรียนตัดสินใจเลือกกิจกรรมที่ครูแนะนำด้วยตนเอง

2.3) ให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นที่ต่างกันในการออกเสียง โดยครูเลือกประเด็นและดำเนินการสนับสนุนในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

2.4) ให้ผู้เรียนสามารถมีความคิดเห็นที่แตกต่างครูได้

2.5) ให้มีอิสระในการเลือกกิจกรรมและเพื่อนร่วมกิจกรรมในแต่ละวัน

2.6) มีการตัดสินใจด้วยตนเองเมื่อมีปัญหาเกิดขึ้น

3) ความสัมพันธ์ระหว่างครู้กับผู้เรียนเป็นความร่วมมือมากกว่าการบังคับหรือการควบคุม

3.1) พูดกับผู้เรียนเกี่ยวกับกฎเกณฑ์พื้นฐานในการตัดสินใจเรื่องต่างๆ

3.2) แนะนำผู้เรียนเกี่ยวกับกิจกรรมมากวว่าการกำนหดให้เรียนในสิ่งต่างๆ

3.3) เมื่อผู้เรียนมีพฤติกรรมไม่เหมาะสมให้ใช้เหตุผลบอกถึงผลที่เกิดขึ้นมากกว่าการลงโทษที่รุนแรง

3.4) หลีกเลี่ยงการให้รางวัลที่เกิดจากภายนอก

3.5) ให้ผู้เรียนเกิดความขัดแย้งภายในตนเองจากการทำงาน

3.6) สร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนสนใจ

3.7) ให้ผู้เรียนเป็นตัวเองภายใต้กฎเกณฑ์ที่ผู้เรียนสร้างขึ้น

3.8) ปฏิบัติกับผู้เรียนที่มีพฤติกรรมต่อต้านด้วยการแสดงว่าเขามีความสำคัญกับผู้อื่นและพฤติกรรมที่ไม่มีเหตุผลนั้นที่จริงมีเหตุผลและเด็ดเดี่ยว

3.9) ช่วยเหลือให้เหตุผลและคัดเลือกกิจกรรมที่ให้ความรู้ 3 ประเภท คือ ทางกายภาพ ตรรกะคณิตศาสตร์ และจริยธรรมของสังคม

3.10) ใช้กิจกรรมเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมพัฒนาการผู้เรียน

3.11) ให้คิดเสมอว่าความผิดพลาดของผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างกระบวนการเรียนรู้

3.12) สนับสนุนพัฒนาการทั่วไปของผู้เรียนและส่งเริมพัฒนาการของผู้เรียนจากความเข้าใจภายในบุคคล

3.13) ไม่ประเมินผลจากความรู้ทางวิชาการของผู้เรียน แต่ประเมินจากเหตุผลความเข้าใจภายในตนเองและการพัฒนาความเป็นตัวของตนเอง

2.2.5 ลักษณะของการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ เป็นกระบวนกรจัดสภาพให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์ ซึ่งต้องอาศัยปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการพัฒนาทุกด้าน การจัดการเรียนรู้มีลักษณะที่เด่นชัด 3 ประการ ดังที่อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553, น. 2-4) ได้อธิบายไว้และสามารถสรุปได้ดังนี้

1) การจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน หมายความว่า การจัดการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้นั้นทั้งผู้สอนและผู้เรียนต้องมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน และเป็นปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เป็นไปตามลำดับขั้นตอนเพื่อทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ หรือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในการจัดการเรียนรู้ ถ้าฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งไม่เคลื่อนไหวทางกาย วาจา และทางปัญญา เรียกได้ว่าไม่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน ก็ไม่จัดเป็นการเรียนรู้ แต่จัดเป็นการเรียนรู้ถ้าครูและนักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม มีการร่วมมือกันและแลกเปลี่ยนประสบการณ์กัน ดังนั้น การจัดการเรียนรู้จึงเป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนที่ทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์

2) การจัดการเรียนรู้มีจุดประสงค์ให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนี้เป็นพฤติกรรม 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านเจตคติ การจัดการเรียนรู้จะบรรลุจุดประสงค์ได้ดีต้องอาศัยทั้งศาสตร์และศิลป์ของผู้สอน

2.1) ด้านพุทธิพิสัย หรือด้านความรู้ ความคิด คือ ผู้เรียนเกิดความเจริญงอกงามทางสติปัญญา เกิดการพัฒนาขึ้นจากความไม่รู้ไม่เข้าใจ มีความคิดและคิดเป็น เช่น จากการอ่านเขียนไม่ได้มาเป็นสามารถอ่านอออกเขียนได้

2.2) ด้านจิตพิสัย หรือด้านเจตคติ เกี่ยวกับความรู้สึกเห็นคุณค่า ความดี ความงาม เช่น รู้สึกซาบซึ้งในบทกลอนที่ได้ฟังหรือได้อ่าน เห็นคุณค่าของการใช้ภาษาไทยให้ถูกต้อง เป็นต้น

2.3) ด้านทักษะพิสัย หรือด้านทักษะ คือความสามารถที่จะกระทำได้ ปฏิบัติได้ถูกต้องตามวัย เช่น สามารถว่ายน้ำได้ วาดภาพได้ ร้อยมาลัยได้ เป็นต้น

3) การจัดการเรียนรู้จะบรรลุจุดประสงค์ได้ดีต้องอาศัยทั้งศาสตร์และศิลป์ของผู้สอน หมายถึง การจัดการเรียนรู้จะบรรลุผลตามจุดประสงค์ได้หรือไม่ขึ้นอยู่กับความรู้ความสามารถของผู้สอนด้านวิชาการ วิชาชีพ (ศาสตร์) รวมทั้งทักษะและเทคนิคการจัดการเรียนรู้ (ศิลป์)

ดังนั้น เมื่อสรุปการจัดการเรียนรู้จะเห็นว่าต้องอาศัยการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนและผู้เรียน ผ่านกระบวนการและการได้รับการฝึกฝนอบรม เป็นต้น

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) สร้างแรงบันดาลใจ ให้คำปรึกษา ดูแล แนะนำ ทำหน้าที่เป็นโค้ชและพี่เลี้ยง (Coach & Mentor) แสวงหาเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย (Meaningful learning) ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้ มีความข้าใจในตนเอง ใช้สติปัญญา คิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมที่บ่งบอกถึงการมีสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 มีทักษะวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะวิชาชีพ บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ตามระดับช่วงวัย

2.3.1 ความหมายการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ การเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking) ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่า ไม่เพียงแต่เป็นผู้ฟัง ผู้เรียนต้องอ่าน เขียน ตั้งคำถาม และถามอภิปรายร่วมกัน ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2562, น. 4)

การเรียนรู้เชิงรุกเป็นแนวการสอนที่สนับสนุนด้วยทฤษฎีการเรียนรู้ หลักการ แนวคิด ปรัชญาการศึกษาพิพัฒนาการนิยม (Progressivism) ซึ่งมีความเชื่อเกี่ยวกับการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือกระทำที่เรียกว่า การเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติ (Learning by Doing) ได้รับอิสระในการริเริ่มความคิดและลงมือทำตามที่คิดแล้วจึงสร้างองค์ความรู้ขึ้นมา ทฤษฎีสรรคนิยม หรือที่รู้จักทั่วไปว่าทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) มีมุมมองเกี่ยวกับการเรียนรู้ว่าเป็น

กระบวนการทางความคิดหรือกระบวนการทางสมอง ซึ่งเกิดภายในตัวบุคคลในช่วงของการเรียนรู้ ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเองอย่างกระตือรือร้น (Active Constructive Their Knowledge) จากประสบการณ์ส่วนบุคคลและสิ่งแวดล้อมรอบตัวมากกว่าเป็นผู้รับความรู้ (Passive Receiving Knowledge) หลักการจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งหมายถึง “การให้ผู้เรียนเป็นจุดสนใจ (Center of Attention) หรือเป็นผู้มีบทบาทสำคัญ” นั่นหมายถึงบทบาทในการเรียนรู้ คำนึงถึงความเหมาะสมและผลประโยชน์สูงสุดของผู้เรียนควรได้รับ และมีการจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัว (active participation) ซึ่งหมายถึงการมีส่วนร่วมที่ผู้เรียนเรียนรู้เป็นผู้จัดกระทำต่อสิ่งเร้า (สิ่งที่เรียนรู้) มิใช่เพียงรับสิ่งเร้าหรือการมีส่วนร่วมอย่างเป็นผู้รับ (passive participation) เท่านั้น การมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัวจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่แท้จริงได้ดี ควรเป็นการตื่นตัวอย่างรอบด้านทั้งด้านกาย สติปัญญา สังคมและอารมณ์เพราะการพัฒนาการทั้ง 4 ด้านมีความสัมพันธ์ต่อกันและกันและส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน การจัดการเรียนรู้เชิงรุกจึงจัดว่าเป็นหลักการ (principle) ที่สำคัญประการหนึ่งของการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นไปตามปรัชญาการศึกษาแนวพิพัฒนนิยม และอยู่บนทฤษฎีกลุ่มสร้างความรู้ (วัชรา เล่าเรียนดี, 2560, น. 65)

จากแนวคิดที่สนับสนุนการเรียนรู้เชิงรุก จึงมีนักการศึกษาต่างประเทศและนักการศึกษาไทยได้กล่าวถึงความหมายของคำว่าการเรียนรู้เชิงรุกไว้ ดังต่อไปนี้

1) ความหมายการเรียนรู้เชิงรุกของนักการศึกษาต่างประเทศ Brandes & Ginnis (1986) สรุปว่าการเรียนรู้เชิงรุกในฐานะการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียน เป็นสำคัญและสรุปความแตกต่างระหว่างการเรียนรู้แบบเชิงรุกกับการเรียนการสอนที่ผู้สอนเป็นศูนย์กลาง โดยผู้เรียนเป็นผู้รับฝ่ายเดียว (Passive Learning) คือ เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวางแผนหลักสูตร เน้นการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน การทำงานเป็นกลุ่มเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ผู้เรียนต้องรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง โดยผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะประสบการณ์ อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ และใช้วิธีการที่หลากหลาย ทำให้ผู้เรียนต้องมีวินัยในตนเองเป็นสำคัญ

การเรียนรู้เชิงรุก คือ กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือทำและได้ กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้กระทำลงไป เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน 2 ประการ คือ การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์ และแต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกันโดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (Receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (co-creators) (Bonwell, 1991, Meyers & Jones, 1993, Fedler & Brent, 1996) (อ้างอิงใน ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2561, น. 26)

Meyers & Jones (1993) สรุปว่าการเรียนเชิงรุก หมายถึง การเรียนที่ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ การลงมือกระทำและการแก้ปัญหา ที่เกิดจากสถานการณ์ที่เป็นปัญหา สร้างความอยาก

รู้ และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะต้องสร้างให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้เกิด การสร้างมโนทัศน์หรือและทักษะใหม่

Bonwell (2003) สรุปว่าการเรียนเชิงรุก หมายถึง การเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติ และสร้างความรู้จากสิ่งที่ปฏิบัติในระหว่างการเรียนการสอน ส่งผลให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ม.ป.ป.) สรุปว่าการเรียนรู้เชิงรุก หมายถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ผ่านการอ่านการเขียนการพูด การฟังและการสะท้อน การเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะต้องเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ อาทิเช่น การใช้การอภิปรายกลุ่ม การแก้ปัญหากรณีศึกษา การแสดงบทบาท การเขียนบันทึกและกลุ่มการเรียนที่มีโครงสร้างอันจะส่งผลให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิจารณญาณที่ดีขึ้น มีความสามารถในการรับรู้ได้มากขึ้น ส่งผลให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้และทักษะทางด้านมนุษย์สัมพันธ์เพิ่มขึ้น

Gifkins (2015) สรุปว่าการเรียนรู้เชิงรุกหมายถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาในรูปแบบใดๆ ที่สามารถแสดงความคิดผ่านกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ หรือผ่านกระบวนการจัดทำข้อมูลเพื่อกระตุ้นความคิดเกี่ยวกับเนื้อหาแทนที่จะถ่ายทอดข้อมูลเพียงอย่างเดียว แต่เป้าหมาย คือ การพัฒนาทักษะการมีส่วนร่วมในกิจกรรม เช่น การอภิปรายการประยุกต์ใช้หลักการเพื่อส่งเสริมความคิดขั้นสูง เช่น การคิดเชิงวิเคราะห์

สรุปได้ว่า ความหมายของการเรียนรู้เชิงรุกของนักวิชาการทั้งในและต่างประเทศได้ว่าเป็นการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นผู้เรียนได้ลงมือกระทำ ผ่านการปฏิบัติ และเรียนรู้ โดยผ่านรูปแบบของการพูดคุย การอ่าน การเขียน อภิปรายกลุ่มแลกเปลี่ยนเปลี่ยนข้อมูล การสะท้อนคิด ส่งเสริมการคิดขั้นสูง เช่น การคิดวิเคราะห์ การคิดวิจารณญาณ เปิดโอกาสให้เกิดการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน การมีส่วนร่วมในกิจกรรม เรียนรู้จากประสบการณ์ การแก้ปัญหา หรือกรณีศึกษา การจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะต้องสร้างให้ผู้เรียนเกิดการสร้างมโนทัศน์และทักษะใหม่

2.3.2 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2562, น. 4) ได้ให้ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ไว้ดังนี้

1. Active Learning ส่งเสริมการมีอิสระทางด้านความคิดและการกระทำของผู้เรียน การมีวิจารณญาณ และการคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนจะมีโอกาส มีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริงและมีการใช้วิจารณญาณในการคิดและตัดสินใจในการปฏิบัติกิจกรรมนั้น มุ่งสร้างให้ผู้เรียนเป็นผู้กำกับทิศทางการเรียนรู้ ค้นหาสไตล์การเรียนรู้ของตนเองสู่การเป็นผู้รู้คิด รู้ตัดสินใจด้วยตนเอง (Metacognition) เพราะฉะนั้น Active Learning จึงเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนสามารถพัฒนา

ความคิดขั้นสูง (Higher order thinking) ในการมีวิจารณญาณ การวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา การประเมิน ตัดสินใจ และการสร้างสรรค์

2. Active Leaning สนับสนุนส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือกันอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่มจะนำไปสู่ความสำเร็จในภาพรวม

3. Active Learning ทำให้ผู้เรียนทุ่มเทในการเรียน จูงใจในการเรียน และทำให้ผู้เรียนแสดงออกถึงความรู้ความสามารถ เมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมอย่างกระตือรือร้นในสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยผ่านการใช้กิจกรรมที่ครูจัดเตรียมไว้ให้อย่างหลากหลาย ผู้เรียนเลือกเรียนรู้กิจกรรมต่าง ๆ ตามความสนใจและความถนัดของตนเอง เกิดความรับผิดชอบและทุ่มเทเพื่อมุ่งสู่ความสำเร็จ

4. Active Learning ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดการพัฒนาเชิงบวกทั้งตัวผู้เรียนและตัวครู เป็นการปรับการเรียนเปลี่ยนการสอน ผู้เรียนจะมีโอกาสได้เลือกใช้ความถนัด ความสนใจ ความสามารถที่เป็นความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Different) สอดรับกับแนวคิดพหุปัญญา (Multiple Intelligence) เพื่อแสดงออกถึงตัวตนและศักยภาพของตัวเอง ส่วนครูผู้สอนต้องมีความตระหนักที่จะปรับเปลี่ยนบทบาท แสวงหาวิธีการ กิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อช่วยเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน สิ่งเหล่านี้จะทำให้ครูเกิดทักษะในการสอนและมีความเชี่ยวชาญในบทบาทหน้าที่ที่รับผิดชอบ เป็นการพัฒนาตน พัฒนางาน และพัฒนาผู้เรียนไปพร้อมกัน

สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกำแพงเพชร (2564, น. 5) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ไว้ว่า

Active Learning คือ การจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป เป็นการจัดการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน 2 ประการ คือ

1) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์

2) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนนรู้ที่แตกต่างกัน โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (Receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (Co-creators)

Active Learning เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการปฏิบัติหรือลงมือทำ ซึ่งความรู้ที่เกิดขึ้นถือเป็นองค์ความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ กระบวนการในการจัดการเรียนการสอนที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยผ่านกระบวนการอ่าน กระบวนการเขียน มีการโต้ตอบ และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประเมินค่า หากจะเปรียบความรู้เป็น “กับข้าว” Active Learning ก็คือ “วิธีการปรุง” นั่นเอง

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ทำให้ผู้เรียนสามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่คงทนได้มากและนานกว่ากระบวนการเรียนรู้ Passive Learning เพราะกระบวนการเรียนรู้ Active

Learning สอดคล้องกับการทำงานของสมองที่เกี่ยวข้องกับความจำ โดยสามารถเก็บและจำสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีสวนร่วม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ผู้สอน สิ่งแวดล้อม การเรียนรู้ที่ได้ผ่านการปฏิบัติจริง จะสามารถเก็บจำในระบบความจำระยะยาว (Long Term Memory) ทำให้ผลการเรียนรู้ยังคงอยู่ได้ในปริมาณที่มากกว่า ระยะยาวนานกว่า

2.3.3 ลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

Active Learning เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนสร้างสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน เช่น เตรียมตัวอย่างภาพ วิดีทัศนและวิธีดำเนินการ เมื่อผู้เรียนดำเนินกิจกรรมจะเกิดแนวคิดและสร้างองค์ความรู้ใหม่ด้วยตนเองจากความรู้เดิมที่มีอยู่ โดยผู้เรียนทำกิจกรรมในระหว่างเวลาเรียน เช่น การอภิปราย การลงมือปฏิบัติ การตอบคำถาม การอ่านซึ่งผู้เรียนต้องศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ ก่อนเข้าเรียน ดังนั้นครูจะต้องเป็นผู้รู้และเชี่ยวชาญในเนื้อหาที่ทันสมัย รู้กระบวนการที่จะพัฒนาวิธีการเรียนรู้และใช้วิธีการเพื่อที่จะถ่ายทอดเนื้อหา สร้างมาตรฐานการเรียนรู้และสิ่งแวดล้อมในชั้นเรียน เป็นผู้ให้คำแนะนำ อำนวยความสะดวกในชั้นเรียนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตและมีการสะท้อนผลการสอนเพื่อปรับปรุงและพัฒนาต่อไป Active Learning จึงเป็นการเรียนรู้เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงตนเอง (Transformative Learning) เกิดภาวะผู้นำ มีทักษะในการนำการเปลี่ยนแปลง (Change Agent) เนนการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ (Learning Skills) เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต เน้นเนื้อหาการบูรณาการเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงภายใต้กิจกรรม วิธีการ และกระบวนการที่หลากหลาย สนุกสนาน กระตือรือร้น มีชีวิตชีวาไม่น่าเบื่อ โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ มีส่วนน่วมและลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ได้ฝึกทักษะการคิดในระดับสูง เกิดทักษะการเรียนรู้และทักษะการดำรงชีวิตอย่างถาวร สรุปได้ว่าลักษณะการจัดการเรียนรู้ของ Active Learning (นนทลีพร ธาดาวิทย์, 2548, น. 19-21) ดังนี้

1) ผู้สอนควรกำหนดเป้าประสงค์ (Purposive) โดยเป้าประสงค์นั้นควรสัมพันธ์กับกิจกรรม/งานที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้เนนการพัฒนาทักษะผู้เรียนมากกว่าเนื้อหา เนนการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

2) ผู้เรียนควรมีสวนร่วมในการกำหนดแนวคิด การวางแผนการเรียนรู้ การยอมรับ การประเมินผลและการนำเสนอผลงาน

3) วิธีการจัดการเรียนรู้สามารถสะท้อนสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้ได้จากกิจกรรมและความสามารถของผู้เรียนได้รับข้อมูลสะท้อนกลับจากผู้สอนทันทีทันใดในการทำกิจกรรม

4) ควรมีกิจกรรมการเจรจาและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน

5) ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนวิพากษ์วิจารณ์ในสิ่งที่ผู้เรียนชื่นชอบและไม่ชอบ รวมทั้งวิจารณเกี่ยวกับเนื้อหาในการเรียนรู้

6) ผู้สอนต้องออกแบบการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความสนใจและความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคน แต่ละกิจกรรมที่ทำต้องมีความหมายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง แก้ปญหาได้ตามสภาพจริง (Authentic Situation)

7) การจัดการเรียนรู้ที่มีการสร้างสถานการณ์เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดในระดับสูง (Higher Order Thinking) ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินผลเพื่อใช้ในการแกไขปญหาหรือสถานการณ์นั้น

8) การจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่เรียนกับชีวิตจริงหรือสถานการณ์จริง รวมถึงการบูรณาการวิชาต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้

9) การจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกเรียนเหมือนไม่เรียน สนุกสนาน ไม่นาเบื่อ จัดบรรยากาศในชั้นเรียนให้เอื้อตอการทำงานร่วมกับผู้อื่น ใช้กระบวนการกลุ่มและมีการประเมินผลที่หลากหลายทั้งตัวผู้เรียน เพื่อนและผู้สอน

10) การจัดการเรียนรู้ที่ไม่จำกัดเฉพาะการเรียนรู้ภายในห่องเรียน สามารถเรียนรู้ได้ทุกสถานการณ์ทั้งในห่องเรียน นอกห่องเรียน ที่บ้านและสามารถเรียนรู้ได้จากบุคคลทุกคนที่เกี่ยวข้อง ทำให้ความรู้ไม่มีขอบเขตจำกัด

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2562, น.6) กำหนดลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก มีดังนี้

1) เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้

2) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในรู้ปแบบของความร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน

3) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด

4) เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล ข่าวสาร สารสนเทศ สู่ทักษะการคิดวิเคราะห์และประเมินค่า

5) ผู้เรียนได้เรียนรู้ความมีวินัยในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

6) ความรู้เกิดจากประสบการณ์และการสรุปของผู้เรียน

7) ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

สรุปลักษณะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิด การแก้ปญหาและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ ผู้เรียนมีสวนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้ และสร้างองคความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในรูปแบบของความร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

จากลักษณะการเรียนรู้แบบ Active Learning ดังกล่าว จึงควรมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกัน ดังนี้

1) จัดการเรียนรู้ที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้

2) จัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด

3) จัดให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง

4) จัดให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน สร้างร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน

5) จัดให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงาน และการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบในภารกิจต่าง ๆ

6) จัดกระบวนการเรียนที่สร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน พูด ฟัง คิดอย่างลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็นผู้จัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง

7) จัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง

8) จัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล ข่าวสาร หรือสารสนเทศและหลักการความคิดรวบยอด

9) ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

10) จัดกระบวนการสร้างความรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้ และการสรุปทบทวนของผู้เรียน

สรุปได้ว่า การเรียนรู้เชิงรุก เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเองผ่านประสบการณ์การเรียนรู้จากการลงมือทำ การสังเกต การอภิปรายหาข้อสรุปร่วมกับเพื่อนในห้องเรียน เป็นรูปแบบสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

2.3.4 ลักษณะกิจกรรมที่เป็นการเรียนรู้เชิงรุก

1) กระบวนการเรียนรู้ที่ลดบทบาทการสอนและการให้ความรู้โดยตรงของครู แต่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสร้างองค์ความรู้ และจัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง

2) กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนให้นำความรู้ ความเข้าใจไปประยุกต์ใช้ สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า คิดสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ พัฒนาทักษะกระบวนการคิดไปสู่ระดับที่สูงขึ้น

3) กิจกรรมเชื่อมโยงกับนักเรียนกับสภาพแวดล้อมใกล้ตัว ปัญหาของชุมชน สังคม หรือประเทศชาติ

4) กิจกรรมเป็นการนำความรู้ที่ได้ไปใช้แก้ปัญหาใหม่ หรือใช้ในสถานการณ์ใหม่

5) กิจกรรมเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดของตนเองอย่างมีเหตุมีผล มีโอกาสร่วมอภิปรายและนำเสนอผลงาน

6) กิจกรรมเน้นการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน และปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เรียนด้วยกัน

ลักษณะกิจกรรมเหล่านี้สะท้อนความเป็นการจัดกิจกรรมที่เป็นไปในแบบเชิงรุก คือเป็นกระบวนการที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนโดยตรงและให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนด้วยตนเอง

2.3.5 องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

วิทวัส ดวงภุมเมส และวารีรัตน์ แก้วอุไร (2560, น. 1-14) ได้สรุปองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก มี 5 องค์ประกอบ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) การสร้างสภาพแวดล้อมและกระตุ้นความสงสัยใคร่รู้ในปัญหา ในการจัดกิจกรรมเรียนรู้ควรมีการนำเข้าสู่บทเรียนกระตุ้นให้นักเรียนอยากรู้และสนใจในสถานการณ์ปัญญา ร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ กระตุ้นให้ใช้ความรู้จากประสบการณ์เดิม อธิบายหรือหาคำตอบกับสถานการณ์หรือปัญหา

2) การลงมือสร้างความเข้าใจและวางแผนในการเรียนรู้ ควรเป็นกิจกรรมการเรียนรู้โดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มย่อย กระตุ้นให้นักเรียนใช้ทักษะกระบวนการคิดจำแนก วิเคราะห์ กำหนดประเด็นและทำความเข้าใจของสถานการณ์หรือปัญหาที่กำลังเผชิญและร่วมกันวางแผน แบ่งหน้าที่ ใช้ทักษะการแก้ปัญหากำหนดกรอบวิธีการและการลงมือปฏิบัติ สำรวจ ตรวจสอบอย่างเป็นระบบจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

3) การลงข้อสรุปการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควรมีการใช้ทักษะการสื่อสารร่วมกัน แลกเปลี่ยนเรียนรู้แสดงแนวคิดในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และเป็นระบบ การสรุปและการสร้างองค์ความรู้ ตลอดจนนำเสนอผลการเรียนรู้ด้วยวิธีการอย่างหลากหลาย

4) การขยายความรู้สู่นวัตกรรม เป็นการนำความรู้ที่ได้ประยุกต์ใช้กับศาสตร์วิชาอื่นๆ เพื่อสร้างผลงานหรือชิ้นงานขึ้นมาใหม่ โดยนักเรียนมีอิสระในการเลือกที่จะสร้างสรรค์นวัตกรรมในลักษณะของผลงานที่เป็นรายบุคคล หรือรายกลุ่ม และสามารถนำผลงานออกสู่ภายนอกห้องเรียนให้สังคมภายนอกได้รับรู้และเป็นประโยชน์ได้ใช้จริง

5) การประเมินการเรียนรู้ เป็นการประเมินเพื่อการเรียนรู้ (Assessment for Learning) ตลอดกระบวนการเรียนรู้และผลของการเรียนรู้ โดยประเมินร่วมกันระหว่างนักเรียนและครูผู้สอน กระตุ้นให้นักเรียนอภิปรายร่วมกัน แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนเรียนรู้ สรุปองค์ความรู้ร่วมกันทั้งชั้นเรียน นำเสนอปัญหาและวิธีการแก้ไขปัญหาในขณะปฏิบัติกิจกรรมร่วมกันเป็นรายบุคคลและรายกลุ่ม

ดังนั้น องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เมื่อมองอย่างละเอียดองทุก ๆ ปัจจัยทุกองค์ประกอบ ทำให้เห็นข้อสังเกตว่า เป็นการปฏิบัติที่มีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างนักเรียน ในการร่วมกันขบคิดปัญหาและผู้เรียนก็ต้องมีความรับผิดชอบต่อตนเอง และสภาพแวดล้อมของการเรียนรู้มีผลต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก จากการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ สามารถพิจารณาภายใต้องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ 4 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) หลักการ (2) วัตถุประสงค์ (3) กระบวนการ และ (4) ระบบสนับสนุน

2.3.6 รูปแบบการจัดกการเรียนรู้เชิงรุก

1) การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) เป็นการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมเพื่อนำไปสู่ความรู้ความเข้าใจเชิงนามธรรม เหมาะกับรายวิชาที่เน้นการปฏิบัติ หรือการฝึกทักษะ สามารถใช้การจัดการเรียนการสอนได้ทั้งเป็นกลุ่ม หรือรายบุคคล หลักการสอน คือ ผู้สอนวางแผนจัดสถานการณ์ให้ผู้เรียนมีประสบการณ์จำเป็นต่อการเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนสะท้อนความคิด อภิปรายสิ่งที่ได้รับจากสถานการณ์ ตัวอย่างเทคนิคการสอนที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ ได้แก่ เทคนิคการสาธิต และเทคนิคการฝึกปฏิบัติ

(1) เทคนิคการสอนแบบสาธิต ผู้สอนวางแผนการสอนและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ โดยแบ่งสัดส่วนเวลาสำหรับการบรรยายเนื้อและการสาธิต พร้อมกับคัดเลือกวิธีการที่จะลงมือปฏิบัติให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ โดยถ้าเป็นกิจกรรมกลุ่มจะต้องมีการวางโครงสร้างการทำงานกลุ่ม การแบ่งหน้าที่ และมีการสลับหมุนเวียนกันทุกครั้ง จากนั้นดำเนินการบรรยายเนื้อหาและสาธิต โดยขณะสาธิตจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม ผู้สอบแนะนำเทคนิคปลีกย่อย จากนั้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ และผู้สอนประเมินผู้เรียนโดยการสังเกตพร้อมกับให้คำแนะนำในจุดที่บกพร่องเป็นรายบุคคลหรือเป็นรายกลุ่ม เมื่อเสร็จสิ้นการปฏิบัติกิจกรรม ผู้สอน และผู้เรียนร่วมกันอภิปราย สรุปผลสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ

(2) เทคนิคการสอนแบบเน้นฝึกปฏิบัติ ผู้สอนวางแผนและออกแบบกิจกรรมที่เน้นการฝึกทักษะ เช่น การฝึกทักษะทางภาษา โดยจัดกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะซ้าๆ อาจเป็นในลักษณะใช้โปรแกรมช่วยสอนสำหรับการฝึก โดยผู้สอนมีบทบาทให้คำแนะนำ อำนวยความสะดวก กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

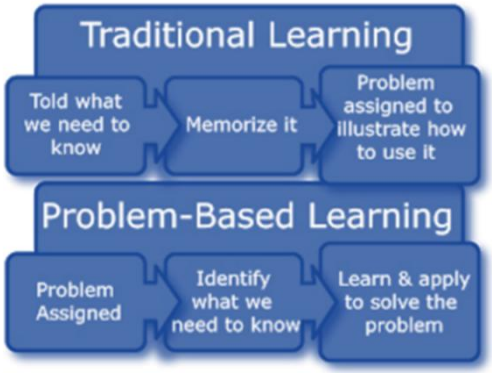
2) การสอนแบบโครงงาน (Project Based Learning) โดยการสอนแบบโครงงานสามารถจัดเป็นกิจกรรมกลุ่มหรือกิจกรรมเดี่ยวก็ได้ ให้พิจารณาจากความยากง่าย และความเหมาะสมของโจทย์งาน และคุณลักษณะที่ต้องการพัฒนา วางแผนและกำหนดเกณฑ์อย่างกว้างๆ แล้วให้นักศึกษาวางแผนดำเนินการ ศึกษาค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเองโดยผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้ให้คำปรึกษา จากนั้นให้นักศึกษานำเสนอแนวคิด การออกแบบชิ้นงาน พร้อมให้เหตุผลประกอบการค้นคว้า ให้ผู้สอนพิจารณา

ร่วมกับการอภิปรายในชั้นเรียน จากนั้นผู้เรียนลงมือปฏิบัติทำชิ้นงานและส่งความคืบหน้าตามกำหนด การประเมินผลจะประเมินตามสภาพจริง โดยมีเกณฑ์การประเมินกำหนดไว้ล่วงหน้าและแจ้งให้ผู้เรียนทราบก่อนลงมือทำโครงการ และมีการเชิญผู้ทรงคุณวุฒิร่วมประเมินผล



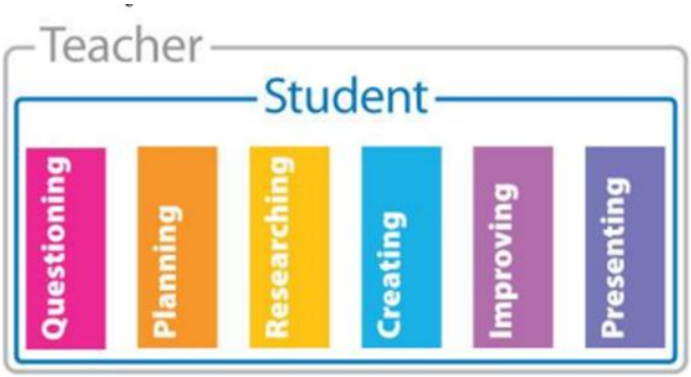
แผนภาพที่ 2.3 การสอนแบบโครงงาน (Project Based Learning)
ที่มา : พลอยไพลิน นิลกรรณ์ (2562)

3) การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning) เป็นการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ด้วยการศึกษาปัญหาที่สมมุติขึ้นจากความจริงแล้วผู้สอนกับผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์ปัญหา เสนอวิธีแก้ปัญหา หลักของการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานคือการเลือกปัญหาที่สอดคล้องกับเนื้อหาการสอนและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดคำถาม วิเคราะห์ วางแผนกำหนดวิธีแก้ปัญหาด้วยตนเอง โดยผู้สอนมีบทบาทให้คำแนะนำแก่ผู้เรียนขณะลงมือแก้ปัญหาสุดท้ายเมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการแก้ปัญหาผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปผลการแก้ปัญหา และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ถึงสิ่งที่ได้จากการแก้ปัญหา



แผนภาพที่ 2.4 การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning)
ที่มา : พลอยไพลิน นิลกรรณ์ (2562)

4) การสอนที่เน้นทักษะกระบวนการคิด (Thinking Based Learning) เป็นกระบวนการสอนที่ผู้สอนใช้เทคนิค วิธีการกระตุ้นให้ผู้เรียน คิดเป็นลำดับขั้นแล้วขยายความคิดต่อเนื่องจากความคิดเดิมพิจารณาแยกแยะรอบด้านด้วยเหตุผลและเชื่อมโยงกับความรู้เดิมที่มี จนสามารถสร้างสิ่งใหม่หรือตัดสิน ประเมินหาข้อสรุปแล้วนำไปแก้ปัญหาอย่างมีหลักการ



แผนภาพที่ 2.5 การสอนที่เน้นทักษะกระบวนการคิด (Thinking Based Learning)
ที่มา : พลอยไพลิน นิลกรรณ์ (2562)

4.1) การคิดวิเคราะห์ หมายถึงการพิจารณาสิ่งต่างๆ ในส่วนย่อย ๆ ซึ่งประกอบด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา ด้านความสัมพันธ์และด้านหลักการจัดโครงสร้างของการสื่อความหมายและสอดคล้องกับกระบวนการคิดวิเคราะห์ทางวิทยาศาสตร์ คือ การคิดจำแนก รวบรวมเป็นหมวดหมู่และจับประเด็นต่างๆ เชื่อมโยงความสัมพันธ์ ดังนั้น การคิดเชิงวิเคราะห์เป็นทักษะการคิดที่สามารถพัฒนาให้เกิดกับผู้เรียน

4.2) การคิดสังเคราะห์ หมายถึง ความสามารถในการคิดที่ดึงองค์ประกอบต่าง ๆ มาหลอมรวมกันภายใต้โครงร่างใหม่อย่างเหมาะสม เพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ที่มีลักษณะเฉพาะแตกต่างกันไปจากเดิม การคิดสังเคราะห์ครอบคลุมถึงการค้นคว้า รวมรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะคิด ซึ่งมีมากหรือกระจายกันอยู่มาหลอมรวมกัน คนที่คิดสังเคราะห์ได้เร็วย่อมได้เปรียบกว่าคนที่สังเคราะห์ไม่ได้ ซึ่งจะทำให้เข้าใจและเห็นภาพรวมของสิ่งนั้นได้มากกว่า การคิดสังเคราะห์แบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ การคิดสังเคราะห์เพื่อสร้างสิ่งใหม่ เช่น ประดิษฐ์สิ่งของเครื่องใช้ อุปกรณ์ต่างๆ ตามความต้องการ การสังเคราะห์เพื่อสร้างแนวคิดใหม่ เป็นการพัฒนาและคิดค้นแนวคิดใหม่ ถ้าเราสามารถคิดสังเคราะห์ได้ดี จะทำให้พัฒนาความคิดหรือสิ่งใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม

4.3) การคิดสังเคราะห์ หมายถึง ความคิดใหม่ๆ แนวทางใหม่ๆ ทัศนคติใหม่ๆ ความเข้าใจและการมองปัญหาในรูปแบบใหม่ ผลลัพธ์ของความคิดสร้างสรรค์ที่ชัดเจน คือ ดนตรี การแสดง วรรณกรรม ละคร สิ่งประดิษฐ์ นวัตกรรมทางเทคนิค แต่บางครั้งความคิดสร้างสรรค์ก็มองเห็นไม่

ชัดเจน เช่น การตั้งคำถามบางอย่างที่ช่วยขยายกรอบของแนวคิดซึ่งให้คำตอบบางอย่าง หรือการมองโลกหรือปัญหาในแนวนอกกรอบ (พลอยไพลิน, นิลกรรณ์, 2562, น. 14-16)

กระบวนการเหล่านี้ล้วนเสริมสร้างพัฒนาการทางความคิดภายใต้กระบวนการหลายรูปแบบที่ส่งเสริมการเรียนรู้ เสริมสร้างในด้านคุณค่า และการเสริมสร้างในความรับผิดชอบ ผู้เรียนควรได้รับโอกาสในการฝึกประสบการณ์ในการเรียนรู้ถูกผิด ผ่านการทดลองและคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนได้เติบโตด้วยตนเอง ผ่านการฝึกฝนและพัฒนาทักษะต่างๆ ด้วยตนเอง จนสามารถบรรลุเป้าหมายในการตระหนักรู้ถึงการลงมือปฏิบัติเพื่อให้บรรลุเป้าหมายด้วยตนเอง เป็นสิ่งสำคัญในการเข้าถึงความรู้ การเรียนรู้เชิงรุกจึงถือเป็นการเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ในด้านการยอมรับในการติดสินใจเลือกของผู้เรียน ด้วยการเรียนรู้แบบเชิงรุกสามารถทำให้บรรลุเป้าหมายแก่ผู้เรียนในการบรรลุซึ่งคุณค่าของความเป็นมนุษย์ เพราะการเรียนรู้รูปแบบนี้สะท้อนการเคารพในความเป็นอิสระ ความคิดสร้างสรรค์และจิตวิญญาณ ความรับผิดชอบของบุคคล และหน้าที่ของผู้ใหญ่หรือครูผู้สอนมีบทบาทเพียงเป็นตัวอย่างให้เห็นถึงการเป็นบริบทของการใช้ชีวิตที่ดีเป็นอย่างไร และยอมรับฟังในเหตุผลของผู้เรียนโดยไม่มีการตัดสิน

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นกระบวนการที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง และการเผชิญสถานการณ์ โดยเคารพในความเป็นอิสระ ความคิดสร้างสรรค์ และศักดิ์ศรีของผู้เรียน รูปแบบการจัดการเรียนรู้สามารถแบ่งได้เป็น 4 แนวทางหลัก คือ 1) การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning): เป็นการเปลี่ยนประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมให้เป็นความเข้าใจเชิงนามธรรมผ่านการปฏิบัติจริง โดยผู้สอนจัดสถานการณ์ กระตุ้นการสะท้อนความคิด และใช้เทคนิคอย่างการสาธิตหรือการฝึกปฏิบัติ 2) การสอนแบบโครงงาน (Project Based Learning): ส่งเสริมให้ผู้เรียนวางแผน ศึกษาค้นคว้า และสร้างชิ้นงานด้วยตนเอง โดยมีผู้สอนเป็นที่ปรึกษา และมีการประเมินผลตามสภาพจริงร่วมกับผู้ทรงคุณวุฒิ 3) การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning): ใช้ปัญหาจำลองจากความจริงเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดคำถาม วิเคราะห์ และวางแผนแก้ปัญหาด้วยตนเอง โดยมีการสรุปและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในตอนท้าย และ 4) การสอนที่เน้นทักษะกระบวนการคิด (Thinking Based Learning): มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการคิดอย่างเป็นลำดับขั้น ประกอบด้วยการคิดวิเคราะห์ (จำแนกและเชื่อมโยง) การคิดสังเคราะห์ (หลอมรวมข้อมูลเพื่อสร้างสิ่งใหม่) และความคิดสร้างสรรค์ (การมองปัญหาในมุมใหม่หรือสร้างนวัตกรรม) โดยหลักการสำคัญของการเรียนรู้เชิงรุกทั้งหมดนี้ คือการให้โอกาสผู้เรียนได้ทดลองผิดถูกเติบโตด้วยตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อการตัดสินใจของตน ส่วนผู้สอนจะลดบทบาทลงมาเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก เป็นแบบอย่างที่ดีและรับฟังเหตุผลของผู้เรียนโดยปราศจากการตัดสิน

จากบทสรุปข้างต้น ผู้วิจัยได้พัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุกขึ้นใหม่ โดยบูรณาการจุดเด่นของการสอนแบบโครงงานร่วมกับการสอนที่เน้นทักษะกระบวนการคิด เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทั้งทักษะการปฏิบัติและการคิดขั้นสูง โดยผู้สอนทำหน้าที่อำนวยความสะดวก หยิบยกประเด็นปัญหาที่เปิดกว้าง เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้การคิดวิเคราะห์ในการจับประเด็นและแยกแยะปัญหาด้วยตนเอง จากนั้นผู้เรียนจะได้รับอิสระในการวางแผนและออกแบบวิธีการแก้ปัญหาในรู้ปแบบของ "โครงงาน" ในขั้นตอนนี้ผู้เรียนจะต้องใช้การคิดสังเคราะห์ เพื่อรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่างๆ มาหลอมรวมและสร้างเป็นแนวคิดหรือชิ้นงานใหม่ ระหว่างการลงมือปฏิบัติ ผู้เรียนจะได้เผชิญกับสถานการณ์จริง ได้ทดลองผิดถูก และฝึกฝนทักษะด้วยตนเอง ซึ่งจะเปิดโอกาสให้ความคิดสร้างสรรค์ได้ทำงาน ผ่านการมองปัญหาในมุมมองใหม่หรือการแก้ปัญหานอกกรอบ ตลอดกระบวนการนี้ผู้สอนจะมีบทบาทเป็นเพียงผู้ให้คำปรึกษาและรับฟังอย่างเปิดกว้าง โดยไม่ตัดสินถูกผิด ท้ายที่สุดเมื่อผู้เรียนนำเสนอผลงานและได้รับการประเมินตามสภาพจริง ผู้เรียนจะเกิดความตระหนักรู้และภาคภูมิใจที่สามารถบรรลุเป้าหมายได้ด้วยตนเอง ซึ่งตอบโจทย์การเรียนรู้ที่เคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์อย่างแท้จริง

2.4 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม

2.4.1 ทักษะการสร้างสรรค์ (Creativity Skills)

ทักษะการสร้างสรรค์ (Creativity Skills) หมายถึง ความสามารถในการคิดค้น สร้าง หรือพัฒนาแนวคิดใหม่ๆ ไอเดีย หรือแนวทางที่ไม่เคยมีมาก่อน โดยการใช้จินตนาการและการคิดอย่างอิสระเพื่อแก้ไขปัญหาหรือปรับปรุงสิ่งต่างๆ ให้ดีขึ้น ทักษะนี้เกี่ยวข้องกับความสามารถในการเชื่อมโยงข้อมูลและประสบการณ์ที่แตกต่างกันเพื่อสร้างสิ่งใหม่ที่มีคุณค่า ไม่ว่าจะเป็นในด้านศิลปะ การออกแบบ วิทยาศาสตร์ หรือธุรกิจ ทักษะการสร้างสรรค์ประกอบไปด้วยหลายด้าน เช่น 1) การคิดนอกกรอบ (Divergent Thinking) ความสามารถในการคิดหลายๆ แนวทางหรือคำตอบที่แตกต่างกันจากปัญหาหนึ่งๆ 2) ความยืดหยุ่น (Flexibility) ความสามารถในการปรับเปลี่ยนวิธีคิดและแนวทางต่างๆ 3) ความเป็นต้นฉบับ (Originality) ความสามารถในการสร้างแนวคิดหรือผลิตภัณฑ์ที่ไม่ซ้ำใครและใหม่ 4) การขยายความคิด (Elaboration) การเพิ่มเติมหรือขยายแนวคิดที่เริ่มต้นให้มีรายละเอียดหรือมุมมองที่สมบูรณ์ (Guilford, J.P., 1950, pp. 444-454.) ทักษะการสร้างสรรค์มีบทบาทสำคัญในกระบวนการเรียนรู้และการพัฒนาในหลายด้าน โดยเฉพาะในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การส่งเสริมทักษะเหล่านี้สามารถช่วยให้บุคคลมีความสามารถในการปรับตัวและสร้างสิ่งใหม่ๆ ที่มีคุณค่าในสังคมและองค์กร

2.4.1.1 องค์ประกอบของทักษะการสร้างสรรค์ (Creativity Skills)

Torrance, E. P. (1966) นักวิชาการการศึกษา ได้แบ่งองค์ประกอบของทักษะการสร้างสรรค์ (Creativity Skills) ไว้ดังนี้

1) ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความสามารถในการคิดหรือสร้างแนวคิดใหม่ๆ ที่แตกต่างจากสิ่งที่มีอยู่

2) ความยืดหยุ่นทางความคิด (Flexibility) หมายถึง ความสามารถในการปรับเปลี่ยนมุมมอง หรือคิดแก้ปัญหาด้วยวิธีที่หลากหลาย

3) ความลื่นไหลทางความคิด (Fluency) หมายถึง ความสามารถในการสร้างแนวคิดหรือคำตอบได้จำนวนมากภายในเวลาที่กำหนด

4) ความละเอียดลึกซึ้ง (Elaboration) หมายถึง ความสามารถในการเพิ่มรายละเอียด ขยายความคิด และทำให้แนวคิดสมบูรณ์ขึ้น

5) แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) หมายถึง การมีแรงผลักดันจากภายในที่ช่วยกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

2.4.2 ความคิดสร้างสรรค์

นักจิตวิทยาหลายคนที่ทำการศึกษาเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

Torrance (1962, p. 156) ได้กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า เป็นสิ่งสำคัญยิ่งสำหรับมนุษย์ นับเป็นคุณลักษณะที่มีคุณภาพมากกว่าความสามารถด้านอื่น ๆ และเป็นคุณสมบัติที่พึงปรารถนาในทุกสังคม สังคมใดประเทศใดที่สามารถแสวงหาพัฒนาและดึงเอาศักยภาพเชิงสร้างสรรค์ของประชาชาติมาใช้ประโยชน์มากเท่าใดก็ยิ่งมีโอกาสพัฒนาและเจริญก้าวหน้าได้มากเท่านั้น ทั้งนี้เพราะความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะที่ก่อให้เกิดประโยชน์ ดังนี้ 1) ก่อให้เกิดสิ่งแปลกใหม่ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถด้านหนึ่งของมนุษย์ที่ก่อให้เกิดการกระทำอันเป็นการบุกเบิกความก้าวหน้าทั้งทางเทคโนโลยี และวิทยาการทั้งปวง ดังจะเห็นได้จากคำพูดของ Torrance ที่ได้กล่าวไว้ว่าในบรรดาความคิดทั้งหลาย ความคิดสร้างสรรค์ช่วยให้เกิดการค้นพบสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์มาก เพราะลักษณะที่ดีเด่นของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์นั้นมีอยู่หลายประการและที่สำคัญอย่างยิ่งก็คือการมีความคิดริเริ่มเกิดขึ้นในสมองแล้วถ่ายทอดความคิดนี้ออกมาในรู้ปของการกระทำ ความคิดสร้างสรรค์จึงก่อให้เกิดความรู้และนวัตกรรมใหม่ ๆ ตลอดจนการนำความรู้และนวัตกรรมนั้นไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในทุก ๆ ด้าน 2) อำนวยประโยชน์สุขให้แก่บุคคล

Anderson (2001, p. 132) ได้อธิบายไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ (Creating) เป็นความสามารถของบุคคลในการที่จะคิด พัฒนาประดิษฐ์สร้างหรือจัดกระทำสิ่งใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้น โดย

ผลงานดังกล่าวนั้นเกิดจากความคิดของตัวผู้สร้างเอง โดยมิได้ลอกเลียนงานของบุคคลใด ๆ มาในลักษณะของการลอกทั้งชิ้นงาน หรือการสร้างสรรค์หมายถึงการนำเอาสิ่งต่างๆ ที่มีลักษณะเป็นส่วนย่อยมาผูกพันประสานให้เกิดขึ้นเป็นผลงานชิ้นใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม การสร้างสรรค์เป็นความคาดหวังของการจัดการศึกษาในประเด็นที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนแต่ละคนมีความเป็นตัวของตัวเอง มีความสามารถในการคิดประดิษฐ์หรือสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อคนในสังคม โดยปรากฏผลงานในรู้ปต่าง ๆ เช่น ข้อเขียนหรือบทความ ชิ้นงาน ผลงานประดิษฐ์โครงการ ภาพวาด ตำรา หรือทฤษฎีโดยมีขั้นตอนในการสร้างสรรค์ดังนี้ 1) พบหรือเผชิญกับภาวะที่มีปัญหา 2) วางแผนนำเสนอแนวทางการพัฒนา 3) สร้างสรรค์ผลที่วางหรือคิดไว้ให้เกิดเป็นชิ้นงาน การสร้างสรรค์สามารถแยกย่อยออกได้เป็น 3 ส่วนย่อย คือ

1. การจัดกระทำใหม่ (Generating or Hypothesizing) หมายถึง การที่บุคคลสามารถให้ข้อเสนอแนะ ชี้แนะในแนวทางการพัฒนาสร้างสรรค์หรือเห็นแนวทาง ขั้นตอนในการจัดกระทำใหม่ให้กับปัญหาหรือขั้นตอนการดำเนินการใด ๆ ที่มีอยู่ โดยอาศัยแนวทางพื้นฐานวิธีการเดิมที่มีอยู่เป็นฐาน และแนวคิดในการแก้ไขพัฒนาต่อยอดเพื่อให้ได้สิ่งใหม่ที่ต่างออกไปจากเดิม ตัวอย่างเช่น การที่นักเรียนนำเสนอวิธีการแก้โจทย์ปัญหาด้วยวิธีการใหม่ที่ต่างออกไปจากวิธีเดิมในตำรา การนำเสนอแนวทางแก้ปัญหาหนี้ครัวเรือนของหมู่บ้านในแนวทางใหม่ การนำเสนอข้อสมมุติฐานใหม่ทำไมจำนวนแมลงศัตรูพืชจึงมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นในหน้าร้อน การนำเสนอแนวทางแก้ไขปัญหานักเรียนแอบสูบบุหรี่ในห้องน้ำด้วยแนวทางใหม่

2. การวางแผน (Planning) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการจัดลำดับขั้นตอนหรือสามารถกำหนดสิ่งที่จะต้องดำเนินการ เพื่อแก้ปัญหาหรือกระทำการบางอย่างให้ลุล่วงไปเพื่อให้เกิดผลตามที่ต้องการในกาลข้างหน้า ตัวอย่างเช่น การวางแผนการจัดกิจกรรมในชั้นเรียน การวางแผนการเรียนเพื่อให้สามารถสอบได้คะแนนสูง การกำหนดขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยที่ได้รับมอบหมายให้ลุล่วงสำเร็จลงได้ การกำหนดสาระเรื่องราวที่จะนำเสนอตามลำดับก่อนหลังในการจัดทำรายงาน การวางแผนการปลูกพืชเพื่อตอบคำถามเกี่ยวกับประโยชน์ของปุ๋ยตามสมมุติฐานที่กำหนดไว้

3. การสร้างและพัฒนา (Producing) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการที่ใช้ความสามารถทางสมองของตนในการคิดค้น เขียน สร้าง วาด หรือพัฒนาสิ่งใหม่ให้เกิดขึ้นโดยการกระทำดังกล่าว ผู้สร้างใช้ความสามารถ ความคิดของตนเองเป็นสำคัญ มิได้เกิดจากการลอก หรือเลียนแบบผลงานของบุคคลอื่นมาทั้งหมด หรือลอกมาแทบทุกส่วน ตัวอย่างเช่น การเขียนเรียงความ การเขียนบทความ บทกลอนคำประพันธ์ การเขียนตำราใดๆ ด้วยการใช้ภาษาสำนวนของตนเอง การนำเสนอทฤษฎีใหม่ๆ ทางวิชาการที่ได้คิดพัฒนาขึ้น การนำเสนอภาพเขียนของตน การแต่งเพลงขึ้น

ใหม่การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายใหม่ การออกแบบวัสดุของใช้ที่ใช้ความคิดของตนเอง การนำบทละครมาดัดแปลงให้เป็นละครเวที การนำเสนอหัวข้องานวิจัยใหม่ การเขียนภาพบรรยายจากบทเพลงที่ได้รับฟัง

2.4.2.1 ความคิดสร้างสรรค์กับอายุ

โรบินสัน (Sir Ken Robinson) ได้ศึกษาเรื่องความคิดสร้างสรรค์ในประเทศอังกฤษ โดยการทดสอบเด็กอายุน้อยกว่า 5 ปี จำนวน 1,600 คน และติดตามทดสอบเด็กกลุ่มนี้ไปจนถึงอายุ 15 ปี พบว่า เด็กอายุ 3-5 ปี มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับ ร้อยละ 98 เด็กอายุ 8-10 ปี มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับ ร้อยละ 32 เด็กที่มีอายุ 13-15 ปี มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับ ร้อยละ 10 ส่วนการศึกษาในผู้ใหญ่จำนวน 200,000 คน พบว่าระดับความคิดสร้างสรรค์อยู่ที่ร้อยละ 2 (ทวีศักดิ์ จินดานุรักษ์, 2559, น. 4)

2.4.2.2 กระบวนการคิดสร้างสรรค์

กระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ตามทฤษฎีของผู้นำทางการคิดสร้างสรรค์ต่างๆ ได้เสนอแนวคิดหลักไว้ดังนี้

1) ทอร์แรนซ์ (Torrance) สามารถแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้ (1) การค้นหาข้อเท็จจริง (Fact Finding) เริ่มจากความรู้สึกกังวล สับสนวุ่นวาย แต่ยังไม่สามารถหาปัญหาได้ว่าเกิดจากอะไร (2) การค้นพบปัญหา (Problem Finding) เมื่อคิดจนเข้าใจจะสามารถบอกได้ว่าปัญหาต้นตอคืออะไร (3) การค้นพบความคิดอุดมคติ (Ideal Finding) คิดและตั้งสมมติฐาน ตลอดจนรวบรวมข้อมูล ต่างๆ เพื่อทดสอบความคิด (4) การค้นพบคำตอบ (Solution Finding) ทดสอบสมมติฐานจนพบคำตอบ และ (5) การยอมรับจากการค้นพบ (Acceptance Finding) ยอมรับคำตอบที่ค้นพบและคิดต่อว่าการค้นพบ จะนำไปสู่หนทางที่จะทำให้เกิดแนวความคิดใหม่ต่อไปที่ เรียกว่า การท้าทาย (ในทิศทาง) ใหม่ (New Challenge)

2) บลูม (Benjamin S. Bloom) ได้เสนอลำดับขั้นของกระบวนการทางปัญญา ในจุดมุ่งหมายทางการศึกษา ด้านพุทธิพิสัยของบลูมที่ปรับปรุงใหม่ ยังคงมี 6 ลำดับขั้น โดยให้ขั้นความคิดสร้างสรรค์อยู่ในขั้นสูงสุด ซึ่งมีลำดับ ดังนี้ (1) การจำ (Remembering) (2) ความเข้าใจ (Understanding) (3) การประยุกต์ใช้ (Applying) (4) การวิเคราะห์ (Analyzing) (5) การประเมินค่า (Evaluating) และ (6) ความคิดสร้างสรรค์ (Creating)

3) วอลลาส (Wallas) ได้เสนอว่ากระบวนการของความคิดสร้างสรรค์เกิดจากการคิดสิ่งใหม่ๆ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน กล่าวคือ (1) ขั้นเตรียมการ คือการหาข้อมูล หรือระบุปัญหา (2) ขั้นความคิดกำลังฟักตัว คือการอยู่ในความสับสนวุ่นวายของข้อมูลที่ได้มา (3) ขั้นความคิด กระจ่างชัด คือ

ขั้นที่ความคิดสับสนได้รับการเรียบเรียง และเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน ทำให้เห็นภาพรวมของความคิด และ (4) ขั้นทดสอบความคิดและพิสูจน์ให้เห็นจริง คือขั้นที่รับความคิดเห็นจากสามขั้นแรกข้างต้นมาพิสูจน์ว่า จริงหรือถูกต้องหรือไม่

