



## การพัฒนาการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดขั้นสูงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

จริญญา น้อยประชา จินตนา สรายุทธพิทักษ์ และสรินญา รอดพิพัฒน์

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### บทคัดย่อ

**วัตถุประสงค์การวิจัย** เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดขั้นสูงก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดขั้นสูงหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม **วิธีดำเนินการวิจัย** กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 80 คน โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย แบ่งเป็นกลุ่มทดลองได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐาน จำนวน 40 คน และกลุ่มควบคุมได้รับการจัดการเรียนรู้โดยวิธีปกติ จำนวน 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จำนวน 8 แผน มีค่าดัชนีความสอดคล้องรวมเท่ากับ 0.96 และแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และการคิดขั้นสูง มีค่าดัชนีความสอดคล้องรวมเท่ากับ 0.95, 0.98, 0.92 และ 0.93 ตามลำดับ ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย 8 สัปดาห์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของคะแนนด้วยค่าที่ผลการวิจัย พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการคิดขั้นสูงของกลุ่มทดลองหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการคิดขั้นสูงของกลุ่มทดลองหลังการทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 **สรุปผลการวิจัย** การจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการคิดขั้นสูงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาสูงกว่าการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยวิธีปกติ

**คำสำคัญ:** การจัดการเรียนรู้สุขศึกษา; การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน; การคิดขั้นสูง



## DEVELOPMENT OF HEALTH EDUCATION LEARNING USING CREATIVE - BASED LEARNING TO ENHANCE LEARNING ACHIEVEMENT AND HIGHER ORDER THINKING OF SECONDARY SCHOOL STUDENTS

Jariya Noypracha, Jintana Sarayuthpitak, and Sarinya Rodpipat

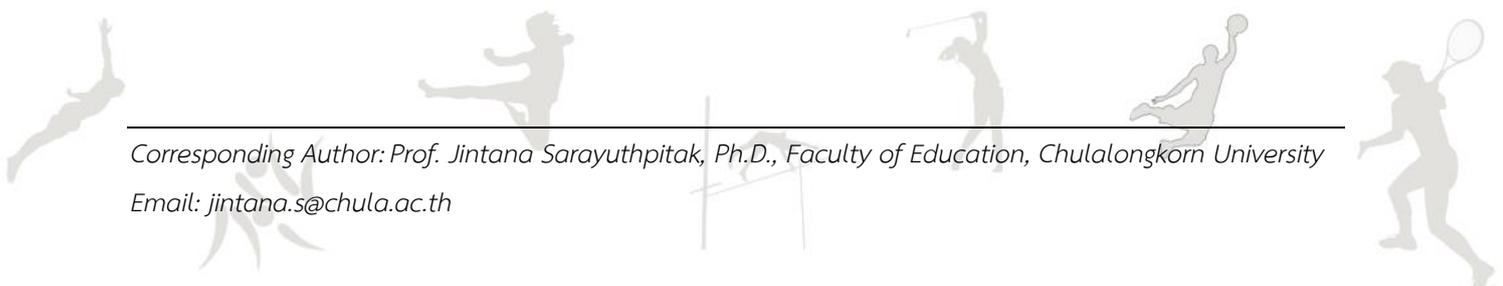
Faculty of Education, Chulalongkorn University

### Abstract

**Purposes:** To compare mean scores of learning achievement and high order thinking before and after implementation of an experimental group and a control group, and to compare the mean scores of learning achievement and high order thinking after implementation between the experimental group students and the control group students.

**Method:** The subjects were 80 secondary school students, divided equally into two groups: 40 of the experiment group students were assigned to study under the health education learning management using Creative-Based learning and 40 of the control group students were assigned to study with the conventional teaching method. The research instruments were comprised of 8 health education lesson plans using Creative-Based learning with IOC of an 0.96 and the data collection instruments included learning achievements in the area of knowledge, attitude, practice and high order thinking test with an IOC of 0.95, 0.98, 0.92 and 0.93. The duration of the experiment was 8 weeks. The data were analyzed by mean, standard deviation and t - test (Paired - Sample t - test, Independent – Sample). **Results:** The research findings were as follows: The mean scores of the learning achievements in the area of knowledge, attitude, practice and high order thinking of the experiment group students after learning were significantly higher than that before learning at .05 level and the mean scores of learning achievements in the area of knowledge, attitude, practice and high order thinking of the experiment group students after learning were significantly higher than that of the control group students at .05 level. **Conclusion:** Health education learning using Creative-Based learning effect learning achievement and high order thinking of secondary school students were higher than health education learning with the conventional teaching method.

**Keyword:** health education learning, Creative - Based learning, high order thinking



## บทนำ

การคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking: HOT) เป็นทักษะที่สำคัญที่สุดทักษะหนึ่งทั้งในสถานการณ์โลกปัจจุบันและในอนาคต การดำเนินชีวิตที่มีความสุขและประสบผลสำเร็จ ต่างก็เป็นผลมาจากการใช้ความคิดที่มีประสิทธิภาพ (Office of the Private Education Commission, 2018) โดยมีกลวิธีและทักษะกระบวนการคิดในลักษณะต่าง ๆ ที่หลากหลาย และเมื่อความเจริญก้าวหน้ามีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในทุก ๆ ด้านก็ส่งผลให้มนุษย์ประสบปัญหาในการดำเนินชีวิตและการปรับตัว ดังนั้น ครูผู้สอนจึงต้องพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่นอกจากจะส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่รับผิดชอบแล้ว ยังจะต้องจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนเกิดทักษะการคิดขั้นสูงอีกด้วย

สอดคล้องกับ แนวคิดการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 แผนการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พุทธศักราช 2560 – 2579 และหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีเป้าหมายเดียวกัน คือ มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะด้านการคิดในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการคิดสังเคราะห์ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการคิดอย่างมีเหตุผล และทักษะการคิดสร้างสรรค์หรือเรียกว่า ทักษะการคิดขั้นสูง (Secondary OBEC, 2017) นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ทบทวนเอกสารงานวิจัย (Tanujaya, Mumu, & Margono, 2017; Ramadhan, 2019; Tuba, 2020) พบว่า องค์ประกอบของทักษะการคิดขั้นสูงประกอบด้วย การคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดแก้ปัญหา และการคิดสร้างสรรค์ โดยทักษะการคิดขั้นสูงเหล่านี้ล้วนมีพื้นฐานมาจากทักษะการคิดขั้นพื้นฐานทั้งสิ้น

