

การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดการ
เรียนรู้แบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับการ์ดเกมกลยุทธ์ (Strategy Card Game)
รายวิชา ส 33101 สังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
โรงเรียนศรีสะเกษวิทยาลัย 2 ห้วยคล้า (พรหมดิเรกอนุสรณ์)

ณัฐกฤตา ใจห้าว^{1*} มณฑา ชุ่มสุคนธ์²

¹นักศึกษาหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยขอนแก่น

²อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

*Corresponding author e-mail: Natthakritta@gmail.com

(Received: 17 January 2024, Revised: 11 March 2024, Accepted: 14 March 2024)

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ 2) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับการ์ดเกมกลยุทธ์ รายวิชา ส 33101 สังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยนักเรียนร้อยละ 70 มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป กลุ่มเป้าหมายการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนศรีสะเกษวิทยาลัย 2 ห้วยคล้า (พรหมดิเรกอนุสรณ์) จำนวน 21 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยใช้วิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) เครื่องมือที่ใช้วิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยแบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับการ์ดเกมกลยุทธ์ 2) เครื่องมือที่ใช้ในการสะท้อนผลการปฏิบัติ ได้แก่ แบบบันทึกผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้ แบบสัมภาษณ์นักเรียน แบบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณท้ายวงจร และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ท้ายวงจร และ 3) เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลการวิจัย ได้แก่ แบบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียน มีคะแนนผ่านเกณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 71.43 มีผลคะแนนทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ คิดเป็นร้อยละ 71.08 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) นักเรียน มีคะแนนผ่านเกณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 71.43 มีผลคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คิดเป็นร้อยละ 75.43 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

คำสำคัญ: การคิดอย่างมีวิจารณญาณ; GPAS 5 Steps; การ์ดเกมกลยุทธ์

The Development Of Critical Thinking Skills And Learning Achievement Using The Gpas 5 Steps With Strategy Card Game In Social Studies Course Of Grade 12 Students At Sisaketwitthayalai 2 Huaykla (Promdirek - Anusorn) School

Natthakritta Jaihow^{1*} Montha Chumsukon²

¹Master of Education in Curriculum and Instruction, Khon Kaen University

²Lecturer of Faculty of Education, Khon Kaen University

*Corresponding author e-mail: Natthakritta@gmail.com

(Received: 17 January 2024, Revised: 11 March 2024, Accepted: 14 March 2024)

ABSTRACT

The objective of this research are 1) to develop Critical Thinking Skill using the GPAS 5 Steps with Strategy Card Game in Course S33101 Social Studies of Grade 12 students and 70 percent of students obtaining Critical Thinking Skill score passing more than 70 percent 2) to develop Learning Achievement using the GPAS 5 Steps with Strategy Card Game in Course S33101 Social Studies of Grade 12 students and 70 percent of students obtaining Learning Achievement score passing more than 70 percent. The target group consisted of 21 in Grade 12 studying in the first semester of 2023 academic year of Sisaketwitthayalai 2 Huaykla (Promdirek-Anusorn) School. The research methodology was action research. The research tools consisted of 3 types 1) action tool which included lesson plans using the GPAS 5 Steps with Strategy Card Game. 2) reflection tools which included learning activity result recording form, teaching behavior observation form, interview form and test of each operational reflecting cycle 3) assessment tools for evaluating included Critical thinking skill test and learning achievement test. The statistic used percentage, mean and standard deviation. The results showed that. 1) The students that passed the criteria scores of critical thinking skill accounted for 71.43 percent of the total number of students, the average score is 71.08 percent which higher than the prescribed criterion. 2) The students that passed the criteria score of Learning Achievement accounted for 71.43 percent of the total number of students, the average score is 75.43 percent which higher than the prescribed criterion.

Keywords: Critical Thinking; GPAS 5 Steps; Strategy Card Game

บทนำ

การศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาความสามารถให้มีความเจริญงอกงาม และการดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างเป็นสุข และท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างของโลกในศตวรรษที่ 21 ก่อให้เกิดความท้าทายในด้านความต้องการกำลังคนที่มีทักษะที่สำคัญกับสภาพการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งส่งผลกระทบโดยตรงต่อระบบการศึกษาที่ต้องปรับเปลี่ยนให้ตอบสนองต่อความท้าทายดังกล่าว ให้มีคุณภาพทันต่อกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลก (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) เป้าหมายสำคัญ จึงเป็นการมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (3Rs8Cs) (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) ซึ่งมีทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) เป็นหนึ่งในทักษะสำคัญที่เป็นเป้าหมายของการพัฒนา เพราะโลกในปัจจุบัน เป็นโลกแห่งข้อมูลข่าวสารที่สามารถรับและส่งต่ออย่างรวดเร็ว การคิดอย่างมีวิจารณญาณจึงมีความสำคัญอย่างมากต่อการรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560)