4) ฮัตชินสัน (Hutchinson) มีความคิดคล้ายๆ กัน ว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นกระบวนการเชื่อมโยงความรู้ที่มีอยู่เข้าด้วยกัน อันจะนำไปสู่การแก้ปัญหาใหม่ที่ใช้เวลาการคิดเพียงสั้นๆ อย่างรวดเร็วหรือยาวนานก็อาจเป็นไปได้ โดยมีลำดับการคิดดังนี้ (1) ขั้นเตรียม เป็นการรวบรวมประสบการณ์ มีการลองผิดลองถูกและตั้งสมมุติฐานเพื่อแก้ปัญหา (2) ขั้นครุ่นคิดขัดข้องใจ เป็นระยะที่มีอารมณ์เครียด อันสืบเนื่องจากการครุ่นคิด แต่ยังคิดไม่ออก (3) ขั้นของการเกิดความคิด เป็นระยะที่เกิดความคิดในสมอง เป็นการมองเห็นวิธีแก้ปัญหาหรือพบคำตอบ (4) ขั้นพิสูจน์ เป็นระยะการตรวจสอบประเมินผลโดยใช้เกณฑ์ต่างๆ เพื่อดูคำตอบที่คิดออกมานั้นเป็นจริงหรือไม่

5) บาร์รอน (Barron 1988) ได้เสนอกระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ มี 4 ขั้นตอน ดังนี้ (1) การสร้างมโนมติ (Conception) เป็นการเตรียมสิ่งที่จะคิดไว้ในใจ (2) การตั้งครรภ์ (Gestation) การใช้เวลาการประสานความคิดที่ซับซ้อน (3) การคลอด (Parturation) ความลำบากในการเกิดความคิด แสงสว่างของความคิดเกิดขึ้น และ (4) การให้กำเนิดความคิด (Bringing up the baby) ระยะต่อไปของการพัฒนา

6) โรสส์แมน (Rossman, 1931) ได้ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์โดยใช้แบบสอบถามถามนักประดิษฐ์ ได้แบบสอบถามเสร็จสมบูรณ์จากนักประดิษฐ์ 710 ฉบับ ทำการวิเคราะห์และสรุปผลออกมาเป็นการขยายขั้นตอนการเกิดความคิดสร้างสรรค์เดิมของวอลลาส (WALLAS) จาก 4 ขั้นตอนขยายเป็น 7 ขั้นตอน ดังนี้ (1) สังเกตความต้องการหรือความยากของสิ่งที่ต้องการคิด (2) วิเคราะห์ความต้องการ (3) สำรวจข้อมูลทั้งหมดที่มีอยู่ (4) การกำหนดวัตถุประสงค์ของการแก้ปัญหาทั้งหมดหรือผลลัพธ์ที่ต้องการให้เกิดขึ้น (5) การวิเคราะห์แนวทางการแก้ปัญหาเหล่านั้น หรือผลที่ได้รับในด้านที่เป็นทั้งข้อดีและข้อเสีย (6) เกิดความคิดใหม่ หรือประดิษฐ์ใหม่ และ (7) การทดลองเพื่อทดสอบแนวทางที่มีแนวโน้มเป็นไปได้มากที่สุด และการเลือกผลลัพธ์ที่สมบูรณ์ในขั้นสุดท้าย

2.4.2.3 เทคนิคการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในสถานศึกษา

ในสถานศึกษาครูสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับนักเรียนโดยใช้เทคนิคต่างๆ ได้หลายอย่าง จากการวิจัยพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ต่ำ สามารถปลูกฝังและส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นได้ ด้วยการถามคำถาม และให้โอกาสได้คิดคำตอบในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย เป็นที่ยอมรับของผู้อื่น สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นได้ แม้บุคคลที่มีความคิด

ว่าตนเองไม่มีความคิดสร้างสรรค์ก็สามารถสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นด้วยการฝึกฝนเทคนิคการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในสถานศึกษามี ดังนี้ (ทวีศักดิ์ จินดานุรักษ์, 2558, น. 5)

1) เทคนิคการสร้างความคิดใหม่ เป็นวิธีการหนึ่งที่ใช้การแก้ไขปัญหา สมิท (Smith, 1958) ได้เสนอ วิธีการสร้างความคิดใหม่ โดยการให้บุคคลแจกแจง แนวทางที่สามารถใช้ในการแก้ปัญหาใดปัญหาหนึ่งมา 10 แนวทาง จากนั้นจึงแบ่งแนวทางเหล่านั้นออกเป็นแนวทางย่อย ๆ ลงไปอีก โดยเหตุผลที่ว่าบุคคลมักจะปฏิเสธไม่ยอมรับความคิดแรกหรือสิ่งแรกผ่านเข้ามาในจิตใจ แต่จะพยายามบังคับให้จิตใจแสดงทางเลือกอื่นๆ อีก หลักการของสมิธมีลักษณะเป็นการผสมผสานหรือการคัดเลือกคำตอบ หรือทางเลือกต่างๆ แล้วสร้างขึ้นเป็นคำตอบหรือทางเลือกที่ดีที่สุดในการแก้ปัญหา

2) เทคนิคการระดมพลังสมอง เป็นเทคนิควิธีหนึ่งในการแก้ปัญหาของออสบอร์น (Alex Osborn) จุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมให้บุคคลมีความคิดหลายทาง คิดได้คล่องในช่วงเวลาอันจำกัด โดยการให้บุคคลเป็นกลุ่มหรือรายบุคคลก็ได้ จดรายการความคิดต่างๆ ที่คิดได้โดยไม่คำนึงถึงการประเมินความคิด แต่เน้นปริมาณความคิด คิดให้ได้มาก คิดให้แปลก หลังจากได้รวบรวมความคิดต่างๆ แล้วจึงค่อยประเมินเลือกเอาความคิดที่ดีที่สุดมาใช้ในการแก้ปัญหาและจัดลำดับทางเลือก หรือ ทางแก้ปัญหารองๆ ไว้ด้วย

3) เทคนิคอุปมาอุปไมยความเหมือน เป็นวิธีการที่กอร์ดอน (James Gordon) คิดขึ้นโดยใช้หลักการคิด 2 ประการ คือ “ทำสิ่งที่คุ้นเคยให้เป็นสิ่งแปลกใหม่” และ “ทำสิ่งที่แปลกใหม่ให้เป็นสิ่งที่คุ้นเคย” กล่าวคือ การคิดจากสิ่งที่บุคคลคุ้นเคย รู้จัก ไม่รู้สิ่งที่แปลกใหม่ หรือยังไม่คุ้นเคย และในทำนองเดียวกัน ก็อาจคิดจากสิ่งที่แปลกใหม่ไม่คุ้นเคย ไม่รู้สิ่งธรรมดาหรือคุ้นเคย ซึ่งจากความคิดลักษณะนี้ ทำให้นักคิดสร้างสรรค์สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่แปลกใหม่ได้มาก ตัวอย่างเช่น “การคิดเข็มฉีดยา” ก็เกิดความคิดจากการที่ถูกยุงกัดและดูดเลือดขึ้นมา เป็นต้น การคิดจากสิ่งที่คุ้นเคยไปสู่สิ่งแปลกใหม่ และคิดจากสิ่งแปลกใหม่ไปสู่สิ่งคุ้นเคย ทำได้โดยใช้การเปรียบเทียบอุปมาอุปไมยจากรูปลักษณะหรือหน้าที่ของสิ่งที่คิด

4) เทคนิคการคิดอย่างมีประสิทธิภาพ การคิดอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อสู่การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เป็นความคิดของ เอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน (Edward De Bono) นักจิตวิทยาและศาสตราจารย์ทางเภสัชศาสตร์แห่งมหาวิทยาลัยเคมบริดจ์ ประเทศอังกฤษ ได้เสนอกระบวนการคิดไว้ 7 ขั้นตอน ปรากฏว่าเป็นที่นิยมใช้อย่างแพร่หลาย และได้ผลดี เดอ โบโน ยังได้กล่าวไว้ว่า การคิดอย่างสร้างสรรค์นั้นเกิดจากการคิดแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน โดยใช้เครื่องมือฝึกคิด 7 ขั้น ก็จะเพิ่มประสิทธิภาพการคิดอย่างสร้างสรรค์ของบุคคลได้ และเดอ โบโน ยังได้จัดให้มีการคิดอย่างสร้างสรรค์ดังนี้

ขั้นที่ 1 คิดแบบ PMI (Plus, Minus, Interesting) คือ พยายามคิดและเขียนรายการที่เป็นรายการที่เป็นทั้งส่วนที่ดีด้านบวก และส่วนที่ไม่ดีด้านลบของข้อเสนอให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ รวมทั้งข้อคิดที่น่าสนใจ จะได้ทั้งข้อดีและข้อไม่ดีหลายข้อ

ขั้นที่ 2 คิดแบบ CAF (Considering All Factors) ให้พิจารณาองค์ประกอบทั้งหมด ในขั้นนี้ มีจุดมุ่งหมายให้แน่ใจว่าได้คิดถึงทุกๆสิ่งคิดถึงทุกๆ ด้านที่เห็นว่าสำคัญที่จะช่วยในการตัดสินใจ

ขั้นที่ 3 คิดแบบ C & S (Consequences and Sequel) ให้พิจารณาถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นตามมา และลำดับที่จะเกิดขึ้น ทำให้เห็นแนวทางความเป็นไปได้หลายๆ ทาง หรือหลายแง่มุม กระบวนการนี้จะช่วยในการตัดสินใจว่าทางใดดีที่สุด

ขั้นที่ 4 คิดแบบ AGO (Aims, Goals, Objectives) ให้คิดถึงจุดมุ่งหมาย จุดมุ่งหมายปลายทาง หรือวัตถุประสงค์ ให้ฝึกปฏิบัติเขียนรายการเหตุผลให้มากกว่าการกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยเฉพาะ

ขั้นที่ 5 คิดแบบ FIP (First Important Priority) คิดสิ่งสำคัญเป็นอันดับแรก เป็นการช่วยให้บุคคลประเมินทางเลือกที่มีอยู่หลายทางแล้วตัดสินใจเลือกทางที่ดีที่สุด

ขั้นที่ 6 คิดแบบ APC (Alternatives, Possibilities, Choices) คิดทางเลือก ทางที่อาจเป็นไปได้ หรือการช่วยค้นหาทางเลือกที่เป็นไปได้

ขั้นที่ 7 คิดแบบ OPV (Other People's Views) ความคิดเห็นจากด้านอื่นๆ เป็นการมองความคิดจากภายนอก หรือทำเสมือนว่าคนภายนอกคิดอย่างไรต่อเรื่องนั้นๆ หรือมองปัญหาในแง่ของคนอื่น ซึ่งจะช่วยให้มองปัญหาและแก้ปัญหาต่างๆ ได้ดีขึ้น การใช้เทคนิคการคิดอย่างมีประสิทธิภาพ 7 ขั้นจะช่วยให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในสิ่งที่คิดนั้นได้

5) เทคนิค SCAMPER (Bob Eberle., 1996) เป็นเทคนิคที่จะช่วยทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์โดยนำตัวย่อของการคิด 7 แบบมา ใช้เป็นหลักในการคิด ตัวย่อทั้ง 7 ตัว มีความหมายดังนี้

S (Substitute) หมายถึง ทดแทน

C (Combine) หมายถึง รวมกัน ผสมกัน

A (Adapt) หมายถึง ปรับ

M (Minify, Magnify, Modify) หมายถึง ทำให้เล็ก..., ใหญ่..., ปรับโฉมใหม่

P (Put to other uses) หมายถึง ใช้อย่างอื่น

E (Eliminate) หมายถึง กำจัดออกไป

R (Reverse, Rearrange) หมายถึง กลับทิศ จัดใหม่

ตัวอย่างเช่น S (Substitute) หมายถึง ทดแทน มีอะไรที่สามารถนำมาใช้ทดแทนสิ่งเดิมได้บ้าง เช่น การใช้หวายหรือไม้ไผ่ นำมาสานเป็นตะกร้าสาน สามารถใช้พลาสติกทดแทนได้นำมาใช้เป็นวัสดุสำหรับสานหรือใช้ขึ้นรูปเป็นตะกร้าพลาสติกแทนได้ หรือ C (Combine) หมายถึง รวมกัน ผสมกัน เช่น โทรศัพท์มือถือ เป็นการรวมหลายอย่างเข้าด้วยกัน โดยรวมโทรศัพท์ เครื่องเสียง กล้องถ่ายรูป

การใช้เทคนิค SCAMPER เป็นการขยายความคิดมุมมองด้านต่าง ๆ เพิ่มอีก 7 ด้าน จึงมีผลมากต่อผลงานของสิ่งที่คิดสร้างสรรค์ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน คุณครูอาจใช้เทคนิคต่าง ๆ หลายอย่างผสมผสานกันโดยพิจารณาให้สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาที่สอนตามกลุ่มสาระต่างๆ อาทิเช่น กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม และอาจเจาะลึกลงไปในรายวิชาใดรายวิชาหนึ่ง ยกตัวอย่างเช่น รายวิชาพระพุทธศาสนา ของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นต้น โดยผสมผสานกับกิจกรรมที่ให้ทำ หรือครูอาจใช้กิจกรรมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยตรงอย่างเดียวก็ได้ที่ไม่ต้องอิงกับเนื้อหาวิชา โดยอาจจัดทำเป็นชุดฝึกการคิดสร้างสรรค์โดยเฉพาะ

2.4.2.4 การประเมินการคิดสร้างสรรค์

การวัดและประเมินความสารถในการคิดสร้างสรรค์ สามารถวัดได้หลายแนวทางแต่ละแนวทางจะมีวิธีการวัดหลายวิธี ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวัดก็แตกต่างกันไป การวัดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์เป็นการวัดตามองค์ประกอบของการคิดสร้างสรรค์ ที่ยึดตามแนวคิดทฤษฎีที่กำหนด

แนวทางการประเมินการคิดสร้างสรรค์ สามารถทำได้หลายแนวทาง ได้แก่ (1) ประเมินการคิดสร้างสรรค์อยู่ในการเรียนการสอนปกติและงานการจัดกิจกรรม (2) ประเมินการคิดสร้างสรรค์โดยใช้เครื่องมือหรือแบบทดสอบการคิดสร้างสรรค์โดยเฉพาะ และแนวทางที่ (3) ประเมินการคิดสร้างสรรค์จากการบูรณาการตัวชี้วัดของการคิดสร้างสรรค์ร่วมกับการประเมินผลในวิชาอื่น

(1) ประเมินการคิดสร้างสรรค์อยู่ในการเรียนการสอนปกติและงานการจัดกิจกรรม

การประเมินการคิดสร้างสรรค์อยู่ในการเรียนการสอนปกติและงานการจัดกิจกรรม เช่น ประเมินจากการทำงาน จากการทำโครงงานของผู้เรียน การประเมินใช้เกณฑ์การประเมินตามสภาพจริงควบคู่ไปกับการสอนหรือการให้ทำกิจกรรม และประเมินไปพร้อมๆ กัน ผู้เรียนที่มีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์จะสามารถเสนอผลงานที่แสดงออกถึงความสามารถในการสร้างสรรค์ได้ดี การประเมินแบบนี้ผู้เรียนจะสนุกสนานและได้รับการพัฒนาไปพร้อมกันด้วย

(2) ประเมินการคิดสร้างสรรค์โดยใช้เครื่องมือหรือแบบทดสอบการคิดสร้างสรรค์โดยเฉพาะ การประเมินแบบนี้ต้องมีการสร้างแบบวัดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์โดยเฉพาะ

2.1) หลักการและขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถทางการคิดสร้างสรรค์ การวัดความสามารถทางการคิดของบุคคลผู้สร้างเครื่องมือจะต้องมีความรอบรู้ในแนวคิดหรือทฤษฎีเกี่ยวกับ “การคิดสร้างสรรค์” เพื่อนำมาเป็นกรอบหรือโครงสร้างของการคิด เมื่อกำหนดนิยามเชิงปฏิบัติการ ของโครงสร้างหรือองค์ประกอบของการคิดสร้างสรรค์แล้ว จะทำให้ได้ตัวชี้วัดหรือลักษณะพฤติกรรมเฉพาะที่เป็นรู้ปธรรมซึ่งสามารถบ่งชี้ถึงโครงสร้างหรือองค์ประกอบ การคิดสร้างสรรค์แล้วจึงเขียนข้อความตามตัวชี้วัดหรือลักษณะเฉพาะของพฤติกรรมแต่ละองค์ประกอบของการคิดสร้างสรรค์นั้น

2.2) การพัฒนาแบบทดสอบความ สามารถทางการคิดสร้างสรรค์ มีขั้นตอนการดำเนินการที่สำคัญดังนี้ (1) กำหนดจุดมุ่งหมายของแบบทดสอบ สิ่งสำคัญของการสร้างแบบทดสอบก็คือการกำหนดจุดมุ่งหมาย ซึ่งผู้พัฒนาแบบทดสอบจะต้องพิจารณาจุดมุ่งหมายของการนำแบบทดสอบไปใช้ว่าต้องการใช้วัดความสามารถทางการคิดสร้างสรรค์แบบทั่ว ๆ ไปหรือต้องการวัดความสามารถทางการคิดสร้างสรรค์เฉพาะรายวิชา (aspect - specific) เช่น การคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ ความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ หรือความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาไทย เป็นต้น (2) กำหนดกรอบของการทดสอบ และนิยามเชิงปฏิบัติการของการคิดสร้างสรรค์ผู้พัฒนาแบบทดสอบควรศึกษาเอกสารแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความสามารถทางการคิดสร้างสรรค์ตามจุดมุ่งหมายที่ต้องการ (3) สร้างผังข้อสอบ (table of specification) การสร้างผังข้อสอบเป็นการกำหนดเค้าโครงของแบบทดสอบวัดความสามารถทางการคิดสร้างสรรค์ที่ต้องการสร้างว่าต้องการให้ครอบคลุมโครงสร้างหรือองค์ประกอบใดบ้าง และกำหนดว่าแต่ละส่วนมีน้ำหนักความสำคัญมากน้อยเพียงใด ตัวอย่าง ตารางวิเคราะห์ผังข้อสอบสามารถศึกษาได้จากหนังสือด้านการวัดผลและประเมินผลโดยทั่วไป (4) กำหนดเกณฑ์การให้คะแนน โดยกำหนดเป็นเกณฑ์การประเมินคุณภาพ (Rubric) เพื่อให้การให้คะแนนทำได้ชัดเจนและมีความหมายมากขึ้น ตัวอย่างเกณฑ์การประเมินคุณภาพ (Rubric) ในด้านการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สามารถศึกษาได้จากคู่มือประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สำนักทดสอบทางการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โรงพิมพ์สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ พ.ศ. 2555 (5) เขียนข้อสอบกำหนดรูปแบบของการเขียนข้อสอบ ตัวคำถาม ตัวคำตอบ และวิธีการตรวจให้คะแนน จากนั้นลงมือร่างข้อสอบตามผังข้อสอบที่กำหนดไว้จนครบทุกองค์ประกอบ ตรวจสอบความชัดเจนรของภาษาที่ใช้ โดยผู้เขียนข้อสอบเองและผู้ตรวจที่มีความเชี่ยวชาญในการสร้างข้อทดสอบเพื่อตรวจสอบคุณภาพด้าน

ความเที่ยงตรงตามเนื้อหา และ (6) นำแบบทดสอบไปทดสอบ/ทดลองตรวจสอบคุณภาพโดยตรวจสอบคุณภาพของข้อทดสอบเป็นรายข้อและทั้งฉบับ

(3) ประเมินการคิดสร้างสรรค์จากการบูรณาการตัวชี้วัดของการคิดสร้างสรรค์ร่วมกับการประเมินผลในวิชาอื่น หรือประเมินการคิดสร้างสรรค์เฉพาะวิชา ประเมินการคิดสร้างสรรค์โดยการบูรณาการตัวชี้วัดของการคิดสร้างสรรค์ร่วมกับการประเมินผลในวิชาอื่น สามารถประเมินการคิดเข้าไปในการประเมินแต่ละวิชาได้หมดโดยไม่ต้องแยกการประเมินการคิดสร้างสรรค์ออกมาโดยเฉพาะ และเป็นการสอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนที่บูรณาการคิดเข้ากับวิชาต่างๆ หรือกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ ที่เรียนด้วย ลักษณะเครื่องมือประเมินต้องมีตัวชี้วัดหรือวัตถุประสงค์การประเมินพฤติกรรมด้านการคิดสร้างสรรค์อยู่ในวัตถุประสงค์ของแต่ละวิชา การประเมินในส่วนนี้อาจประเมินจากงานที่นักเรียนส่งผลงานกลุ่มที่นำเสนอและประเมินการนำเสนอด้วยได้

การประเมินความคิดสร้างสรรค์เฉพาะวิชา ได้มีผู้สร้างแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์เฉพาะวิชาไว้หลายวิชา เช่น ความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ ความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ ความคิดสร้างสรรค์ ทางภาษาไทย ความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาอังกฤษ เป็นต้น ตัวอย่างเช่น แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ ของทัศนีย์ พฤกษชลธาร (2518) เป็นแบบทดสอบ “ทิ้งไข่” โดยคุณครูให้นักเรียนคิดหาวิธีที่จะทิ้งไข่ดิบ (ไข่ไก่หรือไข่เป็ดก็ได้) 1 ฟอง ลงมาจากตึกชั้น 3 โดยที่เมื่อไข่ถึงพื้นดินนั้น ไข่ยังไม่แตก (นักเรียนจะใช้อุปกรณ์ใดๆ ช่วยก็ได้) พยายามคิดวิธีแปลกๆ ใหม่ๆ ให้มากที่สุดเท่าที่จะคิดได้ อธิบายวิธีที่นักเรียนคิดได้ในที่ว่างข้างล่าง

เกณฑ์การให้คะแนนพิจารณาจากองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 3 ด้าน คือ ความคล่องของการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความคิดริเริ่ม จากตัวอย่างข้างต้นเป็นแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ สำหรับวิชาอื่นจะมีวิธีการประเมินในทำนองเดียวกัน แต่จะแตกต่างกันตามเนื้อหาวิชาตามที่ต้องการวัดจากแนวคิดเกี่ยวกับการนำเทคนิคการสอนเพื่อช่วยให้เกิดพัฒนาการคิดสร้างสรรค์ในสถานศึกษา ชี้ให้เห็นว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นสามารถสอนกันได้ แต่อย่างไรก็ตามความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้ก็ต้องมีภาวะที่เป็นอิสระสำหรับการคิด ภาวะที่ส่งเสริมให้บุคคลกล้าคิดอย่างสร้างสรรค์ เป็นภาวะที่บุคคลรู้สึกว่าตนเองมีความปลอดภัยทางจิต มีค่าได้รับการยอมรับ รวมทั้งภาวะที่มีเสรีภาพในการแสดงออกโดยไม่ถูกวิพากษ์วิจารณ์หรือถูกประเมิน

2.4.3 นวัตกรรม

นักวิชาการการศึกษาได้ให้ความหมายของนวัตกรรมไว้มากมาย อาทิเช่น

ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2521, น. 14) ได้ให้ความหมายคำว่า นวัตกรรม คือ วิธีการปฏิบัติใหม่ๆ ที่แปลกไปจากเดิม โดยอาจจะได้มาจากการคิดค้นพบวิธีใหม่ ๆ ขึ้นมาหรือมีการปรับปรุงของเก่าให้เหมาะสมและสิ่งทั้งหลายเหล่านี้ได้รับการทดลอง พัฒนาจนเป็นที่เชื่อถือได้แล้วว่าได้ผลดีในทางปฏิบัติ ทำให้ระบบก้าวไปสู่จุดหมายปลายทางได้อย่างมีประสิทธิภาพขึ้น

ทิศนา แขมมณี (2558, น. 416) กล่าวว่า “นวัตกรรม” หรือ“นวกรรม”วงการศึกษานำคำนี้มาใช้ในความหมายของ “การทำขึ้นใหม่” หรือ “สิ่งที่ทำขึ้นใหม่” ซึ่งได้แก่ แนวคิด แนวทาง ระบบ รู้ปแบบ วิธีการ กระบวนการ สื่อและเทคนิคต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาซึ่งได้รับการคิดค้นและจัดทำขึ้นใหม่ เพื่อช่วยแก้ปัญหาต่าง ๆ ทางการศึกษา

ธีรพงษ์ จันเปรียง และคณะ (2564, น. 26) ได้ให้ความหมายของคำว่า นวัตกรรม (Innovation) หมายถึง ความคิด การปฏิบัติ หรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ที่ยังไม่เคยมีใช้มาก่อน หรือเป็นการพัฒนาดัดแปลงต่อยอดมาจากของเดิมที่มีอยู่แล้วให้ทันสมัย และได้ผลดียิ่งขึ้น เมื่อนำนวัตกรรมมาใช้จะช่วยให้การทำงานนั้นได้ผลดี มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผลดีกว่าเดิม ผู้ที่กระทำหรือนำความเปลี่ยนแปลงใหม่ ๆ นี้มาใช้ เรียกว่า “นวัตกร”

รัตนะ บัวสนธ์ (2551, น. 16) อธิบายไว้ว่า นวัตกรรม หมายถึง การเปลี่ยนแปลงในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือการนำสิ่งใหม่ ๆ และวิธีการใหม่ในการกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ได้แก่ 1) เทคนิควิธีการ แนวคิดทฤษฎี และ 2) สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ ครุภัณฑ์ เป็นต้น

ราชบัณฑิตสถาน (2554) ได้ให้ความหมายคำว่า นวัตกรรม ว่าเป็นการกระทำ หรือสิ่งที่ทำขึ้นใหม่หรือแปลงจากเดิม ซึ่งอาจจะเป็นความคิด วิธีการ หรืออุปกรณ์ เป็นต้น

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (2549) ได้ให้ความหมายของนวัตกรรมไว้ว่า นวัตกรรม คือ สิ่งใหม่ที่เกิดจากการใช้ความรู้ และความคิดสร้างสรรค์ที่มีประโยชน์ต่อเศรษฐกิจ และสังคม

Edison (2012, p. 147) กล่าวถึง นวัตกรรม เป็นสิ่งสำคัญมากกว่าเป็นแค่การจุดประกายความคิดใหม่ ๆ ให้บังเกิดขึ้นมาเท่านั้น แต่ยังเป็นกระบวนการของการทำให้ความคิดเหล่านั้นสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้อย่างแพร่หลาย

Hughes (1987, p. 129) อธิบาย นวัตกรรม ไว้ว่าเป็นการนำวิธีการใหม่ๆ มาปฏิบัติหลังจากได้ผ่านการทดลองหรือได้รับการพัฒนามาเป็นขั้น ๆ แล้ว โดยมีขั้นตอนตามลำดับ คือ การคิดค้น การพัฒนา และนำไปปฏิบัติจริง ซึ่งมีความแตกต่างจากการปฏิบัติเดิมที่เคยปฏิบัติ

Morton (1971, p. 131) ให้ความหมายของนวัตกรรม หมายถึง การปรับปรุงของเก่าให้ใหม่ขึ้นและพัฒนาศักยภาพของบุคลากร หน่วยงานหรือองค์กรนั้น เป็นการปรับปรุงและพัฒนาเพื่อความอยู่รอดของระบบ

Nord & Tucker (1987, p. 112) อธิบายความหมายของ นวัตกรรม หมายถึง กระบวนการที่เสนอสิ่งใหม่ที่แท้จริงสู่สังคม (Radical innovation) โดยการเปลี่ยนแปลงค่านิยม (Value) ความเชื่อ (Belief) ระบบค่านิยม (Value system) รู้ปแบบเดิม ๆ ของสังคมอย่างสิ้นเชิง ตัวอย่าง เช่น อินเตอร์เน็ต (Internet) ที่เข้ามาระบบการส่งจดหมายหรือระบบไปรษณีย์อย่างสิ้นเชิง

Rogers (2003, p. 112) ให้ความหมายของคำว่า “นวัตกรรม” หมายถึง ความคิด การกระทำหรือวัตถุใหม่ ๆ ที่รับรู้ว่าเป็นสิ่งใหม่อาจรับรู้ด้วยตัวบุคคลแต่ละคนหรือหน่วยอื่น ๆ ของการยอมรับในสังคมนอกจากนี้ Rogers ยังอธิบายถึงการพิจารณาว่าสิ่งหนึ่งสิ่งใดเป็นนวัตกรรมจะขึ้นอยู่กับการรับรู้ของแต่ละบุคคลหรือกลุ่มบุคคลว่าเป็นสิ่งใหม่สำหรับเขา ฉะนั้น นวัตกรรมของสังคมใดสังคมหนึ่งอาจไม่ใช่นวัตกรรมของสังคมอื่นก็ได้ ดังนั้น ความใหม่ของนวัตกรรมมี 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) สิ่งใหม่ที่ยังไม่มีใครทำมาก่อน 2) สิ่งใหม่ที่เคยทำมาแล้วและถูกล้มเลิกไป และถูกรื้อฟื้นขึ้นมาใหม่เพราะเหมาะสม 3) สิ่งใหม่ที่พัฒนามาจากของเก่าที่มีอยู่เดิม

สรุป เมื่อพิจารณาความหมายของคำว่า “นวัตกรรม” หรือ “Innovation” ที่นักการศึกษาทั้งของไทยและต่างประเทศหลายท่านได้ให้ความหมายและอธิบายเอาไว้นั้น อาจสรุปได้ว่า นวัตกรรม คือ การเปลี่ยนแปลงในสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือสิ่งใหม่ ๆ และวิธีการใหม่ที่เกิดจากการใช้ความรู้ และความคิดสร้างสรรค์พัฒนาจนเป็นที่เชื่อถือได้อย่างทันสมัยและมีประสิทธิภาพประสิทธิผลดีกว่าเดิม

2.4.4 ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม

โลกอนาคตเป็นพื้นที่สำหรับคนที่มีศักยภาพในการสร้างสรรค์นวัตกรรม (Creative and Innovation) ทุกสาขาอาชีพมีความต้องการบุคลากรที่มีความคิดสร้างสรรค์ และสามารถแปลงความคิดสร้างสรรค์นั้นไปเป็นนวัตกรรมได้ ด้วยเหตุนี้การพัฒนาผู้เรียนจึงจำเป็นต้องเน้นให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์และสามารถนำความคิดสร้างสรรค์ของตนเองไปพัฒนาให้เกิดนวัตกรรมได้จริง เรียกว่า “ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม”

ทักษะด้านการสร้างสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creative and innovation skills) เป็นทักษะหนึ่งในทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 (21st Century skills) ที่ผู้เรียนจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาเพื่อให้สามารถประกอบอาชีพและดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพ จัดเป็นทักษะเชิงประยุกต์ (Apply skills) ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม เป็นความชำนาญหรือความสามารถในการใช้กระบวนการ

ทางความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้จินตนาการและการถ่ายทอดใช้ทักษะในการสร้างสิ่งที่มีเอกลักษณ์ของตน จนทำให้เกิดสิ่งใหม่หรือนวัตกรรมที่ทำขึ้นใหม่หรือพัฒนาขึ้น ซึ่งอาจอยู่ในรูปแบบของความคิด วิธีการ การกระทำ หรือสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ โดยอาจเป็นสิ่งใหม่ทั้งหมด หรือใหม่เพียงบางส่วน และอาจใหม่ในบริบทใดบริบทหนึ่ง หรือในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง

2.4.4.1 การคิดสร้างสรรค์เป็นพื้นฐานของนวัตกรรม

วิชัย วงษ์ใหญ่ และคณะ (2562, น.2) นวัตกรรมเกิดขึ้นได้จากการใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นพื้นฐาน ซึ่งมีกระบวนการคิด 6 ขั้นตอน (คิดก่อนทำ) ได้แก่ 1) วิเคราะห์ความต้องการนวัตกรรม 2) สังเคราะห์ความคิดที่นำไปสู่นวัตกรรม 3) แสวงหาความร่วมมือในการพัฒนานวัตกรรม 4) สะท้อนความคิดร่วมกัน 5) ลงสรุปความคิด 6) ประเมินความคิด นอกจากกระบวนการคิดก่อนดังที่กล่าวมาแล้วยังมี จิตนวัตกรรม (Innovative mind) หรือความคิด (Idea) อันหมายถึงผลลัพธ์จากการใช้กระบวนการคิดสร้างสรรค์ ผู้ที่มีจิตนวัตกรรมจะมีนิสัยชอบคิดหาวิธีการใหม่ๆ ที่ดีกว่าเดิมอยู่เสมอ เป็นสิ่งที่นวัตกรต้องมีอยู่ในตนเอง ผู้เรียนที่มีจิตนวัตกรรมจะมีคุณลักษณะที่สำคัญคือ 1) มองกิจกรรมต่างๆ ว่าเป็นโอกาสของการเรียนรู้ 2) มองเห็นปัญหาที่ต้องได้รับการแก้ไขด้วยนวัตกรรม 3) เชื่อมโยงความคิดได้ดี 4) ตั้งเป้าหมายที่ท้าทายความสามารถของตนเอง 5) มีวินัยในตนเอง (self - discipline)

ดังที่กล่าวมาข้างต้นเห็นได้ว่าการคิดสร้างสรรค์ถือเป็นพื้นฐานสำคัญที่จะทำให้เกิดนวัตกรรมที่ผู้สอนควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีจิตนวัตกรรมตั้งแต่วัยเด็ก และเสริมสร้างให้มีความเข้มแข็งมากขึ้นในการจัดการเรียนรู้ทุกระดับ โดยเปิดพื้นที่ความคิดและจินตนาการให้กับผู้เรียนเป็นอันดับแรก (ขอให้คิดก่อนจะผิดจะถูกหรือเป็นไปได้หรือไม่ค่อยว่ากันอีกที) แล้วใช้ความรู้มาพิจารณาตกแต่งความคิดให้มีเหตุผล มีความเป็นไปได้ทีหลัง

2.4.4.2 องค์ประกอบของทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม

ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม มีองค์ประกอบหลัก 3 ประการ (มารุต พัฒผล, 2562, น. 4) ได้แก่

1) การคิดอย่างสร้างสรรค์ (Think creatively) มีพฤติกรรมบ่งชี้ดังต่อไปนี้

1.1) มองเห็นโอกาสมากกว่าปัญหา

1.2) ริเริ่มสิ่งใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์

1.3) ใช้วิธีการคิดและมุมมองอย่างหลากหลาย

1.4) ทำงานด้วยวิธีการหลากหลายและยืดหยุ่น

1.5) ประเมินและปรับเปลี่ยนความคิดของตนเอง

2) การทำงานร่วมกับบุคคลอื่นอย่างสร้างสรรค์ (Work creatively with others) มีพฤติกรรมบ่งชี้ดังต่อไปนี้

2.1) เคารพความคิดของคนอื่น

2.2) เปิดรับความคิดเห็นใหม่ๆ ที่ทันสมัย

2.3) นำเสนอความคิดของตนเองกับผู้อื่น

2.4) แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับบุคคลอื่นอยู่เสมอ

2.5) ทำงานร่วมกับบุคคลอื่นด้วยความร่วมมือร่วมใจ

3) การสร้างนวัตกรรมให้เกิดผลสำเร็จ (Implement innovation) มีพฤติกรรมบ่งชี้ดังต่อไปนี้

3.1) วางแผนพัฒนานวัตกรรมอย่างเป็นระบบ

3.2) พัฒนานวัตกรรมและประเมินระหว่างการพัฒนา

3.3) ประเมินสรุปประสิทธิผลของนวัตกรรมที่พัฒนา

3.4) ปรับปรุงแก้ไขจุดบกพร่องของนวัตกรรมให้ดีขึ้น

3.5) ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสื่อสารนวัตกรรมสู่สังคม

องค์ประกอบทั้งด้านการคิดอย่างสร้างสรรค์ (Think creatively) การทำงานร่วมกับบุคคลอื่นอย่างสร้างสรรค์ (Work creatively with others) และการสร้างนวัตกรรมให้เกิดผลสำเร็จ (Implement innovation) ครูผู้สอนสามารถนำไปพัฒนาให้เกิดกับผู้เรียนไปพร้อมๆ กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประจำวัน

2.4.4.3 แนวทางการพัฒนาทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม

ผู้สอนสามารถพัฒนาทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมของผู้เรียนผ่านการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางต่อไปนี้ (วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒผล, 2562, น.6)

1) ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้ท้าทายความคิด ตอบสนองธรรมชาติความต้องการและความสนใจของผู้เรียน เมื่อผู้เรียนเกิดความรู้สึกท้าทาย และเป็นสิ่งที่เขาอยากเรียนรู้ จะให้ใช้ความคิดของตนเองอย่างเต็มความสามารถ

2) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้ความคิดของตนเองให้มากที่สุด โดยผู้สอนไม่นำความคิดหรือประสบการณ์ของตนเองไปตัดสินความคิดของผู้เรียน แต่จะต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนหาเหตุผลมาสนับสนุนความคิดของตนเอง

3) ชี้แนะวิธีการแสวงหาความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลายให้กับผู้เรียน และโค้ชให้ผู้เรียนให้นำความรู้ต่างๆ มาสังเคราะห์และนำไปใช้ในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

4) ส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เทคโนโลยี AI (Artificial Intelligence Technology) มาเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์นวัตกรรม ทำให้เกิดแนวคิด (Idea) ในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่มีประโยชน์ต่อส่วนรวม

5) สร้างโอกาสให้ผู้เรียนนำเสนอนวัตกรรมของตนเองผ่านเทคโนโลยีดิทัล เพื่อให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ในการสื่อสารนวัตกรรมสู่สังคม คุณลักษณะจิตอาสาแบ่งปันนวัตกรรมกับบุคคลอื่น

6) ประเมินทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง ด้วยวิธีการประเมินอย่างหลากหลายในลักษณะของการประเมินที่เสริมพลังตามสภาพจริง และให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้ผู้เรียนนำไปต่อยอดทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมของตนเอง

การจัดการศึกษาในปัจจุบันควรพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม เตรียมผู้เรียนไปสู่สังคมในอนาคตอย่างมีคุณภาพ การประกอบอาชีพต่าง ๆ อย่างสร้างสรรค์และเกิดนวัตกรรมขึ้นอย่างต่อเนื่อง คุณภาพของผู้เรียนเป็นผลมาจากคุณภาพของครู การพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมจำเป็นต้องมีการพัฒนาครูในด้านการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ การจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมใช้แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Student centered approach) และการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างทั่วถึง (Inclusive approaches) ผู้สอนควรจัดบรรยากาศของการเรียนรู้ให้มีความท้าทาย มีอิสระมีทรัพยากรสนับสนุน และผู้สอนให้การส่งเสริมผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง ส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม ใช้กระบวนการจัดการเรียนการสอนจะต้องมีความสร้างสรรค์ เรียกว่า Creative pedagogy ซึ่งประกอบด้วย

1) การโค้ชอย่างสร้างสรรค์ (Creative coaching)

2) การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ (Creative learning)

3) การสอนที่ส่งเสริมการสร้างสรรค์ (Teaching for creativity)

ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม การมีความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) เป็นพื้นฐานที่สำคัญ ซึ่งความคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถในการคิดริเริ่มเพื่อการแก้ปัญหาหรือพัฒนาสิ่งใหม่ขึ้น โดยใช้วิธีการคิดที่หลากหลายได้ระบุทฤษฎีองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ของการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วย

1) มิติด้านเนื้อหา (Content) เป็นการสอดแทรกการคิดสร้างสรรค์ไว้ในทุกเนื้อหาสาระการเรียนรู้ หรือเรียกว่า Infuse มิติด้านการจัดการเรียนรู้เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างการคิดสร้างสรรค์ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ศักยภาพด้านการคิดของแต่ละคนให้ได้มากที่สุด ซึ่งเป็นการคิดที่นำไปสู่การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ มิติด้านพฤติกรรมผู้เรียน เรียกว่า Williams' Taxonomy แบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ

(1) ลักษณะการรู้คิดของผู้เรียน ได้แก่ การคิดคล่อง (Fluency) การคิดยืดหยุ่น (Flexibility) การคิดริเริ่ม (Originality) และการคิดอย่างละเอียดลออ (Elaboration)

(2) คุณลักษณะส่วนบุคคล ได้แก่ ความอยากรู้อยากเห็น ความกล้าเสี่ยง ความอยากทำสิ่งที่มีความซับซ้อน และการชอบใช้ความคิดและจินตนาการ และมีทฤษฎีที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์อีกหลายทฤษฎี เช่น ทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของ Guilford ที่ระบุว่า ความคิดสร้างสรรค์ มีองค์ประกอบ 3 มิติ คือ (วิชัย วงษ์ใหญ่, 2562, น. 16)

มิติด้านกระบวนการคิด (Operations) เป็นกระบวนการที่สมองจัดกระทำกับข้อมูลต่าง ๆ เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจ ความจำ การคิดในมุมมองที่หลากหลาย การคิดลงสรุป และการคิดเชิงประเมิน

มิติด้านเนื้อหา (Content) เป็นสิ่งเร้าที่ก่อให้เกิดกระบวนการคิด ได้แก่ ภาพ สัญลักษณ์ ภาษา พฤติกรรม

มิติด้านผลผลิตของการคิด (Product) เป็นผลที่เกิดจากการใช้กระบวนการคิดที่อยู่บนพื้นฐานของเนื้อหาหรือสิ่งเร้า ซึ่งแบ่งเป็น 6 ลักษณะ คือ (1) หน่วย (Unit) (2) กลุ่ม (Classes) (3) ความสัมพันธ์ (Relations) (4) ระบบ (System) (5) การแปลงรูป (Transformation) และ (6) การประยุกต์ (Implication)

ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม เป็นหนึ่งในทักษะทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้เรียนจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาเพื่อให้สามารถประกอบอาชีพและดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพ จัดเป็นทักษะเชิงประยุกต์ (Apply skills) ที่ต้องผสมผสานทักษะต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ทักษะด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมเป็นความสามารถในการใช้ความรู้ (Knowledge) จินตนาการ (Imagination) ความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) ความร่วมมือ (Collaborative) ทำให้เกิดนวัตกรรมที่อาจอยู่ในรูปแบบของความคิด วิธีการหรือสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ โดยอาจเป็นสิ่งใหม่ทั้งหมดหรือใหม่เพียงบางส่วน และอาจใหม่ในบริบทใดบริบทหนึ่งหรือในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง (มารุต พัฒผล, 2562, น. 1)

2.4.5 การวัดทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม

ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สามารถวัดและประเมินได้โดยใช้แนวทางและเครื่องมือที่หลากหลาย ซึ่งพิจารณาทั้งจากผลลัพธ์ของความคิดสร้างสรรค์ (Creative Products) และกระบวนการคิดสร้างสรรค์ (Creative Processes) โดยอาศัยแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

2.4.5.1 การวัดโดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ (Creativity Tests) เป็นแบบทดสอบที่พัฒนาโดย E. Paul Torrance (1966) ซึ่งเป็นที่ยอมรับในระดับสากลในการวัดความคิดสร้างสรรค์ผ่าน 4 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) ความลื่นไหลทางความคิด (Fluency) ความสามารถในการสร้างไอเดียได้จำนวนมาก (2) ความยืดหยุ่นทางความคิด (Flexibility) ความสามารถในการคิดหาแนวทางที่หลากหลาย (3) ความคิดริเริ่ม (Originality) ความสามารถในการคิดแนวคิดที่แปลกใหม่และแตกต่าง และ (4) ความละเอียดลึกซึ้ง (Elaboration) ความสามารถในการเติมเต็มรายละเอียดของความคิด

2.4.5.2 การประเมินจากพฤติกรรมและผลงานของผู้เรียน (Performance-based Assessment) เป็นแนวคิดของ Teresa Amabile (1996) เสนอว่า ความคิดสร้างสรรค์สามารถประเมินผ่านการให้ผู้เชี่ยวชาญตัดสินคุณค่าของผลงาน โดยใช้เกณฑ์ดังนี้ (1) ความแปลกใหม่ (Novelty) (2) คุณภาพของแนวคิด (Quality) และ (3) ความเหมาะสมต่อบริบท (Relevance)

2.4.5.3 การวัดโดยใช้แบบสำรวจและการสังเกตพฤติกรรม (Observation and Self-report Measures) เป็นการวัดความเชื่อมั่นของผู้เรียนในด้านความสามารถสร้างสรรค์ของตนเอง พัฒนาโดย Tierney & Farmer (2002) ซึ่งใช้ประเมินระดับของความคิดสร้างสรรค์ผ่านมุมมองของนักเรียนเอง (อ้างใน Tierney, P., & Farmer, S. M., 2002, pp. 1137–1148)

2.4.5.4 การใช้กิจกรรม Project-Based Learning (PBL) และ Design Thinking การประเมินผ่านโครงงาน (PBL) และแนวทางการออกแบบเชิงนวัตกรรม (Design Thinking) เช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ การแก้ปัญหาโดยใช้วิธีคิดสร้างสรรค์ การนำเสนอแนวคิดทางนวัตกรรม วิธีนี้ช่วยวัดกระบวนการคิดสร้างสรรค์ (Creative Process) และผลลัพธ์ของความคิดสร้างสรรค์ (Creative Outcome) อย่างเป็นรูปธรรม (อ้างอิง Kolodner, J. L., 2002, p, 39)

จากแนวคิดทฤษฎีการวัดทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สรุปได้ว่า การวัดและประเมินทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมของผู้เรียนสามารถทำได้ผ่านแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ เช่น TTCT การให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินผลงาน (CAT) การใช้แบบสำรวจตนเอง (Creative Self-Efficacy) และการวิเคราะห์กระบวนการผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน (PBL & Design

Thinking) ทั้งหมดนี้ช่วยให้สามารถประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของนักเรียนได้อย่างครอบคลุม

2.4.6 การพัฒนาแบบวัดทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม

การวัดทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (สมชาย รัตนทองคำ, 2566, น. 154-158) ได้ให้รายละเอียดการวัดและประเมินผลด้านทักษะ ไว้ดังนี้

2.4.6.1 การวัดด้านทักษะพิสัย

ทักษะพิสัยเป็นความสามารถในเชิงปฏิบัติการหรือการกระทำให้เกิดผลอย่างใดอย่างหนึ่ง ทักษะพิสัย สามารถจำแนกออกเป็น 7 ระดับ ดังนี้

1.1) การรับรู้เป็นขั้นแสดงอกาการรับรู้ที่จะเคลื่อนไหวโดยอาศัยประสาทสัมผัสรู้ทั้ง 5 ได้แก่ หู ตา จมูก ลิ้น และสัมผัสทางร่างกาย แม้จะมีสิ่งเร้ามากระตุ้นโดยผ่านทางประสาทสัมผัสพร้อมๆกัน บุคคลกสามารถเลือกรับรู้และมีการแปลความหมายต่อสิ่งเร้านั้นๆ เพื่อการตอบสนอง

1.2) เตรียมความพร้อม เป็นความพร้อมของบุคคลที่จะแสดงพฤติกรรมออกมาสภาพความพร้อมมี 3 ด้าน คือ ความพร้อม (1) ด้านร่างกาย หมายถึง ความพร้อมที่จะเคลื่อนไหวอวัยวะของร่างกาย (2) ด้านสมอง หมายถึง ความพร้อมที่ระลึกถึงระเบียบกฎเกณฑ์ต่างๆ ในการแสดงพฤติกรรม (3) ด้านอารมณ์ความพร้อมด้านจิตใจ ให้อยู่ในทิศทางที่พึงปรารถนาหรือไม่พึงปรารถนา

1.3) การตอบสนองตามแนวทางที่กำหนดให้เป็นการแสดงออกในลักษณะของการเลียนแบบและการลองผิดถูก

1.4) ความสามารถด้านกลไก เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้กระทำตามที่เรียนมา และพัฒนาขึ้นจนมีความสัมฤทธิ์ผล สามารถสร้างเทคนิควิธีการเฉพาะสำหรับตนเองขึ้นมาเพื่อฝึกปฏิบัติต่อไป

1.5) การตอบสนองที่ซับซ้อน เป็นความสามารถในการปฏิบัติในสิ่งที่ยุ่งยากซับซ้อนมากขึ้น และสามารถกระทำได้อย่างมั่นใจ ไม่ลังเล และทำได้ดีจนเป็นอัตโนมัติ

1.6) ความสามารถในการดัดแปลง เป็นขั้นที่สามารถปฏิบัติได้จนชำนาญจึงคิดหาวิธีการใหม่ๆมาลองทำให้แตกต่างไปจากเดิม เพื่อให้เกิดผลดียิ่งๆขึ้น

1.7) ความสามารถในการริเริ่ม เป็นความสามารถต่อยอดจากการดัดแปลง กล่าวคือ เมื่อบุคคลสามารถดัดแปลงวิธีการใหม่ๆ และมีการทดลองทำดูแล้ว ก็นำวิธีการนั้นมาประยุกต์ทำให้เกิดสิ่งใหม่ๆ ขึ้น

2.4.6.1.1 การวัดพฤติกรรมด้านทักษะพิสัย

การวัดทักษะพิสัย เป็นการวัดความสามารถในการทำงานหรือการทำกิจกรรม อาจเรียกว่า การวัดภาคปฏิบัติ ซึ่งการวัดพฤติกรรมดังกล่าวมักเป็นการประสานสัมพันธ์ระหว่างพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย ลักษณะสำคัญของการวัดทักษะพิสัย คือ

1) สามารถวัดได้ทั้งรายบุคคลหรือเป็นกลุ่ม

2) ลักษณะงานที่แตกต่างกันต้องใช้วิธีการวัดหรือกระบวนที่ต่างกัน ตัวอย่างเช่น วัดทักษะด้านดนตรี กีฬา ต้องใช้วิธีการวัดต่างกัน

3) สามารถแบ่งวัดเป็นกระบวนงานหรือทักษะย่อย ๆ เช่น การรักษาทางกายภาพบำบัด สามารถวัดขั้นการตรวจร่างกาย การประมวลผล การสรุปประเด็นปัญหา และการให้การรักษา เป็นต้น

4) ลักษณะการวัด แยกได้เป็น 3 ระดับ (1) ระดับพฤติกรรมโดยการสังเกตพฤติกรรมขณะปฏิบัติ (2) ระดับผลลัพธ์ พิจารณาจากผล จากพฤติกรรมย่อยที่ปรากฏซึ่งพิจารณาได้ทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ (3) ระดับประสิทธิผล เป็นการวัดผลงานเฉพาะที่เกี่ยวของวัตถุประสงค์ หรือเป้าหมายการวัดโดยตรง

2.4.6.1.2 เครื่องมือวัดด้านทักษะพิสัย

วิธีการและเครื่องที่นิยมวัดทักษะที่นิยมใช้ ได้แก่ การทดสอบ แบบสังเกต แบบสำรวจ และมาตราส่วนประมาณค่า ซึ่งแต่ละประเภทมีความเหมาะสมแตกต่างกัน ซึ่งการวัดหนึ่งๆ เพื่อความเหมาะสมและเกิดความชัดเจนในการวัดอาจประยุกต์ใช้เครื่องมือหลายชนิดแตกต่างกัน

1) การทดสอบ (Testing) การทดสอบเป็นวิธีที่นิยมใช้มากในการวัดผลด้านทักษะพิสัย สามารถใช้ได้ทั้งการทดสอบแบบปากเปล่า หรือการสอบข้อเขียน

(1) การสอบข้อเขียนนั้น เหมาะสำหรับเนื้อหาที่เป็นทฤษฎี ผู้สอบกลุ่มใหญ่ เป็นการตรวจสอบความรู้ก่อนปฏิบัติจริง เพื่อลดความเสี่ยงที่จะเกิดความเสียหายหากสอบปฏิบัติจริง

(2) การสอบปากเปล่า เป็นการตรวจสอบความรู้ความสามารถรายบุคคล ซึ่งมีความหลากหลาย มีข้อเสียของความได้เปรียบเสียเปรียบโดยเฉพาะ ผู้สอบทีหลังมีโอกาสในการเตรียมตัวได้มากกว่า

2) การสังเกต เป็นการสังเกตการณ์ปฏิบัติจริงของผู้สอบ เครื่องมือที่ใช้ประกอบการสังเกต ได้แก่ แบบบันทึกข้อมูล แบบสำรวจแบบ Check List และมาตราส่วนประมาณค่า ซึ่งเป็นวิธีที่ดีที่สุด ผู้สอบมีโอกาสเห็นกระบวนการลำดับขั้นตอนทำงานของผู้เรียน เห็นพฤติกรรมต่างๆ ในสภาพจริง เพื่อเป็นการลดความกังวล ผู้ประเมินอาจมอบหมายให้ผู้เรียนอื่นหรือผู้ร่วมสอนช่วยประเมินก็ได้

3) แบบสำรวจรายการ (Check list) มักใช้เป็นเครื่องมือในการตรวจสอบรายการกิจกรรม และพฤติกรรมในการปฏิบัติงานว่ามีรายกายและหากมีมีมากน้อยเพียงใด คุณภาพเป็นอย่างไร หรือขั้นตอนที่ผู้สอบปฏิบัตินั้นครบตามจุดประสงค์ของการประเมินหรือไม่ ขั้นตอนของการสร้างและการตรวจสอบเครื่องมือก็ไม่แตกต่างจากเครื่องมือที่ใช้วัดจิตพิสัย ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว

4) มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) เป็นเครื่องมือที่ใช้ได้ทั้งให้ผู้ถูกวัดประเมินตน และผู้อื่นประเมิน การตอบ กระทำโดยให้ผู้ตอบหรือผู้สังเกตประเมินค่าของคุณลักษณะออกมาเป็นระดับต่างๆ มากน้อยตามปริมาณหรือความเข้มของความรู้สึกหรือพฤติกรรมที่แสดงออกมา มาตราส่วนประมาณค่ามีหลายลักษณะที่นิยมใช้และสร้างได้ง่ายคือ มาตราส่วนประมาณค่าของลิเคิร์ท (Likert Rating Scale) และมาตราส่วนประมาณค่าแบบซีแมน ติก ดิฟเฟอเรเชียล (Semantic Differential Rating Scale)

2.4.6.2 การประเมินตนเอง

การประเมินตนเอง อรนุช ศรีสะอาด (2554, น.3-7) ได้ให้รายละเอียดการประเมินตนเองไว้ดังนี้

Boud (1995) ได้ให้ความหมายของการประเมินตนเองว่า เป็นการอธิบายถึงมาตรฐานหรือเกณฑ์ เพื่อใช้ในการประเมินการปฏิบัติงานและตัดสินใจเกี่ยวกับขอบเขตซึ่งนักเรียนสามารถปฏิบัติได้ตามเกณฑ์ และมาตรฐานที่กำหนดไว้

เครือข่ายการประเมินเคมบริด (The Cambridge Assessment Networt) ให้ความหมายการประเมินตนเอง (Self-assessment) ว่าเป็นกระบวนการซึ่งนักเรียนประเมินระดับความสามารถของตนเอง โดยการทำแบบทดสอบที่จัดการด้วยตนเองหรือโดยวิธีการอื่น เช่น แบบสอบถาม หรือแบบตรวจสอบรายการ

Klenowski (1995) ได้ให้คำนิยามว่า การประเมินตนเอง เป็นการประเมินหรือตัดสินคุณค่าของการปฏิบัติของบุคคลคนหนึ่งและอธิบายภาพจุดแข็ง จุดอ่อน เพื่อการปรับปรุงผลการเรียนรู้ของบุคคลนั้น

อรนุช ศรีสะอาด (2554) การประเมินตนเอง หมายถึง กระบวนการประเมินหรือตัดสินใจของผู้เรียนว่าตนเองสามารถปฏิบัติได้ตามเกณฑ์และมาตรฐานที่กำหนดไว้หรือไม่ เพื่อการปรับปรุงและพัฒนาจุดอ่อนของตนเองให้ดีขึ้น

John A. Ross (2006) ได้ให้เหตุผลการประเมินตนเองของนักเรียนไว้ 5 ประการ คือ (1) ความต้องการเกี่ยวกับการประเมินงานของนักเรียนมีมากขึ้น โดยเฉพาะการให้โอกาสนักเรียน

สร้างเกณฑ์การตัดสินผลงาน มีข้อตกลงของนักเรียนในการประเมินงานเพิ่มขึ้น (2) มีความสัมพันธ์กันในข้อคิดเห็นว่าการประเมินตนเองให้วิธีการประเมินที่หลากหลาย ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในความสนใจและตั้งใจของนักเรียน (3) การประเมินตนเองมีลักษณะเด่นเฉพาะเพื่อช่วยในการวิเคราะห์ปรับปรุงและพัฒนาตนเอง (4) ครูบางคนอภิปรายว่าการประเมินตนเองมีประสิทธิผลมากกว่าเทคนิคอื่นๆ (5) นักเรียนมีการเรียนรู้มากกว่าเมื่อนักเรียนรู้ว่านักเรียนจะประเมินอะไรที่นักเรียนได้เรียนรู้ Ross และคนอื่นๆ (2002) แนะนำว่าการประเมินตนเองให้ผลสัมฤทธิ์และปรับปรุงพฤติกรรมของนักเรียนสูงขึ้น

2.4.6.2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินตนเอง

เครื่องมือที่ใช้ประเมินตนเองที่ได้รับความนิยมและมีการใช้ประเมินมากที่สุดในปัจจุบันมี 6 ประเภท ได้แก่

