

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์การเล่าเรื่องด้วยวิดีโอ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ยศกร สันสะพาน¹, วาสนา ชาติโย¹, นิमित นิวัติชัย¹, มานพ ชาติโย¹, และภกชญา ศรีทองมา²
¹มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต, ²โรงเรียนเทศบาลปลุกปัญญา ในพระอุปถัมภ์ฯ

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.พัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน 2. ศึกษาผลลัพธ์การเรียนรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์ที่เรียนจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้และเทคโนโลยีดิจิทัล จำนวน 3 คน เพื่อประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ประชากรคือ นักเรียนโรงเรียนเทศบาลปลุกปัญญา ในพระอุปถัมภ์ฯ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 218 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 39 คน โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1. แบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน และ 2.แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1. แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมีคุณภาพในระดับเหมาะสมมากที่สุด (\bar{X} = 4.76 , S.D. = 0.42) 2. ผลลัพธ์การเรียนรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนจากรูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น อยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 66.67 และอยู่ในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 33.33

คำสำคัญ : การเรียนรู้เชิงรุก, ความคิดสร้างสรรค์, การเล่าเรื่องด้วยวิดีโอ

บทนำ

ระบบการศึกษาขั้นพื้นฐานของประเทศไทยตามแผนการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2566–2570 มีเป้าหมายในการพัฒนาสถานศึกษาและหน่วยงานทางการศึกษาให้เป็นองค์กรที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐานในการจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ รวมทั้งใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา และสร้างโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา เพื่อพัฒนาคุณภาพทางการศึกษาของตนเองให้สอดคล้องกับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และสร้างสังคมแห่ง การเรียนรู้ตลอดชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2566) ดังนั้น ครูและบุคลากรทางการศึกษาจึงจำเป็นต้องพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของสังคมดิจิทัล โดยเฉพาะการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2563)

อย่างไรก็ตาม จากสภาพการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบัน พบว่า การจัดการเรียนการสอนในหลาย สถานศึกษายังคงเน้นการถ่ายทอดความรู้เป็นหลัก ส่งผลให้ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้น้อย และขาดทักษะ การคิดขั้นสูง เช่น การคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา และโดยเฉพาะความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ดังนั้นจึงมีความจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้เป็น การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งเป็นการระดมการจัดการเรียนรู้ตามแนวความคิดการสร้างองค์ความรู้ (Constructivism) ที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการสร้างองค์ความรู้ด้วย ตนเอง โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (บุญสิทธิ์ ตำนานจิตร, 2567) นอกจากนี้ ยังมี งานวิจัยในประเทศไทยที่พบว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนของผู้เรียนได้ โดยพบว่า ผู้เรียนที่ได้รับจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning มีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และมีความสามารถด้านการคิดสร้างสรรค์ สูงขึ้น (จักรพงษ์ วรสาร, 2565) สอดคล้องกับงานวิจัยของ ภาวีณี รัตนคอน และ ปัทมาภรณ์ แก้วคงคา (2563) ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้อย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุภาพร ศิริวิชัย (2563) ที่พบว่า การจัดการ เรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้สูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

จากสภาพปัญหาและแนวคิดว่ากล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ การคิด แก้ปัญหา การออกแบบ และการสร้างชิ้นงาน ซึ่งนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกดังกล่าวคาดว่าจะช่วย ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน และสามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน
2. ศึกษาผลลัพธ์การเรียนรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์ที่เรียนจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

วิธีวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ดังนี้

4.1 ชั้นสังเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน

4.1.1 ศึกษาทฤษฎี และแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกจากการวิเคราะห์เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดการออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกจากนักการศึกษา ได้แก่ Fisher (1998), Costa (2008), Tileston (2007), Hazzan (2004) , Meyers & Jones (1993)

4.1.2 ศึกษาเกณฑ์การประเมินความคิดสร้างสรรค์โดยใช้นาฬิกาของปรกอบ กรณีกิจ และจินตวิจิ์ คล้ายสังข์ (2559) ประกอบด้วย 1. มิติด้านความคิดเริ่ม 2. มิติด้านความคิดคล่อง 3. มิติด้านความคิดยืดหยุ่น และ 4. มิติด้านความคิดละเอียดลออ