อย่างไรก็ตาม ผลการศึกษาของ กัญญารัตน์ โคจร (Kanyarat Khochon, 2019) ได้วิเคราะห์สภาพการศึกษาในปัจจุบันไว้ว่า การคิดขั้นสูงของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น อยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐาน สาเหตุสำคัญของสภาพปัญหาดังกล่าวเกิดจากรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการบรรยาย ไม่เน้นการลงมือปฏิบัติ ขาดการกระตุ้นให้นักเรียนได้คิด สอดคล้องกับการรายงานผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักเรียนการศึกษาภาคบังคับ OECD ซึ่งเป็นองค์กรกลุ่มพัฒนาประเทศอุตสาหกรรมได้ทำโครงการทดสอบนักเรียนอายุ 15 ปี จากประเทศต่าง ๆ เพื่อวัดความรู้ ทักษะในการคิดขั้นสูง โครงการนี้มีชื่อว่า PISA นี้ จัดทดสอบทุก 3 ปี โดยผลการทดสอบ ในปี พ.ศ. 2558 พบว่า นักเรียนไทยได้คะแนนอยู่ในลำดับค่อนข้างต่ำ จาก 70 ประเทศ นักเรียนไทยกลุ่มที่เข้าสอบทำคะแนนเฉลี่ยได้ต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนในกลุ่มประเทศสมาชิก OECD และต่ำกว่าประเทศเขตเศรษฐกิจในเอเชีย เช่น สิงคโปร์ จีน ไต้หวัน มาเก๊า ญี่ปุ่น และเวียดนาม ข้อสอบของคณะกรรมการ PISA เน้นการคิดขั้นสูงแบบนำไปใช้งานได้ ไม่ได้สอบเรื่องความจำ จึงทำให้คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนไทยทั้งประเทศอยู่ในเกณฑ์ต่ำ เมื่อเทียบกับหลายประเทศ ดังนั้น ครูผู้สอนจะต้องพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดขั้นสูง อย่างไรก็ตาม การจะพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนนั้น สิ่งสำคัญ คือ แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและเหมาะสมที่จะนำมาเป็นพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้ (Suwithida Charungkaittikul, 2018; Office of the Education Council, 2020)

จากสภาพปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ทักษะการคิดขั้นสูงเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 อย่างไรก็ตาม การจะพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนนั้น สิ่งสำคัญ คือ แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและเหมาะสมที่จะนำมาเป็นพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ที่ส่งผลต่อทักษะการคิดขั้นสูง จากผลการศึกษา (Surasi Chaikhanya, 2018;





Pailin Kaewdok, 2018; Wipornphan Srisutham, 2019; Titiya Netwong, 2019) พบว่า การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity - based learning: CBL) สามารถส่งผลกระทบต่อทักษะการคิดขั้นสูง มีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1. ขั้นกระตุ้นความสนใจ เป็นขั้นที่ทำให้ผู้เรียนมีความอยากรู้ อยากค้นหา คำตอบ ถือเป็นปัจจัยสำคัญสู่ความสำเร็จในการจัดการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน 2. ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นนี้เป็นการใช้ปัญหาเป็นตัวนำ โดยปัญหาที่เกิดขึ้นจะเป็นปัญหาที่ผู้เรียนสนใจในบทเรียน 3. ขั้นค้นคว้าและคิด เป็นขั้นตอนที่ใช้เวลานานที่สุดในการจัดกระบวนการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ผู้สอนจะให้ผู้เรียนได้ใช้เวลาในการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ ผู้สอนมีหน้าที่ให้คำปรึกษาตามกลุ่ม เปลี่ยนหน้าที่จากการสอนที่คอยบอกเนื้อหาคำตอบและตัดสินความถูกต้องของคำตอบ เป็นผู้ให้คำปรึกษาชี้แนะ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด หลีกเลี่ยงการตัดสินและการอธิบายเนื้อหาอย่างละเอียดอันจะส่งผลให้ผู้เรียนหมดอิสระทางความคิด 4. ขั้นนำเสนอ เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะได้นำเสนอผลงานที่ตนเองที่ได้ไปค้นคว้าและคิด 5. ขั้นประเมินผล ขั้นตอนนี้เป็นการประเมินผลกิจกรรมทั้งหมดที่ผู้เรียนได้ดำเนินการมาตลอดเวลาของการเรียนรู้ในรูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยผู้สอนจะต้องกำหนดการประเมินผลให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้

จากสภาพปัญหาการขาดทักษะการคิดขั้นสูง ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นสำหรับนักเรียนทั้งในยุคปัจจุบันและในอนาคต และความสำคัญของการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานที่เหมาะสมในการนำมาเป็นพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิดขั้นสูง ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาผลการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดขั้นสูงของนักเรียนมัธยมศึกษา เพื่อเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิดขั้นสูงของนักเรียนต่อไป

### คำถามการวิจัย

การจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานจะส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดขั้นสูงของนักเรียนมัธยมศึกษา หรือไม่ มากน้อยเพียงใด

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

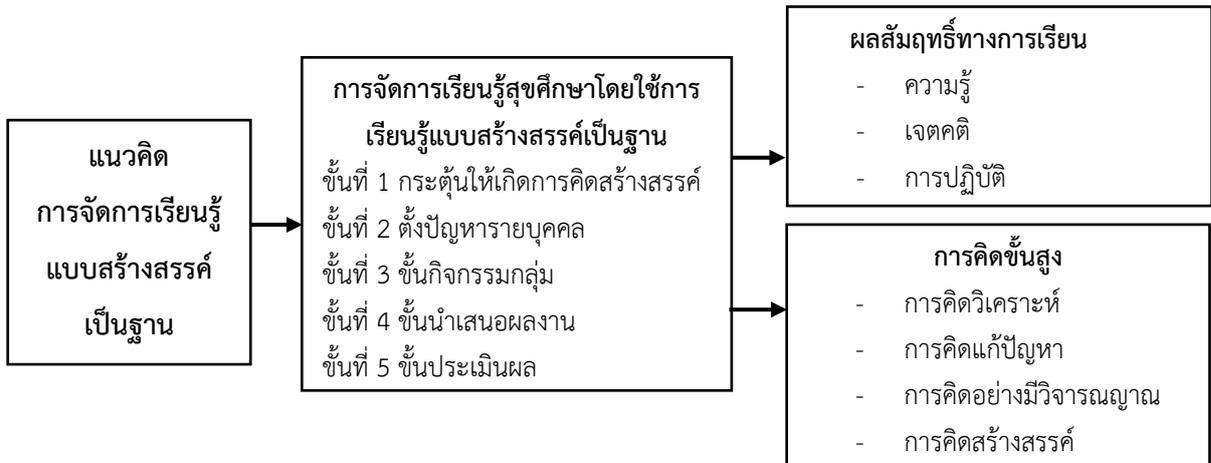
1. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดขั้นสูงก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม
2. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดขั้นสูงหลังการทดลอง ระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม

### สมมติฐานการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดขั้นสูงหลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดขั้นสูงหลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม



### กรอบแนวคิดการวิจัย



### วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้เป็นวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi – Experimental Research) แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

1. ศึกษาเอกสาร ข้อมูล บทความ วารสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน การคิดขั้นสูง การวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสู่ศษศึกษาด้านความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติ

2. กำหนดประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 768,096 คน ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนพศคมภูมิวิทยาคาร จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวน 80 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย คือ กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จำนวน 40 คน และกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ จำนวน 40 คน ซึ่งผู้วิจัยให้นักเรียนทั้ง 2 กลุ่มมาทดสอบก่อนการทดลองมาทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยโดยการทดสอบค่าที่ (t – test) เพื่อทดสอบนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และการคิดขั้นสูงว่ามีความแตกต่างกันหรือไม่ พบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และการคิดขั้นสูงก่อนการทดลองระหว่างกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. สร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้สู่ศษศึกษาโดยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานในกลุ่มทดลอง จำนวน 8 แผน ที่มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นที่ 3 ค้นคว้าและคิด ขั้นที่ 4 นำเสนอผลงาน และขั้นที่ 5 ประเมินผล และแผนการจัดการเรียนรู้สู่ศษศึกษาแบบปกติในกลุ่มควบคุม จำนวน 8 แผน มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 3 ขั้นตอน คือ ขั้นนำ ช้่นสอน และขั้นสรุป ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน โดยกำหนดคุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิต้องเป็นผู้ที่วุฒิการศึกษาระดับปริญญา ครุศาสตรมหาบัณฑิตขึ้นไป สาขาศษศึกษา การส่งเสริมสุขภาพ หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง ตรวจสอบพิจารณาความตรงตามวัตถุประสงค์ และความเหมาะสมของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สู่ศษศึกษาโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์



เป็นฐาน นำผลการพิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย (Index of Congruence หรือ IOC) พบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.80 – 1.00 ดังตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** รายละเอียดแผนการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้การเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐาน โดยย่อ

วัตถุประสงค์การเรียนรู้	กระบวนการจัดการเรียนรู้
<b>แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1</b> ปัจจัยในการฟื้นฟูผู้ติดสารเสพติด (50 นาที)	
1. นักเรียนระบุวิธีการและปัจจัยในการฟื้นฟูผู้ติดสารเสพติดได้	<b>ขั้นกระตุ้นความสนใจ (5 นาที)</b> 1. นักเรียนดูวิดีโอทัศน์ข่าวเกี่ยวกับ “การจับกุมผู้ค้ายาเสพติด”
2. นักเรียนเห็นความสำคัญของปัจจัยในการฟื้นฟูผู้ติดสารเสพติด	<b>ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ (5 นาที)</b> 2. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 4 – 5 คน เพื่อทำกิจกรรมกลุ่ม ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนเพื่อศึกษาความรู้ตามหัวข้อที่กำหนด
3. นักเรียนปฏิบัติตามวิธีการและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการฟื้นฟูผู้ติดสารเสพติด	<b>ขั้นค้นคว้าและคิด (15 นาที)</b> 3. โดยแต่ละกลุ่มต้องหาข้อมูลเพิ่มเติมในประเด็นที่กำหนด จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น หนังสือเรียนสุขศึกษา ม.2 หรือจากสื่ออินเทอร์เน็ต เป็นต้น พร้อมระบุแหล่งเรียนรู้ที่ศึกษามา ลงในแบบบันทึกการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าตามหัวข้อที่กำหนด มาเชื่อมโยงกับปัญหา
4. นักเรียนสามารถระบุสาเหตุของปัญหาที่ตรงกับปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการฟื้นฟูผู้ติดสารเสพติด	<b>ขั้นนำเสนอผลงาน (20 นาที)</b> 4. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการนำเสนอข้อมูลของกลุ่มตนเอง หน้าชั้นเรียน โดยระยะเวลาในการนำเสนอแต่ละกลุ่ม กลุ่มละ 2 นาที
5. นักเรียนสามารถวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ของปัญหาที่ตรงกับปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการฟื้นฟูผู้ติดสารเสพติด	5. นักเรียนในชั้นเรียนร่วมกันพิจารณาข้อมูลของกลุ่มนำเสนอว่า ตรงกับประเด็นปัญหาหรือไม่ เหมาะสมอย่างไร
	<b>ขั้นประเมินผล (5 นาที)</b> 6. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปความรู้เรื่อง วิธีการและปัจจัยในการฟื้นฟูผู้ติดสารเสพติด
<b>แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2</b> วิธีการบำบัดฟื้นฟูผู้ติดสารเสพติด (50 นาที)	
1. นักเรียนวิเคราะห์ขั้นตอน รูปแบบ และองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการฟื้นฟูผู้ติดสารเสพติดได้	<b>ขั้นกระตุ้นความสนใจ (5 นาที)</b> 1. นักเรียนดูภาพข่าวเกี่ยวกับผู้ติดสารเสพติด และร่วมกันอภิปรายและแสดงความคิดเห็นร่วมกับครูผู้สอน
2. นักเรียนเห็นความสำคัญของขั้นตอนในการฟื้นฟูผู้ติดสารเสพติด	2. นักเรียนร่วมกันเชื่อมโยงว่า การบำบัดฟื้นฟูผู้ติดสารเสพติดเป็นกระบวนการ หรือขั้นตอนที่สำคัญที่จะทำให้ผู้เข้ารับการรักษาสามารถเลิกใช้สารเสพติดได้ และใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้สำเร็จ
3. นักเรียนแสดงการบำบัดฟื้นฟูผู้ติดสารเสพติด	<b>ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ (5 นาที)</b> 3. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 4 – 5 คน เพื่อทำกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันตั้งประเด็นปัญหาที่สำคัญ เกี่ยวกับรูปแบบการบำบัดฟื้นฟูผู้ติดสารเสพติด ที่เข้ากับปัญหาสารเสพติดในชุมชนของตนเอง
4. นักเรียนสามารถตรวจสอบขั้นตอนการฟื้นฟูผู้ติดสารเสพติดกับปัญหาผู้ติดสารเสพติดในชุมชนได้	<b>ขั้นค้นคว้าและคิด (15 นาที)</b> 4. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาความรู้เรื่อง รูปแบบการบำบัดฟื้นฟูผู้ติดสารเสพติด จากหนังสือเรียน หรือแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ ตามประเด็นที่กำหนด มาเชื่อมโยงกับปัญหาสารเสพติดในชุมชนของตนเอง
5. นักเรียนสามารถสร้างแนวคิดการบำบัดฟื้นฟูผู้ติดสารเสพติดที่หลากหลาย	