1) มาตรประมาณค่า (Rating Scale)

2) แฟ้มผลงาน (Portfolios)

3) แบบตรวจสอบรายการ (Checklist)

4) อนุทิน (Journal)

5) แบบสอบถามปลายเปิด (Open-end Questionnaire)

6) การให้คะแนนแบบรู้บริคส์ (Scoring Rubrics)

ในการวิจัยเรื่องการพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีการสอนแบบเชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และใช้การวัดในลักษณะรูปแบบความคิด ลักษณะระดับพฤติกรรมของนักเรียนที่แสดงออกในเรื่องทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม

2.5 ข้อมูลรายวิชาพระพุทธศาสนา

การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความสมดุลต้องคำนึงถึงหลักพัฒนาการทางสมองและพหุปัญญา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงกำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ดังนี้ 1) ภาษาไทย 2) คณิตศาสตร์ 3) วิทยาศาสตร์ 4) สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 5) สุขศึกษาและพลศึกษา 6) ศิลปะ 7) การงานอาชีพและเทคโนโลยี และ 8) ภาษาต่างประเทศ

และหมวดวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ประกอบไปด้วย 5 สาระ ได้แก่

สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม (วิชาพระพุทธศาสนา)

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม (วิชาหน้าที่พลเมือง)

สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ (วิชาเศรษฐศาสตร์)

สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ (วิชาประวัติศาสตร์)

สาระที่ 5 ภูมิศาสตร์ (วิชาภูมิศาสตร์)

2.5.1 สาระศาสนา ศีลธรรมและจริยธรรม (วิชาพระพุทธศาสนา)

เรียนรู้อะไรในศาสนา ศีลธรรมและจริยธรรม

เรียนรู้เกี่ยวกับแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ การนำหลักธรรมคำสอนไปปฏิบัติในการพัฒนาตนเอง และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข เป็นผู้กระทำความดี มีค่านิยมที่ดีงาม พัฒนาตนเองอยู่เสมอ รวมทั้งบำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคมและส่วนรวม

2.5.2 มาตรฐานการเรียนรู้

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 16) ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม ไว้ดังนี้

มาตรฐาน ส 1.1 รู้และเข้าใจประวัติ ความสำคัญ ศาสดา หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือและศาสนาอื่น มีศรัทธาที่ถูกต้อง ยึดมั่น และปฏิบัติตามหลักธรรม เพื่ออยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข

มาตรฐาน ส 1.2 เข้าใจ ตระหนักและปฏิบัติตนเป็นศาสนิกชนที่ดี และธำรงรักษาพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ

2.5.3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ของกระทรวงศึกษาธิการ เพื่อศึกษาตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 1 และ 2 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม ของระดับชั้นประถมศึกษาปี 5 ดังนี้

สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม

มาตรฐาน ส 1.1 รู้และเข้าใจประวัติ ความสำคัญ ศาสดา หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือและศาสนาอื่น มีศรัทธาที่ถูกต้อง ยึดมั่น และปฏิบัติตามหลักธรรม เพื่ออยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.5	1. วิเคราะห์ความสำคัญของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือในฐานะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมและหลักในการพัฒนาชาติไทย	➢ มรดกทางวัฒนธรรมที่ได้รับจากพระพุทธศาสนา o มรดกทางด้านรู้ปธรรม เช่น ศาสนสถาน โบราณวัตถุ สถาปัตยกรรม o มรดกทางด้านจิตใจ เช่น หลักธรรมคำสั่งสอน ความเชื่อ และคุณธรรมต่าง ๆ ◆ การนำพระพุทธศาสนาไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาชาติไทย o พัฒนาด้านกายภาพ และสิ่งแวดล้อม เช่น ภาวนา 4 (กาย ศีล จิต ปัญญา) ไตรสิกขา (ศีล สมาธิ ปัญญา) และอริยสัจสี่ o พัฒนาจิตใจ เช่น หลักโอวาท 3 (ละความชั่ว ทำดี ทำจิตใจให้บริสุทธิ์) และการบริหารจิตและเจริญปัญญา
	2. สรุปพุทธประวัติตั้งแต่เสด็จกรุงกบิลพัสดุ์จนถึงพุทธกิจสำคัญหรือประวัติศาสดาที่ตนนับถือตามที่กำหนด	◆ สรุปพุทธประวัติ (ทบทวน) ◆ โปรดพระพุทธบิดา (เสด็จกรุงกบิลพัสดุ์) ◆ พุทธกิจสำคัญ ได้แก่ โลกัตถจริยา ญาตัตถจริยา และพุทธัตถจริยา
	3. เห็นคุณค่า และประพฤติตนตามแบบอย่างการดำเนินชีวิตและข้อคิดจากประวัติสาวก ชาดก/เรื่องเล่าและศาสนิกชนตัวอย่าง ตามที่กำหนด	◆ พุทธสาวก พุทธสาวิกา - พระโสณโกฬิวิสะ ◆ ชาดก - จูฬเสฏฐิชาดก - วัณณาโรหชาดก

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
		◆ ศาสนิกชนตัวอย่าง - สมเด็จพระสังฆราช (สา) - อาจารย์เสถียร โพธินันทะ
	4. อธิบายองค์ประกอบ และความสำคัญของพระไตรปิฎก หรือคัมภีร์ของศาสนาที่ตนนับถือ	➢ องค์ประกอบของพระไตรปิฎก ◆ พระสุตตันตปิฎก ◆ พระวินัยปิฎก ◆ พระอภิธรรมปิฎก ➢ ความสำคัญของพระไตรปิฎก
	5. แสดงความเคารพพระรัตนตรัย และปฏิบัติตามไตรสิกขาและหลักธรรมโอวาท 3 ในพระพุทธศาสนาหรือหลักธรรมของศาสนาที่ตนนับถือตามที่กำหนด	➢ **พระรัตนตรัย** o ศรัทธา 4 ◆ พระพุทธ o พุทธจริยา 3 ◆ พระธรรม o อริยสัจ 4 o หลักกรรม ◆ พระสงฆ์ ➢ **ไตรสิกขา** ◆ ศีล สมาธิ ปัญญา ➢ **โอวาท 3** ◆ ไม่ทำชั่ว o เบญจศีล o อบายมุข 4
		◆ ทำความดี o เบญจธรรม o บุญกิริยาวัตถุ 3 o อคติ 4 o อิทธิบาท 4 o กตัญญูกตเวทีต่อพระพุทธศาสนา o มงคล 38

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
		- ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน - การงานไม่อากูล - อดทน ◆ ทำจิตให้บริสุทธิ์ (บริหารจิตและเจริญปัญญา) ➢ พุทธศาสนสุภาษิต ◆ วิริเยน ทุกฺขมจฺเจติ คนจะล่วงทุกข์ได้เพราะความเพียร ◆ ปญฺญา โลกสฺมิ ปชฺโชโต ปัญญา คือ แสงสว่างในโลก
	6. เห็นคุณค่าและสวดมนต์แผ่เมตตา มีสติที่เป็นพื้นฐานของสมาธิในพระพุทธศาสนา หรือการพัฒนาจิตตามแนวทางของศาสนาที่ตนนับถือตามที่กำหนด	➢ สวดมนต์ไหว้พระ สรรเสริญคุณพระรัตนตรัยและแผ่เมตตา ◆ รู้ความหมายของสติสัมปชัญญะ สมาธิและปัญญา ◆ รู้วิธีปฏิบัติและประโยชน์ของการบริหารจิตและเจริญปัญญา ◆ ฝึกการยืน การเดิน การนั่ง และการนอน อย่างมีสติ ◆ ฝึกการกำหนดรู้ความรู้สึก เมื่อตาเห็นรู้ป หูฟังเสียง จมูกดมกลิ่น ลิ้นลิ้มรส กายสัมผัสสิ่งที่มากระทบใจรับรู้ธรรมารมณ์ ◆ ฝึกให้มีสมาธิในการฟัง การอ่าน การคิด การถามและการเขียน
	7. ปฏิบัติตนตามหลักธรรมของศาสนาที่ตนนับถือ เพื่อการพัฒนาตนเองและสิ่งแวดล้อม	◆ โอวาท 3 (ตามสาระการเรียนรู้ข้อ 5)

สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม

มาตรฐาน ส 1.2 เข้าใจ ตระหนักและปฏิบัติตนเป็นศาสนิกชนที่ดี และธำรงรักษาพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.5	1. จัดพิธีกรรมตามศาสนาที่ตนนับถืออย่างเรียบง่าย มีประโยชน์ และปฏิบัติตนถูกต้อง	◆ การจัดพิธีกรรมที่เรียบง่าย ประหยัด มีประโยชน์ และถูกต้องตามหลักทางศาสนาที่ตนนับถือ
	2. ปฏิบัติตนในศาสนพิธี พิธีกรรม และวันสำคัญทางศาสนา ตามที่กำหนด และอภิปรายประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม	◆ การมีส่วนร่วมในการจัดเตรียมสถานที่ประกอบศาสนพิธี พิธีกรรมทางศาสนา ◆ พิธีถวายสังฆทาน เครื่องสังฆทาน ◆ ระเบียบพิธีในการทำบุญงานมงคล ◆ ประโยชน์ของ การเข้าร่วมศาสนพิธี พิธีกรรมทางศาสนา หรือกิจกรรมในวันสำคัญทางศาสนา
	3. มีมรรยาทของความเป็นศาสนิกชนที่ดีตามที่กำหนด	◆ มารยาทของศาสนิกชน ◆ การกราบพระรัตนตรัย ◆ การไหว้บิดา มารดา ครู/อาจารย์ผู้ที่เคารพนับถือ ◆ การกราบศพ

2.6 ข้อมูลพื้นฐานโรงเรียน

2.6.1 ข้อมูลพื้นฐานโรงเรียนบ้านลำนางแก้ว

คำขวัญประจำโรงเรียน มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ เชิดชูคุณธรรม

อัตลักษณ์ของโรงเรียน หมั่นออมเป็นนิจ มีจิตสาธารณะ

พันธกิจของโรงเรียนบ้านลำนางแก้ว (Mission)

1. พัฒนาและส่งเสริมกิจกรรมการเรียนที่มุ้งเน้นให้นักเรียนมีระเบียบวินัย คุณธรรม จริยธรรมตามค่านิยม 12 ประการ

2. พัฒนาบุคลากรให้มีสมรรถนะสำคัญและความสามารถทางวิชาการ ตามมาตรฐานสากล

3. ส่งเสริมและพัฒนาโรงเรียนร่วมกับชุมชนให้เป็นโรงเรียนน่าดูน่าอยู่น่าเรียน (School Base Management)

4. สนับสนุนการเรียนรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่นและอนุรักษ์วัฒนธรรม ประเพณีไทย

5. พัฒนาและปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้/ประสบการณ์ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ

6. ส่งเสริม สนับสนุนในการอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

7. ส่งเสริม สนับสนุนระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนอย่างต่อเนื่อง

8. ปฏิรูปการบริหารจัดการและการจัดการศึกษา

9. พัฒนาทักษะด้านการอ่าน เขียนของนักเรียนทุกระดับชั้น

10. พัฒนาและส่งเสริมการดำเนินชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

2.6.2 ประวัติโรงเรียนบ้านลำนางแก้ว

โรงเรียนบ้านลำนางแก้วก่อตั้งเมื่อวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2481 ตั้งอยู่ที่ หมู่ 1 ตำบลลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา รหัสไปรษณีย์ 30150 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 3 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ โทรศัพท์ 044-430125 มีเนื้อที่ทั้งหมด 12 ไร่ เปิดทำการสอน 3 ระดับ ประกอบด้วย ระดับปฐมวัย ระดับประถมศึกษา และระดับมัธยมศึกษา (ขยายโอกาส) มีพื้นที่ในเขตบริการ 6 หมู่บ้าน ได้แก่ หมู่ที่ 1 บ้านลำนางแก้ว หมู่ที่ 2 บ้านพัดทะเล หมู่ที่ 3 บ้านลำประโคน หมู่ที่ 4 บ้านโนนสำโรง หมู่ที่ 5 บ้านลำประโคนเหนือ หมู่ที่ 9 บ้านโนนทอง ปัจจุบันนายอเนก นิมมานนิรชร ดำรงตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนลำนางแก้ว มีข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา จำนวน 17 คน พนักงานราชการ จำนวน 1 คน เจ้าหน้าที่ธุรการโรงเรียน จำนวน 1 คน อัตราจ้าง (พี่เลี้ยงเด็กพิการเรียนร่วม) จำนวน 1 คน ลูกจ้างชั่วคราว จำนวน 1 คน รวมทั้งสิ้น จำนวน 21 คน

โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว ก่อตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2481 โดยนายอำเภอปักธงชัย อาศัยศาลาวัดลำประโคน (วัดลำนางแก้ว) เป็นสถานที่ศึกษาดำรงอยู่ด้วยเงินงบประมาณราชการ จัดการเรียนการสอนตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-4 มีนายเฉียบ สมุทรกะพงศ์ ศึกษาธิการอำเภอปักธงชัยเป็นประธานพิธีเปิด มีครู 2 คน คือ นายประกอบ ใจจำนง เป็นครูใหญ่ นายมั่น บุญญานุสิทธิ์ เป็นครูผู้สอน ต่อมานายประกอบย้ายไปดำรงตำแหน่งที่โรงเรียนบ้านสุขัง นายชิด อบเชย ย้ายมาดำรงตำแหน่งครูใหญ่แทน ต่อมานายชิด อบเชย ลาออกจากราชการ นายบุญ ควรตะขบ มาดำรงตำแหน่งครูใหญ่แทน

ปี พ.ศ. 2512 นายบุญ ควรตะขบ ได้ย้ายไปดำรงตำแหน่งที่โรงเรียนบ้านตะขบทางราชการได้แต่งให้ นายพินิจ คล่องศิลป์ ดำรงตำแหน่งครูใหญ่แทน

ปี พ.ศ. 2514 คณะครูและผู้ปกครองนักเรียน ได้ร่วมกันจัดหาวัสดุ อุปกรณ์ ปลูกสร้างอาคารเรียนชั่วคราว แบบสร้างเอง 1 หลัง และย้ายมาเรียนที่อาคารเรียนชั่วคราว เมื่อ 25 มิถุนายน 2514

ปี พ.ศ. 2518 ได้รับงบประมาณจากทางราชการก่อสร้างอาคารเรียนเอกเทศถาวรแบบ ป.1 ฉ.ประยุกต์ (ใต้ถุนสูง) ราคา 200,000 บาท โดยเป็นเงินงบประมาณ 160,000 บาท และเงินสมทบอีก 40,000 บาท และกระทำพิธีเปิดอาคารเรียนเมื่อวันที่ 29 มีนาคม 2519 โดยมี นายฉลอง พงศ์ผาสุก หัวหน้าหมวดการศึกษาเป็นประธานในพิธี

ปี พ.ศ. 2520 ได้รับงบประมาณก่อสร้างบ้านพักครู 1 หลัง (แบบองค์การบริหารส่วนจังหวัด) และในปีเดียวกันกรรมการศึกษาได้ร่วมกันจัดหาอุปกรณ์มาต่อเติม ปรับปรุงห้องเรียนชั้นล่าง เสร็จเรียบร้อย 3 ห้องเรียน จนได้รับโล่จากกระทรวงมหาดไทยเป็นรางวัล

ปี พ.ศ. 2522 ได้รับงบประมาณ 160,000 บาท ก่อสร้างอาคารอเนกประสงค์ ได้รับจัดสรรงบประมาณสร้างส้วมแบบองค์การบริหารส่วนจังหวัด 3 ที่นั่ง งบประมาณ 30,000 บาท ได้รับอนุญาตให้เปิดสอนระดับประถมศึกษาตอนปลาย (ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6)

ปี พ.ศ. 2526 ได้รับงบประมาณจากสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรจังหวัดนครราชสีมา จำนวน 10,000 บาท ต่อเติมปรับปรุงห้องเรียนชั้นล่างที่ค้างอยู่ 1 ห้องเรียน สมทบกับเงินทางโรงเรียนจนแล้วเสร็จ

ปี พ.ศ. 2528 ได้รับงบประมาณ 1800,00 บาท ก่อสร้างอาคารเรียน แบบ สปช. 105/26 จำนวน 4 ห้องเรียน

ปี พ.ศ. 2532 ได้รับงบประมาณต่อเติม ปรับปรุงห้องเรียนชั้นล่าง อาคาร สปช. 105/26 จำนวน 4 ห้องเรียน

ปี พ.ศ. 2535 ได้รับอนุญาตให้เปิดทำการสอนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ตามโครงการขยายโอกาสทางการศึกษา

ปี พ.ศ. 2538 ได้ขยายการจัดการศึกษาระดับก่อนประถมศึกษา ชั้นอนุบาล 1 – 2

ปี พ.ศ. 2542 ได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากนายสมศักดิ์ พันธ์เกษม สมาชิกสภาผู้แทนราษฎรจังหวัดนครราชสีมา จำนวน 324,666 บาท สร้างอาคารเรียนอนุบาล “คุณพ่อติ้งจือ” (เหี่ยว พันธ์เกษม) และในปีเดียวกันนี้ นายพินิจ คล่องศิลป์ อาจารย์ใหญ่เกษียณอายุราชการ นายสนั่น ยอดเต็มคงคา มาดำรงตำแหน่งแทน เมื่อวันที่ 1 มิถุนายน พ.ศ. 2543 และกำหนดตำแหน่งเป็นผู้อำนวยการโรงเรียน

ปี พ.ศ. 2548 ได้รับงบประมาณก่อสร้างอาคารเรียน แบบ สปช. 105/29 จำนวน 4 ห้องเรียน

ปี พ.ศ. 2549 ได้ทำการต่อเติมชั้นล่างอาคาร แบบ สปช. 105/29 อีก 4 ห้องเรียน ด้วยงบประมาณผ้าป่าการศึกษา นายสนั่น ยอดเต็มคงคา เกษียณอายุราชการ นายยอดชาย รายณสุข มาดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนแทน ตั้งแต่วันที่ 10 ตุลาคม พ.ศ. 2549

ปี พ.ศ. 2550 ได้ทำการก่อสร้างอาคารพยาบาล โดยการร่วมมือของคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานผู้ปกครองนักเรียน และชุมชน โดยไม่ใช้งบประมาณของทางราชการ

ปี พ.ศ. 2551 ได้รับเงินจากการทอดผ้าป่าการศึกษา ระดมทรัพยากรการบริหาร ปรับปรุงห้องปฏิบัติการต่าง ๆ จัดซื้อคอมพิวเตอร์เพื่อใช้ในการเรียนการสอนในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ - สำนักงาน จำนวน 13 เครื่อง จัดซื้อเครื่องถ่ายเอกสาร จำนวน 1 เครื่องเป็นเงินทั้งสิ้น 60,000 บาท และได้พัฒนาระบบ Internet แบบไร้สาย พร้อมกับทำสนามกีฬาแบบมาตรฐาน

ปี พ.ศ. 2552 ในวันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2552 ได้รับงบประมาณก่อสร้างห้องน้ำ แบบ สปช. 604/45 จำนวน 1 หลัง 4 ที่ คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน คณะครู ผู้ปกครอง ได้ร่วมกันปรับปรุงสภาพแวดล้อม และภูมิทัศน์ให้ดี เป็นโรงเรียนน่าดู น่าอยู่ น่าเรียน

ปี พ.ศ. 2553 ขออนุญาติทำการรื้อถอนอาคารเรียน ป.1 ฉ เนื่องจากชำรุดทรุดโทรมไม่มีความมั่นคง ปลอดภัย ในการจัดการเรียนการสอน ก่อสร้างห้องพักครู 1 ห้อง (ต่อเติมอาคาร สปช. 105/29) ปรับปรุงพื้นที่อาคารอเนกประสงค์ โดยใช้หินขัดและติดตั้งพัดลมดูดอากาศ (หลังคา) เพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมนักเรียน ได้รับงบประมาณจากเทศบาลตำบลลำนางแก้ว ก่อสร้างถนนเชื่อมระหว่างหมู่บ้าน (หมู่ 1 ถึง หมู่ 3)

ปี พ.ศ. 2554 วันที่ 28 กันยายน 2554 ได้รับงบประมาณก่อสร้างอาคารเอนกประสงค์ สปช. 105/26 งบแปรญัติ โดย ส.ส.สมศักดิ์ พันธ์เกษม งบประมาณ 2,165,000 บาท (สองล้านหนึ่งแสนหกหมื่นห้าพันบาทถ้วน) ก่อสร้างบ้านพักครู (เรือนแถว) งบประมาณ 300,000 บาท (สามแสนบาทถ้วน) โดยไม่ใช้งบประมาณจากทางราชการ

ปี พ.ศ. 2555 โรงเรียนได้ดำเนินการทำโรงเรือนเลี้ยงไก่พันธุ์ไข่ โดยได้รับงบประมาณจากบริษัทเครือเจริญโภคภัณฑ์ จำกัด (มหาชน) เป็นค่าอาหารและไก่ไข่จำนวน 200 ตัว

ดำเนินการถมดินสร้างสนามบาสเกตบอล งบประมาณ 200,000 บาท (สองแสนบาทถ้วน) โดยงบแปรญัตติของ ส.ส.ประนอม โพธิ์คำ

ปี พ.ศ. 2557 โรงเรียนได้รับงบประมาณสร้างห้องสมุดแบบ กศน. ศูนย์การเรียนชุมชนตามโครงการความร่วมมือทางวิชาการไทย-สปป.ลาว รวมครุภัณฑ์ห้องสมุด และซ่อมแซมอาคารเรียน สปช. 105/26 รวมเป็นเงิน 1,073,000 บาท โดยงบแปรญัตติ ของ ส.ส.วินัย สมพงษ์ โรงเรียนได้ดำเนินการก่อสร้างอาคารอำนวยการจากเงินผ้าป่า งบประมาณ 1,000,000 บาท ได้รับจัดสรรงบกระตุ้นเศรษฐกิจงบซ่อมแซมอาคารเรียนอาคารประกอบ และสิ่งก่อสร้าง งบประมาณ 1,986,000 บาท ได้รับจัดสรรงบประมาณ งบโรงเรียนดีศรีตำบลปรับปรุงซ่อมแซมระบบไฟฟ้าภายในอาคาร-ขยายเขตไฟฟ้า

ภายในโรงเรียน งบประมาณ 500,000 บาท และปรับปรุงซ่อมแซมอาคารเรียน สปช.105/26 งบประมาณ 500,000 บาท

ปี พ.ศ. 2558 ได้รับจัดสรรงบประมาณก่อสร้างอาคารเรียน สปช.105/29 ปรับปรุง 2 ชั้น 2 ห้องเรียน (ใต้ถุนโล่ง) งบประมาณ 3,483,000 บาท ได้รับจัดสรรงบประมาณก่อสร้างห้องส้วม 4 ที่งบประมาณ 350,000 บาท

ปี พ.ศ. 2559 ได้รับจัดสรรงบประมาณปรับปรุงซ่อมแซมบ้านพักครู งบประมาณ 200,000 บาท

ปี พ.ศ. 2562 โรงเรียนได้ดำเนินการก่อสร้างโรงอาหารจากเงินผ้าป่า งบประมาณ 1,312,276.67 บาท

ปี พ.ศ. 2563 ได้รับจัดสรรงบประมาณสร้างบ้านพักครู 205/26 งบประมาณ 766,000 บาท ได้รับบริจาคงบประมาณสร้างหอพระศรีไหมไทย โรงเรือนเมล่อน อุปกรณ์เครื่องเสียง เครื่องโปรเจ็คเตอร์พร้อมอุปกรณ์และหมวกวงดุริยางค์จากคุณแม่ศรีไทย สุวรรณไชยโยช งบประมาณ 155,000 บาท ได้รับบริจาคงบประมาณสร้างศูนย์การเรียนรู้ด้านการผลิตและบริการ L.K.CoffeeCafe จาก หจก.ชุมพวงฟ้าประทานพร งบประมาณ 120,000 บาท

ปี พ.ศ. 2564 ได้รับจัดสรรงบประมาณซ่อมแซมห้องน้ำ สปช. 601/26 งบประมาณ 150,000 บาท

ปี พ.ศ. 2565 ได้รับบริจาคงบประมาณจัดซื้อหม้อแปลงไฟฟ้าจาก สส.สมศักดิ์ พันธุ์เกษม งบประมาณ 150,000 บาท และขยายเฟสไฟฟ้าจากคณะศิษย์เก่าลำนางแก้ว งบประมาณ 100,000 บาท ได้รับบริจาคงบประมาณต่อเติมกำแพงหน้าโรงเรียนจากคณะครู นักเรียน ผู้ปกครองและคณะศิษย์เก่าลำนางแก้ว งบประมาณ 157,500 บาท และได้รับจัดสรรงบประมาณซ่อมแซมบ้านพักครู 205/26 งบประมาณ 165,000 บาท

2.6.3 ภารกิจของสถานศึกษา

1) จัดการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายจิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม

2) จัดกระบวนการเรียนรู้ โดยมุ่งปลูกฝังจิตสำนึกที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเมือง การปกครองการส่งเสริมศาสนา ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม มีความสามารถประกอบอาชีพ รู้จักพึ่งตนเองมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ใฝ่รู้และเรียนรู้ด้วยตนเอง

3) การจัดการศึกษาโดยยึดหลักการให้สังคมมีส่วนร่วมพัฒนาสาระและกระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

4) ระดมทรัพยากรจากแหล่งต่าง ๆ มาใช้ในการจัดการศึกษา

5) จัดให้มีส่วนร่วมในกระบวนการจัดการศึกษาของบุคคล ครอบครัว ชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น องค์กรเอกชน องค์กรวิชาชีพ สถาบันศาสนา สถานประกอบการ และสถาบันสังคมอื่นๆ

6) จัดให้บุคคลทั่วไปมีสิทธิและโอกาสเสมอกัน ในการให้ได้รับการศึกษาขั้นพื้นฐานอย่างทั่วถึงและมีคุณภาพโดยไม่เก็บค่าใช้จ่าย

2.6.4 ข้อมูลบุคลากรของโรงเรียน

จำนวนครูบุคลากร จำแนกตามวุฒิ

ประเภท	ชาย	หญิง	รวม	หมายเหตุ
ปริญญาโท	3	2	5	
ปริญญาตรี	5	10	15	
ปริญญาเอก	-	-	-	
รวม	**8**	**12**	**20**	

2.6.5 ข้อมูลจำนวนนักเรียน

ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านลำนางแก้วมีจำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 290 คน โดยจำแนกตามระดับชั้น ดังนี้

ชั้น/เพศ	ชาย	หญิง	รวม	ห้องเรียน
อนุบาล 1	0	0	0	0
อนุบาล 2	7	13	20	1
อนุบาล 3	13	10	23	1
รวมอนุบาล	**20**	**23**	**43**	**2**
ประถมศึกษาปีที่ 1	10	18	28	1
ประถมศึกษาปีที่ 2	6	16	22	1
ประถมศึกษาปีที่ 3	11	6	17	1
ประถมศึกษาปีที่ 4	11	16	27	1
ประถมศึกษาปีที่ 5	11	20	31	1
ประถมศึกษาปีที่ 6	28	11	39	1
รวมประถม	**77**	**87**	**164**	**6**
มัธยมศึกษาปีที่ 1	13	13	26	1
มัธยมศึกษาปีที่ 2	15	12	27	1

ชั้น/เพศ	ชาย	หญิง	รวม	ห้องเรียน
มัธยมศึกษาปีที่ 3	16	14	30	1
รวมมัธยมต้น	**44**	**39**	**83**	**3**
มัธยมศึกษาปีที่ 4	0	0	0	0
มัธยมศึกษาปีที่ 5	0	0	0	0
มัธยมศึกษาปีที่ 6	0	0	0	0
ปวช.1	0	0	0	0
ปวช.2	0	0	0	0
ปวช.3	0	0	0	0
รวมมัธยมปลายและเทียบเท่า	**0**	**0**	**0**	**0**
รวมทั้งหมด	**141**	**149**	**290**	**11**

ที่มา : ข้อมูลงานทะเบียนนักเรียน (10 มิถุนายน 2567)

จากการศึกษาข้อมูลพื้นฐานของโรงเรียนบ้านลำนางแก้ว และเป้าหมายการพัฒนาคุณภาพสถานศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการประเมินตนเอง ที่มีการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามพันธกิจข้อที่ 5 ของโรงเรียนระบุชัดเจนว่าต้องพัฒนาและปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้/ประสบการณ์ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ พันธกิจข้อที่ 8 มุ่งเน้นการปฏิรูปการบริหารจัดการและการจัดการศึกษาเพื่อยกระดับคุณภาพผู้เรียน และพันธกิจข้อที่ 2 ต้องการพัฒนาบุคลากรให้มีความสามารถทางวิชาการตามมาตรฐานสากล ซึ่งรวมถึงเทคนิคการสอนที่ทันสมัยอย่าง Active Learning รวมถึงได้ศึกษา สภาพปัญหาในรายวิชาพระพุทธศาสนา แม้จะเป็นวิชาที่ช่วยส่งเสริมคุณธรรมตามคำขวัญของโรงเรียน "เชิดชูคุณธรรม" แต่ผู้เรียนมักมองว่าวิชาพระพุทธศาสนาเป็น "วิชาที่น่าเบื่อหน่าย" วิธีการสอนแบบเดิม และมักสอนให้อยู่ในกรอบด้วยความกลัว หรือเน้นการท่องจำ ทำให้เนื้อหาหลักธรรมไม่สามารถนำมาใช้ได้จริงในการทำงานหรือการสร้างรายได้ในชีวิตจริง ผนวกการศึกษาในปัจจุบันได้เปลี่ยนผ่านเข้าสู่ยุคดิจิทัลและการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) โดยเน้นการพัฒนาทักษะที่นำไปใช้ได้จริง (Competency-based) มากกว่าการท่องจำ จึงมีความจำเป็นที่ต้องพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรมให้กับผู้เรียน ด้วยกระบวนการเรียนการสอนโดยการใช้เทคนิคเชิงรุก (Active Learning) เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์และประสิทธิภาพด้านการเรียนการสอนในรายวิชาพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว เพื่อสร้างต้นแบบการเรียนรู้ด้วยชุดพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกที่ผ่านการทดลองใช้จริงและได้ผลลัพธ์เชิงประจักษ์ ทั้งในด้านผลสัมฤทธิ์และทักษะนวัตกรรม

การศึกษาวิจัยนี้จึงจำเป็นอย่างยิ่งเพื่อให้โรงเรียนบ้านลำนางแก้วสามารถ บรรลุพันธกิจในการพัฒนาแผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และเปลี่ยนวิชาพระพุทธศาสนาให้เป็นวิชาที่ทันสมัย ช่วย

เสริมสร้างสมรรถนะด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมให้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้อย่างเป็นรูปธรรมตามมาตรฐานการประกันคุณภาพภายในของสถานศึกษา

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จุราภรณ์ ปฐมวงษ์ (2565) ศึกษาเรื่อง การพัฒนารู้ปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดสนทนาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการศึกษาพบว่า รูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดสนทนาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มี 4 องค์ประกอบ คือ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการสอน 4) ระบบสนับสนุน กระบวนการสอนตามรูปแบบของผู้วิจัย 5 ขั้นตอนคือ ขั้นเตรียมการสอน (Preparing) ขั้นศึกษาความรู้ (Educating) ขั้นปฏิบัติกิจกรรม (Practicing) ขั้นสรุปความรู้ (Comprehending) ขั้นนำเสนอผลงาน (Presenting) ประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดสนทนาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเท่ากับ 83.23/83.03 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้นักเรียนมีทักษะการพูดสนทนาภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดสนทนาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดสนทนาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยรวมอยู่ในระดับมาก

ณัฐวุฒิ ใจแน่น (2564) ศึกษาเรื่อง การพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) เรื่องพุทธประวัติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหนองอิเฒ่าวิทยา ปีการศึกษา 2564 ผลการศึกษาพบว่า การใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) มีความเหมาะสมอยู่ในระดับดีมาก ส่วนด้านความรู้ความเข้าใจ พบว่า หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และวัดประเมินผลผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเพิ่มขึ้นและอยู่ ในระดับที่ดีมาก สามารถตอบคำถามได้ถูกต้องร้อยละ 90

พระมหาชนกันต์ ชินวโร (หวังนฤพาน) และคณะ (2566) ศึกษาเรื่อง แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัลของนักเรียนมัธยมศึกษา โรงเรียนวัดโสธรวาราม จังหวัดฉะเชิงเทรา ผลการศึกษาพบว่า 1) การเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัลของนักเรียนมัธยมศึกษา โรงเรียนวัดโสธรวราราม จังหวัดฉะเชิงเทรา โดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยด้านที่มีการปฏิบัติมากที่สุด คือ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน และด้านที่มีการปฏิบัติน้อยที่สุด คือ นวัตกรรม

ด้านหลักสูตร ตามลำดับ 2) วิธีการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัลของนักเรียนมัธยมศึกษา โรงเรียนวัดโสธรวราราม จังหวัดฉะเชิงเทรา พัฒนาหลักสูตรให้ทันสมัย และสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน จัดการอบรมครู้ในการจัดการเรียนการสอนและการผลิตสื่อการสอนให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้ครูสามารถนำความรู้มาพัฒนาผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ 3) แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัลของนักเรียนมัธยมศึกษาโรงเรียนวัดโสธรวราราม จังหวัดฉะเชิงเทรา คือ ทางโรงเรียนควรมีการปรับปรุงหลักสูตร พร้อมทั้งการจัดการเรียนการสอนให้เกิดความสอดคล้องกับบริบทที่เปลี่ยนไป ควรมีกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย ผลิตสื่อเทคโนโลยี เพื่อจะนำมาใช้ในการเรียนการสอนและการวัดและประเมินผล ควรมีความสอดคล้องกับแบบเรียนและมีรูปแบบที่หลากหลายในการวัดและประเมินผล

พระมหาสิทธิโชค สิริวณฺโณ (อินทร์พิบูลย์) (2563) ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีการเรียนรู้เชิงรุก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า (1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก วิชาพระพุทธศาสนา เรื่อง พุทธโอวาท 3 และหลักกรรม ผลการทดสอบก่อนเรียนมีประสิทธิภาพของกระบวนการเฉลี่ยร้อยละ 78.75 หลังเรียนมีประสิทธิภาพของผลลัพธ์เฉลี่ยร้อยละ 80.08 ซึ่งมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เนื่องจาก นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียน ร่วมกิจกรรมต่าง ๆ จะสร้างความเข้าใจและค้นหาความหมายของ เนื้อหาสาระโดยเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมที่มี แยกแยะความรู้ใหม่ที่ได้รับกับความรู้เก่าที่มี สามารถประเมินและสร้างแนวคิดของตนเอง มีการเรียนรู้เกิดขึ้น จะกระตือรือร้นและมีทักษะที่ สามารถเลือกรับข้อมูล วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลได้อย่างมีระบบ (2) นักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้วิธีการเรียนรู้เชิงรุก มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากเป็นการเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน มีการประเมินผลร่วมกัน ได้ฝึกปฏิบัติกิจกรรมอย่างหลากหลาย เช่น การพูด การอ่าน การเขียน การร่วมกันอภิปรายกับเพื่อน การนำเสนองาน ตลอดจนการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้กันระหว่างผู้เรียน จนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปสรุปเป็นความคิดรวบยอด และ (3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อวิธีการเรียนรู้เชิงรุกอยู่ในระดับมากอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากนักเรียนรู้สึกว่า มีปฏิสัมพันธ์ร่วมมือกับเพื่อนในการสืบค้นหาคำตอบด้วยการร่วมอภิปราย ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สรุปข้อความรู้และร่วมนำเสนอสร้างความรู้และทำความเข้าใจผ่านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์และสรุปข้อความรู้ที่ได้ด้วย ตนเอง ทำให้นักเรียนเป็นคนกล้าคิด กล้าตัดสินใจ แก้ปัญหาเป็น คิดอย่างรอบคอบมีเหตุผล

พระยุทธนา มาลาวโส (มาลาวงษ์) (2563) ศึกษาเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการศึกษาพบว่า (1) การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการทดสอบก่อนเรียนมีประสิทธิภาพของกระบวนการเฉลี่ยร้อยละ 79.92 หลังเรียนมีประสิทธิภาพของผลลัพธ์เฉลี่ยร้อยละ 81.07 ซึ่งมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เนื่องจากชุดวิธีสอนแบบเชิงรุก มีตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญ ชิ้นงานและหรือภาระงาน กระบวนการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ กระบวนการวัดและประเมินผล ล้วนเป็นเครื่องมือที่ส่งเสริมให้มีประสิทธิภาพ (2) นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุกมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากการใช้วิธีสอนแบบเชิงรุก ทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันในชั้นเรียน กล้าแสดงความคิดเห็น ตั้งคำถาม โต้ตอบกัน เกิดการช่วยเหลือกันแบบเพื่อนช่วยเพื่อน ผู้เรียนที่เรียนรู้ได้เร็วจะช่วยอธิบายความเข้าใจให้เพื่อนฟัง (3) นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุกมีทักษะการคิดวิเคราะห์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากการใช้วิธีสอนแบบเชิงรุก นักเรียนมีการวิเคราะห์สถานการณ์ สามารถจำแนกได้อย่างสมเหตุสมผล (มีทักษะความคิดด้านการวิเคราะห์เนื้อหา) ร่วมกันวิเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่างเหตุปัจจัยกับผลที่ปรากฏขึ้น เชื่อมโยงกับหลักไตรสิกขา และพุทธศาสนสุภาษิต (มีทักษะด้านการวิเคราะห์ความสัมพันธ์) และร่วมกันวิเคราะห์หลักของไตรสิกขา (ด้านการวิเคราะห์หลักการ) และ (4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อวิธีสอนแบบเชิงรุกอยู่ในระดับมากอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากนักเรียนรู้สึกว่ามีความสนุกสนาน มีอิสระในการเรียนรู้ ได้แสวงหาเหตุปัจจัยของปัญหาด้วยวิธีการที่หลากหลาย มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในกลุ่ม มีความสนใจในการศึกษาสถานการณ์และค้นหาปัญหาที่เกิดขึ้นในสถานการณ์นั้นๆ อย่างกระตือรือร้น กิจกรรมช่วยนักเรียนเข้าใจเนื้อหาเรื่องไตรสิกขา และพุทธศาสนสุภาษิตได้มากขึ้น

ศันสนีย์ จันทร์ธีระโรจน์ (2569) ศึกษาเรื่อง การพัฒนารู้ปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยโครงงานฐานการคิดเชิงออกแบบ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการคิดสร้างสรรค์ เรื่อง ระบบสุริยะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการศึกษาพบว่า นวัตกรรมนี้เป็นการพัฒนารูปแบบการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ระบบสุริยะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 29 คน ผ่านแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น จำนวน 4 แผน มีวัตถุประสงค์เพื่อแก้ไขปัญหาการเรียนการสอนแบบเดิมที่เน้นการท่องจำ ซึ่งทำให้นักเรียนเบื่อหน่ายและขาดความเข้าใจ โดยนวัตกรรมนี้ได้ออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ใหม่เป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) กระตุ้นและตั้งคำถาม 2) สำรวจและออกแบบ 3) ปฏิบัติและสร้างสรรค์ และ 4) นำเสนอและสะท้อนผล เพื่อเปรียบเทียบสมรรถนะการคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังเรียน รวมถึงศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียน โดยการบูรณาการ 3 แนวคิดการศึกษาหลักเข้าด้วยกัน ได้แก่ การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning), การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning) ผลการวิจัยพบว่า (1) รูปแบบ

การจัดการเรียนรู้ มีประสิทธิภาพ E_1/E_2= 84.17/85.52 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 (2) นักเรียนมีสมรรถนะการคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 21.46$, $p < .001$) โดยคะแนนรวมเพิ่มขึ้นจาก 22.31 เป็น 35.48 จากคะแนนเต็ม 48 คะแนน และ (3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อรู้ปแบบการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด ($\overline{x} = 4.79$, S.D. = 0.24)

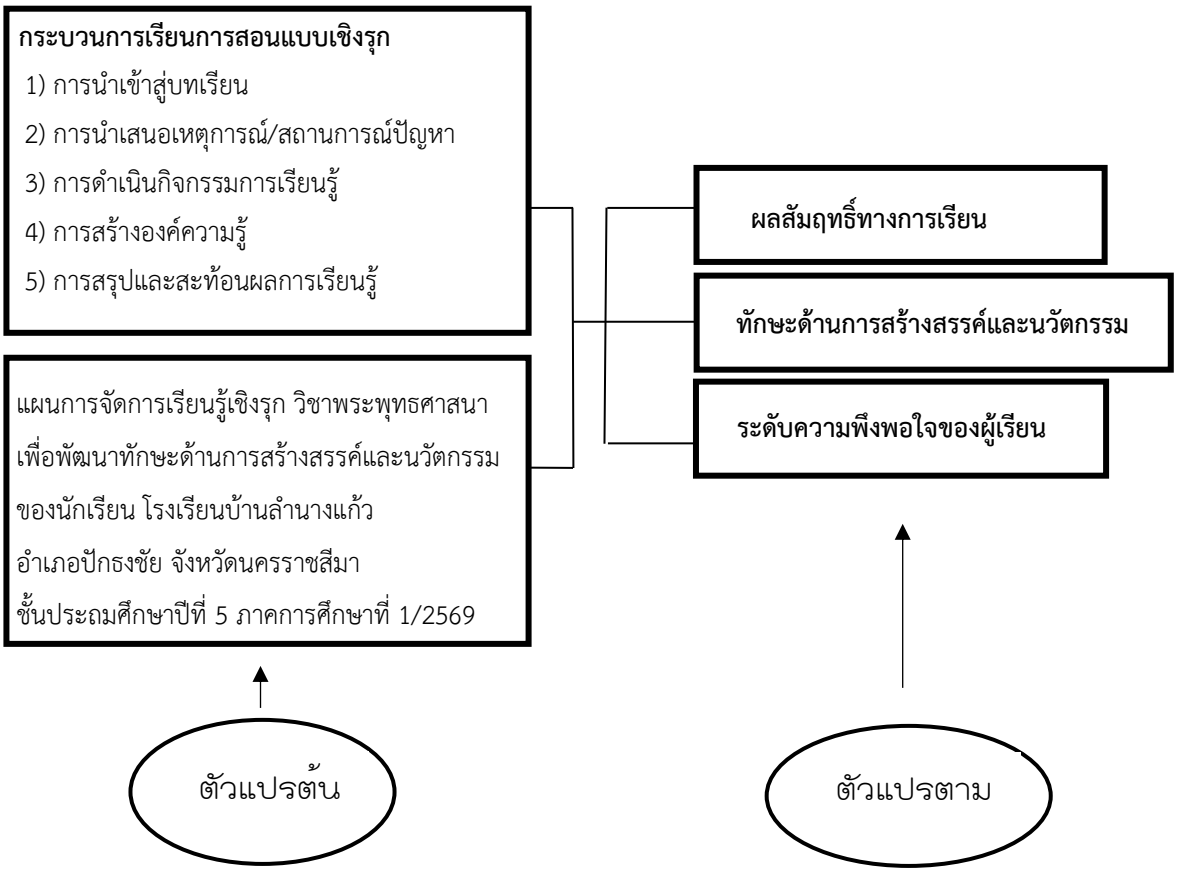
สมโภชน์ พูลเขตกิจ (2563) ศึกษาเรื่อง (2563) ศึกษาเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเชิงออกแบบ เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผลการศึกษาพบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเชิงออกแบบเพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 75.00/76.19 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมหลังจากการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเชิงออกแบบเพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม อยู่ในระดับ ดีมาก 3) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเชิงออกแบบเพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีทักษะการทำงานเป็นทีมระหว่างเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเชิงออกแบบเพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม อยู่ในระดับ ดีมาก

อภิระมณ อุไรรัตน์ (2568) ศึกษาเรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุกของสถาบันการศึกษาระดับประถมศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่าสถาบันการศึกษาล้วนให้ความสำคัญและมีการดำเนินการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในระดับประถมศึกษาตามนโยบายการปฏิรูปการศึกษาของประเทศไทย แต่การดำเนินการมีปัญหาอุปสรรคใน 3 ประเด็น คือ 1) ความเชี่ยวชาญของบุคลากรการศึกษา 2) การขาดแคลนสื่อการเรียนการสอนตามแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก 3) การจัดการห้องเรียนที่มีจำนวนนักเรียนมาก ซึ่งจากทั้งสามประเด็นหลักนี้นำมาสู่การสังเคราะห์แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับระดับประถมศึกษาในการพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมแพลทฟอร์มการเรียนรู้เชิงรุกแบบไฮบริด ได้แก่ การพัฒนาโปรแกรมการเรียนออนไลน์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ในการสร้างฐานสื่อกลางสื่อ การเรียนรู้ที่ประกอบไปด้วยโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ในการประมวลผลการเรียนรู้และให้คำแนะนำสำหรับการพัฒนา การเรียนรู้รายบุคคล เพื่อส่งเสริมและเสนอแนะให้ผู้เรียนได้ต่อยอดความรู้ผ่านเทคนิคต่าง ๆ เช่นการเรียนรู้ผ่านเกมส์ โดยมุ่งหวังให้เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ได้จริงสำหรับโรงเรียนในประเทศไทยอนาคต

Yupaka Fukushima (2021) ศึกษาเรื่อง การทดลองจัดการเรียนการสอนเชิงรุกในรายวิชาการอ่านภาษาญี่ปุ่นขั้นสูง ผลการศึกษาพบว่า ด้านกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียน ในภาพรวมผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด โดยเฉพาะในประเด็นที่ว่ารูปแบบการเรียนการสอน 1. ช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการคิด ทักษะการสื่อสาร ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น 2. ส่งเสริมให้นิสิตใช้ทักษะที่หลากหลาย ทั้งฟัง พูด อ่าน เขียน และการคิด 3. กระตุ้นให้นิสิตมีส่วนร่วมในกิจกรรมในชั้นเรียน และ 4. ฝึกฝนให้นิสิตยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น สำหรับคุณลักษณะของครูผู้สอน พบว่าผู้เรียนเห็นด้วยมากที่สุดในทุกประเด็น โดยให้คะแนนเต็มในด้านความรู้ ความสามารถในการสอนและความพร้อมในการสอน สำหรับผลลัพธ์การเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานการเรียนรู้ 5 ด้าน ผู้เรียนประเมินว่าได้รับครบทุกด้านในระดับมากขึ้นไป ผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนเชิงรุกในรายวิชา “การอ่านและอภิปรายภาษาญี่ปุ่น” ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ 5 ด้าน ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น ยอมรับ และให้การสนับสนุนรูปแบบการเรียนการสอนดังกล่าว

Bagaria, O., et al (2022) ศึกษาเรื่อง การศึกษาเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรมและความรู้ ผลการศึกษาพบว่า ความคิดสร้างสรรค์หรือนวัตกรรมเกี่ยวข้องกับกระบวนการพัฒนาและการประยุกต์ใช้ข้อมูลใหม่ ดังนั้นจึงมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ขององค์กร อย่างไรก็ตาม เนื่องจากการเรียนรู้ขององค์กรเป็นอาชีพใหม่ นวัตกรรมหรือความคิดสร้างสรรค์จึงต้องได้รับการพิจารณาในบริบทใหม่นี้ งานวิจัยนี้เริ่มต้นด้วยการเสนอโครงร่างที่สามารถใช้ตรวจสอบปัญหาเหล่านี้ได้ จากนั้นจึงพิจารณาต่อไปว่าความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ถูกยับยั้งในหลายๆ ด้านได้อย่างไร โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากมุมมองที่ฝังลึกเกี่ยวกับโลก สุดท้าย งานวิจัยนี้ได้ประเมินเครื่องมือสองอย่างที่ส่งเสริมการจัดการความรู้หรือความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ การอภิปรายในด้านมนุษย์ และซอฟต์แวร์กลุ่มในด้านเทคนิค ผู้เขียนงานวิจัยนี้ได้ตรวจสอบแนวคิดเรื่องความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม หรือความรู้ รวมถึงความรับผิดชอบของสิ่งเหล่านี้ด้วย นวัตกรรมและความเป็นเอกลักษณ์เป็นสิ่งจำเป็นในทุกสาขาวิชาการหรือกิจกรรมทางการศึกษา ไม่ใช่เฉพาะศิลปะเท่านั้น ผู้คนสามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ แก้ปัญหาที่ซับซ้อนได้ แต่ยังสามารถคิดค้นวิธีแก้ปัญหาที่เป็นนวัตกรรมได้หากพวกเขามีความคิดสร้างสรรค์ ความคิดสร้างสรรค์ช่วยให้ผู้คนคิดอย่างมีวิจารณญาณ แก้ปัญหาที่ซับซ้อน และคิดค้นวิธีแก้ปัญหาที่เป็นเอกลักษณ์ได้ มนุษย์มีความแข็งแกร่งและปรับตัวได้ดี ไม่ว่าจะเป็นเพราะมีความคิดสร้างสรรค์มองสิ่งต่างๆ ในมุมมองใหม่ หรือพร้อมที่จะเรียนรู้และเข้าใจไปเรื่อย ๆ งานวิจัยนี้จะช่วยให้ผู้คนขยายความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมให้กว้างขึ้น

2.8 สรุปกรอบแนวความคิด



แผนภาพที่ 2.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 3
วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5” มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพของการพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา ตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา 3) เพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา จากการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยวิธีการสอนแบบเชิงรุก และ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา ที่มีต่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีดำเนินการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

3.1 รูปแบบการวิจัย
3.2 ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3.4 วิธีดำเนินการทดลอง และการการเก็บรวบรวมข้อมูล
3.5 จริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล
3.7 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 รูปแบบการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองขั้นต้น (Pre-Experimental Research) โดยเลือกใช้แผนภาพแบบแผนการทดลองกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลังการทดลอง (One-Group Pretest-Posttest Design) ซึ่งมีลักษณะแบบแผนการทดลองดังตารางที่ 3.3

ตารางที่ 3.1 แบบแผนการทดลอง One-Group Pretest-Posttest Design

กลุ่มทดลอง	ทดสอบก่อนเรียน	การจัดกระทำ (ตัวแปรต้น)	ทดสอบหลังเรียน
E	T_1	X	T_2

สัญลักษณ์ที่ใช้ในรู้ปแบบการวิจัย

- E แทน กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

- T_1 แทน การทดสอบก่อนเรียน (pre-test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบประเมินทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม

- X แทน การจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาโดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุก (Active Learning) จำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้

- T_2 แทน การทดสอบหลังเรียน (post-test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบประเมินทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมชุดเดิม

3.1.1 ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

1) ตัวแปรต้น ได้แก่ กระบวนการเรียนการสอนแบบเชิงรุก

2) ตัวแปรตาม ได้แก่

(1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

(2) ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม

(3) ผลของความพึงพอใจของนักเรียน

3.1.2 เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตด้านเนื้อหา ดังนี้

ด้านเนื้อหา สาระที่ 1 พระพุทธศาสนา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามมาตรฐาน ส 1.1 ตัวชี้วัด ป.5/1 ถึง ป.5/7 นำมาสกัดสอดรับกับนวัตกรรมการสอนจำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้ (รวมเวลา 5 ชั่วโมง) ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง มรดกทางวัฒนธรรม (เวลา 1 ชั่วโมง)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง พุทธกิจสำคัญ (เวลา 1 ชั่วโมง)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ชาดกและข้อคิด (วัณณาโรหชาดก และจูฬเสฏฐิชาดก) (เวลา 1 ชั่วโมง)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ศาสนิกชนตัวอย่าง (สมเด็จพระสังฆราช สา ปุสฺสเทโว และอาจารย์เสถียร โพธินันทะ) (เวลา 1 ชั่วโมง)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง พระรัตนตรัยและไตรสิกขา (รวมถึงหลักธรรมโอวาท 3 และพุทธศาสนสุภาษิต) (เวลา 1 ชั่วโมง)

แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนเชิงรุก เพื่อศึกษาทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม โดยมีขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรม ดังนี้

ขั้นที่ 1 การนำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยใช้การสนทนา ตั้งคำถามหรือนำเสนอสื่ออย่างใดอย่างหนึ่ง และทบทวนความรู้เดิมที่จำเป็นสำหรับความรู้ใหม่ แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนทราบ

ขั้นที่ 2 การนำเสนอเหตุการณ์ เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนนำเสนอสถานการณ์ปัญหาที่ท้าทาย และมีความสัมพันธ์กับประสบการณ์ของผู้เรียน ตั้งกติการ่วมกันและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามข้อสงสัย

ขั้นที่ 3 การดำเนินการกิจกรรม เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนวิเคราะห์ปัญหาและร่วมกันวางยุทธวิธีในการแก้ปัญหา จากนั้นดำเนินการตามยุทธวิธีที่วางไว้ และมีการอภิปรายสะท้อนความคิดของตนเองหรือของคนในกลุ่มต้องมีส่วนร่วม ผู้สอนทำหน้าที่เพียงให้คำแนะนำและกระตุ้นความคิด

ขั้นที่ 4 การสร้างองค์ความรู้ เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนออกมานำเสนอแนวคิดของตนเองหรือของกลุ่มให้ผู้เรียนคนอื่น ๆ ได้รับรู้ และอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดระหว่างกันจนเกิดความเข้าใจที่แจ้งชัด

ขั้นที่ 5 การสรุป เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการเรียน เพื่อสะท้อนความคิดหรือความรู้ที่ได้ และตรวจสอบความความเที่ยงตรงของสาระที่อาจมีความคลาดเคลื่อนที่อาจเกิดขึ้นระหว่างเรียน

ตารางที่ 3.2 แสดงการพัฒนาชุดแผนการเรียนรู้ วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีการสอนแบบเชิงรุก

ชุดแผนการสอนที่	เรื่อง	เวลา (คาบ)
1	มรดกทางวัฒนธรรม	1
2	พุทธกิจสำคัญ	1
3	ชาดกและข้อคิด	1
4	ศาสนิกชนตัวอย่าง	1
5	พระรัตนตรัย/ไตรสิกขา	1

3.1.3 ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

การทดลองดำเนินการในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 3 สัปดาห์ (ระหว่างวันที่ 10 กรกฎาคม – 26 กรกฎาคม 2569) โดยมีรายละเอียดขั้นตอนและช่วงเวลาทดลองดังนี้

1) การทดสอบก่อนเรียน ดำเนินการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและประเมินทักษะสร้างสรรค์ก่อนเรียน ในวันที่ 10 กรกฎาคม 2569 (ใช้เวลา 2 ชั่วโมง)

2) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกจำนวน 5 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 5 ชั่วโมง ระหว่างวันที่ 13 กรกฎาคม – 17 กรกฎาคม 2569

3) การทดสอบหลังเรียน และประเมินความพึงพอใจ ดำเนินการทดสอบหลังเรียนและตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ ในวันที่ 20 กรกฎาคม 2569 (ใช้เวลา 2 ชั่วโมง) ซึ่งมีระยะเวลาห่างจากการทดสอบก่อนเรียนรวม 11 วัน

ตารางที่ 3.3 แสดงระยะเวลาในการทดลองวิจัยการสอนกับกลุ่มตัวอย่าง

เริ่มดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 5 คาบ/ชั่วโมง

แผนที่	ดำเนินการทดลอง	จำนวนเวลา/คาบ
1	มรดกทางวัฒนธรรม	1
2	พุทธกิจสำคัญ	1
3	ชาดกและข้อคิด	1
4	ศาสนิกชนตัวอย่าง	1
5	พระรัตนตรัย/ไตรสิกขา	1

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.2.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 3 ในเขตอำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา รวมทั้งสิ้น 32 โรงเรียน จำนวนนักเรียนรวมประมาณ 650 คน

3.2.2 กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 17 คน (n = 17) ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) เนื่องจากเป็นนักเรียนในห้องเรียนที่ผู้วิจัย

ได้รับมอบหมายให้เข้าปฏิบัติการสอนจริง และเป็นสถานศึกษาขนาดเล็กที่มีบริบทความพร้อมในการจัดกิจกรรม Active Learning เชิงพื้นที่ได้อย่างสมบูรณ์

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและรวบรวมข้อมูลในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มหลัก รวมทั้งสิ้น 4 ชนิด ดังต่อไปนี้

1) เครื่องมือที่ใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ (เครื่องมือตัวแปรต้น)

แผนการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาเชิงรุก (Active Learning) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้ ใช้เวลาจัดกิจกรรมรวม 5 ชั่วโมง (ไม่รวมเวลาที่ใช้ในการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน)

2) เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินและรวบรวมข้อมูล (เครื่องมือตัวแปรตาม)

(1) แบบประเมินทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม เป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ปลายเปิดตามสภาพจริง จำนวน 3 สถานการณ์ (บริบทความขัดแย้งในโรงเรียน บริบทสิ่งแวดล้อมเรื่องขยะ และบริบทชีวิตประจำวันเรื่องความเครียด)