4.2 พัฒนาส่วนประกอบของกรจัดการเรียนรู้

4.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาคอมพิวเตอร์ซอฟต์แวร์ ในการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเล่าเรื่องด้วยวิดีโอ จำนวน 8 แผน ใช้ชั่วโมงการเรียนรู้แผนละ 2 ชั่วโมง รวมจำนวน 16 ชั่วโมง ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การเล่าเรื่องผ่านวิดีโอ (Storytelling)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง หลักการคิดด้วยวิดีโอ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การเขียนเค้าโครงเรื่อง (Story Outline)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การวางแผนการถ่ายทำผ่าน Storyboard

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง ทำความรู้จักโปรแกรมและเครื่องมือตัดต่อ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง การนำเข้าและการจัดการไฟล์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง การใช้งานเครื่องมือหลักและการตั้งค่าไฟล์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง การใช้ Effect และการ Export วิดีโอ

4.2.2 จัดเตรียมสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ ประกอบด้วย ใบความรู้และใบงาน ผ่านเว็บไซต์ Google Classroom ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์พร้อมติดตั้งโปรแกรม Capcut

4.2.3 จัดเตรียมแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ของของปรกอบ กรณีกิจ และจินตวิจิ์ คล้ายสังข์ (2559) มีความครอบคลุมทั้ง 4 มิติ ในรูปแบบเกณฑ์การประเมินแบบรูปบิก 4 ระดับ คือ 1. มิติด้านความคิดเริ่ม 2. มิติด้านความคิดคล่อง 3. มิติด้านความคิดยืดหยุ่น และ 4. มิติด้านความคิดละเอียดลออ

เกณฑ์การแปลผลคะแนนมี ดังนี้

ระดับดีมาก	ได้คะแนน	13-16 คะแนน
------------	----------	-------------

ระดับดี	ได้คะแนน	9-12 คะแนน
ระดับพอใช้	ได้คะแนน	5-8 คะแนน
ระดับต้องปรับปรุง	ได้คะแนน	1- 4 คะแนน

4.3 สร้างแบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

สร้างแบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และประเมินหาคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ที่ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้อะเทคโนโลยีดิจิทัล จำนวน 3 คน แบบประเมินเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ตามแนวคิดของ Likert และการแปลความหมายของค่าเฉลี่ยใช้เกณฑ์ของ บุญชม ศรีสะอาด (2560) โดยกำหนดช่วงคะแนน ดังนี้

ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ระดับคุณภาพ
4.50 - 5.00	เหมาะสมมากที่สุด
3.50 - 4.49	เหมาะสมมาก
2.50 - 3.49	เหมาะสมปานกลาง
1.50 - 2.49	เหมาะสมน้อย
1.00 - 1.49	เหมาะสมน้อยที่สุด

4.4 ขึ้นศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์ที่เทียบจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

ดำเนินการนำแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 8 แผน ไปใช้จัดการเรียนรู้กับนักเรียน จำนวน 39 คน เป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ รวมจำนวนชั่วโมงการเรียนรู้ 16 ชั่วโมง และแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้จะมีกิจกรรมฝึกปฏิบัติ และสร้างชิ้นงาน ผลงานของนักเรียนจะถูกประเมินโดยใช้แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์

ผลการวิจัย

1. ผลการประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตารางที่ 1 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

แผนการจัดการเรียนรู้	\bar{X}	S.D.	ผลการประเมิน
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การเล่าเรื่องผ่านวีดิทัศน์ (Storytelling)	4.75	0.43	เหมาะสมที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง หลักการตัดต่อวีดิโอ	4.75	0.43	เหมาะสมที่สุด

แผนการจัดการเรียนรู้	\bar{X}	S.D.	ผลการประเมิน
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การเขียนเค้าโครงเรื่อง (Story Outline)	4.66	0.41	เหมาะสมที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การวางแผนการถ่ายทำผ่าน Storyboard	4.83	0.37	เหมาะสมที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง ทำความรู้จักโปรแกรมและเครื่องมือตัดต่อ	4.75	0.43	เหมาะสมที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง การนำเข้าและการจัดการไฟล์	4.75	0.43	เหมาะสมที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง การใช้งานเครื่องมือหลักและการตั้งค่าไฟล์	4.75	0.43	เหมาะสมที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง การใช้ Effect และการ Export วิดีโอ	4.83	0.37	เหมาะสมที่สุด
รวม	4.76	0.42	เหมาะสมที่สุด