ทั้งนี้การคิดอย่างมีวิจารณญาณ เป็นกระบวนการคิดอย่างมีระบบวิธี ซึ่งต้องใช้กระบวนการคิดไตร่ตรองตามหลักการ เหตุผล และหลักฐานเชิงประจักษ์ เพื่อสนับสนุนหรือคัดค้านข้อโต้แย้งดังกล่าว ซึ่งจะมีความน่าเชื่อถือ มีการอ้างอิงแหล่งที่มา จนนำไปสู่ข้อสรุปที่ชัดเจนเพื่อทำการตัดสินใจได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม (พิชญ์สินี ไสยสิทธิ์, 2561) การคิดอย่างมีวิจารณญาณจึงเป็นกระบวนการคิดสำคัญ เนื่องจากเป็นความท้าทายใหม่ต่อความเปลี่ยนแปลงของโลก แต่จากสภาพการณ์ในปัจจุบันพบว่านักเรียนยังขาดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนที่ไม่เอื้อให้เด็กคิดวิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์ ได้มากพอ (อุษณีย์ อนุรุทธวงศ์, 2555) โดยเฉพาะอย่างยิ่งใน การจัดการเรียนรู้ในวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ในสาระประวัติศาสตร์ ที่มีเนื้อหามาก และค่อนข้างจะเป็นนามธรรม ซึ่งจากการสัมภาษณ์คณะครูผู้สอนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 รวมทั้งจากผลจากการสังเกตจากกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ของโรงเรียนพบว่า ผู้เรียนโดยส่วนมากมีพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ขาดการไตร่ตรอง และคิดการพิจารณาในการรับข้อมูล อีกทั้งผลการประเมินสมรรถนะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนในปีการศึกษา 2565 ยังพบว่า ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ของผู้เรียนมีผลการประเมินในระดับต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐาน ซึ่งสภาพปัญหาดังกล่าวได้ส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน สอดคล้องกับรายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินำพื้นฐาน (O-NET) ของโรงเรียนศรีสะเกษวิทยาลัย 2 ห้วยคล้า (พรหมดิเรกอนุสรณ์) พบว่า กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ในสาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ มีคะแนนผลสัมฤทธิ์เฉลี่ยเพียง 34.54 คะแนน (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2565) ซึ่งต่ำกว่าค่าเป้าหมายและเกณฑ์มาตรฐาน แสดงให้เห็นถึงปัญหาและความจำเป็นที่จะต้องพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน เพราะสาระที่ 4 ประวัติศาสตร์เป็นการศึกษาเรื่องราวสำคัญของมนุษย์ บนพื้นฐานของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ วิพากษ์ วิเคราะห์หลักฐานเอกสาร การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาประวัติศาสตร์ จึงเป็นการส่งเสริมผู้เรียนให้ ค้นคว้าหาคำตอบ มีวิจารณญาณ กลั่นกรองข้อเท็จจริง และสรุปผลการสืบค้นอย่างมีเหตุผล (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2554) ด้วยเหตุผล

ดังกล่าว การที่ผู้เรียนจะสามารถบรรลุเป้าหมายของการเรียนรู้ประวัติศาสตร์จึงจำเป็นต้องมีการจัดการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการพิจารณาและประเมินความน่าเชื่อถือ ตลอดจนมีกิจกรรมที่สนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์วิพากษ์หลักฐานได้อย่างเป็นระบบ

การจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 Steps มีขั้นตอนและจุดเน้นในการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง จากนั้นนำไปใช้ในการปฏิบัติจริง ใช้ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ สิ่งที่ได้จากกระบวนการเหล่านี้ จะตกผลึกภายในตัวของผู้เรียน และสะท้อนออกมาในภาระงานหรือการปฏิบัติที่ครูมอบหมาย ผลก็คือ ผู้เรียนจะสามารถคิดวิเคราะห์ปัญหา เก็บรวบรวมข้อมูล สังเคราะห์วิธีการแก้ปัญหา (สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ, 2561) ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ GPAS 5 Steps จะสามารถพัฒนาความสามารถในด้านกระบวนการคิดและทำให้เกิดการเรียนรู้ทางด้านความรู้ ความจำ ด้านความเข้าใจและการนำไปใช้ได้ ถือเป็นยุทธวิธีในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งมีความเหมาะสมกับการจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ ที่มุ่งพัฒนาการสืบสอบอย่างมีวิจารณญาณและเป็นทักษะขั้นสูงที่ใช้ในการจัดการความรู้ อันมีผลต่อการสร้างองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์ของบุคคล (ชัยรัตน์ โตศิลา, 2555)

การ์ดเกมกลยุทธ์ (Strategy Card Game) เป็นการประยุกต์การ์ดเกมร่วมกับเกมประเภทกลยุทธ์ โดยเป็นเทคนิคการใช้เกมประเภทการ์ด ซึ่งเป็นเกมรูปแบบหนึ่งที่ถูกสร้างขึ้นบนวัสดุประเภทกระดาษที่มีลักษณะการใช้ข้อมูลบางส่วนใส่ลงไปในการ์ดแต่ละใบ ซึ่งพอดูภาพรวมของการ์ดทุกใบจะพบว่าข้อมูลหรือเนื้อหาจะครอบคลุมสิ่งที่ต้องเรียนเป็นรูปแบบของการเล่นในลักษณะของการแข่งขันการทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างผู้เล่น โดยมีการเล่นผ่านสื่อคือการ์ดหรือบัตรภาพ ซึ่งในแต่ละบัตรภาพจะมีลักษณะเป็นตัวแทนตามที่เกมกำหนด เช่น ความสามารถ ตัวละครหรือวัตถุ เหตุการณ์ คะแนน เป็นต้น ซึ่งผู้เล่นจะต้องศึกษาข้อมูลวิธีการเล่นและบัตรภาพ แต่ละใบให้เข้าใจถึงลักษณะเฉพาะต่าง ๆ เพื่อให้สามารถวางแผนการเล่นเพื่อให้ชนะคู่ต่อสู้ในการเล่นแต่ละครั้ง (ภาณุ ลภาพงษ์, 2554) การ์ดเกมกลยุทธ์ จึงเป็นเทคนิคสำคัญที่จะช่วยกระตุ้นความสนใจให้กับผู้เรียน ผ่านการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้เกิดกระบวนการคิดและหาแนวทางเพื่อเผชิญกับสถานการณ์ เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อการวางแผนและรับมือกับสถานการณ์เพื่อหาทางออก จึงเป็นเทคนิคที่จะเหมาะสมกับการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ และมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงความรู้ ความคิด และวิถีชีวิตอย่างมีเหตุผล การศึกษาอย่างเป็นกระบวนการที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของหลักฐานที่เป็นเชิงประจักษ์ในบริบทที่ต้องวิเคราะห์และวิพากษ์ภายใต้หลักฐานที่มีอยู่ และมุ่งให้ผู้เรียนรู้อดีตเพื่อเข้าใจสภาพและปัญหาในปัจจุบันรวมทั้งที่จะเกิดขึ้นในอนาคต อันจะนำไปสู่ความเข้าใจเกี่ยวกับเหตุการณ์ในอดีตที่จะสามารถนำมาเป็นบทเรียนในการดำเนินชีวิตต่อไป (ยุทธศิลป์ แพลนนาค, 2560)