(2) ประเมินผลงานและการตอบคำถามของผู้เรียนด้วยเกณฑ์การให้คะแนนแบบมิติสัมพันธ์ (Rubric Score) ครอบคลุมองค์ประกอบทักษะการคิดสร้างสรรค์ 4 ด้านตามแนวคิดของทอร์แรนซ์ (Torrance) ได้แก่ ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ความคิดละเอียดละออ และความสามารถในการประยุกต์ใช้นวัตกรรม โดยมีเกณฑ์ระดับคุณภาพตั้งแต่ 0 ถึง 4 คะแนน (คะแนนเต็มสถานการณ์ละ 16 คะแนน รวมคะแนนเต็มทั้งฉบับ 48 คะแนน) ใช้ประเมินทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน

(3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพระพุทธศาสนา: เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก (ก ข ค ง) จำนวน 50 ข้อ คะแนนเต็ม 50 คะแนน ซึ่งครอบคลุมเนื้อหาและพฤติกรรมทางปัญญาตามตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ ใช้เป็นแบบทดสอบก่อนเรียน (pre-test) และหลังเรียน (post-test)

(4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้: เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ (3 คะแนน หมายถึง มาก, 2 คะแนน หมายถึง ปานกลาง, 1 คะแนน หมายถึง น้อย) จำนวน 10 ข้อ และคำถามปลายเปิดสำหรับข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจำแนกเนื้อหาครอบคลุม 3 ด้านหลัก ได้แก่ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ด้านการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม และด้านประโยชน์และคุณค่าที่ได้รับ

3.3.2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยโดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบเชิงรุก

ในรายวิชาพระพุทธศาสนา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 5 แผน (5 ชั่วโมง/คาบ) มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1.1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 สาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว และศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก เพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับหลักสูตร เนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ได้ตั้งไว้ในขั้นตอนแรก

1.2) วิเคราะห์แผนและกำหนดสาระการเรียนรู้ เพื่อนำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม

1.3) สร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบเชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม (วิชาพระพุทธศาสนา) สรุปแผนการสอนตามตารางที่ 3.4 ดังนี้

ตารางที่ 3.4 แสดงตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบเชิงรุก

แผนการเรียนรู้	วัตถุประสงค์	สื่อการเรียนการสอน	การวัดและประเมินผล	เวลา (คาบ)
แผนที่ 1	1. วิเคราะห์ความสำคัญของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือในฐานะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมด้านรู้ปธรรมและด้านจิตใจได้ (K, P) 2. วิเคราะห์ความสำคัญของศาสนาในฐานะเป็นหลักในการพัฒนาชาติไทยได้ (K, P, A) 3. ตระหนักถึงความสำคัญของศาสนา (A)	1. หนังสือเรียน สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ป.5 2. บัตรภาพ 3. ใบงานที่ 1.1 เรื่อง ความสำคัญของศาสนา	1. ตรวจแบบทดสอบหลังเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 2. ตรวจใบงานที่ 1.1 3. แบบประเมินการนำเสนอผลงาน 4. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล/กลุ่ม 5. แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	1
แผนที่ 2	1. สรุปพุทธประวัติตั้งแต่เสด็จกรุงกบิลพัสดุ์ จนถึงพุทธกิจสำคัญได้ (K)	1. หนังสือเรียน สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ป.5	1. ตรวจใบงานที่ 1.2 2. ตรวจแบบบันทึกการอ่าน	1

แผนการเรียนรู้	วัตถุประสงค์	สื่อการเรียนการสอน	การวัดและประเมินผล	เวลา (คาบ)
	2. วิเคราะห์ข้อคิดสำคัญที่ได้จากพุทธประวัติเพื่อนำไปประยุกต์ปฏิบัติได้ (K, P) 3. มีความศรัทธาและนำข้อคิดจากพุทธประวัติไปปฏิบัติ (P)	2. ใบความรู้ เรื่อง พระพุทธศาสนาในอาเซียน 3. บัตรภาพภาพยนตร์สั้น 4. ใบงานที่ 1.2 เรื่อง พุทธประวัติ	3. ประเมินการนำเสนอผลงาน 4. สังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล/กลุ่ม 5. สังเกตความมีวินัย ใฝ่เรียนรู้ และมุ่งมั่นในการทำงาน	
แผนที่ 3	1. เล่าประวัติสาวก ชาดก เรื่องเล่า และศาสนิกชนตัวอย่างตามที่กำหนดได้ (K) 2. ยกตัวอย่างแบบอย่างที่ดีจากประวัติสาวก ชาดก เรื่องเล่า และศาสนิกชนตัวอย่างได้ (K, P) 3. ประพฤติตนตามแบบอย่างการดำเนินชีวิตและข้อคิดจากประวัติสาวก ชาดก เรื่องเล่า และศาสนิกชนตัวอย่างตามที่กำหนดได้ (P, A) 4. เห็นคุณค่าของการดำเนินชีวิตที่ดี (A)	1. หนังสือเรียน สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ป.5 2. ใบความรู้ พุทธประวัติและประวัติพุทธสาวก ประวัติชาวพุทธตัวอย่าง 3.อุปกรณ์ประกอบการแสดงบทบาทสมมุติ 4. ใบงานที่ 1.10 เรื่อง แบบอย่างการทำความดี 5. แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน	1. ตรวจแบบทดสอบหลังเรียน 2. ตรวจใบงานที่ 1.3 3. ประเมินการนำเสนอผลงาน 4. สังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล/กลุ่ม 5. สังเกตความมีวินัย ใฝ่เรียนรู้ และมุ่งมั่นในการทำงาน	1
แผนที่ 4	1. แสดงความเคารพพระรัตนตรัยและปฏิบัติตามไตรสิกขาได้ (K, P) 2. ศรัทธาในพระรัตนตรัย (A)	1. หนังสือเรียน สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ป.5 2. ใบความรู้ เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา 3. ใบงานที่ 1.4 4. ใบงานที่ 1.5 5. ใบงานที่ 1.6 6. ใบงานที่ 1.7	- ตรวจใบงานที่ 1.4 - ตรวจใบงานที่ 1.5 - ตรวจใบงานที่ 1.6 - ตรวจใบงานที่ 1.7 - ตรวจแบบบันทึกการอ่าน - ประเมินการนำเสนอผลงาน - สังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล/กลุ่ม	1

แผนการเรียนรู้	วัตถุประสงค์	สื่อการเรียนการสอน	การวัดและประเมินผล	เวลา (คาบ)
			- สังเกตความมีวินัย ใฝ่เรียนรู้ และมุ่งมั่นในการทำงาน	
แผนที่ 5	1. ปฏิบัติตามหลักธรรมโอวาท 3 ได้ (K, P) 2. รู้คุณค่าของการปฏิบัติตามหลักธรรมทางสาสนาที่ส่งผลต่อชีวิต (A)	1. หนังสือเรียน สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ป.5 2. ใบความรู้ เรื่อง เบญจศีลและเบญจธรรม, อบายมุข 4 3. ข่าวอาชญากรรม 4. ข่าวอาชญากรรม 5. ใบงานที่ 1.8 เรื่อง เบญจศีล และ อบายมุข 4	1. ตรวจใบงานที่ 1.8 2. ตรวจแบบบันทึกการอ่าน 3. ประเมินการนำเสนอผลงาน 4. สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม 5. สังเกตความมีวินัย ใฝ่เรียนรู้ และมุ่งมั่นในการทำงาน	1

1.4) นำร่างแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกทั้ง 5 แผน ที่ปรับปรุงสมบูรณ์แล้ว เสนอต่อคณะผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิด้านการจัดการเรียนรู้ หลักสูตรและการสอน และการวัดผลประเมินผล เพื่อทำการประเมินความสอดคล้องเหมาะสมขององค์ประกอบในแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านแบบประเมินดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC) โดยกำหนดเกณฑ์คะแนนความสอดคล้องตั้งแต่ +1, 0, ถึง -1 ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง จำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วย

(1) พระครูสุวัฒนธรรมาภรณ์, ดร. Ph.D. (Buddhist Studies) อาจารย์พิเศษ สาขาวิชาการสอนพระพุทธศาสนา มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

(2) ดร.นิพล อินนอก ศษ.ด. (การบริหารการศึกษา) อาจารย์พิเศษ สาขาวิชาการสอนพระพุทธศาสนา มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

(3) นางลำไพร ลักษณะพรมราช วท.บ. (วิทยาศาสตร์) มหาวิทยาลัยรามคำแหง ครูโรงเรียนบ้านปลายดาบ

(4) นางสาวพนอ สวยปาน ครู คศ.3 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว

(5) นางสาวประภาพรรณ์ พรหมพิสารท์ ศศ.ม.(บริหารการศึกษา) ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนสะแกราชธวัชศึกษา

1.5) วิเคราะห์ค่าดัชนี IOC และปรับปรุงแก้ไข นำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าความสอดคล้องรายข้อ ซึ่งพบว่าแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 5 แผน มีค่าดัชนี IOC อยู่ระหว่าง 0.80 - 1.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ยอมรับได้ (เกณฑ์มาตรฐานต้องไม่ต่ำกว่า 0.50) แสดงว่าองค์ประกอบของแผนการสอนมีความสอดคล้องเชิงเนื้อหาและทฤษฎีอย่างสมบูรณ์ จากนั้นผู้วิจัยจึงดำเนินการปรับปรุงรายละเอียดเล็กน้อยตามข้อเสนอแนะเชิงพัฒนาของผู้เชี่ยวชาญ

1.6) นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้ (Try-out) ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ผ่านการปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของภาษา ระยะเวลาในการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มปัญหาสถานการณ์ขยะ และความชัดเจนของสื่ออุปกรณ์ ก่อนนำไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้จริงกับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนจำนวน 17 คน ในโรงเรียนบ้านลำนางแก้ว ต่อไป

2) แบบประเมินทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพของแบบประเมินทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม ซึ่งเป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ปลายเปิดตามสภาพจริง โดยมีลำดับขั้นตอนดำเนินงาน ดังนี้

(1) ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และกรอบองค์ประกอบทักษะการคิดสร้างสรรค์ คณะผู้วิจัยทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมในศตวรรษที่ 21 ตามแนวคิดทฤษฎีของทอร์แรนซ์ (Torrance) และนิยามนวัตกรรมระดับชาติของสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (2549) รวมถึงกรอบการประเมินตามสภาพจริง สำหรับผู้เรียนในระดับประถมศึกษา เพื่อนำมาสกัดเป็นขอบเขตพฤติกรรมบ่งชี้ที่ต้องการวัด

(2) กำหนดนิยามและโครงสร้างมิติการประเมิน คณะผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การประเมินผลงานแบบมิติสัมพันธ์ (Rubric Score) จำแนกโครงสร้างทักษะออกเป็น 4 ด้านหลัก โดยมีรายละเอียดพฤติกรรมบ่งชี้ในบริบทวิชาพระพุทธศาสนา ดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) ความสามารถในการคิดค้นแนวทาง วางแผน หรือสร้างไอเดียที่แปลกใหม่ หลากหลาย ไม่ซ้ำใคร ในการแก้ปัญหาสถานการณ์จำลอง

2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) ความสามารถในการเปลี่ยนมุมมอง ปรับประยุกต์ใช้วัสดุอุปกรณ์ หรือมองปัญหาได้หลากหลายมิติเพื่อแก้ปัญหาอย่างไร้ข้อจำกัด

3. ความคิดละเอียดละออ (Elaboration) ความสามารถในการอธิบายรายละเอียดขั้นตอนการต่อเติม ขยายความ หรือวางโครงสร้างการทำงานของชิ้นงานให้มีความสมบูรณ์เป็นไปได้จริง

4. ความสามารถในการประยุกต์ใช้นวัตกรรม (Value Application) ความสามารถในการน้อมนำเอาหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา (โอวาท 3 และไตรสิกขา) มาบูรณาการเป็นฐานคิดเพื่อประดิษฐ์ชิ้นงานที่มีประโยชน์ และส่งต่อคุณค่าเพื่อแก้ปัญหาในวิถีชีวิตจริงได้อย่างเป็นรูปธรรม

ทั้งนี้ ในมิติด้านการประยุกต์ใช้นวัตกรรม (Value Application) และกระบวนการแก้ปัญหาสถานการณ์ คณะผู้วิจัยได้บูรณาการประเมินพฤติกรรมการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ (Collaboration) ควบคู่ไปในเกณฑ์ Rubrics ผ่านการสังเกตการทำกิจกรรมกลุ่มและการระดมความคิดเห็นในการสร้างสรรค์ชิ้นงานนวัตกรรมธรรมะ เพื่อให้ครอบคลุมองค์ประกอบทักษะตามนิยามเชิงปฏิบัติการที่กำหนดไว้

(3) ออกแบบและสร้างข้อคำถามเชิงสถานการณ์ปลายเปิด คณะผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบประเมินที่มีลักษณะเป็นโจทย์สถานการณ์ปัญหาใกล้ตัวในชีวิตจริงที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ต้องเผชิญ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ โดยไม่สามารถตอบด้วยการท่องจำเนื้อหาได้ มีจำนวนทั้งสิ้น 3 สถานการณ์ ประกอบด้วย

สถานการณ์ที่ 1 ด้านความขัดแย้ง ปัญหาสังคมและความสัมพันธ์กับเพื่อนในโรงเรียน (เชื่อมโยงการจัดการอารมณ์และหลักพรหมวิหาร 4)

สถานการณ์ที่ 2 ด้านสิ่งแวดล้อม ปัญหาระดับโรงเรียนเรื่องปริมาณขยะและทรัพยากร (เชื่อมโยงความมีสติ ไม่ประมาท และสัปปุริสธรรม)

สถานการณ์ที่ 3 ด้านชีวิตประจำวัน ปัญหาความเครียดและความเหนื่อยล้าในครอบครัวตนเอง (เชื่อมโยงหลักความกตัญญูกตเวทิตาและการเจริญสติ)

(4) จัดทำเกณฑ์ระดับคะแนนคุณภาพ กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละองค์ประกอบทักษะทั้ง 4 ด้าน ตั้งแต่ระดับคุณภาพ 0, 1, 2, 3 ถึง 4 คะแนน โดยมีสเกลการให้คะแนนดังตารางวิเคราะห์ (คะแนนเต็มด้านละ 4 คะแนน รวมคะแนนเต็มสูงสุดสถานการณ์ละ 16 คะแนน และมีคะแนนเต็มรวมทั้งฉบับเท่ากับ 48 คะแนน)

(5) ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ นำร่างแบบประเมินทักษะและเกณฑ์ Scoring Rubrics ทั้งหมดเสนอต่อคณะผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมจำนวน 5 ท่าน เพื่อทำการประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างข้อสถานการณ์ เกณฑ์การประเมิน และพฤติกรรมบ่งชี้ที่ต้องการวัด

(6) วิเคราะห์ค่าดัชนี IOC และปรับปรุงแก้ไข นำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนี IOC รายข้อ ซึ่งพบว่าแบบประเมินทักษะด้านการสร้างสรรค์เชิงสถานการณ์ทั้ง 3 ข้อ มีค่าดัชนี IOC เท่ากับ 0.92 แสดงว่าเครื่องมือมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาในการวัดทักษะสร้างสรรค์ในบริบทพระพุทธศาสนาอย่างสมบูรณ์ ผู้วิจัยได้ปรับแต่งถ้อยคำคำชี้แจงให้เหมาะสมกับระดับวัยของผู้เรียนตามข้อเสนอแนะ

(7) นำแบบประเมินไปทดลองใช้ (Try-out) ผู้วิจัยนำแบบประเมินทักษะฉบับที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อ.ปักธงชัย จ.นครราชสีมา ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในตัวภาษา ระยะเวลาที่ใช้ในการคิดเขียนตอบ และนำผลคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินทั้งฉบับ โดยคำนวณหาค่า

สัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ซึ่งได้ค่าความเชื่อมั่นระดับสูง จากนั้นจึงจัดพิมพ์เป็นฉบับจริงเพื่อนำไปประเมินก่อนเรียนและหลังเรียนกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

(8) การทดสอบความน่าเชื่อถือของผู้ประเมิน (Inter-rater Reliability) เนื่องจากเป็นแบบประเมินเชิงสถานการณ์ที่ใช้เกณฑ์ Rubrics ผู้วิจัยและผู้ร่วมประเมินได้รับการฝึกหัดประเมินชิ้นงานและคำตอบตัวอย่างล่วงหน้า เพื่อสร้างมาตรฐานเดียวกัน โดยวัดค่าความสอดคล้องระหว่างผู้ประเมิน (Inter-rater Reliability) ได้ค่าความสอดคล้องเท่ากับ 0.89 ซึ่งอยู่ในระดับสูงมาก นอกจากนี้ คณะผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) สำหรับแบบประเมินทักษะทั้งฉบับ ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.86

3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

เป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 50 ข้อ โดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

(1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 สาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม หลักสูตรโรงเรียนบ้านรางกระทุ่ม และศึกษาหลักการและวิธีการสร้างแบบทดสอบแบบปรนัยจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

(2) วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์ของกิจกรรมในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้

(3) สร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ให้ครอบคลุมเนื้อหาตามตัวชี้วัด จำนวน 50 ข้อ คะแนน 50 คะแนน

(4) นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์เสนออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องแล้วนำไปปรับปรุงแก้ไข

(5) นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของคำถาม คำตอบ ความเหมาะสมของเนื้อหา ภาษาที่ใช้ ความยากง่าย และตัวเลือกของคำถามแล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of Item Objective Congruence) แล้วเลือกข้อสอบที่มีดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ซึ่งถือว่ามีวามสอดคล้องในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ โดยค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของวัดผลสัมฤทธิ์ที่หาได้อยู่ระหว่าง 0.80 – 1.00 และค่า IOC เฉลี่ยรวมทั้งฉบับเท่ากับ 0.99 (หรือ 0.992)

(6) ปรับปรุงแบบวัดผลสัมฤทธิ์ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

(7) นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

(8) นำผลการทดสอบมาวิเคราะห์รายข้อ เพื่อตรวจหาคุณภาพของแบบทดสอบและปรับปรุง แก้ไข ดังนี้

1. คำนวณหาค่าความยากง่าย (Difficulty) ใช้สัญลักษณ์ p และจากผลการตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ได้ค่าความยากง่าย ระหว่าง 0.32 – 0.78

2. ค่าอำนาจจำแนก (r) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.28 - 0.65 สำหรับข้อสอบข้อที่ 21 ซึ่งมีค่าอำนาจจำแนกเดิมเท่ากับ 0.18 ผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขข้อความคำถามและตัวเลือกให้มีความชัดเจนตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และนำไปทดสอบซ้ำจนได้ค่าคุณภาพผ่านเกณฑ์ที่กำหนด จึงคงข้อสอบไว้ครบถ้วนจำนวน 50 ข้อ

3. ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งฉบับคำนวณโดยใช้สูตร Kuder-Richardson (K-R 20) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.84 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน (0.70)

4) แบบประเมินความพึงพอใจ

ผู้วิจัยจะทำการเก็บข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนหลังจากการเรียนจบแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้รายวิชาพระพุทธศาสนาโดยใช้วิธีการสอนแบบเชิงรุก เพื่อพัฒนาทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้ต่อไปนี้

(1) ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และวิธีการสร้างแบบสอบถามจากเอกสารการวัดและประเมินผลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

(2) กำหนดหัวข้อและประเด็นที่ใช้สอบถาม และสร้างแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนนี้ เป็นคำถามปลายปิด โดยมีเกณฑ์การกำหนดค่าระดับความพึงพอใจ

(3) นำแบบสอบถามความพึงพอใจ ที่สร้างเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบเพื่อพิจารณาความเหมาะสมและความสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียน

(4) ผลการประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน พบว่าแบบสอบถามความพึงพอใจมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.80 - 1.00 โดยมีค่า IOC เฉลี่ยทั้งฉบับเท่ากับ 0.94

(5) นำแบบสอบถามความพึงพอใจไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อหาความเชื่อมั่นของแบบสอบถามความพึงพอใจ (Reliability) โดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟ่า (α – Coefficient) ของครอนบัค (Cronbach) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามความพึงพอใจเท่ากับ 0.88

(6) นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ได้ไปพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์และนำไปใช้เป็นเครื่องมือต่อไป

3.4 วิธีการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1) ติดต่อขอความร่วมมือและขอหนังสือจากผู้อำนวยการวิทยาลัยศาสนศาสตร์นครราชสีมา มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ถึงผู้อำนวยการโรงเรียน

2) ขออนุญาตผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

3) ให้นักเรียนทำแบบประเมินทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมก่อนการทดลอง (Pre-test) กับกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 17 คน ด้วยแบบประเมินที่สร้างขึ้น และบันทึกผลการประเมินไว้เป็นคะแนนก่อนเรียน เพื่อใช้สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล

4) ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการทดลอง (Pre-test)

5) ดำเนินการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีการสอนแบบเชิงรุก เพื่อพัฒนาทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 5 แผน (รวม 5 ชั่วโมง) แบ่งเป็น แผนละ 1 ชั่วโมง จำนวน 5 แผน จัดลำดับแผนการจัดการเรียนรู้โดยคำนึงถึงระดับความยากง่าย

6) เมื่อสิ้นสุดการเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีการสอนแบบเชิงรุก เพื่อพัฒนาทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เป็นกลุ่มทดลองแล้ว ผู้วิจัยจะทำการประเมินหลังเรียนด้วยแบบวัดทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Post-test) และแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับเดียวกันกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน (Post-test) บันทึกผลการตรวจไว้เป็นคะแนนสอบหลังเรียนเพื่อใช้สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล

7) หลังการทดลองผู้วิจัยนำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้มาให้นักเรียนกลุ่มทดลองตอบแบบประเมิน

8) วิเคราะห์ผลการทดลองโดยวิธีการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน และสรุปผลการวิจัยนำเสนอต่อไป

3.5 จริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้เป็นผู้เยาว์ (นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5) คณะผู้วิจัยจึงได้ปฏิบัติตามหลักจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์อย่างเคร่งครัด ดังนี้

1) การขออนุญาตและการยินยอม ผู้วิจัยได้ทำหนังสือขอความอนุเคราะห์จากสถานศึกษา และจัดทำหนังสือชี้แจงวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อขอความยินยอมจากผู้ปกครอง พร้อมทั้งอธิบายรายละเอียดกิจกรรมให้นักเรียนทราบเพื่อขอความยินยอมเข้าร่วมโครงการด้วยความสมัครใจ

2) การรักษาความลับและการคุ้มครองข้อมูล ข้อมูลผลการเรียน คะแนนสอบ และแบบบันทึกพฤติกรรมรายบุคคลของนักเรียนจะถูกเก็บรักษาเป็นความลับ การนำเสนอผลการวิจัยในเล่มรายงานจะใช้วิธีรายงานในภาพรวมหรือใช้รหัสแทนตัวตน สำหรับภาพถ่ายกิจกรรมการเรียนรู้และการแสดงผลงานในภาคผนวก ได้รับการอนุญาตจากผู้ปกครองและมีการปกปิดใบหน้าของนักเรียนเพื่อคุ้มครองสิทธิความเป็นส่วนตัว

3) สิทธิในการถอนตัว ผู้เรียนและผู้ปกครองมีสิทธิ์ปฏิเสธหรือถอนตัวจากการเข้าร่วมการวิจัยได้ตลอดเวลา โดยไม่มีผลกระทบใด ๆ ต่อการเรียนและการประเมินผลรายวิชาปกติของนักเรียน

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

คณะผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการวิจัยทางสังคมศาสตร์ด้วยค่าสถิติพื้นฐาน ดังนี้

3.6.1 การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาเชิงรุก คณะผู้วิจัยทำการวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้รายทาง (E_1) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ปลายทาง (E_2) ของแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 5 แผน โดยคำนวณจากคะแนนการทำกิจกรรมกลุ่ม ภาระงานนวัตกรรมธรรมะเชิงประจักษ์ระหว่างเรียน และคะแนนจากการทดสอบหลังเรียน นำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้คือ 80/80

3.6.2 การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพระพุทธศาสนา ผู้วิจัยทำการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 17 คน ระหว่าง ก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) ที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 50 ข้อ โดยใช้สถิติทดสอบทีแบบกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for Dependent Samples) โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

3.6.3 การวิเคราะห์เปรียบเทียบพัฒนาการทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม ผู้วิจัยทำการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมของนักเรียนระหว่าง ก่อนเรียน และหลังเรียน ที่ประเมินผ่านแบบประเมินทักษะเชิงสถานการณ์ปลายเปิด 3 สถานการณ์ (คะแนนเต็มรวม 48 คะแนน) โดยใช้สถิติทดสอบทีแบบกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for Dependent Samples) เพื่อชี้ให้เห็นถึงพัฒนาการความก้าวหน้าเชิงสมรรถนะของนวัตกรอย่างเป็นรู้ปธรรม โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

3.6.4 ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 17 คน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาโดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุก โดยใช้แบบสอบถาม

ความพึงพอใจมาตรประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ จำนวน 10 ข้อ มีขั้นตอนและเกณฑ์ในการแปลผลข้อมูลเชิงสถิติ ดังนี้

ตารางที่ 3.5 แสดงเกณฑ์การกำหนดคะแนนความพึงพอใจ

ระดับความพึงพอใจ	ระดับคะแนน
ความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก	3
ความพึงพอใจอยู่ในระดับ ปานกลาง	2
ความพึงพอใจอยู่ในระดับ น้อย	1

ตารางที่ 3.6 แสดงเกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ

ระดับค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
2.34 – 3.00	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก
1.67 – 2.33	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ ปานกลาง
1.00 – 1.66	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ น้อย

จากนั้น ผู้วิจัยนำคะแนนความพึงพอใจที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างมาแจกแจงความถี่ หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน วิเคราะห์เปรียบเทียบเชิงประจักษ์ และนำผลลัพธ์ไปนำเสนอในรูปแบบตารางวิเคราะห์ข้อมูลประกอบความเรียงอธิบายผลในบทที่ 4 ต่อไป พร้อมทั้งรวบรวมข้อมูลคำถามปลายเปิดมาทำการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อสรุปข้อเสนอแนะเชิงพัฒนา

3.7 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.7.1 สถิติพื้นฐาน

1) การหาค่าร้อยละ (Percentage)

ใช้สูตร $P = \frac{f \times ๑๐๐}{N}$

P แทน ร้อยละ

F แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ

N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

2) การหาค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean)

ใช้สูตร $X = \frac{\sum x}{N}$

X แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N จำนวนคนในกลุ่ม

3) การหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

$$S.D. = \sqrt{\frac{n\sum x^2-(\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ S.D. คือ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

x คือ ข้อมูล (ตัวที่ ๑,๒,๓...,n)

$\bar{x}$ คือ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต

n คือ จำนวนข้อมูลทั้งหมด

3.7.2 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพแบบประเมินทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม, แบบทดสอบเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ และแบบประเมินความพึงพอใจ

1) หาดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบประเมินทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม ข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ แบบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 50 ข้อ และแบบวัดระดับความพึงพอใจ จำนวน 10 ข้อโดยใช้สูตรการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC ดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ

IOC คือ ความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับแบบทดสอบ

$\sum R$ คือ ผลรวมของคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

N คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2) หาค่าความยาก-ง่าย (p)

$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ

P คือ ค่าความยากง่าย

R คือ จำนวนผู้เรียนที่ทำข้อนั้นถูก

N คือ จำนวนผู้เรียนทั้งหมด

3) หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบ

$$\text{สูตร} \quad \alpha = \frac{K}{K-1}\left[1-\frac{\sum S_i^2}{S_t^2}\right]$$

โดย α แทน ค่าความเชื่อมั่น

K แทน จำนวนข้อ

S_i^2 แทน ผลรวมความแปรปรวนแต่ละข้อ

S_t^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนรวม

4) การหาอำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

$$\text{สูตร} \quad r = \frac{R_U - R_L}{N}$$

เมื่อ r คือ อำนาจจำแนก

R_U คือ จำนวนนักเรียนในกลุ่มสูงที่ตอบถูก

R_L คือ จำนวนนักเรียนในกลุ่มต่ำที่ตอบถูก

N คือ จำนวนนักเรียนที่เข้าทดลอง

3.7.3 การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

หาประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้ ใช้สูตรที่ E_1/E_2

$$E_1 = \frac{\frac{\sum X}{N}}{A} \times 100$$

เมื่อ E_1 คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ

$\sum X$ คือ คะแนนรวมของแบบฝึกหัด หรืองาน

A คือ คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดทุกชิ้นรวมกัน

N คือ จำนวนผู้เรียน

$$E_2 = \frac{\sum F}{\frac{N \times 100}{B}}$$

เมื่อ E2 แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (พฤติกรรมที่เปลี่ยนในตัวผู้เรียนหลังจากเรียนด้วยแบบฝึก) คิดเป็นร้อยละจากการทำแบบทดสอบของผู้เรียน

$\sum F$ แทน คะแนนรวมของแบบทดสอบ

N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมดในกลุ่มตัวอย่าง

B แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบ

3.7.4 ทดสอบความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของแผนการจัดการเรียนรู้ วิชาพระพุทธศาสนาที่พัฒนาขึ้นใช้ค่า t-test (Dependent Samples)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N\sum D^2 - \left(\sum D\right)^2}{N-1}}}; \text{ df = n-๑}$$

เมื่อ t แทน ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณาใน t – distribution

$\bar{D}$ แทน ความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่

N แทน จำนวนคู่ของคะแนนหรือจำนวนนักเรียน

$\sum D$ แทน ผลรวมทั้งหมดของผลต่างของคะแนนก่อนและหลังการทดลอง

$\sum D^2$ แทน ผลรวมของกำลังสองของผลต่างของคะแนนก่อนและหลังการทดลอง

3.7.5 การคำนวณขนาดอิทธิพล (Effect Size)

เพื่อประเมินขนาดความแตกต่างของพัฒนาการผู้เรียนก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก คณะผู้วิจัยทำการคำนวณขนาดอิทธิพล (Effect Size) ของค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะสร้างสรรค์และนวัตกรรม โดยใช้สูตร Cohen's d_z สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Samples) ดังนี้

$$d_z = \frac{M_d}{SD_d}$$

โดยที่ M_d คือ ค่าเฉลี่ยของผลต่างคะแนนก่อนและหลังเรียน และ SD_d คือ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่างคะแนน

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.2 ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำแนกตามวัตถุประสงค์การวิจัย

4.4 ข้อเสนอเชิงแนวคิดจากผลการวิจัย (4-C Framework)

4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

คณะวิจัยได้กำหนดความหมายของสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

สัญลักษณ์	ความหมาย
N	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง (Sample size)
$\bar{X}$	คะแนนเฉลี่ย (Mean)
S.D.	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
t	ค่าสถิติที่ใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤต ในการแจกแจงแบบที เพื่อทดสอบความนัยสำคัญทางสถิติ (t-test)
P	ระดับความนัยสำคัญทางสถิติ (Probability value)
d_z	ขนาดอิทธิพล (Effect Size: Cohen's d_z)
95% CI	ช่วงความเชื่อมั่นของผลต่างเฉลี่ยที่ระดับ 95%
E_1	ประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้ระหว่างเรียน คิดเป็นร้อยละ
E_2	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์หลังเรียน คิดเป็นร้อยละ

4.2 ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล คณะวิจัยได้ดำเนินการตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม ตามเกณฑ์ 80/80

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพระพุทธศาสนา ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำแนกตามวัตถุประสงค์การวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ตามเกณฑ์ 80/80

ผู้วิจัยได้ดำเนินการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาเชิงรุก จำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยวิเคราะห์ประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1) จากคะแนนภาระงานและชิ้นงานสร้างสรรค์ระหว่างเรียนรายแผน (คะแนนเต็มรวม 138 คะแนน) และวิเคราะห์ประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E_2) จากแบบประเมินทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมหลังเรียน (คะแนนเต็ม 48 คะแนน) ปรากฏผลดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกวิชาพระพุทธศาสนา (E_1/E_2) (n = 17)

รายการประเมิน / แผนการจัดการเรียนรู้	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ร้อยละ (ประสิทธิภาพ)
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1)				
แผนที่ 1 มรดกทางวัฒนธรรม	20	18.12	0.85	90.60
แผนที่ 2 พุทธกิจสำคัญ	20	18.06	0.93	90.30
แผนที่ 3 ชาดกและข้อคิด	20	18.18	0.73	90.90
แผนที่ 4 ศาสนิกชนตัวอย่าง	20	18.12	0.85	90.60
แผนที่ 5 พระรัตนตรัยและไตรสิกขา	58	52.59	1.12	90.67
รวมคะแนนกระบวนการ (E1)	**138**	**125.06**	**2.97**	**90.62**
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)				
แบบประเมินทักษะสร้างสรรค์หลังเรียน	**48**	**43.47**	**1.70**	**90.56**

*ประสิทธิภาพ E_1 / E_2 = 90.62 / 90.56 (สูงกว่าเกณฑ์ 80/80)

จากตารางที่ 4.1 พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาโดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก มีค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) รายแผนอยู่ระหว่างร้อยละ 90.30 ถึง 90.90 โดยมีค่าประสิทธิภาพกระบวนการรวมเท่ากับ 90.62 และมีค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 90.56 แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ E_1/E_2 เท่ากับ 90.62/90.56 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่ตั้งไว้

ข้อสังเกตเชิงวิธีวิจัย ในการคำนวณประสิทธิภาพ E_1 ใช้คะแนนการทำกิจกรรมกลุ่มและภาระงานนวัตกรรมระหว่างเรียนเป็นหน่วยวิเคราะห์ระดับกลุ่ม/รายทาง ขณะที่ E_2 ใช้คะแนนการประเมินทักษะเชิงสถานการณ์รายบุคคลหลังเรียน แม้จะเป็นหน่วยวิเคราะห์คนละลักษณะ แต่ผลการวิเคราะห์ชี้ให้เห็นถึงความสอดคล้องอย่างต่อเนื่องของพัฒนาการเรียนรู้จากขั้นปฏิบัติกลุ่มไปสู่สมรรถนะรายบุคคล

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน

ผู้วิจัยได้นำคะแนนจากแบบประเมินทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงสถานการณ์ (คะแนนเต็ม 48 คะแนน) ก่อนเรียนและหลังเรียน มาทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างด้วยสถิติ t-test แบบ Dependent Samples และคำนวณขนาดอิทธิพล ปรากฏผลดังตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม ก่อนเรียนและหลังเรียน (n = 17)

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	($\bar{X}$)	(S.D.)	Mean Diff	95% CI of Diff	t	df	p	Cohen's d_z
ก่อนเรียน	48	32	4.40	4.71	[3.45, 5.96]	7.94*	16	< .001	1.93
หลังเรียน	48	36.71	4.30						

* $p < .01$

จากตารางที่ 4.2 พบว่า คะแนนเฉลี่ยทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมของนักเรียนหลังเรียน ($\bar{X}$ = 36.71, S.D. = 4.30) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 32.00, S.D. = 4.40) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($t(16) = 7.94$, $p < .001$) โดยมีผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ 4.71 คะแนน (95% CI [3.45, 5.96]) และมีค่าขนาดอิทธิพล Cohen's d_z = 1.93 ซึ่งแสดงว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุกส่งผลต่อการพัฒนาทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมของผู้เรียนในระดับสูงมาก

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพระพุทธศาสนา ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน

ผู้วิจัยได้นำคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชนิดเลือกตอบ 50 ข้อ (คะแนนเต็ม 50 คะแนน) ก่อนเรียนและหลังเรียน มาวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างด้วยสถิติ t-test แบบ Dependent Samples ปรากฏผลดังตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพระพุทธศาสนา ก่อนเรียนและหลังเรียน (n = 17)

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	($\bar{X}$)	(S.D.)	Mean Diff	95% CI of Diff	t	df	p	Cohen's d_z
ก่อนเรียน	50	27.12	3.57	8.18	[6.04, 10.31]	8.11*	16	< .001	1.97
หลังเรียน	50	35.29	5.38						

จากตารางที่ 4.3 พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพระพุทธศาสนาของนักเรียนหลังเรียน ($\bar{X}$ = 35.29, S.D. = 5.38) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 27.12, S.D. = 3.57) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($t(16) = 8.11$, $p < .001$) โดยมีผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ 8.18 คะแนน (95% CI [6.04, 10.31]) และมีค่าขนาดอิทธิพล Cohen's d_z = 1.97 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 17 คน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ ปรากฏผลดังตารางที่ 4.4

ตารางที่ 4.4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (n = 17)

รายการประเมินความพึงพอใจ	($\bar{X}$)	(S.D.)	ระดับความพึงพอใจ	t	p
ด้านที่ 1 ด้านกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก	2.49	0.31	มาก	2.02	.061
ด้านที่ 2 ด้านการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม	2.51	0.36	มาก	1.96	.067
ด้านที่ 3 ด้านประโยชน์และคุณค่าที่ได้รับ	2.66	0.22	มาก	5.92*	< .001
เฉลี่ยรวมภาพรวมทั้งหมด	2.56	0.17	มาก	5.38*	< .001

* $p < .01$ (เปรียบเทียบกับเกณฑ์ความพึงพอใจระดับมาก ที่เกณฑ์ 2.34)

จากตารางที่ 4.4 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 2.56, S.D. = 0.17) ซึ่งเมื่อทดสอบทางสถิติเทียบกับเกณฑ์ระดับมาก (2.34) พบว่าค่าเฉลี่ยภาพรวมสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($t = 5.38$, $p < .001$)

เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านที่ 3 ด้านประโยชน์และคุณค่าที่ได้รับ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 2.66, S.D. = 0.22) สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($t = 5.92$, $p < .001$) ส่วนด้านที่ 1 ด้านกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ($\bar{X}$ = 2.49, S.D. = 0.31) และ ด้านที่ 2 ด้านการ

ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ($\bar{X}$ = 2.51, S.D. = 0.36) มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก สอดคล้องตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (p > .05)

4.4 ข้อเสนอเชิงแนวคิดจากผลการวิจัย (4-C Framework)

จากการสังเคราะห์กระบวนการและผลการวิจัยการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาเชิงรุก คณะผู้วิจัยได้สรุป "ข้อเสนอเชิงแนวคิด" (Conceptual Framework) เพื่อเป็นแนวทางในการนำผลวิจัยไปประยุกต์ใช้ เรียกว่า "4-C Dhamma Innovation Framework" ซึ่งประกอบด้วย 4 องค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

1) Core Dhamma Application (การประยุกต์ธรรมฐานราก): การใช้หลักธรรม (โอวาท 3, ไตรสิกขา) เป็นฐานคิดในการวิเคราะห์และแก้ปัญหาสถานการณ์จริง

2) Creative Process Focus (กระบวนการคิดสร้างสรรค์): การจัดกิจกรรมเชิงรุกที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนระดมสมอง คิดนอกกรอบ และออกแบบชิ้นงาน

3) Collaborative Social Skills (ทักษะสังคมร่วมมือ): การเรียนรู้ผ่านกระบวนการกลุ่ม การรับฟังความคิดเห็น และการทำงานร่วมกับผู้อื่น

4) Contextual Life Transfer (การส่งต่อคุณค่าสู่ชีวิตจริง): การเชื่อมโยงบทเรียนนวัตกรรมธรรมะไปสู่การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและการดำเนินชีวิตประจำวัน

ข้อเสนอเชิงแนวคิดนี้สะท้อนให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกสามารถส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียนได้ครอบคลุมทั้งด้านพุทธิพิสัย (ผลสัมฤทธิ์ t = 8.11) ด้านทักษะพิสัย (ทักษะสร้างสรรค์ t = 7.94) และด้านจิตพิสัย (ความพึงพอใจ t = 5.38)



แผนภาพที่ 4.1 ข้อเสนอเชิงแนวคิด

บทที่ 5
สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาโดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5” มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกวิชาพระพุทธศาสนาตามเกณฑ์ 80/80 (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน (3) เปรียบเทียบทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมก่อนเรียนและหลังเรียน และ (4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 17 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกจำนวน 5 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 50 ข้อ แบบประเมินทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงสถานการณ์ จำนวน 3 สถานการณ์ และแบบสอบถามความพึงพอใจมาตรประมาณค่า 3 ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าประสิทธิภาพ E_1/E_2 ค่าสถิติ t-test แบบ Dependent Samples และขนาดอิทธิพล (Cohen's d_z) คณะผู้วิจัยขอสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล ข้อจำกัด และนำเสนอข้อเสนอแนะดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

5.3 ข้อจำกัดของการวิจัย

5.4 ข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลในบทที่ 4 คณะผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

5.1.1 ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (E_1/E_2)

แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกวิชาพระพุทธศาสนา มีค่าประสิทธิภาพของกระบวนการระหว่างเรียน (E_1) เท่ากับ 90.62 และมีค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์หลังเรียน (E_2) เท่ากับ 90.56 แสดงว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ E_1/E_2 เท่ากับ 90.62/90.56 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่ตั้งไว้

5.1.2 ผลการเปรียบเทียบพัฒนาการทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม

คะแนนเฉลี่ยทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมของนักเรียนหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ($\bar{X}$ = 36.71, S.D. = 4.30) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 32.00, S.D. = 4.40) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($t(16) = 7.94$, $p < .001$) โดยมีค่าขนาดอิทธิพล Cohen's $d_z = 1.93$

5.1.3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพระพุทธศาสนา

คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ($\bar{X}$ = 35.29, S.D. = 5.38) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 27.12, S.D. = 3.57) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($t(16) = 8.11$, $p < .001$) โดยมีค่าขนาดอิทธิพล Cohen's $d_z = 1.97$

5.1.4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียน

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 2.56, S.D. = 0.17) ซึ่งเมื่อทดสอบด้วย One-Sample t-test พบว่า สูงกว่าเกณฑ์ระดับมาก (2.34) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($t = 5.38$, $p < .001$)

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากการสรุปผลการวิจัย คณะผู้วิจัยมีประเด็นสำคัญนำมาอภิปรายผลโดยเชื่อมโยงกับทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

5.2.1 ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกวิชาพระพุทธศาสนา (E_1/E_2) สูงกว่าเกณฑ์ 80/80

ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ E_1/E_2 เท่ากับ 90.62/90.56 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ อภิปรายได้ว่า เกิดจากการออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มีโครงสร้างกิจกรรมชัดเจน สอดคล้องกับแนวคิดไตรยางค์การสอน (OLE Model) ของ ไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2526) และหลักการสอนของ บุญชม ศรีสะอาด (2537) ที่ระบุว่าระบบการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพต้องมีความเชื่อมโยงระหว่างวัตถุประสงค์ การจัดประสบการณ์ และการประเมินผลการที่ค่า E_1 เท่ากับ 90.62 สะท้อนว่าภาระงานกลุ่มระหว่างเรียนได้รับการออกแบบให้เหมาะสมกับระดับพัฒนาการของนักเรียนชั้น ป.5 ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้รายทางได้อย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับงานวิจัยของจุราภรณ์ ปฐมวงษ์ (2565) ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่จัดลำดับขั้นตอนอย่างเป็นระบบส่งผลให้แผนการสอนมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

5.2.2 ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ผลการทดลองพบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมหลังเรียน ($\bar{X}$ = 36.71) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 32.00) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($t = 7.94$, $d_z = 1.93$) ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เผชิญกับสถานการณ์ปัญหาใกล้

ตัว (เช่น ปัญหาขยะและความเครียด) และได้ลงมือปฏิบัติตามกระบวนการสร้างสรรค์ สอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา แขมมณี (2550, 2557) และองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ของ Torrance (1966) ที่ระบุว่าการฝึกให้ผู้เรียนแก้ปัญหาผ่านสถานการณ์จริงจะช่วยส่งเสริมทั้งความคิดริเริ่ม ความยืดหยุ่น และการขยายความ ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐวุฒิ ใจแน่น (2564) ที่พบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือทำช่วยยกระดับความเข้าใจและทักษะประยุกต์ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม ขนาดอิทธิพลที่สูง (d_z = 1.93) อาจเป็นผลส่วนหนึ่งมาจากระยะเวลาการทดลองสั้นและการประเมินด้วยแบบวัดเชิงสถานการณ์ที่ผู้สอนเป็นผู้ประเมิน ซึ่งต้องตีความผลอย่างระมัดระวัง

5.2.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพระพุทธศาสนาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพระพุทธศาสนาหลังเรียน ($\bar{X}$ = 35.29) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 27.12) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (t = 8.11, d_z = 1.97) อภิปรายได้ว่ากิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่เปลี่ยนบทบาทผู้เรียนจากการฟังบรรยายมาเป็นการมีส่วนร่วม ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาหลักธรรม (เช่น โอวาท 3 และไตรสิกขา) ได้อย่างมีความหมาย สอดคล้องกับทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ของ Vygotsky และ Piaget (สุมาลี ชัยเจริญ, 2551) ที่เน้นย้ำว่าการเรียนรู้ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์และการแก้ปัญหาร่วมกัน ช่วยให้ผู้เรียนสร้างโครงสร้างทางปัญญา (Schema) ได้คงทนดีกว่าการท่องจำความรู้เพียงอย่างเดียว

5.2.4 ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

นักเรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 2.56, S.D. = 0.17) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (t = 5.38, p < .001) โดยเฉพาะด้านประโยชน์และคุณค่าที่ได้รับมีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}$ = 2.66) อภิปรายได้ว่า กิจกรรมที่เน้นการปฏิบัติกลุ่มและการสร้างสิ่งประดิษฐ์จากวัสดุรอบตัว บรรยากาศการเรียนรู้ที่มีอิสระและมีความหมาย เอื้อให้นักเรียนรู้สึกเห็นคุณค่าของการนำหลักธรรมไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตจริง สอดคล้องกับแนวคิดการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ของกุลิสรา จิตรชญาวณิช (2562) ที่ระบุว่าผู้เรียนระดับประถมศึกษาจะมีเจตคติที่ดีต่อวิชาเรียนเมื่อได้ทำกิจกรรมที่สอดคล้องกับความสนใจและประสบการณ์ตรง

5.3 ข้อจำกัดของการวิจัย

เพื่อให้การนำผลการวิจัยไปใช้อ้างอิงเป็นไปอย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ คณะผู้วิจัยขอระบุข้อจำกัดสำคัญของการวิจัยครั้งนี้ ดังนี้

1) ข้อจำกัดด้านแบบแผนการวิจัย การวิจัยนี้ใช้แบบแผนการทดลองกลุ่มเดียววัดก่อน-หลัง (One-Group Pretest-Posttest Design) โดยไม่มีกลุ่มควบคุม ทำให้ไม่สามารถควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนภายนอก เช่น พัฒนาการตามธรรมชาติของผู้เรียน หรือผลจากการทดสอบซ้ำได้อย่างสมบูรณ์

2) ข้อจำกัดด้านกลุ่มเป้าหมาย กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 17 คน จากโรงเรียนเดียว ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง การนำผลการวิจัยไปอ้างอิงอภิปรายขยายผลสู่ประชากรในบริบทอื่นหรือโรงเรียนขนาดใหญ่อาจมีข้อจำกัด

3) ข้อจำกัดด้านระยะเวลาทดลอง การทดลองจัดกิจกรรมใช้ระยะเวลา 5 ชั่วโมง/คาบ ซึ่งเป็นระยะเวลาสั้น ผลการพัฒนาทักษะสร้างสรรค์และนวัตกรรมที่เกิดขึ้นจึงเป็นผลการพัฒนาระยะสั้น ยังไม่สามารถสรุปถึงความคงทนและยั่งยืนของทักษะในระยะยาวได้

5.4 ข้อเสนอแนะ

5.4.1 ข้อเสนอแนะเพื่อการนำผลการวิจัยไปใช้

1) ครูผู้สอนควรปรับบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) โดยการจัดบรรยากาศที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ตั้งคำถาม ระดมความคิด และลงมือปฏิบัติจริง

2) ควรมีการวางโครงสร้างการทำงานกลุ่มอย่างยืดหยุ่นและชัดเจน มีการแบ่งบทบาทหน้าที่ตามความถนัดของนักเรียน ป้องการเกิดความขัดแย้งในการทำภารกิจสร้างสรรค์ชิ้นงาน

3) ควรมุ่งเน้นการใช้วัสดุเหลือใช้หรือสื่ออุปกรณ์ใกล้ตัวในท้องถิ่น เพื่อให้นักเรียนเชื่อมโยงหลักธรรมคำสอนเข้ากับสภาพความเป็นจริงรอบตัวได้ง่ายขึ้น

5.4.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยในอนาคต

1) ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบกับการวิจัยเชิงทดลองจริง (True-Experimental Research) ที่มีกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือของการสรุปผลเชิงสาเหตุ

2) ควรมีการติดตามผลระยะยาว (Delayed Post-test) หลังจากจบการทดลอง 1–3 เดือน เพื่อประเมินความคงทนในการเรียนรู้และพัฒนาการพฤติกรรมจริยธรรมที่ยั่งยืน

3) ควรขยายผลการวิจัยไปสู่กลุ่มตัวอย่างในโรงเรียนขนาดอื่น หรือบูรณาการข้ามกลุ่มสาระการเรียนรู้ เช่น วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี หรือศิลปะ

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กุลิสรา จิตรชญาวณิช. (2562). *การจัดการเรียนรู้*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). *คู่มือการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21*. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2566). *แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน*. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2561). *80 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ* (พิมพ์ครั้งที่ 8). พี พีเอ็น เพรส.

เชิดศักดิ์ โฆวาสินธุ์. (2530). *การสอนเพื่อการคิด*. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ทวีศักดิ์ จินดานุรักษ์. (2558). *การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในสถานศึกษา*.มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

ทวีศักดิ์ จินดานุรักษ์. (2559). *ทฤษฎีและการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในเด็ก*. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

ทิศนา แขมมณี. (2550). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 6). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิศนา แขมมณี. (2555). *รูปแบบการเรียนการสอน: ทางเลือกที่หลากหลาย* (พิมพ์ครั้งที่ 7). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิศนา แขมมณี. (2557). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 18). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิศนา แขมมณี. (2558). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 19). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธีรพงษ์ จันเปรียง, สมชาย รัตนทองคำ, & วิชัย วงษ์ใหญ่. (2564). *นวัตกรรมการศึกษาและการพัฒนาผู้เรียน*. ศูนย์หนังสือมหาวิทยาลัย.

นนทลีพร ธาดาวิทย์. (2548). *การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning*. โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 7). สุวีริยาสาส์น.

ประกาศิต อานุภาพแสนยากร. (2556). *จิตวิทยาการเรียนรู้และการสอน*. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. (2542, 19 สิงหาคม). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 116 ตอนที่ 74 ก. หน้า 1-23.

พลอยไพลิน นิลกรรณ์. (2562). *แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)*. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน.

ไพจิตร สดวกการ. (2543). *การจัดการเรียนรู้ตามแนว Constructivism*. โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

ไพฑูรย์ สินลารัตน์. (2526). *ไตรยางค์การสอน (OLE Model)*. คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

มารุต พัฒผล. (2562). *การพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21*. ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. ศิริวัฒนาอินเตอร์พริ้นท์.

รัตนะ บัวสนธ์. (2551). *การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา*. คำสมัย.

ลำพอง บุญช่วย. (2540). *องค์ประกอบของการเรียนการสอน*. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒผล. (2562). *การส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรมของผู้เรียน*. ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้.

วิชัย วงษ์ใหญ่, & มารุต พัฒผล. (2562). *การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม.* ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้.

วัชรา เล่าเรียนดี. (2560). *รูปแบบและกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิด* (พิมพ์ครั้งที่ 10). โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.

วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2541). *แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. วัฒนาพานิช.

สมชาย รัตนทองคำ. (2556). *ทฤษฎีและการจัดการเรียนรู้*. คณะเทคนิคการแพทย์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

สมชาย รัตนทองคำ. (2566). *การวัดและประเมินผลทักษะการปฏิบัติและพฤติกรรม*. คณะเทคนิคการแพทย์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

สุมาลี ชัยเจริญ. (2551). *เทคโนโลยีการศึกษา: ทฤษฎีสู่การปฏิบัติ*. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). *คู่มือการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21*. กระทรวงศึกษาธิการ.

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ. (2549). *สุดยอดนวัตกรรมไทย*. กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.

สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกำแพงเพชร. (2564). *คู่มือการจัดกิจกรรม Active Learning สำหรับสถานศึกษา*. กระทรวงศึกษาธิการ.

อรนุช ศรีสะอาด. (2554). *การประเมินตนเองของผู้เรียน: แนวคิดและการประยุกต์ใช้*. ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บทความ/วิทยานิพนธ์

จุราภรณ์ ปฐมวงษ์. (2565). การพัฒนารู้ปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดสนทนาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์, 23*(2), 45–58.

ณัฐวุฒิ ใจแน่น. (2564). การพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) เรื่องพุทธประวัติ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหนองอิเฒ่าวิทยา ปีการศึกษา 2564. *วารสารนวัตกรรมการศึกษาและการวิจัย, 5*(2), 112–125.

ทัศนีย์ พฤกษชลธาร. (2518). *การสร้างแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

พระมหาชนกันต์ ชินวโร (หวังนฤพาน), พระมหาศุภชัย สุภกิจฺโจ, & พระครูปลัดสุวัฒนธรรมาภรณ์. (2566). แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัลของนักเรียนมัธยมศึกษา โรงเรียนวัดโสธรวราราม จังหวัดฉะเชิงเทรา. *วารสารมหาจุฬานาครทรรศน์, 10*(4), 185–198.

พระมหาสิทธิโชค สิริวณฺโณ (อินทร์พิบูลย์). (2563). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีการเรียนรู้เชิงรุก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

วิทวัส ดวงภุมเมส, & วารีรัตน์ แก้วอุไร. (2560). องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาทักษะของผู้เรียน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 19*(2), 1–14.

ศันสนีย์ จันทร์ธีระโรจน์. (2569). การพัฒนารู้ปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยโครงงานฐานการคิดเชิงออกแบบ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการคิดสร้างสรรค์ เรื่อง ระบบสุริยะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *วารสารวิชาการครูวิทยาศาสตร์, 8*(1), 32–45.

สมโภชน์ พูลเขตกิจ. (2563). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเชิงออกแบบเพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. *วารสารนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้, 3*(1), 50–62.

อภิระมณ อุไรรัตน์. (2568). การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุกของสถาบันการศึกษาระดับประถมศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร. *วารสารการบริหารการศึกษาและนวัตกรรม, 7*(2), 88–102.

เอกสารภาษาต่างประเทศ

Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context: Update to "The Social Psychology of Creativity"*. Westview Press.

Anderson, L. W. (Ed.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.

Bagaria, O., Sharma, R., & Kumar, P. (2022). A study on creativity, innovation, and knowledge management in educational learning. *Journal of Knowledge and Innovation Studies, 14*(3), 45–59.

Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom (ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1)*. The George Washington University, School of Education and Human Development.

Bonwell, C. C. (2003). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. George Washington University.

Brandes, D., & Ginnis, P. (1986). *A guide to student-centred learning*. Blackwell.

Edison, H. (2012). *Innovation management and process development*. Academic Press.

Eberle, B. (1996). *SCAMPER: Games for imagination development*. Prufrock Press.

Fukushima, Y. (2021). Active learning implementation in advanced Japanese reading courses. *Journal of Language and International Studies, 9*(1), 23–37.

Gifkins, J. (2015). What is active learning and why is it important? *Political Studies Review, 13*(4), 512–519.

Guilford, J. P. (1950). *Creativity. American Psychologist*, 5(9), 444–454.

Gunter, M. A., Estes, T. H., & Schwab, J. H. (1990). *Instructional coverage: Methods for secondary teaching*. Allyn & Bacon.

Hough, J. B., & Duncan, J. K. (1970). *Teaching: Description and analysis*. Addison-Wesley.

Hughes, L. (1987). *Educational innovation and change*. Harper & Row.

Joyce, B., & Weil, M. (2000). *Models of teaching* (6th ed.). Allyn & Bacon.

Keeves, J. P. (1997). *Educational research, methodology, and measurement: An international handbook* (2nd ed.). Pergamon Press.

Kolodner, J. L. (2002). Facilitating the learning of design processes through project-based learning. *Journal of the Learning Sciences, 11*(1), 35–62..

Lesley, M., Matczynski, T. J., & Rowley, J. B. (2002). *Instructional design for teachers*. Merrill Prentice Hall.

Meyers, C., & Jones, T. B. (1993). *Promoting active learning: Strategies for the college classroom.* Jossey-Bass.

Moore, K. D. (2009). *Effective instructional strategies: From theory to practice* (2nd ed.). SAGE Publications.

Morton, J. A. (1971). *Organizing for innovation: A systems approach to technical management*. McGraw-Hill.

Nord, W. R., & Tucker, S. (1987). *Implementing routine and radical innovations*. Lexington Books.

