Veridian E-Journal, Slipakorn University
ISSN 1906 - 3431

การศึกษากระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เรื่อง อาหารกับสุขภาพ รายวิชาสุขศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

A STUDY OF CREATIVE PROBLEM SOLVING PROCESS OF FOOD AND HEALTH LESSON IN HEALTH EDUCATION COURSE FOR GRADE 9 STUDENTS.

ญาณี เพชรแอน (Yanee Petch-aen) *
สุเทพ อ่วมเจริญ (Sutep Uamcharoen) **

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) แบบ One Group Pretest-Posttest Design มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่อง อาหารกับสุขภาพ รายวิชาสุขศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ 2) ศึกษากระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เรื่อง อาหารกับสุขภาพ รายวิชาสุขศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และ 3) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 ของโรงเรียนวัดราชบพิธ จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้รายวิชาสุขศึกษา เรื่อง อาหารกับสุขภาพ แบบประเมินกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (t-test) แบบ Dependent

ผลการวิจัย พบว่า

1. ผลการเรียนรู้เรื่องอาหารกับสุขภาพ รายวิชาสุขศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. กระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เรื่องอาหารกับสุขภาพ รายวิชาสุขศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ หลังการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$=3.96, S.D.=0.48)

* นักศึกษาปริญญามหาบัณฑิตสาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
E-mail : yanee2529@gmail.com
Master of education student, department of Curriculum and Supervision Faculty of Education Silpakorn University.
** รองศาสตราจารย์ ดร. ประจำภาควิชาหลักสูตรและการสอนคณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร
Assoc.Prof. Ed.D. department of Curriculum and Instruction Faculty of Education Silpakorn University.

3. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ($\overline{X}$=4.13, S.D.=0.41)

Abstract

The purposes of this experimental research with one group pretest - posttest design were 1) observing the significant differences between grade 9 students' learning outcomes before creative problem solving process of food and health lesson in health education course employed in the classroom and those after process administered in the classroom. 2) examining the process (i.e. creative problem solving process of food and health lesson in health education course for grade 9 students) after the process was applied in the classroom. and 3) investigating grade 9 students' attitudes towards the instruction in which the process was employed. In this study, 35 male grade 9 students studying at Wat Rajabopit School participated in the study. With regards to the instruments of the study, the lesson plans in which the process (i.e. creative problem solving process of food and health lesson in health education course for grade 9 students) was applied, the assessment test of the lesson (viz. food and health), the evaluation form of the creative problem solving process, and the questionnaire used to elicit the students' attitudes towards the instruction utilized in this study. With the data obtained, they were analyzed by the following statistical fashions: means, standard deviation, and dependent t-test. The findings of the study indicated that

1. The learning outcomes after the process (i.e. creative problem solving process of food and health lesson in health education course for grade 9 students) applied were significantly higher than those before the process was employed (statistically in 0.1).

2. The ranges of creative problem solving process of food and health lesson in health education course for grade 9 students were also $\overline{X}$=3.96, S.D.=0.48.

3. The students' attitudes towards the process applied in the instruction are in a positive way. In other words, the students' agreement with the process application was $\overline{X}$=4.13, S.D.=0.41.

บทนำ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 เป็นแนวทางในการจัดการศึกษาของประเทศซึ่งนำมาสู่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ซึ่งมิได้เน้นเพียงเนื้อหาสาระใน 8 กลุ่มสาระเท่านั้น แต่ยังมุ่งเน้นให้นักเรียนพัฒนาด้านความคิด ความสามารถ ซึ่งเป็นสมรรถนะที่นักเรียนควรมี ประกอบด้วย 1) ความสามารถในการสื่อสาร 2) ความสามารถในการคิด ได้แก่ คิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และคิดอย่างเป็นระบบ 3)

