

กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าน่าน โดยใช้กระบวนการสืบสอบ
ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน

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

นนท์ธยา วาทกุลชร, ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ

มหาวิทยาลัยนเรศวร

Nontaya Wartkunchorn, Nattachet Pooncharoen

Naresuan University, Thailand

E-mail: Nontaya.education@gmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าน่านโดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน ซึ่งเป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก คือ กลุ่มผู้เรียน กลุ่มผู้ให้ความรู้ทางประวัติศาสตร์ และกลุ่มครูผู้มีส่วนเกี่ยวข้องด้านการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียน รวมทั้งสิ้น 45 คน โดยมีขอบเขตพื้นที่การวิจัย คือ ตำบลในเวียง อำเภอเมืองน่าน และตำบลม่วงตึ๊ด อำเภอภูเพียง จังหวัดน่าน ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสรุปอุปนัยโดยบันทึกพรรณนา และตรวจสอบความน่าเชื่อถือแบบสามเส้าด้วยวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผลการวิจัย พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าน่านโดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของจังหวัดน่าน ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะจากการเรียนรู้ในรูปแบบ Active Learning โดยใช้ขั้นตอนของการสืบสอบหาความรู้ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนตอนที่สำคัญ ได้แก่ ขั้นสร้างความสนใจ (Engagement) ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration) ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) ขั้นขยายความรู้ (Elaboration) และขั้นประเมิน (Evaluation) ตลอดช่วงของการดำเนินการสืบสอบหาความรู้มีการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ได้แก่ มีการให้แต้ม เหรียญตรา และการจัดตารางอันดับ เพื่อกระตุ้น โน้มน้าวให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการสืบสอบหาความรู้ ซึ่งผลการวิจัยพบว่ามีประเด็นสำคัญอยู่ 4 ด้าน ได้แก่ ด้านผู้เรียน ด้านผู้สอน ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ และด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการตื่นรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของจังหวัดน่านที่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ชาติไทย ทำให้เกิดความคงทนของความรู้สู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน ตลอดจนนำไปสู่การมีจิตสำนึกรักท้องถิ่นของตน

คำสำคัญ: ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าน่าน; กระบวนการสืบสอบ; แนวคิดเกมมิฟิเคชัน

*ได้รับบทความ: 12 มิถุนายน 2566; แก้ไขบทความ: 22 สิงหาคม 2566; ตอปรับตีพิมพ์: 30 กันยายน 2566

Abstract

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

Keywords: History of Nan old city area; investigation process; gamification

บทนำ

การพัฒนาคนให้มีคุณภาพ มีคุณประโยชน์ และมีคุณค่า ถือเป็นปัจจัยสำคัญที่สุดต่อการพัฒนาชุมชน สังคม และประเทศชาติ การที่จะสร้างคนที่มีคุณภาพขึ้นมาในสังคมได้นั้น หนึ่งในปัจจัยสำคัญก็คือการศึกษา การศึกษานอกจากจะทำให้มนุษย์เกิดความรู้และพัฒนาตนได้แล้ว สิ่งนี้ยังสามารถเป็นตัวกำหนดทิศทางของประเทศได้อีกด้วย เพราะหากประเทศใดมีการส่งเสริมการศึกษาที่ถูกทิศทาง ตลอดจนวางแผนการพัฒนาคนที่มีประสิทธิภาพ ย่อมทำให้ประเทศนั้นมีต้นทุนซึ่งก็คือทรัพยากรมนุษย์ที่มีศักยภาพ ในการร่วมกันสร้างประเทศให้ก้าวไกล (ธาดา รัชกิจ, 2019) โดยการจัดการศึกษาต้องมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนซึ่ง เป็นกำลังของชาติ ให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตาม

ศักยภาพ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551) สิ่งเหล่านี้มีการบูรณาการเชื่อมโยงกับการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนในสถานศึกษา และมีความสอดคล้องกับการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ซึ่งเป็นวิชาที่ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ การดำรงชีวิตของมนุษย์ ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคล และการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด เข้าใจถึงการพัฒนาเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย กาลเวลา ตามเหตุปัจจัยต่าง ๆ เกิดความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น มีความอดทน อดกลั้น ยอมรับในความแตกต่างและมีคุณธรรม สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต เป็นพลเมืองดีของประเทศชาติและสังคมโลก

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นกลุ่มสาระที่ใช้กระบวนการเรียนรู้เกี่ยวกับการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความเชื่อมสัมพันธ์กัน และมีความแตกต่างกันอย่างหลากหลาย เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถปรับตนเองกับบริบทสภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม ซึ่งประกอบด้วย 5 สาระ ได้แก่ สาระศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรม สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม สาระเศรษฐศาสตร์ สาระประวัติศาสตร์ และสาระภูมิศาสตร์ โดยเฉพาะสาระประวัติศาสตร์นั้นเป็นสาระที่ช่วยสอนให้มนุษย์รู้จักตนเองและเข้าใจสิ่งแวดล้อมทางสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้จักอดีตของมนุษย์ และมีวิธีการในการแก้ไขปัญหาได้อย่างชาญฉลาด ผ่านวิธีการทางประวัติศาสตร์ที่เป็นกระบวนการพิสูจน์หาเครื่องยืนยันหาข้อเท็จจริง โดยคำตอบที่ได้จึงต้องมีเหตุและผลที่สามารถยอมรับกันได้ และยังเป็นวิชาที่มีส่วนสำคัญต่อการพัฒนาคนให้เป็นพลเมืองดี อันเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศ เนื่องจากมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ มนุษย์กับสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ในสังคม ทำให้สมาชิกในสังคมอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข สามารถรักษาอารยธรรมของชนชาติไว้ได้ (วิภาพรรณ พินลา และวิภาดา พินลา, 2561)