วัตถุประสงค์การเรียนรู้	กระบวนการจัดการเรียนรู้
6. นักเรียนสามารถเชื่อมโยงข้อมูล ขั้นตอน รูปแบบ และองค์ประกอบที่ เกี่ยวข้องกับการฟื้นฟูผู้ติดสารเสพติด	<b>ชั้นนำเสนอผลงาน (20 นาที)</b> 5. ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมาแสดงการบำบัดฟื้นฟูผู้ติดสารเสพติด <b>ชั้นประเมินผล (5 นาที)</b> 6. นักเรียนร่วมกันสรุปวิธีการบำบัดฟื้นฟูผู้ติดสารเสพติด และบอกแนวทางในการ นำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันแก่ตนเอง และผู้อื่น
<b>แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3</b> แหล่งที่ช่วยเหลือฟื้นฟูผู้ติดสารเสพติด (50 นาที)	
1. นักเรียนวิเคราะห์แหล่งที่ช่วยเหลือ ฟื้นฟูผู้ติดสารเสพติดอยู่ใกล้ชุมชน ของตนเองได้	<b>ชั้นกระตุ้นความสนใจ (5 นาที)</b> 1. นักเรียนดูตัวอย่างวิดีโอโครงการที่มีบทบาทสำคัญในการรณรงค์ป้องกันและ แก้ไขปัญหาเสพติด “โครงการ TO BE NUMBER ONE”
2. นักเรียนให้ความสนใจในการระบุ แหล่งช่วยเหลือฟื้นฟูผู้ติดสารเสพติด อยู่ใกล้ชุมชนของตนเอง	2. ครูตั้งคำถามว่า นักเรียนรู้จักแหล่งที่ให้ความช่วยเหลือฟื้นฟูผู้ติดสารเสพติด หรือไม่ ถ้านักเรียนรู้จักให้นักเรียนยกตัวอย่างให้เพื่อนในชั้นเรียนฟัง
3. นักเรียนสร้างแผ่นพับแสดงแหล่ง ช่วยเหลือฟื้นฟูผู้ติดสารเสพติดอยู่ ใกล้ชุมชนของตนเอง	<b>ชั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ (2 นาที)</b> 3. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 4 – 5 คน เพื่อร่วมกันตั้งประเด็นที่ตนเองสนใจ เกี่ยวกับ แหล่งที่ช่วยเหลือฟื้นฟูผู้ติดสารเสพติด ในบริเวณชุมชนของตนเอง
4. นักเรียนประเมินความเหมาะสมของ แหล่งช่วยเหลือฟื้นฟูผู้ติดสารเสพติด กับปัญหาที่เกี่ยวกับผู้ติดสารเสพติดใน ชุมชนของตนเอง	<b>ชั้นค้นคว้าและคิด (8 นาที)</b> 4. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาและสืบค้นความรู้เรื่อง แหล่งที่ช่วยเหลือฟื้นฟู ผู้ติดสารเสพติดมาเชื่อมโยงกับปัญหาสารเสพติดในชุมชนของตนเอง
5. นักเรียนสามารถเชื่อมโยงแหล่งที่ ช่วยเหลือฟื้นฟูผู้ติดสารเสพติดอยู่ ใกล้ชุมชนของตนเองได้	<b>ชั้นนำเสนอผลงาน (30 นาที)</b> 5. แต่ละกลุ่มร่วมกันออกแบบแผ่นพับแสดงแหล่งช่วยเหลือฟื้นฟูผู้ติดสารเสพติด โดยเชื่อมโยงกับแหล่งช่วยเหลือฟื้นฟูผู้ติดสารเสพติดในชุมชนของตนเองเพื่อ นำไปประชาสัมพันธ์ในชุมชนของตนเองออกมานำเสนอ
6. นักเรียนสามารถออกแบบแผ่นพับ แสดงแหล่งช่วยเหลือฟื้นฟูผู้ติดสาร เสพติดอยู่ใกล้ชุมชนของตนเอง	<b>ชั้นประเมินผล (5 นาที)</b> 6. นักเรียนกลุ่มอื่นร่วมกันประเมินความถูกต้อง และความเหมาะสม โดยมี ครูผู้สอนคอยชี้แนะข้อมูลที่ถูกต้อง แล้วนำไปประชาสัมพันธ์ในชุมชน
<b>แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4</b> พฤติกรรมเสี่ยง สถานการณ์เสี่ยง (5 นาที)	
1. นักเรียนอธิบายสาเหตุของการเกิด พฤติกรรมเสี่ยง และสถานการณ์ เสี่ยงต่ออันตราย	<b>ชั้นกระตุ้นความสนใจ (5 นาที)</b> 1. ครูผู้สอนให้นักเรียนดูคลิปวิดีโอพฤติกรรมเสี่ยงที่ก่อให้เกิดอันตรายต่างๆ เช่น การทะเลาะวิวาท การเล่นเกมพนัน การมั่วสุมดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ การ แข่งขันรถจักรยานยนต์บนท้องถนน เป็นต้น จากนั้นครูตั้งคำถามให้นักเรียน ร่วมกันแสดงความคิดเห็น
2. นักเรียนตระหนักถึงอันตรายที่เกิด จากพฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์ เสี่ยง	<b>ชั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ (2 นาที)</b> 2. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 4 – 5 คน แล้วส่งตัวแทนออกมาจับสลากเลือก ประเด็นในการศึกษา
3. นักเรียนสร้างแผนการแสดงพฤติกรรม เสี่ยง และสถานการณ์เสี่ยงต่ออันตราย	<b>ชั้นค้นคว้าและคิด (20 นาที)</b> 3. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาความรู้ จากหนังสือเรียน และแหล่งข้อมูล อินเทอร์เน็ต ในประเด็นที่จับสลากได้
4. นักเรียนวิเคราะห์สาเหตุของการเกิด พฤติกรรมเสี่ยง และสถานการณ์ เสี่ยงต่ออันตราย	