Piepho, H. E. (1980). *Communicative competence in second language learning*. Frankon.

Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations* (5th ed.). Free Press.

Saylor, J. G., Alexander, W. M., & Lewis, A. J. (1981). *Curriculum planning for better teaching and learning* (4th ed.). Holt, Rinehart and Winston.

Smith, P. L., & Ragan, T. J. (1999). *Instructional design* (2nd ed.). John Wiley & Sons.

Tierney, P., & Farmer, S. M. (2002). Creative self-efficacy development and creative performance linkage. *Academy of Management Journal, 45*(6), 1137–1148.

Torrance, E. P. (1962). *Guiding creative talent*. Prentice-Hall.

Torrance, E. P. (1966). *Torrance tests of creative thinking: Norms-technical manual*. Personnel Press.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

(1) พระครูสุวัฒนธรรมาภรณ์, ดร. Ph.D. (Buddhist Studies) อาจารย์พิเศษ สาขาวิชาการสอนพระพุทธศาสนา มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

(2) ดร.นิพล อินนอก ศษ.ด. (การบริหารการศึกษา) อาจารย์พิเศษ สาขาวิชาการสอนพระพุทธศาสนา มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

(3) นางลำไพร ลักษณะพรมราช วท.บ. (วิทยาศาสตร์) มหาวิทยาลัยรามคำแหง ครูโรงเรียนบ้านปลายดาบ

(4) นางสาวพนอ สวยปาน ครู้ คศ.3 โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว

(5) นางสาวประภาพรรณ์ พรหมพิสารท์ ศศ.ม.(บริหารการศึกษา) ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนสะแกราชธวัชศึกษา

ภาคผนวก ข
หนังสือขอความร่วมมือในการทำวิจัย

๑

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
วิทยาลัยศาสนศาสตร์นครราชสีมา
๙๕ หมู่ ๗
ตำบลภูหลวง อำเภอปักธงชัย
จังหวัดนครราชสีมา ๓๐๑๕๐

ที่ อว ๗๙๒๓(๒)/๐๒๑๑

๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๙

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านลำนางแก้ว

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. สรุปย่อโครงการ จำนวน ๑ ชุด
๒. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน ๑ ชุด

ด้วยข้าพเจ้า นางสาวเบญญาภา เพิ่มบุญ อาจารย์ประจำหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนพระพุทธศาสนา มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาลัยศาสนศาสตร์นครราชสีมา ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจาก สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗ ดำเนินงานวิจัยในหัวข้อ “การพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕” นั้น

ในการนี้ เพื่อให้การดำเนินการศึกษาวิจัยดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุตามวัตถุประสงค์ วิทยาลัยศาสนศาสตร์นครราชสีมา พิจารณาแล้วเห็นว่า โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว เป็นสถานศึกษาที่มีศักยภาพและมีความพร้อมอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่าน เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ เข้าร่วมเป็นกลุ่มตัวอย่างในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย จำนวน ๑๗ คน ในช่วงระหว่างวันที่ ๑๘ พฤษภาคม - ๓๑ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๙ ทั้งนี้ ข้อมูลที่ได้รับจะถูกเก็บรักษาเป็นความลับอย่างสูงสุด และจะนำมาประมวลผลในภาพรวมเพื่อประโยชน์ทางวิชาการเท่านั้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นางสาวเบญญาภา เพิ่มบุญ)
อาจารย์/หัวหน้าโครงการวิจัย
วิทยาลัยศาสนศาสตร์นครราชสีมา

ติดต่อผู้ประสานงาน
นางสาวเบญญาภา เพิ่มบุญ โทรศัพท์ ๐๙ ๕๖๔๗ ๖๒๓๘
แม่ชีประครอง งามชัยภูมิ โทรศัพท์ ๐๘ ๑๕๑๔ ๖๒๘๗

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
วิทยาลัยศาสนศาสตร์นครราชสีมา
๙๕ หมู่ ๗
ตำบลภูหลวง อำเภอปักธงชัย
จังหวัดนครราชสีมา ๓๐๑๕๐

ที่ อว ๗๙๒๓(๒)/ว๐๒๐๙

๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๙

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน ดร.นิพล อินนอก

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. สรุปย่อโครงการ จำนวน ๑ ชุด
๒. กิจกรรมของโครงการวิจัย จำนวน ๑ ชุด
๓. แบบสอบถาม จำนวน ๑ ชุด

ด้วยข้าพเจ้า นางสาวเบญญาภา เพิ่มบุญ อาจารย์ประจำหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนพระพุทธศาสนา มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาลัยศาสนศาสตร์นครราชสีมา ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจาก สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗ ดำเนินงานวิจัยในหัวข้อ “การพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕” ในการนี้ ทางโครงการได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูล และได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากกรรมการที่ปรึกษาไว้ชั้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้นมีความครอบคลุมเนื้อหาวิชาแนวปฏิบัติและสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน ในฐานะผู้เชี่ยวชาญ ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็น เพื่อการปรับปรุงเครื่องมือการวิจัย

หากท่านต้องการรายละเอียดเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ แม่ชีประครอง งามชัยภูมิ โทร. ๐๘ ๑๕๑๔๖๒๘๗ หรือ E-mail: prakrong.nga@mbu.ac.th ซึ่งเป็นผู้ทำการสัมภาษณ์และประสานงานโครงการวิจัย หรือติดต่อ นางสาวเบญญาภา เพิ่มบุญ โทร. ๐๙๕ ๖๔๗๖๒๓๘ หรือ E-mail: Benyapha.mbc@gmail.com ทางโครงการวิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งจักได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี จึงขอขอบพระคุณ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

เรียนมาด้วยความนับถือ

(นางสาวเบญญาภา เพิ่มบุญ)
อาจารย์/หัวหน้าโครงการวิจัย
วิทยาลัยศาสนศาสตร์นครราชสีมา

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
วิทยาลัยศาสนศาสตร์นครราชสีมา
๙๕ หมู่ ๗
ตำบลภูหลวง อำเภอปักธงชัย
จังหวัดนครราชสีมา ๓๐๑๕๐

ที่ อว ๗๙๒๓(๒)/ว๐๒๐๙

๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๙

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน นางลำไพร ลักษณะพรมราช

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. สรุปย่อโครงการ จำนวน ๑ ชุด
๒. กิจกรรมของโครงการวิจัย จำนวน ๑ ชุด
๓. แบบสอบถาม จำนวน ๑ ชุด

ด้วยข้าพเจ้า นางสาวเบญญาภา เพิ่มบุญ อาจารย์ประจำหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนพระพุทธศาสนา มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาลัยศาสนศาสตร์นครราชสีมา ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจาก สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗ ดำเนินงานวิจัยในหัวข้อ “การพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕” ในการนี้ ทางโครงการได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูล และได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากกรรมการที่ปรึกษาไว้ชั้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้นมีความครอบคลุมเนื้อหาวิชาแนวปฏิบัติและสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน ในฐานะผู้เชี่ยวชาญ ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็น เพื่อการปรับปรุงเครื่องมือการวิจัย

หากท่านต้องการรายละเอียดเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ แม่ชีประครอง งามชัยภูมิ โทร. ๐๘๑ ๕๑๔๖๒๘๗ หรือ E-mail: prakrong.nga@mbu.ac.th ซึ่งเป็นผู้ทำการสัมภาษณ์และประสานงานโครงการวิจัย หรือติดต่อ นางสาวเบญญาภา เพิ่มบุญ โทร. ๐๙๕ ๖๔๗๖๒๓๘ หรือ E-mail: Benyapha.mbc@gmail.com ทางโครงการวิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งจักได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี จึงขอขอบพระคุณ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

เรียนมาด้วยความนับถือ

(นางสาวเบญญาภา เพิ่มบุญ)
อาจารย์/หัวหน้าโครงการวิจัย
วิทยาลัยศาสนศาสตร์นครราชสีมา

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
วิทยาลัยศาสนศาสตร์นครราชสีมา
๙๕ หมู่ ๗
ตำบลภูหลวง อำเภอปักธงชัย
จังหวัดนครราชสีมา ๓๐๑๕๐

ที่ อว ๗๙๒๓(๒)/ว๐๒๐๙

๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๙

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน นางสาวประภาพรรณ์ พรหมพิสารท์

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. สรุปย่อโครงการ จำนวน ๑ ชุด
๒. กิจกรรมของโครงการวิจัย จำนวน ๑ ชุด
๓. แบบสอบถาม จำนวน ๑ ชุด

ด้วยข้าพเจ้า นางสาวเบญญาภา เพิ่มบุญ อาจารย์ประจำหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนพระพุทธศาสนา มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาลัยศาสนศาสตร์นครราชสีมา ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจาก สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗ ดำเนินงานวิจัยในหัวข้อ “การพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕” ในการนี้ ทางโครงการได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูล และได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากกรรมการที่ปรึกษาไว้ชั้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้นมีความครอบคลุมเนื้อหาวิชาแนวปฏิบัติและสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน ในฐานะผู้เชี่ยวชาญ ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็น เพื่อการปรับปรุงเครื่องมือการวิจัย

หากท่านต้องการรายละเอียดเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ แม่ชีประครอง งามชัยภูมิ โทร. ๐๘๑ ๕๑๔๖๒๘๗ หรือ E-mail: prakrong.nga@mbu.ac.th ซึ่งเป็นผู้ทำการสัมภาษณ์และประสานงานโครงการวิจัย หรือติดต่อ นางสาวเบญญาภา เพิ่มบุญ โทร. ๐๙๕ ๖๔๗๖๒๓๘ หรือ E-mail: Benyapha.mbc@gmail.com ทางโครงการวิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งจักได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี จึงขอขอบพระคุณ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

เรียนมาด้วยความนับถือ

(นางสาวเบญญาภา เพิ่มบุญ)
อาจารย์/หัวหน้าโครงการวิจัย
วิทยาลัยศาสนศาสตร์นครราชสีมา

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
วิทยาลัยศาสนศาสตร์นครราชสีมา
๙๕ หมู่ ๗
ตำบลภูหลวง อำเภอปักธงชัย
จังหวัดนครราชสีมา ๓๐๑๕๐

ที่ อว ๗๙๒๓(๒)/ว๐๒๐๙

๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๙

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน นางสาวพนอ สวยปาน

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. สรุปย่อโครงการ จำนวน ๑ ชุด
๒. กิจกรรมของโครงการวิจัย จำนวน ๑ ชุด
๓. แบบสอบถาม จำนวน ๑ ชุด

ด้วยข้าพเจ้า นางสาวเบญญาภา เพิ่มบุญ อาจารย์ประจำหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนพระพุทธศาสนา มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาลัยศาสนศาสตร์นครราชสีมา ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจาก สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗ ดำเนินงานวิจัยในหัวข้อ “การพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕” ในการนี้ ทางโครงการได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูล และได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากกรรมการที่ปรึกษาไว้ชั้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้นมีความครอบคลุมเนื้อหาวิชาแนวปฏิบัติและสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน ในฐานะผู้เชี่ยวชาญ ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็น เพื่อการปรับปรุงเครื่องมือการวิจัย

หากท่านต้องการรายละเอียดเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ แม่ชีประครอง งามชัยภูมิ โทร. ๐๘ ๑๕๑๔๖๒๘๗ หรือ E-mail: prakrong.nga@mbu.ac.th ซึ่งเป็นผู้ทำการสัมภาษณ์และประสานงานโครงการวิจัย หรือติดต่อ นางสาวเบญญาภา เพิ่มบุญ โทร. ๐๙๕ ๖๔๗๖๒๓๘ หรือ E-mail: Benyapha.mbc@gmail.com ทางโครงการวิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งจักได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี จึงขอขอบพระคุณ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

เรียนมาด้วยความนับถือ

(นางสาวเบญญาภา เพิ่มบุญ)
อาจารย์/หัวหน้าโครงการวิจัย
วิทยาลัยศาสนศาสตร์นครราชสีมา

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
วิทยาลัยศาสนศาสตร์นครราชสีมา
๙๕ หมู่ ๗
ตำบลภูหลวง อำเภอปักธงชัย
จังหวัดนครราชสีมา ๓๐๑๕๐

ที่ อว ๗๙๒๓(๒)/ว๐๒๐๙

๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๙

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

นมัสการ พระครูสุวัฒนธรรมาภรณ์, ดร.

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. สรุปย่อโครงการ จำนวน ๑ ชุด
๒. กิจกรรมของโครงการวิจัย จำนวน ๑ ชุด
๓. แบบสอบถาม จำนวน ๑ ชุด

ด้วยข้าพเจ้า นางสาวเบญญาภา เพิ่มบุญ อาจารย์ประจำหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนพระพุทธศาสนา มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาลัยศาสนศาสตร์นครราชสีมา ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจาก สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗ ดำเนินงานวิจัยในหัวข้อ “การพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕” ในการนี้ ทางโครงการได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูล และได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากกรรมการที่ปรึกษาไว้ชั้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้นมีความครอบคลุมเนื้อหาวิชาแนวปฏิบัติและสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน ในฐานะผู้เชี่ยวชาญ ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็น เพื่อการปรับปรุงเครื่องมือการวิจัย

หากท่านต้องการรายละเอียดเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ แม่ชีประครอง งามชัยภูมิ โทร. ๐๘ ๑๕๑๔๖๒๘๗ หรือ E-mail: prakrong.nga@mbu.ac.th ซึ่งเป็นผู้ทำการสัมภาษณ์และประสานงานโครงการวิจัย หรือติดต่อ นางสาวเบญญาภา เพิ่มบุญ โทร. ๐๙๕ ๖๔๗๖๒๓๘ หรือ E-mail: Benyapha.mbc@gmail.com ทางโครงการวิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งจักได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี จึงขอขอบพระคุณ

จึงนมัสการมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอนมัสการด้วยความเคารพ

(นางสาวเบญญาภา เพิ่มบุญ)
อาจารย์/หัวหน้าโครงการวิจัย
วิทยาลัยศาสนศาสตร์นครราชสีมา

ภาคผนวก ค
ผลการวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ

ผลการตรวจสอบ IOC ของผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน
แบบประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้
(Active Learning & Innovation) จำนวน 5 ข้อ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	ผชช. 1	ผชช. 2	ผชช. 3	ผชช. 4	ผชช. 5	ผลรวม (∑R)	ค่า IOC	แปลผล
แผนที่ 1: มรดกทางวัฒนธรรม	4	5	5	5	5	24	0.96	ใช้ได้
แผนที่ 2: พุทธกิจสำคัญ	5	5	5	5	5	25	1.00	ใช้ได้
แผนที่ 3: ชาดกและข้อคิด	5	5	5	5	5	25	1.00	ใช้ได้
แผนที่ 4: ศาสนิกชนตัวอย่าง	5	5	5	5	5	25	1.00	ใช้ได้
แผนที่ 5: พระรัตนตรัย/ไตรสิกขา	5	5	4	5	4	23	0.92	ใช้ได้

ผลการตรวจสอบ IOC ของผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน
แบบประเมินทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม
(Creative and Innovative Skills)

รายละเอียดข้อคำถาม	**คนที่ 1**	**คนที่ 2**	**คนที่ 3**	**คนที่ 4**	**คนที่ 5**	**∑R**	**ค่า IOC**	**ผลการพิจารณา**
สถานการณ์ที่ 1: ความขัดแย้งในชั้นเรียน								
1.1 ความคิดริเริ่ม/หลากหลาย	1	1	1	1	0	4	0.80	ใช้ได้
1.2 ความคิดยืดหยุ่น	1	0	1	1	1	4	0.80	ใช้ได้
1.3 ความคิดละเอียดลออ	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
1.4 การประยุกต์ใช้/นวัตกรรม	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
สถานการณ์ที่ 2: การจัดการสิ่งแวดล้อม								
2.1 ความคิดริเริ่ม/หลากหลาย	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
2.2 ความคิดยืดหยุ่น	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
2.3 ความคิดละเอียดลออ	1	1	0	1	1	4	0.80	ใช้ได้
2.4 การประยุกต์ใช้/นวัตกรรม	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้

รายละเอียดข้อคำถาม	**คนที่ 1**	**คนที่ 2**	**คนที่ 3**	**คนที่ 4**	**คนที่ 5**	**ΣR**	**ค่า IOC**	**ผลการพิจารณา**
สถานการณ์ที่ 3: ชีวิตประจำวันและครอบครัว								
3.1 ความคิดริเริ่ม/หลากหลาย	0	1	1	1	1	4	0.80	ใช้ได้
3.2 ความคิดยืดหยุ่น	1	0	1	1	1	4	0.80	ใช้ได้
3.3 ความคิดละเอียดละออ	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
3.4 การประยุกต์ใช้/นวัตกรรม	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
ค่า IOC เฉลี่ยรวมทั้งฉบับ							**0.92**	**ใช้ได้ทั้งฉบับ**

ผลการตรวจสอบ IOC ของผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน
แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาโดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุก
เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
(ก่อน-หลังเรียน) จำนวน 50 ข้อ

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ						
	1	2	3	4	5	เฉลี่ย	แปลผล
1. มรดกทางวัฒนธรรมด้านสถาปัตยกรรมที่ชัดเจนที่สุด และแสดงถึงความศรัทธาในพระพุทธศาสนาของคนไทยคือสิ่งใด	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. ตลาดน้ำที่ใช้เป็นแหล่งค้าขายแลกเปลี่ยนสินค้า ข. บ้านเรือนไทยที่ใช้ไม้เป็นวัสดุหลัก ค. ศาลากลางจังหวัดที่เป็นอาคารสำหรับราชการ ง. พระปรางค์และเจดีย์ที่สร้างขึ้นเพื่อบรรจุพระบรมสารีริกธาตุ							
2. ประเพณีไทยใดที่ได้รับอิทธิพลจากพระพุทธศาสนาอย่างชัดเจน โดยมีการทำกิจกรรมที่เรียกว่า 'เวียนเทียน' ในวันสำคัญทางศาสนา	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. ประเพณีวันวิสาขบูชา ข. ประเพณีวันลอยกระทง ค. ประเพณีวันเข้าพรรษา ง. ประเพณีสงกรานต์							
3. คำศัพท์ภาษาไทยจำนวนมาก โดยเฉพาะคำศัพท์ทางศาสนาและวิชาการ ได้รับอิทธิพลโดยตรงมาจากภาษาใดที่ใช้บันทึกพระไตรปิฎก	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. ภาษาบาลีและสันสกฤต ข. ภาษาเขมร ค. ภาษาอังกฤษ ง. ภาษาจีน							
4. มรดกทางวัฒนธรรมด้านค่านิยมและจริยธรรมที่คนไทยยึดถือปฏิบัติ เช่น การดูแลพ่อแม่และผู้มี	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ						
	1	2	3	4	5	เฉลี่ย	แปลผล
พระคุณอย่างดี ตรงกับหลักธรรมในพระพุทธศาสนาข้อใดมากที่สุด							
ก. อิทธิบาท 4 (หลักแห่งความสำเร็จ) ข. สติปัญญา (ความรอบรู้) ค. พรหมวิหาร 4 (หลักแห่งความเมตตา) ง. ความกตัญญู (กตัญญูกตเวที)							
5. มรดกทางวัฒนธรรมด้านศิลปะที่ใช้เพื่อสื่อสารเรื่องราวในพระพุทธศาสนา ซึ่งเรามักพบเห็นในผนังของอุโบสถและวิหารคืออะไร	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. การประดิษฐ์เครื่องจักสาน ข. การแกะสลักลวดลายบนหน้าบัน ค. ภาพจิตรกรรมฝาผนัง ง. การปั้นพระพุทธรูปขนาดใหญ่							
6. การที่พระพุทธเจ้าบำเพ็ญเพียรอย่างหนักเพื่อบรรลุธรรม ตรัสรู้อนุตรสัมมาสัมโพธิญาณ จัดเป็นพุทธจริยาประเภทใด	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. ญาติอัตถจริยา ข. โลกัตถจริยา ค. โลกานุโลกจริยา ง. โลกอนัตถจริยา							
7. การที่พระพุทธเจ้าเสด็จไปแสดงธรรมโปรดพระพุทธบิดา พระนางยโสธรา และพระประยูรญาติของพระองค์ จัดอยู่ในพุทธจริยาประเภทใด	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. โลกัตถจริยา ข. ญาติอัตถจริยา ค. พุทธอัตถจริยา ง. พุทธกิจจริยา							
8. ข้อใดต่อไปนี้จัดเป็นพุทธจริยาในส่วนของโลกัตถจริยา	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ						
	1	2	3	4	5	เฉลี่ย	แปลผล
ก. ทรงบำเพ็ญเพียรจนตรัสรู้ ข. ทรงแสดงธรรมแก่คนธรรมดาและเทวดา ค. ทรงแสดงธรรมโปรดพระราหุล ง. ทรงดูแลพระสาวกที่อาพาธ							
9. โลกัตถจริยา คือการบำเพ็ญประโยชน์เพื่อใครเป็นหลัก	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. เพื่อตนเองให้บรรลุธรรม ข. เพื่อพระประยูรญาติ ค. เพื่อชาวโลกและสรรพสัตว์โดยทั่วไป ง. เพื่อพระสงฆ์ที่เป็นศิษย์เท่านั้น							
10. พุทธจริยาข้อใดที่พระพุทธเจ้าทรงปฏิบัติเป็นกิจสุดท้าย ในช่วงเช้าของการออกบิณฑบาตก่อนจะกลับมาฉันภัตตาหาร	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. อุปัฏฐากอัตถจริยา ข. พุทธัตถจริยา ค. ญาติอัตถจริยา ง. โลกัตถจริยา							
11. ในจูฬเสฏฐิชาดก เหตุการณ์ใดที่แสดงให้เห็นถึงความเฉลียวฉลาดของจูฬเสฏฐิในการเริ่มต้นสร้างฐานะ	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. การใช้ทรัพย์สมบัติที่บิดาทิ้งไว้ให้ ข. การทำงานหนักและประหยัดอดออม ค. การนำหนูตายไปแลกกับสิ่งของและต่อยอด ง. การขอความช่วยเหลือจากพระราชา							
12. จูฬเสฏฐิชาดก มุ่งสอนให้เห็นคุณธรรมในเรื่องใดมากที่สุด	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. ความซื่อสัตย์สุจริต ข. ความขยันอดทน ค. ความเฉลียวฉลาดในการหาโอกาส							

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ						
	1	2	3	4	5	เฉลี่ย	แปลผล
ง. ความรักความสามัคคีในหมู่คณะ							
13. ในวัณณาโรหชาดก ใครคือผู้ที่แสดงความมีเหตุผลและไม่หลงเชื่อข่าวลือที่ผิด ๆ	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. สุนัขจิ้งจอก ข. ราชสีห์ ค. พญานาค ง. พรานป่า							
14. ข้อคิดสำคัญที่ได้รับจากเรื่องวัณณาโรหชาดกคืออะไร	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. ความกล้าหาญนำมาซึ่งชัยชนะ ข. ต้องรู้จักไตร่ตรอง ไม่เชื่อตามคำพูดของผู้อื่นโดยง่าย ค. การให้อภัยเป็นสิ่งสำคัญที่สุด ง. การมีเพื่อนที่ดีจะช่วยให้พ้นภัย							
15. หากนักเรียนเป็นราชสีห์ในวัณณาโรหชาดกและได้ยินสุนัขจิ้งจอกใส่ร้ายพญานาค สิ่งที่ควรทำตามหลักความมีเหตุผลคืออะไร	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. โกรธและขับไล่พญานาคออกไปทันที ข. รับฟังความเห็นของสุนัขจิ้งจอกเท่านั้น ค. สอบสวนและไตร่ตรองข้อเท็จจริงก่อนตัดสินใจ ง. ไม่สนใจเรื่องราวและปล่อยให้สุนัขจิ้งจอกตัดสินใจแทน							
16. สมเด็จพระสังฆราช (สา ปุสฺสเทโส) ทรงเป็นสมเด็จพระสังฆราชพระองค์ที่เท่าใดแห่งกรุงรัตนโกสินทร์	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. องค์ที่ 6 ข. องค์ที่ 7 ค. องค์ที่ 8 ง. องค์ที่ 9							
17. สมเด็จพระสังฆราช (สา ปุสฺสเทโว) ทรงมีคุณูปการสำคัญต่อวงการพระพุทธศาสนาไทยในด้านใดโดดเด่นที่สุด	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ						
	1	2	3	4	5	เฉลี่ย	แปลผล
ก. การก่อตั้งมหาวิทยาลัยสงฆ์ ข. การริเริ่มการแปลพระไตรปิฎกเป็นภาษาไทย ค. การส่งพระธรรมทูตไปเผยแผ่ในต่างประเทศ ง. การปฏิรูปการศึกษาพระปริยัติธรรมและทรงเป็นผู้เชี่ยวชาญภาษาบาลี							
18. อาจารย์เสถียร โพธินันทะ เป็นที่รู้จักในฐานะผู้เชี่ยวชาญด้านใดมากที่สุด	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. การแพทย์แผนไทย ข. การสอนวิปัสสนากรรมฐาน ค. การศึกษาค้นคว้าประวัติศาสตร์พระพุทธศาสนา ง. การก่อตั้งโรงเรียนสอนพุทธศาสนาวันอาทิตย์							
19. ผลงานสำคัญที่ทำให้ อาจารย์เสถียร โพธินันทะ ได้รับการยกย่องในฐานะนักปราชญ์ทางพุทธศาสนาคืออะไร	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. การแต่งหนังสือพุทธประวัติฉบับเยาวชน ข. การแปลคัมภีร์อภิธรรมจากภาษาบาลี ค. การรวบรวมและเรียบเรียง ประวัติศาสตร์พระพุทธศาสนา ง. การประพันธ์บทสวดมนต์ทำนองสรภัญญะ							
20. แม้ว่าจะมีชีวิตฆราวาส แต่ทั้งสมเด็จพระสังฆราช (สา ปุสฺสเทโว) (ก่อนอุปสมบท) และอาจารย์เสถียร โพธินันทะ มีสิ่งที่เหมือนกันในด้านคุณธรรมใด	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. ความกล้าหาญในการออกรบ ข. ความสามารถด้านการค้าขาย ค. ความใฝ่รู้และเป็นเลิศด้านการศึกษาและภาษาบาลี ง. ความเชี่ยวชาญด้านการเกษตร							

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ						
	1	2	3	4	5	เฉลี่ย	แปลผล
21. พระไตรปิฎกมีความสำคัญต่อพุทธศาสนิกชนอย่างไร	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. เป็นตำราสอนการทำอาหารและยารักษาโรคโบราณ ข. เป็นคัมภีร์รวบรวมคำสั่งสอนของพระพุทธเจ้าทั้งหมด ค. เป็นหนังสือรวบรวมบทกวีและนิทานพื้นบ้าน ง. เป็นบันทึกเรื่องราวการปกครองประเทศในสมัยโบราณ							
22. คำว่า 'พระไตรปิฎก' หมายถึง 'ตะกร้า 3 ใบ' ข้อใดคือส่วนประกอบหลักทั้ง 3 ส่วนนี้อย่างถูกต้อง	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. พุทธปิฎก, ธรรมปิฎก, สังฆปิฎก ข. มรรคปิฎก, ผลปิฎก, นิพพานปิฎก ค. ศีลปิฎก, ทานปิฎก, ภาวนาปิฎก ง. วินัยปิฎก, สุตตันตปิฎก, อภิธรรมปิฎก							
23. พระไตรปิฎกส่วนใดที่รวบรวม กฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ที่พระสงฆ์และสามเณรต้องประพฤติปฏิบัติ	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. วินัยปิฎก ข. ชาดกปิฎก ค. สุตตันตปิฎก ง. อภิธรรมปิฎก							
24. พระธรรมเทศนาคำสั่งสอน หรือเรื่องราวต่าง ๆ ที่พระพุทธเจ้าและพระสาวกสำคัญได้แสดงไว้ถูกจัดรวมอยู่ในปิฎกส่วนใด	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. อภิธรรมปิฎก ข. สุตตันตปิฎก ค. วินัยปิฎก ง. ปัญญาปิฎก							
25. พระพุทธเจ้าทรงตรัสว่า หลังจากที่พระองค์ปรินิพพานแล้ว สิ่งใดจะเป็นพระศาสดาแทนพระองค์	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ						
	1	2	3	4	5	เฉลี่ย	แปลผล
ก. สังฆราชองค์ใหม่ที่จะปกครองคณะสงฆ์ ข. พระมหากษัตริย์ผู้ทรงทำนุบำรุงศาสนา ค. พระพุทธรูปขนาดใหญ่ในวัดสำคัญ ง. พระธรรมและพระวินัย (ซึ่งอยู่ในพระไตรปิฎก)							
26. พระรัตนตรัย คือแก้วอันประเสริฐ 3 ประการ ได้แก่สิ่งใดบ้าง	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. พระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์ ข. ศีล สมาธิ ปัญญา ค. พระมหากษัตริย์ ชาติ ศาสนา ง. พระอินทร์ พระพรหม พระศิว							
27. การที่พุทธศาสนิกชนกล่าวคำว่า 'พุทโธ เม นาโถ' มีความหมายว่าอย่างไร	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. พระธรรมเป็นที่พึ่งของข้าพเจ้า ข. พระสงฆ์เป็นที่พึ่งของข้าพเจ้า ค. พระพุทธเจ้าเป็นที่พึ่งของข้าพเจ้า ง. การทำความดีคือที่พึ่งของข้าพเจ้า							
28. ไตรสิกขา คือหลักการศึกษาและฝึกฝนตนเอง 3 ด้าน ข้อใดคือส่วนประกอบของไตรสิกขาที่ถูกต้อง	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. ทาน ศีล ภาวนา ข. อนิจจัง ทุกขัง อนัตตา ค. ศีล สมาธิ ปัญญา ง. โลกธรรม 8							
29. การฝึกฝนตนเองในส่วนของสมาธิ ตามหลักไตรสิกขา มุ่งเน้นพัฒนาด้านใด	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. การทำความเข้าใจหลักธรรมอย่างลึกซึ้ง ข. การสำรวมกาย วาจา ให้เรียบร้อย ค. การตั้งมั่นของจิตใจ ไม่ให้ฟุ้งซ่าน ง. การให้ทานและช่วยเหลือผู้อื่น							

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ						
	1	2	3	4	5	เฉลี่ย	แปลผล
30. หากนักเรียนตั้งใจว่าจะ รักษาศีล 5 ให้บริสุทธิ์ตลอดสัปดาห์ การปฏิบัตินี้จัดเป็นการฝึกฝนตนเองในข้อใดของไตรสิกขา	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. ปัญญา (ความรู้) ข. ศีล (ความประพฤติ) ค. สมาธิ (ความตั้งใจมั่น) ง. ทาน (การบริจาค)							
31. สุภาษิตที่ว่า 'วิริเยน ทุกฺขมจฺเจติ' มีความหมายตรงกับข้อใด	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. ความดีงามนำมาซึ่งความสุข ข. ความสามัคคีทำให้งานสำเร็จ ค. ปัญญาเป็นเครื่องส่องสว่างในโลก ง. คนจะล่วงทุกข์ได้เพราะความเพียร							
32. สถานการณ์ใดที่แสดงให้เห็นถึงการใช้หลักธรรม 'วิริเยน ทุกฺขมจฺเจติ' ในการดำเนินชีวิต	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. สมศรีพยายามฝึกซ้อมว่ายน้ำอย่างหนัก แม้จะเคยแพ้การแข่งขันมาก่อน ข. ดำนับถือศาสนาและไปทำบุญที่วัดทุกวันหยุด ค. มานะใช้เงินที่พ่อแม่ให้ไปซื้อของเล่นทั้งหมด ง. แดงคอยช่วยเหลือเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่ยากจนอยู่เสมอ							
33. สุภาษิตที่ว่า 'ปญฺญา โลกสฺมิ ปชฺโชโต' มีความหมายเน้นคุณธรรมใดมากที่สุด	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. ปัญญา ข. ความเพียร ค. ความซื่อสัตย์ ง. ความมีระเบียบ							
34. ประโยชน์ที่สำคัญที่สุดของการใช้ปัญญาในชีวิตประจำวันตามหลัก 'ปญฺญา โลกสฺมิ ปชฺโชโต' คืออะไร	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. ช่วยให้เราสามารถท่องจำบทเรียนต่าง ๆ ได้อย่างแม่นยำ							

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ						
	1	2	3	4	5	เฉลี่ย	แปลผล
ข. ช่วยให้เราสามารถทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนได้สนุกสนาน ค. ช่วยให้เราสามารถตัดสินใจถูกต้องและแก้ปัญหาต่าง ๆ อย่างมีเหตุผล ง. ช่วยให้เราสามารถทำความสะอาดบ้านเรือนได้รวดเร็วขึ้น							
35. สุภาษิตทั้งสองเรื่องมีความสัมพันธ์กันอย่างไรในการบรรลุเป้าหมายของชีวิตที่ดี	+1	+1	+1	+1	0	0.8	นำไปใช้ได้
ก. ความเพียรจะทำให้ประสบความสำเร็จได้ โดยไม่ต้องมีปัญญาช่วยคิด ข. ปัญญากับความเพียรเป็นสิ่งที่ตรงข้ามกัน ไม่สามารถใช้ร่วมกันได้ ค. ปัญญาสำคัญกว่าความเพียร หากไม่มีปัญญาก็ไม่จำเป็นต้องเพียร ง. ปัญญาช่วยนำทางให้เพียรถูกทาง และความเพียรช่วยให้ปัญญาเกิดผลสำเร็จ							
36. ข้อใดคือความหมายของสติที่ถูกต้องที่สุดในการบริหารจิต	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. ความระลึกได้ถึงสิ่งที่ทำไปแล้วและสิ่งที่กำลังจะทำ ข. ความพยายามในการทำความดีอย่างต่อเนื่อง ค. ความตั้งใจมั่นแน่วแน่ไม่วอกแวก ง. ความรู้ความเข้าใจอย่างแจ่มแจ้งในสิ่งต่าง ๆ							
37. การทำสมาธิตามหลักพุทธศาสนามุ่งเน้นพัฒนาคุณธรรมด้านใด	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. การควบคุมจิตใจให้แน่วแน่และไม่ฟุ้งซ่าน ข. การสร้างความร่ำรวยให้แก่ตนเอง ค. การมีเมตตาต่อสัตว์โลก ง. การปฏิบัติตามกฎระเบียบของสังคม							

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ						
	1	2	3	4	5	เฉลี่ย	แปลผล
38. เมื่อจิตสงบและตั้งมั่นด้วยสมาธิแล้ว จะทำให้เกิดสิ่งใดตามมาเป็นลำดับต่อไป	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. ความหลง ข. ความโลภ ค. ความโกรธ ง. ปัญญา							
39. การมีสัมปชัญญะ (ความรู้ตัว) มีความสัมพันธ์กับสติ อย่างไร	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. ทั้งสองคำมีความหมายเดียวกัน ไม่มีความแตกต่างกัน ข. สติคือความระลึกได้ สัมปชัญญะคือความรู้ตัวว่ากำลังทำสิ่งนั้น ๆ เพื่อจุดประสงค์อะไร ค. สัมปชัญญะคือความโกรธ ส่วนสติคือความเมตตา ง. สติคือความรู้ตัวว่ากำลังทำอะไรอยู่ สัมปชัญญะคือความระลึกได้ถึงสิ่งที่ทำไปแล้ว							
40. นักเรียนตั้งใจฟังครูสอนอย่างจดจ่อ โดยพยายามทำความเข้าใจเนื้อหาจนเกิดความรู้แจ้งเห็นจริง การกระทำของนักเรียนนี้เกี่ยวข้องกับการพัฒนาในด้านใดบ้าง	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. สติและศรัทธา ข. ศีลและทาน ค. สมาธิและปัญญา ง. ศรัทธาและความเมตตา							
41. การเจริญสติในอิริยาบถเดินที่ถูกวิธีคือข้อใด	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. เดินให้เร็วที่สุดเพื่อฝึกความว่องไว ข. เดินก้าวสั้น ๆ และนับก้าวอยู่ในใจ ค. เดินอย่างช้า ๆ และรับรู้การยก เหยียบ และย่างเท้า ง. เดินคิดถึงเรื่องราวที่ต้องทำในวันพรุ่งนี้							

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ						
	1	2	3	4	5	เฉลี่ย	แปลผล
42. การฝึกเจริญสติสัมปชัญญะในทุกอิริยาบถ ยืน เดิน นั่ง นอน มีวัตถุประสงค์หลักเพื่ออะไร	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. เพื่อทำให้ร่างกายแข็งแรงและไม่เจ็บป่วย ข. เพื่อให้จิตใจอยู่กับปัจจุบัน ไม่ฟุ้งซ่านไปในอดีตหรืออนาคต ค. เพื่อให้เพื่อน ๆ เห็นว่าเราเป็นคนดีและน่าเชื่อถือ ง. เพื่อให้มีความรู้ความจำดีขึ้นในการเรียน							
43. เมื่อนักเรียนกำลังนั่งเรียนหนังสืออยู่ ควรบริหารจิตให้มีสติด้วยวิธีใดที่เหมาะสมที่สุด	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. นั่งคิดถึงอาหารกลางวันเพื่อผ่อนคลาย ข. นั่งพิจารณาว่าร่างกายกำลังนั่งอยู่ และตั้งใจฟังครูสอน ค. นั่งอ่านหนังสือเล่มอื่นไปด้วยเพื่อใช้เวลาให้คุ้มค่า ง. นั่งหลับตาทำสมาธิโดยไม่สนใจการเรียน							
44. ข้อใดแสดงให้เห็นว่า ดวงแก้ว กำลังเจริญสติในอิริยาบถ นอน	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. ดวงแก้วนอนหลับทันทีที่หัวถึงหมอน ข. ดวงแก้วนอนคิดถึงเรื่องสนุกที่ได้ทำวันนี้ ค. ดวงแก้วนอนทบทวนบทเรียนที่ยังไม่เข้าใจ ง. ดวงแก้วนอนกำหนดรู้ลมหายใจเข้าออกจนกระทั่งหลับไป							
45. หากเราขาดสติในขณะที่กำลังทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การเดิน จะเกิดผลเสียตามมาอย่างไร	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. ทำให้เรามีความสุขกับปัจจุบันมากขึ้น ข. ทำให้เราสามารถคิดวางแผนการทำงานได้ดีขึ้น ค. อาจทำให้เกิดอุบัติเหตุหรือทำกิจกรรมผิดพลาดได้ง่าย							

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ						
	1	2	3	4	5	เฉลี่ย	แปลผล
ง. ทำให้เรามีร่างกายที่แข็งแรงและกระฉับกระเฉง							
46. โอวาท 3 ซึ่งเป็นหัวใจของพระพุทธศาสนาประกอบด้วยหลักธรรมสำคัญกี่ประการ	+1	+1	0	+1	+1	0.8	นำไปใช้ได้
ก. 4 ประการ ข. 5 ประการ ค. 2 ประการ ง. 3 ประการ							
47. การงดเว้นจากการทำความชั่วทั้งปวง (สัพพะปาปัสสะ อะกะระณัง) สอดคล้องกับการปฏิบัติในเรื่องใดมากที่สุด	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. การรักษาศีล 5 ให้บริสุทธิ์ ข. การมีน้ำใจและให้ความช่วยเหลือผู้อื่น ค. การทำสมาธิเพื่อให้จิตใจสงบ ง. การศึกษาธรรมะจากพระไตรปิฎก							
48. ข้อใดคือการปฏิบัติตนตามหลักการทำความดีให้ถึงพร้อม (กุสลัสสูปสัมปทา) ในชีวิตประจำวัน	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. การใส่ร้ายเพื่อนเพราะอิจฉาผลการเรียน ข. การตั้งใจเรียนและนำอาหารไปบริจาคให้ผู้ยากไร้ ค. การนอนพักผ่อนอย่างเพียงพอทุกวัน ง. การควบคุมอารมณ์ไม่ให้โกรธเพื่อน							
49. ข้อใดเป็นวิธีการปฏิบัติเพื่อให้บรรลุหลัก การทำจิตใจให้บริสุทธิ์ผ่องใส (สจิตตะปะริโยทะปะนัง)	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้
ก. การพูดจาไพเราะและไม่โกหก ข. การให้ความเคารพต่อผู้ใหญ่ด้วยการไหว้ ค. การฝึกสมาธิและการเจริญสติอย่างสม่ำเสมอ ง. การมีรายได้จากการทำงานที่สุจริต							
50. พระพุทธเจ้าทรงแสดงโอวาท 3 ให้แก่พุทธบริษัทในวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาใด	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	นำไปใช้ได้

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ						
	1	2	3	4	5	เฉลี่ย	แปลผล
ก. วันเข้าพรรษา ข. วันอาสาฬหบูชา ค. วันมาฆบูชา ง. วันวิสาขบูชา							

ภาคผนวก ง
ผลการหาค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือ (Try Out)

ผลการหาค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือ (Try Out)

ผลการคัดเลือกข้อสอบ 50 ข้อ เพื่อนำไปจัดเป็นเครื่องมือวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม วิชาพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 28 คน

จากการนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพระพุทธศาสนา จำนวน 50 ข้อ ไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 28 คน เพื่อวิเคราะห์หาคุณภาพเครื่องมือรายข้อ พบว่า แบบทดสอบมีค่าความยาก-ง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.25 ถึง 0.71 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.18 ถึง 0.54

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้คัดเลือกข้อสอบที่มีคุณภาพดีตามเกณฑ์มาตรฐาน (ค่า p อยู่ระหว่าง 0.20–0.80 และค่า r ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป) ไว้ใช้เป็นเครื่องมือจริงในการเก็บข้อมูลวิจัย โดยข้อที่พบว่าต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐาน (เช่น ข้อที่ 21 ที่มีค่าอำนาจจำแนก r = 0.18) ผู้วิจัยได้ดำเนินการตัดทิ้งหรือปรับปรุงแก้ไขตัวเลือกลวงให้มีความชัดเจนเหมาะสมยิ่งขึ้นก่อนนำไปจัดพิมพ์เป็นแบบทดสอบฉบับจริง

ข้อที่	ตอบถูก (คน)	ตอบผิด (คน)	ค่าความยาก-ง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ประเมินคุณภาพข้อสอบ	แนวทางการปรับปรุง
1	12	16	0.43	0.36	คุณภาพดี	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
2	8	20	0.29	0.21	ค่อนข้างยาก	ควรปรับถ้อยคำในตัวเลือกกวนให้ชัดเจนขึ้น
3	14	14	0.50	0.43	คุณภาพดีมาก	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
4	17	11	0.61	0.50	คุณภาพดีมาก	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้

ข้อที่	ตอบถูก (คน)	ตอบผิด (คน)	ค่าความยาก-ง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ประเมินคุณภาพข้อสอบ	แนวทางการปรับปรุง
5	20	8	0.71	0.43	ค่อนข้างง่าย	สามารถนำไปใช้ได้ (เหมาะเป็นข้อเปิดใจ)
6	11	17	0.39	0.29	คุณภาพดี	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
7	9	19	0.32	0.25	คุณภาพดี	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
8	15	13	0.54	0.46	คุณภาพดีมาก	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
9	16	12	0.57	0.50	คุณภาพดีมาก	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
10	12	16	0.43	0.36	คุณภาพดี	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
11	17	11	0.61	0.50	คุณภาพดีมาก	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
12	18	10	0.64	0.54	คุณภาพดีมาก	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้

ข้อที่	ตอบถูก (คน)	ตอบผิด (คน)	ค่าความยาก-ง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ประเมินคุณภาพข้อสอบ	แนวทางการปรับปรุง
13	8	20	0.29	0.21	ค่อนข้างยาก	ปรับปรุงคำชี้แจงโจทย์ให้เข้าใจง่ายขึ้น
14	8	20	0.29	0.21	ค่อนข้างยาก	ปรับปรุงคำชี้แจงโจทย์ให้เข้าใจง่ายขึ้น
15	13	15	0.46	0.39	คุณภาพดี	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
16	16	12	0.57	0.50	คุณภาพดีมาก	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
17	9	19	0.32	0.25	คุณภาพดี	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
18	14	14	0.50	0.43	คุณภาพดีมาก	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
19	11	17	0.39	0.29	คุณภาพดี	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
20	13	15	0.46	0.39	คุณภาพดี	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้

ข้อที่	ตอบถูก (คน)	ตอบผิด (คน)	ค่าความยาก-ง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ประเมินคุณภาพข้อสอบ	แนวทางการปรับปรุง
21	7	21	0.25	0.18	ยากเกินไป/จำแนกต่ำ	ควรตัดทิ้ง หรือปรับตัวเลือกลวงใหม่หมด
22	15	13	0.54	0.46	คุณภาพดีมาก	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
23	14	14	0.50	0.43	คุณภาพดีมาก	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
24	10	18	0.36	0.29	คุณภาพดี	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
25	12	16	0.43	0.36	คุณภาพดี	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
26	8	20	0.29	0.21	ค่อนข้างยาก	ปรับถ้อยคำภาษาให้กระชับขึ้น
27	13	15	0.46	0.39	คุณภาพดี	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
28	9	19	0.32	0.25	คุณภาพดี	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้

ข้อที่	ตอบถูก (คน)	ตอบผิด (คน)	ค่าความยาก-ง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ประเมินคุณภาพข้อสอบ	แนวทางการปรับปรุง
29	15	13	0.54	0.46	คุณภาพดีมาก	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
30	12	16	0.43	0.36	คุณภาพดี	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
31	10	18	0.36	0.29	คุณภาพดี	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
32	14	14	0.50	0.43	คุณภาพดีมาก	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
33	17	11	0.61	0.50	คุณภาพดีมาก	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
34	13	15	0.46	0.39	คุณภาพดี	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
35	11	17	0.39	0.29	คุณภาพดี	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
36	10	18	0.36	0.29	คุณภาพดี	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้

ข้อที่	ตอบถูก (คน)	ตอบผิด (คน)	ค่าความยาก-ง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ประเมินคุณภาพข้อสอบ	แนวทางการปรับปรุง
37	15	13	0.54	0.46	คุณภาพดีมาก	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
38	12	16	0.43	0.36	คุณภาพดี	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
39	16	12	0.57	0.50	คุณภาพดีมาก	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
40	13	15	0.46	0.39	คุณภาพดี	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
41	14	14	0.50	0.43	คุณภาพดีมาก	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
42	11	17	0.39	0.29	คุณภาพดี	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
43	10	18	0.36	0.29	คุณภาพดี	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
44	15	13	0.54	0.46	คุณภาพดีมาก	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้

ข้อที่	ตอบถูก (คน)	ตอบผิด (คน)	ค่าความยาก-ง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ประเมินคุณภาพข้อสอบ	แนวทางการปรับปรุง
45	14	14	0.50	0.43	คุณภาพดีมาก	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
46	17	11	0.61	0.50	คุณภาพดีมาก	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
47	12	16	0.43	0.36	คุณภาพดี	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
48	16	12	0.57	0.50	คุณภาพดีมาก	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
49	14	14	0.50	0.43	คุณภาพดีมาก	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้
50	11	17	0.39	0.29	คุณภาพดี	สามารถนำไปใช้จัดพิมพ์ในเล่มจริงได้

การประเมินหาประสิทธิภาพกลุ่มตัวอย่าง โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว ชั้น ป.5 จำนวน 17 คน แสดงการเปรียบเทียบ**ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน**ก่อน-หลังเรียน โดยการใช้กิจกรรมเรียนรู้เชิงรุก

คนที่	**ก่อนเรียน**	**หลังเรียน**	**คะแนนพัฒนา**	
			D	**D^2**
1	21	23	2	4
2	19	27	8	64
3	28	31	3	9
4	30	35	5	25
5	24	36	12	144
6	28	38	10	100
7	30	42	12	144
8	33	39	6	36
9	25	44	19	361
10	27	35	8	64
11	30	36	6	36
12	25	30	5	25
13	31	39	8	64
14	26	32	6	36
15	27	38	11	121
16	29	35	6	36
17	28	40	12	144

การประเมินหาประสิทธิภาพกลุ่มตัวอย่าง โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว ชั้น ป.5 จำนวน 17 คน แสดงการเปรียบเทียบ**ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม** ก่อน-หลังเรียน โดยการใช้กิจกรรมเรียนรู้เชิงรุก

คนที่	**ก่อนเรียน**	**หลังเรียน**	**คะแนนพัฒนา**	
			D	**D^2**
1	38	44	6	36
2	28	30	2	4
3	35	39	4	16
4	30	35	5	25
5	37	40	3	9
6	36	41	5	25
7	30	33	3	9
8	30	30	0	0
9	34	39	5	25
10	26	32	6	36
11	31	39	8	64
12	37	40	3	9
13	34	39	5	25
14	22	30	8	64
15	33	36	3	9
16	35	39	4	16
17	28	38	10	100

ภาคผนวก จ
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รหัสวิชา ส 15101 รายวิชา พระพุทธศาสนา
โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว ระดับชั้น ประถมศึกษาที่ 5
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความสำคัญของพระพุทธศาสนา จำนวน 2 คาบ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง มรดกทางวัฒนธรรมของชาติไทย จำนวน 1 คาบ
ผู้สอน นางสาวเบญญาภา เพิ่มบุญ และคณะ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569
สอนวันที่ 13 กรกฎาคม พ.ศ. 2569 เวลา 12.30 น. – 13.30 น.

---

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ส 1.1 รู้และเข้าใจประวัติ ความสำคัญ ศาสดา หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือและศาสนาอื่น มีศรัทธาที่ถูกต้อง ยึดมั่นและปฏิบัติตามหลักธรรมเพื่ออยู่ร่วมกันอยู่อย่างสันติสุข

2. ตัวชี้วัดชั้นปี

ส 1.1 ป. 5/1 วิเคราะห์ความสำคัญของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือในฐานะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมและหลักในการพัฒนาชาติไทย

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 นักเรียนสามารถจำแนกและอธิบายความหมายของมรดกทางวัฒนธรรมที่ได้จากพระพุทธศาสนาออกเป็น 2 ด้าน คือ รูปธรรม และ จิตใจ

3.2 นักเรียนสามารถใช้ทักษะการคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบและประดิษฐ์ "สื่อสร้างสรรค์ 2 มรดก" เพื่อนำเสนอการเปรียบเทียบมรดกทั้งสองด้านได้อย่างแปลกใหม่

3.3 นักเรียนเห็นคุณค่าและความสำคัญของมรดกทางวัฒนธรรมที่ได้รับจากพระพุทธศาสนา

4. สาระสำคัญ

พระพุทธศาสนาเป็นรากฐานสำคัญของวัฒนธรรมไทย โดยสร้างสรรค์มรดกสำคัญ 2 ด้าน คือ 1) มรดกทางด้านรูปธรรม (สิ่งที่จับต้องได้ เช่น โบราณสถาน, ศิลปะ, ประเพณี) และ 2) มรดกทางด้านจิตใจ (สิ่งที่จับต้องไม่ได้ เช่น หลักธรรม, มารยาท, ความเมตตา)

5. สาระการเรียนรู้

ความสำคัญของพระพุทธศาสนา

1) พระพุทธศาสนาเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติไทย

- มรดกทางด้านรูปธรรม
- มรดกทางด้านจิตใจ

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

6.1 ความสามารถในการสื่อสาร

6.2 ความสามารถในการคิด

6.3 ความสามารถในการแก้ปัญหา

6.4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6.5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

7.1 รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์

7.2 ใฝ่เรียนรู้

7.3 มุ่งมั่นในการทำงาน

7.4 รักความเป็นไทย

8. ชิ้นงาน/ภาระงาน

ชิ้นงาน/ผลงานของนักเรียน

9. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ (10 นาที): สำรวจ "สิ่งที่ได้จากวัด"

1. ครูสร้างบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนเกิดความศรัทธาเลื่อมใสในพระรัตนตรัยที่เหมาะสม เช่น นำนักเรียนไปเรียนที่ห้องประชุม ห้องจริยธรรม สนามหญ้าใต้ร่มไม้ ที่วัด ก่อนเรียนให้นักเรียนไหว้พระสวดมนต์ นั่งสมาธิ และแผ่เมตตา

2. ครูแจ้งตัวชี้วัดชั้นปี และจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ

3. คำถามกระตุ้น: ครูถามนักเรียนว่า "เวลาไปวัด เราเห็นอะไรบ้าง และอะไรคือสิ่งที่เรา 'รู้สึก' หรือ 'ได้เรียนรู้' จากวัดบ้าง"

4. กิจกรรม "แยกประเภท": ครูนำบัตรภาพมรดกทางศาสนาออกมา 5-6 ภาพ ให้นักเรียนช่วยกันจำแนกว่าสิ่งใดคือ "สิ่งที่จับต้องได้ (รู้ปธรรม)" และสิ่งใดคือ "สิ่งที่จับต้องไม่ได้ (จิตใจ)"

ตัวอย่าง: พระพุทธรูป (รู้ปธรรม), การสวดมนต์ (จิตใจ), การไหว้ (รูปธรรมและจิตใจ)

5. ครูสรุปว่าสิ่งเหล่านี้คือ มรดกทางวัฒนธรรม ที่พระพุทธศาสนามอบให้คนไทย

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน (40 นาที): "สื่อสร้างสรรค์ 2 มรดก"

6. ทำความเข้าใจมรดก 2 ด้าน (15 นาที):

1) ครูอธิบายรายละเอียดของมรดกทางวัฒนธรรม 2 ด้าน พร้อมยกตัวอย่างเพิ่มเติม

- มรดกรูปธรรม: สถาปัตยกรรม (อุโบสถ), ประติมากรรม (พระพุทธรูป), ภาษา (ตัวอักษรไทยบางส่วน)

- มรดกจิตใจ: หลักธรรม (ศีล 5), มารยาท (ความอ่อนน้อม), ความเมตตา, ความสามัคคี

2) กิจกรรม "นวัตกรรมเปรียบเทียบคุณค่า" (25 นาที):

- นักเรียนแบ่งกลุ่ม (กลุ่มละ 4 คน) และได้รับมอบหมายให้ ออกแบบสื่อสร้างสรรค์ 2 มรดก โดยใช้การเปรียบเทียบที่แปลกใหม่

- โจทย์เชิงนวัตกรรม: ให้นักเรียนเลือกวัสดุที่มีมาสร้างชิ้นงานที่แสดงความเชื่อมโยงหรือความแตกต่าง ของมรดก 2 ด้านนี้ โดยชิ้นงานต้องมีองค์ประกอบหลักดังนี้:

ส่วนที่ 1: มรดกรูปธรรม (ใช้สัญลักษณ์ที่สื่อถึงสิ่งที่มองเห็น)

ส่วนที่ 2: มรดกจิตใจ (ใช้สัญลักษณ์ที่สื่อถึงสิ่งที่เป็นนามธรรม/ความรู้สึก)

รูปแบบการนำเสนอ (Creative Format) ต้องนำเสนอในรูปแบบที่ไม่ใช่โปสเตอร์ธรรมดา เช่น "โมบายแห่งมรดก" (ห้อย 2 ส่วนเข้าด้วยกัน) หรือ "หน้าต่างคู่" (วาดภาพ 2 ภาพที่เปิด-ปิดเปรียบเทียบกัน) หรือ "สองมือแห่งธรรม" (ใช้สัญลักษณ์มือ)

- กลุ่มระดมสมองและลงมือประดิษฐ์ชิ้นงาน

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป (10 นาที): นำเสนอแนวคิด

7. นำเสนอผลงาน: ครูสุ่มนักเรียน 2-3 กลุ่ม ให้ออกมานำเสนอ "สื่อสร้างสรรค์ 2 มรดก"

8. วิเคราะห์ความสร้างสรรค์: กลุ่มที่นำเสนอต้องอธิบายถึงรูปแบบ (Format) ที่สร้างสรรค์และสัญลักษณ์ที่ใช้สื่อถึงมรดกแต่ละด้านอย่างมีเหตุผล

9. สรุปเนื้อหา: ครูและนักเรียนสรุปย้ำว่า มรดกที่สำคัญที่สุดคือ มรดกทางด้านจิตใจ ซึ่งเป็นรากฐานของการดำรงชีวิตอย่างมีความสุขและยั่งยืน

10. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1) กระดาษวาดภาพ หรือกระดาษ A4 สองแผ่นต่อกลุ่ม

2) สี, กรรไกร, กาว หรือวัสดุที่ใช้ประดิษฐ์ง่าย ๆ

3) บัตรภาพมรดกทางศาสนา (เช่น วัด, การไหว้, การนั่งสมาธิ)

4) แบบประเมินชิ้นงาน "สื่อสร้างสรรค์ 2 มรดก"

11. การวัดผลและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนสามารถจำแนกและอธิบายความหมายของมรดกทางวัฒนธรรมที่ได้จากพระพุทธศาสนาออกเป็น 2 ด้าน คือ รูปธรรม และจิตใจ	การตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาในชิ้นงาน "สื่อสร้างสรรค์ 2 มรดก"	แบบตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา	นักเรียนสามารถจำแนกและให้ตัวอย่างมรดกทั้ง 2 ด้าน (รู้ปธรรมและจิตใจ) ในชิ้นงานหรือการตอบคำถามได้อย่างถูกต้องและชัดเจนครบถ้วน 80% ขึ้นไป จึงจะถือว่า ผ่านเกณฑ์
2. นักเรียนสามารถใช้ทักษะการคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบและประดิษฐ์ "สื่อสร้างสรรค์ 2 มรดก" เพื่อนำเสนอการเปรียบเทียบมรดกทั้งสองด้านได้อย่างแปลกใหม่	ประเมินชิ้นงาน "สื่อสร้างสรรค์ 2 มรดก"	แบบประเมินชิ้นงานและนวัตกรรม (เน้นรู้บริกด้านความสร้างสรรค์และการสื่อความหมาย)	ด้านความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม: ชิ้นงานมีแนวคิดการนำเสนอหรือรู้ปแบบการเปรียบเทียบที่แปลกใหม่และสื่อความหมายชัดเจน อยู่ในระดับคุณภาพ "ดี" ขึ้นไป (ตามรู้บริก) จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์
3. นักเรียนเห็นคุณค่าและความสำคัญของมรดกทางวัฒนธรรมที่ได้รับจากพระพุทธศาสนา	การสังเกตพฤติกรรมขณะปฏิบัติกิจกรรม	แบบสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์และเจตคติ	นักเรียนแสดงความตั้งใจ ความรับผิดชอบในการทำงาน และแสดงความคิดเห็นที่สื่อถึงการเห็นคุณค่าของมรดกทางศาสนา อยู่ในระดับคุณภาพ "ดี" ขึ้นไป (ตาม

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
			รูบริก) จึงจะถือว่า ผ่านเกณฑ์

12. บันทึกหลังสอน

12.1 ผลการสอน

.....