Veridian E-Journal, Slipakorn University
ISSN 1906 - 3431

ความสามารถในการแก้ปัญหา 4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และ 5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ฉะนั้นในการจัดการเรียนการสอนของครูในแต่ละครั้งนอกเหนือจากความรู้ในเนื้อหาสาระที่ต้องการให้นักเรียนได้รับแล้ว ครูยังต้องคำนึงถึงทักษะและความสามารถของนักเรียนที่พึงจะได้รับและอีกทั้งยังสามารถนำความสามารถนั้นไปใช้ได้ในชีวิตประจำวันอีกด้วย อาจกล่าวได้ว่าการเรียนการสอนในปัจจุบันไม่ได้เน้นความรู้ในเนื้อหาวิชาเพียงอย่างเดียวเช่นในอดีต แต่ยังต้องการให้นักเรียนได้พัฒนาสมรรถนะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ประกอบกับการเปลี่ยนแปลงของโลกที่เป็นไปอย่างรวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็นด้านสังคม เศรษฐกิจ หรือเทคโนโลยีก็ตาม ดังนั้นในปัจจุบันคนเราจึงต้องการทักษะใหม่ ๆ เพื่อใช้ในการดำเนินชีวิต จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่การศึกษาจะมุ่งเน้นทักษะในศตวรรษที่ 21 เพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะที่สำคัญและจำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตอยู่ในโลกที่เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เป็นทางเลือกใหม่สำหรับการแก้ปัญหา การมีทักษะในการแก้ปัญหาจะช่วยลดความไม่สบายกาย ไม่สบายใจที่อาจจะเกิดขึ้นจากปัญหาต่าง ๆ สำหรับความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นความคิดขั้นสูงที่ก่อให้เกิดสิ่งแปลกใหม่ ฉะนั้นการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์จึงเป็นการคิดหาแนวทาง วิธีการใหม่ ๆ มาใช้ในการแก้ปัญหา ดังที่ เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2556) ได้แสดงความคิดเกี่ยวกับทักษะการแก้ปัญหาไว้ในหนังสือ การคิดเชิงสร้างสรรค์ ว่า “ทักษะการแก้ปัญหาเป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องสร้างให้เกิดขึ้นในเด็กและเยาวชนไทย เพื่อสามารถเผชิญปัญหาต่าง ๆ ได้ มิใช่เพิกเฉยต่อปัญหา หนีปัญหา หรือแก้ปัญหาด้วยวิธีการไม่เหมาะสมจนเกิดผลเสียต่อตนเองหรือส่วนรวมได้ และอาจพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความสามารถแก้ปัญหาและพัฒนาสังคมส่วนรวมได้” ดังนั้นในสภาพสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา มีสถานการณ์และปัญหาใหม่ ๆ เกิดขึ้นทุกวัน นักเรียนจึงควรมีทักษะในการแก้ปัญหาและการแก้ปัญหานั้นควรเป็นการแก้ปัญหาที่เหมาะสม และไม่ก่อให้เกิดปัญหาอื่น ๆ ตามมา การศึกษาจึงเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการปลูกฝังความคิดความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนเกิดแนวทางที่จะสามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้ทั้งในปัจจุบันและอนาคต

การจัดการเรียนรู้แบบการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving) หรือ CPSถูกพัฒนาขึ้นโดย อเล็กซ์ เอฟ ออสบอร์น (Alex F. Osborn) เป็นกระบวนการที่ท้าทายในการเอาชนะความวิตกกังวลที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับปัญหาโดยใช้เครื่องมือของความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ไขปัญหา ทำให้ได้ความคิดที่แตกต่าง หลากหลาย และมีศักยภาพในการแก้ปัญหา ซึ่งจะเริ่มตั้งแต่ขั้นตอนของการพิจารณาลักษณะ ของปัญหา บริบท บุคคลที่เกี่ยวข้อง ไปจนถึงผลลัพธ์ที่ต้องการให้เกิดขึ้น (Isaksen, 2011: 26) โดย วัชรา เล่าเรียนดี (2554: 46-47) ได้กล่าวถึงการสอนแบบนี้ว่าเป็นการสอนที่เริ่มต้นด้วยการเสนอเหตุการณ์หรือสถานการณ์แล้วให้นักเรียนค้นหาปัญหาที่แท้จริง จนกระทั่งได้แนวทางการแก้ปัญหา และยอมรับข้อค้นพบในที่สุด เป็นการสอนที่สามารถส่งเสริมและพัฒนาทักษะการสร้างปัญญา (Cognitive Skills) ทักษะเจตคติ (AffectiveSkills)และทักษะการรู้เกี่ยวกับการคิดหรือวิธีคิดของตัวเอง (Metacognitive Skills) ซึ่งทักษะเหล่านี้มีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ ดังที่ อรวรรณ ตันสุวรรณรัตน์ (2552: บทคัดย่อ) ได้นำแนวการสอนนี้มาศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหา และการคิดสร้างสรรค์ในวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งพบว่า การสอนด้วยวิธีนี้ทำให้นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาและการคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น

การศึกษาเป็นเครื่องมือที่ช่วยพัฒนามนุษย์ให้มีคุณภาพ แต่หากมนุษย์มีสุขภาพไม่ดีแล้วย่อมส่งผลให้การรับรู้ของมนุษย์เป็นไปอย่างไม่เต็มที่ คุณภาพชีวิตของมนุษย์ก็ไม่ดี ดังความคิดเห็นที่สอดคล้องกันของปรัชญาเมธี 2 ท่าน คือ พลาโต และ อริสโตเติล ว่า *"การที่จะให้การศึกษาทางด้านอื่น ๆ นั้น สมควรที่จะให้เด็กมีสุขภาพดีเสียก่อน"* (สุชาติ โสมประยูร และ เอมอัชฌา วัฒนบุรานนท์, 2553: 14) ดังนั้น ปัจจัยทางด้านสุขภาพจึงเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญต่อการพัฒนามนุษย์ ซึ่งนับว่าเป็นปัจจัยขั้นพื้นฐาน กล่าวคือ หากมนุษย์ยังมีสุขภาพที่ไม่ดี มีการเจ็บป่วยอยู่ มนุษย์จะพยายามรักษาตนเองให้หายจากการเจ็บป่วยนั้นก่อน จนกระทั่งเมื่อมีสุขภาพที่ดีแล้วจึงจะสนใจและเริ่มพัฒนาความต้องการในด้านอื่น ๆ ในขณะเดียวกันการได้รับการปลูกฝัง/ถ่ายทอดในด้านความรู้ทางด้านสุขภาพที่ถูกต้องก็ส่งผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมสุขภาพที่ถูกต้องด้วยเช่นกัน การศึกษาและสุขภาพจึงส่งผลต่อกันและกันและสัมพันธ์กันอย่างแยกจากกันไม่ได้

