

บทความวิจัย (Research Article)

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอด ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของนักเรียน

THE EFFECTS OF ETHNIC GAME – BASED LEARNING MANAGEMENT TO DEVELOP CONCEPTS IN LOCAL HISTORY OF THE STUDENTS

Received: June 12, 2017

Revised: July 7, 2017

Accepted: July 11, 2017

ชนาพร ยอดทองเลิศ^{1*} ชรินทร์ มั่งคั่ง² และจารุณี มณีกุล³
Chanapond Yodtonglerd^{1*} Charin Mangkhang² and Jarunee Maneekul³

^{1,2,3}คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

^{1,2,3}Faculty of Education, Chiang Mai University, Chiang Mai 50200, Thailand

*Corresponding Author, E-mail: Chanaporn.apple@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น 2) เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ของนักเรียน 3) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ ในการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ก่อนและหลังการใช้เกม การละเล่นชาติพันธุ์ กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเทอดไทย อำเภอแม่ฟ้าหลวง จังหวัดเชียงราย ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 36 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาความคิดรวบ ยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น จำนวน 9 แผน แบบทดสอบผลการเรียนรู้ เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ก่อนเรียน – หลังเรียน แบบวัดความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้แผนที่ความคิด สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ข้อมูลในงานวิจัยชิ้นนี้ คือ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ (E1/E2) และการทดสอบที่

ผลจากการวิจัย พบว่า 1) ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ (E1/E2) เท่ากับ 94.63/96.10 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 90/90 ที่กำหนดไว้ 2) ผลการใช้เกมการละเล่นชาติพันธุ์ พบว่านักเรียนมีคะแนน

ความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์เฉลี่ยร้อยละ 96.10 3) นักเรียนมีความก้าวหน้าของผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 14.18 สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ: เกมการละเล่นชาติพันธุ์ ความคิดรวบยอด เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

Abstract

The purposes of this research were 1) to construct the ethnic game - based to develop concept in local history learning plans, 2) to develop the concept in local history of Banthirid Thai students by using the ethnic games, and 3) to compare the concept in local history after learning with the ethnic games. The sample of research was 6th grade students in the second semester of 2016 academic year at Banthirid Thai School, Chiang Rai Province, selected by purposive sampling. The research instruments used in this research consisted of 1) the 9 learning plans of ethnic game-based to develop concept in local history, 2) the learning outcomes test of concept in local history, and 3) the test on concept in local history by using mind mappings. The statistics used for analyzing the collected data were mean, percentage, standard deviation, E1/E2 formula for learning plans were analyzed and t-test dependent.

Research results found that; 1) the study revealed that the ethnic game - based on develop concept in local history learning plans efficiency was 94.63/96.10. This result was higher than the determined criteria 90/90, 2) the local history concept outcome after applying the ethnic games of students was at 96.10 %, and 3) the learning outcomes had been progressed after inductive learning activity at 14.18% and significantly higher at .01 level.

Keywords: The Ethnic Games, Concept of Local History

บทนำ

ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีกลุ่มชาติพันธุ์ (Ethnic Group) หลายกลุ่มอาศัยอยู่ ซึ่งแต่ละกลุ่มมีวัฒนธรรมที่แตกต่างกันออกไป โดยในชุมชนบ้านเทอดไทยมีกลุ่มชาติพันธุ์อยู่ทั้งหมด 7 กลุ่ม และมีจำนวนที่อาศัยอยู่ในเขตบริหารของตำบลเทอดไทย ได้แก่ ไทใหญ่ 1,319 ครัวเรือน จีนยูนนาน 1,704 ครัวเรือน ลาหู่ 788 ครัวเรือน อาข่า 1,052 ครัวเรือน ลีซอ 100 ครัวเรือน ม้ง 253 ครัวเรือน และลัวะ 73 ครัวเรือน (Vichachai, 2014) ซึ่งแต่ละกลุ่มมีวัฒนธรรมประเพณีและภาษาเป็นของตนเอง และในปัจจุบันเยาวชนไม่สามารถพูดภาษาของเผ่าไม่ได้แล้ว ด้วยวิถีชีวิตเปลี่ยนแปลง มีการปรับตัวเข้าสู่การเป็นชุมชนเมืองมากขึ้น การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจึงมีความสำคัญต่อ

การสร้างความรู้ความภาคภูมิใจ และการจัดการศึกษาที่เหมาะสมกับความต้องการของชุมชน ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นมีความหมายสำคัญทั้งต่อการดำรงอยู่ของชาวบ้านในสังคมสมัยใหม่อย่างมีความสุขและเป็นฐานสำคัญสำหรับการปรับตัวหรือสร้างทางเลือกใหม่แก่สังคม (Sudtayanuruk, 2005, p. 3) เป็นการหาพื้นที่ยืนของชุมชนที่อยู่นอกรัฐชาติเพราะรัฐชาติพยายามทำให้เราอยู่ภายใต้กรอบที่เขากำหนดให้ โดยการแสวงหาผ่านการศึกษาทางประวัติศาสตร์ (Uttamavetin, 2010, pp. 63-75)

จากการสำรวจสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนในวิชาประวัติศาสตร์ ระดับประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเทอดไทย ซึ่งเป็นโรงเรียนที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม พบว่า นักเรียนขาดความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของตนเอง อีกทั้งขาดทักษะการเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ได้ ส่งผลให้ผู้เรียนขาดความกระตือรือร้นในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ โดยการสอนที่เน้นครูเป็นศูนย์กลาง (Teacher Center) ที่นักเรียนมีหน้าที่ท่องจำ (Rote Learning) (Soottatum & Silanoi, 2012, pp. 83-95) และคัดลอกเนื้อหาจากหนังสือเรียนลงโน้ตสมุด ไม่สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student Center) และขัดแย้งต่อการพัฒนาผู้เรียนให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงตามกระแสโลกาภิวัตน์ ที่ควรพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ให้มีทักษะกระบวนการแก้ปัญหา การคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ โดยครูเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก และช่วยออกแบบกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนแต่ละคนสามารถประเมินความก้าวหน้าของการเรียนรู้ของตนเองได้ (Panich, 2012, pp. 16-21) และส่งเสริมความเข้าใจในวัฒนธรรมที่แตกต่าง ระบบคิด ความเชื่อ และความเข้าใจเกี่ยวกับมนุษย์ เพื่อลดความอคติของสังคมที่มีการอยู่ร่วมกันหลายวัฒนธรรมตามหลักสิทธิมนุษยชน อีกทั้งลดความตึงเครียดและขัดแย้งในเรื่องของชาติพันธุ์ให้น้อยลงและหมดไป ดังนั้น นักเรียนควรได้รับการส่งเสริมให้เกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์และเชื่อมโยงเรื่องราว องค์ความรู้ เข้ากับวัฒนธรรม วิธีการดำเนินชีวิตของตน แล้วสรุปเป็นใจความสำคัญ ก่อให้เกิดเป็นความรู้ของตัวเอง เรียกว่า ความคิดรวบยอด ดังนั้น ในการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมจำเป็นอย่างยิ่งที่มนุษย์เราจะต้องใช้ความสามารถในการเรียนรู้ความแตกต่างและความเหมือนกันของสิ่งต่างๆ ที่มีความสลับซับซ้อน เพื่อช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดและความคิดรวบยอดจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้สิ่งที่เกี่ยวข้องได้อย่างรวดเร็วขึ้น

จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎี และเทคนิควิธีการสอนต่างๆ พบว่า เกมการละเล่น สามารถส่งเสริมและพัฒนาทักษะความคิดรวบยอด การใช้เกมเพื่อสร้างประสบการณ์การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และการแข่งขันกัน ในระหว่างการเล่นเกม มีผลทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น ดังเห็นได้จากผลการวิจัยของ JEDI Academy (as cited in Meesook, 2015, p. 4) กล่าวว่า กิจกรรมการเล่นเกมเป็นกิจกรรมการเรียนที่ใช้ได้ตลอดปีการศึกษา การนำความรู้ไปสู่การเล่นต้องอาศัยสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว โดยที่สาระสำคัญของเกมต้องสอดคล้องกับเรื่องที่สอน เน้นลักษณะการเล่นแบบง่ายๆ สนุกสนานเหมาะสมกับวัยของนักเรียนที่ชอบการเรียนรู้แบบทำ ยิ่งกระตุ้นความกระตือรือร้นในการเรียนได้ดี (Foreman, 2013) ซึ่งการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้จึงเป็นการกระตุ้นให้เกิดจากแรงจูงใจภายในแก่นักเรียนเอง (Kowatrakul, 1998, p. 397) จากข้อมูลการศึกษาค้นคว้าที่กล่าวมาผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้ในเกมการละเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของนักเรียนเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้และเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของนักเรียนให้เกิดประโยชน์สูงสุด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
2. เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของนักเรียน โรงเรียนบ้านเทอดไทยโดยใช้เกมการละเล่นชาติพันธุ์
3. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ในการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ก่อนและหลังการใช้เกมการละเล่นชาติพันธุ์