จากความสำคัญและสภาพปัญหาที่กล่าวมา การพัฒนาทักษะการคิด โดยเฉพาะอย่างยิ่งการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ที่จะช่วยส่งเสริมผู้เรียนผ่านการเรียนรู้เชิงรุกที่ผู้เรียนเป็นผู้มีบทบาทหลักในคิดอย่างมีวิจารณญาณต่อความสำคัญของเหตุการณ์ในอดีต และให้เหตุผลด้วยตัวของผู้เรียนเอง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนมี

ความรู้ประวัติศาสตร์ลึกซึ้งตลอดจนเข้าใจธรรมชาติของวิชาประวัติศาสตร์มากยิ่งขึ้น และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ควบคู่กันไปด้วย การจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับการ์ดเกมกลยุทธ์ จึงเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้หลักฐานทางประวัติศาสตร์โดยตรง และฝึกกระบวนการอย่างมีวิจารณญาณในการพิจารณาและประเมินความน่าเชื่อถือในการเสนอข้อมูล ตลอดจนมีกิจกรรมที่สนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณวิพากษ์หลักฐานได้อย่างเป็นระบบ อีกทั้งยังสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีความสนุกสนานตื่นเต้น และก่อให้เกิดความท้าทายในการศึกษาและหาคำตอบของประเด็นความรู้ผู้วิจัยจึงได้มุ่งศึกษาผลของการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับการ์ดเกมกลยุทธ์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนศรีสะเกษวิทยาลัย 2 ห้วยคล้า (พรหมดิเรกอนุสรณ์) ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ที่เน้นกระบวนการสอนให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับแนวทางการดำรงชีวิตในคริสต์ศตวรรษที่ 21 ได้อย่างรอบรู้รอบคอบ และทันต่อโลกแห่งข้อมูลข่าวสาร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับการ์ดเกมกลยุทธ์ รายวิชา ส 33101 สังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนศรีสะเกษวิทยาลัย 2 ห้วยคล้า (พรหมดิเรกอนุสรณ์) โดยนักเรียนร้อยละ 70 มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
2. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับการ์ดเกมกลยุทธ์ รายวิชา ส 33101 สังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนศรีสะเกษวิทยาลัย 2 ห้วยคล้า (พรหมดิเรกอนุสรณ์) โดยนักเรียนร้อยละ 70 มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป

ระเบียบวิธีวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนที่กำลังศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนศรีสะเกษวิทยาลัย 2 ห้วยคล้า (พรหมดิเรกอนุสรณ์) จำนวน 21 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีเกณฑ์ในการเลือก คือ เป็นกลุ่มนักเรียนที่ผู้วิจัยรับผิดชอบ และนักเรียนร้อยละ 60 มีผลการประเมินทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

2. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับการ์ดเกมกลยุทธ์

ตัวแปรตาม คือ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามวงจรของวิจัยเชิงปฏิบัติการ ตามแนวคิดของ Kemmis and McTaggart (1992 อ้างถึงใน สุวิมล ว่องวานิช

, 2560) ซึ่งจะมีการดำเนินการตามวงจรปฏิบัติการ 4 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การวางแผน (Plan) (2) การปฏิบัติ (Act) (3) การสังเกต (Observe) (4) การสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflect) ซึ่งดำเนินการวิจัย มีทั้งหมด 3 วงจร จำนวน 9 แผนการจัดการเรียนรู้ เวลา 18 ชั่วโมง

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ตามลักษณะของการใช้ดังนี้

4.1 เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย

แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับการ์ดเกมกลยุทธ์ รายวิชา ส 33101 สังคมศึกษา หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง World Civilization สรรค์สร้างอารยธรรม จดจำเล่าขาน และหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 End of The Dark Ages ศรัทธาที่เสื่อมสลาย กลายเป็นการค้นพบ จำนวน 9 แผนการจัดการเรียนรู้ 18 ชั่วโมง ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ปฐมบทโบราณ เล่าขานดินแดนพระจันทร์เสี้ยว

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Ancient Egypt หยิบยกมรดกวัฒนธรรม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง นักสืบตัวน้อย ย้อนรอยต้นกำเนิดการปกครอง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ยุคมืดหรือยุคกลาง ต่างกันไหน?