.....

.....

12.2 ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

12.3 ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

(.....)

ครูผู้สอน

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

.....

(.....)

ครูพี่เลี้ยง

ความคิดเห็นผู้บริหาร

.....

.....

.....

.....

(.....)

ผู้อำนวยการ

1. แบบตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาชิ้นงาน "สื่อสร้างสรรค์ 2 มรดก"

คำชี้แจง: ให้ผู้ประเมินทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง เพื่อตรวจสอบว่าเนื้อหาและสัญลักษณ์ที่กลุ่มเลือกใช้มีความถูกต้องตามหลักการของพระพุทธศาสนาหรือไม่

กลุ่มที่: .....

ลำดับ	รายการตรวจสอบความถูกต้องทางเนื้อหา	ใช่ (2 คะแนน	ไม่ใช่ (0 คะแนน)	หลักฐาน/ ข้อเสนอแนะ
1	สัญลักษณ์ที่ใช้ในส่วน **"มรดกรูปธรรม"** มีความหมายและตัวอย่างที่ถูกต้องตามความเป็นจริง (เช่น วัด, เจดีย์, พระพุทธรูป, ภาษา)			
2	สัญลักษณ์ที่ใช้ในส่วน **"มรดกจิตใจ"** มีความหมายและตัวอย่างที่ถูกต้องตามหลักธรรม (เช่น ศีล, สมาธิ, ปัญญา, มารยาท, ความเมตตา)			
3	ชิ้นงานแสดงการแบ่งแยก/เปรียบเทียบมรดกทั้งสองด้าน **ได้อย่างชัดเจน** โดยไม่มีความสับสนในความหมายหลัก			
4	การสื่อความหมายโดยรวมของชิ้นงาน **ไม่ขัดแย้งกับหลักคำสอน** หรือหลักการพื้นฐานของพระพุทธศาสนา			
5	นวัตกรรม/สื่อสร้างสรรค์ที่ออกแบบ **ส่งเสริมการเห็นคุณค่า** และการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม			
รวมคะแนนที่ได้ (คะแนนเต็ม 10)				

เกณฑ์การประเมินความถูกต้องของเนื้อหา

1. เกณฑ์การให้คะแนนรายข้อ

คะแนน	เกณฑ์การพิจารณา
2	เนื้อหาและสัญลักษณ์ที่ใช้มีความ **ถูกต้อง สมเหตุสมผล และสอดคล้อง** กับความหมายของมรดกที่กำหนดไว้อย่างชัดเจน
0	เนื้อหาหรือสัญลักษณ์มีความ **คลาดเคลื่อน/ไม่ถูกต้อง** ตามหลักธรรม หรือมีความสับสนในการจำแนกประเภทมรดก

2. เกณฑ์การสรุปผลการประเมินรวม

เพื่อให้แน่ใจว่าการสร้างสรรค์ของนักเรียนอยู่บนพื้นฐานของความรู้ที่ถูกต้อง จึงควรกำหนดเกณฑ์การผ่านที่สูงสำหรับการประเมินด้านเนื้อหา

ช่วงคะแนนรวม	ระดับความถูกต้องของเนื้อหา	การตัดสินผล
9 - 10	**ถูกต้องสมบูรณ์**	**ผ่าน** (เนื้อหาถูกต้องเป็นเลิศ)
7 - 8	**ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่**	**ผ่าน** (เนื้อหามีความคลาดเคลื่อนเล็กน้อย แก้ไขได้ง่าย)
0 - 6	**ควรปรับปรุงด้านเนื้อหา**	**ไม่ผ่าน** (เนื้อหามีความคลาดเคลื่อนสำคัญ ต้องแก้ไขแนวคิด/สัญลักษณ์หลัก)

2. แบบประเมินชิ้นงานและนวัตกรรม "สื่อสร้างสรรค์ 2 มรดก"

คำชี้แจง: ให้ผู้ประเมิน (ครู/เพื่อน) พิจารณาผลงาน "สื่อสร้างสรรค์ 2 มรดก" ของกลุ่มและให้คะแนนตามระดับคุณภาพที่กำหนดในแต่ละด้าน

กลุ่มที่: .....

ลำดับ	รายการประเมิน (เน้นความคิดสร้างสรรค์และการสื่อความหมาย)	ระดับคุณภาพ (คะแนน)				น้ำหนัก (x)	คะแนนรวม (คะแนน x น้ำหนัก)
		4	3	2	1		
1	**ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของรูปแบบ (Creative Format)**					3	

ลำดับ	รายการประเมิน (เน้นความคิดสร้างสรรค์และการสื่อความหมาย)	ระดับคุณภาพ (คะแนน)				น้ำหนัก (x)	คะแนนรวม (คะแนน x น้ำหนัก)
		4	3	2	1		
	รูปแบบการนำเสนอ (โมบาย/หน้าต่างคู่/สองมือ ฯลฯ) มีความแปลกใหม่ โดดเด่น และแตกต่างจากงานปกติทั่วไป						
2	**การสื่อสารความหมายของมรดกจิตใจ (Abstract Communication)** *สัญลักษณ์ที่ใช้สามารถสื่อสาร "มรดกทางด้านจิตใจ" (นามธรรม) ได้อย่างชัดเจน น่าสนใจ และลึกซึ้ง*					3	
3	**การเปรียบเทียบและการเชื่อมโยง (Comparison and Linkage)** *ชิ้นงานแสดงความสัมพันธ์/เปรียบเทียบระหว่างมรดกรูปธรรมและจิตใจได้อย่างสมเหตุสมผล*					2	
4	**ความประณีตเรียบร้อยและองค์ประกอบศิลป์ (Craftsmanship and Design)** *ชิ้นงานมีความสวยงาม สะอาดตา และมีการจัดองค์ประกอบของภาพ/โมเดลอย่างเหมาะสม*					1	
รวมคะแนนที่ได้ (คะแนนเต็ม 4x9 = 36)							**[รวมคะแนน]**

เกณฑ์การให้คะแนน (Rubric) สำหรับชิ้นงาน

1. เกณฑ์การให้คะแนนรายด้าน (Rating Scale)

คะแนน	ระดับคุณภาพ	คำอธิบายโดยละเอียดสำหรับ ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของรู้ปแบบ (ข้อ 1)
4	**ดีมาก**	รูปแบบการนำเสนอมีความ**แปลกใหม่สูง** (Novelty) เป็นนวัตกรรมเชิงความคิดที่ยอดเยี่ยม และสามารถนำไปต่อยอดได้
3	**ดี**	รูปแบบมีความสร้างสรรค์และน่าสนใจ **แตกต่างจากแบบปกติ** และมีความคิดริเริ่มที่ชัดเจน
2	**พอใช้**	รูปแบบการนำเสนอค่อนข้างธรรมดา **แต่มีการปรับปรุง** หรือตกแต่งให้น่าสนใจ
1	**ควรปรับปรุง**	รูปแบบการนำเสนอเป็นแบบเดิม (เช่น โปสเตอร์ธรรมดา) และขาดความคิดริเริ่ม

2. เกณฑ์การสรุปผลการประเมินรวม

นักเรียนจะถือว่า **ผ่านเกณฑ์ทักษะ** เมื่อได้คะแนนรวมอยู่ในระดับ **"ดี" ขึ้นไป**

ช่วงคะแนนรวม	ระดับคุณภาพ	การตัดสินผล
31 - 36	**ดีมาก**	ผ่านเกณฑ์ (ยอดเยี่ยม)
24 - 30	**ดี**	ผ่านเกณฑ์
15 - 23	**พอใช้**	ไม่ผ่านเกณฑ์ (ต้องปรับปรุง)
ต่ำกว่า 15	**ควรปรับปรุง**	ไม่ผ่านเกณฑ์ (ต้องแก้ไขชิ้นงาน/แนวคิด

3. แบบสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์และเจตคติ (มรดกทางวัฒนธรรมจากพระพุทธศาสนา ป.5)

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่มขณะปฏิบัติกิจกรรม "สื่อสร้างสรรค์ 2 มรดก" และให้คะแนนตามระดับพฤติกรรมที่สังเกตได้ (โดยวงกลมล้อมรอบตัวเลขคะแนน)

กลุ่มที่/ชื่อ-สกุล นักเรียน: .....

ลำดับ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์/เจตคติ	ระดับคุณภาพ (คะแนน)			
		4	3	2	1
1	ความมุ่งมั่นในการทำงาน (ความตั้งใจและอดทน) *ตั้งใจและพยายามสร้างสรรค์ชิ้นงานจนสำเร็จตามเป้าหมายของกลุ่ม แม้จะพบอุปสรรค*				
2	ความรับผิดชอบและการทำงานร่วมกัน (ความมีวินัยและทำงานเป็นทีม) *แบ่งหน้าที่และปฏิบัติงานในส่วนของตนเองอย่างเรียบร้อยและทันเวลา*				
3	การยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น (การทำงานร่วมกัน) *เปิดใจรับฟังและให้เกียรติความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อนในการออกแบบนวัตกรรม*				
4	การเห็นคุณค่าของมรดกทางศาสนา (ด้าน A3: เห็นคุณค่า) *แสดงความเคารพต่อเนื้อหา/สัญลักษณ์ทางศาสนา และสื่อสารคุณค่าของมรดกอย่างภูมิใจ*				
5	ความใฝ่เรียนรู้ (ความกระตือรือร้น)				

ลำดับ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์/เจตคติ	ระดับคุณภาพ (คะแนน)			
		4	3	2	1
	กระตือรือร้นในการค้นคว้า/สอบถาม/หาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อเพิ่มความสร้างสรรค์ให้ชิ้นงาน				
รวมคะแนนที่ทำได้ (คะแนนเต็ม 20)		**[รวมคะแนน]**			

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะและเจตคติ

1. เกณฑ์การให้คะแนนรายข้อ (Rating Scale)

คะแนน	ระดับคุณภาพ	คำอธิบายพฤติกรรมที่สังเกตได้
4	ดีมาก	ปฏิบัติพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ เป็นแบบอย่างที่ดี และเป็นผู้ริเริ่มในการทำสิ่งดี ๆ
3	ดี	ปฏิบัติพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ เป็นแบบอย่างที่ดี และเป็นผู้ริเริ่มในการทำสิ่งดี ๆ
2	พอใช้	ปฏิบัติพฤติกรรมเป็นบางครั้ง หรือปฏิบัติเมื่อได้รับการกระตุ้นเตือนจากเพื่อนหรือครู
1	ควรปรับปรุง	ควรปรับปรุงไม่ค่อยปฏิบัติพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ต้องได้รับการชี้แนะและกำกับดูแลอย่างใกล้ชิด

2. เกณฑ์การสรุปผลการประเมินรวม (เพื่อตัดสินผล)

นักเรียนจะถือว่า **ผ่านเกณฑ์** คุณลักษณะอันพึงประสงค์ เมื่อได้คะแนนรวมอยู่ในระดับ **"ดี" ขึ้นไป**

ช่วงคะแนนรวม	ระดับคุณภาพ	การตัดสินผล
16 - 20	ดีมาก	ผ่านเกณฑ์
11 - 15	ดี	ผ่านเกณฑ์
6 - 10	พอใช้	ไม่ผ่านเกณฑ์ (ต้องปรับปรุง)
5 และต่ำกว่า	ควรปรับปรุง	ไม่ผ่านเกณฑ์ (ต้องปรับปรุงอย่างเร่งด่วน)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รหัสวิชา ส 15101 รายวิชา พระพุทธศาสนา

โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว ระดับชั้น ประถมศึกษาที่ 5

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง พุทธประวัติและชาดก จำนวน 5 คาบ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง พุทธกิจสำคัญ จำนวน 1 คาบ

ผู้สอน นางสาวเบญญาภา เพิ่มบุญ และคณะ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

สอนวันที่ 14 กรกฎาคม พ.ศ. 2569 เวลา 12.30 น. – 13.30 น.

---

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ส 1.1 รู้และเข้าใจประวัติ ความสำคัญ ศาสดา หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือและศาสนาอื่น มีศรัทธาที่ถูกต้อง ยึดมั่นและปฏิบัติตามหลักธรรมเพื่ออยู่ร่วมกันอยู่อย่างสันติสุข

2. ตัวชี้วัดชั้นปี

ส 1.1 ป.5/2 สรุปพุทธประวัติตั้งแต่เสด็จกรุงกบิลพัสดุ์ จนถึงพุทธกิจสำคัญหรือประวัติศาสดาที่ตนนับถือ ตามที่กำหนด

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 นักเรียนสามารถอธิบายความหมายและจำแนกประเภทของ **พุทธจริยา 3** (ญาตัตถจริยา , โลกัตถจริยา, พุทธัตถจริยา) ได้

3.2 นักเรียนสามารถใช้ทักษะ**การคิดเชิงระบบ (Systematic Thinking)** และการสร้างสรรค์ ใน**การออกแบบผังความคิด/โมเดล** ("นวัตกรรมผัง 3 จริยา") เพื่อแสดงความสัมพันธ์และการทำงานร่วมกันของพุทธจริยา 3

3.3 นักเรียน**เห็นคุณค่า**และซาบซึ้งในพระมหากรุณาธิคุณของพระพุทธเจ้าที่ทรงบำเพ็ญพุทธจริยาเพื่อประโยชน์แก่สรรพสัตว์

4. สาระสำคัญ

หลังจากได้ตรัสรู้แล้ว พระพุทธเจ้าเสด็จไปยังกรุงกบิลพัสดุ์เพื่อแสดงธรรมโปรดพระเจ้าสุทโธทนะ พุทธบิดา ข้าราชบริพาร และประชาชนชาวเมือง จนบุคคลเหล่านี้ได้บรรลุมรรคผลต่าง ๆ กันไป บางคน ขอบวชเป็นพระสงฆ์สาวก บางคนขอแสดงตนเป็นอุบาสกและอุบาสิกา

พุทธกิจของพระพุทธเจ้าที่ทรงบำเพ็ญเป็นประจำวัน แบ่งเป็น 5 ช่วง ได้แก่ เวลาเช้า เสด็จบิณฑบาต เพื่อโปรดสัตว์ เวลาบ่าย ทรงแสดงธรรมแก่ประชาชนที่มาเข้าเฝ้าบริเวณที่ประทับ เวลาค่ำ ทรงประทาน โอวาทแก่พระสงฆ์ เวลาเที่ยงคืน ทรงตอบปัญหาเทวดา และเวลาใกล้รุ่ง ทรงพิจารณาสัตว์โลกเพื่อจะเสด็จ ไปแสดงธรรมโปรด

5. สาระการเรียนรู้

พุทธประวัติ

1) สรุปพุทธประวัติ

2) เสด็จกรุงกบิลพัสดุ์

3) พุทธกิจสำคัญ

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1) ความสามารถในการสื่อสาร

2) ความสามารถในการคิด

3) ความสามารถในการแก้ปัญหา

4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

5.1 ใฝ่เรียนรู้

5.2 รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์

5.3 รักความเป็นไทย

5.4 มุ่งมั่นในการทำงาน

8. ชิ้นงาน/ภาระงาน

- ผลงานนักเรียน

9. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ (10 นาที): "ใครคือคนสำคัญของฉัน"

1. ครูสร้างบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนเกิดความศรัทธาเลื่อมใสในพระรัตนตรัยที่เหมาะสม เช่น จัดนั่งเรียนแบบรู้ปตัว ∪ นำนักเรียนศึกษานอกห้องเรียน เช่น ห้อง

ประชุม ห้องจริยธรรม สนามหญ้าใต้ร่มไม้ ที่วัด ก่อนเรียนให้นักเรียนสวดมนต์ไหว้พระ นั่งสมาธิ และแผ่เมตตา

2. ครูแจ้งตัวชี้วัดชั้นปี และจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ ทำแบบทดสอบก่อนเรียน

3. **คำถามกระตุ้น:** ครูถามนักเรียนว่า "ใน 1 วัน นักเรียนทำความดีหรือช่วยเหลือใครบ้าง (ตัวเอง, ครอบครัว, คนแปลกหน้า)"

4. สถานการณ์ (เสด็จกรุงกบิลพัสดุ์): ครูเล่าเหตุการณ์สำคัญตอน **"โปรดพุทธบิดาและพระญาติ"** เน้นที่พระเมตตาของพระองค์ต่อครอบครัว ซึ่งถือเป็นภารกิจที่สำคัญมาก

5. เชื่อมโยงสู่หลักธรรม: ครูสรุปว่า การกระทำนี้ของพระพุทธเจ้า เป็นตัวอย่างของการบำเพ็ญ **"พุทธจริยา"** ซึ่งมีทั้งหมด 3 กลุ่ม คือประโยชน์ต่อญาติ ต่อโลก และต่อหน้าที่ของพระองค์เอง

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน (40 นาที): "นวัตกรรมผัง 3 จริยา"

6. ทำความเข้าใจพุทธจริยา 3 (15 นาที)

ครูอธิบายพุทธจริยา 3 พร้อมยกตัวอย่างเหตุการณ์และประโยชน์:

1. ญาตัตถจริยา (ประโยชน์ต่อญาติ): เช่น การเสด็จไปโปรดพุทธบิดา, การให้พระราหุลออกบวช

2. โลกัตถจริยา (ประโยชน์ต่อโลก): เช่น การแสดงธรรมแก่ประชาชน, การวางพระวินัย, การแก้ปัญหาต่าง ๆ

3. พุทธัตถจริยา (ประโยชน์ในฐานะพระพุทธเจ้า): เช่น การบำเพ็ญพุทธกิจ 5 ประการ (ทำกิจวัตร, ตอบปัญหาเทวดา)

7. กิจกรรมสร้างสรรค์ "นวัตกรรมผัง 3 จริยา" (25 นาที):

- นักเรียนแบ่งกลุ่ม (กลุ่มละ 4-5 คน) ได้รับมอบหมายให้ **ออกแบบผังความคิดเชิงระบบ (Systematic Concept Map)** หรือ **โมเดล** ใน**ชื่อ "นวัตกรรมวงจร/ระบบ 3 จริยา"**

- **โจทย์เชิงนวัตกรรม**: ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผังที่แสดงว่า จริยา 3 ด้านนี้มีความสัมพันธ์ หรือมีการ **"ทำงาน"** เชื่อมโยงกันอย่างไร เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อทุกฝ่าย

- **รูปแบบการนำเสนอ (Creative Format):** ต้องนำเสนอในรูปแบบที่แสดงถึง **"ความสมดุล"**, **"ความสัมพันธ์แบบพึ่งพา"** หรือ **"วงจรชีวิตที่ดี"**

ตัวอย่างความคิดสร้างสรรค์:

- **ผัง "สามเหลี่ยมแห่งธรรม"**: มีจริยา 3 ด้านเป็นมุมสามเหลี่ยม แต่ละด้านมีเส้นเชื่อมโยงและคำอธิบายความสัมพันธ์

- **โมเดล "ราก-ลำต้น-ดอก":** รากคือ พุทธัตถจริยา (รักษาตน), ลำต้นคือ ญาตัตถจริยา (แผ่ขยาย), ดอกคือ โลกัตถจริยา (ให้ผลแก่โลก)

- **วงล้อแห่งความเมตตา:** วงล้อที่มี 3 ส่วน สามารถหมุนเพื่อแสดงการเปลี่ยนไปทำประโยชน์ต่อกลุ่มต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป (10 นาที): การนำเสนอและประยุกต์ใช้

8. **นำเสนอผลงาน:** ครูสุ่ม 2-3 กลุ่ม ให้ออกมานำเสนอ **"นวัตกรรมผัง 3 จริยา"**

9. **การวิเคราะห์การประยุกต์ใช้:**

- กลุ่มต้องอธิบาย **ชื่อนวัตกรรม (Idea)** และ **การเชื่อมโยง** ระหว่างจริยา 3 ด้าน

- ครูให้นักเรียนเชื่อมโยง: "ในชีวิตนักเรียนจะจัดเวลาเพื่อทำประโยชน์ 3 ด้านนี้ได้อย่างไรบ้าง?"

- ครูสรุปย้ำว่า พุทธจริยา 3 คือ **หลักการบริหารเวลาและหน้าที่** ที่นักเรียนสามารถนำไปเป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิตเพื่อสร้างประโยชน์ให้กับตนเอง (พุทธัตถจริยา) และผู้อื่น (ญาตัตถ/โลกัตถจริยา)

10. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1) กระดาษโปสเตอร์/กระดาษแข็ง, ปากกา, สี

2) บัตรคำ/บัตรภาพเหตุการณ์ 3 กลุ่ม: พระญาติ, ชุมชน, การปฏิบัติส่วนพระองค์ (เช่น พระราหุล, ชาวนา, การออกบิณฑบาต)

3) ใบงาน "ผังนวัตกรรม 3 จริยา"

4) วัสดุเหลือใช้/อุปกรณ์ง่าย ๆ สำหรับการตกแต่ง

11. การวัดผลและประเมินผล

รายการประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
3.1 นักเรียนสามารถอธิบายความหมายและจำแนกประเภทของ พุทธจริยา 3 (ญาตัตถจริยา, โลกัตถจริยา, พุทธัตถจริยา) ได้	การตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ในชิ้นงาน "นวัตกรรมผัง 3 จริยา"	แบบตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา	นักเรียนจะต้องสามารถระบุความหมายและจำแนกประเภทของพุทธจริยา 3 ได้ครบถ้วนและถูกต้องทั้ง 3 ด้าน (ได้คะแนน 7 เต็ม 10 ขึ้นไป) จากแบบตรวจสอบความถูก

รายการประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
			ต้อง จึงจะถือว่า ผ่านเกณฑ์
3.2 นักเรียนสามารถใช้ทักษะการคิดเชิงระบบ (Systematic Thinking) และการสร้างสรรค์ ในการออกแบบผังความคิด/โมเดล ("นวัตกรรมผัง 3 จริยา") เพื่อแสดงความสัมพันธ์และการทำงานร่วมกันของพุทธจริยา 3	ประเมินจากชิ้นงาน "นวัตกรรมผัง 3 จริยา" และการนำเสนอ	แบบประเมินชิ้นงานและนวัตกรรม	1. ความคิดสร้างสรรค์เชิงระบบ: ผังมีความแปลกใหม่ และแสดงถึง "ความสัมพันธ์/ระบบ" ของจริยา 3 ได้อย่างชัดเจนและมีเหตุผล 2. การสื่อความหมาย: สัญลักษณ์ที่ใช้สื่อถึงจริยาแต่ละด้านได้อย่างถูกต้อง (ได้ระดับคุณภาพดีขึ้นไป)
3.3 นักเรียนเห็นคุณค่าและซาบซึ้งในพระมหากรุณาธิคุณของพระพุทธเจ้าที่ทรงบำเพ็ญพุทธจริยาเพื่อประโยชน์แก่สรรพสัตว์	สังเกตพฤติกรรมระหว่างการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์	มีความรับผิดชอบในการทำงานและเห็นคุณค่าของการทำประโยชน์เพื่อผู้อื่น (ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด)

12. บันทึกหลังสอน

12.1 ผลการสอน

.....

.....

.....

12.2 ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

12.3 ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

(.....)

ครูผู้สอน

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

.....

(.....)

ครูพี่เลี้ยง

ความคิดเห็นผู้บริหาร

.....

.....

.....

.....

(.....)

ผู้อำนวยการ

1. แบบตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา (พุทธประวัติ: พุทธจริยา 3)

คำชี้แจง: ให้ผู้ประเมินทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาที่กลุ่มนำเสนอในชิ้นงาน "นวัตกรรมผัง 3 จริยา" ว่าสอดคล้องกับพุทธประวัติและหลักธรรมหรือไม่

กลุ่มที่: .....

ลำดับ	รายการตรวจสอบความถูกต้องทางเนื้อหา	ใช่ (2 คะแนน)	ไม่ใช่ (0 คะแนน)	หลักฐาน/ข้อเสนอแนะ
1	มีการระบุความหมายของ ญาตัตถจริยา ได้ถูกต้อง (การบำเพ็ญประโยชน์แก่พระญาติ) และยกตัวอย่างที่สอดคล้อง			
2	มีการระบุความหมายของ โลกัตถจริยา ได้ถูกต้อง (การบำเพ็ญประโยชน์แก่ชาวโลก/สรรพสัตว์ทั่วไป) และยกตัวอย่างที่สอดคล้อง			
3	มีการระบุความหมายของ พุทธัตถจริยา ได้ถูกต้อง (การบำเพ็ญประโยชน์ตามฐานะ/หน้าที่ของพระพุทธเจ้า เช่น การทำพุทธกิจ 5) และยกตัวอย่างที่สอดคล้อง			
	รวมคะแนนที่ได้ (คะแนนเต็ม 6)			

เกณฑ์การประเมินความถูกต้องของเนื้อหา

1. เกณฑ์การให้คะแนนรายข้อ

คะแนน	เกณฑ์การพิจารณา
2	เนื้อหา/สัญลักษณ์ที่ใช้ มีความ ถูกต้องและสอดคล้อง กับพุทธประวัติหรือหลักธรรมที่กำหนดไว้อย่างชัดเจน
0	เนื้อหา/สัญลักษณ์มีความ คลาดเคลื่อน/ไม่ถูกต้อง ตามหลักพุทธประวัติหรือหลักธรรม หรือไม่มีการกล่าวถึงประเด็นสำคัญนั้น

2. เกณฑ์การสรุปผลการประเมินรวม

ช่วงคะแนนรวม	ระดับความถูกต้องของเนื้อหา	การตัดสินผล
5-6	ถูกต้องสมบูรณ์	ผ่าน (เนื้อหาถูกต้องเป็นเลิศ)

ช่วงคะแนนรวม	ระดับความถูกต้องของเนื้อหา	การตัดสินผล
3-4	ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่	ผ่าน (เนื้อหามีความคลาดเคลื่อนเล็กน้อยในส่วนย่อย)
0-2	ควรปรับปรุงด้านเนื้อหา	ไม่ผ่าน (เนื้อหามีความคลาดเคลื่อนสำคัญโดยเฉพาะในส่วนพุทธจริยา 3 ต้องแก้ไขแนวคิดหลัก)

2. แบบประเมินชิ้นงานและนวัตกรรม "นวัตกรรมผัง 3 จริยา"

แบบประเมินนี้ใช้สำหรับแผนการสอนหัวข้อ **พุทธประวัติ: พุทธจริยา 3** ซึ่งเน้นการออกแบบผังความคิด/โมเดลที่แสดงความสัมพันธ์ของ **ญาตัตถจริยา, โลกัตถจริยา และพุทธัตถจริยา**

คำชี้แจง: ให้ผู้ประเมินพิจารณาผลงาน "นวัตกรรมผัง 3 จริยา" ของกลุ่ม และให้คะแนนตามระดับคุณภาพที่กำหนดในแต่ละด้าน โดยมีน้ำหนักคะแนนแตกต่างกัน

กลุ่มที่: .....

ลำดับ	รายการประเมิน (เน้นความคิดสร้างสรรค์เชิงระบบ)	ระดับคุณภาพ (คะแนน)				น้ำหนัก (x)	คะแนนรวม (คะแนน x น้ำหนัก)
		4	3	2	1		
1	**ความคิดสร้างสรรค์เชิงระบบ (Systematic Creativity)** *รูปแบบผัง/โมเดลมีความแปลกใหม่ โดดเด่นและแตกต่างจากผังความคิดทั่วไป (ไม่ใช่แค่กล่องข้อความธรรมดา)*						
2	**การสื่อสารความสัมพันธ์ของจริยา (Relationship Communication)** *ชิ้นงานแสดงให้เห็น ความเชื่อมโยงหรือความสัมพันธ์ ในการทำงานร่วมกันของพุทธจริยา 3 ได้อย่างชัดเจนและมีเหตุผล*						
3	**ความถูกต้องของสัญลักษณ์และการนำเสนอ (Content and Symbolism)**						

ลำดับ	รายการประเมิน (เน้นความคิดสร้างสรรค์เชิงระบบ)	ระดับคุณภาพ (คะแนน)				น้ำหนัก (x)	คะแนนรวม (คะแนน x น้ำหนัก)
		4	3	2	1		
	สัญลักษณ์หรือภาพที่ใช้มีความถูกต้อง สื่อถึงความหมายของจริยาแต่ละด้าน (ญาติ, โลก, ตนเอง) ได้อย่างเหมาะสม						
4	**ความประณีตเรียบร้อยและองค์ประกอบศิลป์ (Craftsmanship and Design)** *ชิ้นงานมีความสวยงาม สะอาดตา และมีการจัดวางองค์ประกอบอย่างเหมาะสม*						
รวมคะแนนเต็มที่ได้ (4x9 = 36)							[รวมคะแนน]

เกณฑ์การให้คะแนน (Rubric) สำหรับชิ้นงาน

1. เกณฑ์การให้คะแนนรายด้าน (Rating Scale)

คะแนน	ระดับคุณภาพ	คำอธิบายโดยละเอียดสำหรับ ความคิดสร้างสรรค์เชิงระบบ (ข้อ 1)
4	**ดีมาก**	รูปแบบการออกแบบเป็น นวัตกรรมเชิงระบบ ที่ล้ำสมัย แสดงถึงการทำงานหรือวงจรอย่างชัดเจน เช่น โมเดล 3 มิติ, กลไกหมุนเวียน
3	**ดี**	รูปแบบมีความสร้างสรรค์ แตกต่างจากผังแบบเดิม และใช้สัญลักษณ์เพื่อแสดงความเชื่อมโยงได้อย่างน่าสนใจ
2	**พอใช้**	รูปแบบการนำเสนอเป็นผังความคิดทั่วไป แต่มีการตกแต่ง หรือจัดองค์ประกอบที่ดีพอสมควร
1	**ควรปรับปรุง**	รูปแบบการนำเสนอเป็นเพียงการเขียนข้อความเรียง หรือลอกเลียนแบบจากตัวอย่างโดยไม่มีความคิดริเริ่ม

2. เกณฑ์การสรุปผลการประเมินรวม

นักเรียนจะถือว่า **ผ่านเกณฑ์ทักษะ** เมื่อได้คะแนนรวมอยู่ในระดับ **"ดี" ขึ้นไป**

ช่วงคะแนนรวม	ระดับคุณภาพ	การตัดสินผล
31 - 36	**ดีมาก**	ผ่านเกณฑ์ (ยอดเยี่ยม)
24 - 30	**ดี**	ผ่านเกณฑ์
15 - 23	**พอใช้**	ไม่ผ่านเกณฑ์ (ต้องปรับปรุง)

ช่วงคะแนนรวม	ระดับคุณภาพ	การตัดสินผล
ต่ำกว่า 15	**ควรปรับปรุง**	ไม่ผ่านเกณฑ์ (ต้องปรับปรุง)

3. แบบสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ระหว่างการทำงานกลุ่ม (พุทธจริยา 3)

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่มขณะปฏิบัติกิจกรรม "นวัตกรรมผัง 3 จริยา" และให้คะแนนตามระดับพฤติกรรมที่สังเกตได้ (โดยวงกลมล้อมรอบตัวเลขคะแนน)

กลุ่มที่/ชื่อ-สกุล นักเรียน: .....

ลำดับ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่สังเกต	พฤติกรรมที่ควรสังเกต (ตัวอย่าง)	ระดับคุณภาพ (คะแนน)			
			4	3	2	1
1	ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย	แบ่งหน้าที่ชัดเจน และปฏิบัติงานในส่วนของตนเองอย่างเรียบร้อยและทันเวลา				
2	ความมุ่งมั่นในการทำงาน (ความตั้งใจ)	ตั้งใจทำชิ้นงานและพยายามแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในการออกแบบนวัตกรรมจนสำเร็จ				
3	การทำงานร่วมกับผู้อื่น (Teamwork)	ให้ความร่วมมือ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และช่วยเหลือนำเพื่อนในกลุ่ม				
4	การเห็นคุณค่าของผู้อื่น	นำข้อคิดจากการโปรดพุทธบิดา หรือหลักพุทธจริยา 3 มาเชื่อมโยงกับการทำประโยชน์เพื่อผู้อื่น				
5	การใช้ทรัพยากรอย่างประหยัด	ใช้สื่อ/อุปกรณ์ที่ครูจัดหาให้อย่างคุ้มค่า และพยายามนำวัสดุเหลือใช้มาประดิษฐ์				
รวมคะแนนที่ทำได้ (คะแนนเต็ม 20)			**[รวมคะแนน]**			

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะและเจตคติ

1. เกณฑ์การให้คะแนนรายข้อ (Rating Scale)

คะแนน	**ระดับคุณภาพ**	**คำอธิบายพฤติกรรมที่สังเกตได้**
4	ดีมาก	ปฏิบัติพฤติกรรมนั้นอย่างสม่ำเสมอ เป็นแบบอย่างที่ดี และเป็นผู้นำในการสร้างบรรยากาศที่ดีในการทำงาน
3	ดี	ปฏิบัติพฤติกรรมนั้นอย่างสม่ำเสมอ แสดงความตั้งใจและความรับผิดชอบตลอดกิจกรรม
2	พอใช้	ปฏิบัติพฤติกรรมเป็นบางครั้ง หรือปฏิบัติเมื่อได้รับการกระตุ้นเตือนจากเพื่อนหรือครู
1	ควรปรับปรุง	ไม่ค่อยปฏิบัติพฤติกรรมที่พึงประสงค์ และต้องได้รับการชี้แนะอย่างต่อเนื่อง

2. เกณฑ์การสรุปผลการประเมินรวม (เพื่อตัดสินผล)

นักเรียนจะถือว่า **ผ่านเกณฑ์** คุณลักษณะอันพึงประสงค์ เมื่อได้คะแนนรวมอยู่ในระดับ **"ดี" ขึ้นไป**

ช่วงคะแนนรวม	**ระดับคุณภาพ**	**การตัดสินผล**
16 - 20	**ดีมาก**	ผ่านเกณฑ์
11 - 15	**ดี**	ผ่านเกณฑ์
6 - 10	**พอใช้**	ไม่ผ่านเกณฑ์ (ต้องปรับปรุง)
5 และต่ำกว่า	**ควรปรับปรุง**	ไม่ผ่านเกณฑ์ (ต้องปรับปรุงอย่างเร่งด่วน)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รหัสวิชา ส 15101 รายวิชา พระพุทธศาสนา
โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว ระดับชั้น ประถมศึกษาที่ 5
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง พุทธประวัติและชาดก จำนวน 5 คาบ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง แบบอย่างการทำความดี (ชาดก) จำนวน 1 คาบ
ผู้สอน นางสาวเบญญาภา เพิ่มบุญ และคณะ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569
สอนวันที่ 15 กรกฎาคม พ.ศ. 2569 เวลา 12.30 น. – 13.30 น.

---

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ส 1.1 รู้และเข้าใจประวัติ ความสำคัญ ศาสดา หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือและศาสนาอื่น มีศรัทธาที่ถูกต้อง ยึดมั่นและปฏิบัติตามหลักธรรมเพื่ออยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข

2. ตัวชี้วัดชั้นปี

ส 1.1 ป.5/3 เห็นคุณค่าและประพฤติตนตามแบบอย่างการดำเนินชีวิตและข้อคิดจากประวัติสาวก ชาดก เรื่องเล่า และศาสนิกชนตัวอย่างตามที่กำหนด

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 สรุปข้อคิดสำคัญจากชาดกทั้งสองเรื่องได้

3.2 วิเคราะห์และเปรียบเทียบการใช้ปัญญาในการแก้ปัญหาของตัวละครได้

3.3 ออกแบบ/สร้างสรรค์วิธีการนำหลักคิดจากชาดกไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้อย่างมีนวัตกรรม

4. สาระสำคัญ

ชาดก คือ เรื่องราวของพระพุทธเจ้าในชาติต่าง ๆ ก่อนที่จะประสูติและตรัสรู้เป็นพระพุทธเจ้าใน ชาติสุดท้าย การศึกษาชาดกทำให้ได้ข้อคิดและคุณธรรมที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตได้ การศึกษาจูฬเสฏฐิชาดกทำให้ได้ข้อคิดว่า ผู้มีปัญญาสามารถสร้างฐานะได้ด้วยทุนทรัพย์เพียงเล็กน้อย ส่วนการศึกษาวัณณาโรหชาดกทำให้ได้ข้อคิดว่า คนมีความรู้ย่อมหนักแน่นอยู่ในความสามัคคี ไม่ แตกแยกกับหมู่คณะด้วยคำยุยงของผู้อื่น

5. สาระการเรียนรู้

ชาดก

- จูฬเสฏฐิชาดก (ความเฉลียวฉลาด)
- วัณณาโรหชาดก (ความมีเหตุผล/ไม่หลงเชื่อ)

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1) ความสามารถในการคิด

2) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

3) ความสามารถในการสื่อสาร

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1) ใฝ่เรียนรู้

2) มีวินัย

3) มุ่งมั่นในการทำงาน

8. ชิ้นงาน/ภาระงาน

1) ผลงานของนักเรียน

9. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ เข้าสู่บทเรียน (กระตุ้นความสนใจ)

1. ครูสร้างบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนเกิดความศรัทธาเลื่อมใสในพระรัตนตรัยที่เหมาะสม เช่น จัดนั่งเรียนแบบรูปตัว ∪ นำนักเรียนศึกษานอกห้องเรียน เช่น ห้องประชุม ห้องจริยธรรม สนามหญ้าใต้ร่มไม้ ที่วัด ก่อนเรียนให้นักเรียนสวดมนต์ไหว้พระ นั่งสมาธิ และแผ่เมตตา

2. ครูแจ้งตัวชี้วัดชั้นปี และจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ ทำแบบทดสอบก่อนเรียน

3. คำถามนำ: ครูถามนักเรียนว่า "นักเรียนเคยใช้ 'ปัญญา' หรือ 'ความฉลาด' ในการเปลี่ยนสิ่งของที่ไม่มีค่าให้มีค่า หรือเปลี่ยนเรื่องร้ายให้กลายเป็นดีได้อย่างไรบ้าง" ให้นักเรียนเล่าประสบการณ์สั้น ๆ

4. นำเข้าสู่ชาดก: อธิบายว่า ชาดกคือเรื่องราวในอดีตชาติของพระพุทธเจ้า ซึ่งเต็มไปด้วยปัญญาที่จะมาช่วยเราสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน ทำความเข้าใจเนื้อหา (วิเคราะห์และเปรียบเทียบ)

5. เล่าเรื่องย่อ: ครูสรุปหรือใช้สื่อเล่าเรื่อง จูฬเสฏฐิชาดก (การใช้ปัญญาจากหนูตายตัวเดียว) และ วัณณาโรหชาดก (การใช้เหตุผลไม่หลงเชื่อลิงหลอก)

6. กิจกรรมเปรียบเทียบปัญญา: ให้นักเรียนเปรียบเทียบการใช้ปัญญาของตัวละคร: "ปัญญาในจูพเสฏฐิชาดก (ปัญญาด้านการสร้างโอกาส/การทำธุรกิจ)" ต่างจาก "ปัญญาในวัณณาโรหชาดก (ปัญญาด้านการคิดวิเคราะห์/ไม่หลงเชื่อ)" อย่างไร

ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิบัติ/ขั้นสร้างสรรค์ (พัฒนาทักษะสร้างสรรค์และนวัตกรรม)

7. กิจกรรม “Challenge Solution: ชาดกโมเดล” (Creative Problem Solving):

8. แบ่งกลุ่ม: กลุ่มละ 4-5 คน

9. กำหนดโจทย์ปัญหา: ครูให้โจทย์ปัญหาในชีวิตประจำวันที่ใกล้ตัวนักเรียน (เช่น ปัญหาขยะล้นห้อง, ปัญหาเพื่อนทะเลาะกัน, ปัญหาการออมเงิน)

10. สร้างสรรค์นวัตกรรม: แต่ละกลุ่มเลือก "หลักคิด" จากชาดกใดชาดกหนึ่ง (หรือรวมกัน) มาใช้เป็นหลักในการออกแบบ "นวัตกรรม/วิธีการใหม่" เพื่อแก้ปัญหาที่กำหนดให้

ตัวอย่าง: เลือกหลักคิดจากจูพเสฏฐิชาดก (เริ่มต้นจากสิ่งเล็ก ๆ) มาออกแบบแคมเปญ "ขยะตัวเดียวเปลี่ยนโลก" เพื่อลดขยะในห้องเรียน

11. ลงมือปฏิบัติ: ให้นักเรียนเขียนแผนผัง/วาดภาพ/เขียนสคริปต์แนวคิดนวัตกรรมของกลุ่ม (เน้นที่ความคิดและกระบวนการ)

ขั้นที่ 4 ขั้นสรุปและประเมินผล (สะท้อนผล)

12. นำเสนอผลงาน (Sharing & Feedback): สุ่มตัวแทน 2-3 กลุ่ม นำเสนอแนวคิด "Challenge Solution" โดยเน้นว่า ปัญหาคืออะไร, ใช้หลักคิดจากชาดกใด, และ นวัตกรรมที่ออกแบบคืออะไร

13. สรุป: ครูและนักเรียนสรุปว่าชาดกไม่ใช่แค่เรื่องเล่า แต่เป็น "ชุดเครื่องมือทางปัญญา" ที่เราสามารถนำมาประยุกต์ใช้สร้างสรรค์วิธีการใหม่ ๆ ในการดำเนินชีวิตได้

14. มอบหมายงาน: ให้นักเรียนเล่าเรื่องชาดกที่ประทับใจให้ผู้ปกครองฟัง 1 เรื่อง

10. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1) กระดาษ A4, ปากกาเมจิก, โพสต์อิท

2) สื่อ PowerPoint/ วิดีทัศน์ย่อชาดก, ใบงานเปรียบเทียบ

3) ภาพประกอบชาดก, กระดาน

11. การวัดผลและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล	เกณฑ์
1. สรุปข้อคิดสำคัญจากชาดก	ตรวจสอบใบงาน เปรียบเทียบ	, เกณฑ์การตรวจใบงาน	สรุปข้อคิดได้อย่างน้อย 1 ข้อคิดต่อชาดก และเปรียบเทียบปัญญาได้ถูกต้อง
2. การคิดวิเคราะห์และการสร้างสรรค์	ประเมินชิ้นงานกลุ่ม (Challenge Solution)	แบบประเมินชิ้นงาน	ออกแบบนวัตกรรมได้อย่างสร้างสรรค์และสามารถเชื่อมโยงแนวคิดกับชาดกได้ชัดเจน
3. ความสนใจและการร่วมมือ	สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรม	มีความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาและสร้างสรรค์ผลงาน

12. บันทึกหลังสอน

12.1 ผลการสอน

.....

.....

.....

12.2 ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

12.3 ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

(.....)

ครูผู้สอน

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

.....

(.....)

ครูพี่เลี้ยง

ความคิดเห็นผู้บริหาร

.....

.....

.....

.....

(.....)

ผู้อำนวยการ

1. ใบงาน: สรุปข้อคิดสำคัญจากชาดก

ชื่อ: ..... ชั้น: ป.5 / ..... เลขที่: .....

คำชี้แจง: ให้นักเรียนตอบคำถามและสรุปข้อคิดที่ได้รับจากชาดกที่กำหนดให้

ส่วนที่ 1: จูฬเสฏฐิชาดก (ปัญญาด้านการสร้างโอกาส)

1. เรื่องย่อ: สรุปว่าเศรษฐีหนุ่มในเรื่อง "จูฬเสฏฐิชาดก" เริ่มต้นสร้างฐานะได้อย่างไร

.....

.....

.....

2. ข้อคิดสำคัญ: ข้อคิดที่สำคัญที่สุดที่ได้รับจากชาดกเรื่องนี้คืออะไร? (เน้นเรื่องการใช้ปัญญาและความเฉลียวฉลาด)

.....

.....

.....

ส่วนที่ 2: วัณณาโรหชาดก (ปัญญาด้านการคิดวิเคราะห์)

1. เรื่องย่อ: สรุปว่าพระโพธิสัตว์ (รุกขเทวดา) สอนอะไรแก่พราหมณ์ และให้ข้อคิดเกี่ยวกับการเชื่อคนอื่นอย่างไร

.....

.....

.....

2. ข้อคิดสำคัญ: ข้อคิดที่สำคัญที่สุดที่ได้รับจากชาดกเรื่องนี้คืออะไร? (เน้นเรื่องความมีเหตุผลและการไม่หลงเชื่อ)

.....

.....

.....

ส่วนที่ 3: การประยุกต์ใช้ปัญญา

ให้นักเรียนเลือกสถานการณ์ปัญหาในชีวิตประจำวันมา 1 สถานการณ์ แล้วอธิบายว่าจะนำปัญญาจากชาดกทั้งสองเรื่องมาประยุกต์ใช้เพื่อ "สร้างสรรค์วิธีการแก้ปัญหา" นั้นอย่างไร

1. ปัญหาที่เลือก:

.....

.....

2. การประยุกต์ใช้ปัญญาจากชาดก: (เช่น ใช้ปัญญาในการสร้างโอกาส/เริ่มต้นจากสิ่งเล็ก ๆ และใช้เหตุผลวิเคราะห์ก่อนตัดสินใจ)

.....

.....

.....

เกณฑ์การตรวจใบงาน (สรุปข้อคิดสำคัญจากชาดก)

รายการประเมิน	**คะแนนเต็ม**	**เกณฑ์การให้คะแนน**
ส่วนที่ 1: จูฬเสฏฐิชาดก	5	

รายการประเมิน	คะแนนเต็ม	เกณฑ์การให้คะแนน
1.1 เรื่องย่อ	2	สรุปเรื่องย่อของเศรษฐีหนุ่มได้อย่างถูกต้องและครบถ้วน (เริ่มต้นจากหนูตาย แล้วขายและนำเงินมาต่อยอดธุรกิจ) 2 คะแนน
1.2 ข้อคิดสำคัญ	3	สรุปข้อคิดได้อย่างชัดเจนและเน้นเรื่อง "การใช้ปัญญาในการสร้างโอกาส" หรือ "ความไม่ประมาท" และ "การมองเห็นคุณค่าในสิ่งเล็กน้อย" 3 คะแนน
ส่วนที่ 2: วัณณาโรหชาดก	5	
2.1 เรื่องย่อ	2	สรุปเรื่องย่อของรุกขเทวดาที่สอนพราหมณ์ให้พิจารณาเหตุผล ไม่หลงเชื่อคำพูดของลิงหลอกลวงได้ถูกต้อง 2 คะแนน
2.2 ข้อคิดสำคัญ	3	สรุปข้อคิดได้อย่างชัดเจนและเน้นเรื่อง "การใช้เหตุผล" "การคิดวิเคราะห์" หรือ "การไม่หลงเชื่อคำพูดคนง่าย ๆ" 3 คะแนน
ส่วนที่ 3: การประยุกต์ใช้ปัญญา	5	
3.1 การระบุปัญหา	1	ระบุปัญหาในชีวิตประจำวันได้อย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรม
3.2 การประยุกต์ใช้ปัญญา	4	อธิบายการนำปัญญาจากชาดกมาประยุกต์ใช้แก้ปัญหาได้อย่างสมเหตุสมผลและมีความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอวิธีการแก้ปัญหา (เช่น ผสมผสานปัญญาในการสร้างโอกาสกับการคิดวิเคราะห์) 4 คะแนน
รวมคะแนนทั้งสิ้น	**15**	

เกณฑ์การตัดสินผลการประเมิน

12 - 15 คะแนน: ดีมาก (ผ่าน)

8 - 11 คะแนน: ดี (ผ่าน)

5 - 7 คะแนน: พอใช้ (ผ่าน)

ต่ำกว่า 5 คะแนน: ปรับปรุง (ไม่ผ่าน)

2. แบบประเมินชิ้นงานและเกณฑ์การประเมินสำหรับกิจกรรม “Challenge Solution: ชาดกโมเดล”

แบบประเมินชิ้นงาน (Challenge Solution: ชาดกโมเดล) กลุ่มที่: .....

ชาดกหลักที่เลือกใช้: □ จูฬเสฏฐิชาดก □ วัณณาโรหชาดก □ ผสมผสาน

ชื่อแนวคิดนวัตกรรม: .....

ลำดับ	รายการประเมิน	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
1	ความเชื่อมโยงของแนวคิดกับหลักคิดจากชาดก (ปัญญาในการแก้ปัญหา)	5	
2	ความคิดสร้างสรรค์และความแปลกใหม่ (นวัตกรรม)	5	
3	ความชัดเจนและศักยภาพในการแก้ปัญหาจริง (ความสามารถในการนำไปประยุกต์ใช้)	5	
4	การนำเสนอผลงาน (ความน่าสนใจ, ความเข้าใจ)	5	
รวม		**20**	

เกณฑ์การให้คะแนนชิ้นงาน (Rubric Score)

รายการประเมิน	5 (ดีมาก)	4 (ดี)	3 (พอใช้)	1-2 (ปรับปรุง)
1. ความเชื่อมโยงกับหลักคิดจากชาดก	นวัตกรรมสะท้อนหลักคิดสำคัญจากชาดกได้อย่างชัดเจน และนำมาประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาได้อย่างลึกซึ้ง	นวัตกรรมสะท้อนหลักคิดจากชาดกได้ชัดเจน แต่การประยุกต์ใช้ยังไม่ลึกซึ้ง	นวัตกรรมมีความเชื่อมโยงกับชาดกบ้าง แต่ยังไม่ชัดเจน หรือมีการบิดเบือนหลักคิด	ชิ้นงานไม่เชื่อมโยงกับหลักคิดจากชาดกที่เลือกใช้
2. ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม	แนวคิดแปลกใหม่ล้ำสมัย ไม่ซ้ำใคร และแสดงให้เห็นถึงการคิดนอกกรอบ (Out-of-the-Box) อย่างแท้จริง	แนวคิดมีความแปลกใหม่และน่าสนใจ แต่เป็นรูปแบบที่เคยพบเห็นมาบ้างแล้ว	แนวคิดมีความสร้างสรรค์ในบางส่วน แต่โดยรวมยังเป็นวิธีการแก้ปัญหาแบบเดิม ๆ	เป็นวิธีการแก้ปัญหาธรรมดา หรือขาดความคิดสร้างสรรค์
3. ความชัดเจนและศักยภาพในการแก้ปัญหาจริง	มีการระบุปัญหา วิธีการแก้ปัญหา และผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้รับได้อย่าง	มีการระบุปัญหาและวิธีการแก้ปัญหาที่ชัดเจน แต่ผลลัพธ์ที่	มีการระบุปัญหาและวิธีการแก้ปัญหา แต่ขาด	การนำเสนอแนวคิดคลุมเครือ ไม่สามารถระบุปัญหา

รายการประเมิน	5 (ดีมาก)	4 (ดี)	3 (พอใช้)	1-2 (ปรับปรุง)
	ชัดเจน และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง	คาดหวังยังไม่สมเหตุสมผลนัก	ความชัดเจนในการนำไปปฏิบัติ	หรือประโยชน์ได้ชัดเจน
4. การนำเสนอผลงาน	นำเสนอด้วยความมั่นใจ มีรูปแบบน่าสนใจ ดึงดูดผู้ฟัง และแสดงความเข้าใจในแนวคิดของกลุ่มทั้งหมด	นำเสนอได้ดี เนื้อหาสมบูรณ์ แต่รูปแบบการนำเสนอเป็นแบบพื้นฐาน	นำเสนอเนื้อหาได้ครบถ้วน แต่ขาดความน่าสนใจ และขาดความมั่นใจในการตอบคำถาม	นำเสนอไม่ครบถ้วน ไม่มีความน่าสนใจ และไม่แสดงความเข้าใจในแนวคิด

เกณฑ์การสรุปผลการประเมิน:

16 - 20 คะแนน: ดีมาก (ผ่าน)

12 - 15 คะแนน: ดี (ผ่าน)

8 - 11 คะแนน: พอใช้ (ผ่าน)

ต่ำกว่า 8 คะแนน: ปรับปรุง (ไม่ผ่านจุดประสงค์ด้านทักษะสร้างสรรค์และนวัตกรรม)

3. แบบสังเกตพฤติกรรมและเกณฑ์การประเมิน

แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และการทำงานกลุ่ม

กลุ่มที่: .....วันที่: .....

กิจกรรม: “Challenge Solution: ชาดกโมเดล”

ลำดับ	ชื่อ – สกุล	1. การแสดงความคิดเห็นเชิงสร้างสรรค์	2. การมีส่วนร่วมในการปฏิบัติงาน	3. การทำงานร่วมกับผู้อื่น (ทักษะความร่วมมือ)	รวมคะแนน (12 คะแนน)	สรุปผลการประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนนพฤติกรรม (Rubric Score)

รายการประเมิน	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. การแสดงความคิดเห็นเชิงสร้างสรรค์	เสนอแนวคิดแปลกใหม่และต่อยอดจากความคิดของผู้อื่นอย่างน้อย 2 แนวคิด	เสนอแนวคิดที่สร้างสรรค์ได้ 1-2 แนวคิด แต่ไม่ต่อยอดจากผู้อื่น	เสนอแนวคิดตามเพื่อน หรือมีแนวคิดแต่ไม่ชัดเจน	ไม่เสนอแนวคิดหรือเสนอแนวคิดที่ไม่เกี่ยวข้อง
2. การมีส่วนร่วมในการปฏิบัติงาน	มีความกระตือรือร้นรับผิดชอบ และปฏิบัติหน้าที่อย่างเต็มที่	ปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายได้สำเร็จ	ปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมายเป็นบางครั้ง ต้องมีการกระตุ้น	ไม่สนใจปฏิบัติหน้าที่ของตนเอง
3. การทำงานร่วมกับผู้อื่น	รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นและช่วยส่งเสริม/ให้กำลังใจเพื่อนในกลุ่มเสมอ	รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นและทำงานร่วมกับเพื่อนได้เป็นอย่างดี	ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นบ้าง แต่ยังทำงานแยกส่วน	ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นบ้าง แต่ยังทำงานแยกส่วน

เกณฑ์การสรุปผลการประเมิน:

9 - 12 คะแนน: ดีมาก (ผ่าน)

6 - 8 คะแนน: ดี (ผ่าน)

3 - 5 คะแนน: พอใช้ (ผ่าน)

ต่ำกว่า 3 คะแนน: ปรับปรุง (ไม่ผ่าน)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รหัสวิชา ส 15101 รายวิชา พระพุทธศาสนา
โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว ระดับชั้นประถมศึกษาที่ 5
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง พุทธประวัติและชาดก จำนวน 5 คาบ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ศาสนิกชนตัวอย่าง จำนวน 1 คาบ
ผู้สอน นางสาวเบญญาภา เพิ่มบุญ และคณะ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569
สอนวันที่ 16 กรกฎาคม พ.ศ. 2569 เวลา 12.30 น. – 13.30 น.