วัตถุประสงค์การเรียนรู้	กระบวนการจัดการเรียนรู้
	<p><b>ชั้นนำเสนอผลงาน (10 นาที)</b></p> <p>4. สมาชิกแต่ละกลุ่มร่วมกันวิเคราะห์สาเหตุของพฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยง แล้วครูสุ่มเรียกตัวแทนของแต่ละกลุ่มตอบ</p> <p>5. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันวิเคราะห์ผลกระทบ หรือผลเสียที่เกิดขึ้น และเสนอแนะวิธีแก้ไขที่เหมาะสม แล้วร่วมกันเขียนแผนการแสดงพฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยง ลงในแบบบันทึกข้อมูล</p> <p><b>ขั้นประเมินผล (3 นาที)</b></p> <p>6. ครูผู้สอนมอบหมายให้นักเรียนแต่ละกลุ่มอภิปรายถึงผลกระทบ หรือผลเสียที่เกิดขึ้น และเสนอแนะวิธีแก้ไขที่เหมาะสม</p>
<b>แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 แนวทางการหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงต่ออันตราย (50 นาที)</b>	
1. นักเรียนระบุแนวทางการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยงต่ออันตรายได้	<b>ขั้นกระตุ้นความสนใจ (3 นาที)</b>
2. นักเรียนให้ความสำคัญในการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยงต่ออันตราย	1. ครูผู้สอนตั้งคำถามกระตุ้นความสนใจ โดยนักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ
3. นักเรียนแสดงการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยงต่ออันตราย	<b>ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ (2 นาที)</b>
4. นักเรียนพิจารณาแนวทางการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยงต่ออันตรายในชุมชนได้	2. นักเรียนเริ่มเข้ากลุ่มของตนเอง จากนั้นครูผู้สอนนำไปงานที่ 3 เรื่องการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยงต่ออันตราย เป็นรายบุคคล
5. นักเรียนสามารถเสนอแนวทางการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยงต่ออันตรายได้	<b>ขั้นค้นคว้าและคิด (10 นาที)</b>
6. นักเรียนสามารถสร้างแนวทางการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยงต่ออันตรายแปลกใหม่ได้	3. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาใบงานที่ 3 เรื่องการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยงต่ออันตราย จากหนังสือเรียน และแหล่งข้อมูลอินเทอร์เน็ต
	<b>ชั้นนำเสนอผลงาน (30 นาที)</b>
	4. นักเรียนที่จับสลากได้แต่ละประเด็น ออกมาแสดงแนวทางการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยงต่ออันตราย โดยครูผู้สอนและนักเรียนกลุ่มอื่น ๆ พิจารณาร่วมกัน และเสนอแนะเพิ่มเติม
	<b>ขั้นประเมินผล (5 นาที)</b>
	5. นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่อง การหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยงต่ออันตราย
<b>แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 ผลกระทบหรือผลเสียจากพฤติกรรมเสี่ยง สถานการณ์เสี่ยง (50 นาที)</b>	
1. นักเรียนวิเคราะห์ผลกระทบหรือผลเสียพฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยงต่ออันตรายได้	<b>ขั้นกระตุ้นความสนใจ (5 นาที)</b>
2. นักเรียนตระหนักถึงผลกระทบและผลเสียของพฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยงต่ออันตราย	1. นักเรียนดูวิดีโอข่าวเกี่ยวกับพฤติกรรมเสี่ยงในวัยรุ่น นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายว่า จากที่นักเรียนดูวิดีโอข่าวแล้ว นักเรียนคิดว่าประชาชนที่อยู่ในสถานการณ์นั้นมีความรู้สึกต่อการกระทำดังกล่าวอย่างไร
	<b>ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ (2 นาที)</b>
	2. นักเรียนเข้ากลุ่มเดิมตามประเด็นที่ได้จับสลากในช่วงโม่งเรียนที่แล้ว

วัตถุประสงค์การเรียนรู้	กระบวนการจัดการเรียนรู้
3. นักเรียนแสดงผลกระทบหรือผลเสีย พฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยงต่ออันตราย	<b>ขั้นค้นคว้าและคิด (10 นาที)</b> 3. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันนำวิดีโอที่ค้นหาวิเคราะห์หาผลกระทบหรือผลเสีย พฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยงต่ออันตราย
4. นักเรียนเชื่อมโยงผลกระทบหรือผลเสีย กับสาเหตุของพฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยงต่ออันตรายได้	<b>ขั้นนำเสนอผลงาน (30 นาที)</b> 4. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาแสดงวิดีโอที่มีความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยงต่ออันตรายในประเด็นที่กลุ่มตนเองจับสลากไว้ พร้อมทั้งแสดงผลกระทบหรือผลเสีย พฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยงต่ออันตรายที่สอดคล้องกับวิดีโอที่ได้นำมาแสดง
5. นักเรียนสามารถสร้างรูปแบบการแสดงผลกระทบหรือผลเสีย พฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยงต่ออันตราย	<b>ขั้นประเมินผล (3 นาที)</b> 5. ครูผู้สอนและนักเรียนกลุ่มอื่นร่วมกันประเมิน โดยมีเกณฑ์การประเมินในแต่ละประเด็น เพื่อเลือกกลุ่มที่สามารถสรุปผลกระทบหรือผลเสีย พฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยงต่ออันตรายได้ถูกต้องที่สุดและดีที่สุด
<b>แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 ทักษะชีวิตในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขัน 1 (50 นาที)</b>	
1. นักเรียนวิเคราะห์ทักษะชีวิตในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย	<b>ขั้นกระตุ้นความสนใจ (5 นาที)</b> 1. นักเรียนได้ศึกษากรณีศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมเสี่ยงในวัยรุ่นแล้วตั้งประเด็นคำถาม ให้นักเรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น
2. นักเรียนแสดงความสนใจในการพิจารณาทักษะชีวิตในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย	2. โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นอย่างเสรี เพื่อให้ได้มุมมองหรือแนวคิดที่หลากหลาย
3. นักเรียนแสดงทักษะชีวิตในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย	<b>ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ (2 นาที)</b> 3. นักเรียนจับกลุ่ม กลุ่มละ 4 – 5 คน ร่วมกันศึกษาความรู้เรื่อง ทักษะชีวิตในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย
4. นักเรียนพิจารณาทักษะชีวิตในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตรายกับสถานการณ์ปัจจุบันในสังคมได้	<b>ขั้นค้นคว้าและคิด (20 นาที)</b> 4. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาความรู้เรื่อง ทักษะชีวิตในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตรายจากหนังสือเรียน และแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์
5. นักเรียนสามารถสร้างแนวทางการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง	<b>ขั้นนำเสนอผลงาน (20 นาที)</b> 5. ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมาแสดงทักษะชีวิตในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย
	<b>ขั้นประเมินผล (3 นาที)</b> 6. นักเรียนร่วมกันพิจารณาเกี่ยวกับแนวทางในการใช้ทักษะชีวิตในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย
<b>แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 ทักษะชีวิตในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขัน 2 (50 นาที)</b>	
1. นักเรียนเชื่อมโยงทักษะชีวิตในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตรายกับพฤติกรรมเสี่ยง สถานการณ์เสี่ยงต่ออันตราย	<b>ขั้นกระตุ้นความสนใจ (3 นาที)</b> 1. ครูผู้สอนตั้งประเด็นคำถามกระตุ้นความสนใจ โดยนักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ <b>คำถาม :</b> นักเรียนคิดว่า ทักษะชีวิตใดบ้างที่สามารถนำมาใช้ในยามที่ต้องเผชิญกับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน



วัตถุประสงค์การเรียนรู้	กระบวนการจัดการเรียนรู้
2. นักเรียนเห็นความสำคัญต่อทักษะชีวิตในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง	คำถาม : นักเรียนเคยใช้ทักษะชีวิตใดบ้าง ในการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยงต่ออันตราย
3. นักเรียนแสดงบทบาทสมมติทักษะชีวิตในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง	ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ (2 นาที)
4. นักเรียนออกแบบรูปแบบการแสดงบทบาทสมมติทักษะชีวิตในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงได้อย่างแปลกใหม่และหลากหลาย	2. นักเรียนจับกลุ่ม กลุ่มละ 4 – 5 คน ตามประเด็นที่ครูกำหนด ขั้นค้นคว้าและคิด (10 นาที) 3. สมาชิกแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนและฝึกซ้อมการแสดงบทบาทสมมติ ขั้นนำเสนอผลงาน (30 นาที) 4. นักเรียนออกมาแสดงบทบาทสมมติที่ละกลุ่ม แล้วให้กลุ่มอื่นสรุปแนวคิดหรือประโยชน์ที่ได้รับ ขั้นประเมินผล (5 นาที) 5. เมื่อนักเรียนแสดงบทบาทสมมติครบทุกกลุ่มแล้วให้แต่ละกลุ่มลงคะแนน กลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุด ให้ส่งตัวแทนกลุ่มออกมาพูดถึงวิธีวางแผนการทำงานร่วมกันจนประสบความสำเร็จ