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนโรงเรียนบ้านเทอดไทย อำเภอแม่ฟ้าหลวง ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 783 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเทอดไทย อำเภอแม่ฟ้าหลวง จังหวัดเชียงราย ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 36 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีสัดส่วนใกล้เคียงกันทั้ง 7 กลุ่มชาติพันธุ์ ได้แก่ กลุ่มชาติพันธุ์ไทใหญ่ จำนวน 6 คน กลุ่มชาติพันธุ์จีนยูนนาน จำนวน 7 คน กลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่ จำนวน 4 คน กลุ่มชาติพันธุ์อาข่า จำนวน 5 คน กลุ่มชาติพันธุ์ลีซอ จำนวน 5 คน กลุ่มชาติพันธุ์ม้ง จำนวน 5 คน และกลุ่มชาติพันธุ์ลัวะ จำนวน 3 คน รวมทั้งหมด จำนวน 36 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น จำนวน 9 แผน แผนละ 2 คาบ รวมทั้งหมด 18 คาบ โดยแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 9 แผน สร้างจากการศึกษาสาระการเรียนรู้ และมาตรฐานการเรียนรู้ในสาระการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เพื่อกำหนดขอบเขตเนื้อหาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และวิเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ที่เหมาะสมกับนักเรียนที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม และสืบค้นการละเล่นของกลุ่มชาติพันธุ์แต่ละกลุ่ม และเลือกเกมการละเล่นที่มีความเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยมีรายละเอียดดังแสดงในตาราง 1

ตาราง 1 แสดงความคิดรวบยอด จุดประสงค์การเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้	ความคิดรวบยอด	จุดประสงค์การเรียนรู้
1. เทอดไทยวันนี้	พัฒนาการของชุมชนบ้านเทอดไทย เป็นชุมชนที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ อยู่ร่วมกันในชุมชนอย่างสันติ	1. นักเรียนสามารถบอกที่มาของชุมชนบ้านเทอดไทยได้ 2. นักเรียนบอกชื่อชาติพันธุ์และวัฒนธรรมของแต่ละเผ่าในชุมชนบ้านเทอดไทยที่ได้
2. รำกิ่งก่าหล่า รักษาวัฒนธรรมไทใหญ่	ชาติพันธุ์ไทใหญ่ เป็นกลุ่มชาติพันธุ์ที่อาศัยอยู่ในประเทศพม่า มีวัฒนธรรมประเพณี และตัวอักษรของตนเอง	1. นักเรียนบอกรายละเอียดที่สำคัญเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของไทใหญ่ได้ 2. นักเรียนบอกวัฒนธรรมประเพณีของไทใหญ่ได้
3. วัฒนธรรมเผ่าม้ง ลงเล่นลูกช่วง	ชาติพันธุ์ม้ง เป็นกลุ่มชาติพันธุ์เป็นกลุ่มชาติพันธุ์ที่อาศัยอยู่ในประเทศจีน มีพัฒนาการทางวัฒนธรรมที่คล้ายกับจีน	1. นักเรียนบอกรายละเอียดที่สำคัญเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของชาติพันธุ์ม้งได้ 2. นักเรียนบอกวัฒนธรรมประเพณีของชาติพันธุ์ม้งได้
4. ชาวอาข่า คู่บ่อเกอะ เล่นชิงไม้	พัฒนาการของชาติพันธุ์อาข่าในชุมชนบ้านเทอดไทย เป็นกลุ่มชนที่มีถิ่นเดิมอยู่ในประเทศจีน มีวัฒนธรรมและวิถีชีวิตแบบพึ่งพาอาศัยกัน	1. นักเรียนบอกรายละเอียดที่สำคัญเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของชาติพันธุ์อาข่าได้ 2. นักเรียนบอกวัฒนธรรมประเพณีของชาติพันธุ์อาข่าได้
5. ลูกช่างเคียงช้าง วัฒนธรรมจื๋นยูนนาน	ชาติพันธุ์จื๋นยูนนานในชุมชนบ้านเทอดไทย เป็นกลุ่มชนที่จากมณฑลยูนนาน ประเทศจีน มีการถ่ายทอดวัฒนธรรมดั้งเดิมของจีนสืบเนื่องมาจนปัจจุบัน	1. นักเรียนบอกรายละเอียดที่สำคัญเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของชาติพันธุ์จื๋นยูนนานได้ 2. นักเรียนบอกวัฒนธรรมประเพณีของชาติพันธุ์จื๋นยูนนานได้
6. เต็นจะคี บูชาเทพเจ้าชาวลาหู่	ชาติพันธุ์ลาหู่ในชุมชนบ้านเทอดไทยมีถิ่นฐานดั้งเดิมอยู่ในจีนและธิเบต มีวัฒนธรรมความเชื่อในเรื่องเทพเจ้า และมีการย้ายที่ทำกินเรื่อยๆ	1. นักเรียนบอกรายละเอียดที่สำคัญเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของชาติพันธุ์ลาหู่ได้ 2. นักเรียนบอกวัฒนธรรมประเพณีของชาติพันธุ์ลาหู่ได้
7. ลูกสะบ้า ป่ายเขม่าไฟ ลมหายใจชาวลีซอ	พัฒนาการของชาติพันธุ์ลีซอในชุมชนบ้านเทอดไทย มีถิ่นฐานเดิมอยู่ในมณฑลยูนนานของจีน และรัฐคะฉิ่นในพม่า	1. นักเรียนบอกรายละเอียดที่สำคัญเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของชาติพันธุ์ลีซอได้