---

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ส 1.1 รู้และเข้าใจประวัติ ความสำคัญ ศาสดา หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือและศาสนาอื่น มีศรัทธาที่ถูกต้อง ยึดมั่นและปฏิบัติตามหลักธรรมเพื่ออยู่ร่วมกันอยู่อย่างสันติสุข

2. ตัวชี้วัดชั้นปี

ส 1.1 ป. 5/3 เห็นคุณค่าและความประพฤติตนตามแบบอย่างการดำเนินชีวิตและข้อคิดจากประวัติสาวก ชาดก เรื่องเล่าและศาสนิกชนตัวอย่างตามที่กำหนด

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 นักเรียนสามารถอธิบายประวัติและผลงานสำคัญของสมเด็จพระสังฆราช (สา ปุสฺสเทโว) และอาจารย์เสถียร โพธินันทะ ได้อย่างถูกต้อง

3.2 นักเรียนสามารถวิเคราะห์และนำหลักคิด/วิธีการทำงานที่โดดเด่นของศาสนิกชนตัวอย่างมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์แนวคิด/ผลงานใหม่ ๆ ได้

3.3 นักเรียนเห็นคุณค่าและเกิดแรงบันดาลใจในการประยุกต์ใช้หลักธรรมเพื่อพัฒนาตนเองและสังคม

4. สาระสำคัญ

ศาสนิกชนตัวอย่างทั้งสองท่านมีแนวทางการเผยแผ่และสร้างสรรค์องค์ความรู้ทางพระพุทธศาสนาที่โดดเด่น โดย สมเด็จพระสังฆราช (สา ปุสฺสเทโว) ทรงเป็นผู้ที่ใช้ความรู้และความสามารถในการบริหาร จัดการ และ สร้างสรรค์ งานทางพระพุทธศาสนาในยุคสมัยของพระองค์ (เช่น การสร้างพระไตรปิฎกฉบับหลวง) ส่วน อาจารย์เสถียร โพธินันทะ เป็นนักวิชาการผู้บุกเบิกการศึกษาพุทธศาสนาแบบสมัยใหม่ นำเสนอ องค์ความรู้ที่ซับซ้อนด้วยภาษาที่เข้าใจง่าย ทำให้พุทธ

ศาสนาเข้าถึงคนรุ่นใหม่และคนต่างศาสนาได้มากขึ้น ซึ่งเป็นตัวอย่างของการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางความคิดและการนำเสนอ

5. สาระการเรียนรู้

1) สมเด็จพระสังฆราช (สา ปุสฺสเทโว)

2) อาจารย์เสถียร โพธินันทะ

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1) ความสามารถในการสื่อสาร

2) ความสามารถในการคิด

3) ความสามารถในการแก้ปัญหา

4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1) มีวินัย

2) ใฝ่เรียนรู้

3) อยู่อย่างพอเพียง

4) มุ่งมั่นในการทำงาน

8. ชิ้นงาน/ภาระงาน

ผลงานของนักเรียน

9. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 นำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูสร้างบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนเกิดความศรัทธาเลื่อมใสในพระรัตนตรัยที่เหมาะสม เช่น นำนักเรียนไปเรียนที่ห้องประชุม ห้องจริยธรรม สนามหญ้าใต้ร่มไม้ ที่วัด ก่อนเรียนให้นักเรียนไหว้พระสวดมนต์ นั่งสมาธิ และแผ่เมตตา

2. ครูแจ้งตัวชี้วัดชั้นปี และจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ

3. ครูตั้งคำถามกระตุ้นความคิด: "นักเรียนรู้จักใครบ้างที่ทำให้ศาสนาพุทธน่าสนใจและเข้าถึงง่ายในปัจจุบัน

4. นักเรียนตอบคำถามตามประสบการณ์และความคิดของตนเอง

ขั้นที่ 2 ขั้นเรียนรู้และปฏิบัติ

5. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน (4-5 คน)

6. ครูมอบหมายกลุ่มที่ 1, 2 ศึกษาประวัติและผลงาน สมเด็จพระสังฆราช (สา) เน้นด้านการบริหารและงานด้านการสร้าง/เผยแพร่ตำรา

7. นักเรียนแต่ละกลุ่มสืบค้นข้อมูลจากเอกสาร/สื่อที่ครูเตรียมให้ (หรือใช้โทรศัพท์/แท็บเล็ตถ้ามี) พร้อมสรุปประเด็นสำคัญ

8. ครูมอบหมายกลุ่มที่ 3, 4 ศึกษาประวัติและผลงาน อาจารย์เสถียร โพธินันทะ เน้นด้านการเผยแผ่และรู้ปแบบการนำเสนอเนื้อหาพุทธศาสนาที่ "แตกต่าง"

9. นักเรียนแต่ละกลุ่มสืบค้นข้อมูลจากเอกสาร/สื่อที่ครูเตรียมให้ (หรือใช้โทรศัพท์/แท็บเล็ตถ้ามี) พร้อมสรุปประเด็นสำคัญ

ขั้นที่ 3 ขั้นสร้างสรรค์และนวัตกรรม (ภารกิจ "ปัญญาประดิษฐ์")

10. ครูให้แต่ละกลุ่มนำเสนอสรุปข้อมูลสั้น ๆ นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอข้อมูลของบุคคลที่ตนได้รับมอบหมาย

11. ครูตั้งคำถามเชื่อมโยงทักษะสร้างสรรค์: "จากผลงานของศาสนิกชนตัวอย่าง ท่านมีความคิดที่ 'แปลกใหม่' หรือ 'นอกกรอบ' อย่างไรบ้าง เราจะนำหลักคิดนี้มาใช้ในการแก้ปัญหา/พัฒนางานในชีวิตประจำวันได้อย่างไร

12. นักเรียนร่วมกันอภิปรายและสรุปหลักคิดที่เป็น นวัตกรรม (Innovation) จากบุคคลตัวอย่าง

13. โจทย์สร้างสรรค์: ครูให้แต่ละกลุ่มออกแบบ "นวัตกรรมการเผยแผ่ศาสนาพุทธสำหรับเด็ก ป.5" โดยให้เลือกว่าจะใช้หลักคิดของ สมเด็จพระสังฆราช (ด้านการจัดการ/สร้างตำรา) หรือ อาจารย์เสถียร (ด้านการนำเสนอที่เข้าถึงง่าย) มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ ผลงาน (เช่น Board Game ธรรมะ, Application ธรรมะง่าย ๆ, การ์ตูนธรรมะชุดใหม่)

14. นักเรียนระดมสมองและออกแบบผลงานอย่างสร้างสรรค์ โดยวาดภาพ/เขียนแผนผัง/ทำ Mind Map ลงในกระดาษ

ขั้นที่ 4 สรุปและประเมินผล

15. ครูสุ่มนักเรียน 1-2 กลุ่มนำเสนอแนวคิด "นวัตกรรมการเผยแผ่ศาสนาพุทธ" ของกลุ่มตนเอง

16. ตัวแทนกลุ่มนำเสนอผลงานและเหตุผลในการเลือกใช้หลักคิดจากศาสนิกชนตัวอย่าง

17. ครูสรุปประเด็นสำคัญ เน้นย้ำว่า การสร้างสรรค์นวัตกรรมเกิดขึ้นได้จากการนำความรู้เดิมมาประยุกต์ใช้ในบริบทใหม่

18. นักเรียนร่วมกันสรุปและตอบคำถามทบทวน

19. ครูมอบหมายงานเพิ่มเติม: ให้นักเรียนแต่ละคนเขียนสรุป 1-2 บรรทัด ว่าจะนำหลักคิดของศาสนิกชนตัวอย่างไปใช้ในการสร้างสรรค์/แก้ปัญหาของตนเองในสัปดาห์หน้าได้อย่างไร

120. นักเรียนจดบันทึก/เขียนสรุปงานมอบหมาย

10. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1) ใบความรู้/ข้อมูลสรุปเกี่ยวกับสมเด็จพระสังฆราช (สา) และ อ. เสถียร, อินเทอร์เน็ต (ถ้ามี)

2) กระดาน/ไวท์บอร์ด

3) กระดาษ A4/กระดาษโปสเตอร์, ปากกา/สี

4) ผลงานของนักเรียน

11. การวัดผลและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล	เกณฑ์
1. นักเรียนสามารถอธิบายประวัติและผลงานสำคัญของสมเด็จพระสังฆราช (สา ปุสฺสเทโว) และอาจารย์เสถียร โพธินันทะ ได้อย่างถูกต้อง	การตรวจผลงานสรุป (เช่น Mind Map หรือการ์ดสรุปประวัติ)	แบบประเมินผลงานสรุป/บันทึกย่อ	เกณฑ์ผ่าน: นักเรียนสามารถระบุและอธิบายผลงานสำคัญที่โดดเด่น (ไม่ใช่แค่ข้อมูลทั่วไป) ของศาสนิกชนตัวอย่างแต่ละท่านได้อย่างน้อยคนละ 2-3 ประเด็น โดยมีความถูกต้องของข้อมูล ไม่ต่ำกว่า 70%
2. นักเรียนสามารถวิเคราะห์และนำหลักคิด/วิธีการทำงานที่โดดเด่นของศาสนิกชนตัวอย่างมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์แนวคิด/ผลงานใหม่ ๆ ได้	การประเมินผลงานการออกแบบ "นวัตกรรมการเผยแผ่ศาสนาพุทธสำหรับ ป.5" (จากกิจกรรม "นักสร้างสรรค์ต้นแบบ") และการนำเสนอแนวคิด ของกลุ่ม	แบบประเมินผลงานเน้นทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (C&I)	เกณฑ์ผ่าน: ผลงานที่ออกแบบต้องผ่านเกณฑ์ทั้ง 4 ด้าน (ต้องได้ระดับดีขึ้นไปอย่างน้อย 3 ด้าน) ดังนี้: 1. การประยุกต์ใช้หลักคิด: ชี้ให้เห็นชัดเจนว่านำ "หลักคิด/วิธีการทำงานที่โดดเด่น" (เช่น การบริหารจัดการองค์ความรู้แบบ พระสังฆราช (สา) หรือการนำเสนอที่เข้าถึงง่าย

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล	เกณฑ์
			แบบ อ.เสถียร) มาใช้ในการสร้างสรรค์ได้อย่างไร 2. ความสร้างสรรค์และความแปลกใหม่ (Originality): แนวคิดในการเผยแผ่มีความแปลกใหม่ แตกต่างจากวิธีการสอนแบบเดิม ๆ 3. ความเป็นไปได้ในการนำไปใช้ (Feasibility): แนวคิดมีความเหมาะสมกับบริบทของนักเรียน ป.5 และสามารถนำไปพัฒนาต่อได้จริง 4. ความชัดเจนในการนำเสนอ (Clarity of Presentation)
3. นักเรียนเห็นคุณค่าและเกิดแรงบันดาลใจในการประยุกต์ใช้หลักธรรมเพื่อพัฒนาตนเองและสังคม	การประเมินตนเอง หลังเรียน	แบบบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้รายบุคคล (Reflection Journal/Exit Ticket)	เกณฑ์ผ่าน: นักเรียนต้องผ่านเกณฑ์ในระดับ "ดี" ขึ้นไป โดยมีข้อบ่งชี้ดังนี้: 1. ความสนใจและการมีส่วนร่วม: มีความกระตือรือร้นในการศึกษาและอภิปรายเรื่องศาสนิกชนตัวอย่าง 2. การเห็นคุณค่าและการประยุกต์ใช้: สามารถเขียนข้อสรุป/ยกตัวอย่างการนำ "หลักคิด/คุณธรรม" ของบุคคลตัวอย่างไปใช้

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล	เกณฑ์
			พัฒนาตนเองหรือสังคมได้อย่างชัดเจนและมีเหตุผล

12. บันทึกหลังสอน

12.1 ผลการสอน

.....

.....

.....

12.2 ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

12.3 ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

(.....)

ครูผู้สอน

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

.....

(.....)

ครูพี่เลี้ยง

ความคิดเห็นผู้บริหาร

.....

.....

.....

.....

(.....)

ผู้อำนวยการ

1. เครื่องมือ: แบบประเมินผลงานสรุป/บันทึกย่อ

ใช้สำหรับประเมินผลงานที่นักเรียนสรุปประวัติและผลงานสำคัญของศาสนิกชนตัวอย่าง (เช่น การ์ดสรุป, Mind Map, หรือบันทึกย่อ)

ชื่อกลุ่ม/ผู้ประเมิน: _____ วันที่ประเมิน: _____

ลำดับ	รายการประเมิน	ระดับ 3 (ดี)	ระดับ 2 (พอใช้)	ระดับ 1 (ปรับปรุง)	คะแนนที่ได้
1	การระบุ ผลงานสำคัญที่โดดเด่น (คนละ 2-3 ประเด็น)				
2	ความถูกต้องของข้อมูลประวัติโดยย่อ (เช่น ชื่อ, ช่วงเวลาสำคัญ)				
3	การจัดระบบข้อมูลและการนำเสนอในผลงานสรุป				
รวมคะแนน (เต็ม 9 คะแนน)					

เกณฑ์

ลำดับ	รายการประเมิน	ระดับ 3 (ดี)	ระดับ 2 (พอใช้)	ระดับ 1 (ปรับปรุง)	คะแนนที่ได้
1	การระบุ ผลงานสำคัญที่โดดเด่น (คนละ 2-3 ประเด็น)	ระบุผลงานสำคัญที่โดดเด่นของทั้งสองท่านได้อย่างถูกต้อง 3 ประเด็นขึ้นไป	ระบุผลงานสำคัญที่โดดเด่นได้ 2 ประเด็นต่อท่าน	ระบุผลงานได้น้อยกว่า 2 ประเด็น หรือเป็นผลงานที่ไม่สำคัญ	
2	ความถูกต้องของข้อมูลประวัติโดยย่อ (เช่น ชื่อ, ช่วงเวลาสำคัญ)	ข้อมูลประวัติโดยย่อมีความถูกต้องสมบูรณ์และครบถ้วน	ข้อมูลประวัติโดยย่อมีความถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ แต่ขาดบางส่วน	ข้อมูลประวัติโดยย่อมีความคลาดเคลื่อนหรือผิดพลาด	
3	การจัดระบบข้อมูลและการนำเสนอในผลงานสรุป	มีการจัดลำดับข้อมูลชัดเจน เป็นระเบียบและอ่านเข้าใจง่าย	มีการจัดลำดับข้อมูลพอใช้ได้ แต่อาจมีรายละเอียดที่สับสนบ้าง	การจัดระบบข้อมูลสับสน ไม่เป็นระเบียบ หรืออ่านยาก	
รวมคะแนน (เต็ม 9 คะแนน)					

เกณฑ์การตัดสินจากแบบประเมินผลงานสรุป:

ผ่าน: ได้คะแนนรวม **6 คะแนนขึ้นไป** (ต้องได้คะแนนในรายการที่ 1 ไม่ต่ำกว่า 2)

ไม่ผ่าน: ได้คะแนนรวมต่ำกว่า 6 คะแนน

สรุปเกณฑ์การผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ (K)

นักเรียนจะถือว่า ผ่าน จุดประสงค์การเรียนรู้ข้อที่ 1 เมื่อ:

1. ได้ผลการประเมินจาก **แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้** ในระดับ ผ่าน (8 คะแนนขึ้นไป)
2. ได้ผลการประเมินจาก **แบบประเมินผลงานสรุป/บันทึกย่อ** ในระดับ ผ่าน (6 คะแนนขึ้นไป)

2. แบบประเมินผลงานเน้นทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (C&I)

ชื่อกลุ่ม/ผู้ประเมิน: _____ วันที่ประเมิน: _____

หัวข้อผลงาน: นวัตกรรมการเผยแผ่ศาสนาพุทธสำหรับ ป.5

คำชี้แจง

โปรดให้คะแนนผลงานการออกแบบนวัตกรรมของนักเรียนตามเกณฑ์ที่กำหนด โดยเน้นการประเมินที่การสร้างสรรค์ ความแปลกใหม่ และการประยุกต์ใช้หลักคิด จากศาสนิกชนตัวอย่าง (สมเด็จพระสังฆราช (สา) และ อาจารย์เสถียร โพธินันทะ)

รายการประเมิน	ระดับ 4 (ดีมาก)	ระดับ 3 (ดี)	ระดับ 2 (พอใช้)	ระดับ 1 (ปรับปรุง)
1. การประยุกต์ใช้หลักคิด (Analysis & Application)				
2. ความสร้างสรรค์และความแปลกใหม่ (Originality & Novelty)				
3. ความเหมาะสมและเป็นไปได้ในการนำไปใช้ (Feasibility & Context)				
4. ความชัดเจนในการนำเสนอ (Clarity of Presentation)				

เกณฑ์การประเมิน

รายการประเมิน	ระดับ 4 (ดีมาก)	ระดับ 3 (ดี)	ระดับ 2 (พอใช้)	ระดับ 1 (ปรับปรุง)
1. การประยุกต์ใช้หลักคิด (Analysis & Application)	ชี้แจงหลักคิดที่นำมาใช้ได้อย่างชัดเจนและลึกซึ้ง สอดคล้องกับผลงานอย่างยอดเยี่ยม	ชี้แจงหลักคิดที่นำมาใช้ได้ชัดเจนและสอดคล้องกับผลงาน	ชี้แจงหลักคิดที่นำมาใช้ได้ แต่ความเชื่อมโยงกับผลงานยังไม่ชัดเจน	ระบุหลักคิดไม่ได้หรือไม่สอดคล้องกับผลงาน
2. ความสร้างสรรค์และความแปลกใหม่ (Originality & Novelty)	แนวคิดมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ และไม่ซ้ำซ้อนกับสื่อการเรียนรู้ที่มีอยู่เดิมอย่างเห็นได้ชัด	แนวคิดมีความแปลกใหม่บ้าง แต่ยังมีความคล้ายคลึงกับสื่อเดิมอยู่บ้า	แนวคิดมีความน่าสนใจในระดับหนึ่ง แต่ยังขาดความแปลกใหม่	แนวคิดเป็นรู้ปแบบสื่อการเรียนรู้แบบเดิม ๆ

รายการประเมิน	ระดับ 4 (ดีมาก)	ระดับ 3 (ดี)	ระดับ 2 (พอใช้)	ระดับ 1 (ปรับปรุง)
3. ความเหมาะสมและเป็นไปได้ในการนำไปใช้ (Feasibility & Context)	ผลงานมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย (ป. 5) สูงมาก และสามารถนำไปพัฒนาต่อได้จริง (เป็นไปได้ในทางปฏิบัติ)	ผลงานมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและสามารถนำไปพัฒนาต่อได้จริง	ผลงานมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย แต่การนำไปใช้จริงยังมีความยุ่งยาก	ผลงานไม่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย หรือไม่สามารถนำไปใช้จริงได้
4. ความชัดเจนในการนำเสนอ (Clarity of Presentation)	นำเสนอแนวคิดอย่างชัดเจน เข้าใจง่าย มีการจัดระบบความคิดและสามารถตอบคำถาม/แก้ต่างแนวคิดได้อย่างมีเหตุผล	นำเสนออย่างชัดเจนและสามารถอธิบายแนวคิดได้ครบถ้วน	นำเสนอพอเข้าใจได้ แต่ยังมีบางส่วนที่ยังสับสนหรือไม่ชัดเจน	นำเสนอได้ไม่ครบถ้วนและไม่สามารถอธิบายแนวคิดได้ชัดเจน

💯 สรุปผลการประเมิน (คะแนนรวม 16 คะแนน)

รายการประเมิน	คะแนนที่ได้
1. การประยุกต์ใช้หลักคิด	
2. ความสร้างสรรค์และความแปลกใหม่	
3. ความเหมาะสมและเป็นไปได้ในการนำไปใช้	
4. ความชัดเจนในการนำเสนอ	
รวมคะแนน	**/16**

เกณฑ์การตัดสิน:

ดีมาก (Excellent): 14 - 16 คะแนน

ดี (Good): 11 - 13 คะแนน

พอใช้ (Fair): 8 - 10 คะแนน

ปรับปรุง (Needs Improvement): ต่ำกว่า 8 คะแนน

เกณฑ์ผ่าน: ได้คะแนนรวม **11 คะแนนขึ้นไป (ระดับดี)** และต้องได้คะแนนในรายการที่ 2 (ความสร้างสรรค์และความแปลกใหม่) ไม่ต่ำกว่า 3

3. แบบบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้

คำสั่ง: ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ในตอนท้ายชั่วโมง เพื่อประเมินว่านักเรียนเกิดแรงบันดาลใจและเห็นคุณค่าหรือไม่:

1. "หลักคิด" หรือ "คุณธรรม" ของสมเด็จพระสังฆราช (สา) หรือ อาจารย์เสถียร โพธินันทะ ที่นักเรียนประทับใจมากที่สุดคืออะไร? เพราะอะไร?

(เพื่อวัดการเห็นคุณค่า)

2. นักเรียนจะนำ "หลักคิด/คุณธรรม" ข้อนี้มาใช้ในการ "สร้างสรรค์" หรือ "แก้ไขปัญหา" ในชีวิตประจำวันของนักเรียนได้อย่างไรบ้าง (ยกตัวอย่างสถานการณ์จริง)

(เพื่อวัดแรงบันดาลใจและการประยุกต์ใช้สู่ตนเอง)

ชีตสำหรับบันทึกผลการประเมิน (Data Entry Sheet)

ส่วนหลักที่ใช้สำหรับบันทึกคะแนนของนักเรียนแต่ละคนจะจัดเรียงดังนี้:

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	คำตอบข้อ 1 (หลักคิดที่ประทับใจ)	คะแนน ข้อ 2 (การประยุกต์ใช้)	ระดับที่ได้รับ (จากเกณฑ์)	ข้อเสนอแนะครู้
1					
2					
3					

เกณฑ์การให้คะแนนแบบบันทึกสะท้อนผล

ระดับ	คำอธิบายเกณฑ์ (ข้อ 2: การประยุกต์ใช้)	คะแนน
ดีมาก (4)	สามารถยกตัวอย่างการประยุกต์ใช้หลักคิดของศาสนิกชนตัวอย่างกับชีวิตประจำวันได้อย่างเป็นรู้ปธรรมและลึกซึ้ง มีความเชื่อมโยงกับหลักธรรมและแรงบันดาลใจที่ชัดเจน	4
ดี (3)	สามารถยกตัวอย่างการประยุกต์ใช้หลักคิดได้ชัดเจนและมีเหตุผล แต่ยังเป็นตัวอย่างในภาพรวม	3

ระดับ	คำอธิบายเกณฑ์ (ข้อ 2: การประยุกต์ใช้)	คะแนน
พอใช้ (2)	สามารถกล่าวถึงการนำไปใช้ได้ แต่ยังไม่ชัดเจน หรือยังเป็นเพียงการกล่าวซ้ำหลักคิดเดิม	2
ปรับปรุง (1)	ไม่สามารถเชื่อมโยงหลักคิดกับการพัฒนาตนเองได้อย่างสมเหตุสมผล หรือไม่ตอบคำถาม	1

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รหัสวิชาส 15101 รายวิชา พระพุทธศาสนา
โรงเรียนบ้านลำนางแก้ว ระดับชั้น ประถมศึกษาที่ 5
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง หลักธรรมนำชีวิต จำนวน 3 คาบ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง พระรัตนตรัยและไตรสิกขา จำนวน 1 คาบ
ผู้สอน นางสาวเบญญาภา เพิ่มบุญ และคณะ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569
สอนวันที่ 17 กรกฎาคม พ.ศ. 2569 เวลา 12.30 น. – 13.30 น.

---

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ส 1.1 รู้และเข้าใจประวัติ ความสำคัญ ศาสดา หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือและศาสนาอื่น มีศรัทธาที่ถูกต้อง ยึดมั่นและปฏิบัติตามหลักธรรมเพื่ออยู่ร่วมกันอยู่อย่างสันติสุข

2. ตัวชี้วัดชั้นปี

ส 1.1 ป.5/5 แสดงความเคารพพระรัตนตรัยและปฏิบัติตามไตรสิกขา และหลักธรรมโอวาท 3 ในพระพุทธศาสนาหรือหลักธรรมของศาสนาที่ตนนับถือตามที่กำหนด

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 อธิบายความหมายและความสำคัญของพระรัตนตรัยและไตรสิกขาได้

3.2 จำแนกองค์ประกอบของไตรสิกขา (ศีล สมาธิ ปัญญา) ได้

3.3 ออกแบบ/ประดิษฐ์ "อุปกรณ์ช่วยฝึกฝน" โดยใช้หลักไตรสิกขาจากวัสดุธรรมชาติ/วัสดุเหลือใช้ใกล้ตัวได้อย่างสร้างสรรค์

4. สาระสำคัญ

การปฏิบัติตนตามหลักศรัทธา 4 อริยสัจ 4 หลักกรรม และไตรสิกขา ย่อมส่งผลให้การดำเนินชีวิตเป็นไปในทางที่ถูกต้องดีงาม

5. สาระการเรียนรู้

1) พระรัตนตรัย - ศรัทธา 4

(1) พระพุทธ - พุทธจริยา 3

(2) พระธรรม - อริยสัจ 4 - หลักกรรม

(3) พระสงฆ์

2) ไตรสิกขา - ศีล สมาธิ ปัญญา

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

6.1 ความสามารถในการสื่อสาร

6.2 ความสามารถในการคิด

6.3 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

7.1 มีวินัย

7.2 ใฝ่เรียนรู้

7.3 มุ่งมั่นในการทำงาน

8. ชิ้นงาน/ภาระงาน

ผลงาน/อุปกรณ์ของนักเรียน

9. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ เข้าสู่บทเรียน (กระตุ้นความสนใจ)

1. ครูสร้างบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนเกิดความศรัทธาเลื่อมใสในพระรัตนตรัยที่เหมาะสม เช่น จัดนั่งเรียนแบบรู้ปตัว ∪ นำนักเรียนศึกษานอกห้องเรียน เช่น ห้องประชุม ห้องจริยธรรม สนามหญ้าใต้ร่มไม้ ที่วัด ก่อนเรียนให้นักเรียนสวดมนต์ไหว้พระ นั่งสมาธิ และแผ่เมตตา

2. ครูแจ้งตัวชี้วัดชั้นปี และจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ

3. ปริศนาคำทาย "แก้ววิเศษ": ครูใช้คำพูดหรือคำถามนำที่เกี่ยวข้องกับสิ่งมีค่า 3 อย่าง เช่น "สิ่งมีค่า 3 อย่างที่ช่วยให้คนเป็นคนดีและพ้นทุกข์คืออะไร"

4. นำเข้าสู่บทเรียน: ครูนำเข้าสู่ "พระรัตนตรัย" (แก้ว 3 ประการ) และ "ไตรสิกขา" (เครื่องมือ 3 อย่างในการฝึกฝน) โดยเน้นว่า ไตรสิกขาคือหัวใจของการลงมือปฏิบัติ

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน ทำความเข้าใจเนื้อหา (วิเคราะห์และทำความเข้าใจ)

5. พระรัตนตรัย: อธิบายความหมายของพระพุทธ พระธรรม และพระสงฆ์

6. ไตรสิกขา (ใช้การเปรียบเทียบ):

* ศีล: เปรียบเหมือน "กฎกติกาของหมู่บ้าน" (ควบคุมพฤติกรรม)

* สมาธิ: เปรียบเหมือน "การเพ่งลูกหิน" (การจดจ่อจิตใจ)

* ปัญญา: เปรียบเหมือน "ไฟส่องทาง" (ความเข้าใจที่ถูกต้อง)

7. กิจกรรมจำแนก: ครูยกตัวอย่างพฤติกรรม (เช่น การช่วยพ่อแม่, การทะเลาะกับเพื่อน, การตั้งใจอ่านหนังสือ) แล้วให้นักเรียนจำแนกว่าเป็นเรื่องของศีล สมาธิ หรือปัญญา

ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิบัติ/ขั้นสร้างสรรค์ (พัฒนาทักษะสร้างสรรค์และนวัตกรรม)

8. กิจกรรม “DIY ไตรสิกขา Tool” (นวัตกรรมจากวัสดุใกล้ตัว):

1) แบ่งกลุ่ม: กลุ่มละ 4-5 คน

2) กำหนดโจทย์: แต่ละกลุ่มเลือกองค์ประกอบของไตรสิกขา 1 อย่าง (ศีล, สมาธิ, หรือปัญญา) ที่คิดว่านักเรียนควรฝึกฝนที่สุด

3) ออกแบบและประดิษฐ์นวัตกรรม: ให้นักเรียน ออกแบบและประดิษฐ์ "อุปกรณ์ช่วยฝึกฝน" หรือ "ของเล่น/ของใช้" ที่สร้างสรรค์ โดยใช้วัสดุที่หาได้ง่ายในโรงเรียนหรือชุมชน (เช่น ไม้ไผ่, ใบตองแห้ง, กระดาษหนังสือพิมพ์เก่า, ก้อนกรวด, เศษผ้า)

* ตัวอย่าง:

* ฝึกศีล: ประดิษฐ์ "นาฬิกาเตือนการพูดดี" จากเศษไม้

* ฝึกสมาธิ: ประดิษฐ์ "วงกตฝึกสมาธิ" จากกระดาษแข็ง/กิ่งไม้เล็ก ๆ

* ฝึกปัญญา: ประดิษฐ์ "กล่องคำถามวิเคราะห์" จากลังกระดาษ

4) ลงมือปฏิบัติ: เน้นให้แต่ละกลุ่มนำเสนอแนวคิดและลงมือประดิษฐ์อย่างสร้างสรรค์

ขั้นที่ 4 ขั้นสรุปและประเมินผล (สะท้อนผล)

9. นำเสนอผลงาน (Sharing & Feedback): สุ่มตัวแทน 2-3 กลุ่ม นำเสนอ "DIY ไตรสิกขา Tool" พร้อมสาธิตวิธีการใช้ (ถ้าทำได้) และอธิบายว่าอุปกรณ์นี้ช่วยฝึกฝน ศีล/สมาธิ/ปัญญา ได้อย่างไร

10. สรุป: ครูสรุปว่า ไตรสิกขาคือการฝึกฝนตนเอง และเราสามารถใช้ปัญญาและความคิดสร้างสรรค์เปลี่ยนสิ่งของธรรมดาให้กลายเป็นเครื่องมือพัฒนาชีวิตได้

11. มอบหมายงาน: ให้นักเรียนนำอุปกรณ์ที่ประดิษฐ์ไปทดลองใช้และบันทึกผลการฝึกฝน

10. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1) อุปกรณ์ของนักเรียน

2) วัสดุที่เตรียมไว้: กระดาษหนังสือพิมพ์, เศษกระดาษเหลือใช้, กิ่งไม้/ไม้ไผ่เล็ก ๆ, เชือก, กาว/แป้งเปียก, สีจากธรรมชาติ/ชอล์กสี

3) แผนผังไตรสิกขาแบบวาดมือ (ใช้ชอล์กสี), ลูกหิน/ก้อนกรวด (ใช้สาธิตสมาธิ)

4) ชอล์ก/กระดานดำ, คำถามนำ

11. การวัดผลและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการประเมิน	วิธีการประเมิน	เครื่องมือประเมิน	เกณฑ์การตัดสิน
1. ด้านความรู้ : อธิบายความหมายและความสำคัญของพระรัตนตรัยและไตรสิกขาได้	สังเกตการตอบคำถาม, ซักถามรายบุคคล/กลุ่ม ในระหว่างกิจกรรม	แบบสังเกตการตอบคำถาม	ตอบคำถามและจำแนกองค์ประกอบของไตรสิกขา (ศีล สมาธิ ปัญญา) ได้ ถูกต้องอย่างน้อยร้อยละ 70
2. ด้านทักษะ: การสร้างสรรค์และนวัตกรรมจากไตรสิกขา	ประเมินชิ้นงานกลุ่ม (DIY ไตรสิกขา Tool) และการนำเสนอ	แบบประเมินชิ้นงานและนำเสนอ	ได้คะแนนประเมินชิ้นงานและนำเสนอตั้งแต่ระดับ "พอใช้" ขึ้นไป (ดูเกณฑ์ Rubric ด้านล่าง)
3. ด้านเจตคติ : ความสนใจ, การทำงานร่วมกัน, และการนำไปประยุกต์ใช้	สังเกตพฤติกรรมระหว่างการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	มีส่วนร่วมในการทำงานและแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ ตั้งแต่ระดับ "ดี" ขึ้นไป

12. บันทึกหลังสอน

12.1 ผลการสอน

.....

.....

.....

12.2 ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

12.3 ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

(.....)

ครูผู้สอน

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

.....

(.....)

ครูพี่เลี้ยง

ความคิดเห็นผู้บริหาร

.....

.....

.....

.....

(.....)

ผู้อำนวยการ

แบบประเมินชิ้นงานและการนำเสนอ (DIY ไตรสิกขา Tool)

แบบประเมินชิ้นงานและการนำเสนอ พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนแบบ Rubric สำหรับกิจกรรม “DIY ไตรสิกขา Tool” จากแผนการสอนเรื่องพระรัตนตรัยและไตรสิกขา

ชื่อนวัตกรรม: ..... ฝึกฝน: □ ศีล □ สมาธิ □ ปัญญา

กลุ่มที่: .....

ผู้ประเมิน: .....

ลำดับ	รายการประเมิน	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
1	ความเชื่อมโยงกับไตรสิกขา	5	
2	ความคิดสร้างสรรค์และการใช้วัสดุท้องถิ่น	5	
3	ศักยภาพในการฝึกฝนตนเอง	5	

ลำดับ	รายการประเมิน	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
4	การนำเสนอผลงาน	5	
	รวมคะแนน	**20**	

เกณฑ์การให้คะแนน (Rubric Score)

รายการประเมิน	5 (ดีมาก)	4 (ดี)	3 (พอใช้)	1-2 (ปรับปรุง)
1. ความเชื่อมโยงกับไตรสิกขา	นวัตกรรมสะท้อนหลักการของ ศีล/สมาธิ/ปัญญา ได้อย่างชัดเจน ตรงประเด็น และถูกต้องตามหลักการ	นวัตกรรมสะท้อนหลักการได้ชัดเจน แต่ขาดความลึกซึ้งในการอธิบาย	นวัตกรรมมีความเชื่อมโยงกับหลักการอยู่บ้าง แต่ยังไม่ชัดเจน หรือสับสนในหลักการ	นวัตกรรมไม่สอดคล้องกับหลักการไตรสิกขาที่เลือกอย่างชัดเจน
2. ความคิดสร้างสรรค์และการใช้วัสดุท้องถิ่น	แนวคิดแปลกใหม่มาก มีการประยุกต์ใช้วัสดุเหลือใช้/ท้องถิ่นอย่างสร้างสรรค์และลงตัวที่สุด	แนวคิดมีความแปลกใหม่ดี และใช้วัสดุที่หาได้ง่ายได้อย่างเหมาะสม	แนวคิดยังเป็นวิธีการแบบเดิม ๆ แต่มีการปรับปรุงรูปลักษณ์บ้าง	ขาดความคิดสร้างสรรค์และไม่ได้มีการนำวัสดุเหลือใช้/ท้องถิ่นมาใช้ให้เป็นประโยชน์
3. ศักยภาพในการฝึกฝนตนเอง	อธิบายวิธีการใช้และประโยชน์ได้อย่างชัดเจน และอุปกรณ์/วิธีการสามารถนำไปใช้ฝึกฝนตนเองได้จริง และเห็นผลอย่างเป็นรู้ปธรรม	อธิบายวิธีการใช้และประโยชน์ได้ชัดเจน แต่ประโยชน์ยังไม่โดดเด่นมากนัก	มีคำอธิบาย แต่ไม่ชัดเจนว่าอุปกรณ์ช่วยฝึกฝนตนเองได้อย่างไร	ไม่สามารถอธิบายวิธีการใช้ หรือประโยชน์ในการฝึกฝนตนเองได้
4. การนำเสนอผลงาน	นำเสนอด้วยความมั่นใจ ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย มีรู้ปแบบน่าสนใจ ดึงดูด และแสดงความเข้าใจในชิ้นงาน	นำเสนอได้ดี เนื้อหาสมบูรณ์ แต่รู้ปแบบการนำเสนอเป็นแบบพื้นฐาน	นำเสนอเนื้อหาได้ครบถ้วน แต่ขาดความน่าสนใจ และขาดความมั่นใจ	นำเสนอไม่ครบถ้วน ไม่มีความน่าสนใจ และไม่แสดงความเข้าใจในชิ้นงาน

เกณฑ์การตัดสิน: ผ่านเมื่อได้คะแนนรวม > 12 คะแนน (ระดับพอใช้ขึ้นไป)

เกณฑ์การสรุปผลการประเมิน

16 - 20 คะแนน: ดีมาก (ผ่านจุดประสงค์ด้านทักษะสร้างสรรค์)

12 - 15 คะแนน: ดี (ผ่านจุดประสงค์ด้านทักษะสร้างสรรค์)

8 - 11 คะแนน: พอใช้ (ผ่านจุดประสงค์ด้านทักษะสร้างสรรค์)

ต่ำกว่า 8 คะแนน: ปรับปรุง (ไม่ผ่านจุดประสงค์ด้านทักษะสร้างสรรค์)

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม (DIY ไตรสิกขา Tool)

กลุ่มที่: ..... วันที่: ....

กิจกรรม: DIY ไตรสิกขา Tool (นวัตกรรมจากวัสดุใกล้ตัว)

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	1. การแสดงความคิดเห็นเชิงสร้างสรรค์	2. ความร่วมมือในการใช้วัสดุท้องถิ่น/เหลือใช้	3. การมีส่วนร่วมและรับผิดชอบในหน้าที่	รวมคะแนน (9 คะแนน)	สรุปผลการประเมิน
1						
2						
3						
4						
5						

ใช้เกณฑ์การให้คะแนนพฤติกรรม (Rubric Score) 3 ระดับ ต่อไปนี้:

รายการประเมิน	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. การแสดงความคิดเห็นเชิงสร้างสรรค์	เสนอแนวคิดแปลกใหม่และต่อยอดจากความคิดของผู้อื่น (มากกว่า 1 แนวคิด)	เสนอแนวคิดตามโจทย์ที่ได้รับอย่างน้อย 1 แนวคิด	ไม่เสนอแนวคิด หรือแนวคิดไม่เกี่ยวข้องกับหัวข้อ
2. ความร่วมมือในการใช้วัสดุท้องถิ่น	ใช้เศษวัสดุหรือวัสดุใกล้ตัวอย่างคุ้มค่าและช่วยกันประดิษฐ์อย่างแข็งขัน	ใช้เศษวัสดุตามที่กำหนด และปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายได้สำเร็จ	ไม่สนใจใช้วัสดุเหลือใช้ หรือไม่ปฏิบัติหน้าที่ของตนเอ

รายการประเมิน	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
3. การมีส่วนร่วมและรับผิดชอบในหน้าที่	มีความกระตือรือร้นในการทำงาน รับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มที่และสำเร็จตามเวลา	ปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายสำเร็จ แต่ต้องมีการกระตุ้นจากครูหรือเพื่อนบ้าง	ไม่สนใจปฏิบัติหน้าที่ของตนเอง หรือฝากเพื่อนทำ

เกณฑ์การสรุปผลการประเมิน:

7 - 9 คะแนน: ดี (ผ่านจุดประสงค์ด้านเจตคติ)

4 - 6 คะแนน: พอใช้ (ผ่าน)

ต่ำกว่า 4 คะแนน: ปรับปรุง (ไม่ผ่าน)

แบบสังเกตการตอบคำถาม: พระรัตนตรัยและไตรสิกขา

คำชี้แจง: แบบสังเกตนี้ใช้สำหรับประเมินความรู้ (K) ของนักเรียนจากการตอบคำถามและการซักถามในชั้นเรียน โดยมีเกณฑ์การผ่านอยู่ที่ ร้อยละ 70 (ตอบถูก 7 ใน 10 ข้อ หรือ 70% ของประเด็นหลักที่ซักถาม)

หัวข้อ: ความหมายและความสำคัญของพระรัตนตรัยและไตรสิกขา

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	1. พระรัตนตรัย	2. พระพุทธ	3. พระธรรม	4. พระสงฆ์	5. ไตรสิกขา	6. ศีล	7. สมาธิ	8. ปัญญา	9.ที่พึ่ง/เครื่องมือ	10. ข้อคิดจากการฝึกฝน	คะแนนรวม (10 คะแนน)	สรุปผลการประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนนและการตัดสินผล

เกณฑ์การให้คะแนน

1 คะแนน: ตอบคำถาม/อธิบายประเด็นนั้น ๆ ได้ถูกต้องตามหลักการ

0 คะแนน: ตอบคำถามผิด หรือไม่สามารถตอบคำถามในประเด็นนั้นได้

ประเด็นคำถามหลักสำหรับการสังเกต/ซักถาม (10 ประเด็น)

1) พระรัตนตรัย: อธิบายความหมายของ "พระรัตนตรัย" ได้ (แก้ว 3 ประการ)

2) พระพุทธ: อธิบายความสำคัญของ "พระพุทธ" ได้ (ผู้ค้นพบ/ผู้สอน)

3) พระธรรม: อธิบายความสำคัญของ "พระธรรม" ได้ (หลักคำสอน/ความจริง)

4) พระสงฆ์: อธิบายความสำคัญของ "พระสงฆ์" ได้ (ผู้สืบทอด/นำคำสอนมาปฏิบัติ)

5) ไตรสิกขา: อธิบายความหมายของ "ไตรสิกขา" ได้ (หลัก 3 ประการในการฝึกฝนตนเอง)

6) ศีล: อธิบายว่า "ศีล" คืออะไรและทำหน้าที่อะไร (ควบคุมกายและวาจา)

7) สมาธิ: อธิบายว่า "สมาธิ" คืออะไรและทำหน้าที่อะไร (ฝึกจิตใจให้จดจ่อ/มั่นคง)

8) ปัญญา: อธิบายว่า "ปัญญา" คืออะไรและทำหน้าที่อะไร (ความรู้/ความเข้าใจตามความเป็นจริง/ความฉลาดคิด)

9) ที่พึ่ง/เครื่องมือ: บอกความแตกต่างระหว่าง พระรัตนตรัย (ที่พึ่ง/หลักยึด) กับ ไตรสิกขา (เครื่องมือ/การลงมือปฏิบัติ) ได้

10) ข้อคิดจากการฝึกฝน: อธิบายข้อดีของการฝึกฝนไตรสิกขาในชีวิตประจำวันได้อย่างน้อย 1 ข้อ

เกณฑ์การตัดสินผล

คะแนนรวม (เต็ม 10)	**ผลการประเมิน**	**สรุป**
7 - 10	ดีมาก / ดี	ผ่านจุดประสงค์ (บรรลุร้อยละ 70 ขึ้นไป)
0 - 6	พอใช้ / ปรับปรุง	ไม่ผ่านจุดประสงค์ (ต้องทบทวนและซักถามเพิ่มเติม)

แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์

โครงการวิจัย เรื่อง “การพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาโดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5”

1. มรดกทางวัฒนธรรมด้านสถาปัตยกรรมที่ชัดเจนที่สุด และแสดงถึงความศรัทธาในพระพุทธศาสนาของคนไทยคือสิ่งใด

ก. ตลาดน้ำที่ใช้เป็นแหล่งค้าขายแลกเปลี่ยนสินค้า

ข. บ้านเรือนไทยที่ใช้ไม้เป็นวัสดุหลัก

ค. ศาลากลางจังหวัดที่เป็นอาคารสำหรับราชการ

ง. พระปรางค์และเจดีย์ที่สร้างขึ้นเพื่อบรรจุพระบรมสารีริกธาตุ

2. ประเพณีไทยใดที่ได้รับอิทธิพลจากพระพุทธศาสนาอย่างชัดเจน โดยมีการทำกิจกรรมที่เรียกว่า 'เวียนเทียน' ในวันสำคัญทางศาสนา

ก. ประเพณีวันวิสาขบูชา ข. ประเพณีวันลอยกระทง

ค. ประเพณีวันเข้าพรรษา ง. ประเพณีสงกรานต์

3. คำศัพท์ภาษาไทยจำนวนมาก โดยเฉพาะคำศัพท์ทางศาสนาและวิชาการ ได้รับอิทธิพลโดยตรงมาจากภาษาใดที่ใช้บันทึกพระไตรปิฎก

ก. ภาษาบาลีและสันสกฤต ข. ภาษาเขมร

ค. ภาษาอังกฤษ ง. ภาษาจีน

4. มรดกทางวัฒนธรรมด้านค่านิยมและจริยธรรมที่คนไทยยึดถือปฏิบัติ เช่น การดูแลพ่อแม่และผู้มีพระคุณอย่างดี ตรงกับหลักธรรมในพระพุทธศาสนาข้อใดมากที่สุด

ก. อิทธิบาท 4 (หลักแห่งความสำเร็จ) ข. สติปัญญา (ความรอบรู้)

ค. พรหมวิหาร 4 (หลักแห่งความเมตตา) ง. ความกตัญญู (กตัญญูกตเวที)

5. มรดกทางวัฒนธรรมด้านศิลปะที่ใช้เพื่อสื่อสารเรื่องราวในพระพุทธศาสนา ซึ่งเรามักพบเห็นในผนังของอุโบสถและวิหารคืออะไร

ก. การประดิษฐ์เครื่องจักสาน ข. การแกะสลักลวดลายบนหน้าบัน

ค. ภาพจิตรกรรมฝาผนัง ง. การปั้นพระพุทธรูปขนาดใหญ่

6. การที่พระพุทธเจ้าบำเพ็ญเพียรอย่างหนักเพื่อบรรลุธรรม ตรัสรู้อนุตรสัมมาสัมโพธิญาณ จัดเป็นพุทธจริยาประเภทใด

ก. ญาติอัตถจริยา ข. โลกัตถจริยา ค. โลกานุโลกจริยา ง. โลกอนัตถจริยา

7. การที่พระพุทธเจ้าเสด็จไปแสดงธรรมโปรดพระพุทธบิดา พระนางยโสธรา และพระประยูรญาติของพระองค์ จัดอยู่ในพุทธจริยาประเภทใด

ก. โลกัตถจริยา ข. ญาติอัตถจริยา

ค. พุทธอัตถจริยา ง. พุทธกิจจริยา

8. ข้อใดต่อไปนี้จัดเป็นพุทธจริยาในส่วนของ โลกัตถจริยา

ก. ทรงบำเพ็ญเพียรจนตรัสรู้

ข. ทรงแสดงธรรมแก่คนธรรมดาและเทวดา

ค. ทรงแสดงธรรมโปรดพระราหุล

ง. ทรงดูแลพระสาวกที่อาพาธ

9. โลกัตถจริยา คือการบำเพ็ญประโยชน์เพื่อใครเป็นหลัก

ก. เพื่อตนเองให้บรรลุธรรม ข. เพื่อพระประยูรญาติ

ค. เพื่อชาวโลกและสรรพสัตว์โดยทั่วไป ง. เพื่อพระสงฆ์ที่เป็นศิษย์เท่านั้น

10. พุทธจริยาข้อใดที่พระพุทธเจ้าทรงปฏิบัติ เป็นกิจสุดท้าย ในช่วงเช้าของการออกบิณฑบาต ก่อนจะกลับมาฉันภัตตาหาร

ก. อุปัฏฐากอัตถจริยา ข. พุทธัตถจริยา

ค. ญาติอัตถจริยา ง. โลกัตถจริยา

11. ใน จูฬเสฏฐิชาดก เหตุการณ์ใดที่แสดงให้เห็นถึง ความเฉลียวฉลาด ของ จูฬเสฏฐิ ในการเริ่มต้นสร้างฐานะ

ก. การใช้ทรัพย์สมบัติที่บิดาทิ้งไว้ให้ ข. การทำงานหนักและประหยัดอดออม

ค. การนำหนูตายไปแลกกับสิ่งของและต่อยอด ง. การขอความช่วยเหลือจากพระราชา

12. จูฬเสฏฐิชาดก มุ่งสอนให้เห็นคุณธรรมในเรื่องใดมากที่สุด

ก. ความซื่อสัตย์สุจริต ข. ความขยันอดทน

ค. ความเฉลียวฉลาดในการหาโอกาส ง. ความรักความสามัคคีในหมู่คณะ

13. ใน วัณณาโรหชาดก ใครคือผู้ที่แสดง ความมีเหตุผลและไม่หลงเชื่อ ข่าวลือที่ผิด ๆ

ก. สุนัขจิ้งจอก ข. ราชสีห์ ค. พญานาค ง. พรานป่า

14. ข้อคิดสำคัญที่ได้รับจากเรื่อง วัณณาโรหชาดก คืออะไร

ก. ความกล้าหาญนำมาซึ่งชัยชนะ

ข. ต้องรู้จักไตร่ตรอง ไม่เชื่อตามคำพูดของผู้อื่นโดยง่าย

ค. การให้อภัยเป็นสิ่งสำคัญที่สุด

ง. การมีเพื่อนที่ดีจะช่วยให้พ้นภัย

15. หากนักเรียนเป็น ราชสีห์ ใน วัณณาโรหชาดก และได้ยินสุนัขจิ้งจอกใส่ร้ายพญานาค สิ่งที่ควรทำตามหลัก ความมีเหตุผล คืออะไร

ก. โกรธและขับไล่พญานาคออกไปทันที

ข. รับฟังความเห็นของสุนัขจิ้งจอกเท่านั้น

ค. สอบสวนและไตร่ตรองข้อเท็จจริงก่อนตัดสินใจ

ง. ไม่สนใจเรื่องราวและปล่อยให้สุนัขจิ้งจอกตัดสินใจแทน

16. สมเด็จพระสังฆราช (สา ปุสฺสเทโส) ทรงเป็นสมเด็จพระสังฆราชพระองค์ที่เท่าใดแห่งกรุงรัตนโกสินทร์

ก. องค์ที่ 6 ข. องค์ที่ 7 ค. องค์ที่ 8 ง. องค์ที่ 9

17. สมเด็จพระสังฆราช (สา ปุสฺสเทโว) ทรงมีคุณูปการสำคัญต่อวงการพระพุทธศาสนาไทยในด้านใดโดดเด่นที่สุด

ก. การก่อตั้งมหาวิทยาลัยสงฆ์

ข. การริเริ่มการแปลพระไตรปิฎกเป็นภาษาไทย

ค. การส่งพระธรรมทูตไปเผยแผ่ในต่างประเทศ

ง. การปฏิรูปการศึกษาพระปริยัติธรรมและทรงเป็นผู้เชี่ยวชาญภาษาบาลี

18. อาจารย์เสถียร โพธินันทะ เป็นที่รู้จักในฐานะผู้เชี่ยวชาญด้านใดมากที่สุด

ก. การแพทย์แผนไทย

ข. การสอนวิปัสสนากรรมฐาน

ค. การศึกษาค้นคว้าประวัติศาสตร์พระพุทธศาสนา

ง. การก่อตั้งโรงเรียนสอนพุทธศาสนาวันอาทิตย์

19. ผลงานสำคัญที่ทำให้ อาจารย์เสถียร โพธินันทะ ได้รับการยกย่องในฐานะนักปราชญ์ทางพุทธศาสนาคืออะไร

ก. การแต่งหนังสือพุทธประวัติฉบับเยาวชน

ข. การแปลคัมภีร์อภิธรรมจากภาษาบาลี

ค. การรวบรวมและเรียบเรียง ประวัติศาสตร์พระพุทธศาสนา

ง. การประพันธ์บทสวดมนต์ทำนองสรภัญญะ

20. แม้ว่าจะมีชีวิตฆราวาส แต่ทั้ง สมเด็จพระสังฆราช (สา ปุสฺสเทโว) (ก่อนอุปสมบท) และ อาจารย์เสถียร โพธินันทะ มีสิ่งที่เหมือนกันในด้านคุณธรรมใด

ก. ความกล้าหาญในการออกรบ

ข. ความสามารถด้านการค้าขาย

ค. ความใฝ่รู้และเป็นเลิศด้านการศึกษาและภาษาบาลี

ง. ความเชี่ยวชาญด้านการเกษตร

21. พระไตรปิฎกมีความสำคัญต่อพุทธศาสนิกชนอย่างไร

ก. เป็นตำราสอนการทำอาหารและยารักษาโรคโบราณ

ข. เป็นคัมภีร์รวบรวมคำสั่งสอนของพระพุทธเจ้าทั้งหมด

ค. เป็นหนังสือรวบรวมบทกวีและนิทานพื้นบ้าน

ง. เป็นบันทึกเรื่องราวการปกครองประเทศในสมัยโบราณ

22. คำว่า 'พระไตรปิฎก' หมายถึง 'ตะกร้า 3 ใบ' ข้อใดคือส่วนประกอบหลักทั้ง 3 ส่วนนี้อย่างถูกต้อง

ก. พุทธปิฎก, ธรรมปิฎก, สังฆปิฎก

ข. มรรคปิฎก, ผลปิฎก, นิพพานปิฎก

ค. ศีลปิฎก, ทานปิฎก, ภาวนาปิฎก

ง. วินัยปิฎก, สุตตันตปิฎก, อภิธรรมปิฎก

23. พระไตรปิฎกส่วนใดที่รวบรวม กฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ที่พระสงฆ์และสามเณรต้องประพฤติปฏิบัติ

ก. วินัยปิฎก

ข. ชาดกปิฎก

ค. สุตตันตปิฎก

ง. อภิธรรมปิฎก

24. พระธรรมเทศนา คำสั่งสอน หรือเรื่องราวต่าง ๆ ที่พระพุทธเจ้าและพระสาวกสำคัญได้แสดงไว้ถูกจัดรวมอยู่ในปิฎกส่วนใด

ก. อภิธรรมปิฎก

ข. สุตตันตปิฎก

ค. วินัยปิฎก

ง. ปัญญาปิฎก

25. พระพุทธเจ้าทรงตรัสว่า หลังจากที่พระองค์ปรินิพพานแล้ว สิ่งใดจะเป็น พระศาสดาแทนพระองค์

ก. สังฆราชองค์ใหม่ที่จะปกครองคณะสงฆ์

ข. พระมหากษัตริย์ผู้ทรงทำนุบำรุงศาสนา

ค. พระพุทธรูปขนาดใหญ่ในวัดสำคัญ

ง. พระธรรมและพระวินัย (ซึ่งอยู่ในพระไตรปิฎก)

26. พระรัตนตรัย คือแก้วอันประเสริฐ 3 ประการ ได้แก่สิ่งใดบ้าง

ก. พระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์

ข. ศีล สมาธิ ปัญญา

ค. พระมหากษัตริย์ ชาติ ศาสนา

ง. พระอินทร์ พระพรหม พระศิว

27. การที่พุทธศาสนิกชนกล่าวคำว่า 'พุทโธ เม นาโถ' มีความหมายว่าอย่างไร

ก. พระธรรมเป็นที่พึ่งของข้าพเจ้า

ข. พระสงฆ์เป็นที่พึ่งของข้าพเจ้า

ค. พระพุทธเจ้าเป็นที่พึ่งของข้าพเจ้า

ง. การทำความดีคือที่พึ่งของข้าพเจ้า

28. ไตรสิกขา คือหลักการศึกษาและฝึกฝนตนเอง 3 ด้าน ข้อใดคือส่วนประกอบของไตรสิกขาที่ถูกต้อง

ก. ทาน ศีล ภาวนา

ข. อนิจจัง ทุกขัง อนัตตา

ค. ศีล สมาธิ ปัญญา

ง. โลกธรรม 8

29. การฝึกฝนตนเองในส่วนของ สมาธิ ตามหลักไตรสิกขา มุ่งเน้นพัฒนาด้านใด

ก. การทำความเข้าใจหลักธรรมอย่างลึกซึ้ง

ข. การสำรวมกาย วาจา ให้เรียบร้อย

ค. การตั้งมั่นของจิตใจ ไม่ให้ฟุ้งซ่าน ง. การให้ทานและช่วยเหลือผู้อื่น

30. หากนักเรียนตั้งใจว่าจะ รักษาศีล 5 ให้บริสุทธิ์ตลอดสัปดาห์ การปฏิบัตินี้จัดเป็นการฝึกฝนตนเองในข้อใดของไตรสิกขา

ก. ปัญญา (ความรู้) ข. ศีล (ความประพฤติ)

ค. สมาธิ (ความตั้งใจมั่น) ง. ทาน (การบริจาค)

31. สุภาษิตที่ว่า 'วิริเยน ทุกฺขมจฺเจติ' มีความหมายตรงกับข้อใด

ก. ความดีงามนำมาซึ่งความสุข ข. ความสามัคคีทำให้งานสำเร็จ

ค. ปัญญาเป็นเครื่องส่องสว่างในโลก ง. คนจะล่วงทุกข์ได้เพราะความเพียร

32. สถานการณ์ใดที่แสดงให้เห็นถึงการใช้หลักธรรม 'วิริเยน ทุกฺขมจฺเจติ' ในการดำเนินชีวิต

ก. สมศรีพยายามฝึกซ้อมว่ายน้ำอย่างหนัก แม้จะเคยแพ้การแข่งขันมาก่อน

ข. ดำนับถือศาสนาและไปทำบุญที่วัดทุกวันหยุด

ค. มานะใช้เงินที่พ่อแม่ให้ไปซื้อของเล่นทั้งหมด

ง. แดงคอยช่วยเหลือเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่ยากจนอยู่เสมอ

33. สุภาษิตที่ว่า 'ปญฺญา โลกสฺมิ ปชฺโชโต' มีความหมายเน้นคุณธรรมใดมากที่สุด

ก. ปัญญา ข. ความเพียร ค. ความซื่อสัตย์ ง. ความมีระเบียบ

34. ประโยชน์ที่สำคัญที่สุดของการใช้ ปัญญา ในชีวิตประจำวันตามหลัก 'ปญฺญา โลกสฺมิ ปชฺโชโต' คืออะไร

ก. ช่วยให้เราสามารถท่องจำบทเรียนต่าง ๆ ได้อย่างแม่นยำ

ข. ช่วยให้เราสามารถทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนได้สนุกสนาน

ค. ช่วยให้เราสามารถตัดสินใจถูกต้องและแก้ปัญหาต่าง ๆ อย่างมีเหตุผล

ง. ช่วยให้เราสามารถทำความสะอาดบ้านเรือนได้รวดเร็วขึ้น

35. สุภาษิตทั้งสองเรื่องมีความสัมพันธ์กันอย่างไรในการบรรลุเป้าหมายของชีวิตที่ดี

ก. ความเพียรจะทำให้ประสบความสำเร็จได้ โดยไม่ต้องมีปัญญาช่วยคิด

ข. ปัญญากับความเพียรเป็นสิ่งที่ตรงข้ามกัน ไม่สามารถใช้ร่วมกันได้

ค. ปัญญาสำคัญกว่าความเพียร หากไม่มีปัญญาก็ไม่จำเป็นต้องเพียร

ง. ปัญญาช่วยนำทางให้เพียรถูกทาง และความเพียรช่วยให้ปัญญาเกิดผลสำเร็จ

36. ข้อใดคือความหมายของ สติ ที่ถูกต้องที่สุดในการบริหารจิต

ก. ความระลึกได้ถึงสิ่งที่ทำไปแล้วและสิ่งที่กำลังจะทำ

ข. ความพยายามในการทำความดีอย่างต่อเนื่อง

ค. ความตั้งใจมั่นแน่วแน่ไม่วอกแวก

ง. ความรู้ความเข้าใจอย่างแจ่มแจ้งในสิ่งต่าง ๆ

37. การทำ สมาธิ ตามหลักพุทธศาสนามุ่งเน้นพัฒนาคุณธรรมด้านใด?