ด้วยเหตุนี้วิชาประวัติศาสตร์จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาพลเมืองของประเทศให้มีคุณภาพ อีกทั้งยังทำให้รู้จักตนเองในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของสังคมไทยและสังคมโลก ประวัติศาสตร์ยังเป็นรากฐานในศาสตร์และสาขาอื่น ๆ เพราะประวัติศาสตร์จะบอกถึงข้อผิดพลาดในอดีตและเป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาให้ดีขึ้น ซึ่งคนในสังคมปัจจุบันควรจะเรียนรู้ความเป็นมาของตนเอง ทั้งนี้เพื่อให้เข้าถึง เข้าใจ ความรู้สึก ร่วมกันของคนในสังคม ดังนั้น การเรียนรู้ประวัติศาสตร์อย่างมีประสิทธิภาพ จึงมีคุณค่าอย่างมากต่อการสร้างผู้เรียนให้เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพของประเทศ เนื่องจากการเสริมสร้างสติปัญญาแก่ผู้เรียนที่ได้ผ่านกระบวนการอ่าน การคิด การเขียน พิจารณา วิเคราะห์ สังเคราะห์ที่จะช่วยกระตุ้นให้ตระหนักถึงความสำคัญของแนวโน้มในอนาคต และควรดำเนินชีวิตให้เป็นไปอย่างรอบคอบโดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคโลกาภิวัตน์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553)

จากเหตุผลดังกล่าว จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องพัฒนาผู้เรียนให้เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพของประเทศ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงสภาพในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ ที่ยังไม่สามารถพัฒนาผู้เรียนให้เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพของประเทศได้ แม้ว่าในปัจจุบันมีหลายฝ่ายที่เกี่ยวข้องให้การสนับสนุนที่ก่อให้เกิดความตื่นตัว ทั้งมีการกำหนดนโยบายทางด้านการจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ขึ้นมาจำนวนมากแล้วก็ตาม แต่หากมองเข้ามาในด้านการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันครูผู้สอนยังมีวิธีการสอนแบบเดิม ๆ ที่เน้นลักษณะการบรรยายในห้องเรียนที่เสียมเน้นการท่องจำเป็นหลัก เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างรวดเร็วทันเวลา เนื่องจากโครงสร้างเวลาเรียนที่มีอย่างจำกัด ส่งผลให้ผู้เรียนเบื่อหน่ายกับการ

เรียนวิชาประวัติศาสตร์ ไม่ซาบซึ้งในความเสียสละของบรรพบุรุษ ไม่ซาบซึ้งต่อมาตุภูมิของตัวเอง รวมทั้งผู้เรียนไม่เห็นคุณค่าของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่มีความเชื่อมโยงสัมพันธ์กับประวัติศาสตร์ชาติ ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถตอบคำถาม เล่าเรื่อง หรือยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นได้ อีกทั้งปัญหาด้านความพร้อมของผู้สอนวิชาสังคมศึกษาที่ต้องรับผิดชอบภาระงานสอนหลายสาระและไม่ได้ลงลึกด้านประวัติศาสตร์ โดยเฉพาะประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่เป็นเรื่องใกล้ตัว ดังนั้นจึงเป็นที่มาให้ผู้วิจัยมีความมุ่งมั่นในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าผ่านโดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาการจังหวัดน่าน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะจากการเรียนรู้ในรูปแบบ Active Learning ที่มีการเชื่อมโยงกับชีวิต สภาพแวดล้อม และภูมิปัญญาท้องถิ่นจากการลงมือปฏิบัติจริงตลอดจนนำไปสู่การเรียนรู้ที่ยั่งยืนและมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าผ่านโดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาการจังหวัดน่าน

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ออกแบบวิธีดำเนินการวิจัยเพื่อเป็นแนวทางในการรวบรวมข้อมูล โดยมุ่งเน้นศึกษาเพื่อพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าผ่านโดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาการจังหวัดน่าน และวิเคราะห์ผลการวิจัยภายใต้กรอบแนวคิดในการวิจัย ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนได้รับองค์ความรู้และประสบการณ์จากการเรียนรู้ รวมทั้งผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในด้านการจัดการศึกษานำไปเป็นแนวทางในการสนับสนุนและพัฒนาศึกษา โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นได้อย่างเหมาะสมและจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพ โดยมีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก

ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักโดยคัดเลือกจากผู้ให้ข้อมูลหลักที่มีความพร้อมที่จะให้ข้อมูลได้ โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือกจากการเลือกแบบเจาะจง ผู้ให้ข้อมูลหลักในการวิจัย แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม จำนวนทั้งหมด 45 คน ได้แก่

1. กลุ่มผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาการจังหวัดน่าน ปีการศึกษา 2564 จำนวน 40 คนโดยใช้เกณฑ์การคัดเลือก ดังนี้ 1) เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาการจังหวัดน่าน รายวิชาประวัติศาสตร์ 2) นักเรียนอยู่ในความรับผิดชอบของผู้สอน จำนวน 1 ห้องเรียน 3) นักเรียนมีเวลาเหมาะสมกับการเข้าร่วมกิจกรรม และ 4) นักเรียนมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม

2. กลุ่มผู้ให้ความรู้ทางประวัติศาสตร์ จำนวน 3 คน คัดเลือกจากกลุ่มที่ส่งเสริมความรู้ในส่วนของประวัติศาสตร์ความเป็นมาของจังหวัดน่านและพื้นที่เมืองเก่าผ่าน

3. กลุ่มครุผู้มีความรู้ประสบการณ์ทางด้านการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียน จำนวน 2 คน โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือกจากตำแหน่งครู เนื่องจากเป็นผู้มีความรู้ ประสบการณ์ และเชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยตามระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพและศึกษาจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยนำกรอบวิจัยเป็นแนวทางในการใช้เครื่องมือในการวิจัยให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ดังนี้

1. แนวทางในการบันทึกภาคสนามระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Field notes)
2. แนวทางการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-Participant Observation)
3. แนวทางการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation)
4. แนวคำถามในการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview)
5. แนวคำถามในการสนทนากลุ่ม (Focus Group)
6. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า นาน โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับ

แนวคิดเกมมิฟิเคชัน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ศึกษารวบรวมข้อมูลจากเอกสารหรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ได้แก่ บทสัมภาษณ์ ตำรา หนังสือ เอกสารท้องถิ่น และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. วิธีการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-Participant Observation) โดยผู้วิจัยเข้าไปสังเกตอยู่นอก เพื่อสังเกตพฤติกรรม เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ละเอียดและครบถ้วน

3. วิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) โดยผู้วิจัยเข้าไปมีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและความรู้กับกลุ่มเป้าหมาย ขณะเดียวกันจะซักถามและจดบันทึกข้อมูลที่ต้องการเพิ่มเติมอย่างละเอียดมากขึ้น ตลอดจนสังเกตพฤติกรรม การเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ และสังเกตการณ์ มีการกระทำกิจกรรมด้วยกันจนกระทั่งเข้าใจความรู้สึกนึกคิดและความหมายที่คนเหล่านั้นให้ต่อปรากฏการณ์ทางสังคมที่ผู้วิจัยกำลังศึกษาอยู่ ซึ่งเมื่อสังเกตแล้วจะต้องมีการซักถามและการจดบันทึกข้อมูลด้วย ซึ่งอาจจดบันทึกในระหว่างการสังเกตหรือในภายหลังก็ได้

4. วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เป็นการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก ซึ่งเป็นผู้ที่มีความรู้หรือมีข้อมูลในเรื่องที่ผู้วิจัยกำลังศึกษาอย่างดีที่สุดหรือมีความเกี่ยวข้องมากที่สุด โดยกำหนดแบบเจาะจงที่เน้นการใช้คำถามปลายเปิดแบบเจาะลึก ซึ่งได้มาจากการทบทวนเอกสารแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยผู้วิจัยศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ทั้งในเชิงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า นาน โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันและข้อมูลในเชิงบริบท โดยกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ กลุ่มผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยา จังหวัดน่าน ปีการศึกษา 2564 กลุ่มผู้ให้ความรู้ทางประวัติศาสตร์ และกลุ่มครูผู้สอนที่มีประสบการณ์ทางด้านการจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ในโรงเรียน และวิเคราะห์ผลตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาวิจัย

5. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า นาน โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เป็นการใช้ขั้นตอนของการสืบสอบหาความรู้และเกมเป็นสิ่งขับเคลื่อนการเรียนรู้ โดยมีทั้งหมด 8 ฐานการเรียนรู้ แต่ละฐานการเรียนรู้ใช้เวลา 30 นาที รวมเวลาทั้งหมด 4 ชั่วโมง เริ่มต้นที่ผู้เรียนแบ่งออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 - 6 คน โดยผู้เรียนทุกคนจะได้รับสมุดคู่มือในการทำกิจกรรม จากนั้นแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนรับผิดชอบกิจกรรมสืบสอบหาความรู้ ดำเนินการสืบสอบหาความรู้ตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ในบัตรกิจกรรม

และบันทึกความรู้ลงในสมุดคู่มือในการทำกิจกรรมให้เรียบร้อยตามระยะเวลาที่กำหนด โดยมีการดำเนินกิจกรรมในลักษณะนี้จนครบทุกฐานการเรียนรู้ ซึ่งในระหว่างการทำกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวจะมีแต้มเหรียญตรา และการจัดตารางอันดับ เป็นสิ่งกระตุ้น โน้มน้าวให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการสืบสอบหาความรู้

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ใช้วิธีการวิเคราะห์สรุพบัญญัติ (Analytic Induction) โดยการวิเคราะห์สรุพบัญญัติจากบันทึกภาคสนามที่เป็นส่วนบันทึกละเอียดแบบพรรณนา ซึ่งเป็นแบบพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Analytical Description) ที่ได้จากการสังเกต สัมภาษณ์ และร่วมแสดงความคิดเห็นของผู้ให้ข้อมูลหลักพร้อมสนทนาร่วมกัน เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์การวิจัย หลังจากนั้นจึงนำเสนอรายงานแบบพรรณนาเชิงวิเคราะห์ ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการตรวจสอบคุณภาพความน่าเชื่อถือของข้อมูลโดยอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระเพื่อให้เกิดความถูกต้องด้วยวิธีการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า จากวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล (Methodological Triangulation) จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อรวบรวมข้อมูลเรื่องเดียวกัน โดยใช้การสังเกตควบคู่กับการซักถามพร้อมกัน ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งเอกสาร และทำการซักถามผู้ให้ข้อมูลสำคัญเพื่อความแน่นอนว่าเหมาะสมหรือไม่ เมื่อข้อมูลมีความถูกต้องแล้ว จึงจำแนกข้อมูลออกเป็นประเภทหรือแบ่งไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ในวิจัย