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง ฟืนฟู่และเกิดใหม่ กำเนิดในยุค Renaissance

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง Revolution ปฏิวัติเพื่อเปลี่ยนแปลง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง Great War ความตาย และสงคราม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง สันติที่เสื่อมสลาย กับภัยความขัดแย้งที่ลุกลาม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง ความต่างของอุดมการณ์ สงครามตัวแทน

ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ ในภาพรวมมีความเหมาะสมมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.85

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการสะท้อนผลการปฏิบัติ ประกอบด้วย

4.2.1 แบบบันทึกผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

4.2.2 แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน

4.2.3 แบบสัมภาษณ์ผู้เรียน

4.2.4 แบบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณท้ายวงจร เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก รวมทั้งสิ้นจำนวน 36 ข้อ

4.2.5 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนท้ายวงจร แบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก รวมทั้งสิ้นจำนวน 30 ข้อ

4.3 เครื่องมือที่ใช้ประเมินผลการวิจัย

4.3.1 แบบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับการ์ดเกมกลยุทธ์ แบบปรนัย 4 ตัวเลือกจำนวน 40 ข้อ มีค่าความยากง่าย อยู่ระหว่าง

0.24 – 0.88 มีค่าอำนาจจำแนก อยู่ระหว่าง 0.24 – 0.76 และมีค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตรของ Kuder – Richardson (KR-20) มีค่าเท่ากับ 0.88

4.3.2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ มีค่าความยากง่าย อยู่ระหว่าง 0.32 – 0.65 มีค่าอำนาจจำแนก อยู่ระหว่าง 0.35 – 0.71 และมีค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตรของ Kuder – Richardson (KR-20) มีค่าเท่ากับ 0.87

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการวิจัยได้ดำเนินการเป็น 2 ขั้นตอน คือ

5.1 การดำเนินการก่อนการวิจัย

1) สำรวจและวิเคราะห์สภาพปัญหาการเรียนการสอนจากการสังเกตชั้นเรียนการศึกษาถึงสภาพบริบทของโรงเรียน และชุมชน

2) จัดทำเครื่องมือสำหรับดำเนินการวิจัย ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 Step ร่วมกับการ์ดเกมกลยุทธ์

3) ปฐมนิเทศผู้ช่วยวิจัย เพื่อสร้างความเข้าใจในกระบวนการดำเนินการ และบทบาทหน้าที่ในการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนและพฤติกรรมการสอน และร่วมสะท้อนผลการปฏิบัติที่เกิดขึ้นแต่ละวงจร

5.2 การดำเนินการวิจัยตามวงจรปฏิบัติการ

1) ดำเนินการ ปฏิบัติการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 9 แผน ใช้เวลาในการสอน 18 ชั่วโมง

2) ระหว่างการเรียนการสอน ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยสังเกตเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นขณะดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แบบบันทึกผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้ของผู้เรียน แบบสัมภาษณ์ผู้เรียน ทำการวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณท้ายวงจร และทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนท้ายวงจร

3) เมื่อสิ้นสุดทั้ง 3 วงจรให้ผู้เรียนทำวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณจำนวน 40 ข้อ และทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 30 ข้อ หลังสิ้นสุดการเรียนการสอน ครบทั้ง 9 แผน แล้วตรวจให้คะแนนเพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

6.1 การวิเคราะห์เชิงปริมาณ

ข้อมูลเชิงปริมาณวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน คือ ค่าเฉลี่ย และร้อยละ โดยการนำคะแนนจากแบบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณท้ายวงจร แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนท้ายวงจร แบบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มาวิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ย ร้อยละ มาเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ นักเรียนจำนวนร้อยละ 70 ของนักเรียนทั้งหมด มีคะแนนร้อยละ 70 ขึ้นไป

6.2 การวิเคราะห์เชิงคุณภาพ

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลจากการเก็บรวบรวมมาวิเคราะห์ในเชิงคุณภาพ โดยเป็นการวิเคราะห์และสรุปเป็นข้อค้นพบในเชิงอธิบายความ โดยผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลที่ได้จากแบบบันทึกผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน แบบสัมภาษณ์ผู้เรียน เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ และสรุปผล เพื่อหาแนวทางการแก้ไข ปรับปรุง และพัฒนาให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

หลังจากที่ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเสร็จสิ้นทั้ง 3 วงจรปฏิบัติการแล้วผู้วิจัยได้ดำเนินการทดสอบนักเรียน โดยใช้แบบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก 4 ด้าน จำนวน 40 ข้อ เพื่อวัดประประเมินผลการวิจัยว่านักเรียนมีพัฒนาการการคิดอย่างมีวิจารณญาณอยู่ในระดับใด หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับการ์ดเกมกลยุทธ์ โดยใช้เกณฑ์มีจำนวนนักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 มีคะแนนทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณเฉลี่ยร้อยละ 70 ขึ้นไปซึ่งผลจากการวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ดังตารางที่ 1 ต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงผลการวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

จำนวนนักเรียน ทั้งหมด(คน)	นักเรียน ผ่านเกณฑ์		นักเรียน ไม่ผ่านเกณฑ์		คะแนนแบบวัดทักษะการคิด อย่างมีวิจารณญาณ			
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	คะแนน เต็ม	คะแนน เฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ร้อยละ
21	15	71.43	6	28.57	40	28.43	6.61	71.08

จากตารางที่ 1 จากการทดสอบกำหนดให้นักเรียนผ่านเกณฑ์ต้องมีจำนวนนักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 มีคะแนนทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เฉลี่ยร้อยละ 70 ขึ้นไป พบว่า ผลจากการทำแบบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 21 คน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับการ์ดเกมกลยุทธ์ โดยมีผลการทดสอบมีรายละเอียดคือ นักเรียนผ่านเกณฑ์จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 71.43 มีผลคะแนนทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เฉลี่ย 28.43 จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 71.08 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ตารางที่ 2 แสดงผลการวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ แยกรายองค์ประกอบ