4. สร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติเป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติเป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 5 ข้อ และแบบวัดการคิดขั้นสูงเป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์แบบอัตนัย จำนวน 15 ข้อ ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบพิจารณาความตรงเชิงเนื้อหา ความสอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้ระดับพฤติกรรมที่ต้องการวัด ลักษณะการใช้คำถามและความถูกต้องด้านภาษา นำผลการพิจารณามาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.95, 0.98, 0.92 และ 0.93 ตามลำดับ นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และการคิดขั้นสูง ที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีบริบทใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นนำผลการทดสอบมาวิเคราะห์หาค่าความเที่ยงโดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder- Richardson โดยมีเกณฑ์เลือกข้อคำถามที่มีค่าความเที่ยง ตั้งแต่ 0.75 ขึ้นไป ผลการวิเคราะห์ได้ค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.78, 0.85, 0.80 และ 0.77 ตามลำดับ

#### ขั้นตอนการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และการคิดขั้นสูงก่อนการทดลองกับนักเรียนกลุ่มทดลอง และนักเรียนกลุ่มควบคุม
2. นำผลการทดสอบก่อนการทดลองมาวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ย โดยการทดสอบค่าที (t - test) เพื่อทดสอบว่านักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และการคิดขั้นสูงแตกต่างกันหรือไม่ ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และการคิดขั้นสูงก่อนการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมพบว่า ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ดำเนินการนำแผนการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จำนวน 8 แผน ไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลอง สัปดาห์ละ 1 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที รวมเป็น 8 สัปดาห์ และกลุ่มควบคุมได้รับการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ จำนวน 8 แผน สัปดาห์ละ 1 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที รวม 8 สัปดาห์

4. ทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และการคิดขั้นสูงหลังการทดลองกับนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม โดยใช้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และการคิดขั้นสูงฉบับเดียวกันกับแบบวัดก่อนการทดลอง

5. นำผลการทดสอบหลังการทดลองมาวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และการคิดขั้นสูง และการคิดขั้นสูง ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองโดยการทดสอบค่าที (Paired - Sample t - test) และเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และการคิดขั้นสูง หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุมด้วยการทดสอบค่าที (Independence t - test) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

### ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และการคิดขั้นสูงก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานและของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ใช้การจัดการเรียนรู้สุขศึกษาแบบปกติ ดังตารางที่ 1 และ 2

**ตารางที่ 1** การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และการคิดขั้นสูงก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลอง

	n	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		t	p
		Mean	S.D.	Mean	S.D.		
ความรู้	40	9.35	4.15	14.53	1.71	7.10	0.00*
เจตคติ	40	10.60	5.22	17.50	1.30	7.78	0.00*
การปฏิบัติ	40	10.97	3.91	19.30	1.16	12.87	0.00*
การคิดขั้นสูง	40	18.48	3.37	35.48	5.53	18.22	0.00*

\*p < .05

จากตารางที่ 1 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และการคิดขั้นสูงหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังได้รับการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05





**ตารางที่ 2** การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และการคิดขั้นสูงก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุม

	n	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		t	p
		Mean	S.D.	Mean	S.D.		
ความรู้	40	10.45	3.65	11.23	2.55	1.49	0.14
เจตคติ	40	9.55	4.91	9.62	4.85	1.78	0.08
การปฏิบัติ	40	9.18	3.92	9.40	3.90	2.04	0.05
การคิดขั้นสูง	40	17.80	3.92	17.90	3.90	1.67	0.10

\* $p < .05$

จากตารางที่ 2 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และการคิดขั้นสูงหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังได้รับการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาแบบปกติไม่แตกต่างจากก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และการคิดขั้นสูงหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ใช้การจัดการเรียนรู้สุขศึกษาแบบปกติ ดังตารางที่ 3

**ตารางที่ 3** การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และการคิดขั้นสูงหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม

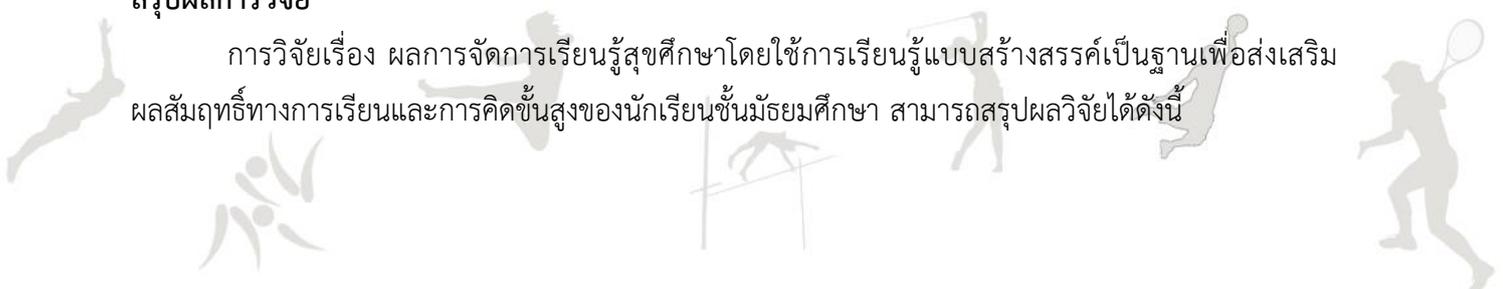
	n	กลุ่มควบคุม		กลุ่มทดลอง		t	p
		Mean	S.D.	Mean	S.D.		
ความรู้	40	11.23	2.55	14.53	1.71	6.80	0.00*
เจตคติ	40	9.63	4.85	17.50	1.30	9.92	0.00*
การปฏิบัติ	40	9.40	3.90	19.30	1.16	15.38	0.00*
การคิดขั้นสูง	40	17.90	3.90	35.48	5.53	16.43	0.00*

\* $p < .05$

จากตารางที่ 3 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และการคิดขั้นสูงหลังได้รับการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

### สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดขั้นสูงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา สามารถสรุปผลวิจัยได้ดังนี้



1. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และการคิดขั้นสูงก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของกลุ่มควบคุม พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และการคิดขั้นสูงของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังได้รับการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้การเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และการคิดขั้นสูงของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังได้รับการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาแบบปกติไม่แตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