ผลการวิจัย

งานวิจัยนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยออกเป็นประเด็นสำคัญ 4 ด้าน ได้แก่ ด้านผู้เรียน ด้านผู้สอน ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ และด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

1. **ด้านผู้เรียน** จากผลการวิจัยทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active learning ได้ดี เนื่องจากผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ซึ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการแสวงหาความรู้ในฐานการเรียนรู้ต่าง ๆ มีการเรียนปนเล่นภายใต้กติกาที่กำหนด โดยมีจุดมุ่งหมายของการทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการแข่งขันเพื่อให้เกิดความกระตือรือร้นและความสนุกสนานตื่นเต้น เป็นการฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น และยังเป็นการฝึกคุณธรรมจริยธรรมต่าง ๆ ได้ดี เช่น ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การเสียสละ ความสามัคคี ความอดทน ความมีน้ำใจ และการเคารพสิทธิผู้อื่น อีกทั้งทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากการเรียนรู้ภายนอกชั้นเรียน ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่านานโดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ซึ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และจากการสังเกตผู้เรียนตลอดการทำกิจกรรม ได้พบความแตกต่างระหว่างการเรียนภายในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียนอย่างเห็นได้ชัด โดยผู้วิจัยพบว่าในเชิงพฤติกรรมนั้น ผู้เรียนเกิดความเป็นอิสระที่อยู่ภายนอกห้องเรียน ส่งผลให้เกิดรอยยิ้ม เสียงหัวเราะ และความสนุกสนาน โดยเริ่มตั้งแต่ผู้เรียนได้มีการเตรียมความพร้อมในการเรียนอย่างมาก ในการมายังแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์เมืองเก่านาน เช่น น้ำดื่ม อุปกรณ์การเรียน กระเป๋าสะพายใบเล็ก การสวมหน้ากากอนามัย พกเจลแอลกอฮอล์สำหรับล้างมือ เป็นต้น และเมื่อมาถึงยังแหล่งเรียนรู้ ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นตื่นตัวกับการเรียนรู้นอกชั้นเรียน โดยผู้เรียนได้จัดระเบียบในการแบ่งกลุ่มและนั่งเป็นกลุ่มเพื่อรอฟังคำชี้แจงจากผู้สอน หลังจากนั้นผู้สอนแจกสมุดคู่มือการทำกิจกรรมให้กับผู้เรียนทุกคน และผู้เรียนได้ศึกษาขั้นตอนการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้จากสมุดคู่มือ ซึ่งผู้เรียนให้ความสนใจสอบถามข้อสงสัยก่อนการเริ่มกิจกรรม รวมทั้งผู้สอน

ได้ชี้แจงขั้นตอนการทำกิจกรรมอีกครั้ง หลังจากนั้นครูผู้สอนให้ผู้เรียนได้เริ่มการเรียนรู้ที่ฐานแรก คือ วัดพระธาตุแห่งหนึ่ง ผู้เรียนได้เดินแถวจากจุดจอตลอดมาถึงวัดพระธาตุแห่งนี้เป็นระเบียบและให้ความเคารพสถานที่โดยไม่ส่งเสียงดัง หลังจากนั้นผู้สอนเริ่มกิจกรรมการเรียนรู้ จากการสังเกตเห็นได้ว่า ในช่วงขั้นตอนการทำกิจกรรมในฐานแรก ผู้เรียนยังมีสงสัยยังไม่เข้าใจขั้นตอนดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ แต่พอเริ่มฐานการเรียนรู้ถัดไปหลังจากผู้เรียนได้ลงมือทำกิจกรรม ผู้เรียนมีความตื่นตัวในการทำกิจกรรมภายในกลุ่มของตนเอง ที่จะสืบสอบหาความรู้ตามที่ระบุไว้ในบัตรกิจกรรมให้สำเร็จ เพื่อกลุ่มของตนเองจะได้รับแต้ม เหรียญตรา และการจัดตารางอันดับ กลายเป็นแฟนพันธุ์แท้ประวัติศาสตร์เมืองเก่ามานานในระดับเพชร ตลอดระยะเวลาของการทำกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนมีความสนุกสนานและมีความสุขกับการเรียนรู้ภายนอกห้องเรียน นอกจากนี้ผู้เรียนยังเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยมีอิสระทางการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนไม่ถูกขึ้นหรือครอบงำทางการเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนใช้กระบวนการสืบสอบหาคำตอบจากการอ่าน ฟัง เขียน ผ่านการตั้งประเด็นคำถามเพื่อกระตุ้นให้เกิดข้อสงสัยในประวัติศาสตร์ท้องถิ่น และเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ก่อให้เกิดความรักความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตน และนำไปสู่การสร้างจิตสำนึกร่วมกันอนุรักษ์รักษาและหวงแหนแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ของจังหวัดน่านที่ยังหลงเหลืออยู่ รวมทั้งยังทำให้เกิดการตื่นรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเมืองเก่ามานานอีกด้วย