จากตารางที่ 1 แสดงผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ภาพรวมอยู่ในระดับเหมาะสมที่สุด (\bar{X} = 4.76 , S.D.= 0.42) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องการวางแผนการถ่ายทำผ่าน Story Board และ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 การใช้ Effect และการ Export วิดีโอ มีคุณภาพมากที่สุด (\bar{X} = 4.83 , S.D.= 0.37) รองลงมาคือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การเล่าเรื่องผ่านวีดิทัศน์ (Storyboarding) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง หลักการตัดต่อวิดีโอ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง ทำความรู้จักโปรแกรมและเครื่องมือตัดต่อ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง การนำเข้าและการจัดการไฟล์ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง การใช้งานเครื่องมือหลักและการตั้งค่าไฟล์ (\bar{X} = 4.75 , S.D.= 0.43) และสุดท้ายคือแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง การเขียนเค้าโครงเรื่อง (Story Outline) (\bar{X} = 4.66 , S.D.= 0.41)

2. ผลการศึกษามลัทธิการเรียนรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์

มลัทธิการเรียนรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน จำนวน 39 คน พบว่า นักเรียนมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ระดับดีมาก จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67 และระดับดี จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 รายละเอียดตามตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงร้อยละของนักเรียนตามระดับเกณฑ์การนำผลคะแนน

เกณฑ์การนำผลคะแนน (คะแนนเต็ม 16 คะแนน)	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. ระดับดีมาก (13-16 คะแนน)	26	66.67
2. ระดับดี (9-12 คะแนน)	13	33.33

เกณฑ์การแปลผลคะแนน (คะแนนเต็ม 16 คะแนน)	จำนวน (คน)	ร้อยละ
3. ระดับพอใช้ (5-8 คะแนน)	0	0
4. ระดับต้องปรับปรุง (1-4 คะแนน)	0	0
รวม	39	100

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์การเล่าเรื่องด้วยวิดีโอ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน และ 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์ที่เรียนจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น โดยผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด (\bar{X} = 4.76, S.D. = 0.42) และนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ด้านความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับดีมากร้อยละ 66.67 และระดับดีร้อยละ 33.33 โดยไม่มีนักเรียนอยู่ในระดับพอใช้และระดับต้องปรับปรุง ซึ่งสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับ เหมาะสมมากที่สุด ทั้งนี้สะท้อนให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบขึ้นมีองค์ประกอบที่สอดคล้องกับทั้งในด้านจุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและแหล่งเรียนรู้ ตลอดจนการวัดและประเมินผล โดยเฉพาะการออกแบบกิจกรรมที่เชื่อมโยงจากการเรียนรู้เชิงแนวคิดไปสู่การลงมือปฏิบัติจริงอย่างเป็นลำดับ เริ่มตั้งแต่การเล่าเรื่องผ่านวิดีโอ หลักการตัดต่อวิดีโอ การเขียนเค้าโครงเรื่อง การวางแผนการถ่ายทำผ่าน storyboard การรู้จักโปรแกรมและเครื่องมือตัดต่อ การนำเข้าและจัดการไฟล์ การใช้งานเครื่องมือหลักและการตั้งค่าไฟล์ ไปจนถึงการใส่ effect และการ export วิดีโอ ลักษณะเช่นนี้ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาทั้งความรู้พื้นฐาน ทักษะปฏิบัติ และกระบวนการคิดสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง

ผลดังกล่าวอาจอธิบายได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพสูงเพราะผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมภายใต้แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่มุ่งให้ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือกระทำด้วยตนเอง มีอิสระเพียงผู้รับสารจากครูเพียงฝ่ายเดียว ผู้เรียนต้องเผชิญกับสถานการณ์การเล่าเรื่องที่ต้องคิด ตัดสินใจ วางแผน ทดลอง ปรับแก้ และสร้างชิ้นงานจริง กระบวนการเช่นนี้ทำให้กิจกรรมมีความหมายต่อผู้เรียนและเชื่อมโยงกับผลงานปราชญ์อย่างชัดเจน จึงส่งผลให้ผู้เรียนซาบซึ้งประเมินว่าแผนมีความเหมาะสมในระดับสูงมาก นอกจากนี้ การเสริมสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ เช่น ใบความรู้ ใบงาน Google Classroom ท้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ และโปรแกรม CapCut ยังช่วยให้การจัดการกิจกรรมมีความพร้อมทั้งด้านเนื้อหาและเครื่องมือ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้แผนสามารถนำไปใช้ได้จริงในชั้นเรียน

เมื่อพิจารณาารวางแผน พบว่าแผนที่เกี่ยวข้องกับ การวางแผนการถ่ายทำผ่าน Storyboard และ การใส่ Effect และการ Export วิดีโอ ได้ค่าเฉลี่ยสูงที่สุด (\bar{X} = 4.83, S.D. = 0.37) ประเด็นนี้สะท้อนว่า

ผู้เชี่ยวชาญเห็นคุณค่าของกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดในเชิงออกแบบและการสร้างสรรค์ ผลงานอย่างชัดเจน โดย storyboard เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนแปลงความคิดเชิงนามธรรมให้เป็น แผนภาพหรือแผนการผลิตที่เป็นรูปธรรม ทำให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างจินตนาการกับการปฏิบัติจริง ส่วนการใช้ effect และการ export วิดีโอเป็นช่วงที่ผู้เรียนได้ปรับแต่งผลงานให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ซึ่งเนื้อหาของโดยตรงกับการตัดสินใจเชิงสร้างสรรค์ การเลือกใช้เทคนิค และความละเอียดของผลงาน จึงเป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับเป้าหมายของการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์อย่างเด่นชัด

ผลการวิจัยในส่วนนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Meyers and Jones (1993) ที่มองว่าการเรียนรู้เชิงรุก เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนต้องมีส่วนร่วมทางสติปัญญาและทางปฏิบัติ พร้อมทั้งสร้างความรู้ผ่านกิจกรรมที่มีความหมายต่อการเรียนรู้ของตนเอง อีกทั้งยังสอดคล้องกับ Tilleston (2007) ซึ่งให้ความสำคัญกับการจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด สร้างสรรค์ และพัฒนางานหรือชิ้นงานจากประสบการณ์ตรง นอกจากนี้ยังเชื่อมโยงกับแนวคิดของ Costa (2002) ที่เน้นการพัฒนานิสัยแห่งการคิดหรือ Habits of Mind ซึ่งเกี่ยวข้องกับ การคิดอย่างมีเหตุผล การคิดวิเิม และการใส่ใจความประณีตของงาน ล้วนเป็นองค์ประกอบที่ปรากฏใน กิจกรรมการเล่าเรื่องด้วยวีดีโออย่างชัดเจนตามที่ผู้วิจัยออกแบบไว้ในงานวิจัยนี้ แผนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว มีความสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 เนื่องจากเสรีวิธีและการจัดคือเป็น รูปแบบการสื่อสารที่ใกล้ตัวผู้เรียนในยุคดิจิทัล ผู้เรียนมีความคุ้นเคย สนใจ และเห็นความเชื่อมโยงกับ ชีวิตประจำวัน จึงทำให้การเรียนรู้มีแรงจูงใจสูง เมื่อกิจกรรมการเรียนรู้มีความสัมพันธ์กับบริบทจริงของผู้เรียน การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้จะเพิ่มขึ้น และส่งผลต่อคุณภาพของการจัดการเรียนรู้โดยรวม