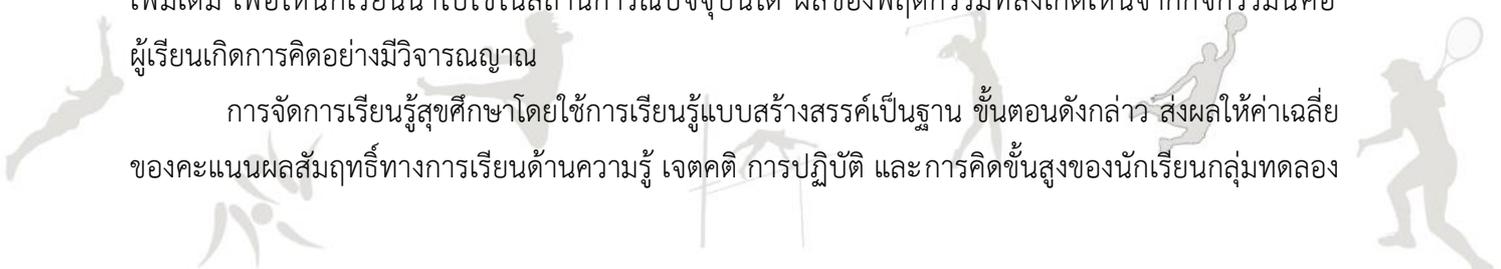
2. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และการคิดขั้นสูงหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุมพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และการคิดขั้นสูงหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

### อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยข้างต้นสามารถนำมาอภิปรายได้ดังประเด็น ดังนี้

1. จากการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และการคิดขั้นสูงก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และการคิดขั้นสูงหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้การจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยนำปัญหามาเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการปฏิบัติด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะในการคิดหลายรูปแบบ ตัวอย่างเช่น **ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ** เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยให้ผู้เรียนดูภาพข่าวเกี่ยวกับผู้ติดสารเสพติด และร่วมกันอภิปรายและแสดงความคิดเห็นร่วมกับผู้สอน กิจกรรมดังกล่าวส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความคิดวิเคราะห์ คือ สามารถเชื่อมโยงข้อมูลขั้นตอน รูปแบบ และองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการฟื้นฟูผู้ติดสารเสพติด **ขั้นที่ 3 ค้นคว้าและคิด** เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยสนทนากับผู้เรียนเกี่ยวกับปัญหาหรืออุปสรรคในการทำงานร่วมกัน แล้วให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มได้เตรียมความพร้อมก่อนส่งตัวแทนออกมานำเสนอความรู้ กิจกรรมดังกล่าวส่งผลให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดแก้ปัญหาได้จากกิจกรรมดังกล่าว **ขั้นที่ 4 นำเสนอผลงาน** เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันออกแบบแผ่นพับแสดงแหล่งช่วยเหลือฟื้นฟูผู้ติดสารเสพติดโดยเชื่อมโยงกับแหล่งช่วยเหลือฟื้นฟูผู้ติดสารเสพติดในชุมชนของตนเอง จากนั้นออกมานำเสนอแผ่นพับแสดงแหล่งช่วยเหลือฟื้นฟูผู้ติดสารเสพติดที่แต่ละกลุ่มได้ออกแบบไว้ ผลของพฤติกรรมที่สังเกตเห็นจากกิจกรรมนี้คือ ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ **ขั้นที่ 5 ประเมินผล** เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยให้ผู้เรียนร่วมกันพิจารณาเกี่ยวกับแนวทางในการใช้ทักษะชีวิตในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตรายในแต่ละทักษะโดยมีผู้สอนคอยอธิบายเสริมเพิ่มเติม เพื่อให้ผู้เรียนนำไปใช้ในสถานการณ์ปัจจุบันได้ ผลของพฤติกรรมที่สังเกตเห็นจากกิจกรรมนี้คือ ผู้เรียนเกิดการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

การจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ขั้นตอนดังกล่าว ส่งผลให้ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และการคิดขั้นสูงของนักเรียนกลุ่มทดลอง





หลังได้รับการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับ วิริยะ ฤชชัยพานิชย์ (Viriya Leuchaipanich, 2015) ได้อธิบายไว้ว่า การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเป็นรูปแบบการจัดการเรียนที่มีผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนตื่นตัว การเรียนการสอนโดยระบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน สร้างผู้เรียนให้เกิดทักษะการคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking) สอดคล้องกับงานวิจัยของ มงคล เรียงณรงค์ (Mongkon Riangnarong, 2015) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน นักเรียนร้อยละ 83.33 ผ่านเกณฑ์ และมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 78.00 ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุรัสวดี ไชยกัญญา (Surasi Chaikhanya, 2018) ได้ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ปฏิสัมพันธ์ในระบบสุริยะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่า หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน นักเรียนมีคะแนนทักษะความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ย เท่ากับ 13.18 คะแนน จากคะแนนเต็ม 16 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.40 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ ร้อยละ 70

2. ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และการคิดขั้นสูงของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังได้รับการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้การเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง กระตุ้นให้เกิดกระบวนการคิดในขณะที่เรียนรู้กิจกรรมร่วมกัน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดที่หลากหลาย ตัวอย่างเช่น ผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเพื่อกระตุ้นความสนใจ “นักเรียนคิดว่า พฤติกรรมเสี่ยงของวัยรุ่นในชุมชนที่นักเรียนอาศัยอยู่ มีอะไรบ้าง และคนในชุมชนหาแนวทางแก้ปัญหาดังกล่าวได้อย่างไร” โดยผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ อีกทั้งผู้สอนได้ร่วมสนทนากับผู้เรียนเกี่ยวกับปัญหาหรืออุปสรรคในการทำงานร่วมกัน แล้วให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มได้เตรียมความพร้อมก่อนส่งตัวแทนออกมานำเสนอความรู้ ทำให้ผู้เรียนได้เกิดการคิดแก้ปัญหา จากนั้นผู้เรียนแต่ละกลุ่มออกมาแสดงแนวทางการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยงต่ออันตราย โดยผู้สอนและผู้เรียนกลุ่มอื่น ๆ พิจารณาร่วมกันและเสนอแนะเพิ่มเติม แล้วตั้งคำถามเพื่อนำไปสู่ข้อสรุปที่ถูกต้องร่วมกัน จึงแสดงถึงการคิดขั้นสูง เช่น การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดสร้างสรรค์จากการที่ผู้เรียนได้สร้างรูปแบบของการนำเสนอข้อมูลเพื่อดึงดูดความสนใจของเพื่อนร่วมชั้นเรียนในรูปแบบที่หลากหลาย และไม่ซ้ำกับรูปแบบการนำเสนอของกลุ่มอื่น ๆ ในขณะที่การจัดการเรียนรู้สุขศึกษาแบบปกตินั้นใช้สื่อการเรียนรู้อย่างจำกัด พร้อมทั้งทำใบงานทันที หลังจากการอธิบายเสร็จส่งผลให้ผู้เรียนไม่มีโอกาสได้ใช้กระบวนการคิดมากพอ เน้นการใช้ความจำ จึงส่งผลให้นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้การเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานเกิดการคิดขั้นสูงได้ดีกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาแบบปกติ

การจัดการเรียนรู้ดังกล่าวข้างต้น ส่งผลให้ค่าเฉลี่ยของคะแนนการคิดขั้นสูงหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับ วิริยะ ฤชชัยพานิชย์ (Viriya Leuchaipanich, 2015) ได้กล่าวว่า เป็นวิธีการเรียนการสอนโดยมีผู้เรียนเป็นสำคัญ

โครงสร้างหลักของการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานพัฒนาจากโครงสร้างการเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน และแนวทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แบบแนวคิดขนาน ของเอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน ซึ่งเป็นแนวทางการสอนแบบ Active learning การเรียนการสอนโดยระบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน จะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาการคิดที่จำเป็นต่ออนาคต สอดคล้องกับงานวิจัยของ มงคล เรียงณรงค์ (Mongkon Rianganrong, 2015) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน นักเรียนร้อยละ 83.33 ผ่านเกณฑ์ และมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 78.00 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ นิสารัตน์ โพธิกมล (Nisarat Pothikhamol, 2017) ได้ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และเจตคติทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง หน่วยของสิ่งมีชีวิต โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า การประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.20 อยู่ในระดับดี

## ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยดังกล่าว ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังต่อไปนี้

### 1. ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

1.1 การจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานแต่ละสัปดาห์นั้น มีเวลาสำหรับการจัดการเรียนรู้สัปดาห์ละ 1 คาบเรียน ฉะนั้นในการจัดการเรียนรู้มีทั้งหมด 5 ขั้นตอน ผู้สอนต้องควบคุมระยะเวลาในแต่ละขั้นตอนให้ชัดเจน

1.2 เนื่องจากการจัดการเรียนรู้จะต้องมีการเข้าถึงสื่อออนไลน์ เพื่อเป็นการป้องกันการเข้าถึงข้อมูลที่ไม่ปลอดภัย ไม่เหมาะสม หรือแหล่งข้อมูลที่เป็นเท็จ (Fake news) ไม่มีความน่าเชื่อถือ ผู้สอนควรแนะนำแนวทางการสืบค้นข้อมูลจากแหล่งที่น่าเชื่อถือ เพื่อผู้เรียนได้หลีกเลี่ยงการได้รับข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง

### 2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน กับตัวแปรตามอื่น ๆ เช่น การคิดเชิงบริหาร การคิดเชิงระบบ การสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ การรับรู้พฤติกรรมทางสุขภาพ เป็นต้น

2.2 ควรมีการศึกษาถึงการนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานในการพัฒนาการคิดขั้นสูงกับสาระอื่น ๆ เช่น ชีวิตและครอบครัว การส่งเสริมสุขภาพสมรรถภาพ และการป้องกันโรค เป็นต้น เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานนั้น เน้นกิจกรรมที่มีส่วนร่วมกัน เน้นการกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดกระบวนการคิดขั้นสูง ตลอดจนสร้างสรรค์ผลงานจากการตกตะกอนทางความคิดออกมา ซึ่งเหล่านี้ส่งผลให้ผลการเรียนของผู้เรียนมีประสิทธิภาพมากขึ้น





## References

- Tanujaya, B., Mumu J., & Margono G. (2017). The relationship between higher order thinking skills and academic performance of student in mathematics instruction. *International Education Studies*, 10(11), 78 - 85. Retrieved from <https://doi.org/10.5539/ies.v10n11p78>
- Kanyarat Khochon. (2019). A study of the current state and problems of higher order thinking of the students in Watchaemarom School. *Journal of Education measurement Mahasarakham University*, 26(1), 67 - 84.
- Mongkon Riangnarong. (2015). The development of grade 7 students' 21<sup>st</sup> century learning and achievement through creativity - based learning (CBL) in the S21103 social studies subject. *Journal of Education*, 38(4), 141 - 148. Retrieved from <http://ednet.kku.ac.th/edujournal/>
- Nisarat Pothikhamol. (2018). Developing creativity and scientific attitudes about unit of organisms. The use of creative learning as a base for students of Mathayomsuksa 1. *Journal of Roi Et Rajabhat University*, 12(2018), 59 - 64.
- Office of the Education Council. (2020). *State of Education in Thailand 2018/2019 Education Reform in the Digital Age* (7<sup>th</sup> ed.). Phapphim.
- Office of the Private Education Commission. (2018). *OPEC joins AUT of New Zealand to bring private educational institutions to support Thailand 4.0*. Office of the Private Education Commission OPEC. Retrieved from <http://opec.go.th/webopec/index.php/2018/05/04/aut/>
- Pailin Kaewdok. (2018). A study of the learning achievement and scientific creative thinking of tenth grade students, using creativity – based learning (CBL): Mixed – method research. *Journal of Education measurement Mahasarakham University*, 25(1), 206 - 223.
- Ramadhan S. (2019). Development of an instrument to measure the higher order thinking skill in physics. *European Journal of Educational Research*, 8(3), 743 - 751.
- Secondary OBEC. (2017). *Driving Thai Secondary Education 4.0*. The Agricultural Co - operative Federation of Thailand.
- Surasi Chaikhanya. (2018). Development creative thinking skills in interactive science of the solar system Matthayom 3 with a creative learning management model base. *Journal of Roi Et Rajabhat University*, 12, 157 - 164.
- Suwithida Charungkaittikul. (2018). *The study of competencies necessary for the work required by graduate users from students graduating in non - formal education*. Faculty of Education Research Fund Chulalongkorn University.





- Titiya Netwong, (2019). Inquiry and creativity - based learning to enhance digital literacy for mainstreaming: Education for all in the digital era. *Technical Education Journal King Mongkut's University of Technology North Bangkok*, 10(3), 221 - 229.
- Tuba, A. E. (2020). Analysis of the questions in 11<sup>th</sup> grade philosophy coursebook interms of higher - order thinking skills. *Turkish Journal of Education*, 9(3), 222 - 245.  
<https://doi.org/10.19128/turje.695928>
- Viriya Leuchaipanich. (2015). Creativity - based learning (CBL). *Journal of learning innovation*, 1(2), 23 - 37.
- Wipornphan Srisutham, (2019). *The development of students' creative problem solving and learning achievement of 10<sup>th</sup> grade students by creativity based learning approach* (Master's thesis), Rajabhat Maha Sarakham University. Retrieved from <http://fulltext.rmu.ac.th/fulltext/2562/M126716/Srisutham%20Wipornphan.pdf>

---

Received: May 4, 2022

Revised: June 21, 2023

Accepted: June 22, 2023



Academic Journal of  
Thailand National Sports  
University