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

3. ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ ในงานวิจัยฉบับนี้แสดงให้เห็นความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน เกิดการถ่ายทอดความรู้ที่มีคุณค่าต่อการเรียนการสอนทั้งกับผู้สอนและผู้เรียนเป็นอย่างมาก กล่าวคือสื่อที่ช่วยให้อรรถกถาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดความน่าสนใจยิ่งขึ้น ช่วยแบ่งเบาภาระของผู้สอนในการเตรียมเนื้อหาเพราะอาจให้ผู้เรียนศึกษาได้จากสื่อและช่วยให้ผู้สอนคิดค้นเทคนิควิธีการใหม่ ๆ ที่ช่วยให้การเรียนรู้เกิดความน่าสนใจยิ่งขึ้น และในส่วนของผู้เรียนสื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนที่ยังยากซับซ้อนได้ง่ายขึ้นในเวลาอันสั้น เกิดความคิดรวบยอดได้อย่างถูกต้องจากกระบวนการกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง กระตุ้นความสนใจในการเรียนและสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียนได้ดี ผลการวิจัยจากการสังเกต พบว่า มีการใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย ได้แก่ สมุดคู่มือใน

การทำกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า น่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า น่า โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ที่มีการใช้ขั้นตอนของกระบวนการสืบสอบ และใช้กลศาสตร์ของเกมเข้ามาเป็นสิ่งที่ขับเคลื่อนกระตุ้นการเรียนรู้กับผู้เรียน และผู้เรียนต้องจินตนาการเพื่อให้เกิดความเป็นรูปธรรมทางความคิด และจัดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชน คือ แหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า น่า เป็นสถานที่ให้ข้อมูลความรู้ และเหมาะสมต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการแสวงหาความรู้ของผู้เรียน โดยมีผู้สอนเป็นที่ปรึกษาและส่งเสริมกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความมั่นใจที่จะเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีศักยภาพสูงสุดของแต่ละคน รวมทั้งมีการส่งเสริมการทำงานกันเป็นทีมตามความสามารถของแต่ละบุคคล ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการสัมผัสกับบรรยากาศในสถานที่จริง ส่งผลให้เกิดความหวงแหนและเห็นคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ภายในท้องถิ่นจนนำไปสู่การร่วมอนุรักษ์แหล่งเรียนรู้ในชุมชนให้คงอยู่ต่อไป โดยผู้เรียนเกิดความอิสระต่อการเรียนรู้ภายนอกชั้นเรียน ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันเสนอประเด็นปัญหา เพื่อสร้างความสนใจนำไปสู่การใช้แหล่งความรู้ในชุมชนและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีความพร้อมที่จะเรียนรู้ โดยใช้คำถามกระตุ้นในการซักถาม ทบทวน แสดงความคิดเห็นให้ผู้เรียนนำประสบการณ์เดิมมาเชื่อมโยงกับประสบการณ์ใหม่ และสร้างบรรยากาศทางการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าคิด กล้าพูด ซึ่งทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้และช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ อย่างมีคุณค่า รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักวิธีการแสวงหาความรู้เกิดการเรียนรู้อย่างกว้างขวางลึกซึ้งและยั่งยืน

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

อภิปรายผล

จากการศึกษากิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า น่า โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน มีความสอดคล้องกับขงยุทธ ชูแว่น (2551) ประเด็นเรื่องการเรียนรู้ที่ใช้สถานที่เป็นฐาน (Place Based Learning) และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนจนเกิดการเรียนรู้จากการทำงาน เป็นการเพิ่มทักษะกระบวนการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เสริมศักยภาพของผู้เรียนที่มีมากกว่าในห้องเรียน

โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นสถานที่ศึกษา หรือศึกษาจากสถานที่จริง จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้น สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยตรงจากประสบการณ์และยังเป็นการเรียนรู้ที่ยั่งยืน

โดยกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวมีความสอดคล้องกับอาภรณ์ ใจเที่ยง (2553) ที่ได้เสนอแนวทางการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ กล่าวคือ จะต้องเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือ ปฏิบัติเพื่อก่อให้เกิดความรู้และนำความรู้มาพัฒนาให้ยั่งยืนสูงสุด โดยการจัดการเรียนรู้นั้นจะต้องสอดคล้องกับหลักสูตร จุดประสงค์ การเรียนรู้ มาตรฐาน การเรียนรู้ เหมาะสมกับวัย มีการเรียงลำดับขั้นตอน มีการใช้สื่อการสอนที่หลากหลาย มีการวัดและประเมินผล ส่งเสริมกระบวนการคิดและทักษะต่าง ๆ มีวิธีการที่หลากหลายซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active learning ได้ดี กล่าวคือเป็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยกระบวนการสืบสอบประกอบด้วย 5 ขั้นตอนตอนที่สำคัญ ได้แก่ ขั้นสร้างความสนใจ (Engagement) ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration) ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) ขั้นขยายความรู้ (Elaboration) และขั้นประเมิน (Evaluation) ตลอดช่วงของการดำเนินการสืบสอบหาความรู้มีการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ได้แก่ มีการให้แต้ม เหรียญตรา และการจัดตารางอันดับ เพื่อกระตุ้น โน้มน้าวให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการสืบสอบหาความรู้