2. ผลลัพธ์การเรียนรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนจำนวน 39 คน มีผลสัมฤทธิ์ด้านความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับดีมาก จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67 และระดับดี จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 โดยไม่มีนักเรียนอยู่ในระดับ พอใช้หรือระดับต้องปรับปรุงเลย ผลดังกล่าวชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ใช้กิจกรรมการ เล่าเรื่องด้วยวีดีโอสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สาเหตุสำคัญประการหนึ่งที่น่าจะมาจากธรรมชาติของกิจกรรม "การเล่าเรื่องด้วยวีดีโอ" ซึ่งไม่ใช่เพียง การใช้เทคโนโลยีเพื่อผลิตสื่อ แต่เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ที่บูรณาการหลายทักษะเข้าด้วยกัน ผู้เรียนต้องเริ่ม จากความคิดประเด็นหรือแนวเรื่อง กำหนดสารที่ต้องการสื่อสาร ออกแบบลำดับเหตุการณ์ เขียนเค้าโครงเรื่อง วางแผนฉากและมุมภาพ จัดทำ storyboard เลือกสื่อประกอบ ถ่ายทำ ตัดต่อ และปรับแต่งผลงานขึ้นสู่ทำย กระบวนการทั้งหมดนี้ทำให้ผู้เรียนได้ใช้ทั้ง ความคิดวิเิม ในการสร้างแนวคิดใหม่ ความคิดคล่อง ในการเสนอ รายละเอียดหรือแนวทางที่หลากหลาย ความคิดมีเหตุผล ในการปรับเปลี่ยนวิธีคิดหรือแนวทางการนำเสนอเมื่อ ตัดปัญหา และ ความคิดละเอียดลออ ในการขัดเกลาชิ้นงานให้สมบูรณ์ ซึ่งตรงกับมิติการประเมินความคิด สร้างสรรค์ 4 ด้านที่ผู้วิจัยใช้เป็นเกณฑ์ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ความคิดวิเิม ความคิดคล่อง ความคิดมีเหตุผล และความคิดละเอียดลออ ตามแนวคิดของปรองกอน กรเมธีกิจ และจินตวิริ คล้ายสังข์ (2559)

นอกจากนี้ การที่ผู้เรียนได้สร้างผลงานจริงยังช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่มีเป้าหมายชัดเจน ผู้เรียนมีได้ เรียนรู้เพียงเพื่อทำแบบฝึกหัดหรือจำเนื้อหา แต่เรียนรู้เพื่อผลิตผลงานที่สามารถเห็นผลลัพธ์ได้จริง ความชัดเจน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การศึกษาวิจัยโดยใช้รูปแบบการทดลองและมีการสุ่มควบคุม เพื่อเปรียบเทียบผลของการจัดการเรียนรู้ซึ่งรวมกับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

2.2 การศึกษาวิจัยอื่นเพิ่มเติม เช่น ศึกษาการคิดวิเคราะห์ ศึกษาการแก้ปัญหา และศึกษาการทำงานเป็นทีม ควรศึกษาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่บูรณาการร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้อื่น เช่น Problem-Based Learning, Inquiry-Based Learning หรือ Flipped Classroom

บรรณานุกรม

- Costa, A. L. (2008). *The habits of mind*. Association for Supervision and Curriculum Development.
- Fisher, R. (1998). *Teaching thinking: Philosophical enquiry in the classroom*. Cassell.
- Hazzan, O. (2004). The reflective practitioner perspective in teaching computer science. *Computer Science Education, 14*(2), 113–131.
- Meyers, C., & Jones, T. B. (1993). *Promoting active learning: Strategies for the college classroom*. Jossey-Bass.
- Tileston, D. W. (2007). *Teaching strategies for active learning: Five essentials for your classroom*. Corwin Press.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2566). แผนพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2566–2570. กระทรวงศึกษาธิการ.
- จักรพงษ์ วรรณ. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning. *วารสารการศึกษาไทย, 19*(2), 45–58.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 10). สุวีริยาสาส์น.
- บุญลักษณ์ คำนานจิต. (2567). การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21. *วารสารศึกษาศาสตร์, 35*(1), 15–28.
- ปาริฉัตร ธรรมกิจ, และ จินตวิทย์ ศรีสวัสดิ์. (2559). การพัฒนาแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน. *วารสารศุภศาสตร์, 44*(3), 123–138.
- ภาวิณี รัตนสอน, และ ปัทมาภรณ์ แก้วคงคา. (2563). ผลของการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน. *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์, 21*(2), 67–80.
- ศุภพงษ์ ศิวมัย. (2563). การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน. *วารสารวิจัยทางการศึกษา, 15*(1), 89–102.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2563). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579*. สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.