องค์ประกอบการวัด	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ส่วน	ร้อยละ
			เบี่ยงเบน มาตรฐาน	
1. ทักษะในการนิยามปัญหา	10	7.48	2.09	74.76
2. ทักษะในการวิเคราะห์	10	7.81	1.75	78.10
3. ทักษะในการประเมินตัดสินข้อมูล	10	6.33	1.59	63.33
4. ทักษะในการสรุปอย่างสมเหตุสมผล	10	6.81	2.14	68.10
รวม	40	7.11	1.89	71.08

จากตารางที่ 2 พบว่า องค์ประกอบการวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ด้านที่ 2 ทักษะในการวิเคราะห์ มีคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุดโดย มีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 78.10 รองลงมาคือด้านที่ 1 ทักษะในการนิยามปัญหา คะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 74.76 และด้านที่ 4 ทักษะในการสรุปอย่างสมเหตุสมผล มีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 68.10 และด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ด้านที่ 3 ทักษะในการประเมินตัดสินข้อมูล โดยมีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 63.33

2. ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

หลังจากที่ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเสร็จสิ้นทั้ง 3 วงจรปฏิบัติการแล้วผู้วิจัยได้ดำเนินการทดสอบนักเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนซึ่งเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ เพื่อวัดประเมินผลการวิจัยว่านักเรียนมีพัฒนาการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับใด หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับการ์ดเกมกลยุทธ์ โดยใช้เกณฑ์มีจำนวนนักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 มีคะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยร้อยละ 70 ขึ้นไปซึ่งผลจากการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มเป้าหมาย ดังตารางที่ 3 ต่อไปนี้

ตารางที่ 3 แสดงผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มเป้าหมาย

จำนวนนักเรียน ทั้งหมด(คน)	นักเรียน ผ่านเกณฑ์		นักเรียน ไม่ผ่านเกณฑ์		คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน			
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	คะแนน เต็ม	คะแนน เฉลี่ย	ส่วน	ร้อยละ
							เบี่ยงเบน มาตรฐาน	
21	15	71.43	6	28.57	30	22.62	3.44	75.43

จากตารางที่ 3 จากการทดสอบกำหนดให้นักเรียนผ่านเกณฑ์ต้องมีจำนวนนักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 มีคะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เฉลี่ยร้อยละ 70 คะแนนขึ้นไป พบว่าผลจากการทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 21 คน ที่ได้รับ การจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับการ์ดเกมกลยุทธ์ โดยมีผลการทดสอบ

มีรายละเอียดคือ นักเรียนผ่านเกณฑ์จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 71.43 มีผลคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ย 22.62 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 75.43 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

อภิปรายผล

1. การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

จากการทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ พบว่า นักเรียนผ่านเกณฑ์จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 71.43 ผลคะแนนทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เฉลี่ย 28.43 จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 71.08 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ จำนวนนักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 มีคะแนนทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เฉลี่ยร้อยละ 70 ขึ้นไป เมื่อพิจารณาจากองค์ประกอบการวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณแต่ละด้านพบว่า ด้านที่ 1 ทักษะในการนิยามปัญหา มีคะแนนเฉลี่ย 7.48 คิดเป็นร้อยละ 74.76 ด้านที่ 2 ทักษะในการวิเคราะห์ มีคะแนนเฉลี่ย 7.81 คิดเป็นร้อยละ 78.10 ด้านที่ 3 ทักษะในการประเมินตัดสินข้อมูล มีคะแนนเฉลี่ย 6.33 คิดเป็นร้อยละ 63.33 ด้านที่ 4 ทักษะในการสรุปอย่างสมเหตุสมผล คะแนนเฉลี่ย 6.81 คิดเป็นร้อยละ 68.10 ทั้งนี้เป็นเพราะการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับการ์ดเกมกลยุทธ์ เป็นการจัดกิจกรรมที่มีขั้นตอนและจุดเน้นในการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง จากนั้นนำไปใช้ในการพิจารณาประเด็นปัญหาอย่างมีวิจารณญาณเป็นระบบต่อเนื่องตามแผนการจัดการเรียนรู้ 9 แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 18 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยมีการใช้คำถามเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการตั้งข้อสังเกตการเรียนรู้ มีการใช้การ์ดเกมกลยุทธ์ เป็นตัวเชื่อมในการคิดวางแผน และสังเกตรวบรวมข้อมูลผ่านกิจกรรมเกมที่มีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงสู่เนื้อหาความรู้ จากนั้นกระตุ้นให้ผู้เรียนศึกษาสืบค้นและเก็บรวบรวมข้อมูล และนำข้อมูลที่ได้มาสรุปเป็นองค์ความรู้ รวมถึงการสร้างประเด็นการศึกษาประเด็นคำถามในรูปแบบภารกิจต่าง ๆ เพื่อให้ให้นักเรียนได้นำขยายความรู้ที่ได้จากการศึกษาให้กว้างและลึกซึ้งยิ่งขึ้นผ่านการวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นในประเด็นทางประวัติศาสตร์อย่างมีวิจารณญาณ สิ่งที่ได้จากกระบวนการเหล่านี้ จะตกผลึกภายในตัวของผู้เรียน และสะท้อนออกมาในภาระงานหรือการปฏิบัติที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดของสถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ (2561) ได้อธิบายการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 Steps ว่าผลของการจัดการเรียนรู้จะทำให้ ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ปัญหา เก็บรวบรวมข้อมูล สังเคราะห์แนวทางการแก้ปัญหาได้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ GPAS 5 Steps จะสามารถพัฒนาความสามารถในด้านกระบวนการคิดและทำให้เกิดการเรียนรู้ทางด้านความรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งมีความเหมาะสมกับการจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของชัยรัตน์ โตศิลา (2555) ที่กล่าวว่า การส่งเสริมทักษะการคิดทางประวัติศาสตร์ที่ช่วยจัดระบบความคิดอันเป็นพื้นฐานในพัฒนาการสืบสอบอย่างมีวิจารณญาณและเป็นทักษะขั้นสูงที่ใช้ในการจัดการความรู้ อันมีผลต่อการสร้างองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์ของบุคคล ผู้วิจัยได้นำเอาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 Steps 5 ขั้นตอน มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สอดคล้องกับรัฐพงษ์ ศิริวิริยานันท์ (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา เรื่อง ทวีปยุโรปสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้กระบวนการ GPAS 5