รายวิชาสุขศึกษาจึงมีความสำคัญเพราะเป็นวิชาที่ว่าด้วยเรื่องของสุขภาพของมนุษย์ มีเป้าหมายเพื่อการดำรงสุขภาพ การสร้างเสริมสุขภาพและการพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคล ครอบครัว และชุมชนให้ยั่งยืน การจัดการเรียนการสอนในวิชาสุขศึกษาก็เพื่อมุ่งเน้นให้นักเรียนพัฒนาพฤติกรรมด้านความรู้ เจตคติ คุณธรรม ค่านิยม และการปฏิบัติเกี่ยวกับสุขภาพควบคู่ไปด้วยกัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552: 164) โดยในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 รายวิชาสุขศึกษาจัดอยู่ในกลุ่มสาระสุขศึกษาและพลศึกษา ซึ่งประกอบด้วย 5 สาระ แบ่งเป็นสาระที่ต้องสอนในวิชาสุขศึกษาจำนวน 4 สาระ ได้แก่ สาระที่ 1 การเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์ สาระที่ 2 ชีวิตและครอบครัว สาระที่ 4 การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค และสาระที่ 5 ความปลอดภัยในชีวิต ในแต่ละสาระจะประกอบด้วยเนื้อหาความรู้ที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพของบุคคลในแต่ละด้าน เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้ที่เรียน ในห้องไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต มีสุขภาพร่างกายแข็งแรง จิตใจที่เข้มแข็ง อยู่ในสังคมได้อย่างปกติสุข ในทางอ้อมยังเป็นการป้องกันปัญหาทางสังคมที่อาจจะเกิดขึ้นจากการขาดความรู้ของคนในสังคมได้อีกด้วย การเรียนวิชาสุขศึกษาจะทำให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับวิธีการปฏิบัติตัว เป็นการปลูกฝังความคิด ทัศนคติที่ถูกต้องเกี่ยวกับสุขภาพ ทั้งนี้เชื่อว่าความรู้ ความเข้าใจ และทัศนคติที่ถูกต้องนั้นจะนำไปสู่การปฏิบัติที่ถูกต้องในชีวิตประจำวัน ซึ่งตรงกับหลักจิตวิทยาแห่งการเรียนรู้ว่า "ในการสอนวิชาต่าง ๆ ให้แก่เด็กมีจุดมุ่งหมายสำคัญที่สุดอย่างหนึ่งที่ตรงกันคือ ทุกวิชาต้องการให้เด็กเกิดการเรียนรู้" สำหรับการเรียนในวิชาสุขศึกษาได้แก่ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมสุขภาพของเด็กทั้งด้านความรู้ ทัศนคติและการปฏิบัติ ในการสอนจึงควรเน้นทั้ง 3 ด้านไปพร้อม ๆ กัน (สุชาติ โสมประยูร และ เอมอัชฌา วัฒนบุรานนท์, 2553:73-74) ดังนั้นการเรียนการสอนในวิชาสุขศึกษาจึงไม่ควรเป็นการสอนความรู้ด้วยการบรรยายจากครูเพียงอย่างเดียว แต่ควรจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับเนื้อหา และวัยของนักเรียน เน้นให้นักเรียนสืบค้นข้อมูล เรียนรู้ด้วยตัวเอง ให้นักเรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนมากที่สุด ผู้วิจัยเชื่อว่านักเรียนจะเกิดความรู้ความเข้าใจที่แท้จริง เมื่อนักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจทางด้านสุขภาพที่ถูกต้องแล้วจะนำไปสู่การปฏิบัติตัวในชีวิตประจำวันที่ถูกต้องด้วย ดังนั้นในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจึงเลือกเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์การเจ็บป่วยของคนไทยในปัจจุบัน ได้แก่ สาระที่ 4 การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค มาตรฐาน พ4.1 เห็นคุณค่าและมีทักษะในการเสริมสร้างสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรคและการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ว่าด้วยเรื่องเกี่ยวกับ เมนูอาหารในแต่ละวัย โรคที่เป็นปัญหาสาธารณสุขไทย ปัญหาสุขภาพในชุมชน และการวางแผนสุขภาพ โดยหวังว่าการวิจัยครั้งนี้จะทำให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ

Veridian E-Journal, Slipakorn University
ISSN 1906 - 3431

สุขภาพมากขึ้น อีกทั้งได้กระบวนการในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการแก้ปัญหาอื่นในอนาคตได้