แผนการจัดการเรียนรู้	ความคิดรวบยอด	จุดประสงค์การเรียนรู้
	วัฒนธรรมของชาติพันธุ์ลื้อมีความเหมือนกับวัฒนธรรมจีน	2. นักเรียนบอกวัฒนธรรมประเพณีของชาติพันธุ์ลื้อ
8. เผ่าลัวะเล่นกระทงไม้ ขวงละมาง	กลุ่มชาติพันธุ์ลัวะในชุมชนบ้านเทอดไทย มีถิ่นฐานอยู่ในพื้นที่ลุ่มน้ำปิง มีวัฒนธรรมประเพณีเหมือนกันกับวัฒนธรรมของไทย	1. นักเรียนบอกรายละเอียดที่สำคัญเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของชาติพันธุ์ลัวะได้ 2. นักเรียนบอกวัฒนธรรมประเพณีของชาติพันธุ์ลัวะ
9. ภูมิใจในแผ่นดินถิ่นเกิดเทอดไทย	ชุมชนบ้านเทอดไทย เป็นชุมชนที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ แต่ละชาติพันธุ์ มีวัฒนธรรมประเพณีของตนเอง มีการผสมผสานวัฒนธรรมอย่างกลมกลืนในชุมชน	1. นักเรียนบอกชื่อวัฒนธรรม ประเพณี และการละเล่นสำคัญของแต่ละเผ่าได้ 2. นักเรียนบอกความเป็นมาของชุมชนได้ 3. นักเรียนภาคภูมิใจในความเป็นชาติพันธุ์ของตนและท้องถิ่น

แผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 9 แผน ได้ผ่านการตรวจสอบดัชนีความสอดคล้องทั้งด้านเนื้อหา และจุดประสงค์ ความตรงเชิงเนื้อหา (content validity) โดยการหาค่า IOC (index of item-objective congruence) โดยมีค่าอยู่ระหว่าง 0.90 – 0.95 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่าง 0.10 – 0.16

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นชาติพันธุ์ในแต่ละแผน ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนการสร้างความสนใจ เป็นขั้นตอนในการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ขั้นปฏิบัติ เป็นขั้นของการทำกิจกรรม การละเล่นชาติพันธุ์ ขั้นสรุป ผู้เรียนสรุปวิธีการเล่น ขั้นขยายความรู้ ผู้เรียนสังเกตและอภิปรายเกี่ยวกับการละเล่นด้านวัฒนธรรม ที่มาของการละเล่น ขั้นสอนความคิดรวบยอด เป็นขั้นของการอภิปรายและเสนอความคิดเห็น ประเด็นของประเพณี วัฒนธรรม ความเป็นมาของกลุ่มชาติพันธุ์ และขั้นสรุปความคิดรวบยอด เป็นการสรุปองค์รวมของความรู้ด้านประวัติศาสตร์ของกลุ่มชาติพันธุ์นั้น ซึ่งขั้นตอนทั้ง 6 ขั้นตอนได้จากการวิเคราะห์เนื้อหาด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น และเกมการละเล่นที่ใช้ในแต่ละแผน ดังภาพ 1



ภาพ 1 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นชาติพันธุ์

2. แบบทดสอบผลการเรียนรู้ เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ก่อนเรียน-หลังเรียน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 45 ข้อ แบบทดสอบดังกล่าวผ่านการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบแต่ละข้อกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน โดยมีค่าอยู่ระหว่าง 0.86 – 1.00 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเฉลี่ย 0.13 และดำเนินการทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน พบว่า แบบทดสอบผลการเรียนรู้มีความยากง่าย (p) เฉลี่ย 0.63 มีค่าอำนาจจำแนก (r) เฉลี่ย 0.43 และมีค่าความเชื่อมั่น (r) รายฉบับ แบบ KR-20 คือ 0.83

3. แบบวัดความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้แผนที่ความคิด แผนละ 2 ข้อ จำนวน 18 ข้อ โดยในแผนที่ความคิด นักเรียนต้องระบุประเด็น หรือคำสำคัญในด้านวัฒนธรรม ประเพณี การละเล่นความเป็นมาของชาติพันธุ์ โดยอิงเนื้อหาตามบทเรียน แบบวัดความคิดรวบยอดดังกล่าวผ่านการประเมินความเหมาะสมของเครื่องมือสำหรับการวัดความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ซึ่งพบว่ามีค่าอยู่ระหว่าง 3.51 – 4.50 คะแนน หมายถึง เครื่องมือมีความเหมาะสมมาก และดำเนินการทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน แบบวัดความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นมีความยากง่าย (p) เฉลี่ย 0.77 มีค่าอำนาจจำแนก (r) เฉลี่ย 0.23 และมีค่าสัมประสิทธิ์ของความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.89