รวมทั้งมีความสอดคล้องกับหลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของ ทิศนา ขัมมณี (2560) ที่มีจุดมุ่งเน้น 5 ประการ ดังนี้ 1) แบบเน้นตัวผู้เรียน 2) แบบเน้นความรู้ ความสามารถ 3) แบบเน้นประสบการณ์ 4) แบบเน้นปัญหา 5) แบบเน้นทักษะกระบวนการ และยังได้สอดคล้องกับ Collins and Greenwood (2003) ซึ่งการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเอง ผู้เรียนเป็นผู้ค้นหาความรู้ ซึ่งจะช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น มีการสอดแทรกเนื้อหาสาระลงในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ อย่างแท้จริงและยั่งยืน กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่าผ่านโดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน ยังเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ประสบการณ์จริงที่สอดคล้องกับแนวคิดของ อัจฉรา ศรีพันธ์ (2561) แนวคิด ทฤษฎีการเรียนรู้บนฐานชุมชน (Community-based Learning) โดยมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนได้รับความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมจริยธรรม โดยมีความเชื่อว่า นักเรียนจะต้องเรียนรู้และเข้าใจกับสิ่งที่มีอยู่ในชุมชน ทั้งความรู้ ภูมิปัญญา ทรัพยากร ตลอดจนเกิดจิตสำนึกรักท้องถิ่น และเห็นคุณค่าเกิดความหวงแหนแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่ยังหลงเหลืออยู่ โดยการศึกษาบนฐานชุมชนเป็นการรวบรวมชุดของกลยุทธ์ ที่ออกแบบเพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ สู่มาตรฐานสูง ครอบคลุมฐานความรู้ทางวิชาการในด้านการ บริการชุมชน (Community Service) พลเมือง (Civic Education) สิ่งแวดล้อมศึกษา (Environmental Education) การเรียนรู้โดยใช้สถานที่เป็นฐาน (Place Based Learning) การเรียนรู้ด้วยการบริการ (Service Learning) และการเรียนรู้จากการทำงาน (Work-Based Learning) กลยุทธ์เหล่านี้มีรากฐานมาจากประวัติศาสตร์ ประสบการณ์ ความสำเร็จ นั่นเอง

ในส่วนของแนวคิดเกมมิฟิเคชันกับการกระตุ้น โน้มน้าวให้อยากร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ และพัฒนา เรื่องการทำงานเป็นทีมนั้น มีความสอดคล้องกับวรรณธิดา ยลวิลาศ (2562) ที่กล่าวว่า การนำกลไกของเกม หรือเรียกว่า เกมมิฟิเคชันมาประยุกต์เข้ากับเนื้อหาบทเรียนเพื่อกระตุ้นและดึงดูดความสนใจของผู้เรียนใน บริบทที่ไม่ใช่การเล่นเกม โดยกลไกนี้เป็นวิธีการสร้างแรงจูงใจทางโลกเสมือนให้บรรลุผลตามเป้าหมาย ทำให้ผู้เรียนเรียนเนื้อหาไม่น่าเบื่อและสนใจเรียนมากยิ่งขึ้น บุคคลที่มีแรงจูงใจจะเกิดความกระตือรือร้นและ

พยายามดิ้นรนเพื่อให้งานบรรลุตามเป้าหมาย โดยเฉพาะการสืบสอบหาความรู้ประวัติศาสตร์ของจังหวัดน่าน บนพื้นที่เมืองเก่าจนสามารถสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวได้เอง เป็นการนำกลศาสตร์การเล่นเกม มาปรับใช้กับกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ สอดคล้องกับความถนัด (เบญจภาค จงหมื่นไวย และคณะ, 2561) การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการ จัดการการเรียนรู้ เป็นหนึ่งในวิธีการและเทคนิคทางการศึกษาที่สามารถสร้างแรงจูงใจและความผูกพันในการ เรียนของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี (ชนัตถ์ พูนเดช และธนิศา เลิศพรกุลรัตน์, 2559) อีกทั้งยังสอดคล้องกับยุวรัตน์ สมบัติศิริไพบูลย์ (2562) ได้ศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีมโดย ใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับสื่อสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 3 แผนจัดการเรียนรู้ โดยนำ แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จะมุ่งเน้นไปในการให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และได้ลงมือปฏิบัติในกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันในทีม จากการดำเนินกิจกรรมพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังกล่าวนั้น นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้ มีความตื่นตัวในการเรียนอยู่ตลอดเวลา และมีความสุข สนุกสนานเพลิดเพลินกับการทำงานเป็นทีม ทั้งยังได้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนอย่าง เต็มความสามารถ และยังสอดคล้องกับอุดมวุฒิ วรรณกุล (2564) ที่ศึกษาผลการพัฒนาทักษะการทำงานเป็น ทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริม ทักษะการทำงานเป็นทีม ในรายวิชาการศึกษาค้นคว้าและสร้างองค์ความรู้ พบว่าทักษะการทำงานเป็นทีมของ ผู้เรียนทั้ง 5 ด้าน ทั้งในระยะก่อนการทดลอง ระหว่างการทดลอง และหลังการทดลอง แตกต่างกันอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ด้านที่ได้คะแนนเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ การทำงานเป็นทีมที่มีประสิทธิภาพ ทั้งนี้เป็น เพราะเทคนิคเกมมิฟิเคชันกระตุ้นผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน เกิดความสนุกสนาน ทำทหายและ เมื่อผู้เรียนรู้สึกว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม และเมื่อมีการแบ่งบทบาทหน้าที่ที่ชัดเจน ทำให้ผู้เรียนสามารถ ทำงานร่วมกันในทีมอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