ก. การควบคุมจิตใจให้แน่วแน่และไม่ฟุ้งซ่าน ข. การสร้างความร่ำรวยให้แก่ตนเอง

ค. การมีเมตตาต่อสัตว์โลก ง. การปฏิบัติตามกฎระเบียบของสังคม

38. เมื่อจิตสงบและตั้งมั่นด้วยสมาธิแล้ว จะทำให้เกิดสิ่งใดตามมาเป็นลำดับต่อไป

ก. ความหลง ข. ความโลภ ค. ความโกรธ ง. ปัญญา

39. การมี สัมปชัญญะ (ความรู้ตัว) มีความสัมพันธ์กับ สติ อย่างไร

ก. ทั้งสองคำมีความหมายเดียวกัน ไม่มีความแตกต่างกัน

ข. สติคือความระลึกได้ สัมปชัญญะคือความรู้ตัวว่ากำลังทำสิ่งนั้น ๆ เพื่อจุดประสงค์อะไร

ค. สัมปชัญญะคือความโกรธ ส่วนสติคือความเมตตา

ง. สติคือความรู้ตัวว่ากำลังทำอะไรอยู่ สัมปชัญญะคือความระลึกได้ถึงสิ่งที่ทำไปแล้ว

40. นักเรียนตั้งใจฟังครูสอนอย่างจดจ่อ โดยพยายามทำความเข้าใจเนื้อหาจนเกิดความรู้แจ้งเห็นจริง การกระทำของนักเรียนนี้เกี่ยวข้องกับการพัฒนาในด้านใดบ้าง

ก. สติและศรัทธา ข. ศีลและทาน

ค. สมาธิและปัญญา ง. ศรัทธาและความเมตตา

41. การเจริญสติในอิริยาบถ เดิน ที่ถูกวิธีคือข้อใด

ก. เดินให้เร็วที่สุดเพื่อฝึกความว่องไว

ข. เดินก้าวสั้น ๆ และนับก้าวอยู่ในใจ

ค. เดินอย่างช้า ๆ และรับรู้การยก เหยียบ และย่างเท้า

ง. เดินคิดถึงเรื่องราวที่ต้องทำในวันพรุ่งนี้

42. การฝึกเจริญสติสัมปชัญญะในทุกอิริยาบถ ยืน เดิน นั่ง นอน มีวัตถุประสงค์หลักเพื่ออะไร

ก. เพื่อทำให้ร่างกายแข็งแรงและไม่เจ็บป่วย

ข. เพื่อให้จิตใจอยู่กับปัจจุบัน ไม่ฟุ้งซ่านไปในอดีตหรืออนาคต

ค. เพื่อให้เพื่อน ๆ เห็นว่าเราเป็นคนดีและน่าเชื่อถือ

ง. เพื่อให้มีความรู้ความจำดีขึ้นในการเรียน

43. เมื่อนักเรียนกำลัง นั่ง เรียนหนังสืออยู่ ควรบริหารจิตให้มีสติด้วยวิธีใดที่เหมาะสมที่สุด

ก. นั่งคิดถึงอาหารกลางวันเพื่อผ่อนคลาย

ข. นั่งพิจารณาว่าร่างกายกำลังนั่งอยู่ และตั้งใจฟังครูสอน

ค. นั่งอ่านหนังสือเล่มอื่นไปด้วยเพื่อใช้เวลาให้คุ้มค่า

ง. นั่งหลับตาทำสมาธิโดยไม่สนใจการเรียน

44. ข้อใดแสดงให้เห็นว่า ดวงแก้ว กำลังเจริญสติในอิริยาบถ นอน

ก. ดวงแก้วนอนหลับทันทีที่หัวถึงหมอน

ข. ดวงแก้วนอนคิดถึงเรื่องสนุกที่ได้ทำวันนี้

ค. ดวงแก้วนอนทบทวนบทเรียนที่ยังไม่เข้าใจ

ง. ดวงแก้วนอนกำหนดรู้ลมหายใจเข้าออกจนกระทั่งหลับไป

45. หากเรา ขาดสติ ในขณะที่กำลังทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การ เดิน จะเกิดผลเสียตามมาอย่างไร

ก. ทำให้เรามีความสุขกับปัจจุบันมากขึ้น

ข. ทำให้เราสามารถคิดวางแผนการทำงานได้ดีขึ้น

ค. อาจทำให้เกิดอุบัติเหตุหรือทำกิจกรรมผิดพลาดได้ง่าย

ง. ทำให้เรามีร่างกายที่แข็งแรงและกระฉับกระเฉง

46. โอวาท 3 ซึ่งเป็นหัวใจของพระพุทธศาสนา ประกอบด้วยหลักธรรมสำคัญกี่ประการ

ก. 4 ประการ ข. 5 ประการ ค. 2 ประการ ง. 3 ประการ

47. การงดเว้นจากการทำความชั่วทั้งปวง (สัพพะปาปัสสะ อะกะระณัง) สอดคล้องกับการปฏิบัติในเรื่องใดมากที่สุด

ก. การรักษาศีล 5 ให้บริสุทธิ์ ข. การมีน้ำใจและให้ความช่วยเหลือผู้อื่น

ค. การทำสมาธิเพื่อให้จิตใจสงบ ง. การศึกษาธรรมะจากพระไตรปิฎก

48. ข้อใดคือการปฏิบัติตนตามหลัก การทำความดีให้ถึงพร้อม (กุสลัสสูปสัมปทา) ในชีวิตประจำวัน

ก. การใส่ร้ายเพื่อนเพราะอิจฉาผลการเรียน

ข. การตั้งใจเรียนและนำอาหารไปบริจาคให้ผู้ยากไร้

ค. การนอนพักผ่อนอย่างเพียงพอทุกวัน

ง. การควบคุมอารมณ์ไม่ให้โกรธเพื่อน

49. ข้อใดเป็นวิธีการปฏิบัติเพื่อให้บรรลุหลัก การทำจิตใจให้บริสุทธิ์ผ่องใส (สจิตตะปะริโยทะปะนัง)

ก. การพูดจาไพเราะและไม่โกหก

ข. การให้ความเคารพต่อผู้ใหญ่ด้วยการไหว้

ค. การฝึกสมาธิและการเจริญสติอย่างสม่ำเสมอ

ง. การมีรายได้จากการทำงานที่สุจริต

50. พระพุทธเจ้าทรงแสดงโอวาท 3 ให้แก่พุทธบริษัทในวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาใด

ก. วันเข้าพรรษา ข. วันอาสาฬหบูชา

ค. วันมาฆบูชา ง. วันวิสาขบูชา

.....

แบบประเมินก่อนเรียน (Pre-Test) และหลังเรียน (Post-Test)

ประเมินทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creative and Innovative Skills)

โครงการวิจัย ประจำปีงบประมาณ 2567 เรื่อง “การพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาโดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5”

แนวคิดและโครงสร้างแบบประเมิน

ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมมักประกอบด้วยองค์ประกอบหลักที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับเนื้อหาวิชาพระพุทธศาสนาได้ โดยจะเน้นที่การนำหลักธรรมหรือแนวคิดทางศาสนาไปใช้ในการแก้ปัญหาหรือสร้างสิ่งใหม่ ๆ

องค์ประกอบทักษะ	คำอธิบายโดยย่อ (บริบทพระพุทธศาสนา)
1. ความคิดริเริ่ม (Fluency/Originality)	ความสามารถในการสร้างแนวคิดที่แปลกใหม่/หลากหลาย/ไม่ซ้ำใคร ที่เกี่ยวข้องกับหลักธรรม/แนวคิดทางศาสนา
2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)	ความสามารถในการเปลี่ยนมุมมองหรือประเภทของความคิดในการแก้ปัญหาหรือการสร้างสรรค์
3. ความคิดละเอียดละออ (Elaboration)	ความสามารถในการต่อเติม เสริมรายละเอียดให้ความคิดเดิมสมบูรณ์และเป็นไปได้มากขึ้น
4. ความสามารถในการประยุกต์ใช้ (Application/Innovation)	ความสามารถในการนำหลักธรรม/แนวคิดไปแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน หรือสร้างสรรค์เป็นสิ่งใหม่ ๆ ที่มีประโยชน์

แบบประเมินทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม

แบบประเมินนี้จะใช้เป็นแบบประเมินสถานการณ์ (Performance-based Assessment) ซึ่งเน้นให้นักเรียนแสดงออกถึงทักษะมากกว่าการเลือกคำตอบ

คำชี้แจง: ให้นักเรียนอ่านสถานการณ์ที่กำหนด แล้วตอบคำถามเพื่อแสดงความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมในการนำหลักธรรมไปประยุกต์ใช้ (ใช้เป็นแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน)

ข้อ	สถานการณ์	คำถาม/ภารกิจ (เน้นกระตุ้นความคิด)
1	**สถานการณ์ความขัดแย้ง:** ในห้องเรียนของนักเรียนมีการทะเลาะกันเรื่องการแบ่งพื้นที่ในการทำงานกลุ่ม นักเรียนที่เป็นเพื่อนสนิทกันก็พลอยทะเลาะกันไปด้วย	**ภารกิจ:** ให้นักเรียนออกแบบ **วิธีการ/กิจกรรม/เครื่องมือ** เพื่อช่วยให้เพื่อนกลับมาเข้าใจกันและทำงานร่วมกันได้อย่างมีความสุข โดยใช้หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา (เช่น **พรหมวิหาร 4, อกุศลมูล)** เป็นแนวคิดสำคัญ
2	**สถานการณ์สิ่งแวดล้อม:** โรงเรียนของนักเรียนมีปัญหาขยะเยอะและมีการใช้ทรัพยากรอย่างสิ้นเปลือง เช่น เปิดไฟทิ้งไว้ หรือใช้น้ำไม่ประหยัด	**ภารกิจ:** ให้นักเรียนเสนอ **แนวคิดนวัตกรรม/โครงการที่แปลกใหม่ 3** อย่าง (ที่ไม่ใช่แค่การบอกให้ประหยัด) เพื่อแก้ปัญหาการใช้ทรัพยากรและขยะในโรงเรียน โดยอ้างอิงหลักธรรมเรื่อง **ความไม่ประมาท (อัปปมาทะ) หรือ สัปปุริสธรรม**
3	**สถานการณ์ชีวิตประจำวัน:** นักเรียนสังเกตเห็นว่าพ่อแม่/ผู้ปกครองมีอาการเหนื่อยล้าจากการทำงานหนัก ไม่มีเวลาพักผ่อน และอารมณ์ไม่ดีอยู่บ่อยครั้ง	**ภารกิจ:** ให้นักเรียนคิดค้น **"ผลิตภัณฑ์/บริการ/วิธีการ"** ที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ เพื่อช่วยให้พ่อแม่/ผู้ปกครองรู้สึกผ่อนคลาย สงบ และมีสติมากขึ้น โดยใช้หลักธรรมเรื่อง **สติ หรือ ความกตัญญู** เป็นแรงบันดาลใจ

เกณฑ์การประเมินทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Rubric)

ใช้การให้คะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยรวมทุกข้อเข้าด้วยกัน

คะแนนรวมสูงสุด: 4 คะแนน x 4 องค์ประกอบ **= 16 คะแนน**

ระดับคะแนน	1. ความคิดริเริ่ม/หลากหลาย (Fluency/Originality)	2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)	3. ความคิดละเอียดละออ (Elaboration)	4. ความสามารถในการประยุกต์ใช้/นวัตกรรม (Application/Innovation)
4 (ดีมาก)	มีแนวคิดที่หลากหลาย 3 แนวคิดขึ้นไป และ/หรือเป็นแนวคิดที่แปลกใหม่ไม่ซ้ำใครอย่างชัดเจน	สามารถนำหลักธรรม/มุมมองที่หลากหลายมาประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาได้อย่างชัดเจน	มีการระบุรายละเอียดขั้นตอน/วิธีการ/องค์ประกอบของนวัตกรรมครบถ้วนและสมบูรณ์	นวัตกรรม/วิธีการที่นำเสนอมีศักยภาพในการใช้งานจริงและเกิดผลดีต่อตนเอง/สังคมอย่างชัดเจน
3 (ดี)	มีแนวคิด 2-3 แนวคิด และ/หรือเป็นแนวคิดที่แปลกใหม่/ต่างจากทั่วไปพอสมควร	สามารถนำหลักธรรม/มุมมองมาประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาได้ แต่ยังไม่หลากหลายนัก	มีการระบุรายละเอียดขั้นตอน/วิธีการ/องค์ประกอบของนวัตกรรมที่ค่อนข้างสมบูรณ์	นวัตกรรม/วิธีการที่นำเสนอสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง
2 (พอใช้)	มีแนวคิดเพียง 1 แนวคิด หรือเป็นแนวคิดทั่วไปที่พบได้บ่อย	สามารถนำหลักธรรม/มุมมองมาประยุกต์ใช้ได้เพียงเล็กน้อย	มีการระบุรายละเอียดขั้นตอน/วิธีการ/องค์ประกอบของนวัตกรรม แต่ยังขาดความชัดเจนหรือรายละเอียด	นวัตกรรม/วิธีการที่นำเสนอมีความเป็นไปได้ในการประยุกต์ใช้น้อย หรือต้องปรับปรุงมาก
1 (ต้องปรับปรุง)	ไม่มีแนวคิดที่ชัดเจน หรือไม่สามารถเสนอแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับภารกิจได้	ไม่สามารถเชื่อมโยงหลักธรรมกับปัญหา หรือใช้หลักธรรมที่ไม่เหมาะสม	ไม่มีการระบุรายละเอียดหรือระบุรายละเอียดที่ขาดความเชื่อมโยงกับแนวคิด	นวัตกรรม/วิธีการที่นำเสนอไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้หรือไม่เป็นประโยชน์

เกณฑ์การผ่าน (Passing Criteria)

เพื่อให้สอดคล้องกับการวิจัยที่ต้องการพิสูจน์ผลการสอน ควรกำหนดเกณฑ์การผ่าน ดังนี้:

เกณฑ์การผ่านรายบุคคล: นักเรียนต้องได้คะแนนรวมตั้งแต่ **10 คะแนนขึ้นไป** (เทียบเท่ากับระดับ 'ดี' โดยเฉลี่ย) จากคะแนนเต็ม 16 คะแนน

เกณฑ์การผ่านของกลุ่ม: 70% ของจำนวนนักเรียนทั้งหมดต้องได้คะแนนผ่านเกณฑ์รายบุคคล (10 คะแนนขึ้นไป)

ขั้นตอนการใช้แบบประเมินในการวิจัย

1. ก่อนเรียน (Pre-Test): ให้นักเรียนทำแบบประเมินชุดนี้ **ก่อน** เริ่มการสอนด้วยแผนการสอนทั้ง 5 แผน

2. หลังเรียน (Post-Test): ให้นักเรียนทำแบบประเมินชุดนี้ซ้ำอีกครั้ง **หลัง** จบการสอนด้วยแผนการสอนทั้ง 5 แผน

3. การวิเคราะห์ผล: นำคะแนนที่ได้มาเปรียบเทียบกันโดยใช้สถิติที่เหมาะสม (เช่น **Paired Sample T-Test หรือ Wilcoxon Signed-Rank Test** หากข้อมูลไม่เป็นโค้งปกติ) เพื่อพิสูจน์ว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และพิจารณาว่าเปอร์เซ็นต์นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์หลังเรียนเป็นไปตามที่กำหนดหรือไม่

ตัวอย่างคำตอบและคะแนน

ตัวอย่างคำตอบและคะแนน (สถานการณ์ที่ 1)

สถานการณ์ที่ 1: ในห้องเรียนของนักเรียนมีการทะเลาะกันเรื่องการแบ่งพื้นที่ในการทำงานกลุ่ม นักเรียนที่เป็นเพื่อนสนิทกันก็พลอยทะเลาะกันไปด้วย

ภารกิจ: ให้นักเรียนออกแบบ **วิธีการ/กิจกรรม/เครื่องมือ** เพื่อช่วยให้เพื่อนกลับมาเข้าใจกันและทำงานร่วมกันได้อย่างมีความสุข โดยใช้หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา (เช่น พรหมวิหาร 4, อกุศลมูล) เป็นแนวคิดสำคัญ

เกณฑ์ (คะแนนเต็ม 4)	คำตอบ 4 คะแนน (ดีมาก)	คำตอบ 1 คะแนน (ต้องปรับปรุง)
1. ความคิดริเริ่ม/หลากหลาย	**ชื่อนวัตกรรม:** "ตู้ปันสุขทางอารมณ์ (Metta Box)" **แนวคิด:** แปลกใหม่ (ไม่ใช่วิธีนั่งสมาธิหรือพูดคุยตรง ๆ) โดยใช้สิ่งของมาเป็นสื่อกลาง	**วิธีการ:** "บอกให้เพื่อนหยุดทะเลาะกันแล้วให้คุณครูตัดสินว่าใครผิด" **แนวคิด:** เป็นความคิดพื้นฐานที่ไม่มีความริเริ่ม ไม่เกี่ยวข้องกับหลักธรรมโดยตรง

เกณฑ์ (คะแนนเต็ม 4)	คำตอบ 4 คะแนน (ดีมาก)	คำตอบ 1 คะแนน (ต้องปรับปรุง)
2. ความคิดยืดหยุ่น	นำหลักธรรม **พรหมวิหาร 4 (เมตตา, กรุณา)** มาใช้เป็นแนวคิดหลักในการสร้างกล่องและใช้หลักธรรม **สติ/ขันติ** ในการให้เพื่อนเขียนความรู้สึกก่อนปัน	นำหลักธรรม **อิทธิบาท 4** มาใช้ (ซึ่งไม่เหมาะสมกับสถานการณ์ความขัดแย้ง) หรือไม่ระบุหลักธรรมเลย
3. ความคิดละเอียดละออ	**รายละเอียด:** เป็นกล่องที่มี 2 ช่อง คือ **"ช่องใส่ความโกรธ (อกุศลมูล)"** ให้เพื่อนเขียนปัญหาใส่กระดาษทิ้งลงไป และ **"ช่องปันความสุข (เมตตา)"** ให้เพื่อนอีกคนเขียนข้อดีของเพื่อน/คำขอโทษใส่กระดาษแล้วสลับกันอ่าน (ระบุ 3 ขั้นตอนชัดเจน)	**รายละเอียด:** "ให้เพื่อนมานั่งคุยกันตรงหน้า แล้วให้เพื่อนขอโทษกัน" (ขาดขั้นตอน ไม่มีเครื่องมือ ขาดรายละเอียดการปฏิบัติ)
4. การประยุกต์ใช้/นวัตกรรม	นวัตกรรมนี้สามารถนำไปใช้ได้จริงในทุกสถานการณ์ของความขัดแย้งในโรงเรียน โดยมีเครื่องมือ (กล่อง) และมีกระบวนการทางจิตวิทยาที่เชื่อมโยงกับหลักธรรมชัดเจน	ไม่มีการสร้างนวัตกรรม/เครื่องมือใหม่ เป็นเพียงคำสั่งที่ต้องให้ผู้อื่น (ครู) เข้ามาช่วยเหลือ ไม่ใช่การแก้ปัญหาด้วยตนเองตามแนวคิดทางศาสนา
รวมคะแนน:	**16 คะแนน (ดีมาก**	**4 คะแนน (ต้องปรับปรุง)**

สรุปการมองภาพรวมของแบบประเมิน

หัวใจสำคัญของการประเมินนี้คือการวัดว่าแผนการสอนของคุณทำให้นักเรียนเปลี่ยนจากการคิดแบบ "ท่องจำ/ทำตามคำสั่ง" เป็น **"สร้างสรรค์/ประยุกต์ใช้/สร้างสิ่งใหม่"** ได้อย่างไร:

1. ไม่เน้นความถูก-ผิดตามตำรา: แบบประเมินนี้ไม่ได้ต้องการให้ตอบว่า "พรหมวิหาร 4 คืออะไร" แต่ต้องการให้ตอบว่า **"จะใช้พรหมวิหาร 4 มาสร้างอะไรในโลกความเป็นจริง"**

2. เน้นกระบวนการ (Process) มากกว่าผลลัพธ์ (Product): คะแนนจะเน้นที่ **ความแปลกใหม่** (ริเริ่ม) มุมมองที่หลากหลาย (ยืดหยุ่น) และ **การลงรายละเอียด** (ละเอียดละออ) ก่อนที่จะดูว่านวัตกรรมนั้นใช้งานได้จริงหรือไม่

3. การเชื่อมโยงกับหลักธรรม: คำตอบที่ดีต้องแสดงให้เห็นว่าแนวคิดสร้างสรรค์นั้นมีรากฐานมาจากหลักธรรมที่เรียนมา ไม่ใช่แค่การสร้างของเล่น/เครื่องมือทั่วไป

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม: หากคุณไม่สะดวกใช้รูปแบบสถานการณ์ อาจเปลี่ยนเป็น **"ภารกิจสร้างสรรค์เปิด"** ที่มีความยืดหยุ่นมากขึ้น เช่น "จงออกแบบสื่อการเรียนรู้ใหม่ 3 ชิ้น เพื่อสอนเพื่อนเกี่ยวกับเรื่องความไม่ประมาท"

ตัวอย่างคำตอบและคะแนน (สถานการณ์ที่ 2)

สถานการณ์ที่ 2: โรงเรียนของนักเรียนมีปัญหาขยะเยอะและมีการใช้ทรัพยากรอย่างสิ้นเปลือง เช่น เปิดไฟทิ้งไว้ หรือใช้น้ำไม่ประหยัด

ภารกิจ: ให้นักเรียนเสนอ **แนวคิดนวัตกรรม/โครงการที่แปลกใหม่ 3 อย่าง** (ที่ไม่ใช่แค่การบอกให้ประหยัด) เพื่อแก้ปัญหาการใช้ทรัพยากรและขยะในโรงเรียน โดยอ้างอิงหลักธรรมเรื่อง **ความไม่ประมาท (อัปปมาทะ) หรือ สัปปุริสธรรม**

เกณฑ์ (คะแนนเต็ม 4)	คำตอบ 4 คะแนน (ดีมาก)	คำตอบ 1 คะแนน (ต้องปรับปรุง)
1. ความคิดริเริ่ม/หลากหลาย	**แนวคิด 3 อย่าง:** 1. ถังขยะพูดได้ (เตือนเมื่อทิ้งผิด) 2. แอปพลิเคชันติดตามพลังงาน (Gamification) 3. โครงการใบไม้เปลี่ยนสี' (นำขยะอินทรีย์ไปแลกรางวัล)	**แนวคิด 1 อย่าง:** "ให้นักเรียนทุกคนแยกขยะเปียกและขยะแห้ง" (เป็นวิธีพื้นฐาน ไม่ใช่โครงการ/นวัตกรรมใหม่)
2. ความคิดยืดหยุ่น	ใช้หลัก **ความไม่ประมาท** ในการแก้ปัญหาทั้ง 3 มิติ (ขยะ, พลังงาน, การให้รางวัล) และนำหลัก **สัปปุริสธรรม (รู้ประโยชน์)** มาใช้ในการออกแบบรางวัลจากขยะ	ใช้หลักธรรม **ทาน** หรือ **ศีล 5** ซึ่งไม่เหมาะสมและไม่ครอบคลุมกับปัญหาการใช้ทรัพยากรอย่างสิ้นเปลือง

เกณฑ์ (คะแนนเต็ม 4)	คำตอบ 4 คะแนน (ดีมาก)	คำตอบ 1 คะแนน (ต้องปรับปรุง)
3. ความคิดละเอียดละออ	มีการระบุรายละเอียดของนวัตกรรมแต่ละชิ้นชัดเจน เช่น แอปพลิเคชันติดตามพลังงานจะมีการคำนวณ 'แต้มกรรมดี' เมื่อปิดไฟ, ถังขยะจะใช้เซนเซอร์แยกขยะ	มีการระบุรายละเอียดเล็กน้อย เช่น "ทำถังขยะใหม่" (ขาดการอธิบายว่าถังขยะใหม่จะทำหน้าที่อะไรหรือแตกต่างจากเดิมอย่างไร)
4. การประยุกต์ใช้/นวัตกรรม	นวัตกรรมทั้ง 3 ชิ้นสามารถนำมาใช้ร่วมกันเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในโรงเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและวัดผลได้	แนวคิดไม่สามารถนำไปใช้ได้จริงหรือเป็นเพียงคำขวัญ/คำสั่งสอนเท่านั้น
รวมคะแนน:	**16 คะแนน (ดีมาก**	**4 คะแนน (ต้องปรับปรุง)**

ตัวอย่างคำตอบและคะแนน (สถานการณ์ที่ 3)

สถานการณ์ที่ 3: นักเรียนสังเกตเห็นว่าพ่อแม่/ผู้ปกครองมีอาการเหนื่อยล้าจากการทำงานหนัก ไม่มีเวลาพักผ่อน และอารมณ์ไม่ดีอยู่บ่อยครั้ง

ภารกิจ: ให้นักเรียนคิดค้น **"ผลิตภัณฑ์/บริการ/วิธีการ"** ที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ เพื่อช่วยให้พ่อแม่/ผู้ปกครองรู้สึกผ่อนคลาย สงบ และมีสติมากขึ้น โดยใช้หลักธรรมเรื่อง **สติ** หรือ **ความกตัญญู** เป็นแรงบันดาลใจ

เกณฑ์ (คะแนนเต็ม 4)	คำตอบ 4 คะแนน (ดีมาก)	คำตอบ 1 คะแนน (ต้องปรับปรุง)
1. ความคิดริเริ่ม/หลากหลาย	**นวัตกรรม:** "กำไลสติเตือนใจ" (Mindfulness Wristband) แนวคิด: แปลกใหม่โดยใช้เทคโนโลยีง่ายๆ มาช่วยเตือนสติ ไม่ใช่แค่การนวด หรือการชงชา	**วิธีการ:** "เอาเงินที่เหลือจากค่าขนมไปซื้อของที่พ่อแม่ชอบ" (ความคิดดีแต่ไม่ใช่การสร้างสรรค์นวัตกรรม/วิธีการใหม่ๆ และไม่เกี่ยวข้องกับ 'สติ')
2. ความคิดยืดหยุ่น	เชื่อมโยงหลัก **ความกตัญญู** เข้ากับหลัก **สติ** อย่างชัดเจน โดยใช้ความกตัญญูเป็น	ใช้หลัก **การทำบุญ** ซึ่งไม่ตอบโจทย์เรื่องการผ่อนคลายและสติในชีวิตประจำวัน

เกณฑ์ (คะแนนเต็ม 4)	คำตอบ 4 คะแนน (ดีมาก)	คำตอบ 1 คะแนน (ต้องปรับปรุง)
	แรงผลักดันในการสร้างเครื่องมือที่ช่วยให้พ่อแม่มีสติมากขึ้น	
3. ความคิดละเอียดลออ	**รายละเอียด:** กำไลนี้มีเซนเซอร์วัดระดับการเต้นของหัวใจ/ความเครียด หากอัตราสูงขึ้น กำไลจะสั่นเบาๆ พร้อมส่งเสียง/ข้อความสั้นๆ ที่สร้างสรรค์ เช่น "หยุดพักหายใจ 3 ครั้งนะ" หรือ "วันนี้ทำดีที่สุดแล้วนะ" ซึ่งเน้นย้ำถึงหลักสติ	**รายละเอียด:** "ทำให้พ่อแม่รู้สึกดีขึ้น" หรือ "ทำอาหารให้พ่อแม่กิน" (ขาดการลงรายละเอียดว่าจะทำให้ดีขึ้นได้อย่างไร และไม่เน้นการใช้สติ)
4. การประยุกต์ใช้/นวัตกรรม	กำไลสติเตือนใจสามารถนำมาใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันของพ่อแม่ผู้ปกครองทุกคนที่ทำงาน และเป็นประโยชน์ต่อสุขภาพจิตอย่างยั่งยืน	เป็นวิธีการที่ต้องใช้ทรัพยากรสูง เช่น "พาไปเที่ยวต่างประเทศ" หรือเป็นวิธีที่ทำได้ครั้งเดียว ไม่ใช่การประยุกต์ใช้เพื่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม
รวมคะแนน:	**16 คะแนน (ดีมาก**	**4 คะแนน (ต้องปรับปรุง)**

ข้อสรุปสำหรับการใช้งานจริง

แบบประเมินนี้จะวัดว่า:

ก่อนเรียน (Pre-Test): คำตอบของนักเรียนอาจจะอยู่ระดับ 1-2 เป็นส่วนใหญ่ (ตอบตามที่เคยได้ยิน ไม่มีความละเอียด ไม่มีนวัตกรรม)

หลังเรียน (Post-Test): คำตอบของนักเรียนควรจะขยับไปอยู่ระดับ 3-4 มากขึ้นอย่างชัดเจน (มีแนวคิดที่แปลกใหม่หลากหลาย มีการเชื่อมโยงหลักธรรม มีรายละเอียดขั้นตอนที่ชัดเจน)

การเปรียบเทียบคะแนนก่อน-หลังจะช่วยพิสูจน์ว่าแผนการสอน 10 แผนของคุณประสบความสำเร็จในการพัฒนาทักษะ การสร้างสรรค์และนวัตกรรม ของนักเรียนชั้น ป.5 ในวิชาพระพุทธศาสนาจริง

แบบประเมินทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Pre/Post-Test)

วิชา: พระพุทธศาสนา ชั้น: ประถมศึกษาปีที่ 5 มาตรฐาน: ส 1.1

เลขที่	ชื่อ-นามสกุล	ชั้น	คะแนนรวม (เต็ม 16 คะแนน)

คำชี้แจง: ให้นักเรียนอ่านสถานการณ์ที่กำหนด แล้วตอบคำถามเพื่อแสดงความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมในการนำหลักธรรมไปประยุกต์ใช้ **(เวลาที่แนะนำ: 45-60 นาที)**

ข้อ	สถานการณ์และภารกิจ	คำตอบของนักเรียน
1	**สถานการณ์ความขัดแย้ง:** ในห้องเรียนมีการทะเลาะกันเรื่องการแบ่งพื้นที่ในการทำงานกลุ่ม นักเรียนที่เป็นเพื่อนสนิทกันก็พลอยทะเลาะกันไปด้วย ภารกิจ: ให้นักเรียนออกแบบ วิธีการ/กิจกรรม/เครื่องมือ เพื่อช่วยให้เพื่อนกลับมาเข้าใจกันและทำงานร่วมกันได้อย่างมีความสุข โดยใช้หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา (เช่น พรหมวิหาร 4, อกุศลมูล) เป็นแนวคิดสำคัญ	
2	**สถานการณ์สิ่งแวดล้อม:** โรงเรียนของนักเรียนมีปัญหาขยะเยอะและมีการใช้ทรัพยากรอย่างสิ้นเปลือง เช่น เปิดไฟทิ้งไว้ หรือใช้น้ำไม่ประหยัด ภารกิจ: ให้นักเรียนเสนอ แนวคิดนวัตกรรม/โครงการที่แปลกใหม่ 3 อย่าง เพื่อแก้ปัญหาการใช้ทรัพยากรและขยะในโรงเรียน โดยอ้างอิงหลักธรรมเรื่องความไม่ประมาท (อัปปมาทะ) หรือ สัปปุริสธรรม	**1. แนวคิด/นวัตกรรมที่ 1:**
		2. แนวคิด/นวัตกรรมที่ 2:
		3. แนวคิด/นวัตกรรมที่ 3:

ข้อ	สถานการณ์และภารกิจ	คำตอบของนักเรียน
3	**สถานการณ์ชีวิตประจำวัน:** นักเรียนสังเกตเห็นว่าพ่อแม่/ผู้ปกครองมีอาการเหนื่อยล้าจากการทำงานหนัก ไม่มีเวลาพักผ่อน และอารมณ์ไม่ดีอยู่บ่อยครั้ง **ภารกิจ:** ให้นักเรียนคิดค้น **"ผลิตภัณฑ์/บริการ/วิธีการ"** ที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่เพื่อช่วยให้พ่อแม่/ผู้ปกครองรู้สึกผ่อนคลาย สงบ และมีสติมากขึ้น โดยใช้หลักธรรมเรื่อง **สติ** หรือ **ความกตัญญู** เป็นแรงบันดาลใจ	

เกณฑ์การประเมิน (Rubric) และแบบบันทึกคะแนน

การให้คะแนน: ให้คะแนนแต่ละข้อตามองค์ประกอบทักษะทั้ง 4 ด้าน **รวม 16 คะแนน ต่อสถานการณ์** แล้วนำมารวมกันเป็นคะแนนรวม

ข้อ	องค์ประกอบทักษะ	คะแนนที่ได้ (1-4)
1	1. ความคิดริเริ่ม/หลากหลาย (Fluency/Originality)	
	2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)	
	3. ความคิดละเอียดละออ (Elaboration)	
	4. ความสามารถในการประยุกต์ใช้/นวัตกรรม (Application/Innovation)	
2	1. ความคิดริเริ่ม/หลากหลาย (Fluency/Originality)	
	2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)	
	3. ความคิดละเอียดละออ (Elaboration)	
	4. ความสามารถในการประยุกต์ใช้/นวัตกรรม (Application/Innovation)	
3	1. ความคิดริเริ่ม/หลากหลาย (Fluency/Originality)	

ข้อ	องค์ประกอบทักษะ	คะแนนที่ได้ (1-4)
	2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)	
	3. ความคิดละเอียดละออ (Elaboration)	
	4. ความสามารถในการประยุกต์ใช้/นวัตกรรม (Application/Innovation)	
4	1. ความคิดริเริ่ม/หลากหลาย (Fluency/Originality)	
	2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)	
	3. ความคิดละเอียดละออ (Elaboration)	
	4. ความสามารถในการประยุกต์ใช้/นวัตกรรม (Application/Innovation)	
รวมคะแนนจากทุกสถานการณ์ (เต็ม 48 คะแนน)		

รายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนน (ใช้สำหรับผู้ประเมิน)

ระดับคะแนน	1. ความคิดริเริ่ม/หลากหลาย (Fluency/Originality)	2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)	3. ความคิดละเอียดละออ (Elaboration)	4. การประยุกต์ใช้/นวัตกรรม (Application/Innovation)
4 (ดีมาก)	มีแนวคิดที่หลากหลาย (3+ แนวคิดสำหรับข้อ 2) และ/หรือเป็นแนวคิดที่แปลกใหม่ไม่ซ้ำใครอย่างชัดเจน	สามารถนำหลักธรรม/มุมมองที่หลากหลายมาประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาได้อย่างชัดเจน	มีการระบุรายละเอียดขั้นตอน/วิธีการ/องค์ประกอบของนวัตกรรมครบถ้วนและสมบูรณ์	นวัตกรรม/วิธีการมีศักยภาพในการใช้งานจริง และเกิดผลดีต่อตนเอง/สังคม อย่างชัดเจน
3 (ดี)	มีแนวคิด 2-3 แนวคิด (สำหรับข้อ 2) และ/หรือเป็นแนวคิดที่แปลกใหม่/ต่างจากทั่วไปพอสมควร	สามารถนำหลักธรรม/มุมมองมาประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาได้ แต่ยังไม่หลากหลายนัก	มีการระบุรายละเอียดขั้นตอน/วิธีการที่ค่อนข้างสมบูรณ์	นวัตกรรม/วิธีการที่นำเสนอสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง
2 (พอใช้)	มีแนวคิดเพียง 1 แนวคิด หรือเป็นแนวคิดทั่วไปที่พบได้บ่อย	สามารถนำหลักธรรม/มุมมองมา	มีการระบุรายละเอียดแต่ยังขาดความ	นวัตกรรม/วิธีการที่นำเสนอมีความเป็นไปได้ในการประยุกต์ใช้น้อย

ระดับคะแนน	1. ความคิดริเริ่ม/หลากหลาย (Fluency/Originality)	2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)	3. ความคิดละเอียดละออ (Elaboration)	4. การประยุกต์ใช้/นวัตกรรม (Application/Innovation)
		ประยุกต์ใช้ได้เพียงเล็กน้อย	ชัดเจนหรือรายละเอียดที่จำเป็น	
1 (ต้องปรับปรุง)	ไม่มีแนวคิดที่ชัดเจนหรือไม่สามารถเสนอแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับภารกิจได้	ไม่สามารถเชื่อมโยงหลักธรรมกับปัญหา หรือใช้หลักธรรมที่ไม่เหมาะสม	ไม่มีการระบุรายละเอียดหรือระบุรายละเอียดที่ขาดความเชื่อมโยงกับแนวคิด	นวัตกรรม/วิธีการที่นำเสนอไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้หรือไม่เป็นประโยชน์

เกณฑ์การผ่าน

- **คะแนนเต็มรวม:** 48 คะแนน

- เกณฑ์การผ่านรายบุคคล: นักเรียนต้องทำคะแนนรวมได้ตั้งแต่ **30 คะแนนขึ้นไป** (คิดเป็นประมาณ 62.5% ขึ้นไป)

เกณฑ์การผ่านของกลุ่ม: นักเรียน **70%** ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ต้องทำคะแนนผ่านเกณฑ์รายบุคคล

ในงานวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน สิ่งสำคัญคือตารางสรุปผลที่จะช่วยให้เห็นการเปลี่ยนแปลงและสามารถนำไปวิเคราะห์ทางสถิติได้

1. ตารางสรุปคะแนน Pre-Test และ Post-Test รายบุคคล

ตารางนี้ใช้บันทึกคะแนนดิบที่ได้จากการตรวจแบบประเมินของนักเรียนทุกคน เพื่อใช้สำหรับนำเข้าโปรแกรมวิเคราะห์สถิติ (เช่น SPSS, Excel, R)

ลำดับที่	ชื่อ-นามสกุล (รหัสนักเรียน	คะแนนก่อนเรียน (Pre-Test) (เต็ม 48)	คะแนนหลังเรียน (Post-Test) (เต็ม 48)	ผลต่างของคะแนน (Post - Pre)	การผ่านเกณฑ์หลังเรียน (30 คะแนนขึ้นไป) (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
1					
2					

ลำดับที่	ชื่อ-นามสกุล (รหัสนักเรียน	คะแนนก่อนเรียน (Pre-Test) (เต็ม 48)	คะแนนหลังเรียน (Post-Test) (เต็ม 48)	ผลต่างของคะแนน (Post - Pre)	การผ่านเกณฑ์หลังเรียน (30 คะแนนขึ้นไป) (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
3					
.					
.					
รวม		**(รวมคะแนน Pre-Test ทั้งหมด)**	**(รวมคะแนน Post-Test ทั้งหมด)**	**(ผลรวมผลต่าง)**	
เฉลี่ย		$(\bar{X}_{Pre})$	$(\bar{X}_{Post})$		
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน		(SD_{Pre})	(SD_{Post})		

ตัวชี้วัดสำคัญที่ต้องคำนวณจากตารางนี้:

1. ค่าเฉลี่ย $(\bar{X})$: ใช้เปรียบเทียบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่ส่วน

2. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD): ใช้ดูว่าคะแนนนักเรียนกระจายตัวมากน้อยแค่ไหน

3. ค่าร้อยละของนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์: ใช้พิสูจน์ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด (70% ของนักเรียนได้คะแนน 30 คะแนนขึ้นไป)

2. ตารางสรุปผลการวิเคราะห์ทางสถิติ (เพื่อพิสูจน์ผลแผนการสอน)

ตารางนี้ใช้สรุปผลจากการวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมสถิติ ซึ่งจะพิสูจน์ว่าแผนการสอนของคุณทำให้ทักษะสร้างสรรค์ของนักเรียนเพิ่มขึ้นจริงหรือไม่ โดยทั่วไปมักใช้การทดสอบค่าที (t-test) สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่สัมพันธ์กัน (Paired Sample T-Test)

ตัวแปร/ทักษะที่ประเมิน	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย $(\bar{X})$	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)	ค่า t-test	ค่า p-value (Sig.)	ระดับนัยสำคัญทางสถิติ
คะแนนก่อนเรียน (Pre-Test)	48					

ตัวแปร/ทักษะที่ประเมิน	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)	ค่า t-test	ค่า p-value (Sig.)	ระดับนัยสำคัญทางสถิติ
คะแนนหลังเรียน (Post-Test)	48					

วิธีการสรุปผลจากตารางนี้:

1. การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย: หาก $(\bar{X}_{Pre})$ สูงกว่า $(\bar{X}_{Post})$ แสดงว่าทักษะเพิ่มขึ้น

2. การดูนัยสำคัญทางสถิติ:

- ถ้าค่า **p-value (Sig.) น้อยกว่า .05** (เช่น .001, .035) แสดงว่า **คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05**

- ผลสรุปนี้คือหลักฐานสำคัญที่ยืนยันว่า **"แผนการสอน 10 แผนของคุณมีผลต่อการพัฒนาทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมของนักเรียนจริง"**

3. ตารางสรุปผลการบรรลุเกณฑ์ที่กำหนด

ตารางนี้ใช้ตอบวัตถุประสงค์ที่ 2 คือ **"พิสูจน์ว่านักเรียนมีทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมผ่านเกณฑ์ที่กำหนด"**

จำนวนนักเรียนทั้งหมด (N)	เกณฑ์ที่กำหนด (30 คะแนน ขึ้นไป)	จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์หลังเรียน (คน)	ร้อยละของนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ (%)	การบรรลุเกณฑ์ (ร้อยละ 70) (บรรลุ/ไม่บรรลุ)
	30 คะแนน			

ผลสรุป: หากค่าร้อยละในช่องสุดท้ายเท่ากับหรือมากกว่า 70% แสดงว่าแผนการสอนของคุณประสบความสำเร็จตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

สถานการณ์ที่สร้างขึ้นเพื่อวัดและประเมินทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creative and Innovative Skills) นี้ มีพื้นฐานมาจากแนวคิดหลัก 3 ประการ ที่สอดคล้องกับหลักการวิจัยและทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

แนวคิดหลักในการสร้างสถานการณ์ประเมิน

1. การประยุกต์ใช้ทฤษฎีองค์ประกอบของการคิดสร้างสรรค์ (Torrance's Four Components)

สถานการณ์และเกณฑ์การประเมินถูกออกแบบมาเพื่อให้ครอบคลุมองค์ประกอบหลักของความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ซึ่งต้องแสดงออกมาในรู้ปแบบของ **"ผลผลิต (Product)"** หรือ **"กระบวนการ (Process)"** ที่นักเรียนเสนอ โดยเน้น 4 ด้านหลักที่ระบุในเกณฑ์ Rubric:

- ความคิดริเริ่ม (Originality/Fluency): ต้องเสนอแนวคิด/วิธีแก้ปัญหาที่ แปลกใหม่ และหลากหลาย (เช่น ข้อ 2 กำหนดให้เสนอ 3 แนวคิด)

- ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility): ต้องรู้จักเปลี่ยนมุมมองและ **เชื่อมโยงหลักธรรม** ต่างชนิดมาใช้ให้เหมาะสมกับปัญหาที่แตกต่างกัน (เช่น ปัญหาความขัดแย้งใช้ 'พรหมวิหาร 4' ปัญหาสิ่งแวดล้อมใช้ 'ความไม่ประมาท')

- ความคิดละเอียดละออ (Elaboration): คำตอบต้องไม่เป็นแค่แนวคิดลอย ๆ แต่ต้องมีการ **ลงรายละเอียด** ขั้นตอน องค์ประกอบ หรือวิธีการใช้งานของนวัตกรรมนั้น ๆ

- การประยุกต์ใช้/นวัตกรรม (Application/Innovation): แนวคิดที่เสนอต้องมีศักยภาพในการ **แก้ปัญหาจริง** ในชีวิตประจำวัน หรือสร้าง **สิ่งใหม่** ที่เป็นประโยชน์

2. การใช้ปัญหาในชีวิตจริงเป็นฐาน (Problem-Based Learning / Authentic Assessment)

แนวคิดสำคัญของการประเมินทักษะในศตวรรษที่ 21 คือการประเมินจาก **สถานการณ์จริง** (Authentic Situation) หรือปัญหาที่ใกล้ตัวนักเรียนชั้น ป.5 (ช่วงอายุ 10-11 ปี) โดยสถานการณ์ทั้ง 3 ครอบคลุมบริบทที่นักเรียนต้องเผชิญ:

สถานการณ์	บริบทของปัญหา	การเชื่อมโยงกับพระพุทธศาสนา
1. ความขัดแย้ง	ปัญหาสังคมในโรงเรียน (เพื่อน)	การอยู่ร่วมกัน การจัดการอารมณ์/กิเลส (อกุศลมูล) การให้ความเมตตา (พรหมวิหาร 4)
2. สิ่งแวดล้อม	ปัญหาระดับโรงเรียน/โลก (ขยะ ทรัพยากร)	การมีสติในการใช้ชีวิต ความไม่ประมาท การรู้คุณค่าของสิ่งของ (สัปปุริสธรรม)
3. ชีวิตประจำวัน	ปัญหาในครอบครัว/ตนเอง (ความเครียด ความเหนื่อยล้า)	ความกตัญญู การตอบแทนบุญคุณ การเจริญสติในชีวิตประจำวัน

การใช้ปัญหาเหล่านี้ทำให้นักเรียนไม่สามารถตอบด้วยการท่องจำหลักธรรมได้ แต่ต้อง "นำหลักธรรมเป็นเครื่องมือ" ในการสร้างนวัตกรรมเพื่อแก้ไขปัญหาจริง (Creative Problem Solving)

3. การบูรณาการวิชาหลักกับทักษะ (Content Integration)

วัตถุประสงค์ของคุณคือการวัดทักษะสร้างสรรค์ **ในวิชาพระพุทธศาสนา (มาตรฐาน ส 1.1)** สถานการณ์จึงถูกออกแบบให้:

- มีปัญหาในบริบททั่วไป (เช่น ขยะ, ทะเลาะ)

- แต่มี **ข้อกำหนด (Constraint)** ที่ชัดเจนว่า "ต้องใช้หลักธรรมทางพระพุทธศาสนาเป็นแนวคิดสำคัญ/แรงบันดาลใจ"

- เป็นการวัดว่า นักเรียนสามารถนำหลักธรรมที่เรียน (เนื้อหาสาระ) **มา "สร้างสรรค์ผลผลิตใหม่"** ได้อย่างไร ซึ่งเป็นจุดสูงสุดของการเรียนรู้ตามหลักสูตร

กล่าวโดยสรุป สถานการณ์เหล่านี้เป็น **"โจทย์ปลายเปิด (Open-Ended Tasks)"** ที่ใช้ปัญหาจริงเป็นจุดเริ่มต้น และบังคับให้นักเรียนต้องแสดงออกถึงทักษะสร้างสรรค์ทั้ง 4 องค์ประกอบภายใต้กรอบของเนื้อหาวิชาที่คุณสอน

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา
โดยใช้วิธีสอนแบบเชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

คำชี้แจง: ให้เลือกระดับความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาพระพุทธศาสนาทั้ง 5 แผนการเรียนรู้ที่ผ่านมา โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึกของนักเรียนมากที่สุด

- 3 คะแนน หมายถึง ดีมาก / เห็นด้วยอย่างยิ่ง (มีความสุข/ชอบมาก)
- 2 คะแนน หมายถึง พอใช้ / เห็นด้วยปานกลาง (เฉย ๆ/ปานกลาง)
- 1 คะแนน หมายถึง ควรปรับปรุง / ไม่เห็นด้วย (ไม่ชอบ/ไม่อยากทำ)

ลำดับ	รายการประเมินความพึงพอใจ	3 คะแนน	2 คะแนน	1 คะแนน
ด้านที่ 1	**ด้านกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)**			
1	หนูรู้สึกสนุกและตื่นเต้นกับบรรยากาศการเรียน เช่น การจัดห้องเรียนรู้ปตัว U หรือการได้ไปเรียนนอกห้องเรียนใต้ร่มไม้			

ลำดับ	รายการประเมินความพึงพอใจ	3 คะแนน	2 คะแนน	1 คะแนน
2	หนูชอบกิจกรรมที่ได้เล่นเกม ตอบคำถาม และแยกประเภทบัตรภาพร่วมกับเพื่อน ๆ ในห้อง			
3	กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้หนูเข้าใจเนื้อหาและข้อคิดจากหลักธรรม รวมถึงชาดกได้ง่ายขึ้น			
ด้านที่ 2	**ด้านการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม**			
4	หนูชอบโจทย์ปัญหาหรือภารกิจท้าทายที่แปลกใหม่ ที่เปิดโอกาสให้หนูได้คิดนอกกรอบอย่างอิสระ			
5	หนูรู้สึกภูมิใจที่ได้ระดมสมองและลงมือประดิษฐ์ชิ้นงานนวัตกรรมร่วมกับกลุ่ม (เช่น โมบาย, ผังระบบ, อุปกรณ์ DIY)			
6	กิจกรรมในชั้นเรียนช่วยให้หนูเกิดความคิดริเริ่มใหม่ ๆ และสามารถนำวัสดุรอบตัวมาสร้างสรรค์สิ่งของที่มีประโยชน์ได้			
ด้านที่ 3	**ด้านประโยชน์และคุณค่าที่ได้รับ**			
7	การเรียนรู้ในวิชานี้ทำให้หนูมองเห็นคุณค่าความสำคัญของพระพุทธศาสนาต่อจิตใจและการดำเนินชีวิต			

ลำดับ	รายการประเมินความพึงพอใจ	3 คะแนน	2 คะแนน	1 คะแนน
8	หนูสามารถนำหลักคิดและวิธีการแก้ปัญหาจากชิ้นงานที่ทำ ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันหรือพัฒนาตนเองได้จริง			
9	หนูมีความสุขกับการทำงานร่วมกับเพื่อน มีวินัย รับฟังความคิดเห็น และช่วยเหลือกนในกลุ่มจนงานสำเร็จ			
10	หนูอยากให้มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกและได้ลงมือทำสิ่งใหม่ ๆ แบบนี้อีกในอนาคต			
	รวมคะแนน			

ส่วนท้าย: ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของนักเรียน (เขียนตอบตามความรู้สึก)

1. สิ่งที่หนูชอบมากที่สุดในการเรียนวิชาพระพุทธศาสนาครั้งนี้ คืออะไร

.....

2. สิ่งที่หนูอยากให้คุณครูปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงในกิจกรรมครั้งต่อไป คืออะไร

.....

ภาคผนวก ฉ

ภาพการลงพื้นที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาคสนาม

(ภาพถ่ายได้รับการอนุญาตจากผู้ปกครองและสถานศึกษาแล้ว)













ประวัติผู้วิจัย

1. ชื่อ-นามสกุล หัวหน้าโครงการวิจัย: นางสาวเบญญาภา เพิ่มบุญ

ตำแหน่ง: อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร ศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนพระพุทธศาสนา
วิทยาลัยศาสนศาสตร์นครราชสีมา มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
เบอร์โทรศัพท์ 095-6476238
E-mail: benyapha.per@mbu.ac.th

ประวัติการศึกษา

- ศษ.บ. (การสอนพระพุทธศาสนา) มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ปีพุทธศักราช 2559
- พธ.ม. (พระพุทธศาสนา) มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ปีพุทธศักราช 2563

ประวัติการทำงาน

- พ.ศ. 2562 อาจารย์ประจำหลักสูตร คณะศึกษาศาสตร์ สาขาการสอนพระพุทธศาสนา หลักสูตรปรับปรุง 2562
- พ.ศ. 2566 อาจารย์ประจำหลักสูตร คณะศึกษาศาสตร์ สาขาการสอนพระพุทธศาสนา หลักสูตรปรับปรุง 2566

ผลงานทางวิชาการ

-

ผลงานการวิจัย

1) พระครูพิจิตรธรรมปคุณ, สุพจน์ พิมประสาร, เบญญาภา เพิ่มบุญ, จักรกฤษณ์ กลุ่มยา. (2569). กรอบแนวคิดการศึกษาประชาธิปไตยตามหลักพระพุทธศาสนาเพื่อพัฒนาพลเมืองคุณภาพ. วารสารธรรมเพื่อชีวิต, ปีที่ 32 (ฉบับที่ 4), หน้า 136-148. (TCI 2)

2) Phraudomthirakhun (Bhawat Sawaengdi), Thanapat Sanguansak, Narongchai Bunman, Benyapha Permboon, & Chonlawat Kimsua, C. (2023). The Use of Task-Based Learning on Dhamma to Develop Students' English Reading Comprehension at Mahapajapati Buddhist College (MBC). International Journal of Sociologies and Anthropologies Science Reviews, 3(2), 55–62.

3) เบญญาภา เพิ่มบุญ, นิพล อินนอก, และสยาม เสริมพิมาย. (2564). สมรรณนะครู้ที่ส่งผลต่อทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา

นครราชสีมา เขต 3. วารสารพุทธมัคค์ ศูนย์วิจัยธรรมศึกษา สำนักเรียนวัดอาวุธวิกสิตาราม, ปีที่ 6 ฉบับที่ 1 ประจำเดือนมกราคม-มิถุนายน 2564 หน้า 131-139. (TCI 2)

สถานที่ทำงานปัจจุบัน

วิทยาลัยศาสนศาสตร์นครราชสีมา 774 ถนนราชดำเนิน ตำบลในเมือง อำเภอเมืองนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา รหัสไปรษณีย์ 30000

2. ชื่อ-นามสกุล ผู้ร่วมวิจัย: แม่ชีประครอง งามชัยภูมิ

ตำแหน่ง: อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร ศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนพระพุทธศาสนา วิทยาลัยศาสนศาสตร์นครราชสีมา มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

เบอร์โทรศัพท์ 085-5142456

E-mail: prakrong.nga@mbu.ac.th

ประวัติการศึกษา

- ธรรมศึกษาชั้นเอก ปีพุทธศักราช 2551
- ศน.บ. (พุทธศาสตร์) มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ปีพุทธศักราช 2553
- ศศ.ม. (พุทธศาสนศึกษา) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ปีพุทธศักราช 2557

ประวัติการทำงาน

- พ.ศ. 2559 อาจารย์พิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ สาขาการสอนพระพุทธศาสนา หลักสูตรปรับปรุง 2554
- พ.ศ. 2559 อาจารย์ประจำหลักสูตร คณะศึกษาศาสตร์ สาขาการสอนพระพุทธศาสนา หลักสูตรปรับปรุง 2559
- พ.ศ. 2562 อาจารย์ประจำหลักสูตร คณะศึกษาศาสตร์ สาขาการสอนพระพุทธศาสนา หลักสูตรปรับปรุง 2562
- พ.ศ. 2566 อาจารย์ประจำหลักสูตร คณะศึกษาศาสตร์ สาขาการสอนพระพุทธศาสนา หลักสูตรปรับปรุง 2566

ผลงานทางวิชาการ

ประครอง งามชัยภูมิ. (2563). การกลั่นแกล้งตามมุมมองพระพุทธศาสนา. รายงานการประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 4, วิทยาลัยสงฆ์น่าน มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, หน้า 51.

ผลงานการวิจัย

1) ปัณฑิตาภา เนตรน้อย, ประครอง งามชัยภูมิ และนิพล อินนอก. (2563). การประยุกต์หลักไตรสิกขาในการบำบัดผู้ป่วยที่มีความเชื่อต่อการถูกคุณไสย ของชุมชนบ้านใหม่สันติ อำเภอสูงเนิน จังหวัดนครราชสีมา, วารสารพุทธศาสตร์ศึกษา, ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 มกราคม -มิถุนายน 2563 หน้า 95-110.

2) แม่ชีประครอง งามชัยภูมิ และทิพย์ธิดา ณ นคร, การพัฒนาศักยภาพและการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาตามหลักไตรสิกขา, **รายงานการวิจัย**, รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากสถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ประจำปีงบประมาณ 2565.

สถานที่ทำงานปัจจุบัน

วิทยาลัยศาสนศาสตร์นครราชสีมา สำนักงานบริหารมหาปชาบดีเถรีวิทยาลัยในพระสังฆราชูปถัมภ์ 95 หมู่ที่ 7 ต.ภูหลวง อ.ปักธงชัย จ.นครราชสีมา รหัสไปรษณีย์ 30