



กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าน่าน โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับ
แนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาการ
จังหวัดน่าน



นนท์ธยา วาทกุลชร

การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาสังคมศึกษา
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าน่าน โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับ
แนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคาร
จังหวัดน่าน



การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาสังคมศึกษา
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การค้นคว้าอิสระ เรื่อง "กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าฉะเชิงเทรา โดยใช้กระบวนการสืบ
สอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยา
จังหวัดฉะเชิงเทรา"

ของ นนทยา วาทกุลชร

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ)

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อจรร่า ศรีพันธ์)

หัวหน้าภาควิชาการศึกษา



ชื่อเรื่อง	กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าน่าน โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน
ผู้วิจัย	นนท์ธยา วาทกุลชร
ประธานที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ
ประเภทสารนิพนธ์	การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. สังคมศึกษา, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2564
คำสำคัญ	ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าน่าน, กระบวนการสืบสอบ, แนวคิดเกมมิฟิเคชัน

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า น่าน โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน ซึ่งเป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก คือ กลุ่มผู้เรียน กลุ่มผู้ให้ความรู้ทางประวัติศาสตร์ และกลุ่มครูผู้มีส่วนเกี่ยวข้องด้านการจัดการเรียนการสอน ในโรงเรียน รวมทั้งสิ้น 45 คน โดยมีขอบเขตพื้นที่การวิจัย คือ ตำบลในเวียง อำเภอเมืองน่าน และ ตำบลม่วงตึ๊ด อำเภอภูเพียง จังหวัดน่าน ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสรุปอุปนัยโดยบันทึกพรรณนา และตรวจสอบความน่าเชื่อถือแบบสามเส้าด้วยวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ผลการวิจัย พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า น่านโดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของจังหวัดน่าน ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะจากการเรียนรู้ในรูปแบบ Active Learning โดยใช้ขั้นตอนของการสืบสอบหาความรู้ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนตอนที่สำคัญ ได้แก่ ขั้นสร้างความสนใจ (Engagement) ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration) ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) ขั้นขยายความรู้ (Elaboration) และขั้นประเมิน (Evaluation) ตลอดช่วงของการ ดำเนินการสืบสอบหาความรู้มีการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ได้แก่ มีการให้แต้ม เหรียญตรา และการจัด ตารางอันดับ เพื่อกระตุ้น โน้มน้าวให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการสืบสอบหาความรู้

ผลการวิจัย พบว่า มีประเด็นสำคัญอยู่ 4 ด้าน ได้แก่ ด้านผู้เรียน ด้านผู้สอน ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ และด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการตื่นรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของจังหวัดน่านที่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ชาติไทย ทำให้เกิดความคงทนของความรู้สู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน ตลอดจนนำไปสู่การมีจิตสำนึกรักท้องถิ่นของตน



Title HISTORY LEARNING ACTIVITY OF NAN OLD CITY AREA BY
USING GROUP INVESTIGATION PROCESS AND GAMIFICATION
FOR THIRD YEAR SECONDARY SCHOOL STUDENTS AT
SRISAWATWITTAYAKARNCHANGWATNAN SCHOOL

Author NONTAYA WARTKUNCHORN

Advisor Assistant Professor Nattachet Pooncharoen, Ph.D.

Academic Paper M.Ed. Independent Study in Social Studies - (Plan B),
Naresuan University, 2021

Keywords History of Nan old city area, Investigation process,
Gamification

ABSTRACT

This research aims to develop historical learning activities in the old city of Nan by using the investigation process together with the game conception concept. For students in Mathayom 3, Srisawatwittayakarnchangwatnan School, Nan Province which is a qualitative research. The main informant groups are the learners, historical educators, and a group of teachers who has experience in teaching and learning management in schools, totaling 45 people, with the research area scopes, which are Nai Wiang Sub-district, Mueang Nan District and Muang Tut Sub - district, PhuPiang District, Nan Province. The data was analyzed, using inductive summaries by descriptive notes. and to check the reliability of the triangular pattern by data collection method. For students in Mathayom 3, Srisawatwittayakarnchangwatnan School, Nan Province. It is an activity to learn about the local history of Nan province which focuses on the learners to acquire skills from learning in the form of Active Learning by using the process of searching for knowledge consisting of 5 important steps which are interest - building or engagement, exploration and discovery, explanation, elaboration and evaluation. Throughout the course of the knowledge investigation, the researcher uses the concept of gamification such as name points, badges, and rankings, to stimulate learners' enthusiasm in learning.

The results of the research revealed that there are four important issues, namely, learners, teachers, media and learning resources, and learning activities. As a result, learners are awakened to the local history of Nan Province that is related to Thai history. This will make learners have the persistence of knowledge towards sustainable development as well as leading to the awareness of their local love



ประกาศคุณูปการ

การศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีจากความอนุเคราะห์อย่างยิ่งของ ดร.ประจวบ ทองศรี ประธานกรรมการสอบการค้นคว้าอิสระ ที่ได้กรุณาเติมเต็มและชี้แนะแนวทางในการทำงานวิจัยฉบับนี้อย่างสมบูรณ์ ทั้งนี้ ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ศรีพันธ์ หัวหน้าภาควิชาบริหารและพัฒนาการศึกษา และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ ประธานที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระ ที่ได้กรุณาถ่ายทอดความรู้ ให้คำปรึกษา ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเมตตา เอาใจใส่ และเสียสละเวลาอันมีค่า ให้แก่ผู้วิจัยเป็นอย่างดีตลอดมา นอกจากนี้ ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.วสิน ปัญญาวุธตระกูล กรรมการสอบการค้นคว้าอิสระ ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน ที่กรุณาให้แนวคิดและแนะนำเพิ่มเติม จนทำให้การศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้มีความถูกต้องและมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอขอบคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ และให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ เป็นอย่างดีในการสร้างเครื่องมือในการวิจัยให้ถูกต้อง และสมบูรณ์

ขอขอบคุณคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก ที่ดูแลการทำวิจัยตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา ตลอดจนครูอาจารย์ประจำหลักสูตรทุกท่านและนักเรียนทุกคน รวมทั้งผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการเก็บรวบรวมข้อมูล และอำนวยความสะดวกแก่ผู้วิจัยเป็นอย่างดีในการทำวิจัยในครั้งนี้ และขอขอบคุณพี่ เพื่อน และน้อง ๆ ทุกท่าน ที่ได้ให้คำแนะนำและให้กำลังใจตลอดมา

เหนือสิ่งอื่นใด ขอกราบขอบพระคุณ ครอบครัวของผู้วิจัย ที่ห่วงใยเป็นกำลังใจและสนับสนุนการศึกษาแก่ผู้วิจัย ทำให้การศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ คุณค่าและคุณประโยชน์ใด ๆ อันพึงมีจากการศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบแด่ บิดา มารดา คุณครู คณาจารย์ และสถาบันการศึกษาที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชา มีส่วนร่วมในการวางรากฐานการศึกษา อบรม และให้การสนับสนุนผู้วิจัยตลอดมา จนจัดทำการศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

นนท์ธยา วาทกุลชร

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....ค	
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....จ	
ประกาศคุณูปการ.....ช	
สารบัญ.....ซ	
สารบัญตาราง.....ฅ	
สารบัญภาพ.....ฉ	
บทที่ 1 บทนำ.....1	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....1	
คำถามการวิจัย.....7	
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....8	
ขอบเขตของการวิจัย.....8	
ประโยชน์ของงานวิจัย.....10	
นิยามศัพท์เฉพาะ.....11	
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....13	
ปรัชญา แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเรียนรู้.....15	
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคม ศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระประวัติศาสตร์.....58	
ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น.....82	
แหล่งเรียนรู้ในชุมชน.....92	

บริบทประวัติศาสตร์เมืองเก่า.....	100
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	135
กรอบแนวคิดการวิจัย	139
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	140
กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก	141
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	142
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	143
การวิเคราะห์ข้อมูล	145
การตรวจสอบข้อมูล.....	145
บทที่ 4 ผลการวิจัย	150
กระบวนการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า..... โดยใช้	
กระบวนการ สืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี	
ที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์ วิทยาการจังหวัดน่าน.....	150
ผลที่ได้จากงานวิจัย เรื่อง กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า..... โดยใช้	
กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี	
ที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์ วิทยาการจังหวัดน่าน	159
บทที่ 5 สรุปและอภิปรายผล	163
สรุปผลการวิจัย.....	164
อภิปรายผล	167
บทสรุป	171
ข้อเสนอแนะ	171
บรรณานุกรม	174
ภาคผนวก.....	177

ประวัติผู้วิจัย	192
-----------------------	-----



สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 แยกตามขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย.....	10
ตาราง 2 เคล็ดลับการสอนแบบสืบสอบตามแนวคิดของลอรีน สวินนีย์.....	40
ตาราง 3 แสดงสาระการเรียนรู้ที่ 4 ประวัติศาสตร์ มาตรฐาน ส 4.1 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ.....	62
ตาราง 4 แสดงสาระการเรียนรู้ที่ 4 ประวัติศาสตร์ มาตรฐาน ส 4.2 เข้าใจพัฒนาการของ มนุษยชาติจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ในด้านความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ อย่างต่อเนื่อง ตระหนักถึงความสำคัญและสามารถวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้น.....	62
ตาราง 5 แสดงสาระการเรียนรู้ที่ 4 ประวัติศาสตร์ มาตรฐาน ส 4.3 เข้าใจความเป็นมาของ ชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรัก ความภูมิใจ และธำรงความเป็นไทย.....	63
ตาราง 6 โครงสร้างรายวิชา ประวัติศาสตร์ไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	65
ตาราง 7 โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา ประวัติศาสตร์ไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เวลา 20 ชั่วโมง.....	66
ตาราง 8 สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ มาตรฐาน ส 4.1 เข้าใจ ความหมาย ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทาง ประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ.....	69
ตาราง 9 สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ มาตรฐาน ส 4.3 เข้าใจความ เป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรัก ความภูมิใจ และธำรงความเป็น ไทย.....	70
ตาราง 10 สรุปการสังเคราะห์แนวคิดกิจกรรมการเรียนรู้.....	73
ตาราง 11 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	146

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพ 1 แสดงขั้นตอนการจัดกิจกรรมโดยใช้วิธีสอนแบบวัฏจักรการสืบเสาะหาความรู้.....	37
ภาพ 2 ขั้นตอนการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการเรียนรู้	51
ภาพ 3 แสดงกรอบแนวคิดของเกมมิฟิเคชัน.....	54
ภาพ 4 แสดงขั้นตอนของกระบวนการสืบสอบและเกมมิฟิเคชัน.....	57
ภาพ 5 แสดงพัฒนาการความเป็นนครรัฐของน่าน 5 ยุค ตามการโยกย้ายถิ่นฐานบ้านเมือง และศูนย์กลางการปกครอง	102
ภาพ 6 แสดงร่องรอยคูเมืองโบราณยาวเป็นกิโลเมตร ที่ ต.ยม อ.ท่าวังผา จ.น่าน.....	103
ภาพ 7 แสดงขอบเขตเมืองปัวในอดีต.....	103
ภาพ 8 แสดงผังขอบเขตเมืองภูเพียงแช่แห้งในอดีต.....	105
ภาพ 9 สภาพภูมิประเทศของเวียงใต้บริเวณแนวกำแพงเมือง วัดพญาวัด.....	106
ภาพ 10 สภาพกำแพงดินเมืองน่าน บริเวณวัดพญาวัด.....	107
ภาพ 11 ผังแสดงขอบเขตเมืองเวียงใต้ในอดีต.....	108
ภาพ 12 แสดงผังขอบเขตเมืองเวียงเหนือในอดีต.....	109
ภาพ 13 วัดสภารศ.....	110
ภาพ 14 แสดงผังขอบเขตเมืองน่านในอดีต.....	111
ภาพ 15 แสดงเวียงน่านในอดีต.....	112
ภาพ 16 วัดพระธาตุช้างค้ำวรวิหาร.....	113
ภาพ 17 แสดงแผนที่โบราณของอาณาเขตเมืองน่านครอบคลุมฝั่งขวาของแม่น้ำโขง (พื้นที่ หมายเลข 4).....	114

ภาพ 18 เขตพื้นที่เมืองเก่าน่าน "เวียงพระธาตุแช่แห้ง" ตำบลในเวียง อำเภอเมือง จังหวัดน่าน.....	115
ภาพ 19 เขตพื้นที่เมืองเก่าน่าน "ใจเมืองน่าน" ตำบลในเวียง อำเภอเมือง จังหวัดน่าน.....	116
ภาพ 20 วัดพระธาตุแช่แห้ง	118
ภาพ 21 พระพุทธรูปทองทิพย์หรือพระเจ้าทองทิพย์.....	120
ภาพ 22 เจดีย์วัดสวนตาล	121
ภาพ 23 วัดพระธาตุช้างค้ำ	122
ภาพ 24 พระพุทธรูปนันทบุรีศรีศากยมณี.....	123
ภาพ 25 วัดภูมินทร์.....	124
ภาพ 26 กฎหมายอาณาจักรหลักคำ.....	127
ภาพ 27 หอคำ	128
ภาพ 28 ศาลากลางจังหวัดน่านหลังแรก	129
ภาพ 29 พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติน่าน.....	130
ภาพ 30 กำแพงเมืองน่านด้านใน	131
ภาพ 31 กำแพงเมืองน่านด้านนอก.....	131
ภาพ 32 พระเจ้าสุริยพงษ์ผริตเดช	134
ภาพ 33 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	139
ภาพ 34 สรุปขั้นตอนวิธีการดำเนินการวิจัย.....	149
ภาพ 35 เพิ่มความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของจังหวัดน่านนอกชั้นเรียน.....	155
ภาพ 36 พัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และทักษะการแก้ไขปัญหา	155
ภาพ 37 เสริมสร้างให้ผู้เรียนฝึกทักษะการสำรวจหลักฐานทางประวัติศาสตร์	156

ภาพ 38 เสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น	157
ภาพ 39 แสดงขั้นตอนของกระบวนการสืบสอบและเกมมิฟิเคชัน	170



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การพัฒนาคนให้เป็นผู้ที่มีคุณภาพ มีคุณประโยชน์ และมีคุณค่า ถือเป็นปัจจัยสำคัญที่สุดต่อการพัฒนาชุมชน สังคม และประเทศชาติ การที่จะสร้างคนที่มีคุณภาพขึ้นมาในสังคมได้นั้น หนึ่งในปัจจัยสำคัญก็คือการศึกษา การศึกษานอกจากจะทำให้คนเกิดความรู้และพัฒนาตนได้แล้ว สิ่งนี้ยังสามารถเป็นตัวกำหนดทิศทางของประเทศได้อีกด้วย เพราะหากประเทศใดมีการส่งเสริมการศึกษาที่ถูกทิศทาง ตลอดจนวางแผนการพัฒนาคนที่มีประสิทธิภาพ ย่อมทำให้ประเทศนั้นมีต้นทุนซึ่งก็คือทรัพยากรมนุษย์ที่มีศักยภาพในการร่วมกันสร้างประเทศให้ก้าวหน้าไกล (ธาดา รัชกิจ, 2019) อีกทั้งการจัดการศึกษายังมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นคนที่มีสมรรถนะทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำเนินชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขอีกด้วย (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542, 2542, น. 3) ซึ่งหน่วยงานที่มีหน้าที่จัดการศึกษาโดยตรงก็คือโรงเรียน โดยมีผู้บริหารและครูเป็นผู้ปฏิบัติหน้าที่วางแผนจัดการศึกษา จนนำไปสู่ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ และบุคลากรที่สำคัญก็คือครู ซึ่งเป็นผู้ที่มีหน้าที่โดยตรงในการพัฒนาผู้เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้

เป้าหมายสำคัญของการจัดการศึกษาก็เพื่อให้คนเกิดการเรียนรู้และพัฒนาตนอยู่ตลอดเวลา เป็นการสร้างคนที่มีคุณภาพให้เกิดขึ้นในสังคมดังที่ได้กล่าวไว้ข้างต้นนั้น จะต้องเป็นการศึกษาที่มีกระบวนการเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคม โดยการถ่ายทอดความรู้ การฝึก การอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์จรรโลงความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้ขึ้นจากการจัดสภาพแวดล้อม สังคม การเรียนรู้และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าว ต้องมุ่งปลูกฝังจิตสำนึกที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข รู้จักรักษาและส่งเสริมสิทธิ หน้าที่ เสรีภาพ ความเคารพกฎหมาย ความเสมอภาค และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ มีความภาคภูมิใจในความเป็นไทย รู้จักรักษาผลประโยชน์ส่วนรวมและของประเทศชาติ รวมทั้งส่งเสริมศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรมของชาติ การกีฬา ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และความรู้ อันเป็นสากล ตลอดจนอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม มีความสามารถในการประกอบอาชีพ รู้จักพึ่งตนเอง มีความริเริ่มสร้างสรรค์ ใฝ่รู้และเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542, 2542, น. 2 - 3)

นอกจากนี้ การจัดการศึกษายังต้องมีความสอดคล้องกับสถานการณ์ในยุคปัจจุบัน ซึ่งเป็นยุคของศตวรรษที่ 21 เป็นยุคที่มีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจ การเมือง สังคม ตามมา ดังนั้น การจัดการศึกษาจึงต้องปรับตัว เปลี่ยนแปลงตามไปด้วย เพื่อสร้างผู้เรียนให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวและสามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงได้ ดังที่ ศาสตราจารย์นายแพทย์วิจารณ์ พานิช กล่าวว่า “การศึกษาที่ถูกต้องสำหรับศตวรรษใหม่ ต้องเรียนให้บรรลุทักษะคือทำได้ ต้องเรียนเลยจากวิชาไปสู่ทักษะในการใช้วิชาเพื่อการดำรงชีวิตในโลกแห่งความเป็นจริง การเรียนจึงต้องเน้นเรียนโดยการลงมือทำ หรือการฝึกฝนนั่นเอง และคนเราต้องฝึกฝนทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นตลอด” ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยพัฒนาการศึกษาของไทยในศตวรรษใหม่นี้ ต้องมีเป้าหมายในการปรับเปลี่ยนการเรียนการสอน ไปสู่กระบวนการเรียนรู้ร่วมกันของทั้งครูและผู้เรียนที่มุ่งเน้น “กระบวนการเรียนรู้สำคัญกว่าความรู้” และ “กระบวนการหาคำตอบสำคัญกว่าคำตอบ” โดยใช้ฐานคิด “ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21” (21st Century skills) ที่พัฒนาโดยองค์กรภาคีเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (Partnership for 21st Skills: P21.org) ซึ่งประกอบด้วย 3 ทักษะ สำคัญ ได้แก่ ทักษะแรก ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม มุ่งเน้นให้เกิดความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์และแก้ปัญหา การสื่อสาร การสร้างความร่วมมือ การคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม ทักษะที่สอง ทักษะชีวิตและการประกอบอาชีพ มุ่งเน้นให้มีความสามารถในการยืดหยุ่นและปรับตัว มีเป้าหมายของชีวิตและความมุ่งมั่น เข้าใจสังคมและยอมรับความแตกต่างทางวัฒนธรรม มีศักยภาพการผลิต และยอมรับการตรวจสอบ มีความเป็นผู้นำและมีความรับผิดชอบ และทักษะที่สาม ทักษะด้านข้อมูลข่าวสาร การสื่อสาร เทคโนโลยี มุ่งเน้นให้มีความสามารถในการเข้าถึงสารสนเทศและสื่อต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม สามารถจัดการ เชื่อมโยง ประเมิน และสร้างสารสนเทศ รวมถึงการประยุกต์ใช้เรื่องจริยธรรมและกฎหมายกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้ (คณะผู้วิจัยเครื่องมือเสริมสร้างทักษะแห่งศตวรรษที่ 21, น. 7) โดยการจัดการเรียนรู้เพื่อให้บรรลุทักษะดังกล่าวต้องผ่านการเรียนรู้ทั้ง 5 กลุ่มด้วยกัน ได้แก่ ความรู้ในวิชาแกน คุณธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ทักษะทางปัญญา ทักษะทางสังคม และทักษะการใช้เทคโนโลยี ซึ่งความรู้ในวิชาแกน ได้แก่ ภาษาสำคัญ คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ พหุวัฒนธรรม การปกครองและหน้าที่พลเมือง ศิลปะ รวมทั้งแนวคิดสำคัญต่าง ๆ เช่น จิตสำนึกต่อโลก สิ่งแวดล้อม สุขภาพ ความเป็นพลเมือง และการเป็นผู้ประกอบการอย่างสร้างสรรค์ (ปลูกโลกการสอนให้มีชีวิตสู่ห้องเรียนแห่งศตวรรษใหม่, 2557, น. 8)

เห็นได้ชัดเจนว่าสาระวิชาหลัก (Core Subjects) ในศตวรรษที่ 21 มีความเกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ได้แก่ การปกครองและหน้าที่พลเมือง เศรษฐศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และประวัติศาสตร์ โดยจัดเป็นวิชาที่สำคัญอีกวิชาหนึ่งที่เป็นจุดตั้งต้นของการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ดังกล่าวข้างต้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งความรู้ด้านการเป็น

พลเมืองที่ดี (Civic Literacy) ที่จะพัฒนาผู้เรียนให้เป็นพลเมืองที่แสดงออกถึงการมีส่วนร่วมทางสังคม (The Participatory Citizen) โดยเฉพาะในสังคมท้องถิ่นของตนเอง ซึ่งมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับการเป็นพลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตย การเป็นพลเมืองโลก และก่อให้เกิดสมรรถนะการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งแก่ผู้เรียน ให้เป็นผู้ที่มีอาวุธทางปัญญา เป็นผู้เกิดความตระหนักและเห็นคุณค่าสำนึกรักผูกพันกับท้องถิ่น มีความภาคภูมิใจในบรรพบุรุษ ถิ่นฐานบ้านเกิด เป็นสมาชิกที่ดีของชุมชน ตลอดจนสามารถแก้ปัญหา พัฒนาชีวิต อาชีพ ครอบครัวและสังคมของตนเองได้ และเป็นบุคคลที่มีความรอบรู้เกี่ยวกับท้องถิ่นในแง่มุมต่าง ๆ ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม อย่างชัดเจน

โดยแนวคิดของหลักการจัดการศึกษาดังกล่าว ยังมีความเกี่ยวข้องกับวิสัยทัศน์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษต่อการประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551, น. 4) ซึ่งสิ่งเหล่านี้มีการบูรณาการเชื่อมโยงกับการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนในสถานศึกษา มีความสอดคล้องกับการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ที่ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ ในการดำรงชีวิตของมนุษย์ ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคลและการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด เข้าใจถึงการพัฒนาเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย กาลเวลา ตามเหตุปัจจัยต่าง ๆ เกิดความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น มีความอดทน อดกลั้น ยอมรับในความแตกต่างและมีคุณธรรม สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต เป็นพลเมืองดีของประเทศชาติและสังคมโลก

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นกลุ่มสาระที่ใช้กระบวนการเรียนรู้เกี่ยวกับการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความเชื่อมสัมพันธ์กัน และมีความแตกต่างกันอย่างหลากหลาย เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถปรับตนเองกับบริบทสภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม ซึ่งประกอบด้วย 5 สาระ ได้แก่ สาระศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรม สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม สาระเศรษฐศาสตร์ สาระประวัติศาสตร์ และสาระภูมิศาสตร์ โดยเฉพาะสาระประวัติศาสตร์นั้น เป็นสาระหนึ่งในสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยมีการกำหนดให้อยู่ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งกำหนดไว้ว่า

สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์

มาตรฐาน ส 4.1 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ

มาตรฐาน ส 4.2 เข้าใจพัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ในด้านความสัมพันธ์ และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์อย่างต่อเนื่อง ตระหนักถึงความสำคัญและสามารถวิเคราะห์ ผลกระทบที่เกิดขึ้น

มาตรฐาน ส 4.3 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรัก ความภูมิใจและธำรงความเป็นไทย

ดังนั้น สารประวัติศาสตร์จึงเป็นสาระที่ช่วยสอนให้มนุษย์รู้จักตนเองและเข้าใจสิ่งแวดล้อม ทางสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้จักอดีตของมนุษย์ และมีวิธีการในการแก้ไขปัญหาได้อย่างชาญฉลาด ผ่านวิธีการทางประวัติศาสตร์ที่เป็นกระบวนการพิสูจน์หาเครื่องยืนยันหาข้อเท็จจริง โดยคำตอบที่ได้ จึงต้องมีเหตุและผลที่สามารถยอมรับกันได้ และยังเป็นวิชาที่มีส่วนสำคัญต่อการพัฒนาคนให้เป็น พลเมืองดี อันเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศ เนื่องจากมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ มนุษย์กับสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ในสังคม ทำให้สมาชิกในสังคมอยู่ร่วมกันอย่างมี ความสุข สามารถรักษารายธรรมของชนชาติไว้ได้ (วิภาพรรณ พินลา, และวิภาดา พินลา, 2561, น. 133 - 134)

ด้วยเหตุนี้วิชาประวัติศาสตร์จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาพลเมืองของประเทศ ให้มีคุณภาพ อีกทั้งยังทำให้รู้จักตนเองในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของสังคมไทยและสังคมโลก วิชา ประวัติศาสตร์ยังเป็นรากฐานในศาสตร์และสาขาอื่น ๆ เพราะประวัติศาสตร์จะบอกถึงข้อผิดพลาด ในอดีตและเป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาให้ดีขึ้น ซึ่งคนในสังคมปัจจุบันควรจะเรียนรู้ ความเป็นมาของตนเอง ทั้งนี้เพื่อให้เข้าถึง เข้าใจ ความรู้สึกร่วมกันของคนในสังคม ดังนั้น การเรียนรู้ ประวัติศาสตร์อย่างมีประสิทธิภาพ จึงมีคุณค่าอย่างมากต่อการสร้างผู้เรียนให้เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ ของประเทศ เนื่องจากการเสริมสร้างสติปัญญาแก่ผู้เรียนที่ได้ผ่านกระบวนการอ่าน การคิด การเขียน พิจารณา วิเคราะห์ สังเคราะห์ ที่จะช่วยกระตุ้นให้ตระหนักถึงความสำคัญของแนวโน้ม ในอนาคต และควรดำเนินชีวิตให้เป็นไปอย่างรอบคอบโดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคโลกาภิวัตน์ (กระทรวง ศึกษาธิการ, 2553) รวมทั้งจำเป็นอย่างยิ่งในการดำเนินชีวิตให้เกิดความปกติสุขในยุคของศตวรรษ ที่ 21 อีกด้วย

นอกจากนี้ กระทรวงศึกษาธิการยังได้กำหนดให้มีหลักสูตรท้องถิ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระ การเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สารประวัติศาสตร์ การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น มีความสำคัญต่อการพัฒนาและสร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชนในฐานะเป็นหน่วยย่อยของสังคม การรู้จักตนเอง พัฒนาการของชุมชนตนเองและการขยายตัวของเมืองที่ตนเองเป็นสมาชิก ซึ่งจะนำไปสู่ การกำหนดแนวทางพัฒนาที่ยั่งยืนและเหมาะสมกับสังคมของตนเอง ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ในสารประวัติศาสตร์ เพื่อสร้างสำนึกความเป็นไทยและ

สร้างความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนนั้น ครูผู้สอนจะต้องส่งเสริมทักษะที่จำเป็นในการจัดการเรียนรู้สาระประวัติศาสตร์ให้ผู้เรียน คือ ความรู้ ทักษะกระบวนการ เจตคติและค่านิยมที่ดี ตลอดจนการเป็นพลเมืองที่ดีในสังคม โดยครูผู้สอนต้องเป็นผู้กระตุ้นการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้ลงมือกระทำ และปฏิบัติด้วยตนเองในการแสวงหาความรู้ และครูผู้สอนต้องเป็นผู้คอยให้คำแนะนำในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งนี้ สามารถนำมาจัดการเรียนรู้ได้ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ในการรวบรวมข้อมูล การสืบค้น การเชื่อมโยง การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การตีความ การอธิบาย การหาเหตุผล และการสรุปเป็นองค์ความรู้ที่ได้มาจัดกิจกรรมที่น่าสนใจให้แก่ผู้เรียน อีกทั้งครูผู้สอนจะต้องเป็นผู้ส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ผู้เรียนจะได้รับโดยให้ผู้เรียนตระหนักและเห็นคุณค่า โดยให้ความร่วมมือในการอนุรักษ์ภูมิปัญญา วัฒนธรรม ประเพณี ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ตลอดจนเชื่อมโยงความรู้และนำวิธีการศึกษาประวัติศาสตร์ไปใช้ในการดำเนินชีวิตอย่างเข้มแข็ง มั่นคง และยั่งยืนสืบไป (ชุดิมา มั่นเหมาะ, 2562) สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ท้องถิ่นที่มีกรอบเป้าหมายจุดเน้นที่กำหนดสาระการเรียนรู้ท้องถิ่นที่ต้องมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนมีโอกาสรู้เรื่องราวของท้องถิ่น ซึ่งเป็นสภาพแวดล้อมในชีวิตจริงของตน ทำให้เกิดความตระหนักและเห็นคุณค่า สำนึกรักผูกพันกับท้องถิ่น มีความภาคภูมิใจในบรรพบุรุษ ถิ่นฐานบ้านเกิด เป็นสมาชิกที่ดีของชุมชน ตลอดจนสามารถแก้ปัญหาพัฒนาชีวิต อาชีพ ครอบครัว และสังคมของตนเองได้ และเป็นบุคคลที่มีความรอบรู้เกี่ยวกับท้องถิ่น ในแง่มุมต่าง ๆ ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม อย่างชัดเจน ด้วยเหตุนี้กรอบสาระการเรียนรู้ท้องถิ่น จึงถือเป็นตัวจักรสำคัญในการตอบสนองนโยบายพระราชบัญญัติทางการศึกษา กฎหมาย และรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

จากเหตุผลดังกล่าว จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องพัฒนาผู้เรียนให้เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพของประเทศ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงสภาพในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ ที่ยังไม่สามารถพัฒนาผู้เรียนให้เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพของประเทศได้ แม้ว่าในปัจจุบันมีหลายฝ่ายที่เกี่ยวข้องให้การสนับสนุนที่ก่อให้เกิดความตื่นตัว ทั้งมีการกำหนดนโยบายทางด้านการจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ขึ้นมาจำนวนมากแล้วก็ตาม แต่หากมองเข้ามาในด้านการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันครูผู้สอนยังมีวิธีการสอนแบบเดิม ๆ ที่เน้นลักษณะการบรรยายในห้องเรียน สี่เหลี่ยมเน้นการท่องจำเป็นหลัก เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างรวดเร็ว ทันเวลา เนื่องจากโครงสร้างเวลาเรียนที่มีอย่างจำกัด ส่งผลให้ผู้เรียนเบื่อหน่ายกับการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ ไม่ซาบซึ้งในความเสียสละของบรรพบุรุษ ไม่ซาบซึ้งต่อมาตุภูมิของตนเอง รวมทั้งผู้เรียนไม่เห็นคุณค่าของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่มีความเชื่อมโยงสัมพันธ์กับประวัติศาสตร์ชาติ ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถตอบคำถาม เล่าเรื่อง หรือยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นได้ อีกทั้งปัญหาด้านความพร้อมของผู้สอนวิชาสังคมศึกษาที่ต้องรับผิดชอบภาระงานสอนหลายสาระและไม่ได้ลงลึกด้านประวัติศาสตร์ โดยเฉพาะประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่เป็นเรื่องใกล้ตัว ดังนั้น จึงเป็นที่มาให้ผู้วิจัยมีความมุ่งมั่นในการพัฒนา

กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าผ่านโดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะจากการเรียนรู้ในรูปแบบ Active Learning ที่มีการเชื่อมโยงกับชีวิต สภาพแวดล้อม และภูมิปัญญาท้องถิ่น จากการลงมือปฏิบัติจริงตลอดจนนำไปสู่การเรียนรู้ที่ยั่งยืนและมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะส่งผลต่อการพัฒนาผู้เรียน ให้เป็นบุคคลที่มีคุณภาพ มีคุณประโยชน์ และมีคุณค่า เป็นการสร้างพลเมืองให้เป็นผู้ที่ช่วยเหลือชุมชน สังคม และประเทศชาติ ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดการสร้างพลเมืองที่แสดงออกถึงการมีส่วนร่วมทางสังคม (The Participatory Citizen) โดยเฉพาะสังคมในระดับท้องถิ่นของตน ดังนั้นจึงเป็นที่มาให้ผู้วิจัยเกิดแรงบันดาลใจที่จะดำเนินการวิจัยตามหัวข้อดังกล่าวข้างต้น ซึ่งเป็นงานวิจัยที่มุ่งหวังให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง สามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน จะช่วยให้เกิดการพัฒนาคูณภาพชีวิตของตนเอง ครอบครัว และชุมชน ตามระบบความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงผ่านบุคคล สถานที่ และบริบททางสังคม ทำให้เกิดคุณค่าความสำคัญของสิ่งที่เล่าเรียนมา สามารถประสานความรู้จากท้องถิ่นสู่ความรู้แบบสากล สิ่งที่อยู่ใกล้ตัวไปสู่สิ่งที่อยู่ไกลตัวได้อย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น โดยเล็งเห็นถึงความสำคัญของการอนุรักษ์ที่จะพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่น วัฒนธรรม ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่นได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าผ่านโดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนต้องผ่านประสบการณ์จริงจากการลงมือปฏิบัติ ฝึกการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง การทำงานเป็นกลุ่ม ร่วมคิด ร่วมทำ ร่วมแก้ปัญหา ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และทักษะกระบวนการต่าง ๆ ทั้งฝึกทักษะการสังเกต การเก็บข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การสรุปความ และการคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ นำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2553, น. 1)

สำหรับงานวิจัย เรื่อง กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าผ่านโดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่านนั้น มีลักษณะสำคัญคือให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น จัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามจุดประสงค์การเรียนการสอน การสอนยุทธศาสตร์การเรียนรู้และทักษะในบริบทของหน่วยการเรียนรู้ที่มีความหมาย ใช้แหล่งข้อมูลและสถานที่เรียนรู้ที่หลากหลาย ครูใช้เทคนิคการสอนที่แตกต่างกันหลายวิธี บทบาทครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ เป็นผู้นำทาง กำกับ และประเมินความก้าวหน้าของผู้เรียน (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2558, น. 87) เมื่อพิจารณาจากลักษณะสำคัญของกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าผ่านโดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน พบว่า มีความสอดคล้องกับแนวคิดการศึกษาบนฐานชุมชน ซึ่งการศึกษา

บนฐานชุมชนนั้น เป็นการจัดการศึกษาเพื่อสร้างความเข้มแข็งในการจัดการศึกษาตั้งแต่ระดับฐานราก ด้วยการสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างสถานศึกษาและภาคประชาชนที่ประกอบด้วย ครอบครัว ชุมชน ท้องถิ่น สถาบันศาสนา องค์กรภาครัฐ องค์กรภาคเอกชน องค์กรพัฒนาเอกชน (NGOs) องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เป็นต้น ในการจัดการศึกษารูปแบบต่าง ๆ เพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่บูรณาการเข้ากับวิถีชีวิต วัฒนธรรม รากเหง้าประวัติศาสตร์ชุมชนท้องถิ่น ที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในบริบททางด้านเศรษฐกิจ การเมือง สังคม ทรัพยากรธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมของประเทศและโลก โดยความรู้เหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนได้เข้าใจปัจจัยพื้นฐานของการดำรงชีวิต ทั้งความแตกต่างกันในสังคม ความรู้ ฐานะ และประสบการณ์ การจัดการเรียนรู้บนฐานชุมชน ได้พัฒนาเพิ่มเติมองค์ความรู้และใช้ฐานการเรียนรู้เป็นฐานบนชีวิตจริง ไม่ใช่ฐานรากจากตำรา แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าตำรานั้นไม่สำคัญ เนื่องจากได้นำความรู้จากตำรานั้นมาอธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นในฐานชีวิตจริง ซึ่งการเรียนรู้บนฐานชุมชนจะเกิดขึ้นได้ด้วยการได้รับประสบการณ์การเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ในชุมชนและเกิดการผสมผสานสิ่งใหม่ที่รับเข้ามา กับสิ่งที่มียู่แล้วในชุมชน ซึ่งมีความหมายมากกว่าแบบฝึกหัดในชั้นเรียน ผู้เรียนจะชื่นชมยินดีกับการทำงานร่วมกันเป็นทีม ความรับผิดชอบส่วนบุคคล และทักษะใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ในชุมชน การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับชุมชนและเรียนรู้จากแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ของชุมชน (อัจฉรา ศรีพันธ์, 2561, น. 31)

ด้วยเหตุนี้ จึงเป็นที่มาให้ผู้วิจัยมีความมุ่งมั่นในการทำวิจัย เรื่อง กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า น่าน โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ที่ใกล้ชิดนักเรียนและโรงเรียน มาเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ให้แก่ นักเรียน ตามแนวคิดของการจัดการเรียนรู้บนฐานชุมชน ผสานกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะจากการเรียนรู้ในรูปแบบ Active Learning อันจะเป็นการสร้างพลเมืองของชาติ ให้เป็นผู้ที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชน ท้องถิ่น ของตน ให้มีความเจริญก้าวหน้าอย่างมั่นคง ยั่งยืน และสร้างสรรค์สืบไป

คำถามการวิจัย

กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า น่าน โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน ควรมีลักษณะอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าน่าน โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคาร จังหวัดน่าน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

1.1 ศึกษาองค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในพื้นที่เมืองเก่าน่าน ทั้งประวัติความเป็นมา ภูมิหลังและภูมิเมือง ดังนี้

1.1.1 พื้นที่เวียงพระธาตุแช่แห้ง

วัดพระธาตุแช่แห้ง

1.1.2 พื้นที่เวียงใต้และเมืองน่าน

- 1) วัดสวนตาล
- 2) วัดพระธาตุช้างค้ำวรวิหาร
- 3) วัดภูมินทร์
- 4) กฎหมายอาณาจักรหลักคำ
- 5) พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติน่าน
- 6) กำแพงเมืองน่าน
- 7) พระเจ้าสุริยพงษ์ผริตเดช

1.2 ศึกษาการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าน่าน โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน ดังนี้

1.2.1 ศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน

1.2.2 กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบสอบ

1.2.3 กิจกรรมการเรียนรู้กับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

1.2.4 การผสมผสานกระบวนการสืบสอบและแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

1.2.5 สร้างกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าน่าน โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

2. ขอบเขตด้านผู้ให้ข้อมูลหลัก

2.1 กลุ่มนักเรียน ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาการจังหวัดน่าน ปีการศึกษา 2564 จำนวน 40 คน โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง (Criterion Based Selection) เนื่องจากเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาการจังหวัดน่าน ในรายวิชาประวัติศาสตร์ 5 (ส23102) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

2.2 กลุ่มผู้ให้ความรู้ มีเกณฑ์การคัดเลือกจากกลุ่มที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์น่าน ดังนี้

2.2.1 เจ้าหน้าที่หออัตลักษณ์นครน่าน วิทยาลัยชุมชนน่าน โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือกแบบเจาะจง (Criterion Based Selection) เนื่องจากเป็นผู้ที่มีประสบการณ์และสามารถให้ข้อมูลได้อย่างลึกซึ้งที่สุดเกี่ยวกับประวัติศาสตร์เมืองน่าน จำนวน 1 คน ได้แก่ นายยุทธภูมิ สุประการ ผู้ช่วยผู้อำนวยการวิทยาลัยชุมชนน่าน หัวหน้าศูนย์น่านศึกษา หออัตลักษณ์นครน่าน

2.2.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์น่าน โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง (Criterion Based Selection) เนื่องจากเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ ความรู้ ความเข้าใจ และสามารถให้ข้อมูลได้อย่างลึกซึ้งที่สุด เป็นผู้รู้ประวัติศาสตร์น่านและขับเคลื่อนเรื่องเมืองเก่ามานานมากกว่า 35 ปี จำนวน 1 คน ได้แก่ นายสมเจตน์ วิมลเกษม ข้าราชการบำนาญ ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์เมืองน่าน

2.2.3 เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติน่าน โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือกแบบเจาะจง (Criterion Based Selection) เนื่องจากเป็นผู้ที่มีประสบการณ์และความรู้ สามารถให้ข้อมูลได้อย่างลึกซึ้งที่สุด โดยเป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในสายงานที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ของจังหวัดน่าน จำนวน 1 คน

2.3 กลุ่มครูผู้มีความรู้ประสบการณ์ทางด้านการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียน มีเกณฑ์การคัดเลือกแบบเจาะจง (Criterion Based Selection) เนื่องจากเป็นผู้มีความรู้ ประสบการณ์ และเชี่ยวชาญในด้านการสอนวิชาประวัติศาสตร์ของโรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาการจังหวัดน่าน ได้แก่ ครูกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 2 คน

3. ขอบเขตด้านเวลา

ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย ตั้งแต่เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2564 - พฤษภาคม พ.ศ.

ตาราง 1 แยกตามขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

กิจกรรม/ ขั้นตอนการวิจัย	ระยะเวลาในการดำเนินการ											หมายเหตุ
	พ.ศ. 2564 - 2565											
	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	
1. การเสนอโครงร่าง งานวิจัย												
2. การดำเนินการวิจัย โดยใช้เครื่องมือที่ใช้ ในการวิจัย การเก็บรวบรวม ข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และการตรวจสอบข้อมูล												
3. การสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และเขียน รายงานการวิจัย												
4. การเผยแพร่ผลการวิจัย ไปยังผู้ที่เกี่ยวข้อง												

ประโยชน์ของงานวิจัย

1. ครูได้กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าแก่นาน โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคาร จังหวัดน่าน ไปประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ ในสถานศึกษา
2. สถานศึกษา นำผลการวิจัยไปศึกษาและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าแก่นาน โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน ให้เป็นไปตามมาตรฐานการศึกษา
3. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา น่าน สามารถนำกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าแก่นาน โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน ไปใช้ในการนิเทศการศึกษาอย่างมีคุณภาพ
4. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงการศึกษาธิการ สามารถนำผลการวิจัย เรื่อง กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าแก่นาน โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคาร

จังหวัดน่าน ไปเผยแพร่เพื่อเป็นตัวอย่างและแนวทางสำหรับการจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง ขั้นตอนการจัดกิจกรรมของการเรียนการสอนที่มีความสัมพันธ์กันและส่งเสริมกันอย่างเป็นระบบ ระหว่างการใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ซึ่งเกิดจากความร่วมมือระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน เพื่อให้การเรียนการสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ น่าสนใจ และช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

2. ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น หมายถึง การศึกษาเรื่องราวของท้องถิ่นโดยมีขอบเขตพื้นที่การศึกษาภายในชุมชนเดียวกันหรือท้องถิ่นเดียวกัน ซึ่งภายในขอบเขตนั้นต้องมีความสัมพันธ์กันอยู่ภายใต้จิตสำนึกเดียวกัน โดยมีมวลชนเป็นตัวขับเคลื่อนพัฒนาการในบริบทด้านเศรษฐกิจ การเมือง สังคม และวัฒนธรรมร่วมกัน อันจะนำไปสู่ความเข้าใจที่แท้จริงของเรื่องราวในอดีต ปัจจุบัน และเป็นต้นทุนในการพัฒนาท้องถิ่นในอนาคตต่อไป ซึ่งประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในงานวิจัยฉบับนี้หมายถึงประวัติศาสตร์ความเป็นมาของพื้นที่เมืองเก่าน่าน

3. พื้นที่เมืองเก่าน่าน หมายถึง ที่ตั้งในเขตเมืองน่านในปัจจุบันซึ่งซ้อนทับบนตัวเมืองโบราณเดิม โดยจำแนกเมืองโบราณออกเป็น 3 แห่ง ด้วยกัน คือ เวียงพระธาตุแช่แห้ง เวียงใต้และเมืองน่าน และเวียงเหนือ ซึ่งในงานวิจัยฉบับนี้เลือกใช้พื้นที่ 2 แห่ง ได้แก่ เวียงพระธาตุแช่แห้ง เวียงใต้และเมืองน่าน ดังนี้

3.1 พื้นที่เวียงพระธาตุแช่แห้ง ครอบคลุมพื้นที่ธรณีสัณฐานของวัดพระธาตุแช่แห้ง อำเภอภูเพียง จังหวัดน่าน เนื้อที่รวม 0.13 ตารางกิโลเมตร ตามมติคณะรัฐมนตรี 20 กันยายน 2548 และประกาศคณะกรรมการอนุรักษ์และพัฒนากรุงรัตนโกสินทร์และเมืองเก่า 24 มีนาคม 2549

3.2 พื้นที่เวียงใต้และเมืองน่าน ครอบคลุมพื้นที่ในแนวกำแพงเมืองน่านโบราณ ตั้งอยู่ที่ตำบลในเวียง อำเภอเมือง จังหวัดน่าน และครอบคลุมพื้นที่บางส่วนของหมู่บ้านพญาวัด ตำบลคูใต้ อำเภอเมือง จังหวัดน่าน

4. แหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ในท้องถิ่น หมายถึง แหล่งข้อมูล ความรู้ ทั้งหลายในพื้นที่เมืองเก่าน่าน ที่มีประวัติศาสตร์ความเป็นมา พัฒนาการของสถานที่ บุคคล ฯลฯ ให้เห็นเป็นการเฉพาะและสามารถสืบค้นได้ เช่น วัด โบราณสถาน โบราณวัตถุ เอกสารโบราณ เมืองเก่าและชุมชนโบราณ บุคคลสำคัญทางประวัติศาสตร์ พิพิธภัณฑสถานท้องถิ่น เป็นต้น

5. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบสอบ หมายถึง การค้นหาความรู้ด้วยกระบวนการสืบสอบ โดยใช้ความคิดอย่างรอบคอบประกอบกับการใช้เหตุผล ทำการวิเคราะห์ วิจัย และประเมินค่า เพื่อให้ได้ข้อสรุปโดยใช้การสังเคราะห์ข้อเท็จจริงเข้ากับแนวคิดของผู้เรียน

เกิดเป็นมโนทัศน์ หลักการ และกลายเป็นความรู้ในที่สุด ซึ่งกระบวนการสืบสอบ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ให้ผู้เรียนเผชิญกับโจทย์ที่ชวนให้ขงงสงสัย ให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นต่อโจทย์นั้น ให้ผู้เรียนวางแผนในการแสวงหาความรู้ ให้ผู้เรียนดำเนินการแสวงหาความรู้ และให้ผู้เรียนวิเคราะห์ ข้อมูล สรุปผลข้อมูล นำเสนอและอภิปรายผล

6. เกมมิฟิเคชัน หมายถึง การนำเอาองค์ประกอบของเกมและหลักการออกแบบเกมมาปรับใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม ซึ่งบริบทที่ไม่ใช่เกมในที่นี้ก็คือการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าน่าน เป็นการนำองค์ประกอบของเกมและหลักการออกแบบเกม มากระตุ้น โน้มน้าว ให้ผู้เรียนกระตือรือร้นกับการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าน่านนั่นเอง

7. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หมายถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน ที่เรียนในรายวิชาประวัติศาสตร์ 5 (ส23102) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัย เรื่อง กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า南市โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคาร จังหวัดน่าน ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการศึกษาจากเอกสารต่าง ๆ เก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งปฐมภูมิและทุติยภูมิ ทั้งที่เป็นหนังสือ ตำรา บทความ การทบทวนวรรณกรรม แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งข้อมูลที่ได้จากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งประกอบด้วย เนื้อหาและสาระสำคัญตามลำดับ ดังต่อไปนี้

ปรัชญา แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเรียนรู้

1. ปรัชญาการศึกษาสาขาพัฒนาการนิยม (Progressivism)
2. หลักการจัดการศึกษาบนฐานชุมชน
3. ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivist theory)
4. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning
5. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบสอบ
6. เกมมิฟิเคชันกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระประวัติศาสตร์

1. ความหมายของการศึกษา
2. รูปแบบการจัดการศึกษา
3. สาระและมาตรฐานการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระประวัติศาสตร์
4. สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น
5. กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
 - 5.1 ความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้
 - 5.2 องค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้
 - 5.3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

1. ความหมายของประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
2. ความสำคัญและแนวคิดของประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

3. ประโยชน์ของประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
4. มิติของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา

แหล่งเรียนรู้ในชุมชน

1. ความหมายของแหล่งเรียนรู้ในชุมชน
2. ประเภทของแหล่งเรียนรู้ในชุมชน
3. ความสำคัญและประโยชน์ของแหล่งเรียนรู้ในชุมชน
4. แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชน

บริบทประวัติศาสตร์เมืองเก่าน่าน

1. พัฒนาการทางประวัติศาสตร์จังหวัดน่าน
 - 1.1 ยุควรนครหรือเมืองปัว
 - 1.2 ยุคเวียงภูเพียงแช่แห้ง (พ.ศ. 1902 - 1911)
 - 1.3 ยุคเวียงใต้ (พ.ศ. 1911 - 2362)
 - 1.4 ยุคเวียงเหนือ (พ.ศ. 2362 - 2397)
 - 1.5 ยุคเมืองน่าน ณ ที่ตั้งปัจจุบัน (พ.ศ. 2397 - ปัจจุบัน)
2. ประวัติความเป็นมาในบริบทพื้นที่เมืองเก่าน่าน
 - 2.1 พื้นที่เวียงพระธาตุแช่แห้ง
 - 2.2.1 วัดพระธาตุแช่แห้ง
 - 2.2 พื้นที่เวียงใต้และเมืองน่าน
 - 2.2.1 วัดสวนตาล
 - 2.2.2 วัดพระธาตุช้างค้ำวรวิหาร
 - 2.2.3 วัดภูมินทร์
 - 2.2.4 กฎหมายอาณาจักรหลักคำ
 - 2.2.5 พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติน่าน
 - 2.2.6 กำแพงเมืองน่าน
 - 2.2.7 พระเจ้าสุริยพงษ์ผริตเดช

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กรอบแนวคิดการวิจัย

ปรัชญา แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเรียนรู้

1. ปรัชญาสาขาพัฒนาการนิยม (Progressivism)

ผู้วิจัยได้ศึกษาความสัมพันธ์ของปรัชญาการศึกษากับการสอน ซึ่งเป็นปรัชญาว่าด้วยความรู้และความจริงของชีวิต ดังนั้นปรัชญาการศึกษาจึงมีความสัมพันธ์กับการเรียนการสอนอย่างลึกซึ้ง ในฐานะที่เป็นหลักหรือเหตุผลของการคิดและการกระทำต่าง ๆ (ทิสนา แชมมณี, 2554) ที่เกี่ยวข้องกับการกระบวนการจัดการเรียนรู้ของผู้สอนให้แก่ผู้เรียน โดยปรัชญาการศึกษานั้นสามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มแรก ปรัชญาการศึกษาของกลุ่มปรัชญาพื้นฐาน ประกอบด้วย ปรัชญาประสบการณ์นิยม และปรัชญาอัตถิภาวนิยม สำหรับกลุ่มที่สอง ปรัชญาการศึกษาของกลุ่มเสรีนิยม ประกอบด้วยปรัชญาสาขาพัฒนาการนิยม และปรัชญาสาขาปฏิรูปนิยม (ไพฑูรย์ สินลารัตน์, 2555)

ในงานวิจัยฉบับนี้เกี่ยวข้องกับการใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันเป็นตัวขับเคลื่อนการเรียนรู้ โดยใช้พื้นที่เมืองเก่าเป็นฐานการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของจังหวัดน่าน นับว่ามีความสอดคล้องกับปรัชญาสาขาพัฒนาการนิยม ซึ่งเป็นปรัชญาการศึกษาในกลุ่มเสรีนิยมนั่นเอง ซึ่งผู้วิจัยจะได้อธิบายสาระสำคัญของปรัชญาสาขาพัฒนาการนิยม ดังต่อไปนี้

ในปรัชญาสาขาพัฒนาการนิยม คำว่าพัฒนานิยม หมายถึง การนิยมหาความรู้อย่างมีอิสระภาพ มีเสรีภาพในการเรียน การค้นคว้า การทดลอง เพื่อพัฒนาประสบการณ์และความรู้อยู่เสมออย่างไม่หยุดนิ่ง (สมชาย รัตนทองคำ, 2554) ปรัชญาสาขาพัฒนาการนิยมให้ความสำคัญอย่างมากต่อการ “ปฏิบัติ” หรือ “การลงมือกระทำ” โดยการ “นำความคิดให้ไปสู่การกระทำ” ซึ่งการดำรงชีวิตที่ดีต้องตั้งอยู่บนพื้นฐานของการคิดที่ดีและการกระทำที่เหมาะสม จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) ผู้นำแนวคิดดังกล่าวมาใช้ในการศึกษา ได้เสนอแนะการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือทำ หรือเรียกติดปากว่า “Learning by doing” เขาได้ทดลองให้นักเรียนเรียนรู้จากการกระทำในบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เด็กได้รับอิสระในการริเริ่มความคิดและลงมือทำตามที่ดี ซึ่งการจัดการเรียนรู้ตามปรัชญานี้จึงเน้นให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ (experience) และเรียนรู้จากการคิด การลงมือทำ และการแก้ปัญหาด้วยตนเอง (ทิสนา แชมมณี, 2554)

จากสาระสำคัญของปรัชญาสาขาพัฒนาการนิมดังกล่าว นับว่าเป็นปรัชญาที่สอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เอื้อให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองในรูปแบบของการเรียนรู้แบบบูรณาการ ทั้งยังทำให้ผู้เรียนมองเห็นนัยสำคัญของสิ่งที่เรียน เพราะคงไม่มีใครปฏิเสธว่าการเห็นคุณค่าของสิ่งที่เรียนไม่อาจเกิดขึ้นได้จากการเรียนความรู้ที่แยกชิ้นส่วน แต่ความรู้ที่ดีที่สุดและมีวินัยต่อผู้เรียนคือผู้เรียนต้องมองอะไรให้เห็นเป็นภาพใหญ่ เป็นองค์รวม (นาตยา ปิณฑานนท์, 2564) การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ ยังเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้ ความคิด ทักษะและประสบการณ์ที่มีความหลากหลายและสัมพันธ์กันเป็นองค์รวมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการรู้แจ้งรู้จริง ในสิ่งที่ศึกษามา สามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2547)

นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้และความเข้าใจในแหล่งเรียนรู้ที่อยู่รอบตัว สามารถเห็นการเรียนรู้และการดำเนินชีวิตเป็นสิ่งเดียวกัน เป็นการตอบสนองความสามารถที่หลากหลายของผู้เรียน จะทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้เต็มศักยภาพของตน ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้วิธีการเรียนรู้และรักการเรียนรู้ (ชรินทร์ มั่งคั่ง, 2551)

อาจกล่าวได้ว่า การจัดการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้ที่สามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองนั้น มีรากฐานด้านความคิด ความเชื่อ ที่มาจากปรัชญาการศึกษาสาขาพัฒนาการนิยมนิยาม โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ เรียนรู้จากการคิด การลงมือทำ และการแก้ปัญหาด้วยตนเอง จนนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง

จุดมุ่งหมายการศึกษาตามปรัชญาสาขาพัฒนาการนิยมนิยาม

การศึกษาตามปรัชญาสาขาพัฒนาการนิยมนิยาม มีจุดมุ่งหมายในการพัฒนาทุกด้าน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม อาชีพ และสติปัญญาควบคู่กันไป ความสนใจ ความถนัด และส่งเสริมลักษณะพิเศษของผู้เรียน สิ่งที่น่าสนใจจัดการเรียนการสอนควรเป็นประโยชน์สัมพันธ์สอดคล้องกับชีวิตประจำวัน และสังคมของผู้เรียนมากที่สุด ส่งเสริมความเป็นประชาธิปไตยทั้งในและนอกห้องเรียน ตลอดจนส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รู้จักตนเองและสังคม และการแก้ปัญหาเพื่อให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวเข้ากับสังคมได้อย่างมีความสุขท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นตลอดเวลา (อัจฉรา ศรีพันธ์, 2561)

จากแนวคิดของนักการศึกษาที่กล่าวไว้ข้างต้น จุดมุ่งหมายของการศึกษาตามปรัชญาสาขาพัฒนาการนิยมนิยาม (อาคม สมบัติแก้ว, 2535) อาจกล่าวสรุปได้ว่า

1. มุ่งให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางด้านอารมณ์ สังคม ร่างกาย และสติปัญญา
2. มุ่งให้การศึกษาและส่งเสริมความสนใจและความถนัดของผู้เรียน
3. มุ่งเน้นให้ผู้เรียนรู้จักตนเองและรู้จักสังคม เพื่อปรับตัวให้เข้ากับสังคมได้ดี
4. มุ่งปลูกฝังประชาธิปไตยทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน
5. มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีระเบียบวินัยในตนเอง
6. มุ่งส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง
7. มุ่งส่งเสริมให้รู้จักการทำงานร่วมกันเป็นทีม

องค์ประกอบของการศึกษาตามปรัชญาสาขาพัฒนาการนิยมนิยาม

จากการศึกษาองค์ประกอบของการศึกษาตามปรัชญาสาขาพัฒนาการนิยมนิยาม จากนักการศึกษาหลายท่าน (อัจฉรา ศรีพันธ์, 2561) ได้กล่าวไว้ดังนี้

1. หลักสูตร ตามแนวปรัชญาสาขาพัฒนาการนิยมนิยาม เน้นที่ประสบการณ์ของผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญ เป็นหลักสูตรที่จัดให้สอดคล้องกับการดำเนินชีวิตประจำวัน เช่น ความสัมพันธ์กับสังคม ศีลธรรม สติปัญญา และอาชีพ เนื้อหาของหลักสูตรจะต้องเชื่อมโยงสอดคล้องกับสังคมและประสบการณ์ของตนเอง โดยผู้เรียนมีส่วนร่วมโดยตรงในประสบการณ์นั้น เนื้อหาวิชาที่สำคัญ คือ

สังคมศึกษา เพราะมีความเกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิต ส่วนวิชาด้านคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ ก็มีความสำคัญเช่นเดียวกัน ที่มีได้เน้นเนื้อหาวิชาการแต่เน้นในแง่วิธีการทางวิทยาศาสตร์ หลักสูตร ในแนวนี้อาจจะเรียกกันว่าเป็นหลักสูตรที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง หรือ หลักสูตรที่เน้นกิจกรรม เป็นศูนย์กลาง

2. ผู้เรียน ปรัชญาสาขาพัฒนาการนิยม เน้นให้ความสำคัญกับผู้เรียน โดยถือว่าการเรียนรู้จะเกิดได้ดี ก็ต่อเมื่อผู้เรียนได้มีประสบการณ์โดยตรงจากการลงมือทำด้วยตนเอง ดังนั้น ผู้เรียนจึงมีอิสระที่จะเลือกเนื้อหาและกิจกรรมที่ตนเองสนใจและตัดสินใจด้วยตนเอง ตามความต้องการที่ตรงตามความถนัดและความสามารถของผู้เรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ทั้งนี้ ต้องอยู่ในความเอาใจใส่ดูแลโดยได้รับคำปรึกษาจากผู้สอน

3. ผู้สอน ในปรัชญาสาขาพัฒนาการนิยม ไม่เน้นหนักในตัวผู้สอนโดยตรงแต่ผู้สอนทำหน้าที่เป็นเพียงผู้ให้คำปรึกษาและแนะนำเป็นหลัก นั่นคือ บทบาทสำคัญของผู้สอน ซึ่งผู้สอน อาจเป็นผู้รู้แต่ไม่ใช่ผู้กำหนดให้ผู้เรียนปฏิบัติตาม แต่ควรเป็นผู้เตรียมการ วางแผน ประสานงาน ให้ผู้เรียนร่วมมือกันทำงาน ส่งเสริมความเข้าใจให้ผู้เรียนได้สัมผัสประสบการณ์ด้วยตนเอง โดยทำการช่วยเหลือและสนับสนุนผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ อีกทั้งยังเป็นผู้กระตุ้นหนุนนำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจด้วยตนเอง และเรียนรู้จากประสบการณ์ของตนเองโดยจัดหาประสบการณ์ที่ดีและเหมาะสมให้กับผู้เรียน คอยให้คำปรึกษา ให้กำลังใจผู้เรียนอยู่เสมอ ดูแลเอาใจใส่ผู้เรียนอยู่ห่าง ๆ เพราะฉะนั้นผู้สอนจึงจำเป็นต้องมีบุคลิกภาพที่ดี เห็นอกเห็นใจผู้อื่น มีความรอบคอบ และเข้าใจ ความแตกต่างระหว่างบุคคล บทบาทของผู้สอนไม่ใช่ผู้สั่งแต่เป็นผู้ให้คำปรึกษา ทั้งนี้ผู้เรียนจะต้องตัดสินใจด้วยตนเองว่าจะศึกษาเรื่องใดตามที่สนใจและได้รับอนุญาตจากผู้สอนให้สามารถวางแผน พัฒนาตนเองได้ ผู้สอนจะเป็นเพียงผู้แนะนำเป็นผู้ประสานให้ผู้เรียนเดินไปสู่จุดหมายปลายทางของการเรียนรู้ แต่ไม่ใช่ผู้ใช้อำนาจ ส่วนโรงเรียนควรส่งเสริมความร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน แต่ไม่ใช่จะปฏิเสธการแข่งขันเสียเลย การแข่งขันควรเป็นการแข่งขันที่มุ่งสร้างพัฒนาการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน (อาคม สมบัติแก้ว, 2535)

กระบวนการของการเรียนการสอนตามปรัชญาสาขาพัฒนาการนิยม

กระบวนการเรียนการสอนตามปรัชญาสาขาพัฒนาการนิยม มีดังนี้

1. การเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เน้นความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยผู้เรียนเป็นผู้มีส่วนร่วมในการวางแผนการเรียนการสอนร่วมกับผู้สอน
2. ส่งเสริมความเป็นประชาธิปไตยในการเรียนการสอน
3. ส่งเสริมการแก้ปัญหาและตัดสินใจด้วยตนเอง
4. บรรยากาศในการเรียนการสอนต้องส่งเสริมและเอื้อให้เกิดการเรียนรู้ต่อผู้เรียน

5. ผู้สอนควรจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมที่จะจัดประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมให้กับผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง

สำหรับบทบาทของสถานศึกษาต่อชุมชนตามปรัชญาสาขาพัฒนาการนิยม ซึ่งมีส่วนสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอนให้แก่พลเมืองของสังคม การศึกษาเป็นวิธีการหลักในการปฏิรูปสังคม ดังนั้นสถานศึกษาจึงควรเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับสังคม ยอมรับการเปลี่ยนแปลงของสังคมโดยเฉพาะด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และวัฒนธรรม สถานศึกษาไม่ควรแยกออกจากสังคม ดังนั้น เมื่อสถานศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของสังคมแล้ว สถานศึกษาก็จะมีโอกาสในการสร้างผู้เรียนที่มีลักษณะใหม่ที่มีสติปัญญา ความพร้อม การรู้จักเข้าใจสังคม สามารถออกไปปรับปรุงและพัฒนาสังคมได้ (อัจฉรา ศรีพันธ์, 2561)

จากการศึกษาปรัชญาสาขาพัฒนาการนิยมนี้อย่างข้างต้น ผู้วิจัยจึงขอสรุปว่า ปรัชญาสาขาพัฒนาการนิยม เป็นปรัชญาการศึกษาที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้ที่ค้นหาความรู้อย่างมีอิสระภาพ มีเสรีภาพในการเรียน การค้นคว้า การทดลอง เพื่อพัฒนาประสบการณ์และความรู้ อยู่เสมออย่างไม่หยุดนิ่ง หรือที่เรียกว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมีผู้สอนเป็นผู้ที่อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ซึ่งเริ่มจากสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน เตรียมการ วางแผน ประสานงาน คอยให้คำปรึกษา ให้กำลังใจผู้เรียนอยู่เสมอ ดูแลเอาใจใส่ผู้เรียนอยู่ห่าง ๆ กล่าวโดยสรุป คือ ผู้สอนจะคอยอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเดินไปสู่จุดหมายปลายทางของการเรียนรู้ จนผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง

2. หลักการจัดการศึกษาบนฐานชุมชน

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าแนวคิดเกี่ยวกับหลักการจัดการศึกษาบนฐานชุมชน ซึ่งมีนักการศึกษาได้กล่าวไว้ ดังนี้

พัชร ศรีสังข์ (2555) ได้กล่าวว่าการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ชุมชนเป็นฐาน มีความสำคัญด้วยเหตุผลหลายประการ อาทิ เป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เป็นระบบ มีความต่อเนื่อง ถ่ายโอนทักษะจากชั้นเรียนสู่ชุมชนจึงช่วยเชื่อมโยงทักษะที่ใช้ในการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในชุมชน การใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย เน้นความสามารถในการคิดแก้ไขปัญหาตามสถานการณ์จริง เพื่อเพิ่มความรู้สึกรับผิดชอบตนเองและสามารถสร้างความรู้ของผู้เรียนได้ ช่วยทำให้มาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้บรรลุผล มีจุดมุ่งหมายในการจัดการเรียนการสอนชัดเจนและต้องใช้ในการประเมินตามสภาพจริง ด้วยวิธีการประเมินที่หลากหลาย ซึ่งเป็นวิธีหนึ่งที่ใช้ในการปฏิรูปการสอน มุ่งเน้นการเป็นภาคีความร่วมมือของชุมชนและเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนและเป็นภาคีความร่วมมือกันในการจัดการเรียนการสอน

ชนภัทร อินทวาริ (2558) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานว่าเป็นแนวคิดที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจชุมชนและความต้องการหรือธรรมชาติของชุมชนนั้นเพื่อสร้างองค์ความรู้โดยผ่านการเรียนการสอน โดยผ่านการเรียนการสอน

ที่ผู้เรียนสามารถสัมผัสและเข้าถึงชุมชนนั้น ๆ ได้อย่างแท้จริง ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบนี้จะเกิดประโยชน์กับผู้เรียนและชุมชนอย่างมาก

กล้า ทองขาว (2561) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการศึกษาบนฐานชุมชนว่า เป็นการจัดการศึกษาทางเลือกที่มุ่งสร้างความเข้มแข็งฐานรากที่จำเป็นโดยภาคประชาชน เป็นการเรียนรู้จากการปฏิบัติ เป็นการศึกษาที่เอาชีวิตเป็นตัวตั้ง เพื่อสุขภาพะทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และสังคม เป็นการจัดการศึกษาแบบบูรณาการที่ได้รับความร่วมมือและให้การสนับสนุนจากภาครัฐ ท้องถิ่น และชุมชน ซึ่งการศึกษาเป็นกลไกปลูกฝังคุณค่าและชีวิตที่ดีงามเพราะกระบวนการชุมชนคือหัวใจสำคัญของการพัฒนา

อัจฉรา ศรีพันธ์ (2561) ได้ให้ความหมายว่า การจัดการศึกษาที่สร้างความเข้มแข็งในการจัดการศึกษาตั้งแต่ระดับฐานรากด้วยการสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างสถานศึกษาและภาคประชาชน ประกอบด้วย ครอบครัว ชุมชนท้องถิ่น สถาบันศาสนา องค์กรภาครัฐ องค์กรภาคเอกชน องค์กรพัฒนาเอกชน (NGOs) องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เป็นต้น ในการจัดการศึกษารูปแบบต่าง ๆ เพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่บูรณาการเข้ากับวิถีชีวิต วัฒนธรรม รากเหง้า ประวัติศาสตร์ชุมชน ท้องถิ่นให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงบริบททางด้าน เศรษฐกิจ การเมือง สังคม ทรัพยากรธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมของประเทศและโลก

การที่ให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการให้ความรู้แก่ผู้ที่ศึกษา ซึ่งความรู้ที่ชุมชนมีนั้นภายในสถานศึกษานั้นไม่มีให้และไม่สามารถเข้าถึงอารมณ์ของประวัติศาสตร์ในท้องถิ่นนั้น ๆ อาจกล่าวได้ว่าการศึกษานบนฐานชุมชนเป็นแนวคิดที่มีการผสมผสานระหว่างแนวคิดในการจัดการศึกษาที่สำคัญหลายแนวคิด เช่น การเรียนรู้โดยใช้สถานที่เป็นฐาน (Place-Based Learning) เป็นการจัดการศึกษาที่ใช้ประวัติศาสตร์ชุมชน สภาพแวดล้อม วัฒนธรรม และเศรษฐกิจภายในชุมชนเป็นบริบท

กล่าวโดยสรุปการจัดการศึกษานบนฐานชุมชนมีสาระสำคัญ (วรกรรณ์ สามโกเศศ และคณะ, 2553, ก – ค; ประเวศ วะสี, 2555 อ้างถึงใน อัจฉรา ศรีพันธ์, 2561, น. 31) ดังนี้

1. การจัดการศึกษาฐานชุมชน เป็นระบบการศึกษาทางเลือกของภาคประชาชนที่ให้ความสำคัญกับการสร้างความเข้มแข็งที่ฐานราก ที่จำเป็นต้องเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาทั้งระบบ โดยให้ความสำคัญกับครอบครัว ชุมชน ท้องถิ่น สถาบันศาสนา เอกชน องค์กรเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และองค์กรอื่นของประชาชน เดิมเดิมการจัดการศึกษาที่ดำเนินอยู่ในปัจจุบัน เพื่อนำไปสู่สุขภาพของคนไทย ทั้งทางด้านสติปัญญา จิตใจ ร่างกาย และสังคม