จากความสำคัญของการศึกษาที่เกี่ยวโยงกับสุขภาพจึงก่อให้เกิดวิชาสุขศึกษาซึ่งเป็นวิชาพื้นฐานที่นักเรียนทุกคนต้องเรียน ความต้องการให้นักเรียนบรรลุเป้าหมายในด้านความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาเพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้นั้นไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน เกิดเป็นการปฏิบัติตัวที่ถูกต้องเพื่อการมีสุขภาพที่ดี และจุดมุ่งหมายด้านสมรรถนะที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับนักเรียน ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษากระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เรื่อง อาหารกับสุขภาพ รายวิชาสุขศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้และกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ของนักเรียน โดยผู้วิจัยเลือกใช้เนื้อหาสาระตามตัวชี้วัดที่ 1 – 4 ของสาระที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้แก่ พ4.1 ม.3/1 กำหนดรายการอาหารที่เหมาะสมกับวัยต่าง ๆ โดยคำนึงถึงความประหยัดและคุณค่าทางโภชนาการ พ4.1 ม.3/2 เสนอแนวทางป้องกันโรคที่เป็นสาเหตุสำคัญของการเจ็บป่วยและการตายของคนไทย พ4.1 ม.3/3 รวบรวมข้อมูลและเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาสุขภาพในชุมชน และ พ4.1 ม.3/4 วางแผนและจัดเวลาในการออกกำลังกาย การพักผ่อน และการสร้างเสริมสมรรถภาพทางกาย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่อง อาหารกับสุขภาพ รายวิชาสุขศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์
2. เพื่อศึกษากระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เรื่อง อาหารกับสุขภาพ รายวิชาสุขศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

สมมติฐานการวิจัย

1. ผลการเรียนรู้ เรื่อง อาหารกับสุขภาพ รายวิชาสุขศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving) หมายถึง แนวทางที่ครูจัดสถานการณ์ปัญหาให้นักเรียนได้ค้นคว้าข้อมูลที่เป็นสาเหตุของปัญหา และร่วมกันคิดหาแนวทางการแก้ไขปัญหาที่หลากหลาย แปลกใหม่แต่สามารถจะนำมาใช้ในการแก้ไขปัญหาตามสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้จริง โดยในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกใช้การจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของออสบอร์น
2. ผลการเรียนรู้เรื่อง อาหารกับสุขภาพ รายวิชาสุขศึกษา หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เรื่อง อาหารกับสุขภาพ ในรายวิชาสุขศึกษา

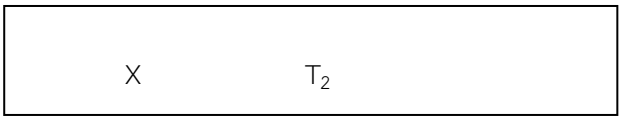
3. กระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ หมายถึง เครื่องมือ กระบวนการ ขั้นตอน วิธีการ แนวทางหรือระบบที่ช่วยในการแสวงหาหนทางในการจัดการกับปัญหาด้วยวิธีการที่ไม่เคยมีใครนึกถึง หรือไม่เคยทำมาก่อน เป็นวิธีการที่แปลกใหม่แต่มีประโยชน์และสามารถใช้ได้จริง สามารถจัดการกับสถานการณ์ที่เป็นปัญหาได้ โดยเริ่มต้นจากการพิจารณาสถานการณ์ที่เป็นปัญหา ประกอบกับการสืบค้นหาข้อมูลความรู้ที่เกี่ยวกับปัญหาเพื่อให้ได้ซึ่งสาเหตุที่แท้จริงของปัญหา จากนั้นคิดหาวิธีการต่าง ๆ ที่หลากหลายให้การแก้ปัญหาก่อนจะตัดสินใจเลือกวิธีการที่ดีที่สุดแล้วนำไปใช้ในการแก้ปัญหา

4. ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดของนักเรียนในด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ บรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ และประโยชน์ที่นักเรียนได้รับจากการจัดการเรียนรู้ด้วยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของออสบอร์น

5. นักเรียน หมายถึง ผู้ที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนวัดราชบพิธ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557

วิธีการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัยเชิงทดลองขั้นพื้นฐาน (Pre- Experimental Design) แบบหนึ่งกลุ่มสอบก่อนสอบหลัง (One Group Pretest-Posttest Design) (มาเรียม นิลพันธุ์ , 2555 : 144) ดังนี้



กำหนดให้ T_1 คือ การทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

X คือ การจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

T_2 คือ การทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดราชบพิธ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 8 ห้องเรียน จำนวนทั้งสิ้น 312 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 ของโรงเรียนวัดราชบพิธ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 35 คน ซึ่งได้มาด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย โดยการจับสลาก

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้ ได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เรื่อง อาหารกับสุขภาพ รายวิชาสุขศึกษา จำนวน 2 แผน แผนละ 4 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที

2. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้รายวิชาสุขศึกษา สาระที่ 4 เรื่อง อาหารกับสุขภาพ จำนวน 20 ข้อ ใช้วัดก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

Veridian E-Journal, Slipakorn University
ISSN 1906 - 3431

3. แบบประเมินกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ จำนวน 1 ฉบับ 3 ข้อ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยกำหนดค่าระดับความคิดเห็นเป็น 5 ระดับ ใช้วัดทักษะกระบวนการของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้

4. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ จำนวน 1 ฉบับ แบ่งหัวข้อในการสอบถามความคิดเห็นเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ บรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ และประโยชน์จากการเรียนรู้ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยกำหนดค่าระดับความคิดเห็นเป็น 5 ระดับ ใช้สอบถามความคิดเห็นของนักเรียนหลังจากการจัดการเรียนรู้

ผลการวิจัย

1. ผลการเรียนรู้เรื่องอาหารกับสุขภาพ รายวิชาสุขศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้

2. กระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เรื่องอาหารกับสุขภาพ รายวิชาสุขศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ หลังการจัดการเรียนรู้โดยภาพรวมนักเรียนมีกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$=3.96, S.D.=0.48) โดยกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เรื่องอาหารกับสุขภาพของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ พบว่า นักเรียนมีกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ในขั้นที่ 3 ค้นหาแนวทางแก้ปัญหา สูงเป็นอันดับที่ 1 รองลงมาคือ ขั้นที่ 2 ค้นหาความคิด และขั้นที่ 1 ค้นหาความจริง ตามลำดับ

3. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ($\overline{X}$=4.13, S.D.=0.41) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่านักเรียนเห็นด้วยมากในทุกด้าน เรียงตามลำดับ ได้แก่ 1) ด้านประโยชน์จากการจัดการเรียนรู้ พบว่า ประเด็นที่นักเรียนเห็นด้วยมากเป็นอันดับที่ 1 คือ การจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหา และประเด็นที่นักเรียนเห็นด้วยเป็นอันดับสุดท้าย คือ การจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ทำให้นักเรียนมองเห็นโครงสร้างของความรู้และสามารถจดจำได้นาน 2) ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ พบว่า ประเด็นที่นักเรียนเห็นด้วยมากเป็นอันดับที่ 1 คือ การจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์กระตุ้นให้นักเรียนได้ใช้จินตนาการในการหาวิธีการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และประเด็นที่นักเรียนเห็นด้วยเป็นอันดับสุดท้าย คือ การจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์กระตุ้นให้นักเรียนได้สืบค้นข้อมูลจากหลายแหล่ง และ 3) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า ประเด็นที่นักเรียนเห็นด้วยมากเป็นอันดับที่ 1 คือ การจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ให้นักเรียนได้ค้นหาวิธีการแก้ปัญหาที่หลากหลาย และประเด็นที่นักเรียนเห็นด้วยเป็นอันดับสุดท้าย คือ การจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ให้นักเรียนไม่รีบร้อนในการตัดสินใจก่อนได้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพียงพอในการพิจารณา

การอภิปรายผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยเรื่อง การศึกษากระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เรื่อง อาหารกับสุขภาพ รายวิชาสุขศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สามารถนำมาสู่การอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการวิจัย พบว่า ผลการเรียนรู้เรื่องอาหารกับสุขภาพ รายวิชาสุขศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าเนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เรื่องอาหารกับสุขภาพ เป็นเรื่องที่มีความหมายต่อตัวนักเรียนและบุคคลใกล้ตัวนักเรียนสามารถนำไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันเพื่อการมีสุขภาพที่ดีได้ อีกทั้งเป็นความรู้ซึ่งกำลังเป็นปัญหาที่สำคัญในปัจจุบัน คือปัญหาเกี่ยวกับการเกิดโรคไม่ติดต่อซึ่งเกิดจากพฤติกรรมของตนเองเป็นหลัก สามารถสืบค้นข้อมูลได้ง่ายและรวดเร็วจากแหล่งต่าง ๆ ที่มีเผยแพร่อย่างมากมายในปัจจุบัน อีกทั้งวิธีการจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เรื่องอาหารกับสุขภาพเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสท์ (Constructivism) ที่มีความเชื่อว่าผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ของตนเอง (construct their own knowledge) จากการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม (Gagnon & Collay 2001:1 อ้างถึงใน สุเทพ อ่วมเจริญ, 2557: 947) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้นักเรียนได้ค้นหาสาเหตุของปัญหาเพื่อให้ได้ปัญหาที่แท้จริง และได้ค้นหาแนวทางการแก้ปัญหาที่หลากหลาย ทำให้นักเรียนเกิดองค์ความรู้ในเรื่องที่เรียนด้วยตนเอง เพราะนักเรียนได้มีส่วนร่วมในการค้นหาสาเหตุของปัญหาซึ่งเป็นปัญหาที่มีความสำคัญ ได้ระลึกถึงความรู้จากประสบการณ์เดิมที่ตนเองมีได้ระดมความคิดและแลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนนักเรียนในกลุ่ม อีกทั้งสืบค้นความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งการเรียนรู้ในตำราเรียน หนังสือ เอกสารต่าง ๆ และ Internet ซึ่งเป็นแหล่งเรียนรู้ที่นักเรียนสามารถเข้าถึงได้ง่ายสะดวก และรวดเร็ว รวมทั้งครูร่วมกระตุ้นความสนใจของนักเรียนโดยการให้นักเรียนได้ดูวีดีทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาในปัจจุบันเพื่อให้นักเรียนเห็นถึงความสำคัญของปัญหา ใช้การตั้งคำถามเพื่อให้นักเรียนเกิดความต้องการที่จะหาคำตอบของปัญหาให้ได้มากที่สุด ให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มซึ่งนักเรียนจะเป็นผู้เลือกสมาชิกในกลุ่มตามความสมัครใจ เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นร่วมกันอย่างอิสระ ครูพยายามสังเกตและมีปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนร่วมแสดงความคิดเห็น โดยไม่มีการตัดสินความคิดเห็นของนักเรียนว่าถูกหรือผิด แต่ให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นกันอย่างมีเหตุผล ดังที่ สุเทพ อ่วมเจริญ (2557: 950) ที่สรุปว่า การเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivist Learning) มีพื้นฐานแนวคิดที่ว่าผู้เรียนแต่ละคนจะเรียนรู้ได้ดีที่สุดก็ต่อเมื่อได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เชื่อว่า ความรู้นั้นเป็นเรื่องเฉพาะของแต่ละคนและสิ่งแวดล้อม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนในการสร้างองค์ความรู้จากความรู้ที่มาก่อน เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ใหม่และความเข้าใจจากประสบการณ์จริง การเรียนรู้จากวิธีการนี้ผู้เรียนจะได้รับการส่งเสริมให้สำรวจถึงความเป็นไปได้ คิดวิธีแก้ปัญหา ทดสอบแนวคิดใหม่ๆ การร่วมมือกับผู้อื่น การคิดทบทวนปัญหา และท้ายที่สุดคือเสนอวิธีแก้ปัญหาที่ดีที่สุดที่ตนเองคิดค้นขึ้น และสุชาติ โสมประยูร และเอมอัชฌา วัฒนบุรานนท์ (2553) ได้กล่าวว่า ในการสอนวิชาสุขศึกษาเพื่อให้ได้ผลอย่างสมบูรณ์ ครูจึงควรพิจารณาเลือกใช้วิธีสอนหรือกิจกรรมที่หลากหลาย มีลักษณะครูและนักเรียนเป็นศูนย์กลางประกอบกันหรือผสมผสานกันไปให้เหมาะสมกับโอกาสและสภาพของแต่ละ ทำให้ผลการวิจัยในครั้งนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยของ อรวรรณ ตันสุวรรณรัตน์ (2552: บทคัดย่อ) ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาและความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของแทรฟฟิงเกอร์ ไอ

Veridian E-Journal, Slipakorn University
ISSN 1906 - 3431

ซัคเซน และโดวอล ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์มีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการวิจัย พบว่า กระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เรื่องอาหารกับสุขภาพ รายวิชาสุขศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ หลังการจัดการเรียนรู้โดยภาพรวมนักเรียนมีกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่ากระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เป็นกระบวนการที่ทำให้นักเรียนได้ค้นหาวิธีการแก้ปัญหาที่มีความเหมาะสมกับสถานการณ์กำหนดให้ และสามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหาได้จริงตามสภาพแวดล้อมและบริบทที่นักเรียนอาศัยอยู่ โดยก่อนการตัดสินใจเลือกแนวทางการแก้ปัญหาที่เหมาะสมนักเรียนจะมีการระดมความคิดเห็นเกี่ยวกับสาเหตุของปัญหาจากเพื่อนในกลุ่มให้ได้มากที่สุด ประกอบเข้ากับความรู้ที่ตนเองมีอยู่ และค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาดังกล่าว เมื่อได้ข้อมูลที่มากเพียงพอจึงจะตัดสินใจเลือกสาเหตุของปัญหาที่แท้จริงก่อนที่จะร่วมกับเพื่อนระดมความคิดและหาแนวทางในการแก้ปัญหาที่หลากหลาย แล้วจึงนำมาสู่การตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่คิดว่าเหมาะสมกับสถานการณ์ปัญหาที่กำหนดให้มากที่สุด ในส่วนผลการวิจัยที่พบว่า นักเรียนมีกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ในขั้นที่ 3 ค้นหาแนวทางแก้ปัญหา เป็นอันดับที่หนึ่งนั้น ผู้วิจัยมีความเห็นว่า อาจเนื่องมาจากนักเรียนได้มีการระดมความคิดและได้สรุปเลือกแนวทางการแก้ปัญหาของกลุ่มออกมาอย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งเป็นแนวทางที่นักเรียนสามารถนำไปใช้ได้จริงในการแก้ปัญหา และเป็นไปในแนวทางเดียวกับผลการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ซึ่งพบว่านักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ในด้านประโยชน์จากการจัดการเรียนรู้เป็นอันดับที่หนึ่งเช่นกัน ดังที่ มาเรียม นิลพันธุ์ (2558: 58) สรุปว่าการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เป็นการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้รับการจัดกระบวนการเรียนรู้ได้ใช้ความคิดเพื่อสร้างสรรค์ผลงานออกมาในรูปแบบตามจินตนาการของแต่ละบุคคล ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นความสามารถที่อยู่ในตัวมนุษย์ทุกคน เพราะความคิดสร้างเป็นการคิดค้นเพื่อค้นพบความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ที่มีประโยชน์มีคุณค่า รวมทั้งเป็นลักษณะความคิดที่แปลกใหม่ ซึ่งอาจเกิดจากการคิดปรับปรุงเปลี่ยนแปลงจากความคิดเดิมให้เป็นความคิดแปลกใหม่ แตกต่างไปจากเดิม โดยบางครั้งอาจคงเค้าโครงเดิมไว้ หรืออาจแปลกไปจนไม่คงแนวคิดเดิมไว้เลย