จากการอภิปรายผลดังกล่าว สามารถสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการดำเนินการวิจัย ได้ดังแผนภาพนี้



แผนภาพแสดงขั้นตอนของกระบวนการสืบสอบและเกมมิฟิเคชัน

จากแผนภาพแสดงขั้นตอนของกระบวนการสืบสอบและเกมมิฟิเคชัน สามารถอธิบายได้ว่า ตลอดช่วงของการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ในพื้นที่เมืองเก่า นาน โดยใช้กระบวนการสืบสอบหาความรู้ นั้นจะมีการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ได้แก่ การให้แต้ม การให้เหรียญตรา และการจัดตารางอันดับ มาเป็นตัวกระตุ้นและโน้มน้าวให้กระบวนการสืบสอบหาความรู้ของผู้เรียนในแต่ละขั้นตอนตามที่แสดงในแผนภาพ มีความน่าสนใจอยู่ตลอดเวลา รวมทั้งเป็นการกระตุ้นให้สมาชิกในทีมร่วมแรงร่วมใจในการสืบสอบหาความรู้อีกด้วย

บทสรุป

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ผู้เรียนที่ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า นาน โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยา จังหวัดน่าน ทำให้ผู้เรียนเกิดการตื่นรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเป็นอย่างมาก และผู้เรียนสามารถต่อยอดองค์ความรู้จากกิจกรรมดังกล่าวสู่การเรียนรู้ในห้องเรียน และสามารถคงสภาพการเรียนรู้ที่เป็นการเรียนรู้ที่ยั่งยืน และคงทน ไม่ใช่เป็นการเรียนรู้เพียงแค่จดจำเท่านั้น ดังนั้นกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวจึงเป็นกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนเป็นอย่างดี ตลอดจนนำไปสู่การมีจิตสำนึกรักท้องถิ่นและมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์แหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่ยังคงหลงเหลืออยู่ในท้องถิ่นของตนเอง โดยการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวสามารถตอบโจทย์ผู้เรียนในยุคศตวรรษที่ 21 ได้ เป็นอย่างดี โดยเนื้อหาที่ใช้ในกิจกรรมก็มุ่งเน้นไปที่ประวัติศาสตร์ที่เป็นของท้องถิ่นนั้น ๆ ส่งผลต่อการรักษาและเห็นคุณค่าของรากเหง้าของตนเองได้เป็นอย่างดี แหล่งเรียนรู้ที่นำมาให้นักเรียนได้เรียนรู้ก็เป็นสถานที่จริงและมีอยู่จริง ทำให้ผู้เรียนได้ศึกษาและเรียนจากของที่เคยเกิดขึ้นจริงในอดีต ผู้เรียน เกิดความสนุกสนานและมีการตื่นรู้ทางประวัติศาสตร์มากยิ่งขึ้น และสามารถนำองค์ความรู้ทักษะที่ได้จากการเรียนรู้ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ เกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น หลังจากที่มีการจัดการเรียนรู้ได้เสร็จสิ้นลง ผู้สอนได้เปลี่ยนบทบาทของตนเองจากการเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ เป็นผู้อำนวยการทางการเรียนรู้ของเรียน ทำให้ผู้สอนมีความสามารถในการจัดการการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนได้เป็นอย่างดีอีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

จากกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในพื้นที่เมืองเก่า นาน โดยใช้กระบวนการสืบสอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยา จังหวัดน่าน ผู้วิจัยขอสรุปเป็นข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้และข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ควรศึกษาบริบทของพื้นที่และแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ในจังหวัดน่าน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจประวัติความเป็นมาของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นตนเองอย่างถ่องแท้ จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่ยังหลงเหลืออยู่

1.2 ควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการบูรณาการหลากหลายสาระการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติงานขึ้นเดียว แต่สามารถประเมินผลได้หลายสาระการเรียนรู้

1.3 ควรจัดให้มีการศึกษาแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่หลากหลายในจังหวัดน่าน ที่เป็นการส่งเสริมประสบการณ์ตรงให้กับผู้เรียนเพิ่มมากขึ้น ทั้งนี้ไม่ได้หมายความว่าเดินทางออกไปศึกษา

สถานที่ต่าง ๆ นอกโรงเรียนเพียงอย่างเดียว แต่รวมถึงการได้พูดคุยสัมภาษณ์บุคคลต่าง ๆ ที่มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของจังหวัดน่าน

1.4 ควรนำไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับผู้เรียนในบริบทอื่น ๆ หรือกลุ่มสาระต่าง ๆ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน

1.5 ควรนำรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ที่มีกระบวนการเรียนรู้ และกิจกรรมที่ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติขณะเรียนรู้ ในรูปแบบขั้นตอนการทำงานของนักประวัติศาสตร์ไปใช้ที่เป็นกระบวนการสืบสวนทางประวัติศาสตร์เริ่มตั้งแต่การอ่าน การค้นคว้า การสืบค้น การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ตีความข้อมูลสารสนเทศจากข้อมูลหลักฐานต่าง ๆ ไปจนถึงการสรุปและสร้างการอธิบายถึงองค์ความรู้โดยอาศัยข้อมูลหลักฐานทางประวัติศาสตร์ได้นั้น ผู้สอนต้องเตรียมตนเองให้พร้อมก่อน ทั้งในด้านความรู้ทางเนื้อหาวิชาการประวัติศาสตร์ และเทคนิควิธีการสอนต่าง ๆ และจัดสรรเวลา เพื่อได้แนะนำผู้เรียนเพิ่มเติมในเรื่องวิธีการศึกษา โดยเฉพาะการคิดทางประวัติศาสตร์และการนำเสนอข้อมูลหลักฐานต่าง ๆ เบื้องต้นตามประเด็นหรือเรื่องที่จะศึกษาแก่ผู้เรียนก่อน และแนะนำแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์แก่ผู้เรียน เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้เรียนได้ศึกษาและสร้างองค์ความรู้ประวัติศาสตร์ด้วยตนเองได้ต่อไป

2. ข้อเสนอแนะการวิจัยต่อไป

2.1 ควรศึกษาและพัฒนานวัตกรรมในการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น การใช้สื่อเทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ เพื่อส่งเสริมทักษะการใช้เทคโนโลยีการเรียนรู้ในคริสต์ศตวรรษ ที่ 21

2.2 ควรมีการวางแผนหรือเตรียมการในกรณีที่มีผู้เรียนไม่ได้ศึกษาเนื้อหามาก่อนล่วงหน้า

2.3 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนระหว่างห้องที่เรียนในชั้นเรียนและชั้นเรียนที่เป็นกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก

2.4 ควรมีการวิจัยที่เน้นการศึกษาวิธีคิด และกระบวนการคิดโดยกำหนดตัวชี้วัดด้าน พฤติกรรม การคิดของผู้เรียนให้ชัดเจน

2.5 ควรมีการศึกษาและเก็บข้อมูลประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในบริบทที่แตกต่างกันเชิงพื้นที่ในจังหวัดน่านและจังหวัดต่าง ๆ

2.6 ควรมีการวิจัยและติดตามผลกับผู้เรียนว่าผู้เรียนมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์ ความรู้สึก และด้านทักษะการคิด เจตคติ

2.7 ควรมีการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งเสริมต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้หลักประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยจำแนกตามขนาดของสถานศึกษา รวมทั้งอาจจำแนกตามบริบทของสังคมและชุมชนที่แตกต่างกัน

2.8 ควรมีการวิจัยและพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ในการมีส่วนร่วมของชุมชน โดยหน่วยงานต้นสังกัด เพื่อให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ ส่งเสริมและสร้างความตระหนักด้วยการนำประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจากการมีส่วนร่วมของชุมชนมาใช้จัดการเรียนการสอนสู่มาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐานให้บรรลุเป้าหมาย

2.9 ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษาแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ที่จำแนกตามประเด็นหรือลักษณะเฉพาะของแหล่งเรียนรู้ เพื่อศึกษาแนวทางในการสร้างองค์ความรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นตามลักษณะเฉพาะของแหล่งเรียนรู้แต่ละประเภทต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- ชนันต์ พูนเดช และธนิดา เลิศพรกุลรัตน์. (2559). แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 18(3): 331 - 339.
- เบญจภาคี จงหมื่นไวย และคณะ. (2561). เกมมิฟิเคชันเพื่อการเรียนรู้. วารสารโครงการวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ, 4(2): 34 - 43.
- ตรัง สุวรรณศิลป์. (2564). เกมมิฟิเคชันจูงใจคนด้วยกลไกเกม. กรุงเทพฯ: ซอลท์ พับลิชชิ่ง จำกัด.
- ทิตินา แชมมณี. (2560). ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิชาติ แก้วพวง. (2563). ศาสตร์การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ยงยุทธ ชูแว่น. (2551). ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นไทย ว่าด้วยความเป็นมา สถานภาพ แนวคิด วิธีการศึกษา และบทบาทในสังคมปัจจุบัน. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.).
- ยุวรัตน์ สมบัติศิริไพบูลย์. (2562). การพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีมโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับสื่อสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- วิภาพรรณ พินลา, วิภาดา พินลา. (2561). การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรรณธิดา ยลวิลาศ. (2562). การสร้างแรงจูงใจในการเรียนด้วยเกมมิฟิเคชัน. สืบค้นเมื่อ 10 พฤษภาคม 2564. จาก <http://conference.ksu.ac.th/File-212.html>
- ศูนย์น่านศึกษาหออัตลักษณ์น่าน. (ม.ป.ป.). ประวัติศาสตร์เมืองน่าน. สืบค้นเมื่อ 1 มิถุนายน 2564. จาก <https://identitynan.com/wp-content/uploads/2020/05/academic-info-1.pdf>
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2553). หลักการสอน ฉบับปรับปรุง. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- อัจฉรา ศรีพันธ์. (2561). การจัดการศึกษาบนฐานชีวิตและการจัดการศึกษาบนฐานชุมชน. กรุงเทพฯ: แดเน็กซ์ อินเทอร์เน็ตเปอร์เซชั่น จำกัด.
- อุดมวดี วรรณกุล. (2564). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมในรายวิชาการศึกษาค้นคว้าและสร้างองค์ความรู้. วารสารราชพฤกษ์, 19(3): 130 - 138.
- Collins, J., & O'Brien, N. (2003). Greenwood dictionary of education. Westport, CT: Greenwood.