Steps โดยผลการวิจัย พบว่า นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน คิดเป็นร้อยละ 70.41 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่องทวีปยุโรป ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับคณินิตย์ ดีพันธ์ (2561) ได้ศึกษาผลการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS ที่มีต่อความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ โดยผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนก่อนและหลังการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS พบว่า ความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนจากการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นอกจากนั้นผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคการ์ดเกมกลยุทธ์ เข้ามาใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ในขั้นตอนที่ 1 ขั้นสังเกตรวบรวมข้อมูล โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการสังเกต มีความสงสัย รวมทั้งเป็นกระบวนการแรกที่ครูผู้สอนจะกระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนเกิดความอยากเรียนรู้และเกิดกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูล และสืบค้นข้อมูลด้วยตนเองจากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ โดยในขั้นตอนนี้จะมีการบูรณาการใช้การ์ดเกมกลยุทธ์เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจผ่านการสร้างสถานการณ์ในกิจกรรมเกม และคิดวางแผน ขั้นตอนที่ 2 ขั้นคิดวิเคราะห์และสรุปความ โดยในขั้นตอนนี้จะมีการบูรณาการการ์ดเกมกลยุทธ์ เพื่อให้ผู้เรียนวิเคราะห์และนำความรู้ที่ได้จากการสร้างแผนการหรือหาแนวทางที่เป็นกลยุทธ์สำคัญเพื่อจะได้บรรลุจุดมุ่งหมายของเกมและการเก็บรวบรวมข้อมูล และขั้นตอนที่ 3 ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้หลังการปฏิบัติ เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนได้นำข้อมูลหรือประเด็นที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมการ์ดเกมกลยุทธ์ ที่ได้ผ่านการวิเคราะห์มาใช้ในการลงมือปฏิบัติหรือใช้ในการดำเนินการจัดการสถานการณ์ ถือเป็นการนำสิ่งที่ได้มาสรุปเป็นองค์ความรู้มาใช้ในการดำเนินการ โดยการออกแบบการ์ดเกมกลยุทธ์ เป็นการออกแบบการ์ดเกมที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาสาระประวัติศาสตร์ ในเรื่องประวัติศาสตร์สากล โดยมีการออกแบบผ่านการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้เกิดกระบวนการคิดและหาแนวทางเพื่อเผชิญกับสถานการณ์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อการวางแผนและรับมือกับสถานการณ์เพื่อหาทางออก สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุชาติ แสนพิช และคณะ (2560) ที่ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาการ์ดเกมมวยไทยเพื่อส่งเสริมการออกกำลังกาย และผลของการศึกษา พบว่า กลุ่มทดลองที่ใช้การ์ดเกมมวยไทยเพื่อการออกกำลังกายมีค่าเฉลี่ยของคะแนนการออกกำลังกายแบบมวยไทยได้ถูกต้องสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากที่กล่าวมาในข้างต้น จะเห็นได้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชา ส 33101 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยการใช้การจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับการ์ดเกมกลยุทธ์ เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้หลักฐานทางประวัติศาสตร์โดยตรงและฝึกกระบวนการอย่างมีวิจารณญาณในการพิจารณาและประเมินความน่าเชื่อถือในการเสนอข้อมูล ตลอดจนมีกิจกรรมที่สนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณวิพากษ์หลักฐานได้อย่างเป็นระบบ อีกทั้งยังสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีความสนุกสนานตื่นเต้น และก่อให้เกิดความท้าทายในการศึกษาและหา

คำตอบของประเด็นความรู้ รวมทั้งสามารถพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

จากการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 21 คน พบว่า นักเรียนผ่านเกณฑ์จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 71.43 มีผลคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ย 22.62 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 75.43 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ จำนวนนักเรียน ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 มีคะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เฉลี่ยร้อยละ 70 คะแนนขึ้นไป ทั้งนี้เป็นเพราะ การจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับการ์ดเกมกลยุทธ์ โดยผู้วิจัยได้นำเอาขั้นตอนการจัดการ เรียนรู้แบบ GPAS 5 Steps 5 ขั้นตอนซึ่งเป็นรูปแบบการจัดการจัดกิจกรรมที่มุ่งเน้นการพัฒนาความสามารถใน ด้านกระบวนการคิดและทำให้เกิดการเรียนรู้ทางด้านความรู้ ความจำ ด้านความเข้าใจ และการนำไปใช้ได้ ถือเป็นยุทธวิธีในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยเฉพาะในขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 2 ขั้นคิดวิเคราะห์และสรุปความ ซึ่งจะขั้นตอนที่ทำให้ผู้เรียนได้นำเอา ความรู้ที่ได้จากการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลในประเด็นที่สงสัยและสนใจมาวิเคราะห์และสรุปเป็นองค์ ความรู้ และนำความรู้นั้นมาเป็นการนำความรู้สู่การปฏิบัติหรือประกอบการณ์ตัดสินใจในประเด็นสถานการณ์ ในประเด็นทางประวัติศาสตร์ในขั้นตอนที่ 3 รวมทั้งนำผลงานนั้นมานำเสนอในขั้นตอนที่ 4 ซึ่งสอดคล้องกับ แนวคิดของสถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ (2561) ที่อธิบายว่า การฝึกแสวงหาความรู้ ข้อมูล และ สารสนเทศจากแหล่งเรียนรู้อย่างหลากหลาย ซึ่งจะส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ในการแสวงหาความรู้ (Learning to Search) และนำไปสู่การสรุปและสร้างองค์ความรู้ (Learning to Construct) สอดคล้องกับ งานวิจัยของ ศศิกานต์ หลวงนุช (2564) ซึ่งได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ ด้วยการจัดการเรียนรู้ GPAS 5 Steps ร่วมกับแหล่งเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนมีผลการเรียนรู้หลังการใช้ชุดกิจกรรมการ เรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ รัชดา ภรณ์ ไชยวิวิช (2564) ที่ได้ทำการศึกษา ผลของการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS ที่มีต่อเจตคติด้าน สิ่งแวดล้อมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง มนุษย์กับการเปลี่ยนแปลงภูมิอากาศโลก ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์ ผลวิจัยพบว่า หลังเรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ มาตรฐานที่กำหนด คือ ร้อยละ 70 คิดเป็นคะแนนหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับร้อยละ 73.33 นอกจากนี้ การใช้ การ์ดเกมกลยุทธ์ ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ยังช่วยสร้างบรรยากาศความกระตือรือร้นและสร้าง ความสนใจในการเรียน ผ่านการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้เกิดกระบวนการคิดและหาแนวทางเพื่อเผชิญกับ สถานการณ์ในลักษณะของการแข่งขันการทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างผู้เล่น โดยมีการเล่นผ่านสื่อคือการร ดการนำเสนอสร้างสื่อการเรียนรู้ด้วยการ์ด ที่ผสมผสาน ภาพวาด เพื่อให้เป็นไปในลักษณะของเกมการแข่งขัน จึง

ช่วยให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดของ ภวิกา เล่าห์ไพฑูรย์ (2559) ที่กล่าวว่า เกม เป็นกิจกรรมที่ทำให้เกิดการผ่อนคลาย มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน กระตุ้นการทำงานของจิตใจและร่างกาย รวมทั้งทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และสร้างประสบการณ์ ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูงทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับงานวิจัยของของ ยิ่งยศ เกตจินดา และ ไพฑูรย์ ศรีฟ้า (2564) ซึ่งได้ทำการศึกษาเพื่อการพัฒนาการวัดเกมความเป็นจริงเสริม เรื่องวรรณคดีรามเกียรติ์ และศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยการวัดเกมความเป็นจริงเสริมวิชาภาษาไทยสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผลการศึกษา พบว่า ผู้เรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกจากนี้ผู้เรียนยังมีความพึงพอใจต่อการวัดเกมความเป็นจริงเสริมในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับงานวิจัยต่างประเทศของ Arnel F. Gutierrez (2017) ซึ่งได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาและประสิทธิผลของการวัดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมการทำความเข้าใจทางชีววิทยา โดยในการศึกษาเรื่องนี้เป็นการศึกษานี้แบบทดสอบก่อน-หลังการทดสอบถูกใช้เพื่อทดสอบประสิทธิภาพของการวัดเกมเพื่อการศึกษาในการเสริมแรงแนวคิดทางชีววิทยาโดยเปรียบเทียบกับวิธีการสอนแบบดั้งเดิม และจากผลการศึกษาพบว่า การวัดเกมมีประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อหาชีววิทยามากกว่าวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบดั้งเดิม นอกจากนี้ ยังพบว่าผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการวัดเกมอยู่ในระดับมาก

จากที่กล่าวมาในข้างต้น จะเห็นได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับการวัดเกมกลยุทธ์ เป็นอีกรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่ช่วยสร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน สามารถกระตุ้นความสนใจให้นักเรียนเกิดความสงสัยและได้ลงมือปฏิบัติ เพื่อพัฒนาความคิดอย่างเป็นระบบผ่านการสืบค้น และลงมือเป็นรวบรวมข้อมูล และเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ สถานการณ์ที่หลากหลาย จึงเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ในการออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับการวัดเกมกลยุทธ์ ครูผู้สอนควรมีความเข้าใจในขั้นตอนการจัดกิจกรรมและการประยุกต์ใช้การวัดเกมกับเนื้อหาการเรียนรู้ เพื่อให้สามารถนำไปใช้ออกแบบกิจกรรมและจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับการวัดเกมกลยุทธ์ เป็นการจัดการกิจกรรมที่มีขั้นตอนและการใช้เวลาในการทำกิจกรรมค่อนข้างมาก ควรมีการออกแบบรูปแบบกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในทุกองค์ประกอบ โดยเฉพาะทักษะการประเมินตัดสินข้อมูล และทักษะในการสรุปอย่างสมเหตุสมผล ให้มีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับเวลา

1.3 การออกแบบการ์ดเกมกลยุทธ์ ควรคำนึงถึงเรื่องความสอดคล้องของเนื้อหา และความยากง่ายของกติกาการเล่น รวมทั้งควรมีการออกแบบกติกาการเล่นรวมถึงวิธีการเอาชนะให้ชัดเจน และง่ายต่อการทำความเข้าใจ