ขั้นตอนดำเนินการทดลอง

1. แนะนำวิธีการทำกิจกรรมและบทบาทของนักเรียน
2. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบผลการเรียนรู้ เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
3. ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น จำนวน 9 แผน แผนละ 2 คาบ ใช้เวลาสอน 18 คาบ โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสอนด้วยตนเอง มีการบันทึกผลการเรียนรู้ของนักเรียนในทุกรายแผนการจัดการเรียนรู้
4. เมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ตามกำหนดแล้วจึงดำเนินการทดสอบหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบผลการเรียนรู้ เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น และวัดผลความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้แบบวัดความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. นำข้อมูลจากการทดสอบผลการเรียนรู้ ก่อนเรียน – หลังเรียน หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่าที (t – test) แบบ Dependent
2. นำข้อมูลการประเมินจากแบบวัดความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้แผนที่ความคิด และชิ้นงานแผนที่ความคิดของนักเรียนรายบุคคล มาหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วนำมาเทียบเกณฑ์คุณภาพ

3. การวิเคราะห์ความสามารถในการคิดรวบยอดในประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของผู้เรียนจากข้อมูล ดังนี้ ชิ้นงานแผนที่ความคิดในคาบเรียน ทั้ง 9 ชิ้น แบบวัดความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้แผนที่ความคิด จำนวนแผนละ 2 ข้อ รวมทั้งหมด 18 ข้อ และแบบทดสอบผลการเรียนรู้ เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ก่อนเรียน – หลังเรียน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก แผนละ 5 ข้อ รวมจำนวน 45 ข้อ

4. นำคะแนนจากผลงานแผนที่ความคิดในทุกแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นชาติพันธุ์ และคะแนนแบบวัดความคิดรวบยอดเพื่อวิเคราะห์ประสิทธิภาพ (E1/E2) ของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

สรุปผลการวิจัย

1. ได้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น จำนวน 8 แผน รวมเวลา 16 ชั่วโมง ซึ่งเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมในการพัฒนาความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นการสร้าง ความสนใจ 2) ขั้นปฏิบัติ 3) ขั้นสรุป 4) ขั้นขยายความรู้ 5) ขั้นสอนความคิดรวบยอด และ 6) ขั้นสรุปความคิดรวบยอด โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนผลงานแผนที่ความคิดของแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ 98.42 คิดเป็นร้อยละ 94.63 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 3.07 และค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของนักเรียน เท่ากับ 138.39 คิดเป็นร้อยละ 96.10 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.13 แสดงให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นชาติพันธุ์ สามารถพัฒนาความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นมีประสิทธิภาพ มีค่าเท่ากับ $94.63/96.10$ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ $90/90$ ที่กำหนดไว้

2. การใช้เกมการละเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของนักเรียน สามารถพัฒนาความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของนักเรียนได้ ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากการตรวจชิ้นงานแผนที่ความคิดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ จากการตรวจแบบวัดความคิดรวบยอด จากการวิเคราะห์ข้อมูล ปรากฏผล ดังนี้

2.1 ค่าเฉลี่ยความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยการใช้เกมการละเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ของนักเรียน เท่ากับ 138.39 จากคะแนนเต็มทั้งหมด 144 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 96.10 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.07 จากนั้นผู้วิจัยได้นำมาเทียบระดับคุณภาพ แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในทุกแผนการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.84 คิดเป็นร้อยละ 96.11 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.11

2.2 จากการตรวจชิ้นงานแผนที่ความคิดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น พบว่า นักเรียนร้อยละ 94.63 สามารถสรุปความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นได้ถูกต้องทุกประเด็น ซึ่งได้แก่ เรื่อง ลักษณะของชุมชนบ้านเทอดไทย ไทใหญ่ ม้ง อาข่า จินยูนนาน ลาหู่ ลีซอ และลัวะ ภูมิใจในแผ่นดินถิ่นเกิดเทอดไทย โดยมีคะแนนเฉลี่ย

ทุกเรื่อง เท่ากับ ร้อยละ 94.92 และแบบวัดความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น นักเรียนมีค่าเฉลี่ยความคิดรวบยอดเท่ากับ 138.39 คิดเป็นร้อยละ 96.10 ซึ่งสอดคล้องกับค่าเฉลี่ยของผลการเรียนรู้หลังเรียนโดยใช้เกมการเล่นชาติพันธุ์เท่ากับ 36.53 คิดเป็นร้อยละ 81.17

3. ผลการเรียนรู้ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 22.35 คิดเป็นร้อยละ 47.29 และหลังเรียนโดยใช้เกมการเล่นชาติพันธุ์เท่ากับ 36.53 คิดเป็นร้อยละ 81.17 แสดงให้เห็นว่า การใช้เกมการเล่นชาติพันธุ์สามารถพัฒนาผลการเรียนรู้ เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นได้ มีค่าเฉลี่ยผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน นอกจากนี้ค่าสถิติ t-test dependent ในการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นชาติพันธุ์ พบว่า มีค่าเท่ากับ -20.75 และค่า P เท่ากับ .000 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า ผลการเรียนรู้ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นชาติพันธุ์มีความสัมพันธ์กันและนักเรียนมีผลการเรียนรู้หลังเรียนเพิ่มขึ้น

การอภิปรายผลการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น จำนวน 8 แผน รวมเวลา 16 ชั่วโมง ซึ่งเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมในการพัฒนาความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของนักเรียน และมีองค์ประกอบสอดคล้องเหมาะสมมาก ทั้งนี้ เนื่องมาจากขั้นตอนในแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ผู้วิจัยได้นำแนวคิดและรูปแบบการจัดการเรียนรู้ของ Ausubell, et al. (as cited in Kowatrakul, 1998) และรูปแบบการสอนที่เรียกว่า Bottom – up Model ที่มีหลักการในการสอนความคิดรวบยอดซึ่งเริ่มสอนจากความคิดรวบยอดที่เฉพาะและง่ายก่อนของ Gagné (as cited in Kowatrakul, 1998) ที่ช่วยสร้างความคิดรวบยอดแก่ผู้เรียน โดยแนวคิดดังกล่าวมีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ที่คล้ายคลึงกัน ผู้วิจัยจึงได้สังเคราะห์รูปแบบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ เพื่อสร้างความคิดรวบยอด ได้ 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นการสร้าง ความสนใจ เป็นขั้นในการกระตุ้นความสนใจของนักเรียน 2) ขั้นปฏิบัติ เป็นขั้นที่ให้นักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรมการเล่นชาติพันธุ์ 3) ขั้นสรุป เป็นการสรุปความคิดรวบยอดของการทำกิจกรรม 4) ขั้นขยายความรู้ เป็นสรุปความรู้เดิมและการนำเสนอข้อมูลเพิ่มเติมจากกิจกรรมการเล่นชาติพันธุ์ 5) ขั้นสอนความคิดรวบยอด ซึ่งในขั้นนี้เป็นขั้นที่นักเรียนในระดับสมองในกลุ่ม นักเรียนต้องพยายามสร้างความคิดรวบยอดของความรู้ นั้น 6) ขั้นสรุปความคิดรวบยอด เป็นขั้นตอนที่นักเรียนจะต้องนำเสนอความคิดรวบยอด และตรวจสอบความถูกต้อง แม่นยำ ในความเข้าใจของตนเอง

2. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นชาติพันธุ์ สามารถพัฒนาความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของนักเรียนโรงเรียนบ้านเทอดไทย พบว่า นักเรียนมีความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในระดับดีมาก เนื่องจากเกมการเล่นชาติพันธุ์ เป็นกิจกรรมที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเล่น ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและประเพณีของแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์ ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทและใช้ประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของนักเรียน มาเป็นจุดเริ่มต้นหรือแรงผลักดันใน

การพัฒนานักเรียนให้มีความรู้ความเข้าใจมากขึ้น (Darkwah, et al., 2006, pp. 1-15) โดยเกมการละเล่นกระแสหลัก เป็นสิ่งที่นักเรียนไม่คุ้นเคย ด้วยความแตกต่างทางภาษา และวัฒนธรรม เกมกระแสหลักจึงไม่สามารถส่งเสริม การเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นได้ การใช้เกมการละเล่นชาติพันธุ์จึงเป็นการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบท ของนักเรียน และสอดคล้องกับแนวการจัดการศึกษาที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้สึกรักและหวงแหนต่อสถานที่หรือ ถิ่นที่อยู่ และการศึกษาที่ช่วยรักษา รื้อฟื้น และแนวทางดำเนินชีวิตที่เหมาะสมต่อคนในชุมชนท้องถิ่น (Jatuporn, 2015, p. 179) ซึ่งเป็นการฟื้นฟูความสำคัญของชุมชน เพื่อพัฒนาชุมชนให้เกิดความยั่งยืนได้อีกด้วย นอกจากนี้ ยังเป็น เสมือนพื้นที่ความสุขที่แสดงออกถึงความเท่าเทียมกันในทุกด้าน (Khammani, 2012, pp. 119-121) ซึ่งในการสร้างความ คิดรวบยอดนั้นควรสร้างจากสิ่งใกล้ตัว โดยนำสถานการณ์หรือสิ่งแวดล้อมในชีวิตประจำวันมาบูรณาการ จัด กิจกรรมการเรียนการสอนให้กับนักเรียน (Panchan, 2013, pp. 20-21) นอกจากนี้ เกมการละเล่นชาติพันธุ์สามารถ นำมาเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ทำให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ความรู้เดิมของนักเรียนกับองค์ความรู้ใหม่ หลังจากการใช้เกมการละเล่นชาติพันธุ์ในการจัดการเรียนรู้ นักเรียนสามารถบอกความเป็นมาของชุมชน รวมทั้งประวัติ ของแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์ได้ และมีเหตุผลในการอธิบายความสอดคล้องหรือความคล้ายคลึงกันของวัฒนธรรมในแต่ละ กลุ่มชาติพันธุ์ โดยการให้เหตุผลนี้ เป็นตัวบ่งชี้ได้ว่า นักเรียนได้มีความรู้ความเข้าใจด้านเนื้อหา จนสามารถนำมา วิเคราะห์ สังเคราะห์ถึงความเหมือนหรือต่างของวัฒนธรรมประเพณี ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาเรื่อง การใช้เกม เพื่อพัฒนาความเข้าใจองค์ความรู้และทักษะการเขียน (Songshean, 2011) ซึ่งมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้ง ไว้ร้อยละ 60.00 แสดงให้เห็นว่า การใช้เกมการละเล่นสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนได้ โดยนักเรียนได้เรียนรู้ จากประสบการณ์ และเชื่อมโยงความรู้กับพื้นฐานประสบการณ์เดิมในบทเรียน จนกระทั่งสร้างความคิดรวบยอดด้าน ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นได้ด้วยตนเอง นักเรียนเรียนรู้อย่างสนุกสนาน ส่งเสริมให้บรรยากาศในชั้นเรียนเป็นธรรมชาติ สอดคล้องกับ Sermanothum (2012, pp. 44-46) และ Soythuram (2005, p. 86) กล่าวว่า การใช้เกมการละเล่นมา ช่วยในการเรียนการสอนจะทำให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนาน มีความอยากเรียนและช่วยให้เข้าใจในเรื่องที่ซับซ้อนได้ดี ขึ้น เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ และส่งเสริม เปิดพื้นที่ทางความคิดของนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์ นำนักเรียนไปสู่ความต้องการเรียนรู้ในประวัติศาสตร์ของชุมชน และสนใจความเป็นมาของกลุ่มชาติพันธุ์ของตนเอง ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้การอยู่ร่วมกันอย่างสันติ และความหลากหลายทางวัฒนธรรมในสังคมพหุวัฒนธรรม