2. การจัดการศึกษาฐานชุมชน เป็นการศึกษาที่เชื่อว่า ทุกคนมีศักยภาพที่จะเรียนรู้ได้ บนหลักการการศึกษาเพื่อมวลชนและมวลชนเพื่อการศึกษา ช่วยกันทำให้การศึกษาเป็นกลไกปลูกฝังและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่บูรณาการเข้ากับวิถีชีวิต วัฒนธรรม รากเหง้า ประวัติศาสตร์ ชุมชน ท้องถิ่น และประเทศชาติ

3. การจัดการศึกษาฐานชุมชน เป็นการศึกษาที่เอา “ชีวิตเป็นตัวตั้ง” แทนการเอา “วิชาเป็นตัวตั้ง” ตามแบบแผนเดิม โดยมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้ ทักษะ เจตคติ และ คุณธรรมจริยธรรม รูปแบบการศึกษา เป็นการศึกษาแบบเปิดที่บูรณาการทั้งการศึกษาในระบบ นอกกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย ที่ทุกคนมีสิทธิ เพื่อที่จะให้ความเห็น หรือเข้าไปมีส่วนร่วม ในการจัดการศึกษา เป็นการศึกษาที่พึงเสียงประชาชน

การจัดการศึกษาฐานชุมชน เป็นการจัดการศึกษาที่เน้นการเรียนรู้ร่วมกันในการปฏิบัติ กระบวนการชุมชน คือ หัวใจของการพัฒนา แผนการพัฒนาของชุมชนเป็นแผนอย่างบูรณาการ คือ เศรษฐกิจ จิตใจ สังคม วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม สุขภาพ การศึกษาและประชาธิปไตย เพราะเชื่อว่าการเรียนรู้ร่วมกันในการปฏิบัติจะนำไปสู่ชีวิตและการอยู่ร่วมกันที่ดี เป็นการเรียนรู้ที่สำคัญที่สุดไม่ใช่ การท่องวิชาการเรียนรู้ร่วมกันในการปฏิบัติ ทำให้ชีวิต เศรษฐกิจ สังคมพัฒนาอย่างบูรณาการ อาจกล่าวได้ว่า การศึกษาบนฐานชุมชนมีรากฐานมาจากการจัดการเรียนรู้ด้วยการบริการชุมชน (Community Service Learning) นั่นเอง

จากหลักการจัดการศึกษาบนฐานชุมชนดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่าการจัดการศึกษา บนฐานชุมชนเป็นการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญอีกวิธีหนึ่ง โดยเป็นการจัดการศึกษาที่มีความ เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับชุมชนอย่างชัดเจน เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ในสถานที่จริงของชุมชน ก่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่สนับสนุนกันให้เกิดการสะท้อนผลการเรียนรู้ที่เป็น ระบบ รวมทั้งพัฒนาบูรณาการเข้ากับวิถีชีวิต วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยมีวิธีการสอน ที่หลากหลาย เน้นพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ไขปัญหาตามสถานการณ์จริง ไม่ใช่เป็นเพียง การทัศนศึกษาเท่านั้นแต่เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรที่เน้นพัฒนาทักษะชีวิตอีกด้วย

3. ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivist theory)

ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) คิดค้นโดย วีก็อตสกี (Vygotsky) เป็นนักจิตวิทยาชาวรัสเซีย ที่ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาการเชาว์ปัญญาในสมัยเดียวกับเพียเจต์ (Piaget) ผลงานของเขาเป็นที่ยอมรับกันในประเทศรัสเซีย และเริ่มเผยแพร่สู่ประเทศสหรัฐอเมริกา และประเทศต่าง ๆ ในยุโรปเมื่อได้รับการแปลเป็นภาษาอังกฤษในปี ค.ศ. 1962 ต่อมาในปี ค.ศ. 1986 โคซูลิน (Kozulin) ได้แปลและปรับปรุงหนังสือของวีก็อตสกีอีกครั้งหนึ่ง เป็นผลทำให้มีผู้นิยม นำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนอย่างแพร่หลาย (สุรางค์ โค้วตระกูล, 2556, น. 61)

ที่มาของทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)

ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่พัฒนาจาก นักจิตวิทยาและนักการศึกษาสองท่าน คือ ฌอง เพียเจต์ (Jean Piaget) ชาวสวิสเซอร์แลนด์ แลอีฟ วีก็อตสกี (Lev Vygotsky) ชาวรัสเซีย ทั้งสองท่านนี้เป็นนักทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธินิยม (Cognitivism) เป็นกลุ่มที่สนใจศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการรู้คิดหรือกระบวนการทางปัญญา ซึ่งต่อมา

ได้พัฒนามาเป็นคอนสตรัคติวิซึมหรือทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (หทัยชนันท์ กานต์การันยกุล, 2556, น. 34 - 35)

ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) เป็นทฤษฎีที่ว่าด้วยการสร้างความรู้ เน้นการศึกษาปัจจัยภายใน นั่นคือ สิ่งเร้า ซึ่งได้แก่ ความรู้ ความเข้าใจ หรือกระบวนการรู้คิด กระบวนการคิด (Cognitive processes) ที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ จากผลการศึกษา พบว่า ปัจจัยภายในมีส่วนช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย และความรู้เดิมมีส่วนเกี่ยวข้องและเสริมสร้างความเข้าใจของนักเรียน แนวคิดของทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) มีชื่อเรียกแตกต่างกันไป ได้แก่ ทฤษฎีสร้างสรรค์ความรู้นิยม หรือทฤษฎีการสร้างความรู้

กลุ่มทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) เชื่อว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการสร้างมากกว่ารับความรู้ ดังนั้น เป้าหมายของการสอน จะสนับสนุนกระบวนการสร้างมากกว่าการรับรู้ ดังนั้นเป้าหมายของการสอนจะสนับสนุนการสร้างมากกว่าความพยายามในการถ่ายทอดความรู้ จึงมุ่งเน้นการสร้างความรู้ใหม่อย่างเหมาะสมของแต่ละบุคคล และสิ่งแวดล้อมมีความสำคัญในการสร้างความหมายของความเป็นจริง จากความเชื่อดังกล่าวจึงส่งผลให้แนวทางการจัดการเรียนการสอนตามแนวทางทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนลงมือกระทำในการสร้างความรู้มากกว่าเป็นผู้รับการถ่ายทอดความรู้จากครูผู้สอน

เพียเจต์ เสนอว่า พัฒนาการทางเชาว์ปัญญาของบุคคลมีการปรับตัวผ่านทางกระบวนการซึมซาบ หรือดูดซึม (assimilation) และกระบวนการปรับโครงสร้างทางปัญญา (accommodation) พัฒนาการเกิดขึ้นเมื่อบุคคลรับและซึมซาบข้อมูล หรือประสบการณ์ใหม่เข้าไปสัมพันธ์กับความรู้หรือโครงสร้างทางปัญญาที่มีอยู่เดิม หากไม่สามารถประสานสัมพันธ์กันได้ จะเกิดภาวะไม่สมดุลขึ้น (disequilibrium) บุคคลจะพยายามปรับสภาวะให้อยู่ในภาวะสมดุล (equilibrium) โดยใช้กระบวนการปรับโครงสร้างทางปัญญา (accommodation)

เพียเจต์ เชื่อว่า คนทุกคนจะมีการพัฒนาเชาว์ปัญญาไปตามลำดับขั้น จากการมีปฏิสัมพันธ์และมีประสบการณ์กับสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติ และประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการคิดเชิงตรรกะและคณิตศาสตร์ (logical mathematical experience) รวมทั้งการถ่ายทอดความรู้ทางสังคม (social transmission) วุฒิภาวะ (maturity) และกระบวนการพัฒนาความสมดุล (equilibration) ของบุคคลนั้น

วิกิอทสกี ให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมและสังคมมาก เขาอธิบายว่ามนุษย์ได้รับอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อมตั้งแต่แรกเกิด ซึ่งนอกจากสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติแล้ว ยังมีสิ่งแวดล้อมทางสังคม คือ วัฒนธรรมที่สังคมสร้างขึ้น ดังนั้น สถาบันสังคมต่าง ๆ เริ่มตั้งแต่สถาบันครอบครัว จะมีอิทธิพลต่อการพัฒนาการทางเชาว์ปัญญาของบุคคลแต่ละคน นอกจากนั้นภาษายังเป็นเครื่องมือสำคัญของการคิด

และพัฒนาการเขาว์ปัญญาชั้นสูง พัฒนาการทางภาษาและทางความคิดของเด็กเริ่มต้นด้วยพัฒนาการที่แยกจากกัน แต่เมื่ออายุมากขึ้นพัฒนาการทั้งสองด้านจะเป็นไปร่วมกัน

ลำดับขั้นของการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)

มีดังนี้

1. ประเด็นปัญหาที่นักเรียนสนใจ ซึ่งประเด็นปัญหานั้น ต้องเป็นสิ่งที่เด็กให้ความสำคัญหรือสนใจ เพราะเป็นการสร้างแรงจูงใจเบื้องต้นในการเรียนรู้ หรือครูทำให้เด็กเห็นว่าเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับชีวิต (Assimilation)

2. การทบทวนความรู้เดิม เป็นเรื่องปกติธรรมดาเมื่อจะเรียนรู้สิ่งใด จะต้องคิดทบทวนถึงความรู้ในสิ่งนั้นมีมากน้อยเพียงใด เพื่อจะได้วางกลไกหรือสร้างยุทธศาสตร์การเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพเกิดการถ่ายโอน (transfer) ในสถานการณ์นี้อาจทำให้เกิดภาวะไม่สมดุลขึ้น (disequilibrium) ซึ่งทำให้บุคคลจะพยายามปรับสภาวะให้อยู่ในภาวะสมดุล (equilibrium) โดยใช้กระบวนการปรับโครงสร้างทางปัญญา (accommodation)

3. การแสวงหาหนทาง/ทางเลือกด้วยกระบวนการรู้คิด (cognition) ซึ่งในสถานการณ์นี้เป็นสถานการณ์ที่นักเรียนใช้ข้อมูลพื้นฐานของตนเอง นำมาไตร่ตรองอย่างเป็นระบบ ดำเนินการตรวจสอบ ประเมินเพื่อคลี่คลายไปสู่ความกระจ่างแจ้งในประเด็นปัญหา

ลำดับขั้นของการเรียนรู้ตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ทั้งสามข้อ จะนำไปสู่การเกิดโครงสร้างทางปัญญา (cognitive structure) ก่อให้เกิดความเข้าใจในสิ่งที่ได้เรียนรู้ที่ลึกซึ้งและตราตรึงอยู่ในความทรงจำ (engraved in the memories)

จากสาระสำคัญดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) คือ ทฤษฎีที่ว่าด้วยการสร้างความรู้หรือผลงานด้วยตนเอง เป็นทฤษฎีที่สนับสนุนการสร้างมากกว่าการรับรู้ มุ่งเน้นการสร้างความรู้ใหม่ของแต่ละบุคคลอย่างเหมาะสม โดยการปรับตัวผ่านกระบวนการดูดซึมข้อมูลหรือประสบการณ์ใหม่เข้าไปสัมพันธ์กับข้อมูลหรือความรู้เดิมเกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่

การประยุกต์ใช้ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ในการจัดการเรียนรู้

ทิสนา แคมมณี (2556, น. 96 - 98) กล่าวว่า การนำทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองไปใช้ในการเรียนการสอน สามารถทำได้หลายประการ ดังนี้

1. ตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ผลของการเรียนรู้จะมุ่งเน้นไปที่กระบวนการสร้างความรู้ (process of knowledge construction) และการตระหนักรู้ในกระบวนการนั้น (reflexive awareness of that process) เป้าหมายการเรียนรู้จะต้องมาจากการปฏิบัติงานจริง

(authentic tasks) ครูจะต้องเป็นแบบอย่างและฝึกฝนกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเห็น ผู้เรียนจะต้องฝึกฝนการสร้างความรู้ด้วยตนเอง

2. เป้าหมายของการจัดการเรียนการสอนจะเปลี่ยนจากการถ่ายทอดให้ผู้เรียนได้รับสาระความรู้ที่แน่นอนตายตัว ไปสู่การสาธิตกระบวนการแปลและสร้างความหมายที่หลากหลาย การเรียนรู้ทักษะต่าง ๆ จะต้องให้มีประสิทธิภาพถึงขั้นทำได้และแก้ปัญหาจริงได้

3. การจัดการเรียนการสอน ผู้เรียนจะเป็นผู้มีบทบาทในการเรียนรู้อย่างตื่นตัว (active) ผู้เรียนจะต้องเป็นผู้จัดการกระทำกับข้อมูลหรือประสบการณ์ต่าง ๆ และจะต้องสร้างความหมายให้กับสิ่งนั้นด้วยตนเอง โดยการให้ผู้เรียนอยู่ในบริบทจริง ซึ่งไม่ได้หมายความว่า ผู้เรียนจะต้องออกไปยังสถานที่จริงเสมอไป แต่อาจจัดเป็นกิจกรรมที่เรียกว่า “physical knowledge activities” ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ วัสดุ อุปกรณ์ สิ่งของหรือข้อมูลต่าง ๆ ที่เป็นของจริงและมีความสอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน โดยผู้เรียนสามารถจัดการกระทำ ศึกษา สำรวจ วิเคราะห์ ทดลอง ลองผิดลองถูกกับสิ่งนั้น ๆ จน เกิดเป็นความรู้ ความเข้าใจขึ้น ดังนั้นความเข้าใจเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากกระบวนการคิดการจัด กระทำกับข้อมูล มิใช่เกิดขึ้นได้ง่าย ๆ จากการได้รับข้อมูลหรือมีข้อมูลเพียงเท่านั้น ดังคำกล่าวของเพอร์คินส์ที่ว่า “Understanding is not something that comes free with full databanks and thorough practice; it is something won by the struggles of the organism to learn to conjecture, probe, puzzle out, forecast...”

4. ในการจัดการเรียนการสอน ครูจะต้องพยายามสร้างบรรยากาศทางสังคมจริยธรรม (sociomoral) ให้เกิดขึ้น กล่าวคือ ผู้เรียนจะต้องมีโอกาสเรียนรู้ในบรรยากาศที่เอื้อต่อการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ซึ่งทางสังคมถือว่าเป็นปัจจัยสำคัญของการสร้างความรู้ เพราะลำพังกิจกรรมและวัสดุ อุปกรณ์ทั้งหลายที่ครูจัดให้หรือผู้เรียนแสวงหามาเพื่อการเรียนรู้ ไม่เป็นการเพียงพอ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การร่วมมือ และการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด และประสบการณ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และบุคคลอื่น ๆ จะช่วยให้การเรียนรู้ของผู้เรียนกว้างขึ้น ชับซ้อนขึ้น และหลากหลายขึ้น

5. ในการเรียนการสอน ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้อย่างเต็มที่ (Devries, 1992, pp. 1-2) โดยผู้เรียนจะนำตนเองและควบคุมตนเองในการเรียนรู้ เช่น ผู้เรียนจะเป็นผู้เลือกสิ่งที่ต้องการเรียนเอง ตั้งกฎระเบียบเอง แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นเอง ตกลงกันเองเมื่อเกิดความขัดแย้งหรือมีความคิดเห็นที่แตกต่างกัน เลือกผู้ร่วมงานได้เอง และรับผิดชอบในการดูแลรักษาห้องเรียนร่วมกัน

6. ในการเรียนการสอนแบบสร้างความรู้ ครูจะมีบทบาทแตกต่างไปจากเดิม (Devries, 1992, pp. 3-6) คือ จากการเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้และควบคุมการเรียนรู้ เปลี่ยนไปเป็นการให้ความร่วมมือ อำนวยความสะดวก และช่วยเหลือผู้เรียนในการเรียนรู้ คือ การเรียนการสอนจะต้องเปลี่ยนจาก “instruction” ไปเป็น “construction” คือ เปลี่ยนจาก “การให้ความรู้” ไปเป็น “การให้ผู้เรียนสร้างความรู้” บทบาทของครูก็คือ จะต้องทำหน้าที่ช่วยสร้างแรงจูงใจภายในให้เกิด

แก่ผู้เรียน จัดเตรียมกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตรงกับความสนใจของผู้เรียน ดำเนินกิจกรรมให้เป็นไปในทางที่ส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียน ให้คำปรึกษาแนะนำ ทั้งทางด้านวิชาการและด้านสังคม แก่ผู้เรียน ดูแลให้ความช่วยเหลือผู้เรียนที่มีปัญหาและประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียน นอกจากนี้ครูยังต้องมีความเป็นประชาธิปไตยและมีเหตุผลในการสัมพันธ์กับผู้เรียนด้วย

7. ในด้านการประเมินผลการเรียนการสอน (Jonassen, 1992, pp. 137-147) เนื่องจากการเรียนรู้ตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองนี้ ขึ้นกับความสนใจและการสร้างความหมายที่แตกต่างกันของบุคคล ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจึงมีลักษณะหลากหลาย ดังนั้น การประเมินผลจึงจำเป็นต้องมีลักษณะเป็น “goal free evaluation” ซึ่งก็หมายถึงการประเมินตามจุดมุ่งหมายในลักษณะที่ยืดหยุ่นกันไปในแต่ละบุคคล หรืออาจใช้วิธีการที่เรียกว่า “socially negotiated goal” และการประเมินควรใช้วิธีการหลากหลาย ซึ่งอาจเป็นการประเมินจากเพื่อน แฟ้มผลงาน (portfolio) รวมทั้งการประเมินตนเองด้วย นอกจากนี้การวัดผลจำเป็นต้องอาศัยบริบทจริงที่มีความซับซ้อน เช่นเดียวกับการจัดการหรืองานในบริบทจริงด้วย ซึ่งในกรณีที่จำเป็นต้องจำลองของจริงมาก็สามารถทำได้ แต่เกณฑ์ที่ใช้ควรเป็นเกณฑ์ที่ใช้ในโลกของความเป็นจริง (real world criteria) ด้วย

จากสาระสำคัญของทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีที่ว่าด้วยการสร้างความรู้หรือผลงานด้วยตนเอง (Constructivism) นั้น เป็นทฤษฎีที่สนับสนุนการสร้างความรู้มากกว่าการรับความรู้ มุ่งเน้นการสร้างความรู้ใหม่ของแต่ละบุคคลอย่างเหมาะสม โดยการปรับตัวผ่านกระบวนการดูดซึมข้อมูลหรือประสบการณ์ใหม่ เข้าไปสัมพันธ์กับข้อมูลหรือความรู้เดิมเกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่ ซึ่งองค์ความรู้ใหม่ที่ผู้เรียนสร้างขึ้นด้วยตนเองนั้น จะเป็นพื้นฐานสำคัญในการต่อยอดการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นไป รวมทั้งการนำทักษะและกระบวนการที่ได้ในระหว่างการเรียนรู้ ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้ด้วย

4. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning หรือที่ภาษาไทยเรียกว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) สร้างแรงบันดาลใจ ให้คำปรึกษา ดูแล แนะนำ ทำหน้าที่เป็นโค้ชและพี่เลี้ยง (Coach & Mentor) แสวงหาเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยความหมาย (Meaningful learning) ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้ มีความเข้าใจในตนเอง ใช้สติปัญญา คิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมที่บ่งบอกถึงการมีสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 มีทักษะวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะวิชาชีพ บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ตามระดับช่วงวัย (หน่วยศึกษานิเทศก์

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2562) จากลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ดังกล่าว มีผู้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ดังนี้

สถาพร พุทธิพิฏฐ (2558) กล่าวว่า Active Learning เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นนทลี พรธาดาวิทย์ (2559) กล่าวว่า Active Learning เป็นการเรียนรู้เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในตนเอง มีภาวะความเป็นผู้นำ มีทักษะในการนำความเปลี่ยนแปลงที่เน้นพัฒนาการเรียนรู้ เน้นการบูรณาการที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ภายใต้กิจกรรม วิธีการ และกระบวนการที่หลากหลาย สนุกสนาน กระตือรือร้น โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ มีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติด้วยตนเองและได้ฝึกทักษะการคิดในขั้นสูง ผู้สอนมีหน้าที่ในการให้คำแนะนำและอำนวยความสะดวกและเป็นผู้กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ มีแรงบันดาลใจให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งผลลัพธ์ที่ผู้เรียนได้รับ คือ เกิดทักษะการเรียนรู้ และทักษะการดำรงชีวิตอย่างแท้จริง

นนทลี พรธาดาวิทย์ (2559) สรุปได้ว่า ลักษณะของของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning มีดังนี้

1. ผู้สอนควรกำหนดเป้าประสงค์ (Purposive) โดยเป้าประสงค์นั้นควรสัมพันธ์กับกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เน้นการพัฒนาทักษะผู้เรียนมากกว่าเนื้อหา เน้นการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต
2. ผู้เรียนควรมีส่วนร่วมในการกำหนดแนวคิด การวางแผนการเรียนรู้ การยอมรับ การประเมินผล และการนำเสนอผลงาน
3. วิธีการจัดการเรียนรู้สามารถสะท้อนสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้จากกิจกรรมและผู้เรียนได้รับข้อมูลสะท้อนกลับจากผู้สอนในการทำกิจกรรม
4. ควรมีกิจกรรมการเจรจาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน
5. ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนวิพากษ์วิจารณ์ในสิ่งที่ผู้เรียนชื่นชอบและไม่ชอบ รวมทั้งวิจารณ์เกี่ยวกับเนื้อหาในการเรียนรู้

6. ผู้สอนต้องออกแบบการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความสนใจ และความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคน แต่ละกิจกรรมต้องมีความหมายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริงและแก้ไขปัญหาได้

7. การจัดการเรียนรู้ที่มีการสร้างสถานการณ์ เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดในขั้นสูง ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินผล เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาสถานการณ์นั้น

8. การจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่เรียนกับชีวิตจริงหรือสถานการณ์จริง รวมถึงการบูรณาการในวิชาต่าง ๆ ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้

9. การจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกเรียนเหมือนไม่เรียน สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ จัดบรรยากาศในชั้นเรียนที่เอื้อต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่น ใช้กระบวนการกลุ่ม และมีการประเมินผลที่หลากหลายทั้งตัวผู้เรียน เพื่อในชั้นเรียนและผู้สอน

10. การจัดการเรียนรู้ที่ไม่จำกัดเฉพาะการเรียนรู้ภายในห้องเรียน สามารถเรียนรู้ได้ทุกสถานการณ์ ทั้งในห้องเรียน นอกห้องเรียน บ้าน และสามารถเรียนรู้ได้จากบุคคลทุกคนที่เกี่ยวข้อง เกิดความรู้ที่ไม่มีขอบเขต

วิชัย เสวกงาม (2559) ได้กล่าวว่าการเลือกกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ Active Learning นั้น หลังจากที่คุณสอนตัดสินใจใช้ Active Learning ในการเรียนการสอนแล้ว ความท้าทายที่ตามมาคือการเลือกกลยุทธ์การสอน รูปแบบการสอนหรือแนวคิดใดในการออกแบบการเรียนการสอน โดยสิ่งที่ควรนำมาพิจารณาประกอบการตัดสินใจควรเลือกกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

1. วัตถุประสงค์รายวิชา
2. ลักษณะส่วนบุคคลของผู้สอน
3. ระดับความเสี่ยงของกิจกรรม
4. การรับรู้บทบาท
5. ประสบการณ์ของผู้เรียน

ชุติมา มั่นเหมาะ (2562) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning นั้น พบว่ามีคำหลาย ๆ คำ ที่เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย เช่น การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นต้น ซึ่งในแต่ละคำจะมีส่วนหนึ่งเกี่ยวข้องกัน แต่ถ้าศึกษาในรายละเอียดแล้วจะพบว่าไม่เหมือนกัน คือ ผู้เรียนนั้นมีความสำคัญที่จะทำให้เกิด Active Learning ได้ แต่เหนือสิ่งอื่นใด ผู้ที่จะก่อให้เกิดสภาพนี้ได้ นั่น คือ ผู้สอนจะต้องมีสภาพที่เอื้ออำนวยต่อการสร้าง Active Teaching ก่อน ซึ่งต้องรับผิดชอบโดยตรงต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน จะต้องคำนึงถึงการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้

จากการศึกษาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำกรณีศึกษา เป็นต้น โดยกิจกรรมที่นำมาใช้ควรช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสาร การนำเสนอ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม บทบาทของผู้เรียนนอกจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมดังกล่าวข้างต้นแล้ว ยังต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยกันด้วย ผู้สอนควรลดบทบาทในการถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียนในลักษณะการบรรยายลง และเพิ่มบทบาทในการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมต่าง ๆ รวมถึงการจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการเรียนรู้

5. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบสอบ

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบสอบ ซึ่งมีนักการศึกษาได้กล่าวไว้ ดังนี้

ทิสนา แคมมณี (2554, น. 141) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยเน้นกระบวนการสืบสอบ (Inquiry Based Instruction) มีหลักการ นิยาม และตัวบ่งชี้ ดังนี้

1. หลักการ เป็นการสืบสอบด้วยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ (scientific inquiry) เป็นกระบวนการที่จำเป็นต่อการแสวงหาและศึกษาข้อความรู้ต่าง ๆ คำถามที่เหมาะสมสามารถนำผู้เรียนไปสู่การค้นพบข้อความรู้ใหม่ ๆ ได้

2. นิยาม การจัดการเรียนการสอนโดยเน้นกระบวนการสืบสอบ หมายถึง การดำเนินการเรียนการสอน โดยผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดคำถาม เกิดความคิด และลงมือแสวงหาความรู้ เพื่อนำมาประมวลหาคำตอบหรือข้อสรุปด้วยตนเอง โดยที่ผู้สอนช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ ให้แก่ผู้เรียน เช่น ในด้านการสืบค้นหาแหล่งความรู้ การศึกษาข้อมูล การวิเคราะห์ การสรุปข้อมูล การอภิปรายโต้แย้งทางวิชาการ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น เป็นต้น

3. ตัวบ่งชี้ ได้แก่

3.1 ผู้สอนมีกระบวนการสอน กิจกรรมการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิด วิเคราะห์ในเรื่องที่เรียน จนสามารถตั้งคำถามที่ต้องการจะสืบเสาะหาคำตอบด้วยตนเองได้

3.2 ผู้สอนมีเอกสาร วัสดุ หรือสื่อที่ผู้เรียนสามารถใช้ประกอบการคิดวิเคราะห์ หรือการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ในเรื่องที่เรียน

3.3 ผู้เรียนมีการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ คำตอบ โดยใช้กระบวนการแสวงหาความรู้ที่เหมาะสม

3.4 ผู้สอนมีการช่วยพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในการศึกษาวิเคราะห์ และสรุปข้อมูล หรือสร้างความรู้ที่มีความหมายต่อตัวผู้เรียน เช่น ทักษะการสืบค้นหาแหล่งความรู้ แหล่งข้อมูลการอ่าน การวิเคราะห์สิ่งที่อ่าน การสังเคราะห์ข้อมูล การสรุปข้อมูล การนำเสนอข้อมูล การอภิปรายและโต้แย้งทางวิชาการ และการทำงานกลุ่ม เป็นต้น

3.5 ผู้สอนมีการวัดและประเมินผลการเรียนทั้งทางด้านเนื้อหาสาระและกระบวนการ สืบสอบหาความรู้

ทศนา แคมมณี (2554, น. 249 - 250) กล่าวว่า รูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการ สืบสอบและแสวงหาความรู้เป็นกลุ่ม (Group Investigation Instructional Model) มีสาระสำคัญ ประกอบด้วย ทฤษฎี/หลักการ/แนวคิด วัตถุประสงค์ กระบวนการเรียนการสอน และผลที่ผู้เรียน จะได้รับจากการเรียน ดังนี้

1. ทฤษฎี/หลักการ/แนวคิดของรูปแบบ จอยส์ และวิล (Joyce, & Weil, 1996, pp. 80-88) เป็นผู้พัฒนารูปแบบนี้จากแนวคิดหลักของเธเลน (Thelen) 2 แนวคิด คือ แนวคิด เกี่ยวกับการสืบเสาะแสวงหาความรู้ (inquiry) และแนวคิดเกี่ยวกับความรู้ (Knowledge) เธเลน ได้อธิบายว่า สิ่งสำคัญที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกรู้สึกหรือต้องการที่จะสืบค้น หรือสืบเสาะ แสวงหาความรู้ก็คือตัวปัญหา แต่ปัญหานั้นจะต้องมีลักษณะที่มีความหมายต่อผู้เรียนและท้าทาย เพียงพอที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความต้องการที่จะแสวงหาคำตอบ นอกจากนั้นปัญหาที่มีลักษณะ ชวนให้เกิดความงุนงงสงสัย (puzzlement) หรือก่อให้เกิดความขัดแย้งทางความคิด จะยิ่งทำให้ ผู้เรียนเกิดความต้องการที่จะสืบเสาะแสวงหาความรู้หรือคำตอบมากยิ่งขึ้น เนื่องจากมนุษย์อาศัยอยู่ใน สังคม ต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในสังคม เพื่อสนองความต้องการของตนทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา จิตใจ อารมณ์ และสังคม ความขัดแย้งทางความคิดที่เกิดขึ้นระหว่างบุคคลหรือในกลุ่ม จึงเป็น สิ่งที่บุคคลต้องพยายามหาหนทางขจัดแก้ไขหรือจัดการทำความเข้าใจ ให้เป็นที่พอใจหรือยอมรับ ทั้งของตนเองและผู้เกี่ยวข้อง ส่วนในเรื่อง “ความรู้” นั้น เธเลน มีความเห็นว่า ความรู้เป็นเป้าหมาย ของกระบวนการสืบสอบทั้งหลาย ความรู้เป็นสิ่งที่ได้จากการนำประสบการณ์หรือความรู้เดิม มาใช้ในประสบการณ์ใหม่ ดังนั้น ความรู้จึงเป็นสิ่งที่ค้นพบผ่านทางกระบวนการสืบสอบ (inquiry) โดยอาศัยความรู้และประสบการณ์

2. วัตถุประสงค์ การเรียนการสอนกระบวนการสืบสอบและแสวงหาความรู้เป็นกลุ่ม มุ่งพัฒนาทักษะในการสืบสอบเพื่อให้ได้มาซึ่งความรู้ ความเข้าใจ โดยอาศัยกลุ่มซึ่งเป็นเครื่องมือ ทางสังคมช่วยกระตุ้นความสนใจหรือความอยากรู้ และช่วยดำเนินการแสวงหาความรู้หรือคำตอบ ที่ต้องการ

3. กระบวนการเรียนการสอน ขั้นตอนของกระบวนการสืบสอบและแสวงหาความรู้ เป็นกลุ่ม ประกอบด้วย

ขั้นที่ 1 ให้ผู้เรียนเผชิญปัญหาหรือสถานการณ์ที่ชวนให้งุนงงสงสัย ปัญหาหรือสถานการณ์ที่ใช้ในการกระตุ้นความสนใจและความต้องการสืบสอบและแสวงหาความรู้ต่อไปนั้น ควรเป็นปัญหาหรือสถานการณ์ที่เหมาะสมกับวัย ความสามารถและความสนใจของผู้เรียนและจะต้องมีลักษณะที่ชวนงุนงงสงสัย (puzzlement) เพื่อท้าทายความคิดและความใฝ่รู้ของผู้เรียน

ขั้นที่ 2 ให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นต่อปัญหาหรือสถานการณ์นั้น ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นอย่างกว้างขวาง และพยายามกระตุ้นให้เกิดความขัดแย้ง หรือความแตกต่างทางความคิดขึ้น เพื่อท้าทายให้ผู้เรียนพยายามหาทางเสาะแสวงหาข้อมูลหรือวิธีการพิสูจน์ทดสอบความคิดของตน เมื่อมีความแตกต่างทางความคิดเกิดขึ้น ผู้สอนอาจให้ผู้เรียนที่มีความคิดเห็นเดียวกัน รวมกลุ่มกัน หรืออาจรวมกลุ่มโดยให้แต่ละกลุ่มมีสมาชิกที่มีความคิดเห็นแตกต่างกันก็ได้

ขั้นที่ 3 ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนในการแสวงหาความรู้ เมื่อกลุ่มมีความคิดเห็นแตกต่างกันแล้ว สมาชิกแต่ละกลุ่มช่วยกันวางแผนว่า จะแสวงหาข้อมูลอะไร กลุ่มจะพิสูจน์อะไร จะตั้งสมมติฐานอะไร กลุ่มจำเป็นต้องมีข้อมูลอะไร และจะไปแสวงหาที่ไหน หรือจะได้ข้อมูลนั้นมาได้อย่างไร จะต้องใช้เครื่องมืออะไรบ้าง เมื่อได้ข้อมูลมาแล้ว จะวิเคราะห์อย่างไร และจะสรุปผลอย่างไร ใครช่วยทำอะไร จะใช้เวลาเท่าใด ขั้นนี้เป็นขั้นที่ผู้เรียนจะได้ฝึกทักษะการสืบสอบ (inquiry) ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ (scientific process) และทักษะกระบวนการกลุ่ม (group process) ผู้สอนทำหน้าที่อำนวยความสะดวกในการทำงานให้แก่ผู้เรียน รวมทั้งให้คำแนะนำเกี่ยวกับการวางแผน แหล่งความรู้ และการทำงานร่วมกัน

ขั้นที่ 4 ให้ผู้เรียนดำเนินการแสวงหาความรู้ ตามแผนงานที่ได้กำหนดไว้ ผู้สอนช่วยอำนวยความสะดวก ให้คำแนะนำ และติดตามการทำงานของผู้เรียน

ขั้นที่ 5 ให้ผู้เรียนวิเคราะห์ข้อมูล สรุปผลข้อมูล นำเสนอและอภิปรายผล เมื่อกลุ่มรวบรวมข้อมูลได้มาแล้ว กลุ่มทำการวิเคราะห์ข้อมูล และสรุปผล ผู้สอนช่วยให้คำแนะนำเกี่ยวกับการวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล ต่อจากนั้นจึงให้แต่ละกลุ่มนำเสนอผล อภิปรายผลร่วมกันทั้งชั้น และประเมินผลทั้งทางด้านผลงานและกระบวนการเรียนรู้ที่ได้รับ

ขั้นที่ 6 ให้ผู้เรียนกำหนดประเด็นปัญหาที่ต้องการสืบเสาะหาคำตอบต่อไป การสืบสอบและแสวงหาความรู้ของกลุ่มตามขั้นตอนข้างต้น ช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้ ความเข้าใจ และคำตอบในเรื่องที่ศึกษา และอาจพบประเด็นที่เป็นปัญหาชวนให้งุนงงสงสัยหรืออยากรู้ต่อไป ผู้เรียนสามารถเริ่มต้นวงจรการเรียนรู้ใหม่ ตั้งแต่ขั้นที่ 1 เป็นต้นไป การเรียนการสอนตามรูปแบบนี้ จึงอาจมีต่อเนื่องไปเรื่อย ๆ ตามความสนใจของผู้เรียน

4. ผลที่ผู้เรียนจะได้รับ จากการเรียนตามรูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการสืบสอบและแสวงหาความรู้เป็นกลุ่ม ผู้เรียนจะสามารถสืบสอบและเสาะแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง เกิดความใฝ่รู้และมีความมั่นใจในตนเองเพิ่มขึ้น และได้พัฒนาทักษะการสืบสอบ (inquiry skills)

ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ (scientific process skills) และทักษะการทำงานกลุ่ม (group work skills)

ชนาธิป พรกุล (2557, น. 133-140) กล่าวถึง ความหมาย องค์ประกอบ ขั้นตอน ทักษะ ที่ใช้ ประเภทของการสอนแบบสืบสอบ และรูปแบบการสอนกระบวนการสืบสอบเพื่อพัฒนาทักษะ การสืบสอบในการหาความรู้ ดังนี้

1. ความหมายของการสืบสอบ (inquiry) หมายถึง กระบวนการวิเคราะห์ปัญหาอย่างเป็นระบบ ปัญหาเป็นหัวใจสำคัญของการสืบสอบ มีหลายรูปแบบ การวิเคราะห์เป็นการแยกปัญหาเป็นส่วน ๆ แล้วศึกษาอย่างเป็นระบบ เป็นการศึกษาปัญหาอย่างมีวิธีการ และต้องทำทีละขั้น

2. องค์ประกอบของการสืบสอบ มีองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการ ได้แก่

2.1 สิ่งที่น่ามาคิด อาจเป็นตัวเลข ภาษา สัญลักษณ์ ภาพ เสียง การเคลื่อนไหว การสัมผัส ความรู้สึก และอารมณ์

2.2 กระบวนการใช้เหตุผล (reasoning) และการหยั่งรู้ (intuition)

2.3 ผลของการคิด คือ ทักษะ หรือนิสัยที่ได้จากการคิด ผู้เรียนมีความสามารถในการค้นหาประเด็นสำคัญ เข้าใจปัญหา สนใจรายละเอียด คิดได้คล่อง และยืดหยุ่น คาดการณ์ได้ล่วงหน้า ออกแบบการทดสอบได้ดี มีแบบแผนการเรียนรู้ ได้ข้อค้นพบ หรือคำตอบที่ถกเถียงกันเป็นอย่างดี มีวิธีนำเสนอที่น่าสนใจ กล้าเสี่ยงที่จะศึกษา รู้จักร่วมมือ และช่วยเหลืองานกลุ่ม รู้จังหวะที่จะแข่งขัน มีความอดทนในการค้นหา และมีวินัยในตนเอง

3. ขั้นตอนการสืบสอบ มีความแตกต่างกันไปตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ครูต้องการให้ผู้เรียนบรรลุ โดยทั่วไปมีขั้นตอนหลัก 5 ขั้นตอน ดังนี้

3.1 ระบุปัญหา และทำปัญหาให้กระจ่างชัดเจน ปัญหาที่เหมาะสมจะทำการสืบสอบควรเป็นปัญหาที่ผู้เรียนสนใจใคร่รู้ หรือเป็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน ครูช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจปัญหา และมโนทัศน์ที่ซ่อนอยู่ในปัญหา

3.2 ตั้งสมมติฐาน ครูกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดคำตอบของปัญหา หลังจากได้สมมติฐานมาจำนวนหนึ่ง ให้ผู้เรียนประเมินผลเสียไว้เฉพาะสมมติฐานที่จะทำการค้นคว้า

3.3 รวบรวมข้อมูล จากแหล่งข้อมูลที่สมมติฐานให้แนวทางไว้ ครูพิจารณาว่าจะให้ผู้เรียนทำเป็นกลุ่ม ทั้งชั้น หรือรายบุคคล

3.4 วิเคราะห์และตีความข้อมูล เพื่อทดสอบสมมติฐาน ครูดูแลให้ตีความตามข้อมูล ไม่ใช่ตามสมมติฐาน

3.5 ลงข้อสรุป ว่ายอมรับหรือปฏิเสธสมมติฐาน หรือเปลี่ยนสมมติฐาน ตามการตีความข้อมูล

การสอนแบบสืบสอบใช้สอนได้ทั้งเนื้อหา และกระบวนการในเวลาเดียวกัน จุดประสงค์ของบทเรียนเป็นตัวกำหนดว่าในการสอนครั้งนั้น ครูจะเน้นเนื้อหา หรือกระบวนการ ผู้เรียนได้เรียนรู้ (เนื้อหา) และรับประสบการณ์ (กระบวนการ) ขณะทำการสืบค้น และตรวจสอบ เป็นการเรียนรู้ที่มีความตื่นตัว

4. ทักษะที่ใช้ในการสืบสอบ ในการเรียนรู้โดยการสืบสอบ ผู้เรียนใช้ทักษะพื้นฐาน 13 อย่าง ดังนี้

- 4.1 การสังเกต (observing)
- 4.2 การจำแนกประเภท (classifying)
- 4.3 การใช้จำนวน (using numbers)
- 4.4 การวัด (measuring)
- 4.5 การหาความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่กับเวลา (using space-time relationships)
- 4.6 การพยากรณ์ (predicting)
- 4.7 การสรุปอ้างอิง (inferring)
- 4.8 การให้คำจำกัดความ ปฏิบัติการ (defining operationally)
- 4.9 การตั้งสมมติฐาน (formulating hypotheses)
- 4.10 การตีความข้อมูล (interpreting data)
- 4.11 การควบคุมตัวแปร (controlling variables)
- 4.12 การทดลอง (experimenting)
- 4.13 การสื่อความหมาย (communicating)

5. ประเภทของการสอนแบบสืบสอบ การสอนสืบสอบเป็นเทคนิคเก่าแก่ที่ Socrates, Aristotle และ Plato ใช้ในการสอน โดยการตั้งคำถามจนค้นพบความรู้ใหม่ การสอนแบบสืบสอบ ที่นิยมใช้กันแบ่งได้ 3 ประเภท ได้แก่

5.1 การสอนสืบสอบโดยครูเป็นผู้ชี้แนะ (guided inquiry) การสอนประเภทนี้ ครูมีบทบาทมาก ควบคุมให้ผู้เรียนเดินไปตามทางที่ครูวางแผน ครูเป็นผู้เริ่มปัญหา ให้ข้อมูล และใช้คำถาม เพื่อให้ผู้เรียนคิดแบบอุปนัยจนได้คำตอบ ซึ่งเป็นคำตอบที่ครูมีอยู่ในใจแล้ว การสอนแบบนี้ ครูต้องมีทักษะการใช้คำถาม คำถามต้องมีหลายระดับ และหลายลักษณะ

5.2 การสอนสืบสอบแบบเปิด (open inquiry) การสอนประเภทนี้ ผู้เรียนมีบทบาท เป็นผู้ริเริ่ม ผู้คิด มีความรับผิดชอบในการเรียนของตน พึ่งพาครูน้อยลง กระบวนการสืบสอบเหมือนกับ guided inquiry เน้นการคิดแบบอุปนัย ครูเริ่มบทเรียนด้วยปัญหา และช่วยผู้เรียนตั้งสมมติฐาน เก็บรวบรวมข้อมูล ตั้งคำถาม หาคำตอบเอง และลงข้อสรุป

5.3 การสอนสืบสอบเป็นรายบุคคล (individualized inquiry investigation) การสอนประเภทนี้คล้ายกับการสอนสืบสอบแบบเปิด เพราะให้อิสระกับผู้เรียนในการเลือกปัญหาที่ตนสนใจมาทำการสืบสอบ ผู้เรียนจะทำสัญญากับครูอย่างเป็นทางการหรือไม่เป็นทางการเป็นคำพูด หรือข้อเขียนขึ้นอยู่กับการตกลงระหว่างครูและผู้เรียน ในสัญญาจะกล่าวถึงเวลาที่ผู้เรียนต้องการใช้ในการศึกษาเรื่องนั้น การสอบจะแยกสอบจากปกติหรือไม่ รูปแบบการนำเสนอ วิธีการประเมินผล หลังการทำสัญญา ผู้เรียนต้องส่งโครงการทำงานเป็นลายลักษณ์อักษร ครูช่วยแนะนำการสืบค้นแต่ไม่ตัดสินใจให้ บทบาทของครูคือการสนับสนุน ส่งเสริม ให้กำลังใจ และช่วยเหลือเท่าที่จำเป็น ผู้เรียนดำเนินการโดยลำพัง รับผิดชอบงานที่เขาสนใจศึกษา ภายใต้การตกลงระหว่างผู้เรียนและครู

6. รูปแบบการสอนกระบวนการสืบสอบเพื่อพัฒนาทักษะการสืบสอบในการหาความรู้ พัฒนาโดย Joyce และ Weil (1996) มีแนวคิดสำคัญ คือ ใช้ปัญหาที่ท้าทายความอยากรู้อยากเห็น ทำให้ผู้เรียนต้องการแสวงหาคำตอบ มีขั้นตอน ดังนี้

6.1 ขั้นเตรียมการ เลือกเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนเรียนรู้ แล้วสร้างประเด็นปัญหาที่ชวนสงสัยใคร่รู้ จากนั้นเลือกวิธีหรือสื่อที่น่าสนใจเพื่อนำเสนอปัญหา

6.2 ขั้นนำเสนอปัญหาให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น โดยครูใช้คำถาม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความคิดขัดแย้ง หรือขยายความคิดเห็นให้หลากหลาย

6.3 ขั้นวางแผนแสวงหาความรู้ ให้ผู้เรียนที่คิดคล้ายกันอยู่กลุ่มเดียวกัน แล้วให้แต่ละกลุ่มวางแผนหาความรู้ตามประเด็น ต่อไปนี้

6.3.1 การตั้งสมมติฐาน

6.3.2 การรวบรวมข้อมูล - ประเภท วิธีการ แหล่งความรู้

6.3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

6.3.4 การสรุปผล

6.3.5 การแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบของสมาชิกในกลุ่ม

6.3.6 ระยะเวลา

โดยครูทำหน้าที่ให้คำแนะนำ คำปรึกษา ในเรื่องการทำงานกลุ่ม การวางแผน และวิธีแสวงหาความรู้

6.4 ขั้นดำเนินการตามแผน ขณะที่ผู้เรียนทำกิจกรรมตามแผน ครูควรดูแลให้ความสนใจ

6.5 ขั้นวิเคราะห์ข้อมูล สรุปผล นำเสนอ และอภิปรายผล ครูให้คำแนะนำการวิเคราะห์ข้อมูล และสรุปผล แต่ละกลุ่มเสนอผลงาน และกระบวนการเรียนรู้ที่ได้เรียนรู้ แล้วอภิปรายร่วมกัน

6.6 หากมีประเด็นที่ยังติดใจสงสัย ผู้เรียนสามารถกำหนดปัญหา แล้วใช้กระบวนการเรียนรู้เดียวกันแสวงหาความรู้ต่อไป

ศิริพร ชีปนวัฒนา, ศศิธร อินต๋วน, และอรรถัย อินตา (2558, น. 78-79) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบสืบสวนสอบสวน คือ กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาด้วยวิธีการฝึกให้ผู้เรียนรู้จักศึกษาค้นคว้าหาความรู้ โดยผู้สอนตั้งคำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการทางความคิดหาเหตุผลจนค้นพบความรู้หรือแนวทางในการแก้ปัญหาที่ถูกต้องด้วยตนเองสรุปเป็นหลักการ กฎเกณฑ์หรือวิธีการในการแก้ปัญหาและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ประโยชน์ในการควบคุม ปรับปรุง เปลี่ยนแปลงหรือสร้างสรรค์สิ่งแวดล้อมในสภาพการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างกว้างขวาง โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนแบบสืบสวนสอบสวน 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นให้สังเกตกับแนวหน้า คือ ขั้นของการให้สังเกตกับแนวหน้า (Concept) ซึ่งได้แก่การเตรียมความพร้อมทางการเรียนให้กับผู้เรียน โดยการดึงเอาความรู้และประสบการณ์เดิมของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่จะสอนให้มาสัมพันธ์กัน รวมทั้งการปูพื้นฐานความรู้ใหม่ที่เป็นสำหรับการเรียนรู้ เนื้อหาสาระใหม่กับผู้เรียน และเป็นการจูงใจให้พร้อมที่จะเรียน

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นสังเกตสถานการณ์ คือ ขั้นของการสังเกตการณ์ที่เป็นปัญหา ในขั้นนี้จะสร้างสถานการณ์ที่เป็นปัญหาค้น เพื่อให้ผู้เรียนได้สังเกตและวิเคราะห์องค์ประกอบและธรรมชาติของปัญหาอย่างละเอียด การเรียนรู้ที่สำคัญในขั้นนี้คือการเรียนรู้สังเกต ลักษณะร่วมของสถานการณ์ (ความหมายสรุปรวม) ขององค์ประกอบต่าง ๆ ในสถานการณ์ที่เป็นปัญหา

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นอธิบายปัญหา คือ ขั้นของการอธิบายข้อข้องใจ โดยอาศัยความสามารถในการหาเหตุผลมาอธิบายถึงสาเหตุของปัญหา ส่วนมากการอธิบายมักจะอยู่ในรูปของความสัมพันธ์ระหว่างเหตุกับผลแบบฟังก์ชัน ขั้นนี้เป็นจุดเริ่มต้นของความสามารถในการสร้างทฤษฎีขึ้นมาสำหรับอธิบายปรากฏการณ์ต่าง ๆ การเรียนรู้ที่สำคัญในขั้นนี้คือ การเรียนรู้หลักว่าเมื่อผลปรากฏออกมาในรูปของปัญหาอย่างนี้ อะไรควรจะเป็นเหตุหรือสาเหตุของการเกิดผลอันนั้น

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นทำนายผล คือ ขั้นของการทำนายผลเมื่อเราแปรเหตุเป็นขั้นของการตั้งสมมติฐาน เพื่อจะทดสอบว่าคำอธิบายในขั้นที่ 3 นั้น ถูกต้องมากน้อยเพียงใด นอกจากนั้นยังเป็นการคาดคะเนผลของสาเหตุต่าง ๆ ทั้งนี้เพื่อฝึกให้ผู้เรียนคิด “อย่างรอบคอบแบบ คิดหน้าคิดหลัง” เสียก่อนแล้วจึงลงมือปฏิบัติ การเรียนรู้ที่สำคัญในขั้นนี้ คือการเรียนรู้วิธีแก้ปัญหาโดยนำหลักการที่เรียนรู้ในขั้นอธิบายปัญหามาใช้

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นควบคุม คือ ขั้นของการควบคุมและสร้างสรรค์สิ่งแวดล้อมภายนอกและสิ่งแวดล้อมภายใน เป็นขั้นที่นำผลของการแก้ปัญหามาปฏิบัติใช้ในชีวิตจริง เพื่อให้เกิดการควบคุมสิ่งแวดล้อมภายใน (จิตใจ) ขั้นนี้ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ฉะนั้นการเรียนรู้ที่สำคัญในขั้นนี้ คือ การเรียนรู้วิธีสร้างสรรค์

สุคนธ์ สิ้นพารนนท์ (2558, น. 47 – 50) กล่าวว่า วิธีสอนแบบวัฏจักรการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Cycle: 5 Es) เป็นรูปแบบการสอนที่เน้นการศึกษากลุ่ม BSCS (Biological Science Curriculum Society) ได้นำเสนอเพื่อให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ใหม่ โดยเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนรู้เข้ากับประสบการณ์หรือความรู้เดิม ให้เป็นองค์ความรู้หรือแนวคิดของผู้เรียนเอง ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้จึงสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการแก้ปัญหาโดยเน้นการปฏิบัติจริง มีการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างกัน เสริมสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการขั้นตอนอย่างเป็นวัฏจักร ซึ่งสาระสำคัญ ดังนี้

1. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ นักการศึกษากลุ่ม BSCS (Biological Science Curriculum Society) ได้เสนอกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ เรียกว่า Inquiry Cycle หรือ 5Es มีขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การสร้างความสนใจ (Engage) จุดประสงค์สำคัญในขั้นนี้ ต้องการให้ผู้เรียนสนใจใคร่รู้ในเรื่องที่เรียน มีลักษณะเป็นการนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อให้ผู้เรียนอยากรู้อยากเห็นในหัวข้อที่จะศึกษา ผู้สอนควรเชื่อมโยงประสบการณ์การเรียนรู้เดิมกับปัจจุบัน โดยจัดกิจกรรมหรือสร้างสถานการณ์กระตุ้น ยั่วเย้า หรือท้าทาย ทำให้ผู้เรียนสนใจ สงสัย ใคร่รู้ อยากรู้ ชัดแย้ง หรือเกิดปัญหา และทำให้ผู้เรียนต้องการศึกษา ค้นคว้า ทดลอง หรือแก้ปัญหาด้วยตนเอง บทบาทสำคัญของผู้สอนคือต้องรู้จักการตั้งคำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนคิด

ขั้นที่ 2 การสำรวจและค้นหา (Explore) ขั้นตอนนี้เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงร่วมกันสร้างและพัฒนาความคิดรวบยอด กระบวนการและทักษะ กิจกรรมในขั้นนี้ผู้เรียนต้องสืบเสาะหาความรู้ ค้นหาสิ่งที่ผู้เรียนต้องการเรียนรู้ รวบรวมข้อมูล ทดสอบแนวความคิด บันทึกความคิด ทำการทดลองด้วยตนเอง

หลังจากผู้เรียนแต่ละคนได้อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับความคิดรวบยอด กระบวนการ และทักษะในระหว่างที่ผู้เรียนทำกิจกรรมสำรวจและค้นหานั้น ผู้เรียนจะมีโอกาสได้ตรวจสอบหรือเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความคิดรวบยอดของผู้เรียน ที่ยังไม่ถูกต้อง ไม่สมบูรณ์ โดยให้ผู้เรียนอธิบายและยกตัวอย่างเกี่ยวกับความคิดเห็นของผู้เรียน

ผู้สอนจะมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันในการสำรวจ ตรวจสอบ สังเกตและฟังการโต้ตอบระหว่างผู้เรียน ชักถามเพื่อนำไปสู่การสำรวจตรวจสอบทำหน้าที่ให้คำปรึกษาแก่นักเรียน

ในขั้นนี้ผู้เรียนจะต้องรู้จักคิดอย่างอิสระแต่อยู่ในขอบเขตของกิจกรรม มีการตรวจสอบ คัดค้านและตั้งสมมติฐานใหม่ พยายามหาทางเลือกในการแก้ปัญหา และอภิปรายทางเลือกเหล่านั้นกับคนอื่น มีการบันทึกการสังเกตและให้ข้อคิดเห็น แล้วลงมือสรุป

ขั้นที่ 3 การอธิบาย (Explain) ในขั้นนี้ผู้เรียนจะนำความรู้ที่รวบรวมจากขั้นที่ 2 มาอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ผู้เรียนพัฒนาความสามารถในการอธิบายด้วยตนเอง โดยผู้เรียนจะต้องรู้จักฟังคำอธิบายของคนอื่นอย่างคิดวิเคราะห์ มีการซักถามกันจนในที่สุดผู้เรียนได้ข้อสรุปร่วมกันในการเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนรู้ ได้พัฒนาความรู้ความเข้าใจในการคิดรวบยอดให้ชัดเจน เชื่อมโยงประสบการณ์ ความรู้เดิม และสิ่งที่เรียนรู้เข้าด้วยกัน

บทบาทของผู้สอนจะชี้แนะเกี่ยวกับการสรุปและการอธิบายรายละเอียดในช่วงเวลาที่เหมาะสม ให้ผู้เรียนใช้ประสบการณ์เดิมของตนเป็นพื้นฐานในการอธิบายความคิดรวบยอดหรือแนวคิด

ขั้นที่ 4 การขยายความรู้ (Elaborate) ขั้นตอนนี้เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้ขยายความรู้ความเข้าใจ ในความคิดรวบยอดให้กว้างขวางและลึกซึ้งยิ่งขึ้น เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะและปฏิบัติตามที่ผู้เรียนต้องการหรือนำสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ หรือขยายความรู้ หรือทักษะในสถานการณ์ใหม่ ในกรณีที่ผู้เรียนยังสับสนหรือยังไม่เข้าใจ หรืออาจเข้าใจเฉพาะข้อสรุปที่ได้จากการสำรวจและค้นหาเท่านั้น ผู้สอนจะมีบทบาทในการให้ประสบการณ์ใหม่ ให้ผู้เรียนได้พัฒนาความเข้าใจรวบยอดให้กว้างขวางและลึกซึ้งยิ่งขึ้น

บทบาทสำคัญของผู้สอนอีกประการหนึ่งคือชี้แนะให้ผู้เรียนได้นำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน จะทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอด กระบวนการ และทักษะเพิ่มขึ้น

ขั้นที่ 5 การประเมินผล (Evaluate) ในขั้นตอนนี้ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนตรวจสอบแนวคิด ที่ได้เรียนรู้มาแล้วว่าถูกต้องและได้รับการยอมรับเพียงใด ให้ผู้เรียนได้แสดงออกเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ ให้เสริมสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและกลุ่มเพื่อน ผู้สอนมีบทบาทสำคัญ คือ คอยกระตุ้นหรือส่งเสริมให้ผู้เรียนประเมินความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถของตนเอง ผู้สอนยังมีส่วนสำคัญในการประเมินความรู้ ความเข้าใจ และพัฒนาทักษะของผู้เรียนรู้ ผู้สอนอาจจะถามผู้เรียนเป็นคำถามปลายเปิด เช่น “ทำไมนักเรียนจึงคิดเช่นนั้น” มีหลักฐานอะไร นักเรียนเรียนรู้อะไรเกี่ยวกับสิ่งนั้น และจะอธิบายสิ่งนั้นอย่างไร

ในขั้นนี้ผู้เรียนจะตอบคำถามปลายเปิดโดยใช้การสังเกต หลักฐาน และคำอธิบายที่ยอมรับมาแล้วแสดงออกถึงความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับความคิดรวบยอดหรือทักษะ ประเมินความก้าวหน้าด้วยตนเอง

การประเมินผลอาจอยู่ในรูปแบบการเขียนรายงาน การตอบคำถาม การแสดงสาธิต ทักษะ และขั้นตอนการทดลอง หรืออาจนำเสนอโครงการที่ทำเสร็จสมบูรณ์แล้วก็ได้

2. ประโยชน์ของวิธีสอนแบบวัฏจักรการสืบเสาะหาความรู้

2.1 ผู้เรียนได้ประสบการณ์ตรงจากการเรียนรู้ มีโอกาสได้ศึกษา สำรวจ ค้นหา รวบรวมข้อมูล บันทึก ทดสอบความคิด ทดลองปฏิบัติด้วยตนเอง และสร้างเป็นองค์ความรู้ใหม่ด้วยตนเอง

2.2 ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกันกับผู้อื่น รู้จักอภิปรายแสดงความเห็นระหว่างกัน รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างมีเหตุผล

2.3 ผู้เรียนรู้จักคิดแก้ปัญหา คิดตัดสินใจ คิดอย่างมีวิจารณญาณ สร้างสรรค์ความรู้ และทักษะ

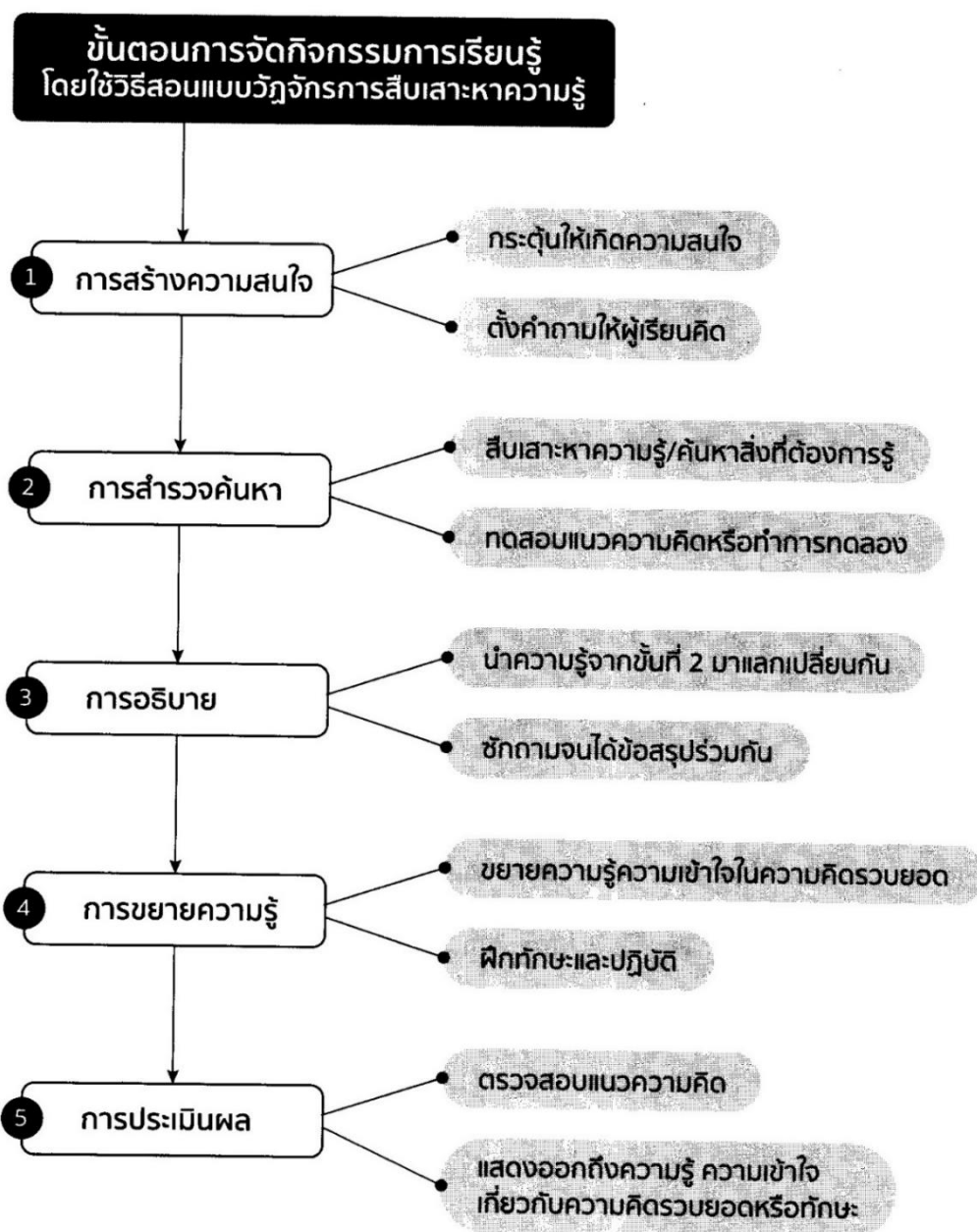
2.4 ผู้เรียนรู้จักประเมินการทำงานด้วยตนเอง และนำผลการประเมินไปปรับปรุงและพัฒนาให้ดีขึ้น

3. ข้อจำกัดของวิธีสอนแบบวัฏจักรการสืบเสาะหาความรู้

3.1 ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนนั้น ผู้สอนจะต้องรู้จักปรับเปลี่ยนบทบาทของตนไปตามขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละขั้น ซึ่งผู้สอนจะต้องมีการเตรียมการสอนเป็นอย่างดี

3.2 ผู้สอนจะต้องมีวิธีการกระตุ้นความสนใจหรือเร้าความสนใจของผู้เรียน ด้วยวิธีการที่เหมาะสม จึงจะสามารถทำให้ผู้เรียนสนใจใฝ่รู้ในเรื่องที่เรียน

3.3 ในกรณีที่ผู้เรียนยังสับสนไม่เข้าใจเรื่องที่ศึกษา หรือการพัฒนาความเข้าใจรวบยอด ผู้สอนจะต้องใช้เทคนิควิธีการที่เหมาะสมให้ผู้เรียนเกิดความกระจ่างชัด



ภาพ 1 แสดงขั้นตอนการจัดกิจกรรมโดยใช้วิธีสอนแบบวัฏจักรการสืบเสาะหาความรู้

ที่มา: สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ, 2562, น. 79

เฉลิม มลิลลา นิติเชตต์ปริชา (2559, น. 204-205) กล่าวว่า Inquiry method คือ เทคนิคการสอนที่ยึดวิธีการและแนวทางของกระบวนการสืบสวนสอบสวน (the inquiry process) มีหลักการสำคัญอยู่ที่การฝึกผู้เรียนให้รู้จักและมีทักษะในการใช้ความคิดอย่างมีระบบหรือมีวิจารณญาณ (critical thinking) ทำการสืบสวนสอบสวนหลักฐานและข้อเท็จจริงหรือปัญหาใด ๆ ที่ได้กำหนดขึ้น ในที่นี้หมายถึงการคิดค้นเสาะแสวงหาความจริง โดยการใช้ความคิดอย่างรอบคอบ เฉลียวฉลาดสามารถประกอบกับการใช้เหตุผล ทำการวิเคราะห์ วิจัย และประเมินค่า เพื่อให้ได้ข้อสรุปโดยการสังเคราะห์ข้อเท็จจริง (คือ ธรรมชาติของเหตุผล และความสัมพันธ์ระหว่างเหตุผลกับผล) เข้ากับแนวความคิดของผู้เรียน เกิดเป็นมโนทัศน์ (concepts) และหลักการ สิ่งที่เกิดขึ้นโดยการค้นพบ (discovery) นี้จะเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งสามารถจะนำไปใช้ในการแก้ปัญหาหรือใช้เป็นแนวทางการประกอบการสืบสวนสอบสวนสิ่งหรือหลักการที่ยุ่ยากและสลับซับซ้อนยิ่งขึ้นได้ด้วย โดย Model of Inquiry in History มีดังต่อไปนี้

1. นิยามคำถามหรือปัญหาเพื่อนำไปสู่การศึกษา (Define the question or problem to be studied)
2. ตั้งสมมติฐานหลักหรือคำถามสำคัญที่จะนำไปสู่การศึกษา (State hypothesis or questions to guide study)
3. รวบรวมและประเมินหลักฐานข้อมูล (Collect and evaluate sources of information)
4. วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลในหลักฐาน (Analyze and synthesize data in the sources)
5. ประมวลข้อค้นพบที่นำไปสู่การตอบคำถามและทดสอบสมมติฐาน (Organize findings to answer question and test hypotheses)
6. ตีความข้อค้นพบในความสัมพันธ์ของการพัฒนาทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง (Interpreted findings in relation to social, economic, and political developments)

วิภาพรรณ พินลา, และวิภาดา พินลา (2561, น. 113-114) กล่าวว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry process) เป็นกระบวนการที่ให้ผู้เรียนได้สืบเสาะหาสำรวจ ตรวจสอบ และค้นคว้าด้วยวิธีการต่าง ๆ กระตุ้นให้ผู้เรียนอยากรู้อยากเห็น พยายามหาคำตอบ ตลอดจนเป็นการพัฒนากระบวนการคิดระดับสูงให้แก่ผู้เรียน ฝึกให้สังเกต การถาม - ตอบ ซึ่งมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 การสร้างความสนใจ (Engagement) เป็นการนำเข้าสู่บทเรียนโดยนำเรื่องที่สนใจ อาจมาจากเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นอยู่ในช่วงเวลานั้น หรือเชื่อมโยงกับความรู้เดิมที่เรียนมาแล้ว เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนสร้างคำถาม เป็นแนวทางที่ใช้ในการสำรวจตรวจสอบอย่างหลากหลาย

ขั้นที่ 2 การสำรวจและค้นหา (Exploration) เมื่อทำความเข้าใจในประเด็นหรือคำถามที่สนใจ มีการกำหนดแนวทางการสำรวจตรวจสอบ ตั้งสมมติฐาน กำหนดทางเลือกที่เป็นไปได้ ลงมือปฏิบัติ เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล ข้อสนเทศ หรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ วิธีการตรวจสอบอาจทำได้หลายวิธี เช่น การทดลอง กิจกรรมภาคสนาม การศึกษาข้อมูลจากเอกสารต่าง ๆ ฯลฯ

ขั้นที่ 3 การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) เมื่อได้ข้อมูลเพียงพอ จึงนำข้อมูลที่ได้อามาวิเคราะห์ แปรผล สรุปผล นำเสนอผลที่ได้ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การบรรยายสรุป สร้างแบบจำลองหรือวาดรูป ตาราง ฯลฯ ผลที่ได้อยู่ในรูปแบบใดก็สามารถสร้างความรู้และช่วยให้เกิดความรู้ได้

ขั้นที่ 4 การขยายความรู้ (Elaboration) เป็นการนำความรู้ที่สร้างขึ้นไปเชื่อมโยงกับความรู้เดิม แนวคิดที่ได้สามารถเชื่อมโยงกับเรื่องต่าง ๆ หรือนำแบบจำลองหรือข้อสรุปที่ได้ไปใช้อธิบายสถานการณ์ หรือเหตุการณ์อื่น ๆ และทำให้เกิดความรู้กว้างขวางขึ้น

ขั้นที่ 5 การประเมิน (Evaluation) เป็นการประเมินการเรียนรู้ด้วยกระบวนการต่าง ๆ ว่าผู้เรียนมีความรู้ะไรบ้าง อย่างไร และมากน้อยเพียงใด จากนั้นนำไปสู่การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในเรื่องอื่น ๆ

พิชาติ แก้วพวง (2563, น. 180-182) กล่าวว่า การสอนแบบสืบสอบตามแนวคิดของลอรีน สวินนีย์ ตรงกับภาษาอังกฤษว่า “Inquiry” ซึ่งนักการศึกษาไทยได้เรียกชื่อต่างกันไป เช่น การสืบสวนสอบสวน การสืบเสาะหาความรู้ การสืบเสาะ เป็นต้น การเรียนการสอนแบบสืบสอบเริ่มขึ้นครั้งแรกในปี ค.ศ. 1957 ที่มลรัฐอิลลินอยส์ ประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งการเรียนการสอนแบบสืบสอบ หมายถึง การดำเนินการเรียนการสอนโดยผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากรู้ อยากเห็น เสาะแสวงหาความรู้โดยใช้คำถาม ค้นหาคำตอบหรือข้อสรุปด้วยตนเอง รวมทั้งเป็นการเรียนรู้โดยการแก้ปัญหาจากกิจกรรมที่จัดขึ้น และใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ในการจัดกิจกรรม โดยผู้สอนช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ ให้แก่ผู้เรียน