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับการ์ดเกมกลยุทธ์ โดยศึกษากับตัวแปรด้านทักษะที่สำคัญอื่น ๆ ที่มีความสอดคล้องกับวิธีการสอนแบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับการ์ดเกมกลยุทธ์ เช่น ทักษะการคิดแก้ปัญหา ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งถือเป็นทักษะการคิดขั้นสูงที่มีความสำคัญเป็นต้น

2.2 ควรมีการนำรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับการ์ดเกมกลยุทธ์ ไปทดลองใช้ร่วมกับสาระการเรียนรู้อื่น ๆ เช่น สาระหน้าที่พลเมือง เพื่อบูรณาการกิจกรรมการ์ดเกมกลยุทธ์กับการคิดวิเคราะห์และวางแผนสถานการณ์อันเป็นปัจจุบันของสังคมที่กำลังเผชิญอยู่ และนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์กับสังคมโลกในปัจจุบัน

เอกสารอ้างอิง

- คณินนิตย์ ดิพันซ์. (2561). ผลการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS ที่มีต่อความสามารถในการอ่านอย่างมี
วิจารณ์ญาณและความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียน
เบญจมเทพอุทิศ จังหวัดเพชรบุรี. *วารสารการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 10(2), 103-
112.
- ชัยรัตน์ โตศิลา. (2555). *การพัฒนากระบวนการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์เพื่อส่งเสริม
ทักษะการคิดทางประวัติศาสตร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต
สาขาหลักสูตรและการสอน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). *วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย เล่ม 1. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.*
- พิชญ์สินี ไสยสิทธิ์. (2561). *การพัฒนาแบบห้องเรียนกลับด้านบนคลาวด์โดยใช้การเรียนรู้แบบ
ปัญหาเป็นฐานในสังคมพหุวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ. วิทยานิพนธ์
ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- ภวิกา เลหาไพฑูรย์. (2559). *การสอนโดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเลข 3 หลักของ
นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัย
ศิลปากร.*
- ภาณุ ลภาพงษ์. (2554). *ปัจจัยทางการตลาดที่มีผลต่อการเลือกซื้อการ์ดเกมของผู้บริโภคในเขตอำเภอ
เมืองจังหวัดนครราชสีมา. วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาบริหารธุรกิจ.
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา*

- ยิ่งยศ เกตจินดา และ ไพฑูรย์ ศรีฟ้า. (2564). การพัฒนาการวัดเกมความเป็นจริงเสริม เรื่องวรรณคดี รามเกียรติ์ วิชาภาษาไทยสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนในสังกัด สำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรีเขต 1. *ศึกษาศาสตร์สาร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*, 5(1), 75-89.
- ยุทธศิลป์ แพลนนาค. (2560). ผลของการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์โดยใช้กระบวนการเรียนการสอนแบบโครงงานที่มีต่อทักษะการอ่านอย่างมีวิจารณญาณและความสามารถในการตั้งคำถามสำคัญทางประวัติศาสตร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4. *วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศิลปากร*.
- รัชดาภรณ์ ไชยวิวิช. (2564). ผลของการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS ที่มีต่อเจตคติด้านสิ่งแวดล้อม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง มนุษย์กับการเปลี่ยนแปลงภูมิอากาศโลก ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 15(2), 127-142.
- รัฐพงษ์ ศิริวิริยานันท์. (2563). การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาเรื่องทวีปยุโรปสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps. ใน การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ราชธานีวิชาการ ครั้งที่ 5; อุบลราชธานี: มหาวิทยาลัยราชธานี.
- ศศิกันต์ หลวงนุช. (2564). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ด้วยการจัดการเรียนรู้ GPAS 5 Steps ร่วมกับแหล่งเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศิลปากร*.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2565). สรุปผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้ขั้นพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา 2565. (ออนไลน์) (อ้างเมื่อ 6 มกราคม 2566). จาก www.onetresult.niets.or.th.
- สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ. (2561). การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมยกระดับคุณภาพ การเรียนรู้แบบ Active Learning ตามแนวคิด GPAS 5 Steps เพื่อพัฒนาพหุปัญญาและสมรรถนะในศตวรรษที่ 21 ขับเคลื่อนสู่ไทยแลนด์ 4.0. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ บริษัท พัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) จำกัด
- สุชาติ แสนพิช, พัฒนา ศิริกุลพิพัฒน์ และพิสิษฐ์ ญัฏประเสริฐ. (2560). การพัฒนาการวัดเกมมวยไทยเพื่อส่งเสริมการออกกำลังกาย. *Veridian E-Journal*, 10(1), 1454-1466.
- สุวิมล ว่องวาณิช. (2560) การพัฒนาชุดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการวิจัยในชั้นเรียนของนิสิตครู. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2560 – 2579*. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2554). *เพื่อนคู่คิด มิตรคู่ครู แนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2558). *แนวการสอนประวัติศาสตร์: ประวัติศาสตร์ไทย หลากหลายวิธีเรียน*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- อุษณีย์ อนุรุทธ์วงศ์. (2555). *การพัฒนาทักษะความคิดระดับสูง : Developing Higher Level of Thinking Skills*. นครปฐม: ไอ คิว บุ๊คเซ็นเตอร์.
- Arnel F. Gutierrez. (2017). *Development and Effectiveness of an Educational Card Game as Supplementary Material in Understanding Selected Topics in Biology*. CBE—Life Sciences Education, 13(1), 76-82.