การร่วมทำกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันของนักเรียน ส่งผลให้นักเรียนเข้าใจวัฒนธรรม และปฏิบัติตน ตามวิถีประเพณีไทย กล่าวโดยสรุปว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนพหุวัฒนธรรมเป็นการพัฒนาความเข้าใจใน ความหลากหลายทางวัฒนธรรมในสังคมและความหลากหลายภายในและระหว่างกลุ่มชาติพันธุ์ทั้งในแง่ที่เป็นปัจจัยใน การกำหนดวิถีชีวิต ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ดังนั้น เกมการละเล่นชาติพันธุ์ จึงส่งเสริมความรู้ความเข้าใจและสำนึก ข้ามวัฒนธรรม (Khammani, 2012, p. 368) เคารพในวัฒนธรรมของแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์ รักษาเอกลักษณ์ของกลุ่ม ชาติพันธุ์ไว้ ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ของสังคม โดยไม่มีแบ่งแยกกลุ่มชาติพันธุ์ (Uttamavetin, 2010; Sakamoto, 2014, pp. 67-124; Wani & Saleming, 2014, pp. 204-219) และลดความตึงเครียด (Prejudice Reduction) การใช้เกมการละเล่นชาติพันธุ์เป็นการบูรณาการความหลากหลายทางวัฒนธรรม ทั้งความเป็นกลุ่ม

ชาติพันธุ์ ความเป็นท้องถิ่นชุมชน ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในประเพณีวัฒนธรรมของตน (Banks & Banks, 2004, p. 5) ซึ่งในการจัดการเรียนรู้เน้นการนำเสนอความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความตระหนักและเห็นคุณค่าของความแตกต่างทางวัฒนธรรม เกิดความเคารพซึ่งกันและกัน อีกทั้งมีการช่วยเหลือกันระหว่างนักเรียนกับนักเรียนอ่อน ส่งผลให้การแบ่งแยกทางสังคมลดน้อยลง นักเรียนสามารถทำกิจกรรมร่วมกันได้โดยไม่แบ่งแยกเชื้อชาติ มีความภูมิใจในอัตลักษณ์ของตนเอง (Seranothum, 2012, pp. 44-46)

3. ผลการเรียนรู้ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น นักเรียนมีผลการเรียนรู้ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นชาติพันธุ์ เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ ช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียนของนักเรียนในระดับประถมได้ ซึ่งสอดคล้องกับระดับพัฒนาการของนักเรียน และนักเรียนมีบทบาทในการนำเสนอเรื่องราวของกลุ่มชาติพันธุ์ของตน มีกิจกรรมการนำเสนอชิ้นงาน และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น จนกระทั่งสามารถสรุปความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นได้ถูกต้อง (Songshean, 2011)

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ที่จะนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ควรให้เวลาในการทำกิจกรรมแก่นักเรียนมากขึ้น เพื่อให้ให้นักเรียนได้มีเวลาในการสังเกตกระบวนการในการเล่น และวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งแวดล้อม วิถีชีวิต และประวัติศาสตร์