Lorine Sweeney (2013) เป็นอาจารย์จากมหาวิทยาลัยอัลเบอร์ตา (University of Alberta) ได้ศึกษาถึงการนำการเรียนการสอนแบบสืบสอบไปใช้ในวิชาสังคมศึกษาให้ประสบความสำเร็จ โดยนำเสนอระยะของการสืบสอบ (phases of inquiry) ซึ่งประกอบด้วย 6 ขั้น คือ ขั้นการวางแผน ขั้นการเข้าถึงข้อมูล ขั้นการประมวลผล ขั้นการสร้างสรรค์ ขั้นการแลกเปลี่ยน ขั้นการประเมิน ทั้งนี้ ลอรีน สวินนีย์ ได้ให้ตัวอย่างของเคล็ดลับการสอนแบบสืบสอบ (inquiry teaching tip) และการเรียนรู้สำคัญ (key learning) สำหรับครูสังคมศึกษาไว้ ดังนี้

ตาราง 2 เคล็ดลับการสอนแบบสืบสอบตามแนวคิดของลอรีน สวินนีย์

ขั้นของการสืบสอบ	เคล็ดลับการสอนแบบสืบสอบ	การเรียนรู้สำคัญ
1. ขั้นการวางแผน (Planning)	ช่วยให้ผู้เรียนเตรียมวางแผน อาจใช้ การระดมสมองเพื่อระบุแหล่งที่มา ที่จำเป็นและช่วยกำหนดคำสำคัญ ที่ใช้ในการค้นหาข้อมูล	ผู้เรียนควรกำหนดบทบาทหน้าที่ของ ตนเอง นักเรียนแสวงหาความเข้าใจ ผ่านการตั้งคำถาม
2. ขั้นการเข้าถึงข้อมูล (Retrieving)	สอนผู้เรียนให้รู้จักประเมินเว็บไซต์ พิจารณาถึงลิขสิทธิ์ ความเที่ยงตรง ความถูกต้อง และความเชี่ยวชาญ ของผู้รู้	ประเมินทุกขั้นตอนขณะดำเนินการ และให้เวลาแก่ผู้เรียนที่จะสะท้อน ความคิดเห็นในแต่ละขั้นตอน
3. ขั้นการประมวลผล (Processing)	สอนทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ	ความรู้คือสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ ไม่ใช่จากผลงานเดิม และผู้เรียน สร้างความเข้าใจโดยผ่านการเรียนรู้ แบบสืบสอบ
4. ขั้นการสร้างสรรค์ (Creating)	ให้โอกาสในการดำเนินการสร้าง โครงร่าง และปรับปรุงแก้ไขหลังจาก การได้รับข้อมูลจากบุคคลอื่น	อย่าเสียเวลามากเกินไป ใช้เทคโนโลยีเข้าช่วยเสริม
5. ขั้นการแลกเปลี่ยน (Sharing)	ให้โอกาสแก่ผู้ฟังร่วมแสดง ความคิดเห็นจากการนำเสนอ	ให้ผู้เรียนมีโอกาสนำเสนอ โดยการเขียนเกี่ยวกับเหตุผลของ วิธีการที่เขาเลือกใช้ในการสืบสอบ
6. ขั้นการประเมิน (Evaluating)	กำหนดเกณฑ์การประเมินและ ผลลัพธ์ขั้นสุดท้าย	ผู้เรียนสามารถประเมินการสืบสอบ ของแต่ละขั้นตอนด้วยตนเอง

พิชาติ แก้วพวง (2563, น. 182-183) กล่าวว่า นักการศึกษากลุ่มหนึ่งที่มีชื่อว่า BSCS (Biological Science Curriculum Study) ได้นำวิธีการสอนแบบสืบสอบ (inquiry method) มาใช้ในการพัฒนาหลักสูตรวิชาวิทยาศาสตร์ โดยเสนอขั้นตอนในการเรียนการสอนเป็น 5 ขั้นตอน เรียกว่า วงจรการสืบสอบ (inquiry cycle) หรือ 5Es สำหรับขั้นตอนหลักในการจัดกิจกรรมตามวงจรการสืบสอบแบบ 5Es มีดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างความสนใจ (Engagement) เป็นการนำเข้าสู่บทเรียนหรือเรื่องที่สนใจ ซึ่งเกิดขึ้นจากความสงสัย หรืออาจเริ่มจากความสนใจของตัวนักเรียนเองหรือเกิดจากการอภิปรายกลุ่ม เรื่องที่น่าสนใจอาจมาจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอยู่ในช่วงเวลานั้น หรือเป็นเรื่องที่เชื่อมโยงกับ

ความรู้เดิมที่เพิ่งเรียนรู้มาแล้ว เป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนสร้างคำถาม กำหนดประเด็นที่ศึกษา ในกรณีที่ไม่มีความสนใจที่นำเสนอ ครูอาจให้ศึกษาจากสื่อต่าง ๆ หรือเป็นผู้กระตุ้นด้วยการเสนอด้วยประเด็นขึ้นมาก่อน แต่ไม่ควรบังคับให้นักเรียนยอมรับประเด็นหรือคำถามที่ครูกำลังสนใจเป็นเรื่องที่จะใช้ศึกษา เมื่อมีคำถามที่น่าสนใจและนักเรียนส่วนใหญ่ยอมรับให้เป็นประเด็นที่ต้องการศึกษา จึงร่วมกันกำหนดขอบเขตและแจกแจงรายละเอียดของเรื่องที่จะศึกษาให้มีความชัดเจนมากขึ้น อาจรวมทั้งการรับรู้ประสบการณ์เดิม หรือความรู้จากแหล่งต่าง ๆ ที่จะช่วยให้นำไปสู่ความเข้าใจเรื่องหรือประเด็นที่จะศึกษามากขึ้น และมีแนวทางที่ใช้ในการสำรวจตรวจสอบอย่างหลากหลาย

ขั้นที่ 2 ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration) เมื่อทำความเข้าใจในประเด็นหรือคำถามที่สนใจจะศึกษาอย่างถ่องแท้แล้ว ก็มีการวางแผนกำหนดแนวทางสำหรับการตรวจสอบ ตั้งสมมติฐาน กำหนดทางเลือกที่เป็นไปได้ ลงมือปฏิบัติเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล สารสนเทศ หรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ วิธีการตรวจสอบอาจทำได้หลายวิธี เช่น ทำการทดลอง ทำกิจกรรมภาคสนาม การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อช่วยสร้างสถานการณ์จำลอง (simulation) การศึกษาหาข้อมูลจากเอกสารอ้างอิงหรือจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลอย่างเพียงพอที่จะใช้ในขั้นต่อไป

ขั้นที่ 3 ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) เมื่อได้ข้อมูลอย่างเพียงพอจากการสำรวจตรวจสอบแล้ว จึงนำข้อมูลข้อสนเทศที่ได้วิเคราะห์ แปลผล สรุปผล และนำเสนอผลที่ได้ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น บรรยายสรุป สร้างแบบจำลองทางคณิตศาสตร์ หรือรูปวาด สร้างตาราง ฯลฯ การค้นพบในขั้นนี้อาจเป็นได้หลายทาง เช่น สนับสนุนสมมติฐานที่ตั้งไว้ ได้แย้งกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ หรือไม่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่ได้กำหนดไว้ แต่ผลที่ได้จะอยู่ในรูปใดก็สามารถสร้างความรู้และช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้

ขั้นที่ 4 ขั้นขยายความรู้ (Elaboration) เป็นการนำความรู้ที่สร้างขึ้นไปเชื่อมโยงกับความรู้เดิมหรือความคิดที่ได้ค้นคว้าเพิ่มเติมหรือนำแบบจำลองหรือข้อสรุปที่ได้ไปใช้อธิบายสถานการณ์หรือเหตุการณ์อื่น ๆ ถ้าใช้อธิบายเรื่องต่าง ๆ ได้มากก็แสดงว่าข้อจำกัดน้อย ซึ่งอาจช่วยให้เชื่อมโยงกับเรื่องต่าง ๆ และทำให้เกิดความรู้กว้างขวางขึ้น

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมิน (Evaluation) เป็นการประเมินการเรียนรู้ด้วยกระบวนการต่าง ๆ ว่านักเรียนมีความรู้อะไรบ้าง อย่างไร และมากน้อยเพียงใด จากขั้นนี้จะนำไปสู่การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในเรื่องอื่น ๆ การนำความรู้หรือแบบจำลองไปใช้อธิบายหรือประยุกต์ใช้กับเหตุการณ์หรือเรื่องอื่น ๆ จะนำไปสู่ข้อโต้แย้งหรือข้อจำกัดซึ่งจะก่อให้เกิดประเด็นหรือคำถาม หรือปัญหาที่จะต้องสำรวจตรวจสอบต่อไป ทำให้เกิดเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องกันไปเรื่อย ๆ จึงเรียกว่า inquiry cycle กระบวนการสืบเสาะหาความรู้จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ทั้งเนื้อหาหลักและหลักการ ทฤษฎี ตลอดจนลงมือปฏิบัติ เพื่อให้ได้ความรู้ซึ่งจะเป็นพื้นฐานในการเรียนต่อไป

จากแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบเสาะดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบเสาะเป็นการดำเนินการเรียนการสอน โดยผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากรู้อยากเห็น เสาะแสวงหาความรู้โดยใช้คำถาม ค้นหาคำตอบหรือข้อสรุปด้วยตนเอง ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนที่สำคัญ ได้แก่ ขั้นสร้างความสนใจ (Engagement) ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration) ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) ขั้นขยายความรู้ (Elaboration) และขั้นประเมิน (Evaluation) ซึ่งสิ่งสำคัญที่เป็นตัวบ่งชี้ให้เห็นถึงกระบวนการสืบเสาะ คือ การสังเกต การสร้างความสนใจ กำหนดปัญหา ประเด็นคำถาม ศึกษาค้นคว้าคำตอบด้วยตนเอง อธิบาย ทำนายหรือคาดคะเน ขยายความรู้ และนำไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ ซึ่งสามารถนำขั้นตอนดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการสืบเสาะหาความรู้ในวิชาสังคมศึกษา โดยเฉพาะสาระประวัติศาสตร์ได้เป็นอย่างดี

6. เกมมิฟิเคชันกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าจากหนังสือและเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยแบ่งออกออกเป็น 5 ประเด็น ได้แก่ ความหมายของเกมมิฟิเคชัน หลักการของเกมมิฟิเคชัน องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการเรียนรู้ และประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน โดยแต่ละประเด็นมีสาระสำคัญ ดังนี้

ความหมายของเกมมิฟิเคชัน

เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นคำศัพท์ที่เริ่มใช้โดย Nick Pelling ในอุตสาหกรรมดิจิทัลมีเดียช่วงปี พ.ศ. 2551 และเริ่มนำมาใช้อย่างแพร่หลายมากขึ้นในช่วงปี พ.ศ. 2553 แนวคิดหลักในขณะนั้นคือการออกแบบกระบวนการที่ส่งผลให้ผู้ใช้งานได้รับความสนุกสนาน จากที่มาดังกล่าวจึงมีนักวิชาการให้ความหมายของคำว่าเกมมิฟิเคชันไว้ ดังนี้

Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke (2011) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีการระบุความหมายไว้ว่าเป็นการนำรูปแบบและแนวคิดของการเล่นเกมมาใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม เพื่อสร้างความน่าสนใจและกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมจากผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย

Lee, & Hammer (2011) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันว่า เป็นแนวคิดของการนำ ความสนุกสนาน องค์ประกอบ และหลักการคิดของเกมมาใช้ในระบบ เช่น ระบบการให้คะแนน การให้รางวัล การจัดตำแหน่ง ลำดับคะแนน

Sebasstain, Dan, Rilla, & Lennart (2011) ให้ความหมาย เกมมิฟิเคชันไว้ว่า การนำ รูปแบบและแนวคิดของการเล่นเกมมาใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม เพื่อสร้างความสนใจและกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมจากผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย

Wang (2011) ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันไว้ว่า เป็นชุดของหลักการกระบวนการ และระบบงาน ซึ่งออกแบบขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจูงใจและกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมเฉพาะ บุคคลกลุ่มบุคคลและชุมชน เพื่อขับเคลื่อนให้เกิดพฤติกรรม อันจะก่อให้เกิดผลลัพธ์ตามที่ต้องการ

Kapp (2012) ให้ความหมาย เกมมิฟิเคชันไว้ว่า การนำเอากลไกของเกมมาสร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้เพื่อสร้างแรงจูงใจและความตื่นตัวในการเรียนรู้ ทำให้เกิดสภาพแวดล้อม การเรียนรู้ที่ดี มีกระบวนการที่ง่ายต่อการเข้าใจในสิ่งที่ซับซ้อน โดยใช้เหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน มาจัดเป็นกิจกรรมในลักษณะของเกม

ธีรเกียรติ เกิดเจริญ (2556) กล่าวว่า แนวคิดเกมมิฟิเคชันเป็นการนำแนวทาง ในการออกแบบเกม ได้แก่ การใช้องค์ประกอบของเกม (Game element) การออกแบบเกม (Game design techniques) และองค์ประกอบในบริบทที่ไม่ใช่เกม (Non-game context) มาใช้อย่างเหมาะสม เช่น ในธุรกิจ ในการจัดการเรียนการสอน โดยมีองค์ประกอบสำคัญ คือ ความสนุก (Entertain) ไม่ซับซ้อน (Simplify) ความท้าทาย (Challenge) การแสดงผลทันที (Real-time) การมีปฏิสัมพันธ์กับสังคม (Social) และการให้รางวัล (Real Rewards) และองค์ประกอบที่พบได้ในเกม อาทิ การเก็บแต้มสะสม ระดับเลเวล ค่าประสบการณ์ภารกิจเงื่อนไขต่าง ๆ นำมาออกแบบกิจกรรม ร่วมกันเพื่อเพิ่มระดับและเงื่อนไขการรับรางวัล ซึ่งช่วยส่งเสริมให้ผู้เล่นให้เกิดความรู้สึกอยากทำให้ บรรลุเป้าหมายและมีความสุขที่ได้ทำมากขึ้น

Brian (2014) ให้ความหมาย เกมมิฟิเคชันไว้ว่า เป็นการนำกลไกของเกมมาประยุกต์ใช้ ในกิจกรรมอื่น เพื่อใช้กระตุ้นผู้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมนั้น เช่น การกระตุ้นให้ผู้อยากมีส่วนร่วม ในการแก้ปัญหา การแสดงความคิดเห็น

Christopher (2014) ให้ความหมาย เกมมิฟิเคชันไว้ว่า เทคนิคการใช้รูปแบบของเกม โดยไม่ใช่ตัวเกมเพื่อช่วยกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน เพื่อให้มีส่วนร่วม ในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน ด้วยกลไกของเกมในการดำเนินการอย่างไม่ซับซ้อน อันจะทำให้ ผู้เรียนเกิดพฤติกรรม ตรวจสอบ ปรับปรุงและหาวิธีแก้ไขปัญหา

Hee Jung Park, & Jae Hwan Bae (2557) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชัน ไม่จำเป็นต้องเป็น การเล่นเกมจริง ๆ แต่เป็นการนำเอาเทคนิคการจูงใจของเกม เข้ามาประยุกต์ในกิจกรรม เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งกลยุทธ์หลักในการจูงใจของการเล่นเกม คือ การให้รางวัลแก่ผู้เล่น ที่ทำภารกิจสำเร็จ โดยรางวัลประกอบด้วย คะแนน (Points) สัญลักษณ์สำเร็จ (Achievements badges) และระดับความสามารถ (Levels) ส่วนประกอบที่สำคัญของแนวคิดเกมมิฟิเคชัน คือ การแข่งขัน ผู้เล่นทุกคนจะพยายามทำให้ตนเองได้รับรางวัลเพื่อการเป็นผู้ชนะ

ภาสกร ไหลสกุล (2557) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันไว้ว่า เป็นการประยุกต์ใช้เทคนิคการออกแบบของเกมมาใช้กับกิจกรรมที่ไม่ใช่เกม เพื่อสร้างประสบการณ์เหมือนการเล่นเกม โดยมีวัตถุประสงค์ขับเคลื่อนพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายให้เป็นไปตามที่ต้องการ

จุฑามาศ มีสุข (2558) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันไว้ว่า การนำรูปแบบคุณลักษณะที่ทำให้เกม มีความสนุกดึงดูดใจ และน่าสนใจมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมทั่วไปในชีวิตจริง เพื่อกระตุ้นและจูงใจให้บุคคลหรือกลุ่มบุคคลเกิดพฤติกรรมอันจะนำมาซึ่งความสำเร็จของการทำงาน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

พิชญะ โชคพล (2558) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันไว้ว่า เป็นการนำแนวคิดและหลักการของเกมมาประยุกต์ใช้ในการสร้างระบบการจัดการเรียนการสอน เพื่อสร้างแรงจูงใจและส่งเสริมให้ผู้ใช้งานเกิดพฤติกรรมที่ต้องการ

Zichermann (2015) ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันว่า หมายถึง กระบวนการที่นำระบบการคิด แบบเกมและองค์ประกอบของเกม มาใช้กระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายเกิดพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการทำงานและการแก้ปัญหา

สิทธิชัย สระตอมุฮัมมัด (2561) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) หมายถึง การใช้เทคนิคและองค์ประกอบของเกมที่ทำให้เกิดแรงดึงดูด ความน่าสนใจ สร้างความตื่นตัวท้าทาย เพื่อสร้างพฤติกรรมที่ผู้ใช้งานต้องการ

ชนันต์ พูนเดช (2562) ให้ความหมาย เกมมิฟิเคชันไว้ว่า การนำเอาแนวคิดและกลไกในการออกแบบเกมมาใช้ในกิจกรรมอื่น ๆ ที่ไม่ใช่เกม โดยผู้สอนสามารถนำแนวคิดนี้มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ได้ โดยแนวคิดนี้มีจุดเด่นที่สำคัญคือ มีหลักการออกแบบกิจกรรมที่มีความสอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งเป็นวิธีการหนึ่งที่น่าสนใจ ช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนให้มีความสนุกสนาน กระตุ้นผู้เรียน และสร้างความผูกพันในการเรียนของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

สถาพร จະนุ (2564) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) คือ กระบวนการที่นำแนวคิดและกลไกในการออกแบบเกมมาประยุกต์ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างบรรยากาศในการเรียน กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน สร้างความผูกพันในการเรียนของผู้เรียนให้มากยิ่งขึ้น จูงใจให้ผู้เรียนเกิดทักษะหรือแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ทั้งด้านวิชาการ อารมณ์ และสังคม แต่ไม่ใช่การนำเกมทั้งเกมเข้ามามีใช้ในการเรียนการสอน

จากความหมายของเกมมิฟิเคชันดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชัน หมายถึง การนำแนวคิดและรูปแบบของการเล่นเกม ประกอบด้วย การใช้องค์ประกอบของเกม (Game element) การออกแบบเกม (Game design techniques) และองค์ประกอบอื่นบริบทที่ไม่ใช่เกม (non-game context) มาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การทำธุรกิจ การจัดการเรียนการสอน

หรือสถานการณ์อื่น ๆ ตามความเหมาะสมเพื่อต้องการดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้ความสนุกสนานและความน่าตื่นเต้นของเกมมากระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมที่เราต้องการ

หลักการของเกมมิฟิเคชัน

ภาสกร ไหลสกุล (2557) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชัน ประกอบด้วย 2 หลักการ ดังนี้

1. กลไกของเกม (Game Mechanics) คือ กฎเกณฑ์และการโต้ตอบต่าง ๆ ในเกมที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ซึ่งสามารถนำไปใช้กับสิ่งที่ไม่ใช่เกมให้เกิดเป็นเกมขึ้นมา ซึ่งมีอยู่หลายรูปแบบหรือบางครั้งก็ผสมผสานกัน เช่น แต้มสะสม ลำดับชั้น ตารางคะแนนสูงสุด ความท้าทายรางวัลเหรียญ รางวัลการประสบความสำเร็จ สินค้าเสมือน

2. หลักการขับเคลื่อนของเกม (Game Dynamics) คือ พฤติกรรมของมนุษย์ที่ถูกผลักดันโดยการเล่นเกมนหรือความต้องการพื้นฐาน ได้แก่ ความต้องการได้รับรางวัลตอบแทน ความต้องการประสบความสำเร็จ ความต้องการได้รับการยอมรับ ความต้องการปฏิสัมพันธ์กับสังคม การแสดงความมีน้ำใจ การแสดงออกของความเป็นตัวตนและความต้องการแข่งขัน

ตรึง สุวรรณศิลป์ (2564) กล่าวว่า แก่นของเกมมิฟิเคชัน คือ การนำเทคนิคของการออกแบบเกมมาใช้ในการสร้างแรงจูงใจและความสนุกสนานให้เกิดในกิจกรรมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นในการทำงานหรือการเรียนการสอน เป็นการใช้อองค์ประกอบของเกมมาทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนั่นเอง

จากการศึกษาหลักการของเกมมิฟิเคชันข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า หลักการของเกมมิฟิเคชัน คือ การนำกลไกและกฎเกณฑ์ของเกมมาปรับใช้ในด้านการทำงานหรือการเรียนการสอน ส่งผลให้ผู้เล่นเกมเกิดความสนุกสนาน ซึ่งการขับเคลื่อนของเกมได้อาศัยกลไกและกฎเกณฑ์ของเกมในการจูงใจให้ผู้เล่นเกมเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเพื่อสนองความต้องการหลาย ๆ ด้าน เช่น ความต้องการได้รับสิ่งตอบแทน ความต้องการทางสังคม การแข่งขัน รวมถึงต้องการแสดงออกถึงตัวตนของตนเอง

องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน

มีนักวิชาการหลายท่านได้อธิบายองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันไว้ ดังนี้

Diggelen (2012) ได้นำเสนอองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันโดยมีองค์ประกอบ ดังนี้

1. เหรียญตรายศ (Badges) เป็นการให้รางวัลเมื่อผู้ใช้งานผ่านภารกิจหรือเงื่อนไขกฎเกณฑ์ ตามที่ระบบได้กำหนดไว้แสดงให้เห็นว่าบุคคลที่ได้รับนั้นผ่านกิจกรรมนั้น

2. การชักชวนทางสังคม (Social Triggers) เป็นการสร้างเครือข่ายทางสังคมโดยการบอกต่อของผู้ใช้งาน

3. ทำเนียบผู้ชนะ (Leader Boards) ตารางแสดงคะแนนผู้ที่มีคะแนนสูงสุดภายในระบบ เพื่อให้ผู้ใช้ระบบเกิดแรงจูงใจและแรงกระตุ้นที่ต้องการเป็นผู้นำภายในระบบ

4. การมีส่วนร่วม (Social Integration) การร่วมทำกิจกรรมร่วมกันภายในกลุ่ม หรือ ร่วมกันทำภารกิจต่าง ๆ ที่มีอยู่ในระบบ

5. เงินเสมือนจริง (Virtual Currency) เป็นการใช้เงินภายในระบบเป็นเงินเสมือนจริง นำไปใช้ในการซื้ออุปกรณ์สิ่งของต่าง ๆ ภายในระบบ

6. การแข่งขัน (Challenges) การจัดการแข่งขันระหว่างบุคคลหรือแข่งขันกันเป็นกลุ่ม

7. ของรางวัล (Virtual Gifts) การให้ของขวัญเสมือนจริงภายในระบบเพื่อเป็นแรงจูงใจให้แก่ผู้ใช้งาน

8. การรายงานความก้าวหน้าของความสำเร็จ (Organization Goals) รายงานความก้าวหน้าของบุคคลในการเข้าใช้งานระบบ เช่น ระบุภารกิจที่สำเร็จ ระบุระยะเวลาที่ใช้งานในระบบ เป็นต้น

9. เพื่อน (Friends) การเพิ่มสมาชิกเพื่อการแลกเปลี่ยนข้อมูลหรือสนทนากันภายในระบบ ทั้งที่เป็นส่วนตัวและเป็นแบบสาธารณะ

Karl M. Kapp (2012) ได้อธิบายถึงองค์ประกอบของเกมฟิเคชั่น ซึ่งมีดังนี้

1. เป้าหมาย (Goals) เกมแต่ละชนิดมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกัน สิ่งที่มีในทุกเกมคือ เป้าหมายของการเล่นเกม อาจจะเป็นการกำหนดถึงการเอาชนะ สามารถแก้ปริศนา หรือผ่านเกณฑ์ที่ผู้ออกแบบเกมกำหนดไว้ ทำให้เกิดความท้าทายที่ช่วยให้ผู้เล่นก้าวไปข้างหน้า เมื่อบรรลุเป้าหมาย จึงจะเป็นการจบเกม บางครั้งอาจจะจำเป็นต้องประกอบด้วยเป้าหมายเล็กที่สามารถนำไปสู่เป้าหมายใหญ่ เพื่อให้เกิดการเล่นอย่างต่อเนื่อง โดยไม่จบเกมเร็วเกินไป

2. กฎ (Rules) เกมจะต้องมีการบอกถึง กฎ กติกา วิธีการเล่น วิธีการให้คะแนน หรือ เงื่อนไข โดยอธิบายไว้เพื่อให้ผู้เล่นปฏิบัติตาม ผู้ออกแบบเกมจะต้องเป็นผู้กำหนดกฎต่าง ๆ ให้ชัดเจน

3. ความขัดแย้ง การแข่งขัน ความร่วมมือ (Conflict Competition or Cooperation) ในการเล่นเกมที่มีความขัดแย้ง เป็นการเอาชนะโดยการทำลายหรือขัดขวางฝ่ายตรงข้าม แต่การแข่งขันจะเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของตนเองเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้าม ส่วนความร่วมมือเป็นการร่วมกันเป็นทีมเพื่อเอาชนะอุปสรรคและบรรลุเป้าหมายที่มีร่วมกัน

4. เวลา (Times) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดแรงผลักดันในการทำกิจกรรมหรือการดำเนินการเป็นตัวจับเวลาที่จะทำให้ผู้เล่นเกิดความเครียดและความกดดัน ทำให้เป็นการฝึกฝนให้ผู้เรียนทำงานสัมพันธ์กับเวลา ดังนั้นผู้เรียนจะต้องเรียนรู้การจัดการสรรบริหารเวลา ซึ่งเป็นปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญ

5. รางวัล (Reward) เป็นสิ่งที่ผู้เล่นจะได้รับเมื่อประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ซึ่งควรมีป้ายรายการจัดลำดับคะแนน (Leader Board) การให้รางวัลเป็นสิ่งสำคัญเพื่อเป็นการจูงใจให้ผู้เล่นแข่งขันกันทำคะแนนสูง

6. ผลป้อนกลับ (Feedback) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความคิด การกระทำที่ถูกต้องหรือการกระทำที่ผิดพลาด เพื่อแนะนำไปในทางที่เหมาะสมต่อการดำเนินกิจกรรม

7. ระดับ (Levels) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความท้าทายต่อเนื่อง โดยผู้เล่นจะมีความคืบหน้าไปยังระดับที่สูงขึ้น เพื่อให้เกิดเป้าหมาย (Goals) ใหม่ ผู้เล่นจะได้รับความกดดันมากขึ้น ทำให้มีการใช้ประสบการณ์ ทักษะ จากระดับก่อนหน้าไปจนจบเกม บางครั้งระดับไม่จำเป็นต้องเริ่มจากระดับที่หนึ่งเสมอไป อาจจะมีการเลือกระดับง่าย ปานกลาง หรือยาก เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับความสามารถของผู้เล่นเกม หรือบางครั้งระดับอาจอยู่ในลักษณะของตัวผู้เล่นเองโดยใช้การเก็บประสบการณ์ที่มากขึ้น เมื่อเก็บประสบการณ์ถึงจุดหนึ่งจะเป็นการเลื่อนระดับประสบการณ์ที่สูงขึ้นเรื่อย ๆ ตลอดการเล่นเกม

Kapp (2012) กล่าวถึง องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันว่า ประกอบด้วย 9 องค์ประกอบดังนี้

1. เกมเป็นฐาน (Game-based) เกมถือเป็นโครงสร้างหลักของเกมมิฟิเคชัน ซึ่งมีเป้าหมาย เพื่อสร้างระบบที่นักเรียนผู้เล่นหรือผู้ใช้งานมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ท้าทาย ภายใต้กฎเกณฑ์ การติดต่อสื่อสารและการตอบสนองของระบบซึ่งส่งผลก่อให้เกิดปฏิกิริยาทางอารมณ์เพื่อสร้างกิจกรรมที่ผู้ใช้ต้องการที่จะทุ่มเท ความสามารถเวลาและพลังงานของตน

2. กลไกของเกม (Mechanics) กลไกของการเล่นเกม ประกอบไปด้วย ระดับ (Levels) ได้รับเหรียญตรา แต้มพิเศษ คะแนน และการจำกัดเวลา

3. สุนทรียภาพ (Aesthetics) ส่วนติดต่อผู้ใช้ของระบบจะต้องน่าสนใจ และสื่อถึงประสบการณ์ที่ผู้ใช้งานจะได้รับ ซึ่งส่งผลอย่างมากต่อความสนใจในการใช้ระบบที่พัฒนาด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

4. แนวการคิดแบบเกม (Game Thinking) ถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันไปประยุกต์ใช้ แนวการคิดแบบเกมนี้คือการคิดเชื่อมโยงประสบการณ์ในชีวิตประจำวันไปใช้ในกิจกรรมซึ่งมีองค์ประกอบของการแข่งขัน การร่วมมือ การสืบเสาะค้นหา และการดำเนินเรื่อง

5. มีส่วนร่วม (Engage) เป้าหมายที่ชัดเจนของกระบวนการที่ออกแบบโดยเกมมิฟิเคชัน คือ เพื่อให้ได้รับความสนใจจากผู้ใช้และทำให้ผู้ใช้เข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องกับกระบวนการนั้น พฤติกรรมการมีส่วนร่วมของผู้ใช้เป็นเป้าหมายหลักของเกมมิฟิเคชัน

6. กลุ่มเป้าหมาย (People) เป็นไปได้ทั้งนักเรียนกลุ่ม ลูกค้า หรือผู้ใช้ ซึ่งกลุ่มคนเหล่านี้จะถูกจูงใจให้เข้าไปมีส่วนร่วมใน กระบวนการหรือกิจกรรมที่ออกแบบขึ้นส่งผลให้เกิดการกระทำต่อไป

7. การกระตุ้นการกระทำ (Motivate Action) แรงจูงใจ คือ กระบวนการของการใช้พลังงานและความสนใจอย่างมีทิศทาง โดยมีเจตนาเพื่อให้เกิดพฤติกรรมหรือการกระทำตามมา ความท้าทายของกิจกรรมต้องไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป การสร้างให้เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมในการทำงานหรือกิจกรรม ถือเป็นหนึ่งใน หลักสำคัญของเกมมิฟิเคชัน

8. ส่งเสริมการเรียนรู้ (Promote Learning) เกมมิฟิเคชันสามารถนำมาใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เช่นการให้คะแนนสำหรับการทำกิจกรรมการ แนะนำข้อเสนอแนะเพื่อแก้ไข ข้อผิดพลาด การกระตุ้นการทำงาน ร่วมกันด้วยกิจกรรมที่ออกแบบ โดยผสมผสานเกมมิฟิเคชันที่ทั้งส่งเสริมและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้

9. การแก้ปัญหา (Solve Problems) เกมมิฟิเคชันมีศักยภาพสูงที่ช่วยในการแก้ปัญหา ธรรมชาติของเกมที่มีมุ่งเน้นความร่วมมือในการแก้ปัญหาเป็นกลุ่ม รวมถึงธรรมชาติของเกมด้านการแข่งขันซึ่งเป็นแรงจูงใจให้สมาชิกในกลุ่มพยายามที่จะแก้ไขปัญหาให้ดีที่สุด เพื่อให้สามารถไปถึงเป้าหมายหรือเพื่อที่จะเป็นผู้ชนะ

จุฑามาศ มีสุข (2558) กล่าวถึง องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันว่า ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ คือ แนวคิดและกลไกของเกม พฤติกรรมเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดกับผู้ใช้ ผู้ใช้ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมาย รางวัลจูงใจ และหลักเกณฑ์ในการวัดพฤติกรรมอันเป็นผลที่เกิดขึ้น

พิชญะ โชคพล (2558) กล่าวถึง องค์ประกอบระบบเกมมิฟิเคชันที่สมบูรณ์ มีดังนี้

1. ระบบการให้รางวัล เพื่อสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียนหรือผู้เล่นมีระบบเครือข่ายหรือสังคม ให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น
2. ระบบการแข่งขันและแสดงทำเนียบผู้มีคะแนนสูงสุด เพื่อสร้างแรงกระตุ้นและกำลังใจ
3. มีระบบการรายงานความก้าวหน้าของผู้ใช้งาน ให้ทราบถึงจุดเด่นจุดด้อยและปัญหาของตนเอง

Robson et al. (2015) ได้นำเสนอการออกแบบโดยอาศัยหลักทฤษฎีพื้นฐานของการออกแบบเกม ซึ่งผู้ออกแบบควรคำนึงถึงองค์ประกอบ 3 อย่าง ดังนี้

1. กลไกของเกมมิฟิเคชัน คือ โครงสร้างที่ประกอบด้วยรูปแบบวิธีการเล่น กติกา ข้อบังคับ ของรางวัล เป้าหมายของการเล่น หรือ วิธีการโต้ตอบต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งส่วนประกอบต่าง ๆ เหล่านี้ จะทำให้เกิดกิจกรรมต่าง ๆ ขึ้นในเกม โดยกลไกของเกมจะต้องถูกกำหนดก่อนที่ผู้เล่นจะเริ่มเล่นเกม ตัวอย่างกลไกที่เป็นที่นิยมนำไปใช้ เช่น แด้มสะสม (Point) ระดับชั้น (Levels) การได้รับรางวัล (Rewards) สินค้าเสมือน (Virtual Goods) กระดานผู้นำ (Leaderboards) การให้ของขวัญแก่กัน (Gifting and Charity) เป็นต้น

2. พลวัตของเกมฟิเคชัน คือ พฤติกรรมหรือปฏิกิริยาตอบสนองของผู้เล่นที่ถูกขับเคลื่อนด้วยการใช้กลไกของเกม ซึ่งพฤติกรรมหรือปฏิกิริยาตอบสนองเหล่านี้ พยายามที่จะตอบสนองต่อความต้องการและความปรารถนาพื้นฐานของมนุษย์ ลักษณะของพฤติกรรมความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ที่มีในการเล่นเกมนั้น เช่น ความต้องการได้รับรางวัลตอบแทน (Rewards) ความต้องการการยอมรับ (Status/Respect) ความต้องการประสบความสำเร็จ (Achievement) การแสดงออกถึงความเป็นตัวของตนเอง (Self-expression) ความต้องการแข่งขัน (Competition) และการแสดงความเอื้ออาทร (Altruism)

3. อารมณ์ (Emotions) คือ อารมณ์ความรู้สึกของผู้เล่นแต่ละคนในขณะที่กำลังเล่นเกม เป็นผลมาจากการขับเคลื่อนด้วยกลไกของเกมและการตอบสนองต่อพลวัตของเกม ลักษณะของอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นนั้นมีหลากหลายรูปแบบทั้งเชิงบวกและเชิงลบ เช่น ดีใจ เสียใจ ผิดหวัง แปลกประหลาดใจ สนุกสนาน เบื่อหน่าย เป็นต้น การออกแบบเกมฟิเคชันที่ดีนั้นผู้ออกแบบควรคำนึงถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ที่จะส่งผลให้ผู้เล่นเกิดอารมณ์ความรู้สึกสนุกและเพลิดเพลินไปกับการเล่นเกม เพราะอารมณ์ความรู้สึกของผู้เล่นเป็นตัวกระตุ้นที่สำคัญต่อความยากในการเล่นเกมนต่อไป และเกิดความผูกพันในเกม

สถาพร จະนุ (2564) กล่าวว่า แนวคิดเกมมิฟิเคชัน เป็นการนำหลักการของเกมเพื่อช่วยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากเข้ามาเรียนรู้และเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ช่วยจัดสภาพของห้องเรียนและบรรยากาศในชั้นเรียน เพื่อให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ของผู้เรียน ประกอบด้วยองค์ประกอบคือ

1. กฎกติกา (Rules) เกมจะต้องมีการบอกถึง กฎ กติกา วิธีการเล่น วิธีการให้คะแนน หรือเงื่อนไข โดยอธิบายไว้เพื่อให้ผู้เล่นปฏิบัติตาม ผู้ออกแบบเกมจะต้องเป็นผู้กำหนดกฎให้ชัดเจน

2. การแข่งขัน (Conflict, Competition) ในการเล่นเกมที่มีความขัดแย้ง เป็นการเอาชนะโดยการทำลายหรือขัดขวางฝ่ายตรงข้าม แต่การแข่งขันจะเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของตนเองเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้าม ส่วนความร่วมมือเป็นการร่วมกันเป็นทีมเพื่อเอาชนะอุปสรรค และบรรลุเป้าหมายที่มีร่วมกัน

3. เวลา (Times) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดแรงผลักดันในการทำกิจกรรมหรือการดำเนินการเป็นตัวจับเวลาที่อาจจะทำให้ผู้เล่นเกิดความเครียดและความกดดัน ทำให้เป็นการฝึกฝนให้ผู้เรียนทำงานสัมพันธ์กับเวลา ดังนั้นผู้เรียนจะต้องเรียนรู้การจัดการบริหารเวลาซึ่งเป็นปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญ

4. ระดับ (Levels) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความท้าทายต่อเนื่อง โดยผู้เล่นจะมีความคืบหน้าไปยังระดับที่สูงขึ้น เพื่อให้เกิดเป้าหมาย (Goals) ใหม่ ผู้เล่นจะได้รับความกดดันมากขึ้น ทำให้มีการใช้ประสบการณ์ ทักษะ จากระดับก่อนหน้าไปจนจบเกม บางครั้งระดับไม่จำเป็นต้องเริ่มจาก

ระดับที่หนึ่งเสมอไป อาจจะมีการเลือกระดับ ย่าง ปานกลาง หรือยาก เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับความสามารถของผู้เล่นเกม หรือบางครั้งระดับอาจอยู่ในลักษณะของตัวผู้เล่นเอง โดยใช้การเก็บประสบการณ์ที่มากขึ้น เมื่อเก็บประสบการณ์ถึงจุดหนึ่ง จะเป็นการเลื่อนระดับประสบการณ์ที่สูงขึ้นเรื่อย ๆ ตลอดการเล่นเกม

5. ความร่วมมือ (Cooperation) ในการเล่นเกมเป็นการร่วมกันเป็นทีมเพื่อเอาชนะอุปสรรค และบรรลุเป้าหมายที่มีร่วมกัน

6. รางวัลเหรียญตรา (Reward) เป็นสิ่งที่ผู้เล่นจะได้รับเมื่อประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ซึ่งควรมีป้ายรายการจัดลำดับคะแนน (Leader Board) การให้รางวัลเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อเป็นการจูงใจให้ผู้เล่นแข่งขันกันทำคะแนนสูง

7. ผลป้อนกลับ (Feedback) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความคิด การกระทำที่ถูกต้อง หรือการกระทำที่ผิดพลาด เพื่อแนะนำไปในทางที่เหมาะสมต่อการดำเนินกิจกรรม

จากองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชันประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 5 ประการ ได้แก่ ประการแรก แนวคิดและกลไกของเกม ประการที่สอง ผู้เล่นเกม ประการที่สาม พฤติกรรมเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดกับผู้เล่นเกม ประการที่สี่ รางวัลตอบแทน และประการที่ห้า การประเมินผล

การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในการการเรียนรู้

มีนักการศึกษาได้นำเสนอวิธีการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในการการเรียนรู้ ดังนี้

Huang, & Soman (2013) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในการการเรียนรู้ ไว้ดังนี้

ขั้นที่ 1 ทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายและเนื้อหาที่ใช้ ทำความเข้าใจเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมาย โดยศึกษาลักษณะต่าง ๆ เช่น ช่วงอายุ ความสามารถในการเรียนรู้ ความสนใจ ทักษะพื้นฐานที่มีของกลุ่มเป้าหมาย เป็นต้น นอกจากนั้นควรศึกษาบริบทต่าง ๆ ในการจัดการเรียนรู้ด้วย เช่น ขนาดของกลุ่มผู้เรียน ระยะเวลา และความสามารถในการเข้าถึงเทคโนโลยีแต่ละประเภท เป็นต้น

ขั้นที่ 2 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ กำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ โดยกำหนดจุดหมายที่ผู้สอนที่ต้องการให้ผู้เรียนไปถึง เช่น ผ่านการทดสอบ สามารถแก้ปัญหาที่กำหนดให้ได้ เป็นต้น

ขั้นที่ 3 กำหนดโครงสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ จัดโครงสร้างประสบการณ์เรียนรู้ โดยกำหนดลำดับของการเรียนรู้ ซึ่งควรพิจารณาจากลำดับความสำคัญของเนื้อหา หรือความจำเป็นของเนื้อหาในแต่ละเรื่อง

ขั้นที่ 4 กำหนดทรัพยากร ระบุทรัพยากรที่จำเป็นต้องใช้ โดยคำนึงถึงแหล่งทรัพยากรที่มีอยู่ในปัจจุบันและทรัพยากรที่จำเป็นต้องจัดหาเพิ่มเติม สำหรับใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมถึงพิจารณาถึงงบประมาณที่จำเป็นต้องใช้

ขั้นที่ 5 การประยุกต์ใช้กลไกของเกมมิฟิเคชัน กำหนดส่วนประกอบของเกมมิฟิเคชันที่ใช้ โดยพิจารณาถึงการนำกลไกของเกมมิฟิเคชันมาปรับใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งกลไกของเกมมิฟิเคชันอาจจัดกลุ่มได้เป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาตนเอง (self-element) เช่น แต้มสะสม ระดับชั้น เหรียญรางวัล สินค้าเสมือนจริง และกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น (social-element) เช่น กระดานผู้นำ การแข่งขันกัน การร่วมกันทำกิจกรรม การแบ่งปันข้อมูลส่วนตัว



ภาพ 2 ขั้นตอนการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการเรียนรู้

สถาพร จະนุ (2564) กล่าวถึงการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการเรียนรู้ ซึ่งสามารถจำแนกออกได้เป็น 2 แนวทาง ดังนี้

1. เกมมิฟิเคชันแบบโครงสร้าง (Structural Gamification) คือ การนำองค์ประกอบของเกม (Game Element) มาใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาบทเรียน เพียงแต่เป็นการปรับเปลี่ยนโครงสร้างของการจัดการเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างยิ่งยั้ง องค์ประกอบของเกมที่นิยมนำมาใช้ในการสร้างเกมมิฟิเคชันแบบโครงสร้าง ได้แก่

กฎกติกา (Rules) มีหน้าที่เป็นแนวทางในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ของผู้เรียน ควบคุมให้เกิดความยุติธรรมและเป็นการกำหนดความหมายและหน้าที่ขององค์ประกอบอื่น

ผู้สอนต้องอธิบายกฎกติกาอย่างชัดเจน เข้าใจง่าย และทำให้ผู้เรียนเข้าใจถึงความสำคัญของการปฏิบัติตามกฎกติกา ยิ่งไปกว่านั้นผู้สอนจะต้องมีวิธีการควบคุมผู้เรียนให้ปฏิบัติตามกฎ โดยอาจมีบทลงโทษสำหรับผู้เรียนที่ละเมิดกฎ

การเสริมแรง ผู้สอนจะต้องกำหนดระบบในการให้การเสริมแรงให้เหมาะสมและชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นการเสริมแรงด้วยการให้คะแนน เครื่องหมายรางวัล หรือการเลื่อนขั้นผ่าน ระดับความสามารถ จะต้องมีการกำหนดให้ชัดเจนว่าผู้เรียนจะได้รับการเสริมแรงแบบใด เมื่อมีพฤติกรรมแบบใด ผู้สอนอาจใช้วิธีเสริมแรงด้วยการให้ผลป้อนกลับ (feedback) สำหรับภาระงาน ที่มีความน่าสนใจ และให้รางวัลสำหรับภาระงานที่มีความน่าสนใจน้อย

ตารางการจัดอันดับ (Leaderboard) แสดงอันดับของผู้เรียนเรียงตามคะแนน ความคืบหน้าหรือระดับความสามารถ การจัดอันดับสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความต้องการ ในการพัฒนาความสามารถของตนเองเพื่อแข่งขันกับผู้เรียนคนอื่น ๆ

คะแนน (Points) คะแนนเป็นตัวบ่งชี้ถึงความสำคัญของบทเรียน ผู้สอนสามารถใช้คะแนนเป็นรางวัลสำหรับการพัฒนาความคืบหน้าของผู้เรียนหรือการตอบคำถามได้ถูกต้อง ซึ่งคะแนนที่ผู้เรียนได้รับอาจส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาหรือบทเรียนใหม่หรือใช้แลกรางวัล ผู้สอนควรกำหนดระบบการให้คะแนนที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อน กำหนดให้คะแนนสำหรับปัจจัยที่ผู้สอนต้องการพัฒนาให้กับผู้เรียน เช่น กำหนดให้คะแนนคำตอบของผู้เรียนที่ถูกต้องหากต้องการพัฒนาความถูกต้องในการตอบ หรือกำหนดให้คะแนนคำตอบที่ตอบได้รวดเร็วเมื่อต้องการพัฒนาความเร็วในการตอบ

เครื่องหมายรางวัล (Badges) สัญลักษณ์ของความสำเร็จ อาจอยู่ในรูปของป้าย ตราประทับ ถ้วยรางวัลหรือสัญลักษณ์อื่น ๆ ที่ผู้เรียนได้รับเมื่อผ่านการปฏิบัติตามข้อตกลงบางอย่าง

เกมมิฟิเคชันแบบโครงสร้าง สนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถมองเห็นพัฒนาการและความก้าวหน้าในการเรียนของตนโดยใช้วิธีต่าง ๆ เช่น การใช้สัญลักษณ์แทนตัวผู้เรียนที่จะเคลื่อนไหว เปลี่ยนตำแหน่งบนกระดานหมากตามบทเรียนที่ผู้เรียนเรียนสำเร็จ หรือภาพแสดงความก้าวหน้าของผู้เรียนว่าเข้าใกล้บทเรียนหรือระดับ (Level) ต่อไปมากน้อยเพียงใด เหล่านี้แสดงให้เห็นให้ผู้เรียนเข้าใจถึงลำดับขั้นตอนในการเรียน สามารถทบทวนความก้าวหน้าในการเรียนได้ตลอดเวลา ยิ่งไปกว่านั้นคือสามารถมองเห็นว่าตนใกล้บรรลุเป้าหมายในการเรียน (Learning Goal) มากน้อยเพียงใด

2. เกมมิฟิเคชันแบบเนื้อหา (Content Gamification) คือ การนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ปรับเปลี่ยนเนื้อหาบทเรียนให้มีลักษณะของเกม เนื้อหาจะมีลักษณะคล้ายเกมมากขึ้น แต่ไม่ได้เป็นการเปลี่ยนเนื้อหาให้เป็นเกม เพียงแต่ทำให้มีบริบทและกิจกรรมที่คล้ายกับเกมมากขึ้น เท่านั้น องค์ประกอบที่นิยมนำมาใช้ในการสร้างเกมมิฟิเคชันแบบเนื้อหา ได้แก่

เนื้อเรื่อง (Story) เนื้อเรื่องช่วยในการดึงดูดความสนใจของผู้เรียน คล้ายกับการใช้สถานการณ์จำลองหรือใช้กรณีศึกษา เนื้อเรื่องทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึก และสามารถทำให้บทเรียน น่าจดจำได้มากยิ่งขึ้น เนื้อเรื่องที่ดีสามารถให้ความรู้และช่วยในการแก้ปัญหาให้กับผู้เรียนสามารถ จดจำได้ง่าย ซึ่งง่ายต่อการที่ผู้เรียนจะนำความรู้และแนวทางที่ได้รับไปใช้กับเหตุการณ์จริง

ภารกิจ (Challenge) หน้าที่หรืองานที่ผู้เรียนต้องปฏิบัติ ผู้สอนควรออกแบบภารกิจ ที่สนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการคิด โดยผู้เรียนจะปฏิบัติภารกิจได้ก็ต่อเมื่อมีความรู้หรือข้อมูลบางอย่าง ภารกิจที่ดีจะสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เนื้อหาที่ผู้สอนต้องการจึงจะสามารถผ่านภารกิจไปได้ ภารกิจต้องไม่ยากเกินไปและไม่ง่ายเกินไป ภารกิจที่ง่ายเกินไปจะขาดความท้าทาย ส่วนภารกิจที่ยาก

เกินไปจะทำให้ผู้เรียนเห็นว่าเกินความสามารถและหมดกำลังใจในการปฏิบัติ ผู้สอนสามารถออกแบบภารกิจให้เป็นภารกิจย่อยที่เพิ่มระดับความยากและความซับซ้อนมากขึ้น

ตัวละคร (Character) ตัวละครที่ดีควรทำให้ผู้เรียนมีความรู้สึกมีส่วนร่วมและรู้สึกเห็นใจ ผู้สอนควรใช้เวลา กับการสร้างตัวละครเพื่อให้ได้ตัวละครที่สามารถดึงดูดผู้เรียนได้มากที่สุด ตัวละครอาจมีความสามารถหรือมีความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาบทเรียนมากกว่าผู้เรียนเล็กน้อย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสังเกตและเลียนแบบการแก้ปัญหาของตัวละคร

ปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) ความแตกต่างระหว่างเกมมิฟิเคชัน (Gamification) กับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based learning) เกม (Game) หมายถึง โปรแกรมที่ออกแบบเพื่อให้ผู้ใช้ได้เล่น มีกฎกติกาของการเล่นที่แตกต่างกันตามประเภทของเกม อาจได้รับรางวัลหรือแต้มสะสมทำให้ผู้เล่นเกมเกิดความสนุกสนาน ช่วยลดความตึงเครียดได้ถ้าเล่นอย่างมีขอบเขต ส่วนใหญ่ประกอบด้วยสถานการณ์ที่มีการแข่งขันเพื่อเอาชนะกัน แต่ละฝ่ายตระหนักถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น มีการเลือกใช้กลยุทธ์เพื่อให้เหมาะสมกับสถานการณ์ (ชยันต์ ดันตวิศาการ, 2550 อ้างถึงใน สถาพร จະนุ, 2564, น. 46)

เกมแต่ละเกมมีความเฉพาะตัวสูง เพราะ มีจุดเริ่มต้นและจุดจบที่ชัดเจน มีข้อกำหนดหรือเงื่อนไข ในการเอาชนะหรือรับรางวัลที่ชัดเจน องค์ประกอบบางอย่างของเกม เช่น แต้ม เครื่องหมาย หรือคำท้าทาย สามารถใช้ในเกมนิฟิเคชันได้ ไม่ใช่การนำมาสร้างเกมใหม่ แต่เป็นการนำองค์ประกอบดังกล่าวมาช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนสนใจในเนื้อหาและมีพฤติกรรมบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนด เกมนิฟิเคชันจึงเหมือนการนำบางส่วนของเกมมาปรับใช้แต่ไม่ใช่เกม

เกมนิฟิเคชันจึงแตกต่างจากการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในแง่ที่ว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานนั้น เป็นการนำเกมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านเกม แต่เกมนิฟิเคชัน คือ รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่มีการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ประกอบเพื่อดึงดูดความสนใจและสนับสนุนให้เกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ของผู้เรียน

อาจกล่าวได้ว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน คือ การนำเกมมาใช้สอน (ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม) ส่วนเกมนิฟิเคชันคือการจัดรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีลักษณะเป็นเกม (มีการแข่งขัน ทำทาย มีการให้คะแนนและรางวัล)

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย (2560) อธิบายขั้นตอนการนำเกมนิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในด้าน การเรียนรู้ กล่าวคือ เป็นการบูรณาการของกลศาสตร์เกมเข้าไปในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยใช้รางวัล เพื่อจูงใจให้กับผู้เล่นที่ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ อาจจะเป็นแต้ม (Point) เข็มหรือ ตรารับรอง (Badge) หรือการได้เลื่อนระดับชั้น (Level) (Meekin, 2013) โดยมี 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. ระบุผลการเรียนรู้ (Identify Learning Outcomes) ผู้สอนจะต้องกำหนดผลการเรียนรู้ และอธิบายผลการเรียนรู้เพื่อเป็นตัวชี้วัดผู้เรียน

2. เลือกแนวคิดที่ยิ่งใหญ่ (Choose a Big Idea) ผู้สอนจะต้องเลือกแนวคิดที่สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความท้าทาย และสามารถดำเนินการเรียนการสอนผ่านไปได้จนสิ้นสุด ผู้เรียนจะต้องนำผลการเรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ได้

3. เรื่องราวของเกม (Storyboard the Game) มีการดำเนินเรื่องราวตั้งแต่จุดเริ่มต้นของเกม มีกิจกรรมการเรียนรู้

4. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ (Design Learning Activities) กิจกรรมการเรียนรู้จะเกิดขึ้นในช่วงระยะเวลาการสอน ผู้สอนจะต้องเป็นผู้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียน

5. สร้างทีม (Build Teams) เกมสามารถเล่นเป็นรายบุคคลหรือเล่นเป็นทีมได้ การเล่นเป็นทีมจะช่วยให้เกิดสังคมของการเรียนรู้ได้มากกว่าเล่นเป็นรายบุคคล

6. ประยุกต์ใช้พลวัตของเกม (Apply Game Dynamics) ต้องตรวจสอบให้แน่ใจว่าเกมมีฟิเคชันที่สร้างขึ้นอยู่ในมาตรฐานของเกม เช่น มีแรงจูงใจ ระดับการแข่งขัน การยอมรับ ความท้าทาย มีความท้าทาย มีรางวัล และมีอิสระในการอธิบายเป็นรายบุคคล

สถาพร จະนุ (2564) กล่าวถึงแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเป็นการนำเอาแนวคิดและกลไกในการออกแบบเกมมาใช้ในกิจกรรมที่ไม่ใช่เกม โดยผู้สอนสามารถนำแนวคิดนี้มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ได้ ทำให้กระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ การใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้เป็นวิธีการหนึ่งที่น่าสนใจ เป็นการเรียนการสอนที่ใช้หลักกลไกของเกม ทำให้ผู้เรียนมีความตื่นตัว มีความกระตือรือร้นในการเรียนโดยรูปแบบเกมมิฟิเคชันที่นำมาใช้ในห้องเรียน



ภาพ 3 แสดงกรอบแนวคิดของเกมมิฟิเคชัน

ผู้สร้างมีความจำเป็นต้องวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย โดยอาจจะต้องศึกษาคุณลักษณะต่าง ๆ ของกลุ่มเป้าหมาย เช่น ระดับอายุ ทักษะการใช้เครื่องมือ ระดับชั้น ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม ข้อจำกัดของกลุ่มเป้าหมาย กำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ เมื่อจบเกมแล้วผู้สร้างมีจุดประสงค์ปลายทางใดที่จะให้กลุ่มเป้าหมายเกิด เช่น การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม การเกิดทักษะใดทักษะหนึ่ง การกำหนดโครงสร้างเนื้อหาของเกม โดยผู้สร้างจะต้องกำหนดเนื้อหาของการเรียนรู้ที่จะให้กลุ่มเป้าหมายได้เรียนรู้ ลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยาก หรือเนื้อหาเชื่อมโยงกันสามารถเรียนรู้ได้ทุกตอน ขึ้นอยู่กับการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย และความต้องเรียนเรียนรู้ วางแผนกลยุทธ์ของเกม หรือกิจกรรม หรือภารกิจ ต่าง ๆ ที่อยากให้ผู้เล่นทำตามลำดับขั้นวางกติกาต่าง ๆ ของเกม หรือกิจกรรม โดยดึงเอาส่วนประกอบของเกมมิฟิเคชัน เช่น แด้มสะสม (Points) กระดานผู้นำ (Leaderboards) มาใช้ เช่น นำแด้มสะสม มาให้คะแนนตามความยากง่ายของเกม หรือกิจกรรมนั้น ๆ นำระดับชั้น (Levels) มาให้ผู้เล่นตามจำนวนเวลาที่ผู้เล่นมีกับเกม หรือกิจกรรม โดยถือว่าเป็นค่าประสบการณ์ของผู้เล่น นำแบจด์ (Badge) มาแจกเมื่อผู้เล่นทำกิจกรรมพิเศษที่คุณซ่อนเอาไว้ในเกม หรือกิจกรรม กระดานผู้นำมาให้ผู้เล่นได้เห็นเด่นชัดในเกม หรือกิจกรรมในหน้าข้อมูลส่วนตัว (Profile) ของผู้เล่น

การใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนการสอนแตกต่างจากการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอน (Game in Education) เนื่องจากการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันในชั้นเรียนจะให้ความมุ่งมั่นไปที่การอาศัย การใช้หลักการของเกม (Principles of game) เพื่อช่วยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากเข้ามาเรียนรู้และเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง สร้างประสบการณ์ในการในการศึกษา ช่วยลดพฤติกรรมแสดงออกที่ไม่เหมาะสม และช่วยจัดสภาพของห้องเรียนและบรรยากาศในชั้นเรียนเพื่อให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ของผู้เรียน

ตัวอย่างสถานการณ์ของชั้นเรียนหนึ่ง

1. ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็นสองกลุ่ม ให้นักเรียนในชั้นเป็นกลุ่มเสมอ
2. ทุก ๆ สัปดาห์ ทั้งสองกลุ่มจะได้รับงาน 1 ชิ้น ตามเนื้อหาที่ได้เรียนในสัปดาห์นั้น และนำเสนองาน ในสัปดาห์ถัดไป
3. หลังจากนำเสนอผลงาน ผู้สอนเป็นผู้ตัดสินให้มีกลุ่มที่แพ้ - ชนะ ตามกติกาของแต่ละชั้นงาน เช่น ได้จำนวนมากที่สุด อธิบายได้ชัดเจนที่สุด เป็นต้น
4. สมาชิกกลุ่มที่แพ้ จะต้องเลือกสมาชิกที่คิดว่าช่วยงานกลุ่มน้อยที่สุด หรือสร้างประโยชน์ให้กลุ่มน้อยที่สุดตรอบไป โดยใช้วิธีเขียนชื่อลงในกระดาษส่งให้ผู้สอนเป็นผู้ประกาศชื่อคนตรอบ แต่ละสัปดาห์อาจมีคนตรอบมากกว่า 1 คนก็ได้
5. หลังจากตรอบไปแล้ว ผู้เรียนจะไม่มีส่วนเกี่ยวข้องในงานกลุ่มขึ้นต่อไป ผู้สอนจะมอบหมายงานเดี่ยว หรืองานกลุ่มร่วมกับผู้ที่ตรอบแล้ว และให้มีหน้าที่ร่วมตัดสินการแข่งขันต่อไป

6. ผู้เรียนที่ชนะการแข่งขันจนถึงรอบสุดท้าย ก็จะได้รางวัลเป็นคะแนนพิเศษ

7. ผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้ควบคุมการดำเนินการแข่งขันของแต่ละสัปดาห์ ช่วยอธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจ การแข่งขัน เพื่อให้ผู้เรียนไม่โกรธกันจากการถูกเลือกให้ออกจากกลุ่มออกแบบชิ้นงาน ให้เหมาะสมกับแต่ละสัปดาห์ รวมถึงงานของผู้ที่ถูกรอไปแล้ว อาจมีเงื่อนไขพิเศษเพื่อสร้างแรงจูงใจ เช่น หากผ่านเกณฑ์ที่กำหนดจะได้รางวัล หรืออาจให้มีการกลับเข้ากลุ่มอีกครั้งก็ได้

จากการศึกษาค้นคว้าเรื่องการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการเรียนรู้ดังกล่าว ผู้วิจัย จึงสรุปขั้นตอนของการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการเรียนรู้ โดยเริ่มจากทำความเข้าใจ กลุ่มเป้าหมายและเนื้อหาที่ใช้ กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ กำหนดโครงสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ กำหนดทรัพยากรที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ และประยุกต์ใช้กลไกของเกมมิฟิเคชันกับกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาตนเอง (self-element) เช่น แด้มสะสม ระดับชั้น เหรียญรางวัล สินค้าเสมือนจริง และกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น (social-element) เช่น กระดานผู้นำ การแข่งขันกัน การร่วมกันทำกิจกรรม การแบ่งปันข้อมูลส่วนตัว

ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน

มีนักการศึกษาได้นำเสนอประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน ดังนี้

Wolff (2012) กล่าวถึง ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันไว้ ดังนี้ ส่งเสริมกระบวนการคิด พัฒนาทักษะการแก้ปัญหา ส่งเสริมพัฒนาการความฉลาดทางอารมณ์ และส่งเสริมทักษะทางสังคม

Streck (2013) ได้อธิบายประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันไว้ ดังนี้ ส่งเสริมการเรียนรู้ สร้างแรงจูงใจ ปรับปรุงความสัมพันธ์ของบุคคลในองค์กร ส่งเสริมทักษะการสื่อสาร และเสริมสร้างความซื่อสัตย์

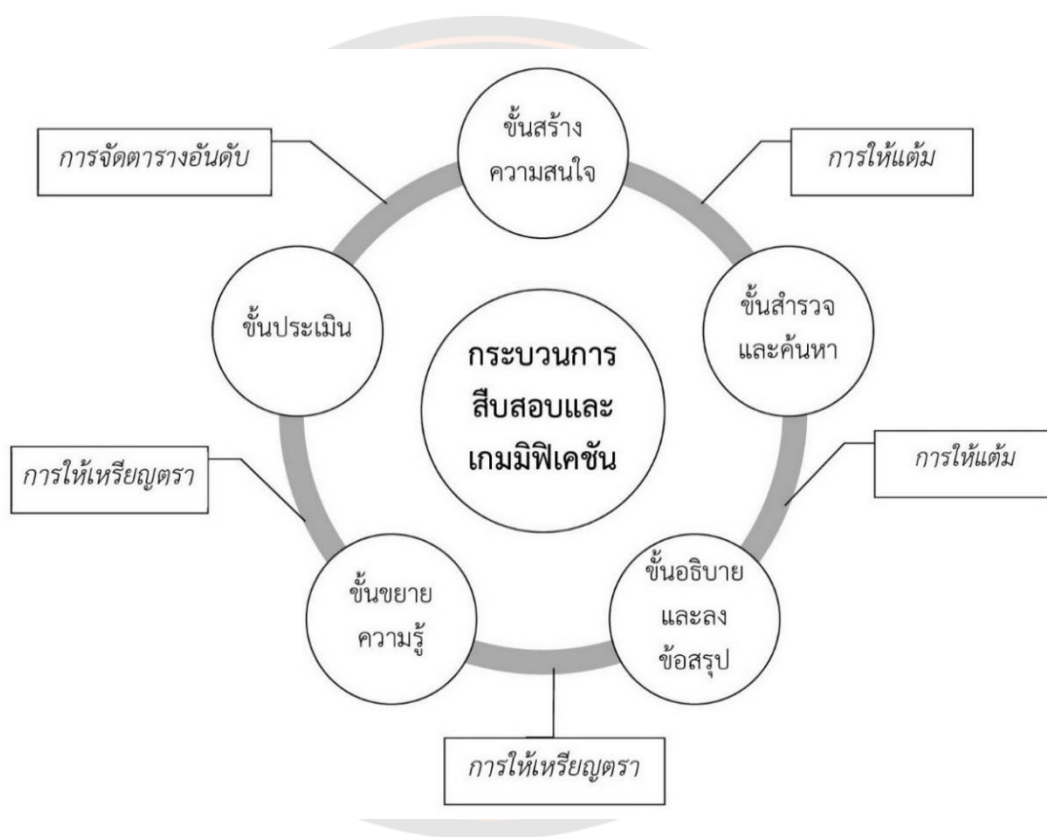
Deese (2014) ได้กล่าวถึง ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันไว้ ดังนี้ ส่งเสริมกระบวนการคิด เพิ่มระดับการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ไม่มีข้อจำกัดในการเรียนรู้

จุฑามาศ มีสุข (2558) กล่าวถึง ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน ดังนี้ เกมมิฟิเคชันช่วย ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ ส่งเสริมกระบวนการคิดแก้ปัญหา ส่งเสริมและสร้างแรงจูงใจแก่บุคคล ส่งเสริม ปรับปรุงและการพัฒนาพฤติกรรม ส่งเสริมพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และช่วย พัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียน

พิชญะ โชคพล (2558) กล่าวถึง ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน ดังนี้ ส่งเสริมการเรียนรู้ พัฒนาการกระบวนการคิดแก้ปัญหา สร้างแรงจูงใจ ส่งเสริมทักษะทางสังคม ช่วยในการพัฒนาปรับปรุง พฤติกรรม ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของผู้เรียน

จากการศึกษาประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชัน มีประโยชน์ต่อผู้เรียนมากมายโดยช่วยส่งเสริมกระบวนการคิด ส่งเสริมทักษะกระบวนการแก้ปัญหา ส่งเสริมทักษะทางสังคม ส่งเสริมพัฒนาการความฉลาดทางอารมณ์ และส่งเสริมพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

จากการศึกษาการแนวคิดของกระบวนการสืบสอบและแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อนำมาใช้ ในกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าแก่ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน ผู้วิจัยจึงสรุปเป็นแผนภาพ ดังนี้



ภาพ 4 แสดงขั้นตอนของกระบวนการสืบสอบและเกมมิฟิเคชัน

จากแผนภาพแสดงขั้นตอนของกระบวนการสืบสอบและเกมมิฟิเคชัน สามารถอธิบายได้ว่า ตลอดช่วงของการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ในพื้นที่เมืองเก่าแก่ โดยใช้กระบวนการสืบสอบหาความรู้นั้นจะมีการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ได้แก่ การให้แต้ม การให้เหรียญตรา และการจัดตารางอันดับ มาเป็นตัวกระตุ้นและโน้มน้าวให้กระบวนการสืบสอบหาความรู้ของผู้เรียนในแต่ละขั้นตอนตามที่แสดงในแผนภาพ มีความน่าสนใจอยู่ตลอดเวลา รวมทั้งเป็นการกระตุ้นให้สมาชิกในทีมร่วมแรงร่วมใจในการสืบสอบหาความรู้อีกด้วย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระประวัติศาสตร์

หลักสูตรถือว่าเป็นเครื่องมือที่มีความสำคัญในการจัดการศึกษาของชาติ โดยลงไปสู่การปฏิบัติ หลักสูตรเปรียบเสมือนกรอบในการดำเนินการ จึงมีการจัดทำและพัฒนาหลักสูตรขึ้นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งหลักสูตรการศึกษาที่ใช้ในปัจจุบัน คือ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นหลักสูตรที่มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุล ทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม และจริยธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก โดยยึดมั่นการปกครอง ตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้ และมีทักษะพื้นฐาน รวมทั้ง เจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต เป็นหลักสูตรที่มุ่งเน้น ผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ และให้เป็นการก่อกำเนิดของชาติต่อไป (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) โดยหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระประวัติศาสตร์ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ความหมายของการศึกษา

สำหรับความหมายของการศึกษานั้น มีนักการศึกษาหลายท่านได้อธิบายไว้ ดังนี้

วิจิตร ศรีสอาน (2523) กล่าวว่า การศึกษา คือ การสร้างสมความรู้ ประสบการณ์และ นำไปสู่การถ่ายทอดแก่นมนุษย์ เพื่อแก้ปัญหาให้เกิดความเจริญทางจิตใจและร่างกาย การศึกษาจึงมีความหมายทั้งกว้างและลึกกว่าการเรียนหนังสือในโรงเรียน มิใช่การเรียนรู้ในเนื้อหาวิชา แต่เป็นการเรียนที่ได้นำความคิดให้บุคคลเกิดการพัฒนาความสามารถของตนเอง

สุนทร สุนันท์ชัย (2532) กล่าวว่า การศึกษา หมายถึง การจัดกระบวนการให้บังเกิดผล ต่อการเรียนรู้ ดังนั้นจึงต้องมีการจัดการวางแผนและเป็นไปโดยจงใจให้ได้รับสิ่งที่ตั้งใจจะเกิดขึ้น อันได้แก่ ความรู้ ทักษะ เจตคติ

ธีระ รุญเจริญ (2536) กล่าวว่า การศึกษาเป็นกระบวนการที่สำคัญในการพัฒนาคน ให้มีคุณภาพและมีความสามารถที่จะปรับตัวได้อย่างเท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงของโลก ทั้งทางด้าน เศรษฐกิจ สังคมการเมือง และวัฒนธรรม อันจะนำไปสู่การสร้างสรรคความเจริญก้าวหน้าให้แก่สังคม ทั้งสร้างสมดุลและความกลมกลืนของการพัฒนาระหว่างด้านต่าง ๆ และยังสามารถกล่าวถึง จุดมุ่งหมายของการศึกษาเพิ่มเติม ได้ดังนี้

1. สร้างประชากรให้เป็นคนดี มีคุณธรรม จริยธรรม ในการดำรงชีวิต มีความขยัน อดทน ซื่อสัตย์ มีความรับผิดชอบ

2. สร้างประชากรให้เป็นสมาชิกที่ดีของครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติ

3. สร้างประชากรให้เป็นผู้มีความรู้ มีปัญญา มีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นและเพียงพอสำหรับการดำรงชีวิตและพัฒนาตนเอง