สำหรับผลการวิจัยที่พบว่านักเรียนมีกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ในขั้นที่ 2 ค้นหาความคิด และขั้นที่ 1 ค้นหาความจริง เป็นอันดับที่ 2 และ 3 ตามลำดับนั้น ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่า อาจเนื่องมาจากกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องกัน โดยในระหว่างของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในขั้นตอนที่ 1 และ 2 นักเรียนจะยังไม่เห็นถึงผลผลิตที่ชัดเจน แตกต่างกับขั้นที่ 3 ที่นักเรียนจะได้วิธีการแก้ปัญหาที่เหมาะสม ดังที่ ไอซัคเซน (Isaksen, 2011: 26) ที่เห็นว่าโครงสร้างของ CPS ทำให้เกิดระบบโดยใช้เครื่องมือความคิดสร้างสรรค์สร้างความคิดที่แตกต่าง หลากหลาย มีศักยภาพในการแก้ปัญหาเป็นกระบวนการที่ท้าทายในการเอาชนะความวิตกกังวลที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับปัญหา โดยมีกระบวนการซึ่งจะเริ่มตั้งแต่ขั้นตอนของการพิจารณาลักษณะของปัญหา บริบท บุคคลที่เกี่ยวข้อง ไปจนถึงผลลัพธ์ที่ต้องการให้เกิดขึ้น

3. ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ทำให้นักเรียนได้คิดค้นหา

แนวทางในการแก้ปัญหาที่หลากหลายจากการระดมความคิดร่วมกับเพื่อนเชื่อมโยงกับความรู้เดิมที่มีประกอบกับได้ใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูล มีอิสระในการคิด กระตุ้นการใช้จินตนาการในการหาวิธีการแก้ปัญหา เปิดโอกาสให้นักเรียนค้นพบความรู้ด้วยตนเอง บรรยากาศในการจัดการเรียนรู้เป็นกันเอง นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น ฝึกการทำงานกลุ่ม ฝึกการแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลและรู้จักรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น เกิดเป็นทักษะกระบวนการที่สามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน อีกทั้งยังสามารถนำไปปรับใช้กับการแก้ปัญหาอื่นๆ ได้อีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สรวงสุดา ปานสกุล (2545, บทคัดย่อ)ที่ได้ทำวิจัยเรื่อง การนำเสนอรูปแบบการเรียนรู้กระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์แบบร่วมมือในองค์กรบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในระดับมากในเรื่องกิจกรรมการเรียนแบบร่วมมือ

สำหรับการที่นักเรียนมีความคิดเห็นในด้านประโยชน์จากการจัดการเรียนรู้สูงเป็นอันดับที่หนึ่ง ผู้วิจัยเห็นว่า อาจเนื่องมาจากนักเรียนเห็นถึงประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ชัดเจนที่สุด เนื่องจากนักเรียนได้ผลผลิตจากการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีนี้ซึ่งเป็นผลผลิตที่สามารถนำไปใช้ได้จริงในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน เป็นการเรียนรู้ที่ทำให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์วิธีการแก้ปัญหาที่นักเรียนสามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหาได้จริง เป็นวิธีการที่นักเรียนไม่เคยใช้มาก่อน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้และความสัมพันธ์ของเนื้อหาที่เรียนได้ ส่งเสริมความสามารถในการใช้เทคโนโลยีในทางที่ถูกต้อง และสามารถนำไปใช้ในจริงในชีวิตประจำวันได้

รองลงมานักเรียนมีความคิดเห็นในด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ อาจเป็นเพราะในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 8 คาบเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ในครั้งนี้ นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนเป็นกลุ่มซึ่งครูกำหนดให้นักเรียนเลือกสมาชิกในกลุ่มด้วยความสมัครใจทำให้นักเรียนรู้สึกเป็นกันเอง กล้าคิด กล้าพูดและกล้าแสดงความคิดเห็นโดยไม่กลัวจะผิด ในขณะที่ให้นักเรียนระดมความคิดร่วมกันครูพยายามกระตุ้นให้นักเรียนทุกคนได้แสดงความคิดเห็น เมื่อนักเรียนแสดงความคิดเห็นครูจะไม่ตัดสินความคิดของนักเรียนว่าถูกหรือผิด รวมทั้งบอกให้นักเรียนทุกคนยอมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่มโดยจะไม่มีการตัดสินความคิดของเพื่อนว่าไม่ถูกต้อง ทำให้นักเรียนได้ใช้จินตนาการในการหาวิธีการแก้ปัญหาอย่างเต็มที่ ครูใช้คำพูดในขณะจัดการเรียนรู้ด้วยความเป็นกันเอง ทำให้นักเรียนไม่กดดันในการเรียน นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยี (โทรศัพท์มือถือ) ในการสืบค้นหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตได้ ทำให้นักเรียนได้ค้นพบความรู้ด้วยตนเอง