1.2 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ควรเพิ่มเติมเนื้อหา ในด้านตำนาน เรื่องเล่า ของแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์ เพื่อให้นักเรียนได้จินตนาการและผูกเรื่องราว ซึ่งเป็นการช่วยให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดได้อย่างรวดเร็วยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นชาติพันธุ์ ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้ในรูปแบบอื่นๆ เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นและส่งเสริมการคิดวิเคราะห์

2.2 ควรมีการศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นชาติพันธุ์ในรูปแบบการบูรณาการร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้แบบอื่นๆ

2.3 ควรมีการศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นชาติพันธุ์ในด้านอื่นๆ เช่น ทักษะทางสังคม ทักษะทางเทคโนโลยี ทักษะการสื่อสาร ทักษะกระบวนการทางประวัติศาสตร์ ทักษะการใช้แผนที่ เป็นต้น

2.4 ควรมีการศึกษาความสัมพันธ์ของผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นชาติพันธุ์ที่มีต่อความสามารถด้านทักษะกระบวนการทางประวัติศาสตร์กับผลการเรียนรู้ของนักเรียน

References

- James A. Banks, & Cherry A. McGee Banks. (2004). *Handbook of research on multicultural education*. San Francisco: Jossey – Bass.
- Darkwa, K., O’Callaghan, P. W., & Tetlow, D. (2006). Phase-change drywalls in a passive-solar building. *Applied Energy*, 83(5), 425-435.
- Foreman, J. (2013). Next generation technology versus the lecture. *EDUCAUSE Review*, 34(4), 12-22.
- Jatuporn, O. (2015). Place-based education in the global age: Local diversity. *Journal of Education Naresuan University*, 17(1), 179-183. [in Thai]
- Khammani, T. (2012). *Science of teaching: knowledge for effective learning process management* (16th ed.). Bangkok: Chulalongkorn University Press. [in Thai]
- Kowatrakul, S. (1998). *Education psychology*. Bangkok: Chulalongkorn University Press. [in Thai]
- Meesook, C. (2015). *The learning activities to enhance student engagement by applying gamification technique on Information and Communication Technology course for Enrichment Science Class Student Mathayomsueksa 4 Anukoolnaree School* (Master thesis). Maha Sarakham: Rajabhat Mahasarakham University. [in Thai]
- Panchan, A. (2013). *The development of context-based learning activity in projectile motion to develop the conceptual understanding and ability to apply knowledge in daily lives for student in Mathayomsuaksa IV* (Master thesis). Phitsanulok: Naresuan University. [in Thai]
- Panich, W. (2012). *Framework for 21st century learning*. Bangkok: Sodsri-Saridwongso Foundation. [in Thai]
- Sakamoto, M. (2014). The change of ethnic relations between Khmu and Tai Lue: A study of textiles cultures in Muang Ngoen, Sayabury Province, Lao PDR. *Journal of Fine Art*, 5(1), 67-124. [in Thai]
- Sermanothum, U. (2012). *Traditional game plays to develop emotional system through internet network for students in grade 1, innovation demonstration school at Rajamangala University of Technology Thanyaburi* (Master thesis). Bangkok: Rajamangala University of Technology Thanyaburi. [in Thai]

- Songshean, P. (2011). *Using Game Than Samong for learning Thai last-consonants system for Prathom Suksa 3 students at The Prince Royal's College, Chiang Mai Province* (Master thesis). Chiang Mai: Chiang Mai University. [in Thai]
- Soottatum, P., & Silanoi, L. (2012). Developing learning activities for teaching history subjects to Phathom Suksa IV students at Ban Noen Samnak School Manjakiri Distict Khonkaen Province using problem - based learning. *Journal of Education Graduate Studies Research, KKU*, 6(4), 83-95. [in Thai]
- Soythuram, P. (2005). Play game to review the lesson. *IPST Magazine*, 33(134), 86-87. [in Thai]
- Sudtayanuruk, A. (2005). *History for the community: The new direction to study history*. Bangkok: The Thailand Research Fund. [in Thai]
- Uttamavetin, P. (2010). The administration model of basic education focusing on an integration of various cultures and local wisdoms for peaceful coexistence of the Minorities in Eastern Thailand. *EAU Heritage Journal Social Science and Humanity*, 2(2), 63-75. [in Thai]
- Vichachai, P. (2014). *Identity revitalization of ethnic groups in Thoed Thai subdistrict, Mae Fah Luang district, Chiang Rai province* (Independent studies). Chiang Rai: Chiang Rai Rajabhat University. [in Thai]
- Wani, S., & Saleming, M. (2014). The co-existence of communities in multicultural society: A case study of Sai Khao Subdistrict, Khok Pho District, Pattani Province. *Journal of Politics and Governance*, 4(1), 204-219. [in Thai]