4. สร้างประชากรให้เป็นผู้มีความรู้และทักษะเพื่อการประกอบอาชีพ มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการงานอาชีพ มีความสนใจและมีทัศนคติที่ดีต่อการงานอาชีพ

วิชย ตันศิริ (2539) ได้ให้ความหมายของ การศึกษา มี 2 ส่วน ที่สำคัญ ดังนี้

1. การศึกษา คือ กระบวนการเรียนรู้ของบุคคลและสังคม โดยการถ่ายทอดความรู้ การฝึกการอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม ฉะนั้น การศึกษาจึงเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ต้องมีการจัดการ เพราะการถ่ายทอดความรู้ การฝึก การอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม กระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวยังต้องเป็นไปเพื่อความเจริญของงานทางสังคม หากกระบวนการเรียนรู้มีผลตรงข้าม ก็มิใช่การศึกษาตามความหมายนี้

2. การศึกษา คือ การสร้างสรรค์จรโลงความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้จากสภาพแวดล้อมสังคมการเรียนรู้และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดการวิจัยการศึกษาค้นคว้าทางวิทยาศาสตร์ ทางสังคมศาสตร์ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการสร้างความรู้ต่อไป

นิพนธ์ กินาวงศ์ (2542) กล่าวว่า การศึกษา คือ กิจกรรมที่เป็นความพยายามในการพัฒนามนุษย์ เป็นทั้งวิธีการนำเอาศักยภาพ ความสามารถหรือสมรรถภาพของมนุษย์ให้เกิดประโยชน์ ทั้งวิธีการดัดแปลงรูปแบบพฤติกรรมของมนุษย์ ในการฝึกฝนอบรมให้เป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์เป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเองและสังคมโดยรวม โดยได้กล่าวถึง ความสำคัญของการศึกษา ไว้ดังนี้

1. การศึกษาช่วยให้คนมีความรู้ ความชำนาญสามารถใช้ศักยภาพที่มีอยู่เป็นเครื่องมือในการประกอบอาชีพการงานในสังคม

2. การศึกษาช่วยอบรมบ่มนิสัยที่ดีของคนให้อยู่ในสังคมร่วมกันอย่างมีความสุข ช่วยสร้าง นิสัยที่ดี เช่น ความขยันหมั่นเพียร อุตสาหะวิริยะ ความประหยัด พึ่งตนเอง ทำงานร่วมกับคนอื่นได้

3. การศึกษาช่วยเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรมของคนในสังคม ให้เป็นคนไม่เห็นแก่ตัว ซื่อสัตย์สุจริต มีสติสัมปชัญญะ

4. การศึกษาช่วยให้คนรู้จักคุณค่าของศิลปวัฒนธรรม ประเพณีอันดีงามในสังคม

5. การศึกษาทำให้คนมีระเบียบวินัย เคารพกฎหมาย มีข้อบังคับของบ้านเมือง และปฏิบัติตามทีในฐานะพลเมืองดีของสังคม

6. การศึกษาทำให้คนมีสำนึกเห็นคุณค่าของทรัพยากรธรรมชาติและสาธารณสมบัติ ช่วยปกป้องรักษาให้เป็นประโยชน์แก่สังคมโดยรวม

นิพัทธ์ เกศพร และคณะ (2546) ได้กล่าวไว้ว่า การศึกษา คือ การพัฒนาคนใน 2 ด้าน ทั้งด้านคุณสมบัติของความเป็นมนุษย์ที่มีปัญญา มีคุณธรรม มีความสามารถพื้นฐานหรือศักยภาพ ที่จะพัฒนาตนเองและสังคมต่อไป และด้านความสามารถในการประกอบอาชีพหรือเป็นกำลังแรงงาน สำหรับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศในอนาคต

จากการให้ความหมายของการศึกษาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า การศึกษา คือ การพัฒนาตนเองทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เก่ง ดี มีสุขอันจะนำไปสู่การเป็นพลเมืองดีของชุมชน สังคม ประเทศ และเป็นพลเมืองโลกต่อไป

2. รูปแบบการจัดการศึกษา

มีผู้เสนอแนวคิดของรูปแบบการจัดการศึกษาไว้หลายลักษณะด้วยกัน โดยมีหลักการ และสาระสำคัญที่มีความสอดคล้องกัน ดังนี้

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 มาตรา 15 (พระราชบัญญัติ การศึกษาแห่งชาติ, 2542) ได้กำหนดรูปแบบการจัดการศึกษาไว้ 3 รูปแบบ คือ

1. การศึกษาในระบบ เป็นการศึกษากำหนดจุดมุ่งหมาย วิธีการศึกษา หลักสูตร ระยะเวลาของการศึกษา การวัดและการประเมินผล มีเงื่อนไขของการสำเร็จการศึกษาที่แน่นอน
2. การศึกษานอกระบบ เป็นการศึกษามีความยืดหยุ่นในการกำหนดจุดมุ่งหมาย รูปแบบการศึกษา ระยะเวลาของการศึกษา การวัดและการประเมินผล ซึ่งเป็นเงื่อนไขสำคัญของการสำเร็จการศึกษาโดยเนื้อหาและหลักสูตรจะต้องมีความเหมาะสมสอดคล้องกับสภาพปัญหา และความต้องการของบุคคลแต่ละกลุ่ม
3. การศึกษาตามอัธยาศัย เป็นการศึกษาคือให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองตามความสนใจ ทางกายภาพ ความพร้อม และโอกาส โดยศึกษาจากบุคคล ประสบการณ์ สังคม สภาพแวดล้อม และแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ

วิจิตร ศรีสอ้าน (2523) ได้กล่าวถึง การจัดการศึกษาควรคำนึงถึงวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. การจัดการศึกษาควรเลือกแฟ้มให้หลักความรู้ ความคิด วิธีการคิดและนิสัยที่ดี เพื่อให้เป็นรากฐานที่บุคคลจะได้เรียนรู้และพัฒนาความสามารถของตน
2. การศึกษาควรเป็นไปเพื่อความอยู่รอดของชาติบ้านเมือง ทั้งความอยู่รอดจากภัยคุกคามทางการเมืองภายนอกและภายในประเทศ ความอยู่รอดในทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรม
3. การจัดการศึกษาควรเสริมสร้างดุลยภาพระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติในทางที่เกื้อกูลกันและกัน
4. การจัดการศึกษาควรเตรียมบุคคลและสังคมให้สามารถเผชิญปัญหาและเหตุการณ์ใหม่ ๆ ที่ไม่มีประสบการณ์มาก่อนด้วยปัญญาและสติ

ธีระ รุญเจริญ (2536) กล่าวว่า เพื่อให้การศึกษาสามารถพัฒนาลักษณะของประชากรของประเทศให้เข้าสู่จุดมุ่งหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการจัดการศึกษามีหลักสำคัญ คือ

1. ความกว้างขวางและความเป็นธรรม ให้แต่ละบุคคลได้มีโอกาสเข้ารับบริการทางการศึกษาที่เหมาะสมตามความต้องการและความสามารถอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต
2. ความสมดุลโดยการให้ผู้เรียนได้พัฒนาความรู้คู่คุณธรรมจริยธรรม มีทักษะในการประกอบอาชีพ

3. ความสอดคล้องกับสภาพทางเศรษฐกิจสังคมของประเทศและของสังคมในระดับต่าง ๆ ทั้งในเขตเมืองและชนบท

4. ความหลากหลายควรจัดให้มีความหลากหลายทั้งในรูปแบบเนื้อหาและวิธีการ เพื่อให้แต่ละบุคคลสามารถใช้โอกาสที่มีอยู่เลือกเรียนได้ตามความถนัด ความต้องการ และความสนใจ

วิชัย ตันศิริ (2539) ได้กล่าวถึง การจัดการศึกษาให้ยึดหลัก ดังนี้

1. เป็นการศึกษาตลอดชีวิตสำหรับประชาชน
2. ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาหลักการนี้คือ ปวงชนเพื่อการศึกษาหรือ All for Education ให้องค์กรชุมชน องค์กรต่าง ๆ ในสังคมได้มีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา

3. การพัฒนาและกระบวนการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง

จากการให้คำอธิบายรูปแบบของการศึกษาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า รูปแบบการจัดการศึกษา ที่มีทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย โดยการศึกษาทั้ง 3 ระบบนั้น ต่างให้ความสำคัญกับการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้ที่มีความรู้ มีความสามารถ มีคุณธรรม จริยธรรม และเป็นการพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง ให้เติบโตเต็มตามศักยภาพของแต่ละคน

3. สาระและมาตรฐานการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระประวัติศาสตร์

การเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จะช่วยให้เราเข้าใจการดำเนินชีวิต และพัฒนาการของมนุษย์ ที่เปลี่ยนแปลงตามกาลเวลาและยุคสมัยด้วยเหตุและปัจจัยต่าง ๆ ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคลและการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดซึ่งมีความเกี่ยวข้องกันหลากหลาย ดังนั้นเพื่อช่วยให้สามารถปรับตนเกิดความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น มีความอดทน อดกลั้น ยอมรับในความแตกต่าง และมีคุณธรรม จริยธรรม และสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตนำไปสู่การเป็นพลเมืองดีของประเทศชาติและสังคมโลก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จึงได้กำหนดสาระต่าง ๆ เป็น 5 สาระ ได้แก่ สาระศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม สาระ เศรษฐศาสตร์ สาระประวัติศาสตร์ และสาระภูมิศาสตร์ โดยงานวิจัยฉบับนี้มีความเกี่ยวข้องกับ

มาตรฐานและตัวชี้วัด ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในสาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

**ตาราง 3 แสดงสาระการเรียนรู้ที่ 4 ประวัติศาสตร์ มาตรฐาน ส 4.1 เข้าใจความหมาย
ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทาง
ประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ**

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.3	1. วิเคราะห์เรื่องราวเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์ได้อย่างมีเหตุผลตามวิธีการทางประวัติศาสตร์ 2. ใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ในการศึกษาเรื่องราวต่าง ๆ ที่ตนสนใจ	◆ ขั้นตอนของวิธีการทางประวัติศาสตร์สำหรับการศึกษาเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ที่เกิดขึ้นในท้องถิ่นตนเอง ◆ วิเคราะห์เหตุการณ์สำคัญในสมัยรัตนโกสินทร์ โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ ◆ นำวิธีการทางประวัติศาสตร์มาใช้ในการศึกษาเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับตนเอง ครอบครัว และท้องถิ่นของตน

**ตาราง 4 แสดงสาระการเรียนรู้ที่ 4 ประวัติศาสตร์ มาตรฐาน ส 4.2 เข้าใจพัฒนาการของ
มนุษยชาติจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ในด้านความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของ
เหตุการณ์อย่างต่อเนื่อง ตระหนักถึงความสำคัญและสามารถวิเคราะห์ผลกระทบที่
เกิดขึ้น**

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.3	1. อธิบายพัฒนาการทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองของภูมิภาคต่าง ๆ ในโลกโดยสังเขป 2. วิเคราะห์ผลของการเปลี่ยนแปลงที่นำไปสู่ความร่วมมือ และความขัดแย้งในคริสต์ศตวรรษที่ 20 ตลอดจนความพยายามในการขจัดปัญหาความขัดแย้ง	◆ ที่ตั้งและสภาพทางภูมิศาสตร์ของภูมิภาคต่าง ๆ ของโลก (ยกเว้นเอเชีย) ที่มีผลต่อพัฒนาการโดยสังเขป ◆ พัฒนาการทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองของภูมิภาคต่าง ๆ ของโลก (ยกเว้นเอเชีย) โดยสังเขป ◆ อิทธิพลของอารยธรรมตะวันตกที่มีผลต่อพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก ◆ ความร่วมมือและความขัดแย้งในคริสต์ศตวรรษที่ 20 เช่น สงครามโลกครั้งที่ 1 ครั้งที่ 2 สงครามเย็น องค์การความร่วมมือระหว่างประเทศ

ตาราง 5 แสดงสาระการเรียนรู้ที่ 4 ประวัติศาสตร์ มาตรฐาน ส 4.3 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย
วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรัก ความภูมิใจ และธำรงความเป็นไทย

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.3	1. วิเคราะห์พัฒนาการของไทยสมัยรัตนโกสินทร์ในด้านต่าง ๆ 2. วิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความมั่นคงและความเจริญรุ่งเรืองของไทยในสมัยรัตนโกสินทร์ 3. วิเคราะห์ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมไทยสมัยรัตนโกสินทร์ และอิทธิพลต่อการพัฒนาชาติไทย 4. วิเคราะห์บทบาทของไทยในสมัยประชาธิปไตย	♦ การสถาปนากรุงเทพมหานครเป็นราชธานีของไทย ♦ ปัจจัยที่ส่งผลต่อความมั่นคง และความเจริญรุ่งเรืองของไทยในสมัยรัตนโกสินทร์ ♦ บทบาทของพระมหากษัตริย์ไทยในราชวงศ์จักรีในการสร้างสรรค์ความเจริญและความมั่นคงของชาติ ♦ พัฒนาการของไทยในสมัยรัตนโกสินทร์ทางด้านการเมือง การปกครอง สังคม เศรษฐกิจ และความสัมพันธ์ระหว่างประเทศตามช่วงสมัยต่าง ๆ ♦ เหตุการณ์สำคัญสมัยรัตนโกสินทร์ ที่มีผลต่อการพัฒนาชาติไทย เช่น การทำสนธิสัญญาเบาว์ริงในสมัยรัชกาลที่ 4 การปฏิรูปประเทศในสมัยรัชกาลที่ 5 การเข้าร่วมสงครามโลกครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 โดยวิเคราะห์สาเหตุปัจจัย และผลของเหตุการณ์ต่าง ๆ ♦ ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมไทยในสมัยรัตนโกสินทร์ที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาชาติไทยจนถึงปัจจุบัน โดยเฉพาะพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช มหิตลาธิเบศร รามธิบดี จักรีนฤพดินทรสยามินทราธิราช บรมนาถบพิตร และสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ♦ บทบาทของไทยตั้งแต่เปลี่ยนแปลงการปกครองจนถึงปัจจุบันในสังคมโลก

คำอธิบายรายวิชาพื้นฐาน

ส23102 ประวัติศาสตร์ไทย
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
เวลา 20 ชั่วโมง

จำนวน 0.5 หน่วยกิต

ศึกษา วิเคราะห์ เรื่องราวเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์ ได้อย่างมีเหตุผลตามวิธีการทางประวัติศาสตร์ ใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ในการศึกษาเรื่องราวต่าง ๆ ที่น่าสนใจ พัฒนาการของไทยสมัยรัตนโกสินทร์ในด้านต่าง ๆ ปัจจัยที่ส่งผลต่อความมั่นคงและความเจริญรุ่งเรืองของไทยในสมัยรัตนโกสินทร์ บทบาทของพระมหากษัตริย์ในราชวงศ์จักรีในการสร้างสรรค์ความเจริญและความมั่นคงของชาติ พัฒนาการของไทยในสมัยรัตนโกสินทร์ทางด้านการเมืองการปกครอง สังคม เศรษฐกิจ และความสัมพันธ์ระหว่างประเทศตามช่วงสมัยต่าง ๆ เหตุการณ์สำคัญสมัยรัตนโกสินทร์ที่มีผลต่อการพัฒนาชาติไทย โดยวิเคราะห์สาเหตุ ปัจจัย และผลของเหตุการณ์ ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมไทยสมัยรัตนโกสินทร์ และอิทธิพลต่อการพัฒนาชาติไทย และบทบาทของไทยในสมัยประชาธิปไตย

โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ กระบวนการคิด กระบวนการสืบค้นข้อมูล กระบวนการทางสังคม กระบวนการปฏิบัติ กระบวนการเผชิญสถานการณ์และแก้ปัญหา กระบวนการกลุ่ม เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจในการนำวิธีการทางประวัติศาสตร์มาใช้ศึกษาเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับตนเอง ครอบครัว ท้องถิ่นของตนเอง และประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ เกิดความรักความภาคภูมิใจในความเป็นไทย มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในด้านรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย มีจิตสาธารณะ สามารถดำเนินชีวิตอยู่ร่วมกันได้อย่างสันติสุข

ตัวชี้วัด

ส 4.1 ม.3/1 ม.3/2

ส 4.3 ม.3/1 ม.3/2 ม.3/3 ม.3/4

รวม 6 ตัวชี้วัด

ตาราง 6 โครงสร้างรายวิชา ประวัติศาสตร์ไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐาน การเรียนรู้/ ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
1	วิธีการทาง ประวัติศาสตร์ ในการศึกษาเรื่องราว ทางประวัติศาสตร์	ส 4.1 ม.3/1 ม.3/2	การนำวิธีการทางประวัติศาสตร์มาใช้ ในการศึกษาเหตุการณ์สำคัญทาง ประวัติศาสตร์อย่างมีเหตุผลจะทำให้ เหตุการณ์นั้น ๆ มีความน่าเชื่อถือ	2	10
2	พัฒนาการทาง ประวัติศาสตร์ไทย สมัยรัตนโกสินทร์ ตอนต้น	ส 4.3 ม.3/1 ม.3/2	พัฒนาการของไทยสมัยรัตนโกสินทร์ ตอนต้นในด้านต่าง ๆ นั้น มีปัจจัยสำคัญ ที่ส่งผลต่อความมั่นคงและความเจริญ รุ่งเรืองของไทย ทำให้ราชธานีมีความ มั่นคงและเจริญรุ่งเรือง และส่งผล ความมั่นคงและความเจริญรุ่งเรือง มาจนถึงปัจจุบัน	4	20
3	พัฒนาการทาง ประวัติศาสตร์ไทย สมัยปรับปรุงและ ปฏิรูปประเทศ	ส 4.3 ม.3/1 ม.3/2	พัฒนาการของไทยในสมัยปรับปรุง และปฏิรูปประเทศในด้านต่าง ๆ ทำให้ ราชธานีมีความมั่นคงและเจริญรุ่งเรือง และส่งผลต่อความมั่นคงและความ เจริญรุ่งเรืองมาจนถึงปัจจุบัน	6	30
4	พัฒนาการทาง ประวัติศาสตร์ไทย สมัยประชาธิปไตย	ส 4.3 ม.3/1 ม.3/2 ม.3/4	พัฒนาการของไทยในสมัย ประชาธิปไตยในด้านต่าง ๆ ทำให้ ราชธานีมีความมั่นคงและเจริญรุ่งเรือง และส่งผลต่อความมั่นคงและ ความเจริญรุ่งเรืองมาจนถึงปัจจุบัน	6	30
5	การสร้างสรรค์ภูมิ ปัญญาและวัฒนธรรม ไทยสมัยรัตนโกสินทร์	ส 4.3 ม.3/3	ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมไทยสมัย รัตนโกสินทร์มีอิทธิพลต่อการพัฒนา ชาติไทย ทำให้คนไทยเกิดความ ภาคภูมิใจ เห็นคุณค่า และช่วยกัน อนุรักษ์ไว้	2	10

ตาราง 7 โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา ประวัติศาสตร์ไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เวลา 20 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้	แผนการจัดการ การเรียนรู้	วิธีสอน/กระบวนการ จัดการเรียนรู้	ทักษะการคิด	เวลา (ชั่วโมง)
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 วิธีการทาง ประวัติศาสตร์ ในการศึกษาเรื่องราว ทางประวัติศาสตร์	วิธีการทาง ประวัติศาสตร์ ในการศึกษา เรื่องราวทาง ประวัติศาสตร์	วิธีสอนแบบ กระบวนการ กลุ่มสัมพันธ์	1. ทักษะการวิเคราะห์ 2. ทักษะการจัด ระเบียบ	2
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 พัฒนาการทาง ประวัติศาสตร์ไทย สมัยรัตนโกสินทร์ ตอนต้น	พัฒนาการทาง ประวัติศาสตร์ไทย สมัยรัตนโกสินทร์ ตอนต้น	วิธีสอนแบบ สืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Method: 5E)	1. ทักษะ การรวบรวมข้อมูล 2. ทักษะการวิเคราะห์ 3. ทักษะ การสร้างความรู้ 4. ทักษะ การสรุปลงความเห็น	4
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 พัฒนาการทาง ประวัติศาสตร์ไทย สมัยปรับปรุงและ ปฏิรูปประเทศ	พัฒนาการทาง ประวัติศาสตร์ไทย สมัยปรับปรุงและ ปฏิรูปประเทศ	วิธีสอนแบบสืบเสาะ หาความรู้ (Inquiry Method: 5E)	1. ทักษะ การรวบรวมข้อมูล 2. ทักษะการวิเคราะห์ 3. ทักษะ การสร้างความรู้ 4. ทักษะ การสรุปลงความเห็น	6
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 พัฒนาการทาง ประวัติศาสตร์ไทย สมัยประชาธิปไตย	พัฒนาการทาง ประวัติศาสตร์ไทย สมัยประชาธิปไตย	วิธีสอนโดยการจัด การเรียนรู้แบบ ร่วมมือ: เทคนิค การต่อเรื่องราว (Jigsaw)	1. ทักษะ การรวบรวมข้อมูล 2. ทักษะ การวิเคราะห์ 3. ทักษะ การสร้างความรู้ 4. ทักษะ การสรุปลงความเห็น	6

หน่วยการเรียนรู้	แผนการจัด การเรียนรู้	วิธีสอน/กระบวนการ จัดการเรียนรู้	ทักษะการคิด	เวลา (ชั่วโมง)
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5	การสร้างสรรค์	วิธีสอนแบบโครงงาน	1. ทักษะ	2
การสร้างสรรค์ภูมิปัญญา	ภูมิปัญญาและ		การรวบรวมข้อมูล	
และวัฒนธรรมไทย	วัฒนธรรมไทย		2. ทักษะ	
สมัยรัตนโกสินทร์	สมัยรัตนโกสินทร์		การวิเคราะห์	
			3. ทักษะ	
			การสร้างความรู้	
			4. ทักษะ	
			การสรุปลงความเห็น	

สำหรับงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้นำมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของสาระประวัติศาสตร์ มาปรับให้เข้ากับบริบทท้องถิ่น โดยนำมาตรฐาน ส 4.1 ตัวชี้วัด ม.3/1 ม.3/2 และมาตรฐาน ส 4.3 ตัวชี้วัด ม.3/1 ม.3/2 ม.3/3 มาใช้ในการวิจัย เรื่อง กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า น่านโดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน

4. สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้อธิบายถึงการบริหารจัดการหลักสูตรในยุคปัจจุบันซึ่งมีการกระจายอำนาจสู่ท้องถิ่นและสถานศึกษา ให้มีส่วนร่วมคิดร่วมตัดสินใจในการพัฒนาหลักสูตรของตนเอง ในการครอบคลุมหลายมิติ เกี่ยวข้องกับบุคคลหลายฝ่าย ในท้องถิ่น และต้องอาศัยองค์ประกอบปัจจัยต่าง ๆ มากมาย เพื่อการปรับปรุงพัฒนาการเรียนการสอนให้ได้ผลดีและมีประสิทธิภาพสูงสุด การกำหนดกรอบหลักสูตรท้องถิ่นเป็นสาระสำคัญประการหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้สอน และบุคลากรทางการศึกษาในโรงเรียน เห็นแนวทางในการดำเนินงานในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา การจัดการเรียนการสอน รวมทั้งการส่งเสริม และดูแลด้านคุณภาพ สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของชุมชนท้องถิ่น โดยมี การกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายและเกณฑ์ในการพัฒนาสาระการเรียนรู้ท้องถิ่น และสามารถตรวจสอบคุณภาพของผู้เรียนในระดับท้องถิ่น เพื่อกำหนดกรอบทิศทางในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความสามารถอันเป็นพื้นฐานจำเป็นในท้องถิ่นและโลกปัจจุบัน กรอบเป้าหมายจุดเน้นที่กำหนดสาระการเรียนรู้ท้องถิ่น ต้องมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐาน ความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ ผู้เรียนมีโอกาสเรียนรู้เรื่องราวของชุมชน ท้องถิ่น ซึ่งเป็นสภาพแวดล้อมในชีวิตจริงของตน ทำให้เกิดความตระหนัก เห็นคุณค่า

สำนึกรักผูกพันกับท้องถิ่น มีความภาคภูมิใจในบรรพบุรุษ ถิ่นฐานบ้านเกิด เป็นสมาชิกที่ดีของชุมชน ตลอดจนสามารถแก้ปัญหา พัฒนาชีวิตอาชีพ ครอบครัวและสังคมของตนเองได้ตามควรแก่ฐานะ และเป็นบุคคลที่มีความรอบรู้เกี่ยวกับท้องถิ่นในแง่มุมต่าง ๆ ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ฯลฯ อย่างชัดเจน ในกระบวนการจัดทำหรือพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา เพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้ ให้บรรลุเป้าหมายตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กำหนดนั้น และแผนพัฒนาการศึกษาของเขตพื้นที่การศึกษาควบคู่กับมาตรฐานการเรียนรู้ตาม หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อพิจารณากำหนดกรอบเป้าหมายและจุดเน้นในการพัฒนา ทรัพยากรบุคคลในวัยเรียนให้มีความสัมพันธ์สอดคล้องกัน เพื่อเป็นมนุษย์ที่มีความสมดุล ทั้งด้าน ร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ด้วยเหตุนี้กรอบสาระ การเรียนรู้ท้องถิ่นจึงถือเป็นตัวจักรสำคัญในการตอบสนองนโยบาย พระราชบัญญัติทางการศึกษา กฎหมายและรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2540 มาตรา 81 ระบุไว้ว่า รัฐต้องจัดการศึกษาอบรมและสนับสนุนให้เอกชนจัดการศึกษาอบรมให้เกิดความรู้คู่คุณธรรม จัดให้มีกฎหมาย เกี่ยวกับการศึกษาแห่งชาติปรับปรุงการศึกษาให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและ สังคม สร้างเสริมความรู้และปลูกฝังจิตสำนึกที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเมืองการปกครองในระบอบ ประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข โดยสนับสนุนการค้นคว้าศึกษาวิจัยศิลปะ วิทยาการต่าง ๆ เร่งรัดพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาประเทศ วิชาชีพครูและ ส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น ศิลปะและวัฒนธรรมของชาติ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 มาตรา 7 ระบุว่า กระบวนการเรียนรู้ต้องมุ่งปลูกฝังจิตสำนึกที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเมือง การปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข รู้รักษาและส่งเสริมสิทธิ หน้าที่ เสรีภาพ ความเคารพกฎหมาย ความเสมอภาค และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ มีความภาคภูมิใจ ในความเป็นไทย รู้จักรักษาผลประโยชน์ส่วนรวมและของประเทศชาติ รวมทั้งส่งเสริมศาสนา ศิลปวัฒนธรรมของชาติ การกีฬา ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และความรู้อันเป็นสากล ตลอดจน อนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ความสามารถในการประกอบอาชีพ รู้จักพึ่งตนเอง มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ใฝ่รู้ และเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง สำหรับมาตรา 27 ให้คณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน กำหนดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อความเป็นไทย ความเป็น พลเมืองที่ดีของชาติ การดำรงชีวิต และการประกอบอาชีพ ตลอดจนเพื่อการศึกษาต่อให้สถานศึกษา ขั้นพื้นฐาน มีหน้าที่จัดทำสาระของหลักสูตรในส่วนที่เกี่ยวกับสภาพปัญหาในชุมชน และสังคม

ภูมิปัญญาท้องถิ่น คุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อเป็นสมาชิกที่ดีของครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติ

สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น หมายถึง รายละเอียดของข้อมูลสารสนเทศ รวมทั้งเนื้อหาและองค์ความรู้ที่เกี่ยวกับท้องถิ่นในด้านต่าง ๆ เช่น สภาพภูมิประเทศ ภูมิอากาศ ทรัพยากร สิ่งแวดล้อม ประวัติความเป็นมา สภาพเศรษฐกิจ สังคม การดำเนินชีวิต การประกอบอาชีพ ศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณี ภูมิปัญญา ฯลฯ ตลอดจนสภาพปัญหา และสิ่งที่ควรได้รับการถ่ายทอดพัฒนาในชุมชนและสังคมนั้น ๆ ที่สถานศึกษากำหนดขึ้น เพื่อจะนำไปใช้จัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับท้องถิ่นของตนเอง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ตาราง 8 สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ มาตรฐาน ส 4.1 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ

ตัวชี้วัด ม.3	สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น
1. วิเคราะห์เรื่องราวเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์ได้อย่างมีเหตุผลตามวิธีการทางประวัติศาสตร์	◆ ประวัติความเป็นมา การเปลี่ยนแปลงของชุมชนและท้องถิ่น ◆ หลักฐานทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ◆ คุณค่าและความสำคัญของการศึกษาประวัติความเป็นมา การเปลี่ยนแปลงของชุมชนและท้องถิ่น
2. ใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ในการศึกษาเรื่องราวต่าง ๆ ที่ตนสนใจ	◆ ขั้นตอนของวิธีการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยนำเสนอตัวอย่างที่ละขั้นตอนอย่างชัดเจน ◆ คุณค่าและประโยชน์ของวิธีการทางประวัติศาสตร์ที่มีต่อการศึกษาทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ◆ ผลการศึกษาหรือโครงการทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

ตาราง 9 สารการเรียนรู้ท้องถิ่น สารที่ 4 ประวัติศาสตร์ มาตรฐาน ส 4.3 เข้าใจความเป็นมา
ของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรัก ความภูมิใจ และธำรงความเป็นไทย

ตัวชี้วัด ม.3	สารการเรียนรู้ท้องถิ่น
1. วิเคราะห์พัฒนาการของไทยสมัย รัตนโกสินทร์ในด้านต่าง ๆ	◆ ประเด็นสำคัญของประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เช่น แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นมาของชุมชนและท้องถิ่น และอิทธิพลที่มีต่อชุมชนและท้องถิ่น
2. วิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความมั่นคง และความเจริญรุ่งเรืองของไทยในสมัย รัตนโกสินทร์	◆ ปัจจัยที่มีผลต่อการก่อตั้งชุมชนและท้องถิ่นในช่วงเวลาต่าง ๆ ที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงในท้องถิ่น ◆ ปัจจัยที่ส่งเสริมการสร้างสรรค์ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่นที่มีผลต่อชุมชนและท้องถิ่น
3. วิเคราะห์ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมไทย สมัยรัตนโกสินทร์ และอิทธิพลต่อ การพัฒนาชาติไทย	◆ บทบาทของบุคคลสำคัญในชุมชนและท้องถิ่นในการพัฒนาท้องถิ่น เช่น การพัฒนาท้องถิ่น การป้องกันและรักษาความมั่นคงในท้องถิ่น การสร้างสรรค์วัฒนธรรมในชุมชนและท้องถิ่น ◆ อิทธิพลของวัฒนธรรมต่างชาติที่มีต่อชุมชนและท้องถิ่น ◆ ผลงานของบุคคลสำคัญในท้องถิ่นที่มีส่วนสร้างสรรค์วัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ในชุมชนและท้องถิ่น เช่น ผู้ก่อตั้งชุมชนและท้องถิ่น ◆ ปัจจัยและบุคคลที่ส่งเสริมความสร้างสรรค์ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่นซึ่งมีผลต่อชุมชนและท้องถิ่นในปัจจุบัน

5. กิจกรรมการเรียนรู้

ในส่วนสาระสำคัญของหัวข้อกิจกรรมการเรียนรู้ในงานวิจัยฉบับนี้ ประกอบด้วย ความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้ องค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้ และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในมิติของสังคมศึกษามีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

ความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้

มีนักการศึกษาและสถาบันการศึกษา ได้อธิบายสาระสำคัญของความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

Good (1973 อ้างถึงใน รัฐชฎาภรณ์ นันทเสน, 2559) ให้ความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้ไว้หลายความหมาย ดังนี้

กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง สภาพการเรียนรู้ทั้งชุดที่ผู้เรียนกระทำด้วยความเต็มใจ เพราะการกระทำเช่นนี้จะนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมายที่คาดหวังไว้

กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง เป็นกิจกรรมที่เริ่มต้นจากสิ่งที่น่าสนใจชนิดใหม่ ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ที่ช่วยให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์ระหว่างการคิดและการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง เป็นการเล่นหรือการทำงาน ซึ่งเกิดจากแนวความคิดหรือความรู้สึของผู้ทำ ซึ่งแสดงออกมาในรูปที่ซับซ้อนเพื่อสื่อความเข้าใจให้ผู้อื่นทราบ

สำลี รักสุทธี (2544) กิจกรรมการเรียนรู้ คือ การนำวิชาหรือกลุ่มประสบการณ์ที่จะต้องทำการสอนตลอดเวลาภาคเรียน มาสร้างเป็นคู่มือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน แผนการสอน การใช้สื่ออุปกรณ์การสอนและการวัดประเมินผล สำหรับเนื้อหาสาระและจุดประสงค์การเรียนรู้ย่อย ๆ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือจุดเน้นของหลักสูตรและตรงกับชีวิตในท้องถิ่น ซึ่งกล่าวอีกในหนึ่ง คู่มือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ก็คือ การเตรียมการสอนเป็นลายลักษณ์อักษรล่วงหน้า หรือคิดบันทึกการสอนตามปกตินั่นเอง กล่าวให้สั้นก็คือ การเตรียมการสอนหรือการวางแผนการสอนของครูนั่นเอง

โรม วงศ์ประเสริฐ (2545) กล่าวว่า กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การกระทำรูปแบบหนึ่งซึ่งผู้ดำเนินการในที่นี้ อาจเป็นผู้ดำเนินการจัดการอบรมหรือครูผู้สอนดำเนินการจัดขึ้น เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีพัฒนาการและเปลี่ยนแปลงไปตามความมุ่งหมายของการดำเนินการ กิจกรรมสามารถประยุกต์ใช้ในการจัดอบรมหรือการจัดการเรียนรู้ได้ทุกประเภท

วัฒนา กระจุก (2545) กล่าวว่า กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง สภาพการเรียนรู้ที่กำหนดขึ้น เพื่อนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมายหรือจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ควรมีความเหมาะสมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ต่าง ๆ

ราชบัณฑิตยสถาน (2546) ได้ให้ความหมายว่า การจัดกิจกรรมโดยวิธีต่าง ๆ อย่างหลากหลายที่มุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง เกิดการพัฒนาตนเองและสังคม คุณลักษณะที่จำเป็นสำหรับการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมและประเทศชาติต่อไป การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มุ่งพัฒนาผู้เรียน จึงต้องใช้เทคนิควิธีการเรียนรู้รูปแบบการสอนหรือกระบวนการเรียนการสอนในหลากหลายวิธี

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553) กล่าวว่า กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การปฏิบัติต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการเรียนการสอน เพื่อให้การสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพและการเรียนรู้ของผู้เรียนบรรลุสู่จุดประสงค์การสอนที่กำหนดไว้

นอกจากนี้ ยังกล่าวเพิ่มเติมอีกว่า กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การปฏิบัติต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ มุ่งเน้นให้เกิดประโยชน์กับผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนบรรลุตามจุดประสงค์การจัดการเรียนรู้ที่กำหนด มีความรู้และความสนุกสนานเพลิดเพลิน

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ (2557) กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การปฏิบัติต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้การจัดการเรียนรู้ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพและการเรียนรู้ของผู้เรียนบรรลุตามจุดประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

รัฐภาณุภรณ์ นันทเสน (2559) ได้ให้ความหมายว่า กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนที่อาจจะเป็นการเล่นการทำงาน การจัดกิจกรรมโดยวิธีต่าง ๆ อย่างหลากหลาย ที่มุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามที่กำหนดขึ้น เพื่อนำไปสู่เป้าหมายหรือจุดประสงค์การเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับเนื้อหาหลักสูตร ซึ่งเป็นสิ่งที่ช่วยครูในการวางแผนการสอนไว้ล่วงหน้าและมุ่งให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาดตนเอง สำหรับการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมและประเทศชาติต่อไป

อนิวรรณ พิกพวงศ์ไพศาล (2559) ได้ให้ความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ว่า การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอน ที่อาจเป็นการเล่นหรือการทำงานให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาสาระและสภาพแวดล้อม เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น

ศิริรัตน์ ดีโต (2559) ได้ให้ความหมายว่า กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ซึ่งผู้สอนเป็นผู้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามความเหมาะสม อาจเป็นการเล่นเกมหรือการทำงานเพื่อให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาสาระและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ต่าง ๆ

ทศนา แคมมณี (2560) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นสิ่งที่มีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในการนำหลักสูตรไปปรับใช้ในระดับชั้นเรียน และกิจกรรมการเรียนรู้เป็นสิ่งที่ช่วยให้ครูได้วางแผนการสอนไว้ล่วงหน้า อันจะส่งผลให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้ผลอย่างมีประสิทธิภาพ

พิชาติ แก้วพวง (2563) กล่าวว่า กิจกรรมการเรียนรู้ คือ การจัดประสบการณ์ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ซึ่งกิจกรรมการเรียนรู้สามารถพิจารณาได้ 2 ลักษณะ คือ กิจกรรมหลักและกิจกรรมย่อย ตัวอย่างเช่น กิจกรรมหลัก คือ กิจกรรมโครงงาน กิจกรรมย่อยของกิจกรรมโครงงาน ได้แก่ กิจกรรมสำรวจปัญหา กิจกรรมระดมสมองเพื่อตั้งชื่อโครงงาน กิจกรรมการวางแผนการดำเนินโครงงาน กิจกรรมการลงมือปฏิบัติทำโครงงาน และกิจกรรมนำเสนอผลการดำเนินโครงงาน เป็นต้น

โดยผู้วิจัยได้สรุปเป็นตารางแสดงการสังเคราะห์แนวคิดทฤษฎีกิจกรรมการเรียนรู้ ปรากฏในตาราง ดังนี้

ตาราง 10 สรุปการสังเคราะห์แนวคิดกิจกรรมการเรียนรู้

แนวคิด	แนวคิดด้านการศึกษา						
	การเรียนรู้	ส่งเสริมให้เกิด การเรียนรู้ โดยวิธีการ ต่าง ๆ และสื่อ	ผู้สอนเป็น ผู้ออกแบบ	สอดคล้องกับ จุดประสงค์ การเรียนรู้	มุ่งเน้นให้เกิด ประโยชน์กับ ผู้เรียน	พัฒนา การเปลี่ยนแปลง ไปสู่เป้าหมาย	
	การสอน						
Good (1973)		✓			✓	✓	✓
ล้าที รักสุทธิ์ (2544)	✓		✓	✓			
โรม วงศ์ประเสริฐ (2545)			✓				✓
วัฒนา ระบุงัท (2545)			✓	✓			
ราชบัณฑิตยสถาน (2546)	✓	✓			✓		
อารมณ์ ใจเที่ยง (2553)	✓				✓		✓
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ (2557)		✓		✓	✓	✓	✓
รัฐสภากรณ นันทเสน (2559)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
อนิวรรณ พิภพวงศ์ไพศาล (2559)	✓	✓		✓	✓		
ศิริรัตน์ ตีโต (2559)	✓		✓	✓	✓	✓	
ทิตมา แคมณีนี (2560)	✓		✓		✓		
พิชาติ แก้วพวง (2563)	✓	✓	✓				

จากความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้ข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยวิธีการต่าง ๆ ซึ่งผู้สอนเป็นผู้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้นั้น ๆ ด้วยตนเอง อาจเป็นกิจกรรมในลักษณะของการสืบสอบหาความรู้ การเรียนปนเล่น หรือการทำงานที่มุ่งเน้นให้เกิดประโยชน์กับผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดและเรียนรู้จากประสบการณ์จริงผ่านการลงมือปฏิบัติ ช่วยให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์ในกระบวนการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี เป็นการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและมีประสิทธิภาพ เพราะถือว่าผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อตนเอง

องค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้

สำหรับองค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้ ได้มีนักการศึกษาและสถาบันการศึกษา อธิบายสาระสำคัญไว้ ดังนี้

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ (2553 อ้างถึงใน สิรินาถ ชุมพาที, 2559) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาจากข้อมูลที่หลากหลาย เพื่อช่วยเสริมสร้างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเองและการเรียนของผู้เรียน ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระดับใดก็ตามขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ 3 ประการ คือ

1. ผู้เรียน ธรรมชาติของผู้เรียนเป็นสิ่งที่ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงเป็นอันดับแรกเกี่ยวกับความสามารถ ความถนัด ความสนใจ พัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์และจิตใจ ความต้องการพื้นฐานนั้นเป็นสิ่งที่ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงเป็นอันดับแรก ๆ
2. บรรยากาศทางจิตวิทยา ที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ ผู้สอนเป็นส่วนสำคัญและเป็นส่วนหนึ่งที่จะกำหนดบรรยากาศในชั้นเรียนให้เป็นไปในรูปแบบที่ต้องการได้ นอกจากนี้บรรยากาศในชั้นเรียนยังต้องอาศัยองค์ประกอบอื่น ๆ อีกนอกเหนือไปจากตัวผู้สอนเอง เช่น ผู้เรียนเข้าชั้นเรียนโดยไม่ได้รับประทานอาหารเช้า หรืออาหารกลางวัน ผู้เรียนเริ่มเรียนชั่วโมงแรกด้วยความรู้สึกหิวหรือบางครั้งผู้เรียนได้รับสิ่งกระทบกระเทือนใจติดตามมา เนื่องจากความไม่พร้อมดองในครอบครัว เป็นต้น ส่วนทางด้านตัวผู้สอนนั้นอาจจะมีความคิดเห็นจากผู้บริหาร หรือจากครอบครัว เศรษฐกิจ อาหารเข้าก่อนมาสถานศึกษาของผู้สอน ซึ่งเป็นสิ่งที่ต้องบอกได้ว่าบรรยากาศทางจิตวิทยาในชั้นเรียนนั้นเอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้หรือไม่
3. ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับบรรยากาศทางจิตวิทยาในชั้นเรียน ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนจะเป็นเครื่องบ่งชี้ถึงเงื่อนไขหรือสถานการณ์ว่าผู้เรียนจะประสบความสำเร็จ หรือความล้มเหลวต่อการเรียนรู้ ซึ่งผู้สอนควรคำนึงถึงผู้เรียนโดยจะต้องหากวิธีที่จะตอบสนองต่อ

ความต้องการพื้นฐานของผู้เรียนให้มากที่สุด เพื่อความสำเร็จแห่งการเรียนรู้และการเจริญเติบโต เป็นบุคคลที่สมบูรณ์ต่อไป

สิรินาถ ชุมพาที (2559) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้มี 3 องค์ประกอบหลัก คือ

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน
 - 1.1 ครูทบทวนความรู้เดิมของนักเรียน
 - 1.2 ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยกิจกรรมที่น่าสนใจ และแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ในการเรียนครั้งนั้น ๆ
2. ขั้นสอน
 - 2.1 ครูจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับนักเรียน โดยให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่กำหนดไว้
 - 2.2 ครูจัดกิจกรรมทดสอบที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ ความคิด การแก้ปัญหา ทักษะทางกาย และเจตคติในการตอบปัญหาหรือแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ เพื่อเป็นการตรวจสอบว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้
3. ขั้นสรุป
 - 3.1 นักเรียนและครูร่วมกันสรุปสาระสำคัญของการเรียนรู้
 - 3.2 ครูเพิ่มเติมทักษะทางสมองหรือทางกายให้นักเรียนมีความชำนาญมากขึ้น โดยให้ทำแบบฝึกหัด ศึกษาค้นคว้า รายงาน กิจกรรมจากใบงาน และโครงงาน

วิภาวรรณ สุขสุวรรณ (2559) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนหลัก ๆ ดังนี้

1. การนำเข้าสู่บทเรียน
 - 1.1 ครูกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในเนื้อหาที่กำลังจะเรียน หรือทบทวนเนื้อหาที่เกี่ยวกับการเรียนในครั้งก่อน
 - 1.2 ครูและนักเรียนมีการวางแผนการสอนร่วมกัน เพื่อสอบถามความต้องการของผู้เรียนว่าอยากให้มีการเรียนการสอนแบบใด
 - 1.3 แจ้งจุดประสงค์ของการเรียนในแต่ละครั้งของการเรียน
2. ขั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้
 - 2.1 ครูจัดกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ให้ตรงตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้
 - 2.2 ครูเพิ่มพูนประสบการณ์ตรงแก่ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้ทดลองความรู้ด้านทฤษฎีหรือหลักการที่เรียนมาแล้วไปใช้แก้ปัญหาในชั้นฝึกหัดโดยการลงมือฝึกปฏิบัติเอง

3. ขั้นสรุปบทเรียน

3.1 ครูย้ำเนื้อหาในบทเรียนให้ผู้เรียนมีความเข้าใจที่ถูกต้องและตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

3.2 ครูทดสอบว่าผู้เรียนหรือเข้าใจในสิ่งที่เรียนไปถูกต้องมากน้อยเพียงใด และบรรลุตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ตั้งไว้หรือไม่

ศิริรัตน์ ดีโต (2559) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สามารถแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนหลัก คือ

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1.1 ครูจัดกิจกรรมที่เน้นกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีความพร้อมที่จะเรียนรู้ โดยใช้วิธีการ และสื่อที่หลากหลายประกอบ การใช้คำถามกระตุ้นชักถาม ทบทวนหรือแสดงความคิดเห็นให้ผู้เรียนนำประสบการณ์เดิมมาเชื่อมโยงกับประสบการณ์ใหม่

1.2 ครูและนักเรียนมีการวางแผนการสอนร่วมกัน เพื่อสอบถามความต้องการของผู้เรียนว่าอยากให้มีการจัดการเรียนการสอนออกมาในแบบใด

1.3 แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ในแต่ละครั้งของการเรียนเรื่องนั้น

2. ขั้นการจัดกิจกรรม

2.1 ครูจัดกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ให้ตรงตามจุดประสงค์ที่วางไว้ โดยจัดกิจกรรมที่มุ่งให้ผู้เรียนมีบทบาทและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากที่สุด ให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ร่วมแสดงออกด้วยการตั้งคำถามและตอบคำถาม

2.2 ครูเพิ่มพูนประสบการณ์ตรงแก่ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้ทดลองนำความรู้ด้านทฤษฎี หรือหลักการที่เรียนมาแล้วไปใช้แก้ปัญหาในชั้นฝึกหัด โดยการทำแบบฝึกหัดหรือลงมือฝึกปฏิบัติเอง

3. ขั้นสรุปบทเรียน

3.1 ครูสรุปผลการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยผู้สอนปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสรุปความรู้หรือสรุปสาระสำคัญของบทเรียน โดยนำความรู้ที่ได้มาทั้งหมดมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันสรุปข้อค้นพบหรือสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ใหม่

3.2 ครูทดสอบว่าผู้เรียนสามารถเรียนรู้หรือเข้าใจในสิ่งที่เรียนไปถูกต้องมากน้อยเพียงใดและบรรลุตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ตั้งไว้หรือไม่

จากสาระสำคัญขององค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า องค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้สามารถแบ่งออกเป็น 3 ประการ ดังนี้

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นตอนแรกที่เป็นกำหนัดภารกิจเป้าหมายที่ช่วยกระตุ้นหรือเร่งเร้าให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและอยากเรียน หากกิจกรรมแรกเริ่มไม่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

ท้ายที่สุดก็จะไม่เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่ต้องการได้ ฉะนั้นการจัดกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องให้สัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนการสอน คือ การทบทวนพื้นฐานความรู้เดิม เข้ากับเนื้อหาใหม่ การวางแผนการเรียนการสอนร่วมกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และการแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนทราบก่อนเริ่มบทเรียน

2. ขั้นสอน เป็นการใช้กิจกรรมเป็นแกนหลักที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตรงตามจุดประสงค์ จึงถือว่าเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ โดยผู้สอนต้องเลือกกิจกรรมหรือกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิด การแก้ปัญหา การใช้ทักษะทั้งร่างกายและเจตคติหรือพฤติกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการทำกิจกรรม

3. ขั้นสรุป เป็นขั้นสรุปบทเรียน โดยผู้เรียนและครูจะต้องร่วมกันสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการจัดกิจกรรมร่วมกันหรือเพิ่มทักษะต่าง ๆ จากการทำแบบฝึกหัด ใบงาน การทำโครงงานหรือรายงาน เพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ให้มีความชำนาญทั้งสมองและร่างกาย

โดยทั้งสามประการที่กล่าวมานี้ จะสามารถทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จไปได้ด้วยดี และเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมาก ซึ่งในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้นั้นจะต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนและตามความถนัดของผู้เรียน ทั้งสภาพแวดล้อมในห้องเรียน โรงเรียน และชุมชน รวมทั้งต้องสอดคล้องกับตัวชี้วัดและตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตรของสถานศึกษาด้วย เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับผู้เรียน ซึ่งถือว่าเป็นกลยุทธ์สำคัญที่จะนำมาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน และต้องคำนึงถึงประเด็นต่อไปนี้

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต้องสอดคล้องกับหลักสูตร ตัวชี้วัด และจุดประสงค์การเรียนรู้
2. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต้องเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างการเรียนรู้ด้วยตนเอง
3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต้องสอดคล้องกับความเหมาะสมของผู้เรียน ทั้งความสามารถและความสนใจของผู้เรียน
4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต้องใช้เทคนิควิธีการสอนที่หลากหลายและเป็นกิจกรรมที่ทำให้เกิดทางความคิดและความสามารถของผู้เรียน
5. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะต้องมีการวัดผลและประเมินผลทุกครั้งแล้วนำผลไปปรับปรุงแก้ไขในครั้งต่อไป

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

สำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นนั้น ผู้สอนเป็นผู้มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวในรูปแบบ Active learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เป็น

ทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพของชุมชน สังคม และประเทศชาติต่อไป โดยมีแนวทางตามที่นักการศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา ได้อธิบายไว้ดังนี้

เฉลิม มลิลา นิติเชตต์ปรีชา (2559) กล่าวว่า การสอนประวัติศาสตร์ท้องถิ่นมีหลักการ ดังนี้

1. ในแง่ของผู้สอนที่สอนประวัติศาสตร์สากลหรือต่างประเทศ ความหมายของ local history ก็คือ Thai history ซึ่งมีทางและควรค่าที่ผู้สอนจะได้เปรียบเทียบให้เห็นความสัมพันธ์และคุณค่าสำหรับเยาวชนในชาติโดยเฉพาะอย่างยิ่ง “เยาวชนไทย” เพื่อให้ทราบข้อเท็จจริง (facts) ได้เห็นข้อดีและข้อบกพร่อง ในส่วนที่เป็นข้อบกพร่องในกระบวนการ ระบบ หรือสิ่งใด ๆ ของประวัติศาสตร์ชาติไทย ควรอย่างยิ่งที่ผู้สอนและผู้เรียนจะได้มีการอภิปราย (discussion) วิเคราะห์ (analysis) และสังเคราะห์ (synthesis) เพื่อให้ได้แก่นแท้ของข้อเท็จจริง (facts) แต่ละเรื่อง จะนำมาซึ่งมโนทัศน์ (concepts) อันมีคุณประโยชน์ต่อผู้เรียนหรือแม้แต่ตัวผู้สอนเอง รวมถึงประเทศชาติเป็นส่วนรวมด้วย

2. ในแง่ของครูประวัติศาสตร์ไทยโดยทั่ว ๆ ไป ในความหมายของ local history หมายถึง ประวัติศาสตร์ไทยเฉพาะส่วนของภาคต่าง ๆ ชุมชนต่าง ๆ เช่น ภาคเหนือ ได้แก่ ประวัติศาสตร์ล้านนาไทย ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ได้แก่ ประวัติศาสตร์อีสาน ภาคใต้ ได้แก่ ประวัติศาสตร์ภาคใต้ ทั้งหมดนี้ล้วนแล้วแต่เป็นเรื่องราวที่มีความสำคัญ และควรค่าแก่การหยิบยกขึ้นมาศึกษาวิเคราะห์ และวิจารณ์ รวมทั้งการเปรียบเทียบเป็นบางเรื่องบางประการอีกด้วย

3. ในแง่ของครูประวัติศาสตร์ในแต่ละท้องถิ่น ความหมายของ local history ก็คือ ประวัติศาสตร์เฉพาะท้องถิ่น ส่วนกลางที่เป็นแหล่งที่ตั้งของชุมชนหรือโรงเรียนนั้น ๆ เช่น

3.1 เชียงใหม่ เช่น เรื่องราวของเจ้าดารารัศมี ดอยสุเทพ การรวมชาติไทยสมัยรัชกาลที่ 5 คุรุศาสตร์วิชัย เรื่องราวของประวัติศาสตร์ล้านนาไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งความยิ่งใหญ่ของราชวงศ์มังราย นับตั้งแต่พระเจ้ามังรายมหาราชซึ่งเป็นปฐมกษัตริย์ ไปจนถึงพระเจ้ามกุฏสุทโธวงศ์ ซึ่งเป็นกษัตริย์ลำดับที่ 15

ข้อที่น่าสังเกตคือ ประวัติศาสตร์ล้านนาไทย ประวัติศาสตร์ไทยสมัยกรุงศรีอยุธยา และประวัติศาสตร์ไทยสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ มีความหมาย มีความสำคัญต่อเนื่อง และมีผลกระทบซึ่งกันและกัน จึงสามารถและน่าที่จะนำมาวินิจฉัยเปรียบเทียบเพื่อให้ได้ความคิดและมโนทัศน์ในเรื่องเหล่านี้

3.2 ลำปาง เช่น เรื่องทิพย์ช้าง พระยาากาวิละ การต่อสู้กับพม่า

3.3 เชียงราย เช่น เรื่องพระยาจำเมือง

3.4 นครราชสีมา เช่น เรื่องคุณหญิงโม

3.5 ภูเก็ต เช่น เรื่องท้าวเทพกระษัตรีและท้าวศรีสุนทร

3.6 นครศรีธรรมราช เช่น เรื่องพระยานคร

3.7 กาญจนบุรี เช่น เรื่องสะพานข้ามแม่น้ำแคว ไทรโยค การเสด็จประพาสต้นของรัชกาลที่ 5 การค้นหาหลักฐานประวัติศาสตร์ที่ตำบลบ้านเก่า

3.8 จันทบุรี ธนบุรี เช่น เรื่องพระเจ้าตากสินมหาราช

สำหรับกระบวนการเรียนการสอนซึ่งขึ้นอยู่กับเทคนิคของผู้สอนในอันที่จะเชื่อมโยงหยิบยกหรือสอดแทรกเนื้อหาหรือเรื่องราวเข้าไปในวิชาประวัติศาสตร์เป็นส่วนรวมได้เสมอ ถ้าผู้สอนมีอุดมการณ์และตั้งใจจริงที่จะปลูกฝังและพัฒนาเยาวชน เพื่อให้มีวิวัฒนาการไปสู่การเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพของชาติในอนาคต

วิภาพรรณ พินลา, และวิภาดา พินลา (2561) กล่าวถึง แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ดังนี้

1. กิจกรรมการศึกษานอกสถานที่ เช่น การพาผู้เรียนไปชมนิทรรศการ หรือเยี่ยมชมสถานที่สำคัญของท้องถิ่นหรือของชาติ ซึ่งมีส่วนช่วยเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เกิดความเข้าใจในสาระที่ผู้เรียนกำลังเรียนรู้ รวมทั้งกระตุ้นความสนใจให้แก่ผู้เรียน ครูผู้สอนต้องอธิบายล่วงหน้า กำหนดหัวข้อที่ผู้เรียนต้องศึกษาและบันทึกข้อมูลต่าง ๆ ในการเดินทาง ครูผู้สอนต้องกำหนดให้ผู้เรียนรู้จักการสังเกตสถานที่ตามเส้นทางแล้วบันทึกในสิ่งที่ผู้เรียนได้สังเกตเห็น และต้องมีกิจกรรมสรุปประเมินผลของการไปสถานที่นั้นทุกครั้งด้วยการอภิปรายหรือนำเสนอข้อมูลที่ผู้เรียนสังเกตเห็น รวมทั้งเสนอความคิดเห็นของตนเองด้วย ซึ่งวิธีการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนปฏิบัติตามกิจกรรม ได้รับความรู้ มีความเข้าใจ สามารถนำไปใช้ ตลอดจนตระหนักในเรื่องของท้องถิ่นของตน

2. กิจกรรมการจัดนิทรรศการประวัติศาสตร์ คือ ให้ผู้เรียนแสดงถึงเรื่องราวและประวัติความเป็นมาทางประวัติศาสตร์ในชุมชนที่ผู้เรียนอาศัยอยู่ เช่น สถาปัตย์ การเมืองการปกครอง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ตลอดจนฝึกฝนให้ผู้เรียนต่อยอดองค์ความรู้ในการเป็นมัคคุเทศก์ แนะนำแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญในจังหวัดแก่นักท่องเที่ยว เพื่อเป็นการพัฒนาความสามารถทางภาษา การวางแผนกิจกรรมระหว่างการเดินทาง และการวางแผนแก้ปัญหา ฯลฯ

3. กิจกรรมการทำโครงงานประวัติศาสตร์ท้องถิ่น คือ ให้ผู้เรียนศึกษา ค้นคว้า สัมภาษณ์ ประวัติศาสตร์จากชาวบ้านในชุมชน และจากอินเทอร์เน็ตที่เกี่ยวข้องกับขอบข่ายประวัติศาสตร์ทางด้าน สังคม การเมือง เศรษฐกิจ ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่นในชุมชนของตนเอง เช่น เรือกอและ จิตรกรรมขึ้นเอกของทะเลใต้ ชุมชนชาวจีนในสมัยอยุธยา การนวดแผนไทยโบราณ การสานเสื่อกระจูด ฯลฯ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการทำงาน การประสานงาน และการติดต่อกับหน่วยงานต่าง ๆ พร้อมทั้งมีการวางแผนการทำงานกับชุมชนมากขึ้น

4. กิจกรรมการเขียนประวัติศาสตร์ท้องถิ่น คือ ให้ผู้เรียนเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ฐานข้อมูลปัญหา ข้อมูลทุนของชุมชนมาเป็นเครื่องมือในการสร้างการเรียนรู้ และเสริมพลังคนในชุมชนให้เข้มแข็งผ่านการทำเครื่องมือชุมชน 7 ชิ้น ได้แก่ การทำแผนที่เดินดิน การทำผังเครือญาติ

การทำโครงสร้างองค์กรชุมชน การทำระบบที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพและสวัสดิภาพของประชาชนในชุมชน การทำปฏิทินชุมชน การทำและศึกษาประวัติศาสตร์ชุมชน การศึกษาประวัติศาสตร์ชีวิตบุคคล ฯลฯ

วศิน ปัญญาธรรมา (2562) กล่าวว่า การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น คือ การศึกษาที่มีลักษณะทางการศึกษา เป้าหมาย วิธีการ และลักษณะของความเข้าใจต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในอดีตของชุมชน ที่มีลักษณะเฉพาะที่แสดงออกด้วยกระบวนการการศึกษาวิจัยทางประวัติศาสตร์ โดยการศึกษาวิจัยทางประวัติศาสตร์นั้นหมายถึง ลักษณะที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ที่เป็นคุณลักษณะเฉพาะ (particularity) ที่ถูกกำกับและถูกควบคุมโดยบริบท (Context) ของเวลา (time) และการลำดับเหตุการณ์ (Chronology) นั้นหมายถึงการถูกกำกับด้วยเวลาที่ตายตัว ไม่สามารถที่จะนำไปสัมพันธ์กับสิ่งอื่น ๆ ในบริบทที่แตกต่างกัน หรือมีเวลาที่แตกต่างกันได้ เหมือนดั่งสายน้ำที่ไม่มีวันไหลกลับ สายน้ำและผู้คนที่อยู่ในน้ำก็จะไม่เปลี่ยน ซึ่งเป็นการกำกับของเวลาที่ไม่เป็นเส้นตรงที่ทำให้เกิดอดีต ปัจจุบัน และอนาคต ที่ไม่มีวันวนกลับไปได้ ในแง่นี้เองการศึกษาประวัติศาสตร์ไม่ว่าจะเป็นลักษณะหรือรูปแบบใด ก็เป็นการศึกษาเรื่องราว “เกี่ยวกับมนุษย์ที่อยู่ในกาลเวลา” (of men in time)

สถาบันสังคมศึกษา สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2563) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ เพื่อให้ผู้เรียนได้รู้จักความเป็นมา รากเหง้าของตนเอง ท้องถิ่นและประเทศชาติ ให้ได้เรียนรู้แบบอย่างการทำความดีเพื่อส่วนรวม จากวีรกรรมของบรรพบุรุษ ให้ได้รู้จักและเข้าใจแนวคิด ความฉลาดหลักแหลมที่แฝงอยู่เบื้องหลัง ประเพณี วัฒนธรรม และภูมิปัญญาที่สั่งสมสืบทอดกันมา ถือเป็นแนวทางหนึ่งในการสร้างความภาคภูมิใจให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน นำไปสู่การมีจิตใจที่เข้มแข็ง มั่นคง พร้อมเป็นกำลังในการพัฒนาประเทศต่อไป ทั้งนี้การที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ “ประวัติศาสตร์” ซึ่งมีเนื้อหาที่กล่าวถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแล้วในอดีต อาจทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการณ์นั้นเป็นเรื่องไกลตัว ไม่สัมพันธ์กับตนเอง เกิดความเบื่อหน่ายไม่น่าสนใจ การพาผู้เรียนไปสัมผัสสถานที่เกิดเหตุ ไปพูดคุยกับบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ ได้ลงมือทดลองปฏิบัติชิ้นงานที่ผ่านการสร้างสรรค์โดยบรรพบุรุษ จะช่วยทำให้ผู้เรียนเรียนรู้และตระหนักว่า เรื่องราวที่ได้เรียนรู้ในห้องเรียนนั้น เป็นเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นจริง ผลที่เกิดจากเหตุการณ์ไม่ใช่เรื่องไกลตัว เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับตน โดยเฉพาะเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ในท้องถิ่น ร่องรอยที่ปรากฏอยู่ในแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ในท้องถิ่นเป็นข้อมูลเชิงประจักษ์ นอกจากการที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้จากการได้เห็น ได้ฟัง ได้สัมผัสแล้ว ยังส่งผลให้เกิดความผูกพัน ความรัก ความหวงแหน และภาคภูมิใจในรากเหง้าตัวตน รวมถึงสิ่งที่บรรพชนได้สั่งสมไว้ให้

สถาบันสังคมศึกษา สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2563) กล่าวถึงกิจกรรมเสริมสร้างการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้แหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ในท้องถิ่น คือ สถานที่สำคัญในท้องถิ่นที่มีประวัติศาสตร์ความเป็นมา พัฒนาการของสถานที่ บุคคล ฯลฯ ให้เห็นเป็น

การเฉพาะและสามารถสืบค้นได้ เช่น โรงเรียน วัด มัสยิด โบสถ์ อนุสาวรีย์ ตลาด ย่านการค้า แหล่งชุมชนโบราณ ป้ายจารึก พิพิธภัณฑสถานท้องถิ่น การประกอบอาชีพ วิถีชีวิต วัฒนธรรม ประเพณี หรืออาจหมายถึง บุคคลสำคัญ ปราชญ์ หรือภูมิปัญญาในท้องถิ่น ฯลฯ โดยมีองค์ประกอบสำคัญของการจัดกิจกรรมลักษณะนี้

1. การกำหนดเนื้อหาที่ชัดเจน สอดคล้องกับบทเรียนในแต่ละระดับชั้น การกำหนดสถานที่ต่าง ๆ ในพื้นที่แหล่งเรียนรู้สำหรับจัดกิจกรรมเรียนรู้นั้นมีความจำเป็นอย่างยิ่ง มิฉะนั้นจะกลายเป็นการพาออกไปเที่ยวโดยไม่เกิดประโยชน์ในการเรียนรู้ ดังนั้น การทัศนศึกษาแหล่งเรียนรู้ ผู้สอนจะต้องกำหนดเนื้อหาและประชุมวางแผนเตรียมกิจกรรมล่วงหน้า

2. การกำหนดกิจกรรมให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ กิจกรรมในพื้นที่แหล่งเรียนรู้ เช่น การวาดภาพ วาดแผนผัง ถ่ายรูป สัมภาษณ์ ทำโครงการ เป็นต้น

3. การประเมินทักษะต่าง ๆ ของผู้เรียน เช่น การทำงานเดี่ยวหรือกลุ่ม การสนทนา การเขียน การคิด ฯลฯ รวมถึงคุณธรรม จริยธรรม คุณลักษณะอันพึงประสงค์ต่าง ๆ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ผ่านแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ จำเป็นต้องมีการวางแผนการดำเนินงานที่ดี ดังนี้ คือ ขั้นตอนเตรียมการก่อนออกเดินทาง ขั้นศึกษาแหล่งเรียนรู้ (การลงพื้นที่) และนำเสนอผลงาน (การสรุปงาน)

จากการศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่ากิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เป็นการเรียนรู้ประวัติศาสตร์เฉพาะท้องถิ่นที่เป็นแหล่งที่ตั้งของชุมชนท้องถิ่นนั้น ๆ มีลักษณะการศึกษาที่เน้นเป้าหมาย วิธีการ และลักษณะของความเข้าใจต่อเหตุการณ์ ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในอดีตของชุมชน ที่มีลักษณะเฉพาะที่แสดงออกด้วยกระบวนการการศึกษาวิจัยทางประวัติศาสตร์ เพื่อให้ผู้เรียนได้รู้จักความเป็นมา รากเหง้าท้องถิ่นของตนเอง ได้เรียนรู้แบบอย่างการทำความดีเพื่อส่วนรวมจากวีรกรรมของบรรพบุรุษ ได้รู้จักและเข้าใจแนวคิด ความฉลาดหลักแหลมที่แฝงอยู่เบื้องหลังประเพณี วัฒนธรรม และภูมิปัญญาที่สั่งสมสืบทอดกันมา เป็นการเรียนรู้จากร่องรอยที่ปรากฏอยู่ในแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ในท้องถิ่นที่เป็นข้อมูลเชิงประจักษ์ ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการได้เห็น ได้ฟัง ได้สัมผัส ส่งผลให้เกิดความผูกพัน ความรัก ความหวงแหน และภาคภูมิใจในรากเหง้าตัวตน รวมถึงสิ่งที่บรรพชนได้สั่งสมไว้ให้ ส่งผลให้ผู้เรียนความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตน นำไปสู่การมีจิตใจที่เข้มแข็ง มั่นคง พร้อมเป็นกำลังในการพัฒนาประเทศต่อไป โดยมีตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้ คือ กิจกรรมการศึกษานอกสถานที่ กิจกรรมการจัดนิทรรศการประวัติศาสตร์ กิจกรรมการทำโครงการประวัติศาสตร์ท้องถิ่น กิจกรรมการเขียนประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ทั้งนี้ ต้องมีการกำหนดเนื้อหาที่ชัดเจน สอดคล้องกับบทเรียนในแต่ละระดับชั้น การกำหนดกิจกรรมให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติในพื้นที่แหล่งเรียนรู้ การประเมินทักษะต่าง ๆ ของผู้เรียน โดยต้องมีการวางแผนการดำเนินงานที่ดี คือ ขั้นตอนเตรียมการก่อนออกเดินทาง

ชั้นศึกษาแหล่งเรียนรู้ (การลงพื้นที่) และชั้นนำเสนอผลงาน (การสรุปงาน) ซึ่งงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยได้เลือกกิจกรรมการศึกษาออกสถานที่ มีการกำหนดเนื้อหา กำหนดกิจกรรมให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติในพื้นที่แหล่งเรียนรู้ การประเมินทักษะต่าง ๆ ของผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

1. ความหมายของประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าความหมายของประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ซึ่งมีนักการศึกษาได้อธิบายไว้ดังนี้

นคร พันธุ์ณรงค์ (2521) กล่าวว่า ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เป็นประวัติศาสตร์ของภูมิภาคหนึ่งหรือของท้องถิ่น โดยเฉพาะอาจมีความครอบคลุมเรื่องราวในสมัยโบราณหรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ทั้งทางด้านการเมือง การปกครอง เศรษฐกิจ สังคม ศาสนา ฯลฯ เป็น เรื่องที่อยู่ใกล้ตัวผู้ศึกษา เช่น ประวัติศาสตร์เมืองนนทบุรี ประวัติศาสตร์เมืองพิษณุโลก ประวัติศาสตร์เมืองพิจิตร ถือว่าเป็นประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเมื่อเปรียบเทียบกับประวัติศาสตร์ไทยทั้งหมด

สุเทพ สุนทรเกสัช (2522) กล่าวว่า ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เป็นเรื่องศึกษาเกี่ยวกับหมู่บ้านเพียงแห่งเดียว เมืองขนาดเล็กหรือขนาดกลาง หรือไม่ก็เป็นอาณาเขตทางภูมิศาสตร์ที่ไม่ใหญ่เกินกว่าจังหวัดหรือมณฑล หน่วยของการศึกษาท้องถิ่น อาจจะเป็นหมู่บ้านหนึ่งหรือหลาย ๆ หมู่บ้านที่มีความสัมพันธ์เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน หรือเมืองขนาดเล็กหรือไม่ก็อาจเป็นแคว้น ภาค หรือมณฑลที่สมาชิกของชุมชนท้องถิ่นนั้นต่างก็มีความสำนึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันทางวัฒนธรรมสังคมและการเมือง