ในส่วนผลการวิจัยที่นักเรียนมีความคิดเห็นในด้านกิจกรรมการเรียนรู้อยู่ในอันดับสุดท้ายนั้น อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เป็นกระบวนการที่มีจุดเน้นอยู่ที่ การค้นหาข้อมูลความรู้ประกอบกับความรู้เดิมที่ตนมีและแสดงความคิดเห็นร่วมกับผู้อื่นเพื่อให้ได้ แนวทางการแก้ปัญหาที่หลากหลายก่อนจะพิจารณาตัดสินใจเลือกวิธีการที่ดีที่สุดในการแก้ปัญหา ทำให้กิจกรรมการเรียนรู้ส่วนใหญ่เป็นการสืบค้นข้อมูลและระดมความคิดเห็นร่วมกันในกลุ่ม ทำให้กิจกรรมการเรียนรู้ยังไม่หลากหลาย ถึงแม้ว่าครูจะพยายามหากิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจและเหมาะสมกับเวลามาใช้ก็ตาม

Veridian E-Journal, Slipakorn University
ISSN 1906 - 3431

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อการนำผลการวิจัยไปใช้

1. โรงเรียนควรมีการนำวิธีการจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ไปเผยแพร่ให้กับครูผู้สอนมีความรู้ความเข้าใจ สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระอื่น ๆ เพื่อประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้ต่อไป

2. ครูควรนำการจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์มาใช้ โดยจัดสถานการณ์ปัญหาที่มีความหลากลาย สอดคล้องกับการดำเนินชีวิตประจำวันของนักเรียน และเลือกใช้เทคนิคหรือกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจ มีแหล่งเรียนรู้ และเทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูลได้สะดวก รวดเร็ว รวมทั้งจัดเวลาให้เหมาะสมกับสถานการณ์นั้น ๆ

3. สถานศึกษาควรส่งเสริมให้ครูใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เพราะเป็นรูปแบบการสอนที่สามารถพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับนักเรียน

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิจัยกับตัวแปรอื่น ๆ ที่จัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เช่น การคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

2. ควรมีการศึกษาวิจัยโดยนำการจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้เรื่องความรุนแรง และสารเสพติด หรือใช้กับนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ เช่น ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

3. ควรมีการศึกษาวิจัยโดยนำการจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ไปใช้เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้ในกลุ่มสาระอื่น ๆ เช่น กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม กลุ่มสาระภาษาไทย และกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

4. ควรมีการศึกษาวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลของกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ที่ใช้การจัดการเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์กับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบอื่น ๆ เช่น การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน เทคนิคการคิดแก้ปัญหาอนาคต

เอกสารอ้างอิง

ภาษาต่างประเทศ

Isaksen, Scott G., Dorval, K.Brian and Treffinger, Donald J. (2011). **Creative Approaches to Problem Solving.** n.p.

Karuna Nakracharn (2005). “The Presentation of Electronic Magazine Patterns for environmental issues to promote creative problem solving in grade 5th students” Master Thesis, Audiovisual Programs Chulalongkorn University.

Kriengsak Chareonwongsak (2013). The Creative Thinking , Access on 15 January. Accessed via www.bb.go.th/information/speech/new_book/

Maream Nillapun (2012). , Educational Research Methodology. 6th Edition. Nakhon Pathom:Nakhon Pathom Silpakorn University Printing.

Maream Nillapun (2015),). "The Development of Learning Innovation for Basic Education Level with Community Participation on Museum and Local Learning Resources for the Creative Learning" Veridean E-Journal 8, 1 (January-April): 48-61.

Ministry of Education. (2009). The Core Curriculum of Basic Education , B.E 2551. Bangkok: The Agricultural Co-operative Federation of Thailand Limited Printing.

Orawan Tonsuwannarat (2009). "The Effects of Learning Activities using Creative Problem Solving Process to the Competency in Problem Solving and Mathematic Creativity in 2nd grade Student." Master of Education thesis, Chulalongkorn University.

Sasirat Sarikhaganont (1997). "The Development of Competency in Creative Problem Solving using Torrance Creative concepts in 4th Grade Students." Master Thesis, Faculty of Primary Education, Chulalongkorn University.

Suangsuda Parnsakul (2002) " The Presentation of Learning Styles in Creative Problem Solving for Organizational Corporations in the Internet". Doctoral Thesis, Department of Educational Technology and Communications. Chulalongkorn University

Suchart Somprayul and Emmattcha Wattanaburanont (2010) Professional Teaching Techniques for Healthcare Educators. Bangkok: The U-Pack Inter Co., Ltd.

Suthep Aumcharoen (2014). "SU Model : the application of learning management in Constructionism Theory" Veridean E-Journal 7, 3 (September-December): 945-960.

Watchara Laoriendee (2011). Styles and Strategies of Learning Management for Thinking Skills Development 7th Edition .Nakhon Pathom : Nakhon Pathom Silpakorn university Printing.