นิธิ เอียวศรีวงศ์ (2530) ได้กล่าวว่า ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เป็นการศึกษาเพื่อสร้างความเข้าใจความหลากหลายของวิถีวัฒนธรรม ประสพการณ์และระบบที่แตกต่างกันของชุมชนต่าง ๆ ความหลากหลายของชุมชนนั้น นับได้ตั้งแต่ระดับหมู่บ้านขึ้นไปจนถึงภาคที่ร่วมในวัฒนธรรมและประสพการณ์จากอดีตอันเดียวกัน

ศรีศักร วัลลิโคม (2533) กล่าวว่า ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เป็นการศึกษาเรื่องราวของท้องถิ่นอันเป็นบริเวณที่มีชุมชนอยู่ร่วมกันและมีความสัมพันธ์กันทางเศรษฐกิจ สังคมระบบความเชื่อ พิธีกรรม และการเมือง การปกครอง จนกล่าวได้ว่าทำให้ผู้คนในท้องถิ่นนั้น มีอะไรหลายอย่างร่วมกัน และคล้ายคลึงกันจนมีจิตสำนึกว่าเป็นคนเดียวกัน การศึกษาเช่นนี้เน้นพัฒนาการจากอดีตมาจนถึงปัจจุบัน โดยแสดงให้เห็นว่ามีการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรมเกิดขึ้นในท้องถิ่นหนึ่ง เช่น สภาพแวดล้อมในท้องถิ่น ตำแหน่งที่ตั้ง หลักฐานทางด้านประวัติศาสตร์และโบราณคดีที่แสดงความเป็นมาทางวัฒนธรรม กลุ่มคนที่อยู่ร่วมกันเป็นชุมชน ทั้งที่อยู่ถิ่นเดิมอยู่แล้วและเคลื่อนย้ายเข้ามาตั้งถิ่นฐานแสดงถึงลำดับพัฒนาการตั้งถิ่นฐานของชุมชน

อรรถจักร สัตยานุรักษ์ (2548) ได้กล่าวว่า ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น คือ ประวัติศาสตร์ของชุมชนในการจัดการกับ “สมบัติชุมชน” โดยเน้นการศึกษาความเปลี่ยนแปลงของชุมชนที่สัมพันธ์กับ “สมบัติชุมชนที่มีความผันแปร”

ชนภัท อินทวารี (2558) ได้ให้ความหมายของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นไว้ว่า ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เป็นการศึกษาพัฒนาการของประชาชนในระดับท้องถิ่น ซึ่งอาจเป็นประวัติศาสตร์ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันที่ครอบคลุม ทั้งด้านสังคม การเมือง เศรษฐกิจ ภูมิปัญญาท้องถิ่น และประวัติศาสตร์วัฒนธรรมท้องถิ่น ที่แสดงให้เห็นว่ามีการพัฒนาการเกิดขึ้นในท้องถิ่น

ออมสิน จตุพร (2562) กล่าวไว้ว่า ประวัติศาสตร์ทั้งหมดเป็นประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เพียงแต่ให้มีการเปรียบเทียบกับขอบเขตที่ใหญ่กว่าเท่านั้น ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจึงเป็นการศึกษาประวัติศาสตร์ที่อยู่ใกล้ตัวผู้ศึกษามากที่สุด เมื่อเปรียบเทียบกับขอบเขตของเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ที่ใหญ่กว่า เป็นการศึกษาใน ลักษณะสหวิทยาการโดยเน้นสังคมส่วนใหญ่ เป็นประวัติศาสตร์ที่มีชีวิต เพราะประชาชนมีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลาอันจะนำไปสู่ความเข้าใจที่แท้จริงของเรื่องราวในอดีต ปัจจุบัน และเป็นแนวทางการวางแผนอนาคตที่ถูกต้องเหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลง

เอช.พี.อาร์.ฟินเบิร์ก (H.P.R. Finberg, 1962 อ้างถึงใน วศิน ปัญญาธรรมากุล, 2562) ได้กล่าวไว้ว่า การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น คือ ต้องพิจารณาเรื่องราวของปัจเจกบุคคล ครอบครัว ชุมชนท้องถิ่น ภูมิภาค และสังคมนานาชาติ ในลักษณะที่เป็นวงซ้อนกันอยู่ วงกลมแต่ละวงย่อมมีอดีตที่แตกต่างกันและแยกศึกษาออกไปต่างหาก การเป็นวงกลมเล็ก ๆ ที่อยู่ภายใน คือ เรื่องราวหรือประวัติศาสตร์ของบุคคลหรือชุมชน ที่มีได้หมายความว่า เป็นเรื่องราวที่ไม่สำคัญ ในทางกลับกัน การกระทำใด ๆ ที่เกิดขึ้นภายในวงกลมภายในก็ย่อมกระทบต่อวงกลมภายนอกอย่างแน่นอน ดังนั้น การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นหรือชุมชนก็อยู่ในวงกลมภายใน จึงมิได้หมายถึงการขาดความสมบูรณ์ หรือมีความสำคัญน้อย แต่เป็นการช่วยให้เกิดความเข้าใจต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นภายนอกนั้น คือ ประวัติศาสตร์ชาติให้ชัดเจนยิ่งขึ้นนั่นเอง

จากการศึกษาความหมายของประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเป็นการศึกษาเรื่องราวพัฒนาการความเป็นมาของท้องถิ่น โดยมีขอบเขตพื้นที่การศึกษาภายในชุมชนเดียวกันหรือท้องถิ่นเดียวกัน ซึ่งภายในขอบเขตของท้องถิ่นนั้นต้องมีความสัมพันธ์กัน อยู่ภายใต้จิตสำนึกเดียวกัน มีมวลชนเป็นตัวขับเคลื่อนพัฒนาการในบริบทด้านเศรษฐกิจ การเมือง สังคมและวัฒนธรรมร่วมกัน อันจะนำไปสู่ความเข้าใจที่แท้จริงของเรื่องราวในอดีตและปัจจุบันของท้องถิ่นที่มีความเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ชาติ

2. ความสำคัญและแนวคิดของประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

มีนักวิชาการหลายท่าน ได้นำเสนอความสำคัญและแนวคิดของประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ดังรายละเอียดต่อไปนี้

สุเทพ สุนทรเกษม (2522) ที่กล่าวถึงขอบเขตและแนวทางการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นไว้ว่า การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เป็นการศึกษาประวัติศาสตร์จุลภาค คือ เป็นการศึกษาเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในท้องถิ่นและมีขอบเขตที่จำกัด ชุมชนท้องถิ่นเป็นตัวต้นทางสังคม การเจริญเติบโต การเสื่อม และการสิ้นสุดในตัวของมันเอง

วิจิตร สิ้นศิริ (2523) กล่าวถึงข้อควรพิจารณาในการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น 3 เรื่อง คือ

1. ลักษณะที่สำคัญของวิชาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเป็นประวัติศาสตร์ของภูมิภาคใดภูมิภาคหนึ่งหรือของท้องถิ่นใดท้องถิ่นหนึ่งโดยเฉพาะ อาจเป็นเรื่องราวตั้งแต่สมัยโบราณหรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นในปัจจุบันเกี่ยวกับเรื่องการปกครอง เศรษฐกิจ สังคม ศาสนา เป็นต้น เป็นเรื่องราวที่อยู่ใกล้ตัวผู้ศึกษา เช่น ประวัติศาสตร์อีสาน ประวัติศาสตร์ล้านนา ถือเป็นประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเมื่อเปรียบเทียบกับประวัติศาสตร์ไทยทั้งหมด อาจมีเรื่องราวเกี่ยวกับอาณาจักรโบราณ โบราณคดี โบราณสถาน โบราณวัตถุ ขนบธรรมเนียมประเพณี บุคคลสำคัญ เป็นเรื่องราวความสำคัญตั้งแต่อดีตและเกี่ยวข้องกันกับปัจจุบันการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในประเทศไทยนั้น มีลักษณะเป็นการศึกษาเชิงสมัครเล่นเป็นส่วนใหญ่และผู้ศึกษาก็เป็นนักประวัติศาสตร์ แต่การศึกษาดังกล่าวเป็นรากฐานสำคัญของประวัติศาสตร์ประเทศ ทั้งนี้เพราะหลักฐานหลายประการที่ปรากฏในประวัติศาสตร์ของประเทศ ได้มาจากการสำรวจศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น สำหรับนักประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจะเป็นใครก็ได้ เช่น พระครู ศิลปิน ผู้นำหมู่บ้าน และปราชญ์ ชาวบ้านทั่วไป บุคคลเหล่านี้มักมีเอกสารหลักฐานที่ตนสนใจอยู่แล้วในความครอบครอง และมีใจรักประวัติศาสตร์จึงมีแรงจูงใจมากพอที่จะถ่ายทอดความรู้ที่ตนมีให้แก่ผู้ที่สนใจศึกษาเพื่อมิให้ความรู้ดังกล่าวสูญหายไป

2. คุณค่าของการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นมีคุณค่าหลายประการ ได้แก่ ช่วยส่งเสริมทักษะการพิจารณาข้อมูล หลักฐานขั้นต้นที่อยู่ใกล้ตัว พัฒนาทักษะและวิธีการทางประวัติศาสตร์ ส่งเสริมแรงจูงใจและกระตุ้นความสนใจของผู้ศึกษาประวัติศาสตร์ พัฒนาทักษะในการศึกษาประวัติศาสตร์เชิงวิเคราะห์ วิพากษ์ ไตร่ตรอง และแบบวิทยาศาสตร์ ช่วยส่งเสริมปลูกฝังความรัก ความภาคภูมิใจและความรู้สึกเป็นเจ้าของในมรดกทางวัฒนธรรมและถิ่นฐานบ้านเกิดของตน และช่วยทำให้หลักสูตรและเนื้อหาบทเรียนน่าสนใจ มีชีวิตชีวาและมีความหมาย เพราะนักเรียนได้เรียนในสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวและมีหลักฐานข้อเท็จจริงให้ศึกษาได้อย่างชัดเจน

3. เทคนิคและกิจกรรมการเรียนการสอนที่ครูควรประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ได้แก่ การออกไปรวบรวมข้อมูลหลักฐาน วัสดุสิ่งของต่าง ๆ การจัดทัศนศึกษา เมืองเก่า แหล่งชุมชนโบราณ พิพิธภัณฑ์ การสำรวจ การสัมภาษณ์ การขุดค้น การฝึก ภาคสนาม เชิญวิทยากรมาบรรยายและให้นักเรียนสัมภาษณ์ การให้รวบรวมรายชื่อหนังสือและเอกสารเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น การประชุมทางวิชาการ การสัมมนาปัญหา การอภิปราย การโต้วาที การทำแผนที่ชุมชน แผนที่ผัง กราฟเกี่ยวกับข้อมูลประวัติศาสตร์ท้องถิ่น การดูภาพยนตร์ วิดิทัศน์ ภาพถ่าย และทำการวิเคราะห์ การจัดนิทรรศการผลงาน สิ่งของ การรวบรวมข่าว หนังสือพิมพ์ วารสาร เอกสาร และรูปภาพที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น

ฉัตรทิพย์ นาถสุภา (2544) เสนอแนะจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ในบทความเรื่อง สถานะและบทบาทของวิชาประวัติศาสตร์ที่ควรจะเป็นในการศึกษาของชาติ โดยสรุปว่าการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ควรเป็นการเรียนการสอนประวัติศาสตร์เพื่อการเปลี่ยนแปลงสังคมหรือเป็นการเรียนรู้เพื่อสร้างสังคมที่ดีกว่าเดิม มิใช่เน้นให้รู้และเข้าใจสังคมไทยสังคมโลกตามหลักสูตรและตำราเรียนในปัจจุบันเท่านั้น เพราะวิชาประวัติศาสตร์เป็นพื้นฐานความรู้สำหรับการดำรงชีวิตในอนาคตอีกด้วย จึงได้ให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงหลักสูตรและวิธีการสอนวิชาประวัติศาสตร์ที่สำคัญไว้บางประการ ดังนี้

1. ควรเพิ่มวิชาประวัติศาสตร์เทคโนโลยี ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นและประวัติศาสตร์ชาวบ้านของไทย ฯลฯ โดยอธิบายถึงความสำคัญของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นและชาวไทยเพื่อค้นหาฟื้นฟูและพัฒนาประวัติศาสตร์ของชุมชน

2. วิธีการสอนควรเพิ่มวิธีการศึกษาชีวิตจริง ๆ สัมผัสชีวิตและผลผลิตทางวัฒนธรรมของประวัติศาสตร์ ไม่ใช่จากการฟังบรรยายของครูหรือการท่องจำตามที่เข้าใจกันมาผิด ๆ ว่าประวัติศาสตร์คือวิชาท่องจำจะต้องเปลี่ยนแนวคิดใหม่เป็นว่าประวัติศาสตร์คือ การศึกษาชีวิต จึงควรมีการนำนักเรียนออกไปศึกษานอกสถานที่ เยี่ยมชมสถานที่ สิ่งของ และพบปะบุคคลในอาชีพต่าง ๆ แล้วมาอภิปรายสรุปในห้องเรียน

3. ควรให้ความสำคัญกับการศึกษาปรัชญาของประวัติศาสตร์ เพราะวิธีการศึกษาประวัติศาสตร์นั้นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ถือว่ามีความสำคัญมากเกี่ยวกับการสร้างระบบความคิดและการวิพากษ์วิจารณ์ซึ่งเป็นวิธีการแสวงหาความรู้ที่จะได้รับการยอมรับมากขึ้น

4. ควรใช้วิชาประวัติศาสตร์เป็นแกนกลางของการสอนวิชาสังคมศึกษา จัดวิชาอื่นเป็นวิชาเสริมและเชื่อมโยงให้สัมพันธ์กับวิชาประวัติศาสตร์ โดยเฉพาะวิชากลุ่มมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์นั้นจะเห็นชัดเจนว่า ถ้าไม่เกาะเกี่ยวไปกับประวัติศาสตร์ก็จะล่องลอยเป็นเพียงนามธรรม และตัดขาดจากความเป็นพลวัตกับชีวิตในสังคม ไม่สนใจให้นักเรียนอยากค้นคว้าเพิ่มเติม เพราะมองไม่เห็นความสำคัญของการเรียนประวัติศาสตร์

ยงยุทธ ชูแว่น (2551) กล่าวว่า ความสำคัญของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในปัจจุบันมีอยู่อย่างน้อยสามประการที่สัมพันธ์กัน ดังนี้

1. เป็นการสร้างสำนึกประวัติศาสตร์ของประชาชนในท้องถิ่น ให้ตระหนักถึงสถานภาพของตนเองในประวัติศาสตร์และเป็นความรู้ที่เกิดจากการเรียนรู้สั่งสมและถ่ายทอดกันในกลุ่มชนท้องถิ่น รวมทั้งเป็นแกนสำหรับร้อยเรียง “หลักสูตรท้องถิ่น” สำหรับการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เหล่านี้ จะเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างความเข้มแข็งของชุมชน

2. ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น จะสามารถเป็นประโยชน์สำหรับการกำหนดนโยบายการพัฒนาได้อย่างสอดคล้องและเหมาะสมกับศักยภาพและข้อจำกัดของท้องถิ่นต่าง ๆ

3. จะเกิดเป็นองค์ความรู้ที่ช่วยให้เกิดความสมดุลแก่การศึกษาประวัติศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่ให้ความสำคัญแก่ศูนย์กลางมากเกินไป รากฐานทางวิชาการที่มีอคติเน้นศูนย์กลางย่อมครอบงำการวางนโยบาย สาธารณะต่าง ๆ ดังที่ได้เห็นอยู่ตลอดมา ด้วยเหตุนี้การศึกษาประวัติศาสตร์ที่เปิดพื้นที่ให้ประชาชนมากขึ้นจึงย่อมช่วยเพิ่มพลังและอำนาจแก่พวกเขาในการมีส่วนร่วมในการใช้อำนาจอธิปไตย

ศรีศักร วัลลิโภดม (2554) กล่าวว่าประวัติศาสตร์ท้องถิ่นไว้ว่า ประวัติศาสตร์สังคมที่แสดงให้เห็นความเป็นมาของผู้คนในท้องถิ่นเดียวกันที่อาจมีความแตกต่างทางชาติพันธุ์ แต่เมื่อเข้ามาตั้งถิ่นฐานอยู่ในพื้นที่ตั้งแต่สองสามชั่วคนสืบลงไป ก็เกิดสำนึกร่วมกันขึ้นเป็นคนในท้องถิ่นเดียวกัน มีจารีต ขนบประเพณี พิธีกรรม ความเชื่อ และกติกาสังคม

ชนภัทร อินทวารี (2558) กล่าวว่า การสร้างสำนึกประวัติศาสตร์ของประชาชนในท้องถิ่น ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจะสามารถเป็นประโยชน์สำหรับการกำหนดนโยบายการพัฒนาได้อย่างสอดคล้องและเหมาะสมชุมชน และองค์ความรู้ที่ช่วยให้เกิดความสมดุลทางการศึกษาประวัติศาสตร์

จากความสำคัญและแนวคิดของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นมีความสำคัญในการสร้างสำนึกประวัติศาสตร์ของประชาชนในท้องถิ่น เนื่องจากเป็นการศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการที่เกิดขึ้นในท้องถิ่นและมีขอบเขตภายในท้องถิ่นนั้น ๆ ส่งผลให้ประชาชนมีสารสนเทศด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ที่เป็นประโยชน์สำหรับการกำหนดนโยบายการพัฒนาได้อย่างสอดคล้องและเหมาะสมกับศักยภาพและข้อจำกัดของท้องถิ่นนั้น ๆ

3. ประโยชน์ของประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

มีนักวิชาการได้อธิบายประโยชน์ของประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ดังนี้

ชนภัทร อินทวารี (2558) ได้กล่าวว่า ความรักความภูมิใจในชาติบ้านเมืองของตน เข้าใจทัศนคติของผู้อื่น ได้บทเรียนจากประวัติศาสตร์ เหตุการณ์ หรือพฤติกรรมของมนุษย์ในอดีต

ย่อมมีทั้งด้านดีและด้านร้าย เข้าใจในปัจจุบันชัดเจนขึ้นและได้ฝึกทักษะที่เป็นประโยชน์ ซึ่งจะเป็นประโยชน์มากในการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

บัวสวรรค์ นามบุญลา (2559) กล่าวถึงประโยชน์ต่อประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ดังนี้

1. ก่อให้เกิดความรักความภาคภูมิใจในชาติบ้านเมืองของตน คือ ทำให้เรารู้ถึงความเสียสละของบรรพบุรุษที่ได้สร้างบ้านเมืองมา รักชาติบ้านเมืองไว้ด้วยชีวิต สร้างสมวัฒนธรรมอันสวยงามมาสู่รุ่นลูกหลาน จึงก่อให้เกิดความภูมิใจ รักหวงแหนมรดกที่บรรพบุรุษทิ้งไว้ จึงต้องการที่จะอนุรักษ์และสืบสานสิ่งที่ตั้งมาไปยังคนรุ่นลูกหลานของเราต่อไป

2. ทำให้เข้าใจทัศนคติของผู้อื่น การศึกษาประวัติศาสตร์ช่วยให้เราเข้าใจความคิดความรู้สึกของคนใน สังคมต่าง ๆ และในเวลาต่างกัน

3. ทำให้ได้บทเรียนจากประวัติศาสตร์ เหตุการณ์หรือพฤติกรรมของมนุษย์ในอดีต ย่อมมีทั้งด้านดีและคนร้าย พฤติกรรมใดที่นำความเสียหายมาสู่สังคมส่วนรวมในอดีต ซึ่งอาจส่งผลร้ายมาสู่ปัจจุบันและเชื่อมโยงไปถึงอนาคตด้วย เราก็จำไว้เป็นบทเรียน ไม่สร้างความเสื่อมเสียเช่นนั้นอีก เหตุการณ์หรือพฤติกรรมในทางที่เรานำมาเป็นแบบอย่างในการประพฤติปฏิบัติ

4. ทำให้เราเข้าใจในปัจจุบันชัดเจนขึ้น การเรียนรู้ว่าชาติหรือประเทศของเรานั้นมีที่มาจากไหน มีพัฒนาการมาอย่างไร มีวัฒนธรรมดั้งเดิมเป็นอย่างไร และเปลี่ยนแปลงไปเพราะอะไร ซึ่งจะทำให้เรารู้จักตัวเอง และเข้าใจสังคมปัจจุบันได้ดียิ่งขึ้น

5. ทำให้ได้ฝึกทักษะที่เป็นประโยชน์ ซึ่งนำมาใช้ในการเรียนวิชาอื่นและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ เช่น ทักษะการค้นคว้าข้อมูล ทักษะการแสดงความคิดเห็น ทักษะการเขียนรายงาน การค้นคว้าด้วยตนเอง เป็นต้น

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเป็นวิชาที่ต้องเรียนรู้อย่างลึกซึ้งเกี่ยวกับความเป็นมาในอดีต เป็นการนำเอาบทเรียนในอดีตมาปรับปรุงแก้ไขและเรียนรู้กันต่อไป โดยการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นนั้นเป็นสิ่งมีคุณค่าที่จะช่วยสอนให้มนุษย์รู้จักอดีตในชุมชนท้องถิ่นของตนเอง เข้าใจสภาพแวดล้อมในบริบทของท้องถิ่นที่ก่อให้เกิดความรัก ความภาคภูมิใจในชาติบ้านเมืองของตนเอง ชาบซึ่งถึงความเสียสละของบรรพบุรุษที่ได้สร้างบ้านเมืองไว้ด้วยชีวิต รักและหวงแหนมรดกที่บรรพบุรุษทิ้งไว้ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์บ้านเกิดของตนเอง เข้าใจสภาพแวดล้อมของชุมชนท้องถิ่น ลำดับพัฒนาการของชุมชนท้องถิ่น และทำให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และสร้างข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ในท้องถิ่นได้ด้วยตนเอง

4. มิติของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา

เนื่องจากประวัติศาสตร์ท้องถิ่นมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อผู้เรียน เพราะเป็นวิชาที่มุ่งพัฒนาจิตสำนึกความรัก ความภูมิใจในท้องถิ่นของตน เมื่อเกิดจิตสำนึกดังกล่าวแล้ว จะนำไปสู่ความหวงแหนและการพัฒนาท้องถิ่นของตนต่อไป จากเหตุผลและความสำคัญของการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

ดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าประวัติศาสตร์ท้องถิ่นได้ช่วยพัฒนาความเป็นพลเมืองดีให้แก่ผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อดีตเพื่อเข้าใจสภาพและปัญหาในปัจจุบัน และการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีเหตุผล โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ การโยงเหตุการณ์ในอดีตให้สัมพันธ์กับปัจจุบัน ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมานี้ แสดงให้เห็นว่าประวัติศาสตร์ท้องถิ่นมีความสัมพันธ์วิชาสังคมศึกษา โดยมีมิติของความสัมพันธ์ดังกล่าว ได้มีนักการศึกษาอธิบายสนับสนุนไว้ดังนี้

นิธิ เอียวศรีวงศ์, และอาคม พัชริยะ (2525) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ที่จะเป็นการเปลี่ยนแปลงมิติทางการศึกษาของผู้เรียนไปด้วยนั้น บุคคลที่สำคัญยิ่ง คือ ครู ซึ่งควรเป็นการพัฒนาให้มีพื้นฐานของกระบวนการคิดทางประวัติศาสตร์ เพื่อสามารถใช้และประยุกต์แนวคิดทางประวัติศาสตร์ในการจัดการเรียนรู้ได้ตรงตามเป้าหมาย และวัตถุประสงค์ของสาขาวิชา ทั้งประวัติศาสตร์และสังคมศึกษานั้น คือให้มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ (Historical Narratives) และการคิดทางประวัติศาสตร์ได้ เพราะในการศึกษาประวัติศาสตร์นั้น เป็นการสอนวิธีคิดที่มีเหตุผลและวางอยู่บนพื้นฐานของหลักฐานข้อเท็จจริง ทำให้มองเห็นปัญหาอย่างชัดเจน และแก้ปัญหาอย่างรอบคอบ การสอนที่เน้นให้เกิดการคิดและกระบวนการคิด ตลอดจนการใช้เหตุผลจากข้อมูลหลักฐานขั้นต้นและขั้นรองนี้ ไม่ได้ตอบสนองเฉพาะวิชาประวัติศาสตร์และการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาเท่านั้น แต่การจัดการเรียนรู้นี้ให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียนตั้งแต่ต้นในทุกระดับการศึกษา และในส่วนมาตรฐานของประวัติศาสตร์ได้กำหนดให้การคิดทางประวัติศาสตร์ (Historical Thinking) เป็นนัยสำคัญหนึ่งที่แยกออกมาจากมุมมองทางประวัติศาสตร์ที่มีมาก่อนหน้านี้

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2554) กล่าวว่า การศึกษาประวัติศาสตร์อย่างถูกวิธีไม่ว่าจะเป็นประวัติศาสตร์ชาติ หรือประวัติศาสตร์ท้องถิ่น แนวทางที่ควรปฏิบัติ คือ ประวัติศาสตร์ไม่ใช่เรื่อง “ท่องจำ” เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แต่ประวัติศาสตร์เป็นเรื่องของการ “ตั้งคำถาม” เพื่อให้เกิดความคิดอาจมีความแตกต่างกัน ซึ่งนำไปสู่การสร้างสติปัญญาแก่ผู้ศึกษา ซึ่งในปัจจุบันผู้สอนประวัติศาสตร์จะเน้นแต่ว่าประเด็นศึกษา “มีใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไหร่” เท่านั้น ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย เพราะเนื้อหาไม่สามารถสร้างประโยชน์ที่มีคุณค่าต่อผู้เรียนได้ หากแต่เมื่อได้สร้างความเข้าใจว่า “ทำไมถึงเกิด ทำไมถึงเป็น และเกิดขึ้นได้อย่างไร เปลี่ยนแปลงเป็นอย่างไร มีผลต่อ อะไรอย่างไรบ้าง” จึงจะเป็น “มีอาชีพ” อย่างแท้จริง

สิริวรรณ ศรีพหล (2554) ได้อธิบายเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นว่า มีแนวทางการจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ดังนี้

1. วิธีการประวัติศาสตร์บอกเล่า (Oral History) เป็นวิธีการหนึ่งที่ผู้สอนสามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ การสอนวิชาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจะให้มีชีวิตชีวา น่าเชื่อถือ ไม่น่าเบื่อหน่าย วิธีการหนึ่งที่น่านำมาใช้ คือ วิธีการประวัติศาสตร์บอกเล่า (Mchaffy, Stitton, & David 1979 อ้างถึงใน ทิฆมกุล คำงาม, 2560, น. 42-44) ได้ชี้ให้เห็นว่า

วิธีการประวัติศาสตร์บอกเล่าจะช่วยให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น ไม่เฉื่อยชา และนักเรียนจะรู้สึกเหมือนว่าข้อมูลทางประวัติศาสตร์มีอยู่รอบตัวเขา ในบางครั้งหลักฐานทางประวัติศาสตร์ไม่ว่าจะเป็นหลักฐานที่เป็นลายลักษณ์อักษรหรือหลักฐานที่ไม่เป็นลายลักษณ์อักษรที่มีอยู่ในท้องถิ่น ล้วนมีความสำคัญยิ่งต่อการศึกษาค้นคว้าทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่น แต่ในบางครั้งหลักฐานอาจมีไม่เพียงพอหรือยังไม่กระจ่าง ทำให้เนื้อหาสาระประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอาจยังไม่สมบูรณ์นัก ครูผู้สอนจึงควรนำวิธีการประวัติศาสตร์บอกเล่าเพื่อให้นักเรียนค้นคว้าหาข้อมูลประกอบ จะทำให้เนื้อหาสาระของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2. การศึกษานอกสถานที่โดยเฉพาะแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น นับเป็นวิธีการที่เหมาะสมกับการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เมื่อครูผู้สอนวิชาประวัติศาสตร์สอนในส่วนที่เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ผู้สอนควรพาคณะนักเรียนไปศึกษานอกสถานที่ โดยไปยังแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาสาระในวิชา เช่น การศึกษาโบราณสถาน โบราณวัตถุ วัด พิพิธภัณฑ์ ร่องรอยความเจริญทางประวัติศาสตร์ เป็นต้น

การพาคณะนักเรียนไปแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ทำให้นักเรียนได้พบเห็นและรับรู้เหตุการณ์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับท้องถิ่นตนนั้นเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง เพราะมีหลักฐานและร่องรอยยืนยันเป็นข้อมูลเชิงประจักษ์ นอกจากนักเรียนจะได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงแล้ว ยังทำให้นักเรียนเกิดความรู้สึกภูมิใจในท้องถิ่นของตนเอง เกิดความรักและหวงแหนในมรดกที่บรรพบุรุษในท้องถิ่นของตนได้ให้ไว้กับชนรุ่นหลัง การศึกษานอกสถานที่ประกอบการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ท้องถิ่นนั้น สิ่งสำคัญคือครูจะต้องวางแผนกิจกรรมการศึกษานอกสถานที่อย่างรัดกุม มีวัตถุประสงค์ในการไปศึกษาแหล่งเรียนรู้ที่แน่นอนรวมทั้งมีการสรุปผลหรืออภิปรายผลหลังจากการศึกษาแหล่งเรียนรู้แล้ว

3. การสำรวจหลักฐานทางประวัติศาสตร์ในท้องถิ่น การให้นักเรียนฝึกการสำรวจค้นหาหลักฐานทางประวัติศาสตร์ในท้องถิ่นของตน นับเป็นอีกวิธีการหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสสัมผัสกับหลักฐานทางประวัติศาสตร์ในท้องถิ่นด้วยตนเอง โดยเฉพาะผู้เรียนในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา มักจะสนใจหรืออยากจะสัมผัสกับหลักฐานที่เป็นจริงและที่ปรากฏในท้องถิ่น จึงจะเชื่อถือเนื้อหาสาระประวัติศาสตร์ที่ครูสอนไปแล้วมากขึ้น การให้ผู้เรียนได้มีโอกาสสัมผัสกับหลักฐานทางประวัติศาสตร์ในท้องถิ่นโดยตรง นอกจากจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจสิ่งที่เรียนได้ยิ่งขึ้นแล้ว ยังเป็นการช่วยให้ผู้เรียนมีความมั่นใจว่าประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่กำลังศึกษาอยู่นั้นมิใช่เรื่องราวที่เลื่อนลอยแต่อย่างใด

4. การจัดทำโครงการต่าง ๆ ทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เพื่อให้การเรียนการสอนประวัติศาสตร์ท้องถิ่นมีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนควรให้นักเรียนลงมือปฏิบัติ โดยอาจจะจัดทำในรูปของโครงการหรือโครงการและมอบหมายให้ผู้เรียนไปปฏิบัติ เช่น การจัดเอกสารเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเพื่อเผยแพร่ในสังคม การจัดเอกสารแนะนำเกี่ยวกับวัฒนธรรมท้องถิ่นให้แก่ผู้สนใจทั่วไป

การเขียนชีวประวัติของบุคคลสำคัญในท้องถิ่น การจัดทำสมุดภาพเกี่ยวกับสถานที่สำคัญในท้องถิ่น การจัดทำคู่มือการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ของท้องถิ่น เป็นต้น

การเรียนการสอนประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจะมีประสิทธิภาพอย่างแท้จริงนั้น ผู้สอนจะต้องเชื่อมโยงเหตุการณ์ในส่วนที่เป็นประวัติศาสตร์ชาติกับประวัติศาสตร์ของท้องถิ่น เมื่อผู้สอนทำการสอนเนื้อหาที่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ชาติ ผู้สอนควรให้เนื้อหาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในส่วนที่เกี่ยวข้องควบคู่ไปด้วยกัน จะทำให้ผู้เรียนได้มองเห็นภาพความสัมพันธ์ระหว่างประวัติศาสตร์ชาติกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี แนวทางเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ท้องถิ่นดังที่กล่าวข้างต้นนั้น จะทำให้การเรียนการสอนประวัติศาสตร์ท้องถิ่นมีความหมายและมีคุณค่ายิ่งขึ้น

ผู้เรียนจะมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นมาของท้องถิ่นตนอย่างลึกซึ้ง ทำให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของท้องถิ่นตน โดยเฉพาะในการพัฒนาจิตสำนึกความรักความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตน ทำให้มีความรู้สึกหวงแหน ซึ่งนำไปสู่การอนุรักษ์การส่งเสริมและการพัฒนาท้องถิ่นของตนให้เจริญยิ่งขึ้น

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2557) กล่าวว่า การเรียนการสอนประวัติศาสตร์ท้องถิ่นช่วยฝึกให้ผู้เรียนแยกแยะประเภทหลักฐานที่ใช้ในการศึกษาความเป็นมาของท้องถิ่น สืบค้นความเป็นมาของท้องถิ่นโดยใช้หลักฐานที่หลากหลาย รวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ และแยกแยะความแตกต่างระหว่างความจริงกับข้อเท็จจริงเกี่ยวกับเรื่องราวในท้องถิ่น และนำเสนอข้อมูลจากหลักฐานที่หลากหลายใน การทำความเข้าใจเรื่องราวในอดีตของท้องถิ่น

ทิมกุล คำงาม (2560) การศึกษาเกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ท้องถิ่นนั้น ครูผู้สอนต้องมีการจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ท้องถิ่น มีความจำเป็นต้องอาศัยกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่มีหลักการ วัตถุประสงค์ ขั้นตอน และแนวทางอย่างชัดเจนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสวงหาความรู้และข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์จากเอกสารหลักฐานทางประวัติศาสตร์ต่าง ๆ ในท้องถิ่น อย่างเป็นระบบด้วยการสังเกต สืบถาม สัมภาษณ์ แล้วนำข้อมูลเหล่านั้นมาอภิปราย (discussion) วิเคราะห์ (analysis) สังเคราะห์ (synthesis) และตีความข้อมูลสรุปประเด็นหลักศึกษาประเด็นย่อยที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน แล้วนำเสนอข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ

ชุดิมา มั่นเหมาะ (2562) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์สำหรับนักเรียนในสถานศึกษานั้น จึงต้องมีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมบ้าง การสอนประวัติศาสตร์ในสถานศึกษา อาจสรุปได้ว่ามีการจัดการเรียนการสอนได้โดยเน้นใน 2 แนวทางด้วยกัน คือ วิธีสอนโดยวิธีการเน้นข้อเท็จจริงเป็นหลัก (Information oriented approach) และวิธีการโดยเน้นผู้เรียนเป็นหลัก (student oriented approach) การสอนทั้ง 2 แนวทางนี้ มีวิธีการที่เน้นผู้เรียนเป็นหลัก นับเป็นวิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพมากกว่าวิธีสอนที่เน้นข้อเท็จจริงเป็นหลัก เพราะถ้าเป็นการสอนที่เน้นข้อเท็จจริง ผู้สอนจะไม่สามารถทำการสอนได้หมด เพราะข้อเท็จจริงหรือปัญหาของโลกหรือ

ของแต่ละชาติมีมากและซับซ้อนยิ่งขึ้น ฉะนั้นการสอนเพียงข้อเท็จจริงอาจไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร และผู้สอนก็ต้องใช้วิธีการสอนที่เน้นการบรรยายเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งทำให้เกิดกระแสวิพากษ์วิจารณ์ว่าการสอนประวัติศาสตร์นั้น ถ้าครูสอนให้นักเรียนจดจำเหตุการณ์ ปี พ.ศ. ชีวประวัติของบุคคลสำคัญ อย่างเดียว ข้อมูลเหล่านี้ผู้เรียนอาจลืมและไม่ได้นำไปใช้ประโยชน์ในที่สุด

ดังนั้น หลักการเรียนรู้การสอนวิชาประวัติศาสตร์สำหรับนักเรียน ทั้งระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษา นั้น มีข้อควรคำนึงบางประการเกี่ยวกับการเรียนการสอน ดังนี้

1. การเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ ควรเน้นให้นักเรียนเป็นผู้ปฏิบัติ ไม่ใช่เป็นผู้รับข้อมูล หรือเรื่องราวเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์เท่านั้น เหมือนกับวิธีสอนที่ครูคุ้นเคยในอดีต ดังนั้น ผู้สอนวิชาประวัติศาสตร์จึงควรยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนการสอน

2. การเรียนการสอนควรใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์เป็นพื้นฐานหรือเป็นแม่บท วิธีการทางวิทยาศาสตร์ นับเป็นวิธีการแห่งปัญญาที่มีระบบระเบียบและขั้นตอนที่ใช้เหตุผลเพื่อแก้ปัญหา ที่น่าเชื่อถือมากที่สุด ขั้นตอนของวิธีการทางวิทยาศาสตร์เริ่มตั้งแต่การกำหนดปัญหา การตั้งสมมุติฐาน การเก็บรวบรวมข้อมูล การทดลอง การวิเคราะห์ข้อมูล และการสรุปวิธีการทางวิทยาศาสตร์ สอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียนที่มีนิสัยอยากรู้ อยากเห็น และอยากค้นคว้าหาวิธีการทางวิทยาศาสตร์ดังกล่าว จึงเป็นการท้าทายและส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง นอกจากนั้นวิธีการทางวิทยาศาสตร์ ยังช่วยให้นักเรียนคิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็นอีกด้วย

วิธีการทางวิทยาศาสตร์ที่ครูผู้สอนวิชาประวัติศาสตร์ควรนำมาประยุกต์ใช้นั้น มีวิธีการสอนที่สำคัญ ๆ ได้แก่ วิธีการทางประวัติศาสตร์ วิธีสอนโดยการแก้ปัญหา และวิธีสอนโดยการสืบสวนสอบสวน ซึ่งวิธีการสอนดังกล่าว ใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์เป็นพื้นฐาน การใช้วิธีการดังกล่าวจะช่วยให้ผู้เรียนรู้จักการคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบระเบียบ และยังสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยเฉพาะเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน อาจใช้เหตุการณ์หรือบทเรียนในอดีตมาวิเคราะห์ได้

3. การเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ ผู้สอนควรโยงเหตุการณ์ในอดีตให้สัมพันธ์กับปัจจุบัน ทั้งนี้อาจใช้วิธีการเปรียบเทียบสิ่งที่เกิดขึ้นในอดีตกับสิ่งที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน การสอนในลักษณะดังกล่าวจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและความสำนึกว่าสิ่งที่ตนได้ศึกษาในประวัติศาสตร์ มีคุณค่าที่จะนำไปประยุกต์ใช้ในการเข้าใจเหตุการณ์ปัจจุบันได้ รวมทั้งยังสามารถนำไปใช้ในการดำเนินชีวิตของตนและการวางแผนในอนาคตของตนได้อีกด้วย

4. การเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์นั้น ครูผู้สอนไม่ควรมัวคิดในการสอน ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงประโยชน์ที่ผู้เรียนและสังคมจะได้รับ การเรียนการสอนประวัติศาสตร์ในบางเหตุการณ์หรือบางกรณีครูผู้สอนอาจมีอคติเกิดขึ้น ทั้งนี้อาจมีปัจจัยเกี่ยวกับเชื้อชาติ ภาษา ศาสนา หรือวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ผู้สอนบางคนอาจชื่นชมหรือมีอคติในเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นในประวัติศาสตร์

ทำให้ผู้สอนเกิดความลำเอียงและให้ความรู้ความเข้าใจแก่ผู้เรียนผิดไปจากความเป็นจริง ทั้งนี้ ผู้สอนต้องตระหนักว่าการสอนประวัติศาสตร์จะต้องเสนอเรื่องราวที่เป็นจริงโดยปราศจากอคติใด ๆ และครูผู้สอนต้องมีความเป็นกลาง และต้องตระหนักว่าตนเองต้องรับผิดชอบต่อผู้เรียนและสังคม โดยส่วนรวมในการเสนอความจริงที่ถูกต้อง

ดังนั้น หลักการการสอนประวัติศาสตร์ที่ถูกต้อง จะทำให้วิชาประวัติศาสตร์มีความหมาย และมีคุณค่าต่อผู้เรียนอย่างแท้จริง วิธีสอนวิชาประวัติศาสตร์ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญนั้นมีอยู่หลายวิธี นอกเหนือจากวิธีการสอนโดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ วิธีสอนโดยการแก้ปัญหา และวิธีสอนโดยการสืบสวนสอบสวนดังกล่าวข้างต้นแล้ว ยังมีวิธีการสอนอื่น ๆ ที่ควรนำมาประยุกต์ใช้อีกหลายวิธีที่สำคัญ ได้แก่ วิธีสอนโดยการอภิปราย วิธีสอนโดยการแสดงบทบาทสมมติ และวิธีสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง เป็นวิธีที่ครูสามารถนำมาใช้สอนวิชาประวัติศาสตร์ในห้องเรียนทั้งระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

แหล่งเรียนรู้ในชุมชน

1. ความหมายของแหล่งเรียนรู้ในชุมชน

แหล่งเรียนรู้ในชุมชนมีเรียกชื่อที่แตกต่างกันออกไป เช่น แหล่งความรู้ในชุมชน แหล่งวิทยาการในชุมชน ทรัพยากรชุมชน เป็นต้น ความหมายของคำเหล่านี้มีความใกล้เคียงกัน โดยมีนักการศึกษาได้อธิบายความหมายของแหล่งเรียนรู้ในชุมชน ดังนี้

นิพัทธ์ เกศภาพร และคณะ (2546) ได้กล่าวว่า แหล่งเรียนรู้ หมายถึง สิ่งทั้งหลายทั้งปวง ที่มีอยู่ตามธรรมชาติหรือที่มนุษย์สร้างขึ้น ทั้งตัวบุคคล สิ่งที่มีชีวิต และไม่มีชีวิต โดยแหล่งเรียนรู้สามารถจำแนกเป็น 3 แหล่งเรียนรู้ใหญ่ ๆ คือ

1. แหล่งเรียนรู้ภายในห้องเรียน กิจกรรมและประสบการณ์ต่าง ๆ ที่จัดการให้แก่ผู้เรียน ได้เรียนรู้ร่วมกัน ได้แสดงความคิดเห็น ได้ทำงานร่วมกัน รวมทั้งสื่อต่าง ๆ เช่น ชุดการสอน สื่อการสอน การจัดการเรียนการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง หรือเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ บทเรียนสำเร็จรูป การศึกษาทดลอง มุมค้นคว้า มุมปฏิบัติ ป้ายความรู้หรือป้ายนิเทศ เป็นต้น

2. แหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียน ภายในบริเวณโรงเรียนจะมีแหล่งเรียนรู้มากมาย เช่น บริเวณโรงเรียนที่จัดไว้เป็นระเบียบสวยงาม ป้ายคดีพจน์ต่าง ๆ ห้องสมุด ห้องพิพิธภัณฑ์ ห้องจริยธรรม ห้องอาเซียน ห้อง ภูมิปัญญาไทย ห้องศูนย์การเรียนรู้ต่าง ๆ สวนวิทยาศาสตร์ สวนสมุนไพร สวนพฤกษศาสตร์ เป็นต้น

3. แหล่งเรียนรู้นอกโรงเรียน ภายนอกโรงเรียนจะมีแหล่งเรียนรู้อีกมากมาย ที่สามารถให้นักเรียนได้ศึกษาหาความรู้ โดยแหล่งเรียนรู้นอกโรงเรียนอาจเรียกอีกอย่างว่า “แหล่งเรียนรู้ชุมชน”

ซึ่งนักเรียนสามารถศึกษาหาความรู้ได้ทุกสาขาวิชา เช่น ด้านวิชาการด้านการเกษตร ด้านอาชีพ ด้านศิลปวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณี ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น และด้านประวัติศาสตร์ เป็นต้น

นิพนธ์ สุขปริดา (2551) กล่าวว่า แหล่งเรียนรู้ในชุมชน หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่มีอยู่ในชุมชน ไม่ว่าจะเป็นบุคคล สถานที่ สถาบัน องค์กร ตลอดจนทั้งวัสดุ อุปกรณ์ต่าง ๆ ที่มนุษย์สร้างขึ้น สิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ และวัฒนธรรม ประเพณี ตลอดจนความเชื่อที่มีขึ้นในชุมชน ที่มีคุณค่าเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอน

วิไล เดชคุ้ม (2551) ได้ให้ความหมายของ แหล่งเรียนรู้ในชุมชน หมายถึง บริเวณหรือสถานที่ที่เป็นบ่อเกิดของความรู้ประสบการณ์ในเรื่องใดเรื่องหนึ่งของสังคมหรือท้องถิ่น ทั้งในและนอกสถานศึกษา ประกอบด้วยสถานที่ บุคคล วัสดุ ทรัพยากรธรรมชาติ วัฒนธรรม ประเพณี ภูมิปัญญา เอกสารสิ่งพิมพ์ เทคโนโลยีของท้องถิ่นที่ให้ประโยชน์ต่อการเรียนรู้

ประสิทธิ์ พิทักษ์คงวงศ์ (2554) ได้ให้ความหมายการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ในชุมชน หมายถึง เป็นรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจากธรรมชาติ ซึ่งผู้เรียนสามารถค้นหาคำตอบด้วยตนเองในเรื่องที่สนใจใฝ่รู้ การรู้จักแก้ปัญหาแล้วนำสิ่งที่ได้จากการค้นคว้าวิเคราะห์ สังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ใหม่ ที่เกิดจากการค้นคว้าหาความรู้ใหม่ตลอดเวลาให้เหมาะสมและสอดคล้องกับสภาพสังคมในปัจจุบัน แล้วนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการเรียนการสอน

พยุ่ง ใบแย้ม (2558) ได้ให้ความหมายของ แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นว่า สามารถนำมาเป็นสื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้กับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานที่ในท้องถิ่นนั้น ที่เป็นทรัพยากรธรรมชาติหลากหลาย ได้แก่ ภูมิประเทศ ภูมิอากาศ และที่เป็นสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ ได้แก่ สภาพสังคม ประชาชน ชาติพันธุ์ การนับถือศาสนา การตั้งถิ่นฐานบ้านเรือนประเพณี ศิลปะ วัฒนธรรม ตั้งแต่ระดับหมู่บ้าน ระดับตำบล ระดับเทศบาล ระดับอำเภอและระดับจังหวัด ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความสามารถใช้เป็นสื่อเชื่อมโยงความรู้ให้กับผู้ศึกษาค้นคว้า เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ก่อให้เกิดการพัฒนาเศรษฐกิจ การเมือง สังคม และศิลปวัฒนธรรม

จากความหมายของแหล่งเรียนรู้ในชุมชน ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า แหล่งเรียนรู้ในชุมชน หมายถึง บริเวณหรือสถานที่ ที่สามารถสร้างความรู้และประสบการณ์ในเรื่องใดเรื่องหนึ่งของสังคมหรือท้องถิ่นให้แก่ผู้เรียน ประกอบด้วยสถานที่ บุคคล วัสดุ ทรัพยากรธรรมชาติ วัฒนธรรม ประเพณี ภูมิปัญญา เอกสารสิ่งพิมพ์ เทคโนโลยีของท้องถิ่นที่ให้ประโยชน์ต่อการเรียนรู้

2. ประเภทของแหล่งเรียนรู้ในชุมชน

การจัดประเภทของแหล่งเรียนรู้ในชุมชน สามารถจัดได้หลายแบบเพื่อให้เอื้อประโยชน์ต่อการใช้งานหรือการจัดการเรียนการสอน ซึ่งอาจจัดประเภทของแหล่งเรียนรู้ได้ดังนี้

กรมวิชาการ (2544) ได้แบ่งแหล่งเรียนรู้เป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. แหล่งเรียนรู้ที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ เป็นประสบการณ์ที่ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้จากสภาพจริง เช่น อุทยานแห่งชาติ สวนพฤกษชาติ ภูเขา ทะเล แม่น้ำ ลำคลอง ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ เช่น ฝนดาวตก น้ำท่วม แผ่นดินไหว เป็นต้น

2. แหล่งเรียนรู้ที่จัดสร้างขึ้น ซึ่งมีทั้งในและนอกสถานศึกษา เพื่อใช้เป็นแหล่งศึกษาหาความรู้ได้สะดวกและรวดเร็ว แหล่งเรียนรู้ในสถานศึกษาได้แก่ ห้องเรียน ห้องสมุด ห้องศูนย์วิชาการ ห้องปฏิบัติการ ต่าง ๆ ส่วนแหล่งเรียนรู้ภายนอก ได้แก่ แหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ ศาสนสถาน พิพิธภัณฑ์ สถาบัน สถานประกอบการ ห้องสมุดประชาชน เป็นต้น

3. แหล่งเรียนรู้ที่เป็นทรัพยากรบุคคล ได้แก่ ครู ผู้ปกครอง บุคคลที่มีความรู้ความสามารถและเชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ ซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น บุคคลที่เป็นภูมิปัญญาทางเพลงพื้นบ้าน พิธีกรรม ประเพณี วัฒนธรรม เป็นต้น

กระทรวงศึกษาธิการ (2543) ได้แบ่งประเภทของแหล่งเรียนรู้ไว้เป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. แหล่งเรียนรู้ที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ เป็นประสบการณ์ที่นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้จากสภาพจริง อาทิ อุทยานแห่งชาติ สวนพฤกษชาติ ภูเขา ทะเล แม่น้ำ ลำคลอง ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ เช่น ฝนดาวตก น้ำท่วม แผ่นดินไหว ฯลฯ

2. แหล่งเรียนรู้ที่จัดหรือสร้างขึ้นซึ่งมีทั้งในสถานศึกษาและนอกสถานศึกษา เพื่อใช้เป็นแหล่งศึกษาหาความรู้ได้สะดวกและรวดเร็ว

3. แหล่งเรียนรู้ที่เป็นทรัพยากรบุคคล ได้แก่ ครู ผู้ปกครอง บุคคลที่มีความรู้ความสามารถ และเชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ ซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น บุคคลที่เป็นภูมิปัญญาทางภาษา เพลง พื้นบ้าน พิธีกรรมต่าง ๆ ฯลฯ

คำ วงศ์เทพ (2554) ได้กล่าวว่า แหล่งเรียนรู้สามารถจำแนกได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. แหล่งเรียนรู้ภายในสถานศึกษา ซึ่งได้แก่ แหล่งเรียนรู้ที่อยู่ภายในโรงเรียน เช่น อาคารเรียน อาคารประกอบ ห้องปฏิบัติการต่าง ๆ เช่น ห้องวิทยาศาสตร์ ห้องคหกรรม ห้องอุตสาหกรรม ห้องเกษตร ห้องพลศึกษา ห้องประชุม ห้องโสตทัศนูปกรณ์ ห้องคอมพิวเตอร์ ห้องปฏิบัติการทางภาษา สวนเกษตร สนามกีฬา สวนพฤกษศาสตร์ สวนสุขภาพ สนามเด็กเล่น และห้องที่ส่งเสริมด้านการค้นคว้า เช่น ห้องสมุด มุมหนังสือตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ เป็นต้น

2. แหล่งเรียนรู้ภายนอกสถานศึกษา ได้แก่ แหล่งเรียนรู้ที่อยู่นอกโรงเรียนและโรงเรียนสามารถใช้เป็นแหล่งศึกษาค้นคว้า เพื่อประกอบการเรียนการสอนให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรง ประกอบด้วย ห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์ต่าง ๆ ห้องปฏิบัติการ ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศ อุทยานประวัติศาสตร์ สถานที่ราชการ สถานที่เอกชน สถานประกอบการ สวนสาธารณะ ศูนย์กีฬา และนันทนาการ แหล่งวัฒนธรรมประเพณี และยังรวมไปถึงบุคคลที่มีความรู้ความชำนาญด้านต่าง ๆ

ประสิทธิ์ พิทักษ์คงวงศ์ (2554) กล่าวว่า อาจแบ่งได้ 2 ลักษณะ คือ ประเภทที่มีชีวิต เช่น คน สัตว์ และประเภทที่ไม่มีชีวิต สถานที่ สิ่งก่อสร้าง ทั้งสิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติและมนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งส่งผลให้ผู้สนใจได้ศึกษาหาความรู้ได้จากแหล่งเรียนรู้นั้น ๆ

จากสาระสำคัญของประเภทแหล่งในชุมชนที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า ประเภทของแหล่งเรียนรู้ในชุมชน ตามที่นักการศึกษาแบ่งจำแนกไว้หลายประเภท สามารถสรุปได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ คือ 1) แหล่งเรียนรู้ตามธรรมชาติ 2) แหล่งเรียนรู้ที่มนุษย์สร้างขึ้น และ 3) แหล่งเรียนรู้ที่เป็นตัวบุคคล ซึ่งแหล่งเรียนรู้เป็นสถานที่ให้ความรู้ ทั้งในโรงเรียนและนอกโรงเรียน ที่จะช่วยเสริมสร้างให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ อาจหมายถึง แหล่งเรียนรู้ในชุมชนหรือท้องถิ่น ทั้งที่เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติและสิ่งทีมนุษย์สร้างขึ้น เช่น อุทยานประวัติศาสตร์ แหล่งศึกษา ภูมิปัญญาท้องถิ่น พิพิธภัณฑ์ เป็นต้น ทั้งนี้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่จะทำให้ผู้สอนสามารถออกแบบการเรียนรู้ โดยที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจใคร่ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองผ่านประสบการณ์ตรง ซึ่งทักษะที่ได้จากการปฏิบัตินั้นจะทำให้เกิดความยั่งยืนของความรู้อย่างแท้จริงจากการศึกษาผ่านแหล่งเรียนรู้นั้น ๆ

3. ความสำคัญและประโยชน์ของแหล่งเรียนรู้ในชุมชน

มีนักการศึกษาได้อธิบายความสำคัญและประโยชน์ของแหล่งเรียนรู้ในชุมชน ดังนี้

ศิริกาญจน์ โกสุมภ์, และดารณี คำวังนัง (2546) กล่าวถึง ความสำคัญของแหล่งเรียนรู้ คือ สภาพแวดล้อม ทั้งในโรงเรียนและนอกโรงเรียนที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ และเป็นแหล่งที่จะทำให้ผู้สอนสามารถออกแบบการเรียนรู้ให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติหรือได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันระหว่างกลุ่มเพื่อน ระหว่างครูกับนักเรียน ระหว่างวิทยากรประจำแหล่งเรียนรู้กับครูและนักเรียน รวมทั้งเป็นแหล่งที่ผู้เรียนอาจอาศัยการสืบค้นของตนเอง เพื่อแสวงหาความรู้เพิ่มเติม ผู้สอนจึงสามารถใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนให้เป็นแหล่งเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างเต็มที่

Kenworthy (1992 อ้างถึงใน ประสิทธิ์ พิทักษ์คงวงศ์, 2554) ได้กล่าวถึง ประโยชน์ของการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชน ประกอบการเรียนการสอนไว้พอสรุปได้ดังนี้

1. ช่วยสร้างความสนใจของนักเรียน
2. ช่วยให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ในการทำงานกลุ่ม

3. ช่วยให้นักเรียนเลือกอาชีพได้เหมาะสมกับความสนใจและความถนัดของตน เมื่อจบจากการศึกษาออกไปแล้ว

4. เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่เขาสามารถทำได้ด้วยตัวเอง ซึ่งทำให้เขารักการทำงานและทำงานเป็น เมื่อเขาจบการศึกษาออกไปแล้ว

5. ช่วยให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อโรงเรียน เข้าใจสภาพปัจจุบันและปัญหาของท้องถิ่น รู้สึกรักและหวงแหน อันจะนำไปสู่แนวคิดที่จะปรับปรุงท้องถิ่นของตนให้ดียิ่งขึ้น

6. นักเรียนจะได้รับความรู้ที่มีประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตในชุมชนของตน เพราะเขาได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง

ชุดิมา มั่นเหมาะ (2562) กล่าวว่า ประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่ในชุมชนเป็นประสบการณ์ตรงแก่ผู้เรียนอีกรูปแบบหนึ่ง ที่ดึงชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน ให้ความช่วยเหลือในด้านต่าง ๆ ที่ก่อให้เกิดความรู้และทักษะแก่นักเรียน เช่น ช่วยเหลือในการฝึกงาน ของนักเรียน ช่วยเหลือจัดหาวัสดุอุปกรณ์การเรียนการสอน เป็นต้น นำเอาทรัพยากรในท้องถิ่นมาใช้นับว่ามีส่วนสำคัญมาก ในการจัดการเรียนการสอนโรงเรียนควรจัดหาหรือนำเอาทรัพยากรที่มีอยู่ในท้องถิ่นของตนมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดเท่าที่จะทำได้ ไม่ว่าจะเป็นการเชิญวิทยากรมาบรรยายให้นักเรียนฟังหรือสาธิตให้นักเรียนดู การพานักเรียนไปศึกษาดูงานหรือฝึกงานนอกสถานที่ การให้นักเรียนไปสัมภาษณ์ผู้รู้ผู้ชำนาญเฉพาะด้านในท้องถิ่น การให้นักเรียนไปศึกษาค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ ทั้งในและนอกห้องเรียนและการใช้วัสดุอุปกรณ์ที่มีอยู่ในท้องถิ่น เพราะกิจกรรมที่ปฏิบัติในการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการของท้องถิ่น เพื่อเสริมสร้างให้นักเรียนรักการทำงาน เกิดทักษะที่ดีในการทำงาน อันจะเป็นพื้นฐานในการประกอบอาชีพต่อไป

จากความสำคัญและประโยชน์ของแหล่งเรียนรู้ในชุมชน ดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า แหล่งเรียนรู้ในชุมชนมีความสำคัญและประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนของผู้สอนและการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นอย่างมาก กล่าวคือ ด้านผู้สอน แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นแหล่งที่ทำให้ผู้สอนสามารถออกแบบการเรียนรู้ให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติหรือได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ด้านผู้เรียน แหล่งเรียนรู้ในชุมชนช่วยสร้างความสนใจของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงและได้รับประสบการณ์ในการทำงานกลุ่ม ผู้เรียนเข้าใจสภาพปัจจุบันและปัญหาของท้องถิ่น รู้สึกรักและหวงแหน อันจะนำไปสู่แนวคิดที่จะปรับปรุงท้องถิ่นของตนให้ดียิ่งขึ้น

4. แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชน

การสร้างประสบการณ์เรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ในชุมชน ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นอย่างยิ่ง เพราะเป็นการสร้างประสบการณ์ตรงให้แก่ผู้เรียนผ่านการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชน ซึ่งมีนักการศึกษาได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งการเรียนรู้ในชุมชน ดังนี้

วาสนา ชาวหา (2533) ได้กล่าวถึง แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนว่า เป็นวิธีการนำแหล่งทรัพยากรชุมชนมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการเรียนการสอน สามารถทำได้ใน 2 ลักษณะ ดังนี้

1. นำแหล่งทรัพยากรชุมชนหรือแหล่งความรู้ นั้น ๆ มาสู่ผู้เรียน คือ การเชิญผู้รู้หรือวิทยากรมาบรรยายให้ข้อคิดหรือสาธิตให้ผู้เรียนได้ฟังและชม เพื่อเพิ่มพูนความรู้ให้กว้างขวางยิ่งขึ้น หรือนำวัสดุอุปกรณ์ ฯลฯ มาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการสัมผัสด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและน่าสนใจขึ้น

2. นำผู้เรียนไปสู่แหล่งทรัพยากรชุมชน ในกรณีที่ไม่สามารถนำแหล่งทรัพยากรเข้ามาใช้ในโรงเรียนหรือห้องเรียนได้ เนื่องจากแหล่งทรัพยากรนั้นเป็นสถานที่ที่มีน้ำหนักรวมเคลื่อนย้ายไม่ได้ หรือด้วยเหตุผลอื่น ๆ จำเป็นต้องนำผู้เรียนไปยังแหล่งทรัพยากรนั้น ๆ ซึ่งต้องอาศัยการเดินทาง ไม่ว่าจะเป็นการเดินทางในระยะใกล้ ๆ ไม่ต้องอาศัยยานพาหนะที่เรียกว่า การเดินทางโดยทางเท้า (Walking Trip) ไปจนถึงการเดินทางในระยะไกล ๆ ต้องอาศัยยานพาหนะ ตลอดจนที่พักค้างคืน ซึ่งการเดินทางเพื่อศึกษาหาความรู้ในสิ่งต่าง ๆ เรียกว่า ทัศนศึกษา หรือการศึกษานอกสถานที่

พวงรัตน์ วิทยตมาภรณ์ (2541) กล่าวถึงขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนสอน โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนว่ามีขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นนำเสนอ เป็นขั้นที่ครูและนักเรียนร่วมกันเสนอปัญหาหรือความต้องการที่จะแก้ปัญหาด้วยสื่อและวิธีการต่าง ๆ กระตุ้นเพื่อนำไปสู่การสอนโดยใช้กิจกรรมในแหล่งชุมชน

2. ขั้นกำหนดจุดหมาย นักเรียนเลือกปัญหาและตั้งจุดมุ่งหมายในการเรียนว่าจะศึกษาปัญหาเรื่องใดบ้าง จะใช้กิจกรรมในการสอนแหล่งชุมชนวิธีใดในการศึกษาค้นคว้า

3. การวางแผน ครูและนักเรียนร่วมกันวางแผนตามขั้นตอน ดังนี้

3.1 วัตถุประสงค์ในการสอนโดยใช้แหล่งชุมชนเพื่ออะไร

3.2 เตรียมคำถามและปัญหาให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

3.3 จัดวางระเบียบในการศึกษาการสอนโดยใช้กิจกรรมในแหล่งชุมชน เน้นในเรื่องความมีระเบียบวินัยในการศึกษาค้นคว้า

3.4 วางแผนในเรื่องวัสดุอุปกรณ์ในการเก็บข้อมูล

3.5 วางแผนร่วมกับผู้เกี่ยวข้องในการสอนโดยใช้กิจกรรมในแหล่งชุมชน

3.6 วางแผนเพื่อแก้ไขปัญหาอุปสรรคที่อาจเกิดขึ้นในการสอนโดยใช้กิจกรรมในแหล่งชุมชน

4. ขั้นดำเนินงาน เป็นขั้นปฏิบัติตามขั้นตอนที่วางแผน

5. ขั้นประเมินผลการสอน โดยใช้กิจกรรมในแหล่งชุมชนหลังกิจกรรมในแต่ละครั้ง ด้วยการอภิปรายร่วมกัน การรายงานของกลุ่ม การจัดนิทรรศการ

ลัดดา คีลน้อย (2545) กล่าวว่า แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชน ทางด้านการศึกษาในปัจจุบัน ผู้สอนและสถานศึกษามีโอกาสจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพท้องถิ่นได้ตามความต้องการ โดยที่หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้เปิดโอกาสให้สถานศึกษาขั้นพื้นฐานจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาเป็นของตนเอง ดังนั้นสาระของหลักสูตรของสถานศึกษาแต่ละแห่งจึงมีส่วนสัมพันธ์เกี่ยวกับสภาพปัญหาในชุมชน วิชาสังคมศึกษาเป็นวิชาที่มีความสำคัญซึ่งเป็นวิชาที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กับสังคมช่วยเสริมพฤติกรรมของคนในการปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อม การเข้าใจสภาพสังคม การปฏิบัติตนให้อยู่ในสังคมได้อย่างมีคุณภาพ มีความสามารถที่นำความรู้ไปแก้ไขปัญหาในชีวิตประจำวันได้ การเรียนรู้จึงไม่จำเป็นต้องเรียนจากห้องเรียนอย่างเดียวเท่านั้น การเรียนการสอนสังคมศึกษาในปัจจุบันจึงต้องก้าวเลยจากห้องเรียนไปสู่สังคมภายนอกที่อยู่รอบ ๆ โรงเรียน เพราะสังคมภายนอกมีทรัพยากรที่พร้อมมูลจะให้คำตอบ ให้ประสบการณ์ ให้ความจริงแก่ปัญหาข้อสงสัยเรื่องความรู้ในวิชาสังคมศึกษาได้เป็นอย่างดี

การนำแหล่งเรียนรู้ในชุมชนมาใช้ในการเรียนการสอน มีความจำเป็นอย่างยิ่งในวิชาสังคมศึกษาและจำเป็นต้องหาวิธีการหลักการที่เหมาะสม โดยใช้หลักการวางแผนร่วมกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียนที่จะเลือกแหล่งความรู้ชนิดใดบ้าง เพื่อตอบปัญหาข้อสงสัยให้เกิดความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่เรียน เช่น จากบุคคล สถานที่ วัสดุอุปกรณ์ กิจกรรมประเพณีที่มีในชุมชน ในการนำแหล่งเรียนรู้ในชุมชนมาใช้ประกอบการเรียนการสอนควรมีขั้นตอนหรือแนวทาง ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ชี้นำเสนอ เป็นขั้นที่ครูและนักเรียนร่วมกันเสนอปัญหาด้วยการใช้สื่อการสอน เช่น วิดีทัศน์ ข่าวจากหนังสือพิมพ์ กรณีตัวอย่าง เทคนิควิธีสอน เช่น สถานการณ์จำลอง บทบาทสมมติ เพื่อสร้างความสนใจนำไปสู่การใช้แหล่งความรู้ในชุมชน

ขั้นตอนที่ 2 ชี้นำกำหนดจุดมุ่งหมาย เป็นขั้นที่นักเรียนเลือกปัญหาที่จะศึกษาและตั้งจุดมุ่งหมายในการเรียนว่าจะศึกษาปัญหาเรื่องใดบ้าง จะใช้แหล่งความรู้ชนิดใดในการศึกษาค้นคว้า

ขั้นตอนที่ 3 ชี้นำวางแผน เป็นขั้นที่ครูและนักเรียนร่วมกันวางแผนตามรายละเอียด ดังนี้

1. แบ่งกลุ่มศึกษาค้นคว้า เลือกประธานกลุ่ม เลขานุการกลุ่ม
2. เตรียมคำถามและปัญหาให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์
3. กำหนดระเบียบในการศึกษาจากแหล่งความรู้
4. กำหนดเรื่องวัสดุอุปกรณ์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
5. ติดต่อผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเพื่อขอความร่วมมือ
6. กำหนดแนวทางแก้ไขปัญหาลู่ปรารถที่อาจจะเกิดขึ้นขณะดำเนินการ

ขั้นตอนที่ 4 ชี้นำดำเนินการ เป็นขั้นที่ปฏิบัติตามแผนการที่วางไว้ โดยผู้สอนคอยดูแลให้ข้อเสนอแนะเมื่อเกิดปัญหา

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นอธิบายสรุปผล หลังการใช้แหล่งความรู้ในชุมชนแต่ละครั้งด้วยการอภิปรายร่วมกัน การนำเสนอรายงานของกลุ่ม การสรุปเป็นแผนผังโนมตี การนำเสนอด้วยผลงานนิทรรศการ การจัดทำโครงการ

ขั้นตอนที่ 6 ขั้นวัดและประเมินผล เป็นการประเมินสิ่งที่นักเรียนปฏิบัติจริงอยู่ในลักษณะของการสังเกตพฤติกรรม การร่วมกิจกรรมกลุ่ม ผลงานของกลุ่มที่เป็นชิ้นงาน แบบฝึกหัดแบบทดสอบ

วิไล เดชคุ้ม (2551) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนในการจัดการเรียนรู้นั้น จำเป็นต้องมีขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นนำเสนอ โดยครูและนักเรียนร่วมกันเสนอปัญหาหรือความต้องการ ผ่านการใช้สื่อเพื่อสร้างความสนใจนำไปสู่การใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชน
2. ขั้นกำหนดจุดมุ่งหมาย โดยนักเรียนเป็นผู้เลือกปัญหาและวัตถุประสงค์ในการศึกษาแหล่งเรียนรู้ในชุมชนตามความสนใจ
3. ขั้นวางแผน โดยครูและนักเรียนร่วมวางแผนตามขั้นตอนและวิธีการศึกษาให้สอดคล้องกับปัญหาและวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้
4. ขั้นดำเนินการ นักเรียนปฏิบัติตามขั้นตอนที่วางแผนไว้ โดยครูคอยอำนวยความสะดวกในการลงพื้นที่และเป็นที่ปรึกษา
5. ขั้นสรุปผลการศึกษา โดยการอภิปรายร่วมกันหรือนำเสนอรายงานกลุ่ม จัดทำโครงการ
6. ขั้นประเมินผลการดำเนินงาน โดยประเมินผลสิ่งที่นักเรียนได้ปฏิบัติจริงจากการสังเกตพฤติกรรม การทำกิจกรรม การทำผลงาน ชิ้นงาน แบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบ

จากการศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นสถานที่ให้ข้อมูลความรู้ เป็นแหล่งในการแสวงหาความรู้ภายนอกห้องเรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามสภาพจริง ได้สัมผัสกับบรรยากาศยังสถานที่จริง ประกอบด้วย ขั้นตอนดังนี้ คือ ขั้นนำเสนอแหล่งเรียนรู้ ขั้นกำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ ขั้นวางแผนการเรียนรู้ ขั้นดำเนินการตามแผนการเรียนรู้ ขั้นอธิบายสรุปผลการเรียนรู้ และขั้นวัดและประเมินผลการเรียนรู้

บริบทประวัติศาสตร์เมืองเก่าน่าน

พื้นที่เขตจังหวัดน่านปรากฏร่องรอยการอยู่อาศัยของมนุษย์มาช้านานแล้ว เนื่องจากได้ค้นพบหลักฐานเครื่องมือเครื่องใช้ของคนก่อนประวัติศาสตร์ ตั้งแต่สมัยหินเก่าและสมัยหินกลาง (ราว 200,000-7,000 ปี) สมัยหินใหม่ (ราว 5,000-3,000 ปี) เรื่อยมาจนถึงยุคโลหะ (ราว 2,000-1,300 ปี) ตามบริเวณที่ลาดไหล่เขาและที่ราบใกล้กับลำน้ำหลายสายด้วยกัน เช่น ที่ราบทางตอนบน แถบอำเภอบัว ที่ราบทางตอนล่างในเขตอำเภอเมือง และอำเภอนาน้อย เป็นต้น อย่างไรก็ตามหลักฐานที่พบก็ยังไม่เพียงพอที่จะกล่าวได้ว่า กลุ่มคนก่อนประวัติศาสตร์ผู้เข้ามาอยู่อาศัยในพื้นที่ของจังหวัดน่าน ระยะเวลาแรกนี้ ได้รวมตัวกันเข้าเป็นกลุ่มสังคมขนาดใหญ่ มีพัฒนาการอย่างสืบเนื่องจนก้าวเข้าสู่ยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ (เมืองน่าน โบราณคดี ประวัติศาสตร์ และศิลปะ, 2537, น. 45)

เมื่อกล่าวถึงนครรัฐน่านก่อนสมัยพญาภูคา เอกสารหนังสือเรื่องราวของพงศาวดารน่าน ซึ่งพระเจ้าสุริยพงษ์ผริตเดช เจ้าผู้ครองนครน่าน (พ.ศ. 2361 - 2374) ได้ให้แสนหลวงราชสมภาร เป็นผู้พิจารณาเสาะสืบตรวจหาบรรพบุรุษและเรียบเรียงเอกสารดังกล่าว ได้ระบุว่า พญาลาวจิงกราช (พ.ศ. 1181 - 1301) ซึ่งครองเมืองเงินยาง เชียงแสน และเมืองฝาง ได้ให้ราชบุตรองค์แรก ชื่อ ลาวกอ ไปครองเมืองแคว้น "กาหรือเมืองน่าน" (ปี พ.ศ. 1220) และปี พ.ศ. 1604 พญาไตรลานคำ เจ้าเมืองน่าน ได้นำกองทัพน่านไปตีเมืองเชียงแสน โดยอ้างสิทธิ์ครองเมืองเชียงแสนเพราะเป็นหลานพญาลาวกอ ปี พ.ศ. 1747 พญาธรรมิกราชขุนเจือง กษัตริย์นักรบผู้ยิ่งใหญ่แห่งนครภูมามยาว (พะเยา - เชียงราย) ได้ตั้งราชบุตร คือ เจ้าชุมแสงไปครองเมือง นันทบุรีหรือน่าน (แผนที่ชุมชนเมืองเก่าน่าน, 2548, น. 5)

การตั้งถิ่นฐานของชุมชนสมัยประวัติศาสตร์ จากหลักฐานทางตำนานและพงศาวดาร พอจะอนุมานได้ว่า เริ่มต้นขึ้นในราวกลางพุทธศตวรรษที่ 18 โดยกลุ่มชนกลุ่มหนึ่งภายใต้การนำของพญาภูคาได้ครอบครองพื้นที่ราบทางตอนบน ต่อมาเจ้าขุนฟองผู้ครองนครเชื้อสายราชวงศ์ภูคา จึงได้สร้างเมืองปัวหรือ "วรนคร" ขึ้น ในราวต้นพุทธศตวรรษที่ 19 เพื่อเป็นศูนย์กลางการปกครองหัวเมืองและหมู่บ้านเล็ก ๆ ที่กระจายกันอยู่ตามบริเวณที่ราบใกล้เคียง ล่วงมาจนถึงปลายพุทธศตวรรษที่ 19 พญาการเมืองจึงได้ย้ายเมืองลงมาตั้งใหม่ในบริเวณที่ราบตอนล่าง ระยะเวลาตั้งมั่นอยู่ที่เวียงภูเพียงแช่แห้ง ทางฝั่งตะวันออกของแม่น้ำน่าน บริเวณที่ตั้งขององค์พระธาตุแช่แห้ง ภายหลังเกิดความแห้งแล้ง ขาดแคลนน้ำ พญาผากองผู้เป็นโอรสพญาการเมือง จึงย้ายมาตั้งเมืองน่านขึ้นทางฝั่งตะวันตกของแม่น้ำน่าน เมื่อปี พ.ศ. 1911 และใช้เมืองน่านเป็นศูนย์กลางการปกครองหัวเมืองในเขตนครรัฐนี้แทนเมืองปัว การอยู่อาศัยของประชาชนในเมืองน่าน แม้ว่าจะมีการอพยพโยกย้ายละทิ้งตัวเมืองไปเป็นครั้งคราวเพราะภัยจากสงครามและภัยธรรมชาติ เมืองน่านก็ยังคงมีผู้คนอยู่อาศัยสืบเนื่องกันลงมาจนกระทั่งทุกวันนี้ (เมืองน่าน โบราณคดี ประวัติศาสตร์ และศิลปะ, 2537, น. 45)

1. พัฒนาการทางประวัติศาสตร์จังหวัดน่าน

เมืองน่าน คือ "นันทบุรี" เป็นนครรัฐของกลุ่มชนชาวไทย ที่รวมตัวกันก่อตั้งขึ้นบริเวณที่ราบลุ่มแม่น้ำน่านในหุบเขาภาคเหนือทางตะวันออก ตั้งแต่กลางพุทธศตวรรษที่ 18 ซึ่งเป็นช่วงระยะเวลาใกล้เคียงกันกับการรวบรวมตัวก่อตั้งนครรัฐหรือแว่นแคว้นของกลุ่มชนชาวไทย ผู้อยู่อาศัยในบริเวณลุ่มแม่น้ำกกและแม่น้ำปิงทางตอนบนของภาคเหนือ

ฐานะของเมืองน่านเป็นเพียงนครรัฐเล็ก ๆ ที่มีเขตปกครองไม่กว้างขวางนัก เนื่องจากสภาพภูมิประเทศถูกปิดล้อมด้วยเทือกเขาสูงและป่าทึบ ที่ราบสำหรับการเกษตรมีอยู่จำกัด ไม่เพียงพอต่อการเพาะปลูกพืชพันธุ์ธัญญาหารสำหรับเลี้ยงผู้คนเป็นจำนวนมากได้ทำให้มีผู้อยู่อาศัยอยู่น้อย เมื่ออาณาจักรหรือแว่นแคว้นใดที่อยู่ข้างเคียงมีอำนาจมากยิ่งขึ้น ก็มักจะเข้ามามีอิทธิพลทางการเมืองและการปกครองเหนือเมืองน่าน ทำให้เกิดผลกระทบต่อการปกครองภายในนครรัฐแห่งนี้อยู่หลายครั้งคราว

เรื่องราวประวัติศาสตร์ของเมืองน่าน ตามที่ปรากฏอยู่ในหลักฐานทางด้านเอกสารและศิลปจารึก อาจแบ่งลำดับเหตุการณ์และเรื่องราวความเป็นมาได้เป็นสองลักษณะ คือ การแบ่งตามยุคสมัยของการปกครองและแบ่งตามยุคสมัยของการโยกย้ายเมืองไปยังพื้นที่ต่าง ๆ ซึ่งทั้งสองลักษณะนี้จะซ้อนทับกันอยู่ตลอดช่วงเวลาของการพัฒนาเมือง

การนำเสนอประวัติศาสตร์พัฒนาการเมืองของน่าน โดยแบ่งตามยุคสมัยของการโยกย้ายเมืองไปยังพื้นที่ต่าง ๆ จะสามารถทำให้เห็นถึงพัฒนาการเมืองของน่านได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งแบ่งได้เป็น 5 ยุคด้วยกัน คือ ยุควรรณครหรือเมืองบัว ยุคเวียงภูเพียงแช่แห้ง ยุคเวียงใต้ ยุคเวียงเหนือ และยุคเมืองน่าน ณ ที่ตั้งปัจจุบัน โดยแต่ละยุคมีรายละเอียดพอสังเขป ดังนี้



ภาพ 5 แสดงพัฒนาการความเป็นนครรัฐของน่าน 5 ยุค ตามการโยกย้ายถิ่นฐานบ้านเมือง และ ศูนย์กลางการปกครอง

ที่มา: นครน่านพัฒนาการเป็นนครรัฐ, 2543, น. 2

ยุควรนครหรือเมืองบัว

ราวกลางพุทธศตวรรษที่ 18 พญากุคาได้ครอบครองเมืองย่าง (เชื่อว่าอยู่บริเวณริมแม่น้ำย่างใกล้เทือกเขาดอยภูคา เขตบ้านเสี้ยว หมู่ที่ 7 อำเภอท่าวังผา จังหวัดน่าน เพราะยังปรากฏร่องรอยคูน้ำคันดินและกำแพงเมือง) และได้ขยายอาณาเขตการปกครองโดยส่งราชบุตรบุญธรรมสองคน คือ ขุนนุ่นและขุนฟองไปสร้างเมืองใหม่ โดยขุนนุ่นผู้พี่ไปสร้างเมืองจันทบุรี (หลวงพระบาง) ส่วนขุนฟองผู้น้องไปสร้างเมืองวรนครหรือเมืองบัว โดยพญากุคาได้เลือกชัยภูมิที่ดีให้ขุนฟองได้สร้างเมืองใหม่ ครั้นเมื่อขุนฟองได้สร้างเมืองเสร็จในราวปี พ.ศ. 1825 จึงได้ขนานนามเมืองนี้ว่า "วรนคร" ซึ่งหมายถึง "เมืองดี" (นิรมิต สิริสุขะ, 2541)



ภาพ 6 แสดงร่องรอยคูเมืองโบราณยาวเป็นกิโลเมตร ที่ ต.ยม อ.ท่าวังผา จ.น่าน

ที่มา: นครน่านพัฒนาการเป็นนครรัฐ, 2543, น. 4

เมืองวรนครหรือเมืองปัว คงจะประกอบด้วยชุมชนหลายชุมชน เนื่องจากการสำรวจของหน่วยอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมธรรมชาติและศิลปกรรมท้องถิ่นจังหวัดน่าน ได้พบชุมชนโบราณ 4 แห่งในพื้นที่อำเภอปัว คือ ชุมชนบ้านปัว ชุมชนบ้านสวนดอก ชุมชนบ้านศาล และชุมชนบ้านดอยทุ่งกวาว (กรมศิลปากร, 2530)



ภาพ 7 แสดงขอบเขตเมืองปัวในอดีต

ที่มา: แผนที่ชุมชนเมืองเก่า น่าน, 2548, น. 7

หลังจากขุนฟองถึงแก่พิราลัยแล้ว เจ้าแก้วเกื่อนราชบุตรได้ครองเมืองสืบแทน ด้านพญาภูคามีอายุมากขึ้นมีความประสงค์จะให้เจ้าแก้วเกื่อนผู้เป็นหลานมาครองเมืองอย่างแทน เจ้าแก้วเกื่อนเกรงใจปู่จึงยอมไปอยู่เมืองย่างและมอบให้ชายา คือ นางพญาแม่ท้าวคำปิ่น ดูแลรักษาเมืองปัวแทน เมื่อพญาภูคามถึงแก่พิราลัยเจ้าแก้วเกื่อนจึงครองเมืองย่างแทน ในช่วงที่เมืองปัวว่างจากผู้นำ เนื่องจากเจ้าแก้วเกื่อนไปครองเมืองย่าง พญางำเมืองเจ้าผู้ครองเมืองพะเยา จึงได้ขยายอิทธิพลเข้าครอบครองบ้านเมืองในเมืองน่านทั้งหมด นางพญาแม่ท้าวคำปิ่น พร้อมด้วยบุตรในครรภ์ได้หลบหนีไปอยู่บ้านห้วยแร้ง จนคลอดได้บุตรชายชื่อเจ้าขุนใสเดิบบใหญ่เป็นขุนนางรับใช้พญางำเมืองจนเป็นที่โปรดปราน ภายหลังมีกำลังพลมากขึ้นจึงยกทัพมาต่อสู้อันหลุดพ้นจากอำนาจเมืองพะเยา และได้รับการสถาปนาเป็นพญาผานองขึ้นครองเมืองปัวอย่างอิสระระหว่างปี พ.ศ. 1865 - 1894 รวม 30 ปี จึงพิราลัย

ยุคเรืองญูเพียงแซ่แห่ง (พ.ศ. 1902 - 1911)

ในสมัยของพญาการเมือง (กรานเมือง) โอรสของพญาผานอง เมืองปัวขยายตัวมากขึ้น และมีความสัมพันธ์กับเมืองสุโขทัยอย่างใกล้ชิด พงศาวดารเมืองน่านกล่าวถึงพญาการเมืองว่าได้รับเชิญจากเจ้าเมืองสุโขทัย (พระมหาธรรมราชาลิไท) ไปร่วมสร้างวัดหลวงอภัย (วัดอัมพวันาราม) ขากลับเจ้าเมืองสุโขทัยได้พระราชทานพระธาตุ 7 องค์ พระพิมพ์ทองคำ 20 องค์ พระพิมพ์เงิน 20 องค์ ให้กับพญาการเมืองมาบูชา ณ เมืองปัวด้วย

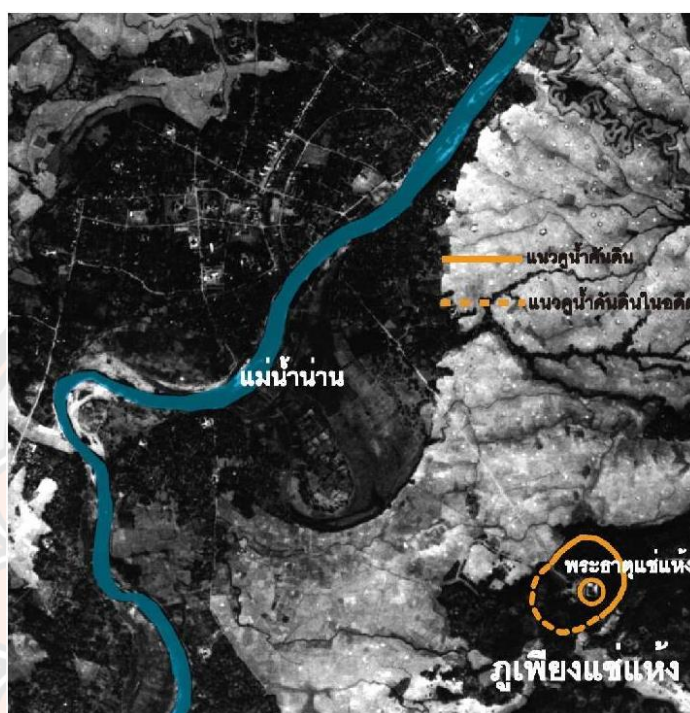
พญาการเมืองได้ปรึกษาพระมหาเถรธรรมบาลและได้เลือกสถานที่ ณ ดอยญูเพียงแซ่แห่ง นับว่าเป็นที่เคยบรรจุพระบรมธาตุมาแต่กาลก่อน ดอยญูเพียงแซ่แห่งเป็นเนินเขาดินเตี้ย ๆ ตั้งอยู่ปากตะวันออกของแม่น้ำน่าน จากนั้น จึงได้ก่อสร้างพระธาตุแซ่แห่งขึ้นที่บนญูเพียงแซ่แห่ง แล้วจึงนำลี้พลอัญเชิญพระบรมธาตุมาบรรจุไว้ ณ ที่นี้

ต่อมาพญาการเมืองมีหทัยศรัทธาปรารถนาใคร่ที่จะได้ปฏิบัติรักษาพระมหาธาตุแซ่แห่งอยู่เป็นนิจ จึงได้อพยพผู้คนพลเมืองลงมาตั้งเมืองอยู่ ณ ที่แซ่แห่ง อันมีพระมหาธาตุตั้งอยู่ภายในกำแพงเมือง เมื่อ พ.ศ. 1902 โดยมีพระธาตุแซ่แห่งเป็นศูนย์กลางเมือง

อย่างไรก็ตาม การอพยพโยกย้ายเมืองปัวมาตั้งเมืองใหม่ที่ญูเพียงแซ่แห่ง น่าจะมีปัจจัยที่สำคัญ คือ

1. การขยายตัวของเมืองเพิ่มมากขึ้น ประชากรในที่ราบตอนบนเริ่มอยู่อาศัยหนาแน่นมากขึ้น จำเป็นต้องหาทำเลที่ตั้งเมืองใหม่
2. ขยายอาณาเขตและอำนาจรัฐให้กว้างขวางออกไปจนติดเขตเมืองแพร่และพะเยา
3. เลือกชัยภูมิที่เป็นศูนย์กลาง สะดวกต่อการติดต่อระหว่างหัวเมืองในเขตปกครองของตนและกับเมืองพันธมิตรอย่างสุโขทัย เพื่อความมั่นคงทางเศรษฐกิจ การเมือง การทหารของน่าน

พญาการเมืองครองเมืองกุเพียงแซ่แห่งได้ประมาณ 4 ปี (พ.ศ. 1906) ก็ถึงแก่พิราลัย เพราะถูกลอบปลงพระชนม์ พญาผากองผู้เป็นบุตรได้ครองเมืองต่อมา แต่การตั้งเมืองอยู่ที่แซ่แห่งนี้ ดำรงได้เพียง 10 ปี เท่านั้น จึงได้มีการย้ายเมืองไปตั้งที่ใหม่อีกฟากของแม่น้ำน่าน



ภาพ 8 แสดงผังขอบเขตเมืองกุเพียงแซ่แห่งในอดีต

ที่มา: แผนที่ชุมชนเมืองเก่าน่าน, 2548, น. 8

ยุคเวียงใต้ (พ.ศ. 1911 - 2362)

ในปี พ.ศ. 1911 พญาผากองบุตรของพญาการเมือง ได้ย้ายเมืองมายังฝั่งตะวันตกของแม่น้ำน่านที่บ้านห้วยไค้ซึ่งเป็นเมืองน่านในปัจจุบัน ด้วยเหตุว่าเมืองแช่แห่งกันดารน้ำเพราะอยู่บนเนินสูง และแม่น้ำลิ่งที่เป็นที่ตั้งเมืองนั้นเป็นแต่เพียงลำธารเล็ก ๆ น้ำย่อมเหือดแห้งไปในฤดูแล้งเป็นความอึดคักกันดารอยู่เช่นนี้เสมอมา ซึ่งเคยปรากฏเช่นนี้มาตั้งแต่ตั้งเมืองใหม่ ๆ แล้ว

เมืองน่านแห่งใหม่นี้เรียกว่า "เวียงน่าน" ตั้งอยู่ริมแม่น้ำน่าน โดยในปี พ.ศ. 1911 ที่ย้ายเมืองมาเป็นครั้งแรกมีศูนย์กลางเมืองคือบริเวณที่ตั้งวัดพญาวัด หลักฐานที่ทำให้เชื่อว่าตัวเมืองน่านเคยสร้างขึ้น คือ แนวคันดินใหญ่ที่ยังปรากฏร่องรอยบางส่วนให้เห็นอย่างชัดเจนอยู่บริเวณวัดพญาวัด แนวคันดินดังกล่าวเป็นตำแหน่งของคูเมืองทางด้านทิศใต้ เพราะปรากฏหลักฐานการหักมุมของแนวคันดิน

และคูน้ำดังกล่าวในบริเวณหลังวัดพญาวัดโค้งขึ้นไปทางเหนือ กลายเป็นกำแพงเมืองด้านทิศตะวันตก โดยกันพระธาตุเขาน้อยไว้ภายนอก การก่อสร้างกำแพงเมืองเมื่อครั้งแรกมาตั้งเมืองนี้มีเรื่องเล่าสืบมาเป็นทำนองนิยายปรัมปราว่า

...มีโคศุภราชตัวหนึ่งวิ่งข้ามแม่น้ำน่านมาจากทิศตะวันออก ครั้นมาถึงที่บ้านห้วยไค้ก็ถ้ำมูลและเหยียบ พื้นดินทิ้งรอยไว้เริ่มแต่ประตูชัยบายหน้าไปทิศเหนือแล้ววกไปทางทิศตะวันตก เป็นแนวรูปสี่เหลี่ยมมาบรรจบรอยเดิมที่ประตูชัยแล้วก็นิราศอันตรธานหายไป กาลนั้นพระยาผากองดำริที่จะสร้างนครขึ้นใหม่ ครั้นได้ประสปรอยโคอันหากกระทำไว้เป็นอัศจรรย์ พิเคราะห์ดูก็ทราบแล้วว่าสถานที่บริเวณรอบโคนั้น เป็นชัยภูมิดีสมควรที่จะตั้งนคร ได้จึงย้ายเมืองมาตั้งที่บ้านห้วยไค้และก่อกำแพงฝั่งราก ลงตรงแนวทางที่โคเดิน ถ้ำมูลไว้



ภาพ 9 สภาพภูมิประเทศของเวียงใต้บริเวณแนวกำแพงเมือง วัดพญาวัด

ที่มา: แผนชุมชนเมืองแก่นาน, 2548, น. 9

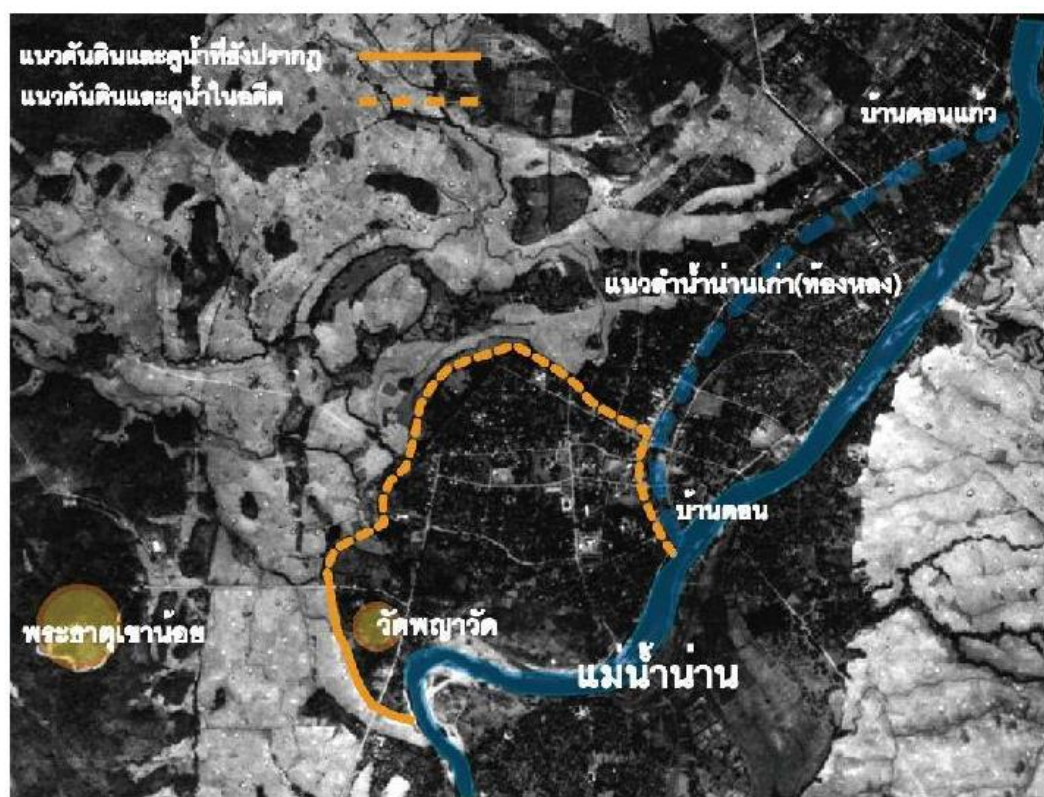


ภาพ 10 สภาพกำแพงดินเมืองน่าน บริเวณวัดพญาวัต

ที่มา: วัฒนธรรม พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ เอกลักษณ์และภูมิปัญญา, 2544, น. 45

รอยแนวกำแพงสองชั้น จึงมีผู้จะตรงนัก เพราะเป็นแนวกำแพงโดยโคจร แนวกำแพง
ที่คงสภาพสมบูรณ์อยู่ในปัจจุบันยาวประมาณ 25 เมตร สูงประมาณ 5 เมตร

ต่อมามีการย้ายเมืองขึ้นไปทางเหนือของตัวเมืองเดิม เวียงน่านบริเวณนี้จึงกลายเป็น
เมืองเก่า เรียกว่า "เวียงใต้"



ภาพ 11 ผังแสดงขอบเขตเมืองเวียงใต้ในอดีต

ที่มา: แผนที่ชุมชนเมืองเก่าน่าน, 2548, น. 9

ยุคเวียงเหนือ (พ.ศ. 2362 - 2397)

กล่าวคือ เริ่มแต่พญาผากองได้มาตั้งเมืองที่ริมแม่น้ำน่านนี้แล้ว เจ้าเมืองน่านได้ผลัดเปลี่ยนครองเมืองต่อ ๆ กันมาหลายชั่วหลายวงศ์ อยู่มาถึง พ.ศ. 2360 (ในรัชกาลที่ 2 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์) เกิดน้ำท่วมครั้งใหญ่ น้ำในแม่น้ำน่านไหลท่วมเข้าสู่ตัวเมืองน่าน กระแสน้ำที่แรงและเชี่ยวได้พัดพาบ้านเรือนชาวเมืองน่านพังทลาย วัดวาอารามในเมืองเก่าหักพังเป็นอันมาก และได้พัดกำแพงเมืองทางด้านทิศตะวันตกพังทลายลงทั้งแถบ พญาสมุนเทวราชเจ้าเมืองน่านจึงได้ย้ายไปอยู่เมืองใหม่เมื่อ พ.ศ. 2362

โดยย้ายไปสร้างเมืองขึ้นบนดอนทางตอนเหนือของเมืองน่านบริเวณดงพระเนตรช้าง ซึ่งเป็นที่ดอนเพื่อป้องกันมิให้น้ำท่วมถึง ใช้เวลาสร้างอยู่ประมาณหกเดือนจึงแล้วเสร็จเรียกว่า "เมืองเวียงเหนือ" (ปัจจุบันอยู่ในเขตบ้านมหาโพธิ์และบ้านหัวเวียงเหนือ ตำบลเวียงเหนือ อำเภอเมือง

จังหวัดน่าน) โดยมีวัดสภารศเป็นวัดหลวง เมืองใหม่นั้นตั้งอยู่ที่บ้านพระเนตรในปัจจุบัน ห่างจากเมืองเก่าไปประมาณ 2 กิโลเมตร ตัวเมืองทอดไปตามลำแม่น้ำน่าน ห่างจากแม่น้ำน่านประมาณ 800 เมตร มีเหตุผลแห่งคูเมือง คือ ด้านเหนือ จดบ้านน้ำล้อม ด้านใต้ จดทุ่งนาริน ด้านตะวันออกยาวไปตามถนนสุมนเทวราชในปัจจุบัน ด้านตะวันตกยาวไปตามแนวของขอบสนามบินด้านนอก



ภาพ 12 แสดงผังขอบเขตเมืองเวียงเหนือในอดีต

ที่มา: แผนที่ชุมชนเมืองแก่นาน, 2548, น. 10



ภาพ 13 วัดสภารศ

ที่มา: <https://www.facebook.com/Watsatarod/>

พงศาวดารเมืองน่านได้กล่าวไว้ว่า คูเมืองด้านตะวันออกยาว 940 ศอก ด้านตะวันตกยาว 728 ศอก ด้านใต้ยาว 393 ศอก ด้านเหนือยาว 377 ศอก ปากคูกว้าง 5 ศอก ท้องคูกว้าง 4 ศอก ลึก 9 ศอก (1 ตาน่าจะเท่ากับ 2 ศอก หรือประมาณ 1 เมตร) ปัจจุบันยังพบร่องรอยคูน้ำคันดินอยู่

เจ้าเมืองน่านตั้งเมืองอยู่ที่เวียงเหนือสืบกันมาได้ 36 ปี จนถึงสมัยเจ้าอนันตวรฤทธิเดช เป็นผู้ครองนครน่านจึงย้ายเมืองมาอยู่ ณ สถานที่ตั้งในปัจจุบัน

ยุคเมืองน่าน ณ ที่ตั้งปัจจุบัน (พ.ศ. 2397 - ปัจจุบัน)

แม่น้ำน่านเปลี่ยนเส้นทางโดยได้ถอยห่างจากกำแพงเมืองไปมาก (ซึ่งอาจเป็นโดยชุดทางน้ำขึ้นใหม่ก็ได้เพราะระยะทางที่น้ำสายใหม่และสายเก่ามาบรรจบกันนั้น มีระยะเพียง 1 กิโลเมตรเศษ ๆ เท่านั้น) ในปี พ.ศ. 2397 เจ้าอนันตวรฤทธิเดชจึงขอพระราชทานพระบรมราชานุญาตจากรัชกาลที่ 4 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ ย้ายเมืองน่านจากบริเวณดงพระเนตรช้างกลับไปยังเมืองน่านเดิม และได้ปฏิสังขรณ์กำแพงเมืองส่วนที่ถูกกระแสน้ำพัดพังลงและซ่อมแซมสิ่งชำรุดทรุดโทรมให้ตึ่เดิมจนแล้วเสร็จในปี พ.ศ. 2400



ภาพ 14 แสดงผังขอบเขตเมืองน่านในอดีต

ที่มา: แผนที่ชุมชนเมืองเก่าน่าน, 2548, น. 11

ตัวเมืองน่านหันหน้าเมืองออกสู่แม่น้ำน่านซึ่งเป็นเบื้องตะวันออกและสร้างกำแพงเมืองขึ้นใหม่ โดยมีกำแพง 4 ด้าน ด้านยาวทอดไปตามลำน้ำน่านเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ตัวกำแพงสูงจากพื้นดินประมาณ 2 วา กำแพงด้านตะวันออกมีประตูชัย ประตูน้ำเข้มน ด้านตะวันตกมีประตูปล่องน้ำ ประตูหนองห้า ด้านทิศเหนือมีประตูริม ด้านใต้มี ประตูเชียงใหม่ ประตูท่าลี่ มีคูล้อม 3 ด้าน ยกเว้นด้านตะวันออก ซึ่งเป็นลำแม่น้ำน่านเดิมกั้นอยู่ จนคนน่านผูกเป็นคำคล้องจองว่า เจ็ดประตูหนึ่งหนอง สิบสองวัด



ภาพ 16 วัดพระธาตุช้างค้ำวรวิหาร

ที่มา: <https://www.wongnai.com/photos/60c1d3ae4d644b81a89061ec5913511e>

เดิมอาณาจักรน่านกว้างใหญ่จรดแม่น้ำโขงตั้งอยู่ตรงข้ามกับอาณาจักรหลวงพระบาง หลังจากเหตุการณ์ ร.ศ. 112 (พ.ศ. 2436) ไทยต้องยอมเสียดินแดนฝั่งซ้ายแม่น้ำโขงให้แก่ฝรั่งเศส เมืองน่านจึงเพิ่มความสำคัญมากขึ้นในฐานะเมืองหน้าด่านติดกับเมืองหลวงพระบางในลาวซึ่งเป็นของฝรั่งเศส ความสัมพันธ์ระหว่างเจ้าเมืองน่านกับกรุงเทพฯ ดำเนินไปด้วยดี รัชกาลที่ 5 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์โปรดเกล้าฯ ให้แต่งตั้งเจ้าสุริยพงษ์ผริตเดชเป็นพระเจ้าสุริยพงษ์ผริตเดช เพื่อตอบแทนคุณงามความดีที่น่านช่วยกรุงเทพฯ ในสงครามปราบกบฏที่เชียงใหม่ โดยเจ้าเมืองน่านได้ประทับที่เมืองน่านแห่งนี้สืบกันมาจนถึงองค์สุดท้าย ได้แก่ มหาอำมาตย์โทเจ้ามหาพรหมสุรธาดา เจ้าผู้ครองนครน่านองค์ที่ 64 ถึงแก่พิราลัยใน พ.ศ. 2474 ตำแหน่งเจ้าผู้ครองนครน่านก็ถูกยุบเลิกตั้งแต่นั้นมา นครรัฐน่านจึงเปลี่ยนสถานะมาเป็นจังหวัดน่านของประเทศไทยนับแต่นั้นเป็นต้นมา



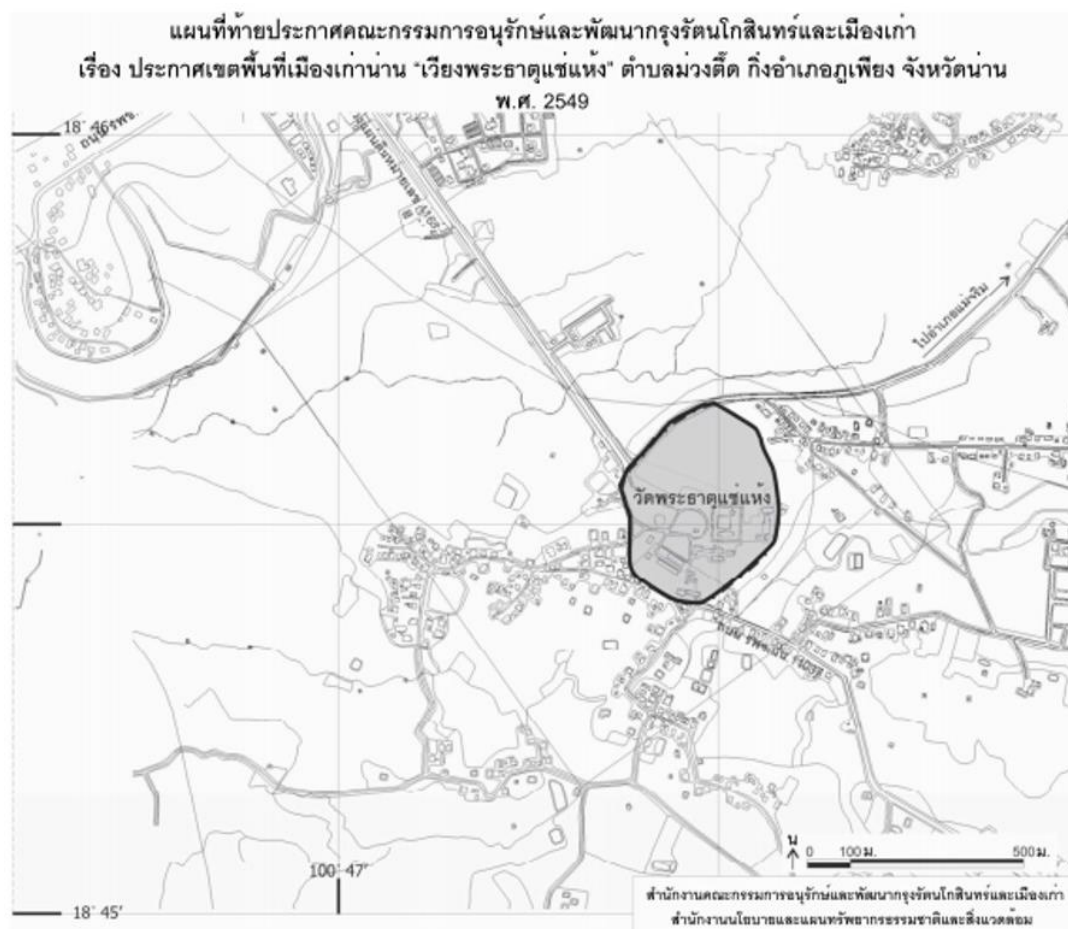
ภาพ 17 แสดงแผนที่โบราณของอาณาเขตเมืองน่านครอบคลุมฝั่งขวาของแม่น้ำโขง (พื้นที่หมายเลข 4)

ที่มา: แผนที่ชุมชนเมืองเก่าน่าน, 2548, น. 6

2. ประวัติความเป็นมาในบริบทพื้นที่เมืองเก่าน่าน

พื้นที่เมืองเก่าน่าน หมายถึง ที่ตั้งในเขตเมืองน่านในปัจจุบันซึ่งซ้อนทับบนตัวเมืองโบราณเดิม โดยจำแนกเมืองโบราณออกเป็น 3 แห่ง ด้วยกัน คือ เวียงพระธาตุแช่แห้ง เวียงใต้และเมืองน่าน และเวียงเหนือ ซึ่งในงานวิจัยฉบับนี้เลือกใช้พื้นที่ 2 แห่ง ได้แก่ เวียงพระธาตุแช่แห้ง เวียงใต้และเมืองน่าน ดังนี้

2.1 พื้นที่เวียงพระธาตุแช่แห้ง ครอบคลุมพื้นที่ธรณีสงฆ์ของวัดพระธาตุแช่แห้ง อำเภอกู่เพียง จังหวัดน่าน เนื้อที่รวม 0.13 ตารางกิโลเมตร ตามมติคณะรัฐมนตรี 20 กันยายน 2548 และประกาศคณะกรรมการอนุรักษ์และพัฒนากรุงรัตนโกสินทร์และเมืองเก่า 24 มีนาคม 2549



ภาพ 18 เขตพื้นที่เมืองเก่า "เวียงพระธาตุแช่แห้ง" ตำบลในเวียง อำเภอเมือง จังหวัดน่าน

ที่มา: <https://culturalenvi.onep.go.th/site/detail/571>

2.2 พื้นที่เวียงใต้และเมืองน่าน ครอบคลุมพื้นที่ในแนวกำแพงเมืองน่านโบราณ ตั้งอยู่ที่ตำบลในเวียง อำเภอเมือง จังหวัดน่าน และครอบคลุมพื้นที่บางส่วนของหมู่บ้านพญาวัด ตำบลตุ้มใต้ อำเภอเมือง จังหวัดน่าน



ภาพ 19 เขตพื้นที่เมืองเก่าน่าน "ใจเมืองน่าน" ตำบลในเวียง อำเภอเมือง จังหวัดน่าน

ที่มา: <https://culturalenvi.onep.go.th/site/detail/571>

พื้นที่เวียงพระธาตุแช่แห้ง

วัดพระธาตุแช่แห้ง

พระธาตุแช่แห้ง พระธาตุคู่บ้านคู่เมืองของชาวน่าน สันนิษฐานว่ามี อายุราว 600 ปี พญาการเมืองโปรดให้สร้างขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 1891 เพื่อบรรจุพระบรมสารีริกธาตุ ที่ได้มาจากกรุงสุโขทัย องค์พระธาตุมีความสูง 55.5 เมตร ตั้งอยู่บนฐานสี่เหลี่ยมจัตุรัส กว้างด้านละ 22.5 เมตร บูด้วยทองเหลืองหมดทั้งองค์ เป็นโบราณสถาน ที่งดงามที่สุดแห่งหนึ่งของล้านนา ทุกปีจะมีงานนมัสการ พระบรมธาตุแช่แห้ง ระหว่างวันขึ้น 11 ค่ำ ถึง 15 ค่ำ เดือน 6 ทางเหนือ ซึ่งจะอยู่ราวปลายเดือนกุมภาพันธ์หรือ

ต้นเดือนมีนาคมของทุกปี พระบรมธาตุแช่แห้งปูชนียสถานที่สำคัญของเมืองน่าน มีอายุกว่า 600 ปี ตามพงศาวดารเมืองน่านกล่าวว่าพญาการเมืองโปรดเกล้าให้ สร้างขึ้นเพื่อบรรจุพระบรมสารีริกธาตุที่ได้มาจากเมืองสุโขทัยระหว่างปี พ.ศ. 1891-1901 สถาปัตยกรรมด้านโบสถ์ของวัดพระธาตุแช่แห้งที่สำคัญและแสดงให้เห็นถึงแบบอย่างสถาปัตยกรรมและศิลปกรรมสกุลช่างน่าน

พระธาตุแช่แห้งเป็นศิลปะการก่อสร้างที่มีความวิจิตรงดงามอีกแห่งหนึ่งของภาคเหนือที่เป็นศิลปะ การก่อสร้างที่ได้รับอิทธิพลการก่อสร้างมาจากเจดีย์พระธาตุหริภุญไชย โดยมีลักษณะโดยรอบ ๆ ของ องค์พระธาตุ คือจะมีการบูรอบองค์ ด้วยทองจังโกในส่วน ของทางเดิน ขึ้นสู่องค์พระธาตุนั้นจะเป็นตัวพญานาค หน้าบันเหนือประตูทางเข้าลักษณะของการปั้น จะเป็นลายนาคเกี่ยวที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของช่างฝีมือและของ ศิลปะของจังหวัดน่านโดยแท้จริง ชาวเมืองลำนานา มีความเชื่อกันว่าการได้เดินทางไปสักการบูชากราบไหว้วันมัสการองค์พระธาตุแช่แห้ง หรือชาวลำนานา จะเรียกกันว่า การบูชาตุ แล้วนั้นจะทำให้ได้รับอานิสงค์อย่างแรงกล้า ทำให้ชีวิตอยู่ดี มีสุข ปราศจากโรคภัยต่าง ๆ มาเบียดเบียน หน้า ที่การงานเจริญก้าวหน้า เป็นต้น

สิ่งที่น่าสนใจ

1. วิหารหลวง อยู่ทางด้านทิศใต้ขององค์พระธาตุเป็นวิหารขนาดใหญ่ 6 ห้อง ห้องกลางมีขนาด 3 ห้อง และต่อชั้นลดออกไปทางด้านหน้า 2 ห้องและ ด้านหลัง 1 ห้อง ภายในวิหารหลวงมีพระเจ้าล้านทองเป็นพระประธาน พุทธลักษณะปาง มารศรีวิชัยศิลปะลำนานา ประทับนั่งบนฐานเป็นพระพุทธรูปองค์ที่สวยงามในจังหวัดน่านองค์หนึ่งและ เป็นพระพุทธรูป คู่บ้านคู่เมืองมาช้านาน พระพุทธรูปประทับยืน ประดิษฐานใน วิหารหลวงจำนวน 2 องค์ปัจจุบัน องค์จริงมอบให้พิพิธภัณฑ์จังหวัดน่านอีกองค์ ถูกโจรกรรมและยังไม่ได้กลับคืน องค์ที่เห็นจำลองจาก องค์จริงทำพิธีหล่อเททองเมื่อปี 2550 หน้าบันประตูของวิหารหลวงเป็นปูนปั้นลายนาคเกี่ยวกระหวัดกัน 8 หัว เอกลักษณ์ของศิลปะเมืองน่าน

2. วิหารพระเจ้าทันใจ สร้างด้วยคอนกรีตหลังคาไม้มุงด้วย กระเบื้องดิน รูปแบบวิหารโรงทรงจัตุรมุข กว้าง 11 เมตร ยาว 11 เมตร และรอยพระพุทธรูป จำลอง ปัจจุบันบูรณะดูใหม่ และงดงามยิ่งขึ้น

3. เจดีย์วัดพระธาตุแช่แห้ง องค์พระธาตุแช่แห้งเป็นพระธาตุที่มีขนาดสูงถึง 55.5 เมตร ตั้งอยู่บนฐาน สี่เหลี่ยมจัตุรัส กว้างด้านละ 22.5 เมตร มีสี่เหลี่ยมอร่าม เนื่องจากบุด้วยแผ่นทองเหลืองลักษณะของเจดีย์ทรง ระฆัง ส่วนฐานทำเป็นฐานหน้ากระดานสี่เหลี่ยมขนาดใหญ่ รองรับฐานบัวลูกแก้วย่อเก็จ ถัดขึ้นไปเป็นฐานหน้า กระดานสี่เหลี่ยมและแปดเหลี่ยมซ้อนลดหลั่นกัน 3 ชั้น องค์ระฆังมีขนาดเล็กบัลลังก์ทำเป็นแท่นสี่เหลี่ยม ย่อเก็จ ฐานหน้ากระดานกลมเป็นกระดานสี่เหลี่ยมและแปดเหลี่ยม และชั้นบัวคว่ำเหนือฐานแปดเหลี่ยม ตกแต่งคล้ายกลีบบัว หรือลายใบไม้แทนลายดังกล่าวนี้คงได้รับอิทธิพลจากศิลปะพม่า ซึ่งนำมาต่อเติมขึ้นภายหลัง เมื่อล่วงเข้า พุทธศตวรรษที่ 24 แล้ว

4. วิหารพุทธไสยาสน์ อยู่ทางด้านหน้านอกกำแพงแก้วขององค์พระธาตุแช่แห้ง มีเจดีย์สีขาวศิลปะพม่าเป็นเจดีย์ที่จำลองมาให้ชาวพุทธได้บูชา ชาวบ้าน เรียกว่า พระธาตุเขวาคากอง ตั้งอยู่ทางซ้ายมือเมื่อเดินขึ้นมาถึงบริเวณลานด้านหน้าวัดพระธาตุวิหาร ก่อสร้างตามแนวทางขององค์พระ มีประตูทางเข้าด้านหลังคือ ทิศใต้

5. บันไดนาค บันไดนาค 2 ตัว คู่กันซึ่งตั้งอยู่ด้านหน้าทางเข้าพระบรมธาตุ ซึ่งสามารถเห็นวิวทิวทัศน์ของเมืองน่านได้ในบริเวณกว้าง



ภาพ 20 วัดพระธาตุแช่แห้ง

ที่มา: <https://nantourism.go.th/travel-detail.php?id=63>

พื้นที่เวียงใต้และเมืองน่าน

วัดสวนตาล

วัดสวนตาล วัดนี้สร้างขึ้นโดยพระนางปทุมมาวดีชายาของพญาภูเข็ง เจ้าผู้ครองนครน่าน เมื่อราว พ.ศ.1955 เป็นวัดที่ตั้งอยู่นอกกำแพงเมืองน่านด้านทิศเหนือ ในบริเวณที่เป็นสวนตาลหลวง ซึ่งเป็นที่มาของชื่อวัด ตัวเจดีย์หลังวิหารนั้น เดิมเป็นทรงพุ่มข้าวบิณฑ์แบบสุโขทัย ต่อมาพระเจ้าสุริยพงษ์ผริตเดชฯ ผู้ครองนครน่านโปรดเกล้าฯ ให้บูรณะขึ้นใหม่เมื่อปี พ.ศ.2547 ได้แก้ไขรูปทรงเป็นเจดีย์ยอดปรางค์ดังปัจจุบัน

ภายในวัดแห่งนี้เป็นที่ประดิษฐาน พระเจ้าทองทิพย์ พระพุทธรูปสำริดปางมารวิชัย องค์ใหญ่หน้าตักกว้าง 10 ฟุต สูง 14 ฟุต 4 นิ้ว พระเจ้าติโลกราช แห่งนครเชียงใหม่โปรดเกล้าฯ ให้สร้างขึ้นในปี พ.ศ. 1993 เพื่อแสดงถึงชัยชนะ ที่พระองค์สามารถยึดเมืองน่านไว้ในพระราชอำนาจ ในการสร้างพระพุทธรูปทองทิพย์องค์นี้ในพงศาวดารเมืองน่าน กล่าวไว้ว่า... เมื่อจุลศักราช 812 ตรงกับพุทธศักราช ๑๙๙๓ พระเจ้าติโลกราช เจ้านครเชียงใหม่ มีกำลังเข้มแข็งได้กรีธาทัพไปตี หัวเมืองต่าง ๆ ในแคว้นล้านนาไทย คือ เมืองลอ เมืองเทิง เมืองปง เมืองควง ไปทางดินดอยลาวได้ หัวเมือง เหล่านั้นไว้ในอำนาจ หมดแล้ว เลยยกเข้าไปตีเมืองน่าน พระองค์ได้ตั้งทัพอยู่ที่สวนตาลหลวง ตั้งทัพล้อมอยู่ได้ 7 วัน โดยเร่งไพร่พลยิงปืนใหญ่เข้าไปในเมือง พอตกกลางคืนก็ยกพลเข้าตีหัวเมือง เอาเมือง ให้ได้ ฝ่ายพญาอินต๊ะแก่น ท้าวซึ่งเป็นเจ้านครน่านใน เวลานั้นเห็นกองทัพ เชียงใหม่มีไพร่พลมาก ประกอบกับได้ยินกิตติศัพท์เล่าลือถึงความเก่งกล้าสามารถของพระเจ้าติโลกราชที่สามารถปราบ หัวเมืองใกล้เคียงได้เกือบหมด เห็นชัดแจ้งว่าไม่อาจจะรักษาเมืองไว้ได้จึงได้อพยพครอบครัวหนี พระเจ้าติโลกราชจึงยกทัพไพร่พลเข้าเมืองได้ อย่างง่ายดาย ไม่ต้องสู้รบให้เสียเลือดเสียเนื้อ เมื่อพระเจ้าติโลกราชยึดเมืองได้แล้วจึงได้ปรึกษาเหล่านายทัพนายกอง และเสนาอำมาตย์ทั้งหลายว่า การที่กองทัพของพระองค์เข้ายึดเมืองไว้ได้ในครั้งนี้ มิได้สู้รบให้เสียเลือดเสียเนื้อกำลังไพร่พล เหมือนกับว่ามีเทพเจ้าเข้ามาช่วยเหลือ จึงเห็นควรให้สร้างอะไรไว้อย่างหนึ่งเพื่อเป็นอนุสรณ์แก่ชัยชนะ ของพระองค์

ครั้งนั้นขุนนางเสนอว่าควรจะสร้างถาวรวัตถุเพื่อประชาชนรุ่นหลังจะรำลึกถึง เช่น สร้างพระพุทธรูป หล่อด้วยทองเป็นต้น ในที่สุดพระเจ้าติโลกราชก็ตัดสินใจที่จะสร้างพระพุทธรูป หล่อด้วยทอง พระเจ้าทองทิพย์ซึ่งพระเจ้าติโลกราชแห่งนครเชียงใหม่โปรดเกล้าฯ ให้สร้างขึ้นใน พ.ศ. 1987 ลักษณะเป็นพระพุทธรูปทองสัมฤทธิ์องค์ใหญ่ปางมารวิชัย ประดิษฐานในวิหารสวนตาล หน้าตักกว้าง 10 ฟุต สูง 14 ฟุต 4 นิ้ว (4.11 เมตร) ในการสร้างพระพุทธรูปหล่อด้วยทองนี้ พระองค์ ได้โปรดให้ช่างทั้งหลาย อาทิ พม่า เงี้ยว และชาวเมืองเชียงแสน กระทำพิธี หล่อหลอมทอง และพิธี หล่อองค์พระพุทธรูปด้วย ช่างได้กระทำการหล่อทองเทเข้าเบ้าพิมพ์หลายครั้งหลายหน ก็ไม่สำเร็จ เพราะเบ้าพิมพ์แตกเสียทุกครั้ง ในที่สุดก็มีชายชราแปลกหน้านุ่งขาวห่มขาวมาช่วยทำ จึงสำเร็จ เรียบร้อยสมปรารถนา เมื่อสร้างพระพุทธรูปเสร็จแล้ว พระเจ้าติโลกราชก็ทรงจัดให้มีการสวดปริตถ มงคล และจัดให้มีงาน มหกรรมเฉลิมฉลองทำบุญ เป็นการใหญ่มีโหรารยั้ง ส่วนชายชรานั้นก็หาย สาบสูญไปไม่มีใครได้พบเห็นอีกเลย ประชาชนชาวเมืองต่างโจษขานกันว่าเป็น เทพดาแปลงกายลงมา จึงได้ขนานพระพุทธรูปองค์นี้ว่า พระพุทธรูปทองทิพย์ หรือ พระเจ้าทองทิพย์ ตั้งแต่นั้นมาจนถึง ปัจจุบัน



ภาพ 21 พระพุทธรูปทองทิพย์หรือพระเจ้าทองทิพย์

ที่มา: <https://www.uncledeng.com/portfolio-view/วัดสวนตาล/>

เจดีย์วัดสวนตาลองค์เดิมเป็นเจดีย์ทรงพุ่มข้าวบิณฑ์แบบสุโขทัย ต่อมาพระเจ้าสุริยพงษ์
บริตเดชา พระเจ้าน่าน โปรดให้บูรณะขึ้นใหม่ เมื่อ พ.ศ. 2457 ได้แก้ไขรูปทรงเป็นเจดีย์ยอดปรางค์
ดังที่เห็นในปัจจุบันขณะเดียวกัน ภายในวิหารอีกหลังหนึ่งเป็นที่ประดิษฐานพระศรีอริยเมตไตรย
ปางนั่งพับเพียบองค์แรกที่พบในภาคเหนือ วัดสวนตาล จ.น่าน พร้อมกับมีพระเจ้า 5 ที่ประดิษฐาน
อยู่ที่นี่เดียวกัน



ภาพ 22 เจดีย์วัดสวนตาล

ที่มา: <https://nantourism.go.th/travel-detail.php?id=69>

วัดพระธาตุช้างค้ำวรวิหาร

วัดพระธาตุช้างค้ำวรวิหาร สร้างขึ้นโดยพญาภู่ง เจ้าผู้ครองนครเมืองน่าน อายุมากกว่า 600 ปี ประกอบด้วยวิหารขนาดใหญ่ ลักษณะสถาปัตยกรรมแบบล้านนาไทย ลักษณะภายในโอโถง ประดิษฐานพระประธานองค์ใหญ่ มีเสาปูนกลมขนาด 2 คนโอบ จำหลัก ลวดลายปูนปั้นสูงเหนือระดับพื้นวิหาร 1.50 เมตร เป็นลวดลายกนกกระย้าย้อย เหมือนลวดลายของเสาในวิหารวัดภูมินทร์ ด้านหน้ามีสิ่งหุ้มยื่นตรงเชิงบันได

เดิมเรียก "วัดหลวง" หรือ "วัดหลวงกลางเวียง" สร้างขึ้นในสมัยเจ้าปู่แข็ง พ.ศ. 1949 เป็นวัดหลวงในเขตนครน่าน สำหรับเจ้าผู้ครองนครใช้เป็นสถานที่ประกอบพิธีสำคัญทางพุทธศาสนา และพิธีถือน้ำพิพัฒน์ สัตยาตามศิลาจารึกหลักที่ 74 ซึ่งถูกค้นพบภายในวัดกล่าวว่า พญาพลเทพฤชัย เจ้าเมืองน่านได้ปฏิสังขรณ์บูรณะวิหารหลวงเมื่อ พ.ศ. 2091

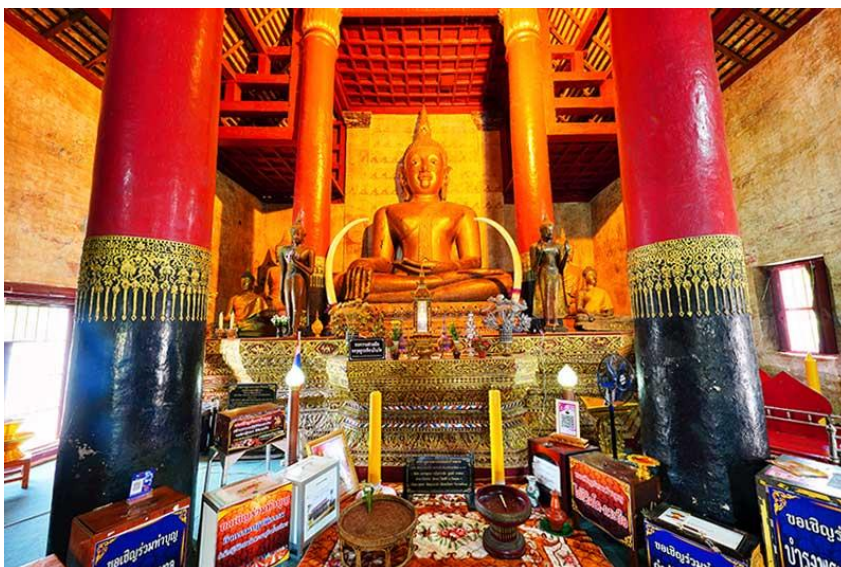
ภายในวัดยังประดิษฐานเจดีย์ช้างค้ำ ทรงลังกา สูงตระหง่านมีรูปปั้นรูปช้างครึ่งตัวประดับอยู่โดยรอบ ลักษณะเหมือนฐานรองรับไว้ด้านละ 6 เชือก รวมทั้งหมด 24 เชือก เป็นศิลปะที่น่านรับผ่านอาณาจักรสุโขทัย มีความสวยงามเป็นเอกลักษณ์



ภาพ 23 วัดพระธาตุช้างค้ำ

ที่มา: <https://travel.trueid.net/detail/YGO7nRWrDJY>

ภายในประดิษฐานพระบรมสารีริกธาตุ ผู้คนนิยมไปสักการะเพื่อความเป็นสิริมงคล นอกจากนี้ ยังมีหอไตรวัดช้างค้ำวรวิหาร ลักษณะโครงสร้างเหมือนวิหารและโบสถ์ มีสิ่งที่ยืนอยู่ตรงเชิงบันได งดงามด้วยลายปูนปั้น หลังคาซ้อน 3 ชั้น เป็นห้องเก็บพระธรรมและพระไตรปิฎก ปัจจุบันได้ปรับปรุงเป็นวิหาร เป็นที่ประดิษฐาน พระพุทธรูปนันทบุรีศรีศากยมณี พระพุทธรูปสุโขทัยปางลีลาหาชมได้ยากยิ่ง



ภาพ 24 พระพุทธรูปนันทบุรีศรีศากยมณี

ที่มา: <https://travel.trueid.net/detail/YGO7nRWrDJY>

วัดภูมินทร์

วัดภูมินทร์เดิมเป็นวัดหลวง ตั้งอยู่ในเขตพระนคร ดังปรากฏชื่อตำบลในเวียงในปัจจุบัน อยู่ใกล้กับพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติจังหวัดน่าน ตามพงศาวดารของเมืองน่านกล่าวว่า พระเจ้าเจตบุตรพรหมมินทร์เจ้าผู้ครองนครน่าน ได้สร้างวัดภูมินทร์ขึ้นหลังจากที่ครองนครน่านได้ 6 ปี เมื่อ พ.ศ. 2139 มีปรากฏในคัมภีร์เมืองเหนือว่าเดิมชื่อ "วัดพรหมมินทร์" แต่ตอนหลังชื่อวัดได้เพี้ยนไปจากเดิมเป็นวัดภูมินทร์

วัดหลวงเก่าแก่ที่มีอายุกว่า 400 ปี ที่มีชื่อเสียงที่สุดของเมืองน่าน ด้วยลักษณะสถาปัตยกรรมที่โดดเด่นและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ทั้งนี้ประวัติการสร้างวัดภูมินทร์ตามพงศาวดารเมืองน่าน ได้กล่าวไว้ว่า พระเจ้า เจตบุตรพรหมมินทร์เจ้าผู้ครองนครน่านได้สร้างวัดภูมินทร์ขึ้นมาหลังจากที่ครองนครน่านได้ 6 ปี เมื่อปี พ.ศ. 2139 อีกทั้งยังมีปรากฏในคัมภีร์เมืองเหนือว่า วัดแห่งนี้เดิมชื่อ "วัดพรหมมินทร์" และต่อมาในภายหลัง ชื่อวัดได้เพี้ยนไปกลายเป็นวัดภูมินทร์ สถานที่ท่องเที่ยว ได้แก่ อาคารทรงจตุรมุขหนึ่งเดียวในประเทศไทย ที่ดูคล้ายตั้งอยู่บนหลังพญานาค 2 ตัว อาคารนี้เป็นทั้งพระอุโบสถ พระวิหาร และพระเจดีย์ประธาน โดยใช้อาคารในแนวตะวันออก - ตะวันตกเป็นพระวิหาร และอาคารแนวเหนือ - ใต้เป็นพระอุโบสถ ธนบัตรใบละ 1 บาท ที่รัฐบาลไทยเคยพิมพ์รูปวัดภูมินทร์ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 จิตรกรรมฝาผนังภายในวิหารที่เรียกกันว่า "ฮูปแต้ม"

ซึ่งได้เขียนขึ้นในช่วงที่วัดภูมินทร์ได้รับการบูรณะครั้งใหญ่ สมัยเจ้าอนันตวรฤทธิเดช เมื่อ พ.ศ. 2410 (ปลายสมัยรัชกาลที่ 4) และใช้เวลาซ่อมมานานถึง 7 ปี โดยมีภาพ "ปูม่านยาม่าน" อันลือเลื่อง ซึ่งได้รับยกย่องว่าเป็นภาพงามเยี่ยมของวัดภูมินทร์ ทั้งยังได้รับฉายาว่า "ภาพกระซิบรักบันลือโลก" นอกจากนี้ยังมีภาพน่าสนใจอยู่หลายภาพ เช่น ภาพธรรมเนียมการอยู่ข่วงของชาวไทลื้อ ภาพชาวพื้นเมือง ซึ่งอาจเป็นชาวเขา "เปืออะ" ของป่าบนศีร์ษะ เพื่อนำมาแลกเปลี่ยนกับคนเมือง ภาพวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนเมืองน่าน ที่แสดงให้เห็นอิทธิพลตะวันตกที่เข้ามาผสมผสานในวิถีพื้นเมือง ภาพชาวต่างประเทศที่เข้ามาเมืองน่านช่วงรัชกาลที่ 5 โดยทรงผมและเครื่องแต่งกายของผู้หญิง เป็นรูปแบบเดียวกับที่กำลังเป็นที่นิยมในยุโรปขณะนั้น



ภาพ 25 วัดภูมินทร์

ที่มา: <https://www.paiduaykan.com/travel/วัดภูมินทร์>

กฎหมายอาณาจักรหลักคำ

อาณาจักรหลักคำ หรือกฎหมายเมืองน่าน สร้างขึ้นและใช้ในพุทธศักราช 2396 - 2451 ลักษณะเป็นพับสา มีไม้ประกบสองด้าน จำนวน 1 เล่ม 61 หน้า ขนาด กว้าง 11.8 เซนติเมตร ยาว 36.5 เซนติเมตร หนา 5 เซนติเมตร ต้นฉบับเป็นอักษรธรรมล้านนา ภาษาไทยยวน พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติน่าน ได้รับมอบจาก นางสุภาพ สองเมืองแก่น เมื่อวันที่ 14 สิงหาคม 2530

อาณาจักรหลักคำหรือกฎหมายเมืองน่าน นอกจากจะมีความสำคัญในเมืองน่าน เมื่อครั้งอดีต ในปัจจุบันยังนับเป็นหลักฐานสำคัญทางประวัติศาสตร์ ที่มีคุณค่าความสำคัญจนได้รับการขึ้นทะเบียนเป็น "เอกสารมรดกความทรงจำแห่งโลก" ของประเทศไทย ส่วนท้องถิ่น เมื่อวันที่ 20 ธันวาคม 2559

คำว่า "อาณาจักรหลักคำ" มีความหมายว่า "อาณาจักร" ในที่นี้หมายถึง "กฎหมาย" ดังปรากฏข้อความตอนหนึ่งในอาณาจักรหลักคำว่า "จึงได้หาเอาเจ้านายพี่น้องขัตติยราชวงสา ลูกหลานและท้าวพญาเสนาอำมาตย์ ขึ้นเบิกสาพร้อมกันยังหน้าโรงไชย เจ้าพระยาหอหน้าเบิกสาทั้ง พิจารณา ด้วยจักตั้งพระราชอาณาจักรนั้นตกลงแล้ว" และในอีกนัยหนึ่ง กล่าวว่า อาณา เป็นคำบาลี ตรงกับ อาชญา ซึ่งเป็นคำสันสกฤต แปลว่า อำนาจการปกครอง จักร แปลว่า ล้อ แวนแคว้น รวมความแล้วจึงหมายถึง อำนาจปกครองของบ้านเมือง ส่วนคำว่า "หลักคำ" หมายถึง หลักอันมีค่า ประดุจทองคำ คำว่า อาณาจักรหลักคำ จึงอาจหมายถึง "กฎหมายที่ใช้เป็นหลักในการปกครอง บ้านเมืองอันมีคุณค่าประดุจทองคำ"

อาณาจักรหลักคำ เขียนขึ้นเมื่อพุทธศักราช 2396 โดยเจ้าอนันตวรฤทธิเดชฯ เจ้าผู้ครอง นครน่าน องค์ที่ 62 (ครองเมือง พ.ศ. 2395 - 2434) กฎหมายฉบับนี้เป็นกฎหมายที่ใช้เฉพาะในเมือง น่าน และเมืองต่าง ๆ ที่ขึ้นกับเมืองน่าน เหตุที่ต้องมีการออกกฎหมายได้มีการกล่าวไว้ในตอนต้นของ กฎหมายอาณาจักรหลักคำว่า บ้านเมืองในขณะนั้นเกิดความวุ่นวาย มีการลักขโมย การเล่นการพนัน ตลอดจนปัญหาต่าง ๆ ที่สร้างความเดือดร้อนแก่ผู้คนในเมือง เพื่อให้บ้านเมืองเป็นไปด้วยความสงบสุข และเป็นระเบียบเรียบร้อย จึงได้กำหนดกฎหมายฉบับนี้ขึ้นมา โดยอาณาจักรหลักคำเป็นกฎหมายใช้ เรื่อยมาในเมืองน่านและเมืองต่าง ๆ ที่ขึ้นกับเมืองน่านมาจนถึงพุทธศักราช 2451 ในสมัยเจ้าสุริยพงษ์ ผลิตเดชฯ เจ้าผู้ครองนครน่าน องค์ที่ 63 (ครองเมือง พ.ศ. 2436 - 2461) ได้ยกเลิกการใช้อาณาจักร หลักคำ และเปลี่ยนมาใช้กฎหมายลักษณะอาญา ร.ศ. 127 ของกรุงรัตนโกสินทร์แทน เนื่องด้วย ในขณะนั้นพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวมีนโยบายในการรวมอำนาจเข้าสู่ศูนย์กลาง จึงทรงปฏิรูปการปกครองมณฑลพายัพและส่งข้าหลวงจากส่วนกลางมาเป็นส่วนหนึ่งของเจ้าสนามหลวง ประจำอยู่ที่เมืองน่าน

อาณาจักรหลักคำ มีลักษณะเป็นกฎหมายท้องถิ่น ซึ่งออกโดยเจ้าเมืองน่าน เจ้านาย บุตรหลาน ขุนนาง และพ่อเมืองต่าง ๆ ร่วมกันออกด้วยบทกฎหมายเพื่อใช้ภายในบ้านเมืองของตน โดยในการใช้กฎหมายนอกจากใช้ในเขตเวียงน่านโดยมีเจ้าสนามหลวงดำเนินการแล้ว ยังมีการกระจาย อำนาจให้กับหัวเมืองต่าง ๆ ที่ขึ้นอยู่กับเมืองน่านให้มีอำนาจตัดสินใจตัดสินใจ แต่หากคดีนั้นพิจารณา ในหัวเมืองน้อยแล้วยังไม่ยอมความ สามารถที่จะฟ้องร้องต่อเจ้าสนามในเวียงเพื่อพิจารณาคดีใหม่ได้

ในส่วนของเนื้อหากฎหมายในอาณาจักรหลักคำ อาจแบ่งออกเป็น 2 ช่วง ได้แก่ กฎหมายในช่วงตอนต้นที่ออกใน พ.ศ. 2395 และกฎหมายในช่วงตอนหลังที่ออกใน พ.ศ. 2418

กฎหมายที่ออกใน พ.ศ. 2395 มีสาระสำคัญอยู่หลายมาตรา แต่ละมาตรามีรายละเอียดตัวบทกฎหมายและบทลงโทษผู้กระทำความผิดแตกต่างกันไป การทำความผิดในกรณีเดียวกันอาจรับโทษหนักเบาไม่เท่ากัน เนื่องจากการกำหนดระดับขั้นของผู้ที่กระทำความผิด คือ เจ้านาย ขุนนาง หรือไพร่ ชนชั้นสูงจะเสียค่าปรับมากกว่าสามัญชน กฎหมายที่สำคัญที่ลงโทษหนัก คือ การลักควาย ซึ่งในสมัยนั้นอาจมีการลักขโมยควายไปฆ่ากินอยู่บ่อยครั้ง จึงระบุโทษว่า ผู้ลักควายไปฆ่ากินจะมีโทษถึงขั้นประหารชีวิต เนื้อหาของกฎหมายในช่วงนี้มีเพียงตัวบทกฎหมายซึ่งมีการกำหนดบทลงโทษผู้กระทำความผิดอย่างชัดเจน แต่ไม่มีตัวอย่างคดีความที่เกิดขึ้นจริงให้เห็นถึงการบังคับใช้กฎหมายปรากฏอยู่ แต่อย่างไรก็ตามเนื้อความในกฎหมายก็ล้วนสะท้อนให้เห็นถึงการเมืองการปกครอง สภาพสังคม และเศรษฐกิจของเมืองน่านในช่วงเวลาดังกล่าว ซึ่งกฎหมายส่วนใหญ่ในช่วงตอนต้นนี้มักจะมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของผู้คนในเมืองน่านในด้านต่าง ๆ ได้แก่ การเพาะปลูก การเลี้ยงสัตว์ การเก็บของป่า การแลกเปลี่ยนสินค้า การประมง การแบ่งชนชั้น ตลอดจนความเชื่อค่านิยมและประเพณีดังเนื้อความที่ปรากฏในอาณาจักรหลักคำ เช่น การทำเครื่องมือจับปลาในแม่น้ำจะต้องเว้นช่องไว้ให้เรือผ่านได้สะดวก การห้ามฟันไร่บริเวณต้นน้ำและริมแม่น้ำ ซึ่งเป็นแหล่งกำเนิดน้ำและนำน้ำเข้าสู่ไร่นา หากฝ่าฝืนมีโทษ เชี่ยนหลัง 30 แส้ และปรับเงิน 330 น้ำผ่า นอกจากนั้นยังมีกฎหมายห้ามฆ่าค่างควาในถ้ำ ห้ามเปื้อปลาในน้ำ และห้ามตัดต้นไม้บางชนิด กฎหมายห้ามปลอมแปลงเงินตรา โดยมีโทษต้องเข้าคุก ปรับไหมและเชี่ยนตี ความว่า “...ค้นว่าบุคคลผู้ใดเบ้าเงินแปลกปลอมและจ่ายเงินแปลกปลอมเงินดาค่าเสานั้น ค้นรู้จับตัวไว้จักเอาตัวเข้าใส่ราชวัตร ไว้แล้ว...จักไหม 330 น้ำผ่า เชี่ยน 30 แส้...” เป็นต้น

กฎหมายในช่วงตอนหลัง มีลักษณะแตกต่างจากช่วงตอนแรก ประกอบด้วย กฎหมายที่ออกเพิ่มเติมขึ้นใหม่ใน พ.ศ. 2418 พ.ศ. 2423 และบันทึกการตัดสินคดี พ.ศ. 2419 และบันทึกกฎหมายเก่าที่ออกใน พ.ศ. 2387 นอกจากนี้ ยังมีบันทึกเหตุการณ์ที่จดแทรกเข้ามา ได้แก่ บันทึกเหตุการณ์เจ้าเมืองลำปางบรรณาการมาให้เจ้าเมืองน่าน (พ.ศ. 2481) และจดบันทึกนาสักดีเจ้านายขุนนาง และไพร่ แสดงให้เห็นว่าในช่วงตอนหลังการบันทึกในอาณาจักรหลักคำนอกจากกฎหมายที่ประกาศใช้แล้ว ยังมีการจดแทรกเพิ่มเติมเรื่องอื่นไว้ด้วยโดยไม่ได้ลำดับศักราชและเหตุการณ์อย่างใดก็ตามกฎหมายที่ออกในช่วง พ.ศ. 2418 ก็มีความสำคัญที่แสดงให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจและสังคม จึงต้องออกกฎหมายใหม่เพิ่มเติมให้ทันกับสถานการณ์บ้านเมือง คือ เรื่องห้ามสูบฝิ่น ผู้ฝ่าฝืนมีโทษจำคุก 3 ปี และกฎหมายห้ามจับควายละเลิง (ควายป่า, ควายไม่มีเจ้าของ) ที่มาของกฎหมายห้ามสูบฝิ่น แสดงให้เห็นถึงคนจีนที่เข้ามาตั้งถิ่นฐานค้าขายในเมืองน่านมากขึ้นในช่วงเวลาดังกล่าว สิ่งที่คนจีนนำเข้ามาคือการสูบฝิ่น สืบเนื่องมาจากมีเจ้านายบุตรหลาน

เมื่อน่านผู้หนึ่งติดฝิ่น สร้างปัญหาให้กับบิดา จึงได้มีการเสนอเรื่องนี้พิจารณาในระดับชั้นเจ้า ในที่สุดเจ้าเมื่อน่านจึงพิจารณาโทษเจ้านายบุตรหลาน และต่อมาก็ออกกฎหมายประกาศใช้ทั่วไป และมีหนังสือบันทึกกฎหมายใหม่ส่งไปยังหัวเมืองต่าง ๆ ในการปกครองของเมื่อน่านได้รับรู้ด้วย

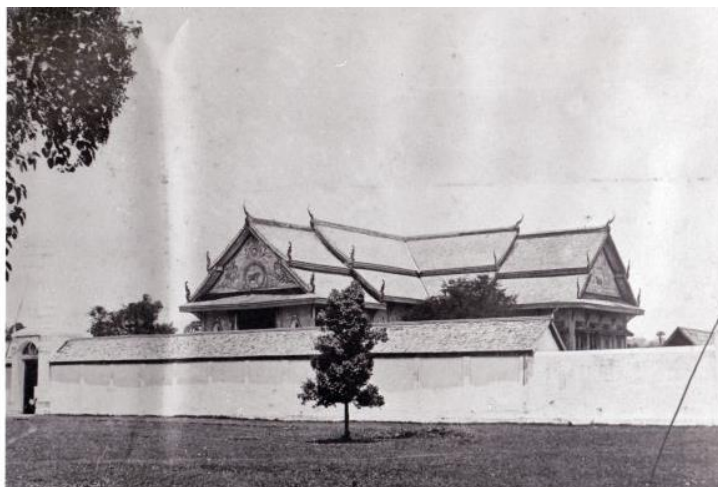


ภาพ 26 กฎหมายอาณัติจักรหลักคำ

ที่มา: <https://www.finearts.go.th/nanmuseum/view/26169-อาณัติจักรหลักคำ-กฎหมายเมื่อน่าน>

พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติน่าน

พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติน่าน เป็นอาคารแบบยุโรปซึ่งเข้ามาในสมัยรัชกาลที่ 5 ผสมผสานกับสถาปัตยกรรมท้องถิ่นเมื่อน่าน เดิมเป็น "หอคำ" อาคารแบบยุโรปสีขาวที่ผสมผสานกับสถาปัตยกรรมท้องถิ่นเมื่อน่านหลังนี้ คือสถานที่บรรจุสมบัติล้ำค่าอันเป็นมรดกตกทอดของน่าน จากอดีตสู่ปัจจุบัน เดิมทีที่นี่ คือ "หอคำ" อันเป็นที่ประทับและว่าราชการของพระเจ้าสุริยพงษ์ผริตเดชฯ เจ้าผู้ครองนครน่าน



ภาพ 27 หอคำ

ที่มา: <https://www.museumthailand.com/th/museum/Nan-National-Museum>

โดยสร้างขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2475 และใช้เป็นที่ตั้งศาลากลางจังหวัดแห่งแรกของจังหวัดน่าน ต่อมาในปี พ.ศ. 2517 ได้รับการปรับปรุงอีกครั้งให้เป็นสถานที่ตั้งพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติน่าน โดยภายในพิพิธภัณฑสถานแห่งนี้ แบ่งออกเป็นสองชั้น พื้นที่ชั้นล่างเป็นที่จัดแสดงชีวิตความเป็นอยู่ของชนเผ่าต่าง ๆ ในจังหวัดน่าน รวมทั้งเทศกาลงานประเพณีที่สำคัญของจังหวัด เช่น การสืบทอด การแข่งเรือ ส่วนชั้นบนนั้น จัดแสดงโบราณวัตถุสมัยต่าง ๆ ที่พบในจังหวัดน่าน ตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ จนถึงยุคเจ้าผู้ครองนครน่าน โดยมีวัตถุโบราณที่น่าสนใจอย่างยิ่ง ได้แก่ - งาช้างดำ วัตถุมงคลคู่บ้านคู่มือน่าน เป็นงาช้างช้างซ้าย ยาว 94 เซนติเมตร วัดโดยรอบส่วนที่ใหญ่สุดได้ 47 เซนติเมตร มีน้ำหนัก 18 กิโลกรัม ได้มาในสมัยพระยาการเมืองเจ้าผู้ครองนครน่านองค์ที่ 5 - เครื่องปั้นดินเผาเคลือบ อายุราวพุทธศตวรรษที่ 21 จากเตาเผาบ่อสวก ตำบลสวก อำเภอเมือง จังหวัดน่าน - พระพุทธรูปปางมารวิชัย ศิลปะล้านนา อิทธิพลศิลปะพม่า พุทธศตวรรษที่ 25 - พานพระศรีเครื่องเงินลงยา เครื่องประกอบอิสริยยศของเจ้าผู้ครองนครน่านองค์สุดท้าย - วัดที่เล็กที่สุดในเมืองไทย เป็นอันซีนที่หาชมได้ในพิพิธภัณฑสถานแห่งนี้

พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติน่าน เป็นพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติประจำจังหวัดน่าน ตั้งอยู่ในบริเวณคุ้มของอดีตเจ้าผู้ครองนครน่าน ถนนผากอง ตำบลในเวียง อำเภอเมือง จังหวัดน่าน มีพื้นที่ทั้งสิ้น 14 ไร่ 2 งาน 32 ตารางวา รวบรวมด้วยถนนที่สำคัญ ได้แก่ ถนนผากองด้านทิศตะวันออก ถนนสุริยพงษ์ด้านทิศใต้ และถนนมหาพรหมด้านทิศเหนือ อาคารพิพิธภัณฑสถานเดิมเป็นหอคำที่พระเจ้า

สุริยพงษ์ผริตเดชฯ พระเจ้าน่านทรงสร้างขึ้นเป็นที่ประทับ เมื่อพุทธศักราช 2446 เป็นอาคารก่ออิฐถือปูนสองชั้น แบบตรีมุขหรือรูปตัวที รูปแบบผสมผสานระหว่างแบบศิลปะตะวันตกและศิลปะไทย โครงสร้างภายในเป็นไม้ หันหน้าไปทางทิศตะวันออก มีมุขออกด้านหน้า หลังคามุงด้วยไม้แป้นเกล็ด

เมื่อเจ้ามหาพรหมสุรธาดา เจ้าผู้ครองนครน่านองค์สุดท้ายถึงพิราลัย เจ้านายบุตรหลานของเจ้าผู้ครองนครน่านจึงไม่มอบหอคำหลังนี้พร้อมที่ดินทั้งหมดให้แก่รัฐบาล เพื่อใช้เป็นศาลากลางจังหวัดน่าน ปีพุทธศักราช 2475 ต่อมาเมื่อกระทรวงมหาดไทยได้ก่อสร้างศาลากลางจังหวัดขึ้นใหม่ กรมศิลปากรจึงได้ขอรับมอบอาคารหอคำ เพื่อให้เป็นสถานที่จัดตั้งพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติน่านขึ้น ในปีพุทธศักราช 2517 และประกาศจัดตั้งเป็นพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติน่านขึ้น ในปีพุทธศักราช 2528 อย่างเป็นทางการ



ภาพ 28 ศาลากลางจังหวัดน่านหลังแรก

ที่มา: <https://www.museumthailand.com/th/museum/Nan-National-Museum>

ภายหลังการจัดแสดงเสร็จสมบูรณ์แล้ว สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ได้ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ เสด็จพระราชดำเนินเป็นองค์ประธานประกอบพิธีเปิดพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติน่าน ให้ประชาชนเข้าชมอย่างเป็นทางการเมื่อวันที่ 14 สิงหาคม พุทธศักราช 2530

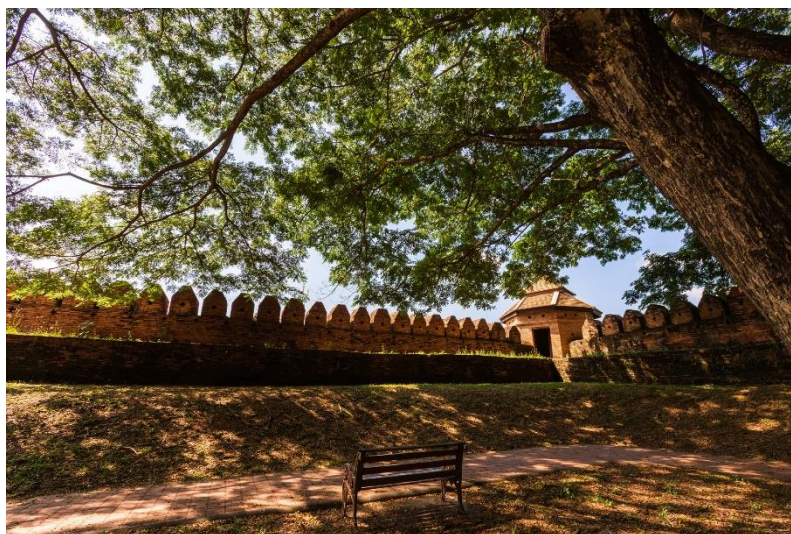


ภาพ 29 พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติน่าน

ที่มา: <https://www.museumthailand.com/th/museum/Nan-National-Museum>

กำแพงเมืองน่าน

เป็นแหล่งโบราณสถานที่สำคัญของจังหวัดกำแพงเมืองน่านเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่บอกถึงความมั่นคงของรัฐเล็ก ๆ แห่งหนึ่งในลุ่มแม่น้ำน่านที่สามารถปกครองตนเองได้ แม้ต้องยอมอ่อนน้อมต่อหัวเมืองอื่นหลายครั้ง แต่เมืองน่านก็ยังคงรักษาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของตนไว้ได้เป็นอย่างดีเชื่อว่าในอดีตตัวกำแพงมีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้ามีความยาวประมาณ 3,600 เมตร สูง 3.80 เมตร และกว้าง 2.50 เมตร ตัวกำแพงทางทิศตะวันออกทอดตัวไปตามลำน้ำน่าน มีประตูชัยซึ่งเป็นประตูที่เจ้าผู้ครองนครและเจ้านายฝ่ายในใช้ในการเสด็จทางชลมารคสู่พระนครรัตนโกสินทร์ทิศใต้ มีประตูเชียงใหม่และประตูท่าลี่ สำหรับให้ราษฎรที่อยู่ในเมืองและนอกเมืองไปมาหาสู่กันได้ ปัจจุบันกำแพงที่ยังอยู่ในสภาพสมบูรณ์มีความยาวเพียง 25 เมตร สูง 5 เมตร เท่านั้น เป็นแนวกำแพงด้านทิศตะวันตกและทิศเหนือ บริเวณถนนมหาวงศ์เชื่อมต่อกับถนนอนันตวรฤทธิเดช เมื่อ พ.ศ. 2536 กรมศิลปากรได้บูรณะปฏิสังขรณ์แนวกำแพงดังกล่าวและส่วนที่ทรุดโทรมได้ทั้งสิ้น 415 เมตร และได้ขึ้นทะเบียนเป็นโบราณสถานของชาติในวันที่ 25 ตุลาคม พ.ศ. 2537



ภาพ 30 กำแพงเมืองน่านด้านใน

ที่มา: <https://cbtthailand.dasta.or.th/webapp/relattraction/content/1807/>



ภาพ 31 กำแพงเมืองน่านด้านนอก

ที่มา: <https://travel.trueid.net/detail/wX3jjB3JJP7x>

พระเจ้าสุริยพงษ์ผริตเดช

พระเจ้าสุริยพงษ์ผริตเดชฯ เป็นเจ้าผู้ครองนครน่าน องค์ที่ 63 มีพระนามเดิมว่า เจ้าสุริย ฌ น่าน ประสูติเมื่อวันที่ 2 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2374 และถึงแก่พิราลัยด้วยโรคชรา ในวันที่ 5 เมษายน พ.ศ. 2461 (ปัจจุบัน ในทุก ๆ ปีจะมีการจัดงาน “วันพระเจ้าน่าน” ณ บริเวณลานสนามหญ้าด้านหน้าพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ น่าน) สิริรวมพระชนมายุได้ 87 พรรษา พระองค์เป็นบุตรเจ้าอนันตวรฤทธิเดชฯ เจ้าผู้ครองนครน่าน องค์ที่ 62 และเจ้าสุนันทา และทรงมีพระเชษฐา พระอนุชา และพระชนิษฐา รวมแม่เจ้ามารดา 5 พระองค์ ได้แก่ เจ้ามหาพรหม เจ้าสิทธิสาร เจ้าบุญรังษี เจ้านางหมอกแก้ว ฌ น่าน และเจ้านางคำทิพ ฌ น่าน

พระเจ้าสุริยพงษ์ผริตเดชฯ ครองเมืองน่านระหว่าง พ.ศ. 2436 - 2461 รวมระยะเวลา 26 ปี พระองค์ทรงทำนุบำรุงพระศาสนาและดูแลกิจการบ้านเมืองนครน่าน ตลอดจนช่วยราชการสยามหลายครั้งหลายครา โดยใน พ.ศ. 2445 คราที่เกิดกบฏเงี้ยวที่เมืองแพร่ เจ้าสุริยพงษ์ผริตเดชฯ ได้ส่งกำลังทหาร จำนวน 1,000 คน ไปช่วยปราบกบฏเงี้ยว แต่เจ้าราชบุตรเมืองแพร่หรือเจ้าน้อยยอดฟ้า บุตรของเจ้าสุริยพงษ์ผริตเดชฯ ได้แต่งงานกับเจ้าสุพรรณวดี บุตรีของเจ้าพิริยเทพวงศ์เจ้านครแพร่ มีส่วนพัวพันกับการก่อกบฏเงี้ยว เมื่อสิ้นสุดการปราบกบฏ เจ้าสุริยพงษ์ผริตเดชฯ ไม่ได้ขอพระราชทานอภัยโทษให้แก่บุตรของตนแต่อย่างใด การตัดสินใจของเจ้าราชบุตรให้เป็นไปตามระเบียบราชการทำให้พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงเมตตาในเจ้า สุริยพงษ์ผริตเดชฯ เป็นอย่างมาก ประกอบกับที่ผ่านมาเจ้าสุริยพงษ์ผริตเดชฯ ได้ช่วยงานราชการของสยามเป็นอย่างดี

เนื้อความในประกาศเมื่อครั้งที่พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ พระราชทานพระสุพรรณบัฏ ความว่า “ศุภมัสดุ พระพุทธศาสนกาล เปนอดีตกาลล่วงแล้ว 2446 พรรษา ปัตยบันกาลจันทรคตินิยม สะสະสังวัจฉระ กติมาศ กภาพักษ์ จตุทสี่ดิถี พุฒวาร สุริยคติกาล รัตนโกสินทรศก ๑๒๒ พุศจิกายนมาศ อัฐวารสมมาสาหุณพิเศษ บริเณทกาลกำหนด พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาจุฬาลงกรณ์ บดินทรเทพยมหามงกุฎ บุษยรัตนราชวรวงษ์ วรุตมพงษ์บริพัตร วรชัฎยราชินิกโรดม จาตุรันตบรมมหาจักรพรรดิราชสังกาศ ฯลฯ ปรมินทรธรรมิก มหาราชาธิบดีราช บรมนารถบพิตร พระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงพระราชดำริห์ว่า เจ้าสุริยพงษ์ผริตเดชฯ เจ้านครเมืองน่าน ได้รับราชการสนองพระเดชพระคุณมาช้านาน แลได้เคยไปราชการทัพศึก มีบำเหน็จความชอบมาแต่ยังเปนตำแหน่งเจ้าราชวงษ์ในนครเมืองน่าน ครั้นเมื่อทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ตั้งให้เปนเจ้าผู้ครองนครเมืองน่าน ก็อุสาหปกครองบ้านเมืองต่างพระเนตรพระกรรณโดยซื่อสัตย์สุจริต มีความโอบอ้อมอารี เปนที่นิยมนับถือของเจ้านายท้าวพระยา แลไพร่บ้านพลเมืองทั่วไปเป็นอันมาก ทั้งมีความสวามิภักดิ์ต่อราชการเปนนิตย์ แม้มีราชการสำคัญเกิดขึ้นข้างฝ่ายเหนือคราวใด เจ้าสุริยพงษ์ผริตเดชฯ ก็ได้พร้อมใจกับเจ้านายบุตรหลานช่วยราชการโดยแข็งแรงทุกคราวมา จนเมื่อเกิดเหตุผู้ร้ายก่อการจลาจลขึ้นในมณฑลพายัพ เมื่อรัตนโกสินทรศก 121 นี้ เจ้าสุริยพงษ์ผริตเดชฯ

ก็ได้จัดเจ้านายบุตรหลานแลท้าวพญาไพร่พลนครเมืองน่านช่วยปราบปรามผู้ร้าย แลเปนกำลังจัดเสบียงอาหารพาหนะส่งกองทหาร ได้รับราชการเปนที่พอพระราชหฤทัยเปนอันมาก อนึ่งเจ้าสุริยพงษ์ผริตเดชฯ มีความจงรักภักดีต่อใต้ฝ่าละอองธุลีพระบาทโดยฉะเพาะ แม้อยู่เมืองไกล ก็มิได้คิดแก่ความลำบาก อุสาหฝ่าทางกันดารมาเฝ้าทูลละอองธุลีพระบาทเนื่อง ๆ ผิดกับเจ้านครเมืองน่านแต่ก่อน ๆ มา เปนเหตุให้ทรงพระกรุณาสนธิชิตชอบพระราชอัธยาไศรยเปนอันมาก ทรงพระราชดำริหว่านครเมืองน่านก็เปนนครใหญ่อันหนึ่งในหัวเมืองประเทศราชข้าขอบขัณฑสีมา เจ้านายที่ปกครองนครเมืองน่านต่างพระเนตรพระกรรณสืบตระกูลวงศ์ต่อ ๆ กันมา ยังหาได้มีเจ้าตนใดได้เคยรับพระราชทานเกียรติยศเปนพระเจ้าประเทศราชไม่ แลบัดนี้ เจ้าสุริยพงษ์ผริตเดชฯ ก็เจริญชนม์ไวยิ่งกว่าบรรดาเจ้าประเทศราชทั้งปวง ทั้งมีอัธยาไศรยเปนสัจธรรมมั่นคง จงรักภักดีต่อใต้ฝ่าละอองธุลีพระบาทเนื่องจึงแลมีความชอบความดีมาในราชการเปนอันมาก สมควรจะทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ยกย่องอิสริยยศเจ้าสุริยพงษ์ผริตเดชฯ ยิ่งขึ้นกว่าแต่ก่อน ให้เปนเกียรติยศแก่นครเมืองน่านแลตระกูลวงศ์สืบไปได้ จึงมีพระบรมราชโองการดำรัสสั่งให้สถาปนาเลื่อนยศถาบรรดาศักดิ์เจ้านครเมืองน่านขึ้นเปนพระเจ้านครเมืองน่าน มีนามตามจารึกในสุพรรณบัฏว่า พระเจ้าสุริยพงษ์ผริตเดชฯ กุลเชษฐมหันต์ ไชยนันทบุระมหาราชวงษาธิบดี สุจริตจารีราชานุภวรักษ์ วิบุลยศักดิ์ทิไพศาล ภูบาลบพิตร สถิตยณันนทราชวงษ์ พระเจ้านครเมืองน่าน ได้ปกป้องเจ้านายบุตรหลานแสนท้าวพระยาลาวราชภูริในเมืงน่านแลเมืองขึ้นทั้งปวง ให้ปรากฏเกียรติยศ เดชานุภาพสืบไป ขอจงเจริญชนมายุพรรณศุขพล ปฏิภาณคุณสารสมบัติ สรรพศิริสวัสดิ์พิพัฒนามงคลทุกประการ ปกป้องพระราชอาณาเขตรขันขสีมา โดยความซื่อตรงต่อกรุงเทพมหานคร ดำรงอยู่ยืนยาวสืบกาลนาน เทอญ”

นอกจากพระสุพรรณบัฏที่ได้จารึกเฉลิมพระนามสถาปนาเป็นเจ้าผู้ครองนครน่านแล้วนั้น พระเจ้า สุริยพงษ์ผริตเดชฯ ยังได้รับพระราชทานเครื่องประกอบอิสริยยศ อันได้แก่ เสื้อครุย พระชฎา สังข์เหลี่ยมทองคำ 1 หีบ หมากไม้แดงหุ้มทองคำลงยา 1 กากระบอทองคำ 1 กระบี่ฝักทองคำศิรชะนาคลงยา 1 เสื้อเยียรบับ 2 ผ้านุ่งเยียรบับ 1 ผ้านุ่งเขียนทอง 1 และเจียรบาต 1

พระเจ้าสุริยพงษ์ผริตเดชฯ นับเป็น “พระเจ้านครเมืองน่าน” พระองค์แรกและพระองค์เดียวในประวัติศาสตร์น่าน นอกจากนี้พระองค์ยังได้รับพระราชทานมหามงกุฎจากพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เป็นพระเจ้าประเทศราช ซึ่งเป็นเจ้าผู้ครองนครพระองค์เดียวที่ได้รับพระราชทานเกียรติยศนี้

พระสุพรรณบัฏสถาปนาเจ้าสุริยพงษ์ผริตเดชเป็นพระเจ้านครน่าน พุทธศักราช 2446 มีลักษณะเป็นแผ่นทอง รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า กว้าง 4.1 เซนติเมตร ยาว 14.9 เซนติเมตร

เจ้านิรมิต ธิดาเจ้าบุญคุ้ม และเจ้าคำนพ มหาวงศนันท์ (เจ้าบุญคุ้ม เป็นธิดาเจ้าราชวงศ์หรือเจ้าสิทธิสาร ณ น่าน ผู้เป็นบุตรของเจ้าสุริยพงษ์ผริตเดชฯ) มอบพระสุพรรณบัฏนี้ให้กับจังหวัดน่าน

เมื่อวันที่ 5 เมษายน พ.ศ. 2544 โดยร้อยตำรวจตรีธนะพงษ์ จักกะพาก ผู้ว่าราชการจังหวัดน่าน ในขณะนั้น เป็นผู้รับมอบ

ข้อความที่ปรากฏในพระสุพรรณบัฏ ความว่า “พระเจ้าสุริยพงษ์ผริตเดช กุลเชษฐมหันต์ ไชยนันทบุรมหาราชวงษาธิบดี สุจริตจารีราชานุภาวรักษ์ วิบุลยศักดิ์กิตติไพศาล ภูบาลบพิตรสถิตย์ ณันทราชวงษ์ พระเจ้านครน่าน จงเจริญฤทธาธิราชมาอยู่สุขสวัสดิ์ เทอญ”

พระสุพรรณบัฏนี้ พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ โปรดเกล้าให้จารึกเพื่อเลื่อนฐานันดรศักดิ์เจ้าสุริยพงษ์ผริตเดชฯ เป็นพระเจ้าสุริยพงษ์ผริตเดชฯ หรือที่ชาวน่าน เรียกว่า “พระเจ้าน่าน”



ภาพ 32 พระเจ้าสุริยพงษ์ผริตเดช

ที่มา: https://www.facebook.com/sphormmacolorization/photos/a.587741774689985/1943181509145998/?type=3&_rdr

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ณัฐกรณ์ คำชะอม (2553) ผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้แบบ 5E และวิธีการทางประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ประวัติศาสตร์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การศึกษาครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้แบบ 5E และวิธีการทางประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนประวัติศาสตร์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมบางกะปิ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 80 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) หองเรียนละ 40 คน แลสุ่มอย่างง่ายอีกครั้งหนึ่ง โดยวิธีการจับฉลากเป็นกลุ่มทดลองที่ 1 ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้แบบ 5E และกลุ่มทดลองที่ 2 จำนวน 40 คน ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้แบบ 5E แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนประวัติศาสตร์และแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดวิจารณ์ แบบแผนการทดลองแบบ Randomized Control Group Pretest-Posttest Design การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้วิธีทางสถิติ t-test แบบ Dependent และ t-test แบบ Independent Group ในรูป Difference Score ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้แบบ 5E แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้แบบ 5E ในกลุ่มทดลองที่ 1 กับนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ในกลุ่มทดลองที่ 2 แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ 4) ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้แบบ 5E แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01 5) ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01 6) ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้แบบ 5E ในกลุ่มทดลองที่ 1 กับนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ในกลุ่มทดลองที่ 2 แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ชนภัทร์ อินทวารี (2558) การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดโบสถ์ จังหวัดสิงห์บุรี การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดโบสถ์ จังหวัดสิงห์บุรี และศึกษาผลการใช้แผนการเรียนรู้ เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดโบสถ์ จังหวัดสิงห์บุรี ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน มีองค์ประกอบดังนี้ สารการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาหลักสูตร การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล โดยมีวิธีการจัดการเรียนรู้ คือ การทัศนศึกษาในสถานที่จริง การอภิปรายกลุ่ม การสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องในท้องถิ่น การสร้างแผนผังทางความคิด ผลการทดลองพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 จากการศึกษา เรื่อง การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดโบสถ์ จังหวัดสิงห์บุรี ผู้วิจัยได้พบว่า งานวิจัยนี้มีประโยชน์ในด้านการใช้สื่อการสอนที่หลากหลาย เช่น รูปภาพ ใบงาน โดยเฉพาะการนำนักเรียนไปศึกษาแหล่งเรียนรู้หรือสถานที่จริงจะทำให้นักเรียนสามารถเข้าใจประวัติศาสตร์ท้องถิ่นมากขึ้น และได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงในชุมชน ซึ่งจะทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ อีกทั้งนักเรียนยังได้ทักษะกระบวนการจัดการเรียนรู้ จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ มีการอภิปราย ระดมสมองเพื่อการแก้ปัญหา โดยส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาประวัติศาสตร์ของผู้เรียน

ชนัดต์ พูนเดช และธนิศา เลิศพรกุลรัตน์ (2559) การศึกษานวัตกรรมการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินผลการใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันที่ส่งผลต่อความพึงพอใจของครูและนักเรียน ความชื่นชอบในวิชาที่เรียน แรงจูงใจ ความผูกพันในการเรียน และพฤติกรรมการเรียนในชั้นเรียนของนักเรียน การศึกษาวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนในกลุ่มทดลองที่มีการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน จำนวน 78 คน และกลุ่มควบคุมที่เรียนตามปกติ จำนวน 112 คน ผลการวิจัย พบว่า 1) นักเรียนในกลุ่มทดลองมีค่าระดับความชื่นชอบในวิชาที่เรียนและความผูกพันที่มีต่อการเรียนที่สูงขึ้น และสูงกว่านักเรียนในกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) นักเรียนในกลุ่มทดลองมีพฤติกรรมการเรียนที่ตั้งใจฟัง มีสมาธิ มีส่วนร่วมในชั้นเรียน และมีความสนุกสนานในการเรียนสูงกว่านักเรียนในกลุ่มควบคุมอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) ครูมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

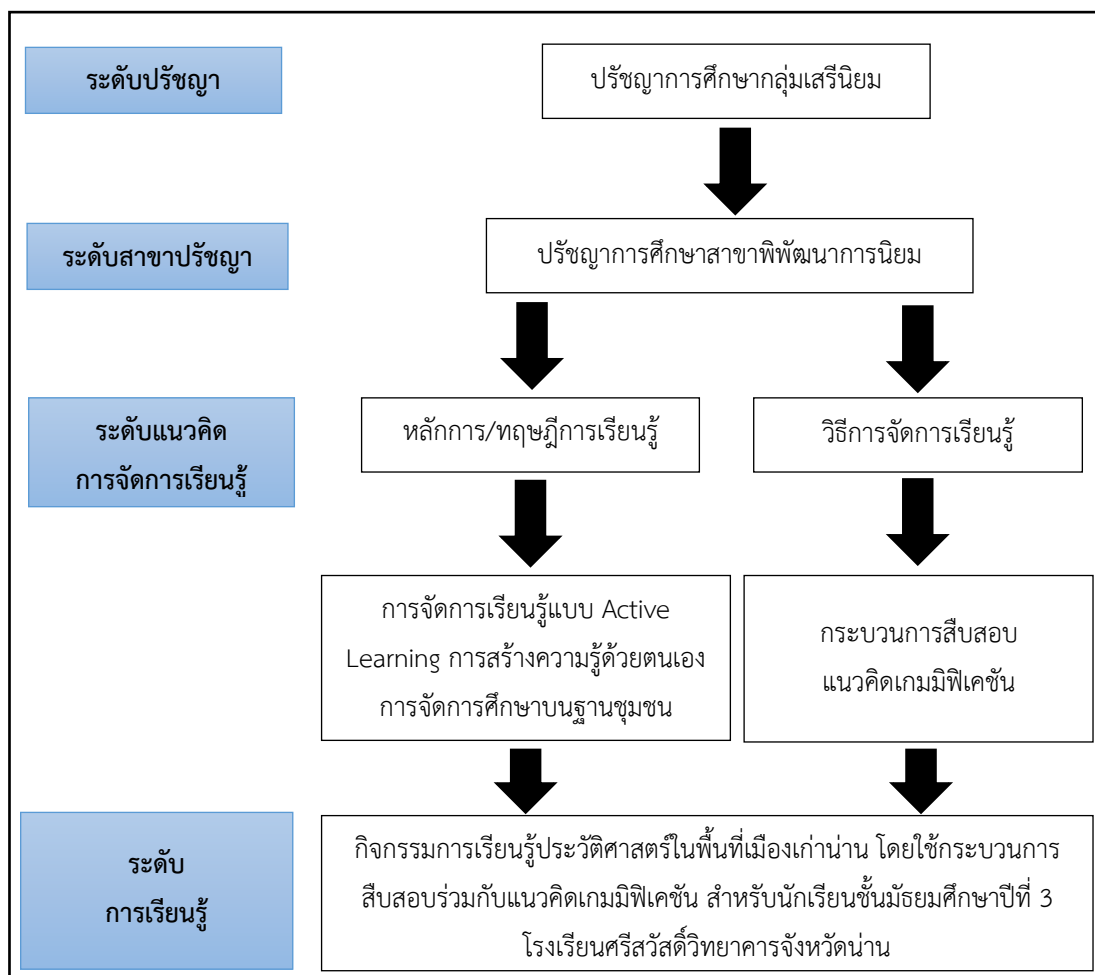
เบญจภัก จงหมื่นไวย และคณะ (2561) เกมมิฟิเคชันเพื่อการเรียนรู้ การศึกษาเกมมิฟิเคชันเพื่อการเรียนรู้เป็นวิธีการศึกษารูปแบบและแนวคิดของการสร้างเกมมิฟิเคชัน เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ได้จากการวิเคราะห์สังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้แบบออนไลน์และใช้ได้กับทุกสภาพแวดล้อมจากสื่อและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา ทุกสถานที่ โดยสามารถนำกลศาสตร์การเล่นเกมมาปรับใช้กับกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความถนัด ดังนั้น เกมมิฟิเคชันสามารถนำไปปรับใช้กับการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน ที่ถูกขับเคลื่อนไปด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารให้เป็นการเรียนการสอนที่ใช้หลักกลไกของเกม ทำให้ผู้เรียนมีความตื่นตัว มีความกระตือรือร้นในการเรียน โดยแนวคิดเกมมิฟิเคชันสามารถประยุกต์ใช้เข้ากับการเรียนการสอนทุกระดับและทุกสาขาวิชา รวมทั้งสามารถบูรณาการโครงสร้างของเกมมาใช้ในการออกแบบบทเรียน ทำให้เนื้อหาที่มีความน่าสนใจและส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมการมีส่วนร่วมกับการเรียนได้ กระบวนการเรียนรู้เกมมิฟิเคชันประกอบด้วย ความหมายของเกมมิฟิเคชัน องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน กรอบแนวคิดของเกมมิฟิเคชัน ขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชัน ผลกระทบทางบวกและทางลบ และการนำไปประยุกต์ใช้งานในชีวิตประจำวัน ในส่วนของบทสรุปและข้อเสนอแนะที่นำไปใช้สำหรับประเทศไทย ต้องพัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล และเพื่อการเรียนรู้ การพัฒนากำลังคนวัยทำงานทุกสาขาอาชีพ ทั้งบุคลากรภาครัฐและภาคเอกชน ให้มีความสามารถในการสร้างสรรค์และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างชาญฉลาดในการประกอบอาชีพได้ด้วยตนเองในยุคปัจจุบันและอนาคต

ยุวรัตน์ สมบัติศิริไพบูลย์ (2562) การพัฒนาความสามารถการทำงานเป็นทีมโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับสื่อสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เพื่อศึกษาปฏิบัติการพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีม โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับสื่อสังคม (2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับสื่อสังคม กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย จำนวน 41 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับสื่อสังคม 2) บันทึกก่อน-หลังสะท้อนความคิดของนักเรียน 3) แบบวัดความสามารถการทำงานเป็นทีมของนักเรียน 4) แบบสังเกตพฤติกรรมความสามารถการทำงานเป็นทีม และ 5) แบบสอบถามความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยได้แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ประเภท คือ 1) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ซึ่งนำข้อมูลมาวิเคราะห์ ตีความ แล้วรายงานในรูปแบบของการบรรยาย 2) วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับสื่อสังคม

เพื่อพัฒนาความสามารถการทำงานเป็นทีม มีความสามารถในการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับดี และ 2) นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมพีเคชันร่วมกับสื่อสังคม มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด

ชุดิมา มั่นเหมาะ (2562) การจัดกิจกรรมเสริมศักยภาพการเรียนรู้ประวัติศาสตร์เมืองเก่า พิจิตรบนฐานชุมชน งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างกิจกรรมเสริมศักยภาพการเรียนรู้ประวัติศาสตร์เมืองเก่าพิจิตรบนฐานชุมชน โดยเป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก คือ กลุ่มผู้เรียน กลุ่มผู้ให้ความรู้ทางประวัติศาสตร์กลุ่มบุคลากรในหน่วยงานภาครัฐ และกลุ่มครูผู้สอนในโรงเรียน รวมทั้งสิ้น 217 คน โดยมีขอบเขตพื้นที่การวิจัย คือ ตำบลเมืองเก่า จังหวัดพิจิตร วิเคราะห์ข้อมูลแบบสรุปอุปนัยโดยบันทึกพรรณนา และตรวจสอบความน่าเชื่อถือแบบสามเส้าด้วยวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ผลการวิจัย พบว่า สภาพปัจจุบันและปัญหาด้านการจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ คือ ชั่วโมงสอนของครูผู้สอนมีเวลาจำกัด ผู้เรียนห้องเรียนพิเศษไม่ได้ให้ความสำคัญ และขาดความพร้อมของครูผู้สอน ผู้วิจัยจึงสร้างกระบวนการจัดกิจกรรมเสริมศักยภาพการเรียนรู้ประวัติศาสตร์เมืองเก่า พิจิตรบนฐานชุมชนให้สอดคล้องกับองค์ความรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ภายใต้กิจกรรม “นักสืบน้อย ย้อนรอยประวัติศาสตร์เมืองเก่าพิจิตร” มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะจากการเรียนรู้ Active learning โดยใช้เกมเป็นสิ่งขับเคลื่อนการเรียนรู้ผลการวิจัยพบว่า มี 4 องค์ประกอบ คือ ด้านผู้เรียน ด้านผู้สอน ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้และด้านระบบนิเวศการเรียนรู้จากผลการวิจัย สามารถสรุปเป็นแนวทางการสร้างกิจกรรมเสริมศักยภาพการเรียนรู้คือ COVIDS ทั้งนี้ทำให้ผู้เรียนเกิดการตื่นรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นและต่อยอดเป็นโครงการประวัติศาสตร์ทำให้เกิดความคงทนของความรู้สู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน ตลอดจนนำไปสู่การมีจิตสำนึกรักท้องถิ่น

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพ 33 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัย เรื่อง กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า่านโดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน (HISTORY LEARNING ACTIVITY OF NAN OLD CITY AREA BY USING GROUP INVESTIGATION PROCESS AND GAMIFICATION FOR THIRD YEAR SECONDARY SCHOOL STUDENTS AT SRISAWATWITTAYAKARNCHANGWATNAN SCHOOL) มุ่งเน้นศึกษาเพื่อพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า่าน โดยการศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และใช้เกณฑ์การเลือกกลุ่มเป้าหมายจากนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน ปีการศึกษา 2564

สำหรับการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาปรัชญา แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากบทที่ 2 ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบวิธีดำเนินการวิจัยเพื่อเป็นแนวทางในการรวบรวมข้อมูล โดยมุ่งเน้นศึกษาเพื่อพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า่านโดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน และวิเคราะห์ผลการวิจัยภายใต้กรอบแนวคิดในการวิจัย ซึ่งทำให้ผู้เรียนได้รับองค์ความรู้ และประสบการณ์ที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าว รวมทั้งผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาสามารถนำไปเป็นแนวทางในการสนับสนุนและพัฒนาคุณภาพการศึกษา โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นได้อย่างเหมาะสมและจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพ โดยมีลำดับขั้นตอนของวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล
5. การตรวจสอบข้อมูล

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก

ผู้วิจัยได้คัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก เป็นการคัดเลือกจากผู้ให้ข้อมูลหลักที่มีความพร้อมที่จะให้ข้อมูลได้ โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือกจากการเลือกแบบเจาะจง ซึ่งผู้ให้ข้อมูลหลักในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม จำนวน 45 คน ได้แก่

กลุ่มที่ 1 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน ปีการศึกษา 2564 จำนวน 40 คน

กลุ่มที่ 2 กลุ่มผู้ให้ความรู้ จำนวน 3 คน

กลุ่มที่ 3 กลุ่มผู้มีประสบการณ์ด้านการจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ในโรงเรียน จำนวน 2 คน

กลุ่มที่ 1 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน ปีการศึกษา 2564 จำนวน 40 คน โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือก ดังนี้ 1) เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน รายวิชาประวัติศาสตร์ 2) เป็นนักเรียนที่อยู่ในความรับผิดชอบของ 3) นักเรียนมีเวลาเหมาะสมกับการเข้าร่วมกิจกรรม และ 4) นักเรียนมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม

โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือกจากการเลือกแบบเจาะจง (Criterion Based Selection) เนื่องจากเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน ในรายวิชาประวัติศาสตร์ โดยมีตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่เชื่อมโยงกับบริบทสาระการเรียนรู้ของท้องถิ่น ในการศึกษาให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน ปีการศึกษา 2564 ผู้วิจัยได้จัดทำการสนทนากลุ่ม (Focus Group) จำนวน 8 กลุ่ม โดยการสอบถามบุคคลในกลุ่มเพื่อให้ได้มาซึ่งความคิดเห็น ความเชื่อ ทศนคติ แนวคิด โดยคำถามจะถูกถามในรูปแบบของการปฏิสัมพันธ์แบบต่าง ๆ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมมีโอกาสพูดคุยและแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระระหว่างผู้วิจัยกับผู้เข้าร่วมวิจัย

กลุ่มที่ 2 กลุ่มผู้ให้ความรู้ คัดเลือกจากเป็นกลุ่มที่ส่งเสริมความรู้ในส่วนของประวัติศาสตร์ความเป็นมาของสถานที่ต่าง ๆ ในเขตพื้นที่เมืองเก่า น่าน ได้แก่

1. เจ้าหน้าที่หออัตลักษณ์นครน่าน วิทยาลัยชุมชนน่าน โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือกแบบเจาะจง (Criterion Based Selection) เนื่องจากเป็นผู้ที่มีประสบการณ์และสามารถให้ข้อมูลได้อย่างลึกซึ้งที่สุดเกี่ยวกับประวัติศาสตร์เมืองน่านและอัตลักษณ์ของนครน่าน จำนวน 1 คน

2. ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์น่าน โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง (Criterion Based Selection) เนื่องจากเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ ความรู้ ความเข้าใจ และสามารถให้ข้อมูลได้อย่างลึกซึ้ง

ที่สุด เป็นผู้รู้ประวัติศาสตร์ของจังหวัดน่าน และขับเคลื่อนเรื่องเมืองเก่ามานานมานานกว่า 35 ปี จำนวน 1 คน

3. เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติน่าน โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือกแบบเจาะจง (Criterion Based Selection) เนื่องจากเป็นผู้ที่มีประสบการณ์และความรู้ สามารถให้ข้อมูลได้อย่างลึกซึ้งที่สุด โดยเป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในสายงานที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ของจังหวัดน่าน จำนวน 1 คน

กลุ่มที่ 3 กลุ่มผู้มีประสบการณ์ด้านการจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ในโรงเรียน มีเกณฑ์การคัดเลือกแบบเจาะจง (Criterion Based Selection) เนื่องจากเป็นผู้มีความรู้ ประสบการณ์ และเชี่ยวชาญในด้านการสอนวิชาประวัติศาสตร์ ของโรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน ได้แก่ ครูกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 2 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัยตามระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพและศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยนำกรอบวิจัยเป็นแนวทางในการใช้เครื่องมือในการวิจัยให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. **แบบบันทึกภาคสนามระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Field notes)** เป็นแบบบันทึกที่ใช้สำหรับจดบันทึกข้อมูลต่าง ๆ ระหว่างการดำเนินการวิจัยจากกิจกรรมการเรียนรู้ และเก็บรวบรวมข้อมูลจากบุคคลหรือกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักและบันทึกข้อมูลต่าง ๆ

2. **แบบสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-Participant Observation)** ผู้วิจัยสังเกตอยู่รอบนอก โดยสังเกตพฤติกรรมและเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำกิจกรรมการเรียนรู้จากบุคคลหรือกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักและบันทึกข้อมูลต่าง ๆ เป็นภาพรวม เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ละเอียดและครบถ้วน

3. **แบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation)** โดยผู้วิจัยเข้าไปมีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลความรู้กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ตลอดจนสังเกตพฤติกรรมกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้และสังเกตการณ์ โดยเข้าไปมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมด้วยกันกับบุคคลหรือกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก

4. **แนวคำถามในการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview)** โดยการใช้แนวคำถามเป็นการสัมภาษณ์โดยตรงกับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ทั้งนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน กลุ่มผู้ให้ความรู้ และกลุ่มผู้มีประสบการณ์ด้านการจัดการเรียน

การสอนวิชาประวัติศาสตร์ในโรงเรียน โดยกำหนดเป็นแนวคำถามปลายเปิด ซึ่งได้มาจากการทบทวนเอกสารแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5. แนวคำถามในการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ใช้แนวคำถามในการสนทนากลุ่มแบบไม่มีโครงสร้างที่เป็นการสนทนาแบบไม่เคร่งครัด เพื่อให้กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัด มีอิสระในการตอบคำถาม โดยผู้วิจัยจะมีการตั้งคำถามหลักเอาไว้ แต่ในการสนทนาจะไม่เรียงคำถามหรือในบางครั้งก็ถามนอกเหนือจากคำถามที่ได้ตั้งไว้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสภาพการณ์ระหว่างสนทนา แต่ก็จะไม่เกินขอบเขตความต้องการในการศึกษาวิจัย

6. กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า่านโดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสำหรับการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า่าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน ปีการศึกษา 2564 โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในเมืองเก่า่านเป็นฐานการเรียนรู้ และใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันเป็นตัวขับเคลื่อนการเรียนรู้ดังกล่าว

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. การศึกษารวบรวมข้อมูลจากเอกสาร เป็นการรวบรวมเอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ได้แก่ บทสัมภาษณ์ ตำรา หนังสือ เอกสารท้องถิ่น และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้เก็บข้อมูลด้วยตนเอง โดยการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย เรื่อง กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า่านโดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์ วิทยาคารจังหวัดน่าน โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเปิดกว้าง โดยผู้ให้ข้อมูลหลักตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ

2. วิธีการบันทึกภาคสนามระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Field notes) เป็นแบบจดบันทึก เพื่อรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ระหว่างการดำเนินการวิจัย โดยอาศัยขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาในภาคสนามเป็นหลักสำคัญ โดยใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลตามแบบประวัติศาสตร์บอกเล่า ซึ่งเป็นการเก็บข้อมูลจากความทรงจำของบุคคลหรือกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก และบันทึกข้อมูลต่าง ๆ เหล่านั้น

3. **วิธีการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-Participant Observation)** โดยผู้วิจัยเข้าไปสังเกตอยู่ภายนอกเพื่อสังเกตพฤติกรรมและเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในขณะดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ จากนั้นนำข้อมูลที่ได้จากการสังเกตมาหาความสัมพันธ์และความหมายของปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพรวม เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ละเอียดและครบถ้วน

4. **วิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation)** โดยผู้วิจัยเข้าไปมีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและความรู้กับกลุ่มเป้าหมาย ขณะเดียวกันจะซักถามและจดบันทึกข้อมูลที่ต้องการเพิ่มเติมอย่างละเอียดมากขึ้น ตลอดจนสังเกตพฤติกรรมกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยเข้าไปดำเนินกิจกรรมร่วมกับกลุ่มเป้าหมาย จนกระทั่งเข้าใจความรู้สึกนึกคิดและความหมายที่คนเหล่านั้นให้ต่อปรากฏการณ์ทางสังคมที่ผู้วิจัยกำลังศึกษาอยู่ ซึ่งเมื่อสังเกตแล้วจะต้องมีการซักถามและการจดบันทึกข้อมูลด้วย ซึ่งอาจจดบันทึกในระหว่างการสังเกตหรือในภายหลังก็ได้

5. **วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview)** เป็นการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก ซึ่งเป็นผู้ที่มีความรู้หรือมีข้อมูลในเรื่องที่ผู้วิจัยกำลังศึกษาอย่างดีที่สุดหรือมีความเกี่ยวข้องมากที่สุด โดยกำหนดแบบเจาะจงที่เน้นการใช้คำถามปลายเปิดแบบเจาะลึก ซึ่งได้มาจากการทบทวนเอกสารแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งในเชิงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อนำข้อมูลดังกล่าวมาพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าผ่านโดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์ วิทยาคารจังหวัดน่านและข้อมูลในเชิงบริบท เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีความลึกซึ้งเข้าถึงข้อมูลของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน ปีการศึกษา 2564 กลุ่มผู้ให้ความรู้ และกลุ่มผู้มีส่วนเกี่ยวข้องด้านการจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ในโรงเรียน จากนั้นนำผลการวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาวิจัย คือ เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าผ่านโดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน แล้วนำมาเสนอต่อการจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อวิเคราะห์ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าว

6. **วิธีการสนทนากลุ่ม (Focus Group)** การวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการสนทนาแบบไม่มีโครงสร้าง ซึ่งเป็นการสนทนาแบบไม่เคร่งครัด โดยผู้วิจัยจะตั้งคำถามหลักเอาไว้แต่ในการสนทนาจะไม่เรียงคำถามหรือในบางครั้งก็ถามนอกเหนือจากคำถามที่ได้ตั้งไว้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสภาพการณ์ระหว่างการสนทนา และจะไม่เกินขอบเขตความต้องการในการศึกษาวิจัย ซึ่งผู้วิจัยได้มีการทบทวนวรรณกรรมและลงพื้นที่กรณีศึกษาในครั้งแรกแล้วนำมาประมวลเพื่อตั้งเป็นคำถามที่ใช้ในการสนทนา ซึ่งแบบที่สร้างขึ้นจะมีความแตกต่างกันไปตามความเหมาะสมในแต่ละกลุ่มผู้ให้ข้อมูล

7. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าแก่นาน โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เป็นการใช้ขั้นตอนของการสืบสอบหาความรู้และเกมเป็นสิ่งที่ขับเคลื่อนการเรียนรู้ โดยมีทั้งหมด 8 ฐานการเรียนรู้ แต่ละฐานการเรียนรู้ใช้เวลา 30 นาที รวมเวลาทั้งหมด 4 ชั่วโมง เริ่มต้นที่ผู้เรียนแบ่งออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 - 6 คน โดยผู้เรียนทุกคนจะได้รับสมุดคู่มือในการทำกิจกรรม จากนั้นแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนรับบัตรกิจกรรมสืบสอบหาความรู้ ดำเนินการสืบสอบหาความรู้ตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ในบัตรกิจกรรม และบันทึกความรู้ลงในสมุดคู่มือในการทำกิจกรรมให้เรียบร้อยตามระยะเวลาที่กำหนด โดยมีการดำเนินกิจกรรมในลักษณะนี้จนครบทุกฐานการเรียนรู้ ซึ่งในระหว่างการทำกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวจะมีแต้ม เหรียญตรา และการจัดตารางอันดับ เป็นสิ่งกระตุ้น โน้มน้าวให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการสืบสอบหาความรู้

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการวิเคราะห์สรุปอุปนัย (Analytic Induction) เป็นการวิเคราะห์สรุปข้อมูลจากบันทึกภาคสนามที่เป็นส่วนบันทึกละเอียดแบบพรรณนา ซึ่งเป็นแบบพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Analytical Description) ที่ได้จากการสังเกต สัมภาษณ์ และร่วมแสดงความคิดเห็นของผู้ให้ข้อมูลหลักพร้อมสนทนาร่วมกัน เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์การวิจัย หลังจากนั้นจะนำเสนอรายงานแบบพรรณนาเชิงวิเคราะห์

การตรวจสอบข้อมูล

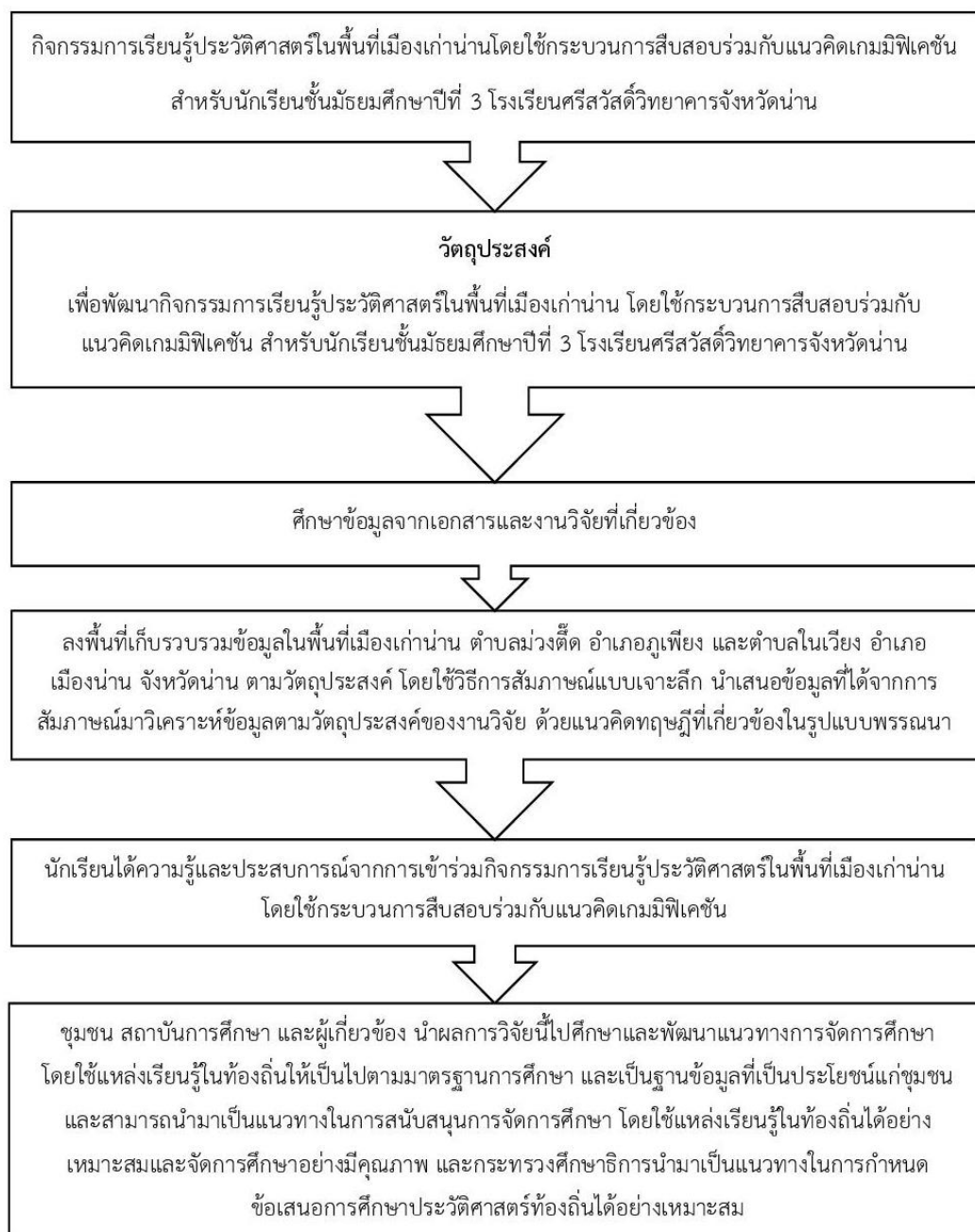
ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการตรวจสอบคุณภาพความน่าเชื่อถือของข้อมูล โดยอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระเพื่อให้เกิดความถูกต้อง ด้วยวิธีการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้าจากวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล (Methodological Triangulation) จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อรวบรวมข้อมูลเรื่องเดียวกัน โดยใช้การสังเกตควบคู่กับการซักถาม พร้อมกับศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งเอกสาร และทำการซักถามผู้ให้ข้อมูลสำคัญ เพื่อความแน่นอนว่าเหมาะสมหรือไม่ เมื่อข้อมูลมีความถูกต้องแล้ว ก็จำแนกข้อมูลออกเป็นประเภทหรือแบ่งไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ในการวิจัย

ตาราง 11 วิธีการดำเนินงานวิจัย

วัตถุประสงค์	เครื่องมือ	ผู้ให้ข้อมูลหลัก	การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าผ่านโดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์ จังหวัดกาญจนบุรี	แบบบันทึกภาคสนาม ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Field notes)	1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาการจังหวัดน่าน ปีการศึกษา 2564 จำนวน 40 คน 2. กลุ่มผู้ให้ความรู้ 2.1 เจ้าหน้าที่หออัตลักษณ์นครน่าน วิทยาลัยชุมชนน่าน จำนวน 1 คน 2.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์น่าน จำนวน 1 คน 2.3 เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติน่าน จำนวน 1 คน 3. กลุ่มผู้ประสานงานด้านการจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ในโรงเรียน	ใช้วิธีการวิเคราะห์สรุปอุปนัย (Analytic Induction) จากบันทึกภาคสนามที่เป็นส่วนบันทึกละเอียดหรือบันทึกพรรณนา ซึ่งการวิเคราะห์ตีความแบบพรรณนา (Analytical Description) ได้จากการสังเกต สัมภาษณ์ และร่วมแสดงความคิดเห็นของผู้ให้ข้อมูลหลัก พร้อมร่วมกันสนทนา เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์การวิจัย และรายงานแบบพรรณนาเชิงวิเคราะห์	กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าผ่าน โดยใช้กระบวนการสืบสอบ ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาการจังหวัดน่าน

วัตถุประสงค์	เครื่องมือ	ผู้ให้ข้อมูลหลัก	การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
	แบบบันทึกการสังเกต	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1		
	แบบไม่มีส่วนร่วม (Non-Participant Observation)	โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน ปีการศึกษา 2564 จำนวน 40 คน		
	แบบบันทึกการสังเกต	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1		
	แบบมีส่วนร่วม (Participant Observation)	โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน ปีการศึกษา 2564 จำนวน 40 คน		
	แนวคำถาม	1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1		
	ในการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview)	โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน ปีการศึกษา 2564 จำนวน 40 คน 2. กลุ่มผู้ให้ความรู้ 2.1 เจ้าหน้าที่หออัตลักษณ์ครุภัณฑ์ วิทยาลัยชุมชนน่าน จำนวน 1 คน 2.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์น่าน จำนวน 1 คน 2.3 เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์สถาน แห่งชาติน่าน จำนวน 1 คน		

วัตถุประสงค์	เครื่องมือ	ผู้ให้ข้อมูลหลัก	การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
		3. กลุ่มผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ในโรงเรียน		
		3.1 ครูกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน จำนวน 2 คน		
	แนวคำถาม ในการสนทนากลุ่ม (Focus Group)	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน ปีการศึกษา 2564 จำนวน 40 คน		
	ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ประวัติศาสตร์ในพื้นที่ เมืองเก่า น่าน โดยใช้ กระบวนการสืบสอบ ร่วมกับแนวคิด เกมมิฟิเคชัน	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน ปีการศึกษา 2564 จำนวน 40 คน		



ภาพ 34 สรุปขั้นตอนวิธีการดำเนินการวิจัย

บทที่ 4

ผลการวิจัย

ผลการวิจัย เรื่อง กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าแก่ โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคาร จังหวัดน่าน มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าแก่ โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคาร จังหวัดน่าน ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ ประกอบด้วย การศึกษารวบรวมข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การบันทึกภาคสนามระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Field notes) การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-Participant Observation) การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) การสัมภาษณ์เชิงลึก และการสนทนากลุ่ม (Focus Group) โดยนำข้อมูลมาวิเคราะห์เชิงคุณภาพ (Qualities Research) และตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้าด้วยวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้วิธีการวิเคราะห์สรุปอุปนัย (Analytic Induction) และการวิเคราะห์ข้อมูลแบบพรรณนา (Analytical Description) สำหรับผลการวิจัย ผู้วิจัยได้แบ่งผลการวิจัยออกเป็น 2 ประเด็นหลัก ได้แก่ กระบวนการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าแก่ โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคาร จังหวัดน่าน และผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าแก่ โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคาร จังหวัดน่าน มีรายละเอียดดังนี้

กระบวนการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าแก่ โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคาร จังหวัดน่าน

ผู้วิจัยได้ศึกษากระบวนการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าแก่ โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์ วิทยาคาร จังหวัดน่าน โดยแบ่งออกเป็น 4 ด้าน คือ สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ องค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ ท้องถิ่นพื้นที่เมืองเก่าแก่ และกิจกรรมการเรียนรู้ในแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์เมืองเก่าแก่ ดังนี้

1. สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์

จากการศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ โดยการสังเกตการสอนวิชาประวัติศาสตร์ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ผู้สอนนั้นยังมีวิธีการสอนแบบเดิม ๆ ที่เน้นการบรรยายในห้องเรียนและเน้นการท่องจำเป็นหลัก ขาดการใช้สื่อที่หลากหลายและเหมาะสมกับผู้เรียน ซึ่งข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนที่มีประสบการณ์ทางด้านการจัดการเรียนการสอนพบประเด็นปัญหาสำคัญ ดังนี้

1.1 คาบสอนที่มีเวลาจำกัด โดยในหนึ่งสัปดาห์มีหนึ่งคาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาทีเท่านั้น จากโครงสร้างเวลาเรียนที่กำหนดให้เรียนวิชาประวัติศาสตร์ดังกล่าว จึงไม่เพียงพอต่อการจัดการเรียนรู้และอาจยากเกินไปสำหรับการเรียนรู้ ซึ่งเวลาสอนที่มีจำกัดนี้เป็นปัญหาให้ผู้สอนเกิดความหนักใจในเนื้อหาวิชาที่มีปริมาณมากและบางเนื้อหาเป็นเรื่องที่ไกลตัวผู้เรียน ทำให้ผู้สอนมักต้องใช้ในการจัดการเรียนรู้ด้วยการบรรยาย การเล่าเรื่อง เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างรวดเร็วทันเวลา ในหนึ่งคาบต่อสัปดาห์ ด้วยเหตุผลที่ว่าต้องการถ่ายทอดเนื้อหาให้มากที่สุดในเวลาที่มีจำกัด ตามหลักสูตรแกนการศึกษาขั้นพื้นฐานให้ได้ครบตามมาตรฐานตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ที่กำหนด

1.2 นักเรียนส่วนใหญ่ ไม่ได้ให้ความสำคัญต่อการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ เพราะเห็นว่าเป็นวิชาที่เน้นท่องจำเพื่อสอบเท่านั้น เรียนไปก็เบื่อ ไม่สนุก อีกทั้งเป็นวิชาที่มีคาบเรียนเพียงหนึ่งคาบต่อสัปดาห์ซึ่งเป็นเวลาที่น้อยมากเมื่อเทียบกับวิชาอื่น ๆ ที่เรียนสองคาบต่อสัปดาห์ ส่งผลให้การเรียนไม่ค่อยต่อเนื่อง ยิ่งเป็นเหตุให้นักเรียนให้ความสำคัญต่อวิชาประวัติศาสตร์น้อยลงไปอีก

1.3 ขาดผู้สอนที่มีความเชี่ยวชาญและปัญหาด้านความพร้อมของผู้สอน ซึ่งผู้สอนวิชาสังคมศึกษาที่ต้องรับผิดชอบภาระงานสอนหลายสาระและไม่ได้ลงลึกด้านประวัติศาสตร์ โดยเฉพาะประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของจังหวัดน่านที่เป็นเรื่องใกล้ตัวผู้เรียน

แม้ว่าในปัจจุบันจะมีหลายฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา จะให้การสนับสนุนการจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์แล้วก็ตาม แต่ยังคงพบว่าผู้สอนส่วนหนึ่งจะจัดการเรียนรู้แบบบรรยายประกอบการชมคลิปวิดีโอ การใช้โปรแกรมนำเสนอ power point เพื่อแสดงเนื้อหา การถามตอบ และมอบหมายงานให้ผู้เรียนไปศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างรวดเร็วทันเวลาในแต่ละชั่วโมง ด้วยเหตุผลที่ว่าต้องการถ่ายทอดเนื้อหาให้มากที่สุดในเวลาที่มีจำกัดตามหนังสือแบบเรียน ให้ได้ครบตามมาตรฐานตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ที่กำหนด ซึ่งการเรียนรู้นี้ลักษณะเช่นนี้ผู้เรียนไม่มีบทบาทมากนัก หรือเรียกว่า “ผู้สอนเป็นศูนย์กลาง” (Teacher Center) ซึ่งแตกต่างจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้นอกชั้นเรียน ที่ผู้เรียนจะมีบทบาทในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้มากกว่าหรือเรียกว่า “ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง” (Student Center) อีกทั้งปัญหาด้านความพร้อมของผู้สอนที่สำเร็จการศึกษาโดยตรง

ในวิชาประวัติศาสตร์ยังขาดแคลน ทำให้ผู้สอนขาดความรู้ในเชิงลึก ดังรายละเอียดจากการสัมภาษณ์ครูผู้สอน พบว่า

...ในแต่ละคาบเรียนมีเวลาจัดการเรียนการสอนเพียงแค่ห้าสิบนาที ถ้ามีใช้กิจกรรมจะไม่สามารถจัดการเรียนรู้ได้ครบ เพราะเวลาไม่พอ แต่ก็ทำได้โดยการใช้สื่อ power point นำเสนอบ้าง ชมคลิปวิดีโอบ้าง แล้วก็ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดเพื่อทบทวนความรู้ นอกจากนี้ก็มีการถามตอบแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันบ้างสลับกันไป ถ้ามีเวลามากกว่านี้การพาเด็กไปเรียนรู้ยังแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ของจังหวัดน่าน น่าจะทำให้การเรียนรู้สนุกกว่าในห้องเรียนขึ้นเยอะ

(ผู้สอน 1, โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน, 14 ธันวาคม 2564)

...วิชาประวัติศาสตร์แค่ได้อินชื่อก็น่าเบื่อแล้ว เพราะเข้าใจว่าเรียนแล้วต้องจำต้องฟัง ฟัง แล้วก็ต้องทำข้อสอบให้ได้ แต่ถ้าเปลี่ยนบรรยากาศพานักเรียนไปเรียนรู้นอกห้องเรียน พานักเรียนไปเรียนรู้ยังแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์โดยตรง นักเรียนก็น่าคงไม่เบื่อ เพราะนักเรียนวัยระดับมัธยมศึกษาตอนต้นชอบเล่นสนุก แต่ไม่ชอบเรียน

(ผู้สอน 2, โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน, 14 ธันวาคม 2564)

นอกจากนั้น จากการศึกษาสภาพปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ สำหรับผู้เรียน โดยการสังเกตการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้เรียนในชั้นเรียนมีความหลากหลาย ทั้งความสามารถและความสนใจที่แตกต่างกัน มีผู้เรียนไม่ได้ตั้งใจต่อการเรียนรู้ในคาบเรียน ซึ่งจากการสัมภาษณ์มีนักเรียนส่วนใหญ่ที่มีพฤติกรรมไม่ค่อยตั้งใจเรียน เช่น เหม่อลอย คุยเล่น เองานวิชาอื่นขึ้นมาทำ เล่นเกมจากโทรศัพท์มือถือ และผู้เรียนบางคนหลับ ซึ่งจากการกระทำดังกล่าวเป็นลักษณะของการเบื่อกับการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ อีกทั้งผู้เรียนยังลงความเห็นว่าเป็นวิชาที่มีเนื้อหาข้อมูลมาก ทำให้ผู้เรียนไม่เห็นคุณค่าในวิชาประวัติศาสตร์ แต่จะให้ความสำคัญกับวิชาประวัติศาสตร์เพียงเพื่อการสอบเก็บคะแนนระหว่างเรียน สอบกลางภาค และสอบปลายภาค เพื่อตัดสินผลการเรียนเท่านั้น ดังที่ได้จากการสัมภาษณ์ข้อมูลของผู้เรียนในวิชาประวัติศาสตร์ พบว่า

...ผมคิดว่าเรียนในห้องมันน่าเบื่อ วิชาประวัติศาสตร์น่าเบื่ออยู่แล้วต้องใช้ความจำ ซึ่งผมจำไม่ได้ แต่ถ้าไปข้างนอกโรงเรียน ได้เรียนรู้ ได้เห็นของจริง ผมว่าจะสนุกกว่าเรียนในห้องเสีย

(ผู้เรียน 1, โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน, 13 ธันวาคม 2564)

...ไม่ชอบเรียนวิชาประวัติศาสตร์ เพราะเป็นวิชาที่น่าเบื่อ ต้องใช้ความจำ ยิ่งเรียนในห้องด้วยต้องฟัง บางทีตั้งใจเรียนไม่เท่าไรก็ง่วงแล้ว แต่ถ้ามีกิจกรรมในช่วงโมงก็พอได้ อยากไปนอกโรงเรียน อยากไปสถานที่จริง ได้เห็นของจริงน่าจะไม่ง่วง

(ผู้เรียน 2, โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน, 13 ธันวาคม 2564)

...ส่วนมากจะไม่ค่อยมีสื่อ มีแต่หนังสือแบบเรียนให้เราเปิดหนังสือ อ่านจากเน็ตครับ แล้วก็ให้เราทำใบงานเพื่อสรุปความรู้จากที่ครูเขาเตรียมไว้ ผมอยากให้ครูสอนโดยให้ทำกิจกรรมมากกว่าให้ทำใบงานเพียงอย่างเดียว กิจกรรมจะเป็นอะไรก็ได้ เช่น เกม กิจกรรมกลุ่ม หรือเป็นกิจกรรมฐานได้ก็ได้ครับ น่าจะทำให้สนุกกับการเรียนมากยิ่งขึ้นครับ

(ผู้เรียน 3, โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน, 13 ธันวาคม 2564)

...ไม่มีสื่อ มีแต่ครูเล่าเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ ก็มีประวัติศาสตร์ของเมืองน่านบ้าง อยากให้จัดกิจกรรมก่อนสอนและมีกิจกรรมให้เล่นสนุก ๆ เพิ่มเติม

(ผู้เรียน 4, โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน, 13 ธันวาคม 2564)

...ครูให้ดูคลิปจากยูทูบ เรื่องของกษัตริย์ไทยในสมัยต่าง ๆ ที่ตัดเอามาเป็นตอน ๆ ให้พวกหนูดู แล้วก็อธิบายสรุป แล้วก็ทำใบงานที่ครูมอบหมาย น่าจะมีกิจกรรมให้ทำที่หลากหลาย เช่น เกม เพื่อเพื่อน ๆ ที่ไม่ชอบฟังค่ะ

(ผู้เรียน 5, โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน, 13 ธันวาคม 2564)

สำหรับการศึกษาสภาพการจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ โดยการเปรียบเทียบ การเรียนในห้องเรียนกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแหล่งเรียนรู้นั้น ผู้เรียนเห็นว่าวิชาประวัติศาสตร์ หากปราศจากสิ่งเร้าจากครูผู้สอนแล้วก็ยังเป็นวิชาที่น่าเบื่อ ต้องจดจำ นั่งฟัง หากเปรียบเทียบกับ การเรียนรู้ในสถานที่จริง ผู้เรียนจะให้ความสนใจเป็นอย่างมาก เพราะผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้ ยังแหล่งเรียนรู้จริง สถานที่จริง ซึ่งก่อให้เกิดการเรียนรู้โดยตัวผู้เรียนเองจากประสบการณ์ตรง นับว่า

เป็นการเรียนรู้ที่ยั่งยืน จากข้อมูลที่น่าเสนอดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปประเด็นสำคัญจากข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า ดังนี้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้สถานที่จริง (Place-Based Learning)

มีรากฐานมาจากการปฏิบัติทางด้านประวัติศาสตร์ ประสบการณ์ที่ได้รับและได้เรียนรู้อย่างมีคุณค่า อาจกล่าวได้ว่าเป็นการศึกษาบนฐานชุมชน เป็นแนวคิดที่มีการผสมผสานระหว่างแนวคิดในการจัดการศึกษาที่มาจากหลายแนวคิด ได้แก่ การเรียนรู้โดยใช้สถานที่เป็นฐาน (Place Based Learning) และการเรียนรู้จากการทำงาน (Work-Based Learning) ซึ่งเป็นการเพิ่มทักษะกระบวนการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เสริมศักยภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนที่มีมากกว่าในห้องเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ในแหล่งเรียนรู้หรือสถานที่จริง จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองจากประสบการณ์ตรงและเป็นการเรียนรู้ที่ยั่งยืนอีกด้วย

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active learning สอดคล้องกับแนวคิดที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำกรณีศึกษา เป็นต้น โดยกิจกรรมที่นำมาใช้ควรช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสาร การนำเสนอ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม บทบาทของผู้เรียนนอกจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมดังกล่าวข้างต้นแล้ว ยังต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยกันด้วย ผู้สอนควรลดบทบาทในการถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียนในลักษณะการบรรยายลง และเพิ่มบทบาทในการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมต่าง ๆ รวมถึงการจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้ประสบการณ์จริง (Experiential Learning) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดหลักการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ทำให้ผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นสำคัญที่สอดคล้องและนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน ได้ดังนี้

1. เพิ่มความเข้าใจในสิ่งเรียนรู้ นอกชั้นเรียนมากขึ้น โดยสกัดความเข้าใจเกี่ยวกับหลักฐานทางประวัติศาสตร์ เป็นการพัฒนาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักฐานทางประวัติศาสตร์จากการได้สัมผัสกับหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น และส่งเสริมให้เกิดกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลและเป็นระบบจากการได้เรียนรู้โดยอาศัยประสบการณ์ภายนอกชั้นเรียน



ภาพ 35 เพิ่มความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของจังหวัดน่านนอกชั้นเรียน

2. พัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และทักษะการแก้ไขปัญหา โดยใช้ขั้นตอนของการสืบสอบหาความรู้ทางประวัติศาสตร์เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่ถูกต้อง เช่น การสัมภาษณ์ การสังเกต เป็นต้น



ภาพ 36 พัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และทักษะการแก้ไขปัญหา

3. เสริมสร้างทักษะการสำรวจ การอธิบายถึงคุณค่า และการทำความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของจังหวัดน่าน ตลอดจนได้รับโอกาสในการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ได้เห็นสภาพหลักฐานจริงจากสถานที่จริงในแหล่งชุมชนซึ่งเป็นพื้นที่เมืองเก่าน่าน



ภาพ 37 เสริมสร้างให้ผู้เรียนฝึกทักษะการสำรวจหลักฐานทางประวัติศาสตร์

4. สร้างความเข้าใจให้กับผู้เรียนและส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าความสำคัญของแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์และส่งเสริมจิตสำนึกรักท้องถิ่น เช่น การร่วมอนุรักษ์และเผยแพร่ข้อมูลแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของจังหวัดน่าน เป็นต้น

5. ได้ประสบการณ์การจากทำงานที่มีคุณค่า จากการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการรับรู้และเห็นถึงความสำคัญขององค์ความรู้จากสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว

6. พัฒนาทักษะที่สำคัญโดยเฉพาะอย่างยิ่งภาวะผู้นำ การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และการประสานความร่วมมือ เป็นต้น



ภาพ 38 เสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น

7. ปลุกฝังความชื่นชมและทักษะในการเรียนรู้ตลอดชีวิต รวมทั้งการมีส่วนร่วมตามหน้าที่ พลเมืองและสังคม ส่งผลให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของแหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เกิดความห่วงแหน ต่อโบราณสถานและโบราณวัตถุที่มีในจังหวัดน่าน

2. แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์

แนวทางในการจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ ต้องเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่หลากหลายเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน โดยการเรียนรู้ในวิชาประวัติศาสตร์ควรเริ่มต้นการเรียนรู้ จากสิ่งที่ใกล้ตัวและตามความสนใจของผู้เรียน ซึ่งในกระบวนการจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์นั้น ต้องทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าและความสำคัญของวิชาประวัติศาสตร์ รวมทั้งการได้ไปศึกษาแหล่ง เรียนรู้จริงและได้สัมผัสกับหลักฐานทางประวัติศาสตร์ ผู้วิจัยจึงขอสรุปประเด็นสำคัญที่สอดคล้อง และสามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า น่าน ดังนี้

2.1 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายและเหมาะสมตามวัยของผู้เรียน จากการ สัมภาษณ์ผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า เป็นผู้ที่ชอบความท้าทาย ชอบการแข่งขัน ซึ่งหากผู้สอนมีการกระตุ้นโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันมาเป็นตัวขับเคลื่อนการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ ก็จะทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนมากขึ้น อีกทั้งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นลักษณะ การเรียนรู้เป็นฐาน เป็นกิจกรรมกลุ่มที่จะทำให้ผู้เรียนไม่น่าเบื่อกับเนื้อหาสาระประวัติศาสตร์ สนุกไป กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และยังเป็นการเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นกลุ่มอีกด้วย

2.2 การจัดการเรียนการสอนนอกห้องเรียน เป็นการจัดการศึกษานอกห้องเรียน ซึ่งเป็นการศึกษาที่พัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้ที่สามารถดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข สามารถคิดอย่างเป็นระบบและแก้ไขปัญหาได้ เป็นการเรียนการสอนนอกห้องเรียนที่เปิดโลกแห่งการเรียนรู้ และสร้างห้องเรียนในอนาคต โดยเล็งเห็นว่าการเรียนที่มีอยู่ในปัจจุบันนี้ไม่สามารถตอบโจทย์สิ่งที่สังคมต้องมีในอนาคตได้ ฉะนั้นผู้สอนจึงจำเป็นต้องสร้างผู้เรียนให้เป็นผู้ที่มีทักษะเพื่อการดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข โดยมีองค์ประกอบ สำคัญ 5 ด้าน ได้แก่

2.2.1 ความยืดหยุ่น และการปรับตัว (Flexibility and Adaptability) เพื่อรับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นตามบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบ และสภาพการณ์ต่าง ๆ มีโลกทรรศน์กว้าง มีความยืดหยุ่นและคล่องตัว

2.2.2 ความคิดริเริ่มและความเป็นผู้นำ (Initiative and Self-Direction) กิจกรรมเสริมศักยภาพการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเป็นอิสระทางความคิด ความคิดริเริ่มหรือความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นหนึ่งทักษะที่ผู้เรียนจำเป็นต้องมีในคริสต์ศตวรรษที่ 21 กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนริเริ่มการเรียนรู้ด้วยตนเองนั้น ถือว่าเป็นความสามารถพิเศษของแต่ละบุคคล ซึ่งก่อให้เกิดสิ่งแปลกใหม่และเป็นประโยชน์มากมาย

2.2.3 ทักษะทางสังคมและการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม (Social and Cross-Cultural Skills) เป็นเคล็ดลับสำคัญที่เสริมสร้างศักยภาพต่อผู้เรียนให้เป็นผู้ที่มีคุณภาพ ยอมรับในข้อแตกต่างระหว่างสังคม บุคคล และมองเห็นคุณค่าในความแตกต่างเหล่านั้นได้

2.2.4 ผลผลิตและความรับผิดชอบ (Productivity and Accountability) กิจกรรมเสริมศักยภาพการเรียนรู้ต้องฝึกให้ผู้เรียนเกิดการวางแผน จัดระเบียบองค์ความรู้ มุ่งสู่ความสำเร็จของกิจกรรม อีกทั้งต้องฝึกให้ผู้เรียนเกิดความรับผิดชอบต่อสิ่งที่เกิดขึ้นและแก้ไขปัญหาได้

2.2.5 ภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ (Leadership and Responsibility) กิจกรรมเสริมศักยภาพการเรียนรู้ต้องฝึกให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเองและส่งเสริมให้เกิดทักษะการจัดการแก้ไขปัญหาให้บรรลุเป้าหมายรู้จักรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และเป็นตัวกลางหรือผู้ประสานงานที่มีประสิทธิภาพ

ผลที่ได้จากงานวิจัย เรื่อง กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า น่าน โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน

งานวิจัย เรื่อง กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า น่าน โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยออกเป็นประเด็นสำคัญ 4 ด้าน ได้แก่ ด้านผู้เรียน ด้านผู้สอน ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ และด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

1. ด้านผู้เรียน จากผลการวิจัยทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active learning ได้ดี เนื่องจากผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ซึ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการแสวงหาความรู้ในฐานการเรียนรู้ต่าง ๆ มีการเรียนปนเล่นภายใต้กติกาที่กำหนด โดยมีจุดมุ่งหมายของการทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการแข่งขันเพื่อให้เกิดความกระตือรือร้นและความสนุกสนานตื่นเต้น เป็นการฝึกทักษะการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น และยังเป็นการฝึกคุณธรรมจริยธรรมต่าง ๆ ได้ดี เช่น ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การเสียสละ ความสามัคคี ความอดทน ความมีน้ำใจ และการเคารพสิทธิผู้อื่น อีกทั้งทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากการเรียนรู้ภายนอกชั้นเรียน ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า น่านโดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ซึ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และจากการสังเกตผู้เรียนตลอดการทำกิจกรรม ได้พบความแตกต่างระหว่างการเรียนภายในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียนอย่างเห็นได้ชัด โดยผู้วิจัยพบว่าในเชิงพฤติกรรมนั้น ผู้เรียนเกิดความเป็นอิสระที่อยู่ภายนอกห้องเรียน ส่งผลให้เกิดรอยยิ้ม เสียงหัวเราะ และความสนุกสนาน โดยเริ่มตั้งแต่ผู้เรียนได้มีการเตรียมความพร้อมในการเรียนอย่างมาก ในการมายังแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์เมืองเก่า น่าน เช่น น้ำต๋ม อุปกรณ์การเรียน กระเป๋าสะพายใบเล็ก การสวมหมวกากอนามัย พกเจลแอลกอฮอล์สำหรับล้างมือ เป็นต้น และเมื่อมาถึงยังแหล่งเรียนรู้ ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นตื่นตัวกับการเรียนรู้นอกชั้นเรียน โดยผู้เรียนได้จัดระเบียบในการแบ่งกลุ่มและนั่งเป็นกลุ่มเพื่อรอฟังคำชี้แจงจากผู้สอน หลังจากนั้นผู้สอนแจกสมุดคู่มือการทำกิจกรรมให้กับผู้เรียนทุกคน และผู้เรียนได้ศึกษาขั้นตอนการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้จากสมุดคู่มือ ซึ่งผู้เรียนให้ความสนใจสอบถามข้อสงสัยก่อนการเริ่มกิจกรรม รวมทั้งผู้สอนได้ชี้แจงขั้นตอนการทำกิจกรรมอีกครั้ง หลังจากนั้นครูผู้สอนให้ผู้เรียนได้เริ่มการเรียนรู้ที่ฐานแรก คือ วัดพระธาตุแช่แห้ง ผู้เรียนได้เดินแถวจากจุดจอดรถมาถึงวัดพระธาตุแช่แห้งอย่างเป็นระเบียบและให้ความเคารพสถานที่โดยไม่ส่งเสียงดัง หลังจากนั้น ผู้สอนเริ่มกิจกรรมการเรียนรู้ จากการสังเกตเห็นได้ว่า ในช่วงขั้นตอนการทำกิจกรรมในฐานแรก ผู้เรียนยังมีสงสัยยังไม่เข้าใจขั้นตอนดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ แต่พอเริ่มฐานการเรียนรู้ถัดไปหลังจากผู้เรียนได้ลงมือทำกิจกรรม ผู้เรียนมีความตื่นตัวในการทำกิจกรรมภายในกลุ่มของตนเอง ที่จะสืบสอบหาความรู้

ตามที่ระบุไว้ในบัตรกิจกรรมให้สำเร็จ เพื่อกลุ่มของตนเองจะได้รับแต้ม เหรียญตรา และการจัดตารางอันดับ กลายเป็นแผนพันธู์แท้ประวัติศาสตร์เมืองเก่าในในระดับเพชร ตลอดระยะเวลาของการทำกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนมีความสนุกสนานและมีความสุขกับการเรียนรู้ภายนอกห้องเรียน นอกจากนี้ ผู้เรียนยังเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยมีอิสระทางการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนไม่ถูกชี้นำหรือครอบงำทางการเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนใช้กระบวนการสืบสอบหาคำตอบจากการอ่าน ฟัง เขียน ผ่านการตั้งประเด็นคำถามเพื่อกระตุ้นให้เกิดข้อสงสัยในประวัติศาสตร์ท้องถิ่น และเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ก่อให้เกิดความรักความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตน และนำไปสู่การสร้างจิตสำนึกร่วมกันอนุรักษ์รักษาและหวงแหนแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ของจังหวัดน่านที่ยังหลงเหลืออยู่ รวมทั้งยังทำให้เกิดการตื่นรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเมืองเก่าอีกด้วย

2. ด้านผู้สอน จากการสังเกตผู้สอนในการดำเนินการวิจัย พบว่า ผู้สอนมีบทบาทสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้โดยขึ้นอยู่กับเทคนิคและวิธีการสอน ที่ผู้สอนมีส่วนสร้างสรรค์ออกแบบกิจกรรมอย่างชัดเจน รวมทั้งครูต้องมีทัศนคติที่ดี เพื่อถ่ายทอดความรู้และความสามารถให้กับผู้เรียนอย่างเต็มที่ อีกสิ่งหนึ่งที่สำคัญครูผู้สอนจะต้องคำนึงถึง คือ ความสนใจ ความสามารถ ความถนัด ความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคน พัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และความต้องการพื้นฐานของผู้เรียน ซึ่งแต่ละกิจกรรมนั้นมีความหมายที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริงและแก้ไขปัญหาได้ อีกทั้งผู้สอนได้ทำหน้าที่ในการให้คำแนะนำและอำนวยความสะดวกและเป็นผู้กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีแรงบันดาลใจให้เกิดการเรียนรู้ตลอดการทำกิจกรรม โดยผู้วิจัยได้ใช้ขั้นตอนของกระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ทำให้ผู้เรียนได้รับการกระตุ้น โน้มน้าว และสนุกสนานกับการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ เกิดการตั้งประเด็นข้อสงสัยและมีการสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตลอดจนเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนและครูผู้สอนจากการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้วิพากษ์วิจารณ์ในสิ่งที่ผู้เรียนชื่นชอบและไม่ชอบ รวมทั้งแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาในการเรียนรู้ และยังสามารถสร้างความคิดรวบยอดเป็นองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง

3. ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ ในงานวิจัยฉบับนี้แสดงให้เห็นความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน เกิดการถ่ายทอดความรู้ที่มีคุณค่าต่อการเรียนการสอนทั้งกับผู้สอนและผู้เรียนเป็นอย่างมาก กล่าวคือ สื่อนั้นช่วยให้บรรยากาศในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดความน่าสนใจยิ่งขึ้น ช่วยแบ่งเบาภาระของผู้สอนในการเตรียมเนื้อหาเพราะอาจให้ผู้เรียนศึกษาได้จากสื่อและช่วยให้ผู้สอนคิดค้นเทคนิควิธีการใหม่ ๆ ที่ช่วยให้การเรียนรู้เกิดความน่าสนใจยิ่งขึ้น และในส่วนของผู้เรียนสื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนที่ย่างยากซับซ้อนได้ง่ายขึ้นในเวลาอันสั้น เกิดความคิดรวบยอดได้อย่างถูกต้องจากกระบวนการกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

กระตุ้นความสนใจในการเรียนและสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียนได้ดี ผลการวิจัยจากการสังเกต พบว่า มีการใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย ได้แก่ สมุดคู่มือในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าหน้า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าหน้า โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ที่มีการใช้ขั้นตอนของกระบวนการสืบสอบและใช้กลศาสตร์ของเกมเข้ามาเป็นสิ่งที่ขับเคลื่อนกระตุ้นการเรียนรู้กับผู้เรียน และผู้เรียนต้องจินตนาการเพื่อให้เกิดความเป็นรูปธรรมทางความคิด และจัดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชน คือ แหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าหน้าเป็นสถานที่ให้ข้อมูลความรู้ และเหมาะสมต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการแสวงหาความรู้ของผู้เรียน โดยมีผู้สอนเป็นที่ปรึกษาและส่งเสริมกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความมั่นใจที่จะเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุดของแต่ละคน รวมทั้งมีการส่งเสริมการทำงานกันเป็นทีมตามความสามารถของแต่ละบุคคล ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการสัมผัสกับบรรยากาศในสถานที่จริง ส่งผลให้เกิดความหวงแหนและเห็นคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ภายในท้องถิ่นจนนำไปสู่การร่วมอนุรักษ์แหล่งเรียนรู้ในชุมชนให้คงอยู่ต่อไป โดยผู้เรียนเกิดความอิสระต่อการเรียนรู้ภายนอกชั้นเรียน ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันเสนอประเด็นปัญหา เพื่อสร้างความสนใจนำไปสู่การใช้แหล่งความรู้ในชุมชนและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีความพร้อมที่จะเรียนรู้ โดยใช้คำถามกระตุ้นในการซักถาม ทบทวน แสดงความคิดเห็น ให้ผู้เรียนนำเสนอประสบการณ์เดิมมาเชื่อมโยงกับประสบการณ์ใหม่ และสร้างบรรยากาศทางการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าคิด กล้าพูด ซึ่งทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้และช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีคุณค่า รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักวิธีการแสวงหาความรู้เกิดการเรียนรู้อย่างกว้างขวางลึกซึ้งและยั่งยืน

4. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ จากการวิจัยพบว่า เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ขั้นตอนของกระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ซึ่งเป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพและสามารถพัฒนาศักยภาพผู้เรียนทุกคนได้สูงสุด เพื่อตอบโจทย์การเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 และผู้เรียนเกิดทักษะจากการเรียนรู้ในรูปแบบ Active Learning โดยมีการสืบสอบหาความรู้จนได้องค์ความรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าหน้า ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ตอนที่สำคัญ ได้แก่ ขั้นสร้างความสนใจ (Engagement) ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration) ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) ขั้นขยายความรู้ (Elaboration) และขั้นประเมิน (Evaluation) ตลอดช่วงของการดำเนินการสืบสอบหาความรู้มีการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ได้แก่ มีการให้แต้ม เหรียญตรา และการจัดตารางอันดับ เพื่อกระตุ้น โน้มน้าวให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการสืบสอบหาความรู้ ซึ่งสามารถสร้างการเรียนรู้ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนไปพร้อมกันได้ และเป็นการช่วยเพิ่มประสิทธิภาพทางการเรียนรู้ให้มีศักยภาพการเรียนรู้ที่ก้าวไกล สามารถพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยการออกแบบ

และพัฒนาบรรยากาศในชั้นเรียน เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าแก่ที่มีความเหมาะสมต่อการเรียนรู้และนักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนานและสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจากการเรียนรู้ดังกล่าว



บทที่ 5

สรุปและอภิปรายผล

การวิจัย เรื่อง กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าผ่านโดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคาร จังหวัดน่าน มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าผ่าน โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคาร จังหวัดน่าน สำหรับประโยชน์ของงานวิจัย คือ 1) ครูได้กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าผ่านโดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคาร จังหวัดน่าน ไปประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ ในสถานศึกษา 2) สถานศึกษานำผลการวิจัยไปศึกษาและพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าผ่านโดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคาร จังหวัดน่าน ให้เป็นไปตามมาตรฐานการศึกษา 3) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา น่าน สามารถนำกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าผ่านโดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคาร จังหวัดน่าน ไปใช้ในการนิเทศ การศึกษาอย่างมีคุณภาพ และ 4) สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ สามารถนำผลการวิจัย เรื่อง กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าผ่าน โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคาร จังหวัดน่าน ไปเผยแพร่เพื่อเป็นตัวอย่างและแนวทางสำหรับการจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีขอบเขตของการวิจัยในด้านเนื้อหา คือ 1) ศึกษาองค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในพื้นที่เมืองเก่าผ่าน ทั้งประวัติความเป็นมา ภูมิหลังและภูมิเมือง ได้แก่ ประวัติศาสตร์ความเป็นมาของจังหวัดน่าน และแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ ในพื้นที่เมืองเก่าผ่าน 2) ศึกษาการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าผ่าน โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคาร จังหวัดน่าน โดยมีกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ กลุ่มผู้เรียน สำหรับการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียน ศรีสวัสดิ์วิทยาคาร จังหวัดน่าน จำนวน 40 คน กลุ่มผู้ให้ความรู้ ได้แก่ เจ้าหน้าที่หออัตลักษณ์นครน่าน วิทยาลัยชุมชนน่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์น่าน

เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติน่าน และครูผู้มีประสบการณ์ทางด้านการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียน

สำหรับเครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลมี 5 ฉบับ ได้แก่ 1) การสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง (Non-Structured Interview) 2) การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (participation observation) 3) แบบบันทึกภาคสนามระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Field notes) 4) แนวคำถามในการสนทนากลุ่ม (Focus Group) และ 5) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า น่าน โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับวัฏจักรการเรียนรู้แบบโพรมีธ ในกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยวิธีการวิเคราะห์สรุปอุปนัย (Analytic Induction) จากบันทึกภาคสนามที่เป็นส่วนบันทึกละเอียดหรือบันทึกพรรณนา (Analytical Description) ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลด้วยวิธีการตรวจสอบแบบสามเส้าจากการเก็บรวบรวมข้อมูล (Methodological Triangulation) จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อรวบรวมข้อมูลเรื่องเดียวกันโดยใช้การสังเกตควบคู่กับการซักถามพร้อมกันก็ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งเอกสาร หรือซักถามผู้ให้ข้อมูลสำคัญ เพื่อความแน่นอนว่าเหมาะสมหรือไม่เมื่อข้อมูลมีความถูกต้องแล้ว หลังจากนั้นจึงจำแนกข้อมูลออกเป็นประเภทหรือแบ่งไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ในการศึกษา

สรุปผลการวิจัย

งานวิจัย เรื่อง กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า น่าน โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคาร จังหวัดน่าน ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยออกเป็นประเด็นสำคัญ 4 ด้าน ได้แก่ ด้านผู้เรียน ด้านผู้สอน ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ และด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

1. ด้านผู้เรียน จากผลการวิจัยทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active learning ได้ดี เนื่องจากผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ซึ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการแสวงหาความรู้ในฐานการเรียนรู้ต่าง ๆ มีการเรียนปนเล่นภายใต้กติกาที่กำหนด โดยมีจุดมุ่งหมายของการทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการแข่งขันเพื่อให้เกิดความกระตือรือร้นและความสนุกสนานตื่นเต้น เป็นการฝึกทักษะการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น และยังเป็นการฝึกคุณธรรมจริยธรรมต่าง ๆ ได้ดี เช่น ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การเสียสละ ความสามัคคี ความอดทน ความมีน้ำใจ และการเคารพสิทธิผู้อื่น อีกทั้งทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากการเรียนรู้ภายนอกชั้นเรียน ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า น่านโดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ซึ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และจากการสังเกตผู้เรียนตลอดการทำกิจกรรม ได้พบความแตกต่างระหว่างการเรียนภายในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียนอย่างเห็นได้ชัด โดยผู้วิจัยพบว่าในเชิงพฤติกรรมนั้น ผู้เรียน

เกิดความเป็นอิสระที่อยู่ภายนอกห้องเรียน ส่งผลให้เกิดรอยยิ้ม เสียงหัวเราะ และความสนุกสนาน โดยเริ่มตั้งแต่ผู้เรียนได้มีการเตรียมความพร้อมในการเรียนอย่างมาก ในการมายังแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์เมืองเก่า น่าน เช่น น้ำต๋ม อุปกรณ์การเรียน กระเป๋าสะพายใบเล็ก การสวมหน้ากากอนามัย พกเจลแอลกอฮอล์สำหรับล้างมือ เป็นต้น และเมื่อมาถึงยังแหล่งเรียนรู้ ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นตื่นตัวกับการเรียนรู้นอกชั้นเรียน โดยผู้เรียนได้จัดระเบียบในการแบ่งกลุ่มและนั่งเป็นกลุ่มเพื่อรอฟังคำชี้แจงจากผู้สอน หลังจากนั้นผู้สอนแจกสมุดคู่มือการทำกิจกรรมให้กับผู้เรียนทุกคน และผู้เรียนได้ศึกษาขั้นตอนการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้จากสมุดคู่มือ ซึ่งผู้เรียนให้ความสนใจสอบถามข้อสงสัยก่อนการเริ่มกิจกรรม รวมทั้งผู้สอนได้ชี้แจงขั้นตอนการทำกิจกรรมอีกครั้ง หลังจากนั้น ครูผู้สอนให้ผู้เรียนได้เริ่มการเรียนรู้ที่ฐานแรก คือ วัดพระธาตุแช่แห้ง ผู้เรียนได้เดินแถวจากจุดจอดรถมาถึงวัดพระธาตุแช่แห้งอย่างเป็นระเบียบและให้ความเคารพสถานที่โดยไม่ส่งเสียงดัง หลังจากนั้น ผู้สอนเริ่มกิจกรรมการเรียนรู้ จากการสังเกตเห็นได้ว่า ในช่วงขั้นตอนการทำกิจกรรมในฐานแรก ผู้เรียนยังมีสงสัยยังไม่เข้าใจขั้นตอนดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ แต่พอเริ่มฐานการเรียนรู้ถัดไปหลังจากผู้เรียนได้ลงมือทำกิจกรรม ผู้เรียนมีความตื่นตัวในการทำกิจกรรมภายในกลุ่มของตนเอง ที่จะสืบสอบหาความรู้ตามที่ระบุไว้ในบัตรกิจกรรมให้สำเร็จ เพื่อกลุ่มของตนเองจะได้รับแต้มเหรียญตรา และการจัดตารางอันดับ กลายเป็นแฟนพันธุ์แท้ประวัติศาสตร์เมืองเก่า น่านในระดับเพชรตลอดระยะเวลาของการทำกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนมีความสนุกสนานและมีความสุขกับการเรียนรู้ภายนอกห้องเรียน นอกจากนี้ผู้เรียนยังเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยมีอิสระทางการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนไม่ถูกชี้นำหรือครอบงำทางการเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนใช้กระบวนการสืบสอบหาคำตอบจากการอ่าน ฟัง เขียน ผ่านการตั้งประเด็นคำถามเพื่อกระตุ้นให้เกิดข้อสงสัยในประวัติศาสตร์ท้องถิ่น และเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ก่อให้เกิดความรักความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตน และนำไปสู่การสร้างจิตสำนึกร่วมกันอนุรักษ์รักษาและหวงแหนแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ของจังหวัดน่านที่ยังหลงเหลืออยู่ รวมทั้งยังทำให้เกิดการตื่นรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเมืองเก่า น่านอีกด้วย

2. ด้านผู้สอน จากการสังเกตผู้สอนในการดำเนินการวิจัย พบว่า ผู้สอนมีบทบาทสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้โดยขึ้นอยู่กับเทคนิคและวิธีการสอน ที่ผู้สอนมีส่วนสร้างสรรค์ออกแบบกิจกรรมอย่างชัดเจน รวมทั้งครูต้องมีทัศนคติที่ดี เพื่อถ่ายทอดความรู้และความสามารถให้กับผู้เรียนอย่างเต็มที่ อีกสิ่งหนึ่งที่สำคัญครูผู้สอนจะต้องคำนึงถึง คือ ความสนใจ ความสามารถ ความถนัด ความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคน พัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และความต้องการพื้นฐานของผู้เรียน ซึ่งแต่ละกิจกรรมนั้นมีความหมายที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริงและแก้ไขปัญหาได้ อีกทั้งผู้สอนได้ทำหน้าที่ในการให้คำแนะนำและ

อำนวยความสะดวกและเป็นผู้กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีแรงบันดาลใจให้เกิดการเรียนรู้ตลอดการทำการกิจกรรม โดยผู้วิจัยได้ใช้ขั้นตอนของกระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ทำให้ผู้เรียนได้รับการกระตุ้น โน้มน้าว และสนุกสนานกับการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ เกิดการตั้งประเด็นข้อสงสัยและมีการสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตลอดจนเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนและครูผู้สอนจากการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้วิพากษ์วิจารณ์ในสิ่งที่ผู้เรียนชื่นชอบและไม่ชอบ รวมทั้งแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาในการเรียนรู้ และยังสามารถสร้างความคิดรวบยอดเป็นองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง

3. ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ ในงานวิจัยฉบับนี้แสดงให้เห็นความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน เกิดการถ่ายทอดความรู้ที่มีคุณค่าต่อการเรียนการสอนทั้งกับผู้สอนและผู้เรียนเป็นอย่างมาก กล่าวคือ สื่อนั้นช่วยให้บรรยากาศในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดความน่าสนใจยิ่งขึ้น ช่วยแบ่งเบาภาระของผู้สอนในการเตรียมเนื้อหาเพราะอาจให้ผู้เรียนศึกษาได้จากสื่อและช่วยให้ผู้สอนคิดค้นเทคนิควิธีการใหม่ ๆ ที่ช่วยให้การเรียนรู้เกิดความน่าสนใจยิ่งขึ้น และในส่วนของผู้เรียนสื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนที่ย่างยากซับซ้อนได้ง่ายขึ้นในเวลาอันสั้น เกิดความคิดรวบยอดได้อย่างถูกต้องจากกระบวนการกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง กระตุ้นความสนใจในการเรียนและสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียนได้ดี ผลการวิจัยจากการสังเกต พบว่า มีการใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย ได้แก่ สมุดคู่มือในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าหน้า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าหน้า โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ที่มีการใช้ขั้นตอนของกระบวนการสืบสอบและใช้กลศาสตร์ของเกมเข้ามาเป็นสิ่งที่ขับเคลื่อนกระตุ้นการเรียนรู้กับผู้เรียน และผู้เรียนต้องจินตนาการเพื่อให้เกิดความเป็นรูปธรรมทางความคิด และจัดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชน คือ แหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าหน้าเป็นสถานที่ให้ข้อมูลความรู้ และเหมาะสมต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการแสวงหาความรู้ของผู้เรียน โดยมีผู้สอนเป็นที่ปรึกษาและส่งเสริมกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความมั่นใจที่จะเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีศักยภาพสูงสุดของแต่ละคน รวมทั้งมีการส่งเสริมการทำงานกันเป็นทีมตามความสามารถของแต่ละบุคคล ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการสัมผัสกับบรรยากาศในสถานที่จริง ส่งผลให้เกิดความห่วงหาและเห็นคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ภายในท้องถิ่นจนนำไปสู่การร่วมอนุรักษ์แหล่งเรียนรู้ในชุมชนให้คงอยู่ต่อไป โดยผู้เรียนเกิดความอิสระต่อการเรียนรู้ภายนอกชั้นเรียน ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันเสนอประเด็นปัญหา เพื่อสร้างความสนใจนำไปสู่การใช้แหล่งความรู้ในชุมชนและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีความพร้อมที่จะเรียนรู้ โดยใช้คำถามกระตุ้นในการซักถาม ทบทวน แสดงความคิดเห็น ให้ผู้เรียนนำประสบการณ์เดิมมาเชื่อมโยงกับประสบการณ์ใหม่ และสร้างบรรยากาศ

ทางการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าคิด กล้าพูด ซึ่งทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ และช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีคุณค่า รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักวิธีการแสวงหาความรู้ เกิดการเรียนรู้อย่างกว้างขวางลึกซึ้งและยั่งยืน

4. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ จากการวิจัยพบว่า เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ขั้นตอนของกระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ซึ่งเป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพและสามารถพัฒนาศักยภาพผู้เรียนทุกคนได้สูงสุด เพื่อตอบโจทย์การเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 และผู้เรียนเกิดทักษะจากการเรียนรู้ในรูปแบบ Active Learning โดยมีการสืบสอบหาความรู้จนได้อรรถความรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าแก่น ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนตอนที่สำคัญ ได้แก่ ขั้นสร้างความสนใจ (Engagement) ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration) ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) ขั้นขยายความรู้ (Elaboration) และขั้นประเมิน (Evaluation) ตลอดช่วงของการดำเนินการสืบสอบหาความรู้มีการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ได้แก่ มีการให้แต้ม เหรียญตรา และการจัดตารางอันดับ เพื่อกระตุ้น โน้มน้าวให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการสืบสอบหาความรู้ ซึ่งสามารถสร้างการเรียนรู้ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนไปพร้อมกันได้ และเป็นการช่วยเพิ่มประสิทธิภาพทางการเรียนรู้ให้มีศักยภาพการเรียนรู้ที่ก้าวไกล สามารถพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยการออกแบบและพัฒนาบรรยากาศในชั้นเรียน เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าแก่น ที่มีความเหมาะสมต่อการเรียนรู้และนักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนานและสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจากการเรียนรู้ดังกล่าว

อภิปรายผล

จากการศึกษากิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าแก่นโดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคาร จังหวัดน่าน มีความสอดคล้องกับยุทธ ชูแว่น (2551) ประเด็นเรื่องการเรียนรู้ที่ใช้สถานที่เป็นฐาน (Place Based Learning) และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้นอกห้องเรียนจนเกิดการเรียนรู้จากการทำงาน เป็นการเพิ่มทักษะกระบวนการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เสริมศักยภาพของผู้เรียนที่มีมากกว่าในห้องเรียน โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นสถานที่ศึกษา หรือศึกษาจากสถานที่จริง จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้น สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยตรงจากประสบการณ์ และยังเป็นการเรียนรู้ที่ยั่งยืน

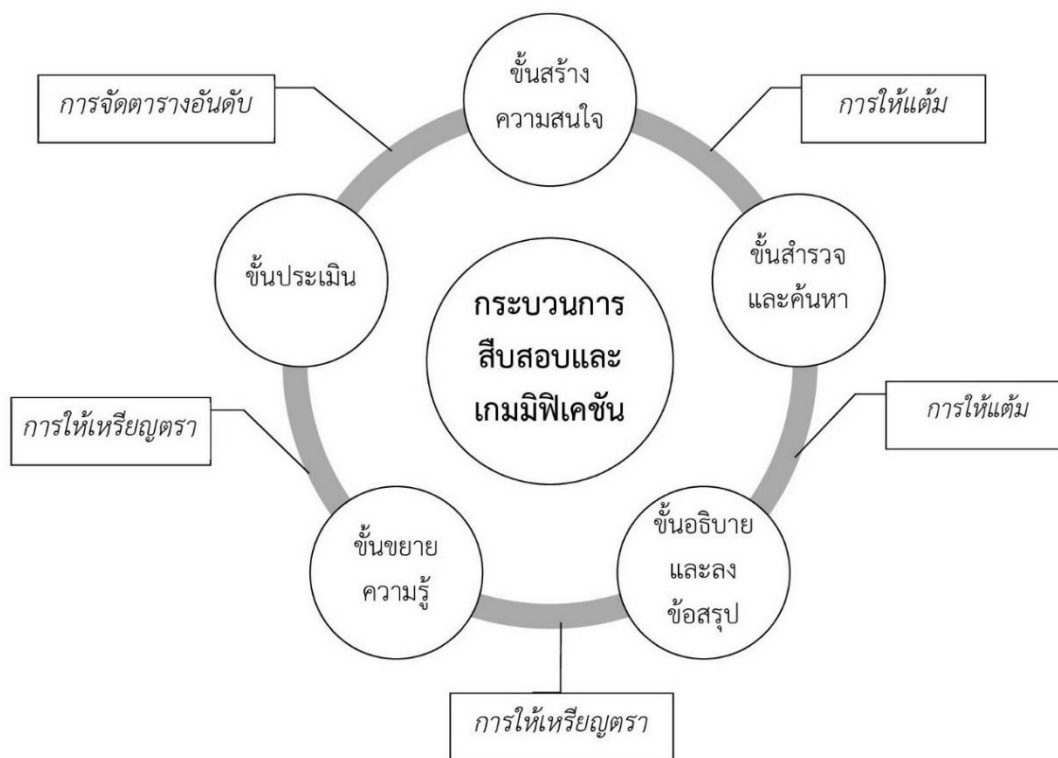
โดยกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวมีความสอดคล้องกับอาภรณ์ ใจเที่ยง (2553) ที่ได้เสนอแนวทางการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ กล่าวคือ จะต้องเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ เพื่อก่อให้เกิดความรู้และนำความรู้มาพัฒนาให้ยั่งยืนสูงสุด โดยการจัดการเรียนรู้นั้นจะต้องสอดคล้อง

กับหลักสูตร จุดประสงค์ การเรียนรู้ มาตรฐาน การเรียนรู้ เหมาะสมกับวัย มีการเรียงลำดับขั้นตอน มีการใช้สื่อการสอนที่หลากหลาย มีการวัดและประเมินผล ส่งเสริมกระบวนการคิดและทักษะต่าง ๆ มีวิธีการที่หลากหลายซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ แบบ Active Learning ได้ดี กล่าวคือเป็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยกระบวนการสืบสอบประกอบด้วย 5 ขั้นตอนตอนที่สำคัญ ได้แก่ ขั้นสร้างความสนใจ (Engagement) ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration) ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) ขั้นขยายความรู้ (Elaboration) และขั้นประเมิน (Evaluation) ตลอดช่วงของการดำเนินการสืบสอบหาความรู้มีการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ได้แก่ มีการให้แต้ม เหรียญตรา และการจัดตารางอันดับ เพื่อกระตุ้น โน้มน้าวให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการสืบสอบหาความรู้

รวมทั้งมีความสอดคล้องกับหลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของ ทิศนา ขัมมณี (2560) ที่มีจุดมุ่งเน้น 5 ประการ ดังนี้ 1) แบบเน้นตัวผู้เรียน 2) แบบเน้นความรู้ความสามารถ 3) แบบเน้นประสบการณ์ 4) แบบเน้นปัญหา 5) แบบเน้นทักษะกระบวนการ และยังได้สอดคล้องกับ Collins and Greenwood (2003) ซึ่งการเรียนรู้ที่เน้นเกิดจากตัวผู้เรียนเอง ผู้เรียนเป็นผู้ค้นหาความรู้ ซึ่งจะช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น มีการสอดแทรกเนื้อหาสาระลงในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริงและยั่งยืน กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าผ่านโดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน ยังเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ประสบการณ์จริงที่สอดคล้องกับแนวคิดของ อัจฉรา ศรีพันธ์ (2561) แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้บนฐานชุมชน (Community-based Learning) โดยมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนได้รับความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมจริยธรรม โดยมีความเชื่อว่า นักเรียนจะต้องเรียนรู้และเข้าใจกับสิ่งที่มีอยู่ในชุมชน ทั้งความรู้ ภูมิปัญญา ทรัพยากร ตลอดจนเกิดจิตสำนึกรักท้องถิ่น และเห็นคุณค่าเกิดความหวงแหนแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่ยังหลงเหลืออยู่ โดยการศึกษาบนฐานชุมชนเป็นการรวบรวมชุดของกลยุทธ์ ที่ออกแบบเพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ สู่มาตรฐานสูง ครอบคลุมฐานความรู้ทางวิชาการในด้านการบริการชุมชน (Community Service) พลเมือง (Civic Education) สิ่งแวดล้อมศึกษา (Environmental Education) การเรียนรู้โดยใช้สถานที่เป็นฐาน (Place Based Learning) การเรียนรู้ด้วยการบริการ (Service Learning) และการเรียนรู้จากการทำงาน (Work-Based Learning) กลยุทธ์เหล่านี้มีรากฐานมาจากประวัติศาสตร์ ประสบการณ์ความสำเร็จ นั้นเอง

ในส่วนของแนวคิดเกมมิฟิเคชันกับการกระตุ้น โน้มน้าวให้อยากร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ และพัฒนาเรื่องการทำงานเป็นทีม นั้น มีความสอดคล้องกับวรรณธิดา ยลวิลาศ (2562) ที่กล่าวว่า การนำกลไกของเกม หรือเรียกว่า เกมมิฟิเคชันมาประยุกต์เข้ากับเนื้อหาบทเรียนเพื่อกระตุ้นและดึงดูดความสนใจของผู้เรียนในบริบทที่ไม่ใช่การเล่นเกม โดยกลไกนี้เป็นวิธีการสร้างแรงจูงใจทางโลก เสมือนให้บรรลุผลตามเป้าหมาย ทำให้ผู้เรียนเรียนเนื้อหาไม่น่าเบื่อและสนใจเรียนมากยิ่งขึ้น บุคคลที่มีแรงจูงใจจะเกิดความกระตือรือร้นและพยายามดิ้นรนเพื่อให้งานบรรลุตามเป้าหมาย โดยเฉพาะการสืบสอบหาความรู้ประวัติศาสตร์ของจังหวัดน่านบนพื้นที่เมืองเก่า น่านจนสามารถสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวได้เอง เป็นการนำกลศาสตร์การเล่นเก็มาปรับใช้กับกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความถนัด (เบญจภาค จงหมื่นไวย และคณะ, 2561) การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการการเรียนรู้ เป็นหนึ่งในวิธีการและเทคนิคทางการศึกษาที่สามารถสร้างแรงจูงใจและความผูกพันในการเรียนของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี (ชนัดต์ พุนเดช, และธนิดา เลิศพรกุลรัตน์, 2559) อีกทั้ง ยังสอดคล้องกับยุวรัตน์ สมบัติศิริไพบูลย์ (2562) ได้ศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีม โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับสื่อสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 3 แผน จัดการเรียนรู้ โดยนำแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จะมุ่งเน้นไปในการให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และได้ลงมือปฏิบัติในกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันเป็นทีม จากการดำเนินกิจกรรม พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวนี้ นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้ มีความตื่นตัวในการเรียนอยู่ตลอดเวลา และมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินกับการทำงานเป็นทีม ทั้งยังได้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนอย่างเต็มความสามารถ และยังสอดคล้องกับอุดมวดี วรรณกุล (2564) ที่ศึกษาผลการพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม ในรายวิชาการศึกษาค้นคว้าและสร้างองค์ความรู้ พบว่าทักษะการทำงานเป็นทีมของผู้เรียนทั้ง 5 ด้าน ทั้งในระยะก่อนการทดลอง ระหว่างการทดลอง และหลังการทดลอง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ด้านที่ได้คะแนนเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ การทำงานเป็นทีมที่มีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ เป็นเพราะเทคนิคเกมมิฟิเคชันกระตุ้นผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน เกิดความสนุกสนาน ทำหายและเมื่อผู้เรียนรู้สึกว่าคุณเองเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม และเมื่อมีการแบ่งบทบาทหน้าที่ที่ชัดเจน ทำให้ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกันเป็นทีมอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

จากการอภิปรายผลดังกล่าว สามารถสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการดำเนินการวิจัยได้ดังแผนภาพนี้



ภาพ 39 แสดงขั้นตอนของกระบวนการสืบสอบและเกมมิฟิเคชัน

จากแผนภาพแสดงขั้นตอนของกระบวนการสืบสอบและเกมมิฟิเคชัน สามารถอธิบายได้ว่า ตลอดช่วงของการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ในพื้นที่เมืองเก่า น่าน โดยใช้กระบวนการสืบสอบหาความรู้ นั้น จะมีการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ได้แก่ การให้แต้ม การให้เหรียญตรา และการจัดตารางอันดับ มาเป็นตัวกระตุ้นและโน้มน้าวให้กระบวนการสืบสอบหาความรู้ของผู้เรียนในแต่ละขั้นตอนตามที่แสดงในแผนภาพ มีความน่าสนใจอยู่ตลอดเวลา รวมทั้งเป็นการกระตุ้นให้สมาชิกในทีมร่วมแรงร่วมใจในการสืบสอบหาความรู้อีกด้วย

บทสรุป

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ผู้เรียนที่ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า น่าน โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน ทำให้ผู้เรียนเกิดการตื่นรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเป็นอย่างมาก และผู้เรียนสามารถต่อยอดองค์ความรู้จากกิจกรรมดังกล่าวสู่การเรียนรู้ในห้องเรียน และสามารถคงสภาพการเรียนรู้ที่เป็นการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและคงทน ไม่ใช่เป็นการเรียนรู้เพียงแค่จดจำเท่านั้น ดังนั้น กิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวจึงเป็นกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนเป็นอย่างดี ตลอดจนนำไปสู่การมีจิตสำนึกรักท้องถิ่นและมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์แหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่ยังคงหลงเหลืออยู่ในท้องถิ่นของตนเอง โดยการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวสามารถตอบโจทย์ผู้เรียนในยุคศตวรรษที่ 21 ได้ เป็นอย่างดี โดยเนื้อหาที่ใช้ในกิจกรรมก็มุ่งเน้นไปที่ประวัติศาสตร์ที่เป็นของท้องถิ่นนั้น ๆ ส่งผลต่อการรักษาและเห็นคุณค่าของรากเหง้าของตนเองได้เป็นอย่างดี แหล่งเรียนรู้ที่นำมาให้นักเรียนได้เรียนรู้ก็เป็นสถานที่จริงและมีอยู่จริง ทำให้นักเรียนได้ศึกษาและเรียนรู้จากของที่เคยเกิดขึ้นจริงในอดีต ผู้เรียน เกิดความสนุกสนานและมีการตื่นรู้ทางประวัติศาสตร์มากยิ่งขึ้น และสามารถนำองค์ความรู้ ทักษะที่ได้จากการเรียนรู้ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ เกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น หลังจากที่มีการจัดการเรียนรู้ได้เสร็จสิ้นลง ผู้สอนได้เปลี่ยนบทบาทของตนเองจากการเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ เป็นผู้อำนวยความสะดวกทางการเรียนรู้ของเรียน ทำให้ผู้สอนมีความสามารถในการจัดการการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนได้เป็นอย่างดีอีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

จากกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า น่านโดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน ผู้วิจัยขอสรุปเป็นข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ และข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ควรศึกษาบริบทของพื้นที่และแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ในจังหวัดน่าน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจประวัติความเป็นมาของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นตนเองอย่างถ่องแท้ จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่ยังหลงเหลืออยู่

1.2 ควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการบูรณาการหลากหลายสาระการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติงานชิ้นเดียว แต่สามารถประเมินผลได้หลายสาระการเรียนรู้

1.3 ควรจัดให้มีการศึกษาแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่หลากหลาย ในจังหวัดน่าน ที่เป็นการสร้างเสริมประสบการณ์ตรงให้กับผู้เรียนเพิ่มมากขึ้น ทั้งนี้ไม่ได้หมายความว่า ถึงการเดินทางออกไปศึกษายังสถานที่ต่าง ๆ นอกโรงเรียนเพียงอย่างเดียว แต่รวมถึงการได้พูดคุย สัมภาษณ์บุคคลต่าง ๆ ที่มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของจังหวัดน่าน

1.4 ควรนำไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับผู้เรียนในบริบทอื่น ๆ หรือกลุ่มสาระต่าง ๆ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน

1.5 ควรนำรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่มีกระบวนการเรียนรู้ และกิจกรรมที่ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติขณะเรียนรู้ ในรูปแบบขั้นตอนการทำงานของนักประวัติศาสตร์ ไปใช้ที่เป็นกระบวนการสืบสวนทางประวัติศาสตร์เริ่มตั้งแต่การอ่าน การค้นคว้า การสืบค้น การรวบรวม ข้อมูล การวิเคราะห์ตีความข้อมูลสารสนเทศจากข้อมูลหลักฐานต่าง ๆ ไปจนถึงการสรุปและสร้าง การอธิบายถึงองค์ความรู้โดยอาศัยข้อมูลหลักฐานทางประวัติศาสตร์ได้นั้น ผู้สอนต้องเตรียมตนเอง ให้พร้อมก่อน ทั้งในด้านความรู้ทางเนื้อหาวิชาการประวัติศาสตร์ และเทคนิควิธีการสอนต่าง ๆ และ จัดสรรเวลา เพื่อได้แนะนำผู้เรียนเพิ่มเติมในเรื่องวิธีการศึกษา โดยเฉพาะการคิดทางประวัติศาสตร์ และการนำเสนอข้อมูลหลักฐานต่าง ๆ เบื้องต้นตามประเด็นหรือเรื่องที่จะศึกษาแก่ผู้เรียนก่อน และแนะนำแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์แก่ผู้เรียน เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้เรียนได้ศึกษาและสร้าง องค์ความรู้ประวัติศาสตร์ด้วยตนเองได้ต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

2.1 ควรศึกษาและพัฒนานวัตกรรมในการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น การใช้สื่อเทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ เพื่อส่งเสริมทักษะการใช้เทคโนโลยีการเรียนรู้ ในคริสต์ศตวรรษ ที่ 21

2.2 ควรมีการวางแผนหรือเตรียมการในกรณีที่มีผู้เรียนไม่ได้ศึกษาเนื้อหามาก่อนล่วงหน้า

2.3 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนระหว่างห้องที่เรียนในชั้นเรียน และชั้นเรียนที่เป็นกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก

2.4 ควรมีการวิจัยที่เน้นการศึกษาวิธีคิด และกระบวนการคิดโดยกำหนดตัวชี้วัดด้าน พฤติกรรมการคิดของผู้เรียนให้ชัดเจน

2.5 ควรมีการศึกษาและเก็บข้อมูลประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในบริบทที่แตกต่างกันเชิงพื้นที่ ในจังหวัดน่านและจังหวัดต่าง ๆ

2.6 ควรมีการวิจัยและติดตามผลกับผู้เรียนว่าผู้เรียนมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ด้าน สติปัญญา ด้านอารมณ์ ความรู้สึก และด้านทักษะการคิด เจตคติ

2.7 ควรมีการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งเสริมต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้หลักประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยจำแนกตามขนาดของสถานศึกษา รวมทั้งอาจจำแนกตามบริบทของสังคมและชุมชนที่แตกต่างกัน

2.8 ควรมีการวิจัยและพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในการมีส่วนร่วมของชุมชน โดยหน่วยงานต้นสังกัด เพื่อให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ ส่งเสริมและสร้างความตระหนักด้วยการนำประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจากการมีส่วนร่วมของชุมชนมาใช้จัดการเรียนการสอนสู่มาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐานให้บรรลุเป้าหมาย

2.9 ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษาแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ที่จำแนกตามประเด็นหรือลักษณะเฉพาะของแหล่งเรียนรู้ เพื่อศึกษาแนวทางในการสร้างองค์ความรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นตามลักษณะเฉพาะของแหล่งเรียนรู้แต่ละประเภทต่อไป



บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2544). *การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพฯ: ศูนย์สภานาถพรว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2543). *กลวิธีการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับวิธีเรียน*. กรุงเทพฯ: กองวิจัยทางการศึกษา กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กองอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมธรรมชาติและศิลปกรรม. (2548). *แผนที่ชุมชนเมืองเก่า*. น่าน: สำนักกิจการพิเศษ รพ. น่าน.
- คณะทำงานเอกลักษณ์น่าน. (2549). *นครน่านพัฒนาการเป็นนครรัฐ*. ม.ป.ท.. ม.ป.พ.
- ชนันต์ พูนเดช, และธนิดา เลิศพรกุลรัตน์. (2559). *แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน*. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 18(3), 331-339.
- ชุดิมา มั่นเหมาะ. (2562). *การจัดกิจกรรมเสริมศักยภาพการเรียนรู้ประวัติศาสตร์เมืองเก่าพิจิตร*. บัญชีชุมชน. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ณัฐกรณ์ คำชะอม. (2553). *ผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้แบบ 5E และวิธีการทางประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนประวัติศาสตร์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ตรัง สุวรรณศิลป์. (2564). *เกมมิฟิเคชันดึงดูดใจคนด้วยกลไกเกม*. กรุงเทพฯ: ซอลท์ พับลิชชิง.
- ทิตนา แหมมณี. (2560). *ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธิดา สารยา. (2529). *ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น*. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ.
- เบญจศักดิ์ จงหมื่นไวย และคณะ. (2561). *เกมมิฟิเคชันเพื่อการเรียนรู้*. วารสารโครงการงานวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ, 4(2), 34 - 43.
- พิชาติ แก้วพวง. (2563). *ศาสตร์การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพฑูรย์ สีนารัตน์. (2555). *ปรัชญาการศึกษาเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ยงยุทธ ชูแว่น. (2551). *ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นไทย ว่าด้วยความเป็นมา สถานภาพ แนวคิด วิธีการศึกษา และบทบาทในสังคมปัจจุบัน*. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.).

- ยุวรัตน์ สมบัติศิริไพบูลย์. (2562). การพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีมโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับสื่อสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- วรรณธิดา ยลวิลาศ. (2562). การสร้างแรงจูงใจในการเรียนด้วยเกมมิฟิเคชัน. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2564. จาก <http://conference.ksu.ac.th/File-212.html>
- วสิน ปัญญาอุดรตระกูล. (2562). ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น วิธีการศึกษาเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม. พิษณุโลก: รัตนสุวรรณการพิมพ์ 3.
- วิภาพรรณ พินลา, และวิภาดา พินลา. (2561). การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศูนย์น่านศึกษาหออัตลักษณ์น่าน. (ม.ป.ป.). ประวัติศาสตร์เมืองน่าน. สืบค้น 1 มิถุนายน 2564. จาก <https://identitynan.com/wp-content/uploads/2020/05/academic-info-1.pdf>
- สถาบันสังคมศึกษา สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2563). แนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ผ่านแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ในท้องถิ่น. กรุงเทพฯ: สถาบันสังคมศึกษา.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- อรรถจักร สัตยานุรักษ์. (2548). ประวัติศาสตร์เพื่อชุมชน ทิศทางการศึกษาใหม่ของการศึกษาประวัติศาสตร์. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2553). หลักการสอน ฉบับปรับปรุง. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- อัจฉรา ศรีพันธ์. (2561). การจัดการศึกษาบนฐานชีวิตและการจัดการศึกษาบนฐานชุมชน. กรุงเทพฯ: แดเน็กซ์ อินเทอร์เน็ตเปอร์เซชั่น.
- อุดมวดี วรรณกุล. (2564). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมในรายวิชาการศึกษาค้นคว้าและสร้างองค์ความรู้. วารสารราชพฤกษ์, 19(3), 130 - 138.
- Collins, J., & O'Brien, N. (2003). *Greenwood dictionary of education*. Westport, CT: Greenwood.



1. แบบประเมินการสังเกตเดี่ยว

กรอบการสังเกต	รายการ	ผลการสังเกต
1. กิจกรรม	- มีการฝึกปฏิบัติในกิจกรรมการเรียนรู้การสอน ผู้สอนสังเกตจากการมอบหมายงาน	
2. วิธีการทำกิจกรรม	- มีเทคนิควิธีการสอนที่เน้นกระบวนการสืบสอบ - มีเทคนิควิธีการสอนที่ใช้วัฏจักรการเรียนรู้แบบโพร์แมท	
3. บรรยากาศของการทำกิจกรรม	- สภาพการเรียนรู้การสอน - ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน การโต้ตอบ ชักถาม การแสดงความคิด	
4. การมีส่วนร่วมของผู้เรียน	- ผู้เรียนมีการสะท้อนกลับ - รอยยิ้ม - ความสนใจของผู้เรียน - ความกระตือรือร้น	
5. บุคลิกท่าทาง	- บุคลิกท่าทางของวิทยากร - บุคลิกท่าทางของผู้เรียน	
6. ภาพรวมของการจัดการเรียนรู้	- ตามบริบทและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	

2. แบบประเมินการสังเกตกลุ่ม

ชื่อกลุ่ม.....

พฤติกรรม	มีน้อย		มีมาก		
	1	2	3	4	5
1. การเข้าร่วมอภิปรายแสดงความคิดเห็น					
2. การเป็นผู้ฟังและผู้พูดที่ดี					
3. การสนับสนุนและค่อยช่วยเหลือกัน					
4. การตอบสนองต่อกิจกรรม					
5. ความรับผิดชอบต่อผลงานที่เกิดขึ้น					
6. ความกระตือรือร้นของกลุ่ม					
7. การตัดสินใจอย่างมีประสิทธิภาพ					
8. การแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ					
9. การใช้เวลาอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุดและตรงเวลา					
10. ผลงานของกลุ่มที่มีคุณภาพ					

3. แบบคำถามในการสนทนากลุ่ม

แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้

ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า南市โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับวัฏจักรการเรียนรู้แบบโพร์แมท สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้สัมภาษณ์

ชื่อ – นามสกุล ผู้ให้สัมภาษณ์.....วัน/เดือน/ปีเวลา.....
 ชื่อกลุ่ม.....ชั้น.....เลขที่.....

ตอนที่ 2 ประเด็นการสัมภาษณ์

กรอบแนวคิด: เป็นการศึกษาทัศนคติ ความคิดเห็น ภายหลังจากการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า南市โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับวัฏจักรการเรียนรู้แบบโพร์แมท สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน เพื่อนำมาสรุปผลการวิจัย ได้แก่ กลุ่มผู้เรียน ระดับ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน ประกอบด้วยประเด็นคำถามดังต่อไปนี้

1. มีความรู้สึกต่อการจัดการเรียนรู้หรือไม่

.....

2. เปรียบเทียบการเรียนภายในห้องเรียนและนอกห้องเรียน มีข้อแตกต่างอย่างไร

.....

3. นักเรียนพบปัญหาในการเรียนรู้อย่างไรบ้าง

.....

4. มีความคิดอย่างไรกับการเรียนประวัติศาสตร์ หลักจากที่ผ่านการเรียนรู้

.....

5. นักเรียนมีวิธีการต่อยอดองค์ความรู้ของตนเองอย่างไรบ้าง หลักจากจบการเรียนรู้

.....

4. ใบงาน

ใบงาน เรื่อง สถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ของจังหวัดน่าน

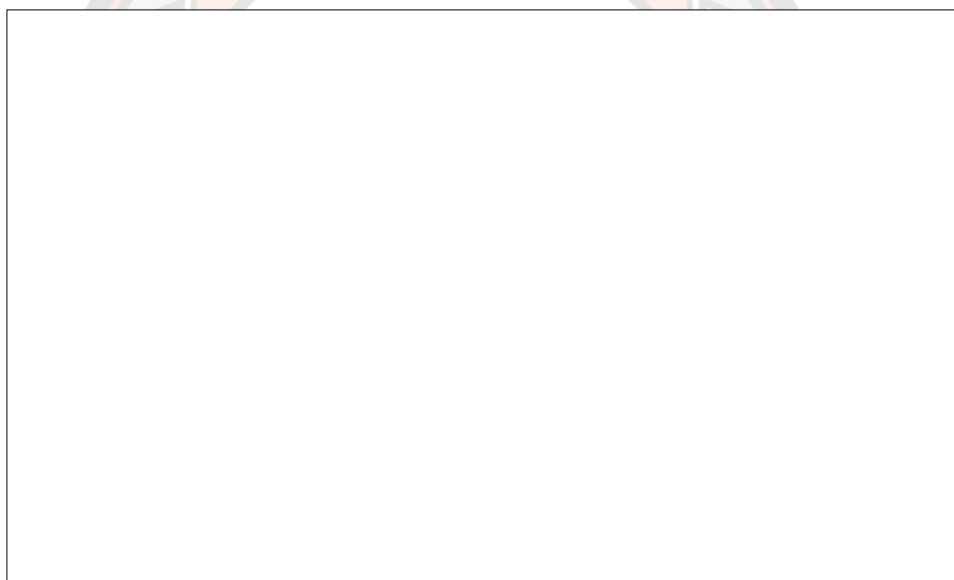
ชื่อ - นามสกุล..... เลขที่..... ม. กลุ่ม.....

คำชี้แจง: ให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ของจังหวัดน่าน ดังนี้

1. ชื่อสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ของจังหวัดน่าน

“วัดพระธาตุแช่แห้ง”

2. รูปภาพ



3. ช่วงเวลา พ.ศ. ยุค.....

4. ประวัติความเป็นมาโดยสรุป

.....

.....

5. ความสำคัญ

.....

.....

ใบงาน

เรื่อง สถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ของจังหวัดน่าน

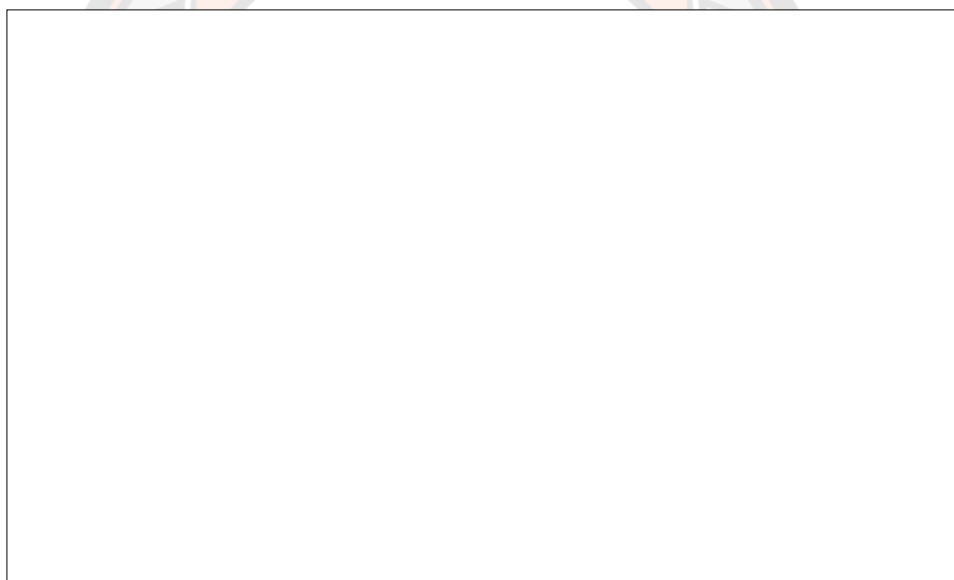
ชื่อ - นามสกุล..... เลขที่..... ม. กลุ่ม.....

คำชี้แจง: ให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ของจังหวัดน่าน ดังนี้

1. ชื่อสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ของจังหวัดน่าน

“วัดภูมินทร์”

2. รูปภาพ



3. ช่วงเวลา พ.ศ. ยุค.....

4. ประวัติความเป็นมาโดยสรุป

.....

.....

5. ความสำคัญ

.....

.....

ใบงาน

เรื่อง สถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ของจังหวัดน่าน

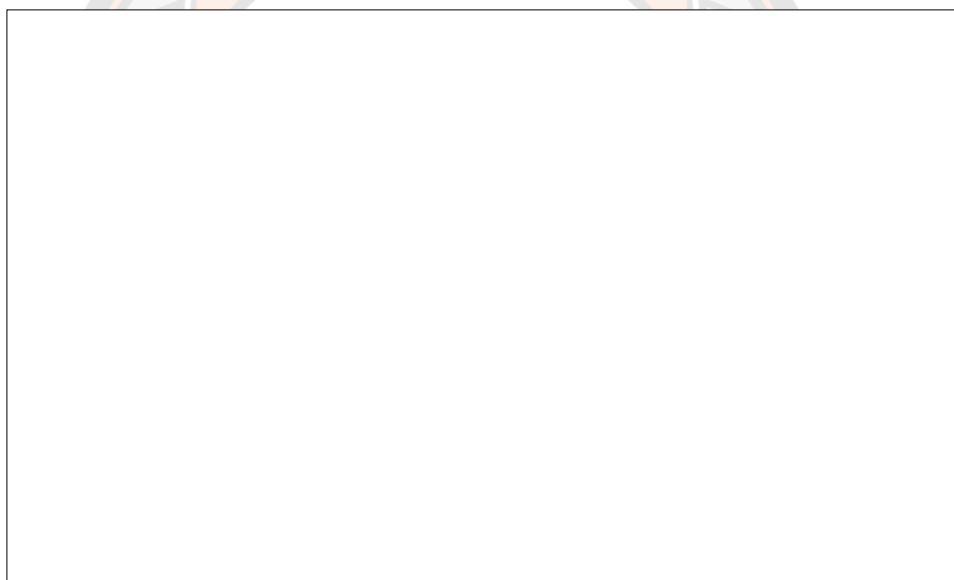
ชื่อ - นามสกุล..... เลขที่..... ม. กลุ่ม.....

คำชี้แจง: ให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ของจังหวัดน่าน ดังนี้

1. ชื่อสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ของจังหวัดน่าน

“พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติน่าน”

2. รูปภาพ



3. ช่วงเวลา พ.ศ. ยุค.....

4. ประวัติความเป็นมาโดยสรุป

.....

.....

5. ความสำคัญ

.....

.....

ใบงาน เรื่อง สถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ของจังหวัดน่าน

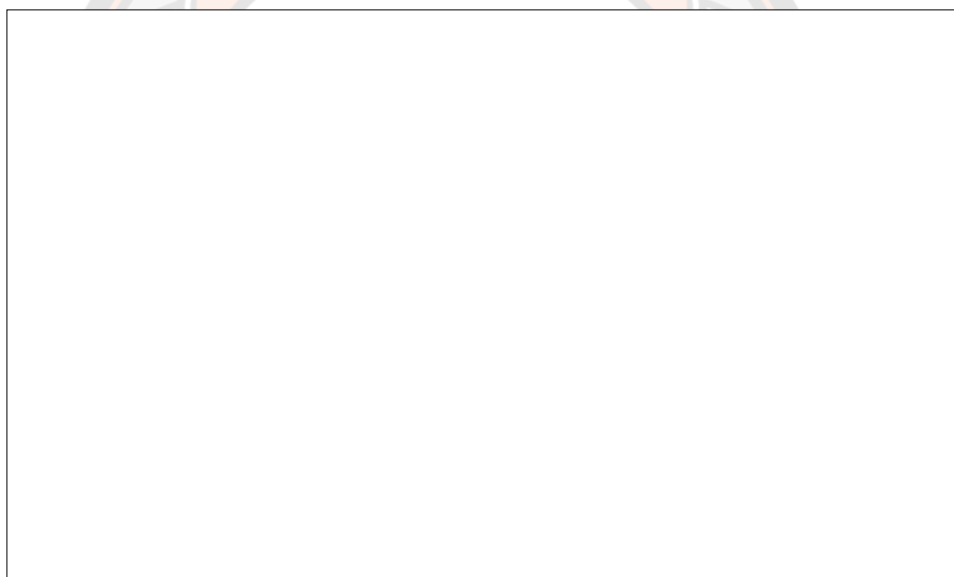
ชื่อ - นามสกุล..... เลขที่..... ม. กลุ่ม.....

คำชี้แจง: ให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ของจังหวัดน่าน ดังนี้

1. ชื่อสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ของจังหวัดน่าน

“กำแพงเมืองน่าน”

2. รูปภาพ



3. ช่วงเวลา พ.ศ. ยุค.....

4. ประวัติความเป็นมาโดยสรุป

.....

.....

5. ความสำคัญ

.....

.....

5. ภาพขณะเก็บข้อมูลการวิจัย









