



การพัฒนาชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับ บทเรียน
ออนไลน์ เรื่อง อารยธรรมโลกยุคโบราณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียน
เทศบาลวัดกลาง สังกัดสำนักงานการศึกษา เทศบาลนครขอนแก่น

**The Development of Creative-Based Learning Activity Packages Integrated
with Online Lessons on Ancient World Civilizations for Grade 11 Students
at Wat Klang Municipal School under the Education Office of Khon Kaen
Municipality**

ชุลีพร เพรงมา^{1*}, ปาณจิตร สุกุมาลย์², วิทยา ทองดี³

^{1,2}มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, วิทยาเขตขอนแก่น, ประเทศไทย

Chuleeporn Prengma^{1*}, Panachit Sukumal², Witthaya Thongdee³

^{1,2}Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Khon Kaen Campus, Thailand

✉: *krupoupee19@gmail.com

(*Author Corresponding Email)

Received: 14 May 2026; Revised: 28 May 2026; Accepted: 27 June 2026

© The Author(s) 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบทเรียนออนไลน์เรื่อง อารยธรรมโลกยุคโบราณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง สังกัดสำนักงานการศึกษา เทศบาลนครขอนแก่น 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ 3) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม หลังการเรียนรู้ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เรื่อง อารยธรรมโลกยุคโบราณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง สังกัดสำนักงานการศึกษา เทศบาลนครขอนแก่น ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง 420 คน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 แบ่งเป็น กลุ่มทดลอง จำนวน 35 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน แบบประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่า T-TEST และการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สูตร E_1/E_2 ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เรื่อง อารยธรรมโลกยุคโบราณ ที่ใช้กับกลุ่มทดลอง มีประสิทธิภาพเท่ากับ 87.63/84.29

(E_1/E_2) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 ที่กำหนดไว้ แสดงให้เห็นว่าชุดการสอนที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพและสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกัน โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์หลังการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($\bar{X} = 19.14$, S.D. 1.33) 3) ทักษะการคิดวิเคราะห์ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกัน โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีทักษะการคิดสร้างสรรค์หลังการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($\bar{X} = 76.02$, S.D. 2.96) 4) ความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เรื่อง อารยธรรมโลกยุคโบราณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.28$, S.D. 0.11)

คำสำคัญ: การพัฒนาชุดกิจกรรม, การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์, บทเรียนออนไลน์

Abstract

This research aimed to: (1) develop creative-based learning activity packages integrated with online lessons on the topic of Ancient World Civilizations for Grade 11 students at Wat Klang Municipal School under the Education Office of Khon Kaen Municipality; (2) compare the learning achievement between the experimental and control groups before and after the learning process; (3) compare students' creative thinking skills between the experimental and control groups after the learning process; and (4) examine students' satisfaction toward the creative-based learning activity packages integrated with online lessons. The population consisted of 420 Grade 11 students at Wat Klang Municipal School. The sample group consisted of 70 students divided into two groups: an experimental group of 35 students and a control group of 35 students. The research instruments included creative-based learning activity packages, a pre-test and post-test achievement test, a creative thinking skills assessment form, and a satisfaction questionnaire. The statistical methods used for data analysis included percentage, mean, standard deviation, t-test, and the efficiency formula (E_1/E_2). The research results were as follows: 1. The creative-based learning activities integrated with online lessons on Ancient World Civilizations used with the experimental group demonstrated an efficiency of 87.63/84.29 (E_1/E_2), which is higher than the predetermined efficiency criterion of 80/80. This indicates that the developed instructional package is effective and appropriate for classroom learning management. 2. The learning achievement of the experimental group and the control group showed significant differences. Students in the experimental group achieved higher post-learning achievement than those in the control group at the .05 level of statistical significance ($\bar{X} = 19.14$, S.D. = 1.33). 3. The creative thinking skills of the experimental and control groups were significantly different. Students in the experimental group demonstrated higher creative thinking skills after the learning process than those in the control group at the .05 level of statistical significance ($\bar{X} = 76.02$, S.D. = 2.96). 4. The students' satisfaction toward the creative-based learning activity packages integrated with online lessons on Ancient World Civilizations was at a high level ($\bar{X} = 4.28$, S.D. = 0.11).

Keywords: development of activity packages, creative learning, online lessons

1. บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ และคุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข และสามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพในสังคมปัจจุบัน โดยยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนสามารถพัฒนาได้เต็มตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ทั้งนี้ หลักสูตรฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560 ได้เน้นย้ำสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้ทักษะชีวิต และการใช้เทคโนโลยี ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 การจัดการศึกษาในปัจจุบันจึงมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้สามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลก ทั้งด้านเทคโนโลยี เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ และส่งเสริมให้เกิดการคิดวิเคราะห์ การสร้างองค์ความรู้ และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Kennedy & Sundberg, 2020) ซึ่ง “ความคิดสร้างสรรค์” ถือเป็นทักษะสำคัญที่ต้องได้รับการพัฒนาอย่างเป็นระบบผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและแสดงศักยภาพของตนเอง

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีบทบาทสำคัญในการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และความเข้าใจเกี่ยวกับสังคมมนุษย์ โดยเฉพาะรายวิชาประวัติศาสตร์ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของเหตุการณ์ในอดีต เข้าใจพัฒนาการของอารยธรรม และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ในสถานศึกษาส่วนใหญ่มุ่งเน้นการบรรยายและการท่องจำ ส่งผลให้ผู้เรียนขาดความสนใจ ไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตจริง และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับต่ำ (สุคนธ์ สินธพานนท์, 2562)

ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เนื้อหาเรื่อง “อารยธรรมโลกยุคโบราณ” เป็นเนื้อหาที่มีความซับซ้อนและครอบคลุมหลายมิติ เช่น อารยธรรมลุ่มแม่น้ำไทกริส-ยูเฟรทีส อารยธรรมลุ่มแม่น้ำไนล์ อารยธรรมลุ่มแม่น้ำสินธุ และอารยธรรมลุ่มแม่น้ำฮวงโห ซึ่งต้องอาศัยความเข้าใจทั้งด้านภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ การเมือง และวัฒนธรรม ผู้เรียนจำนวนมากประสบปัญหาในการจดจำรายละเอียดและการเชื่อมโยงองค์ความรู้ ส่งผลให้ไม่สามารถนำความรู้ไปใช้ในการวิเคราะห์หรือสร้างองค์ความรู้ใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากผลการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในหน่วย “อารยธรรมโลกยุคโบราณ” อยู่ในระดับต่ำกว่ามาตรฐาน สาเหตุสำคัญมาจากการขาดการเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตจริง และขาดโอกาสในการฝึกทักษะการคิดสร้างสรรค์ผ่านการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ รวมทั้งการใช้สื่อการเรียนการสอนที่ยังไม่สามารถดึงดูดความสนใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างเพียงพอ

แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning: CBL) จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถนำมาใช้พัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ การตั้งคำถาม การค้นคว้า และการสร้างผลงาน (Meeplat, 2020) ซึ่ง

ช่วยพัฒนาทักษะสำคัญ ได้แก่ ความคิดริเริ่ม ความคล่องตัวในการคิด ความยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ อันเป็นองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนออนไลน์ (Online Learning) ยังเป็นอีกแนวทางหนึ่งที่จะช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา มีความยืดหยุ่น และสามารถเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น สื่อมัลติมีเดียแบบฝึกหัดเชิงโต้ตอบ และแหล่งข้อมูลออนไลน์ (Wong, 2023) อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง และการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน (Adnan & Anwar, 2020)

ดังนั้น การบูรณาการกระบวนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบทเรียนออนไลน์ จึงเป็นแนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้รายวิชาประวัติศาสตร์ โดยเฉพาะในเนื้อหาเรื่อง “อารยธรรมโลกยุคโบราณ” ซึ่งต้องอาศัยการคิดวิเคราะห์ การเชื่อมโยง และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบทเรียนออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติจริง และสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง อันจะนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพสอดคล้องกับความต้องการของสังคมในศตวรรษที่ 21

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เรื่อง อารยธรรมโลกยุคโบราณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง สำนักการศึกษา เทศบาลนครขอนแก่น เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 หรือไม่

2.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เรื่อง อารยธรรมโลกยุคโบราณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง สำนักการศึกษา เทศบาลนครขอนแก่น เป็นอย่างไร

2.3 ทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม หลังการเรียนรู้เรื่อง อารยธรรมโลกยุคโบราณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง สำนักการศึกษา เทศบาลนครขอนแก่น เป็นอย่างไร

2.4 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง สังกัดสำนักการศึกษา เทศบาลนครขอนแก่นมีความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เรื่อง อารยธรรมโลกยุคโบราณ ในระดับใด

4. ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เรื่อง อารยธรรมโลกยุคโบราณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง สังกัดสำนักงานการศึกษา เทศบาลนครขอนแก่น” ผู้วิจัยได้ผลการวิจัยดังนี้

1. การพัฒนาชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เรื่อง อารยธรรมโลกยุคโบราณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง สำนักงานการศึกษา เทศบาลนครขอนแก่น เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เรื่อง อารยธรรมโลกยุคโบราณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง สำนักงานการศึกษา เทศบาลนครขอนแก่น เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80

แผนที่	คะแนนระหว่างเรียน			คะแนนแบบทดสอบหลังเรียน		
	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	ร้อยละ (E ₁)	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	ร้อยละ (E ₂)
1	10	8.69	86.86	30	25.29	84.29
2	10	8.66	86.57			
3	10	8.83	88.29			
4	10	8.74	87.43			
5	10	8.86	88.57			
6	10	8.80	88.00			
รวม	60	52.58	87.63	30	25.29	84.29
ประสิทธิภาพกระบวนการ (E ₁) = 87.63			ประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E ₂) = 84.29			

ผลการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เรื่อง อารยธรรมโลกยุคโบราณ ที่ใช้กับกลุ่มทดลอง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง สำนักงานการศึกษา เทศบาลนครขอนแก่น มีผลการประเมินระหว่างการจัดการเรียนรู้อยู่ มีคะแนนเฉลี่ย 52.58 จากคะแนนเต็ม 60 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 87.63 และคะแนนหลังการจัดการเรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ย 25.29 จากคะแนนเต็ม 30 คิดเป็นร้อยละ 84.29 แสดงให้เห็นว่าชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เรื่อง อารยธรรมโลกยุคโบราณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง สำนักงานการศึกษา เทศบาลนครขอนแก่น มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ (E₁/E₂) เท่ากับ 87.63/84.29 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เรื่อง อารยธรรมโลกยุคโบราณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง สำนักการศึกษา เทศบาลนครขอนแก่น

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เรื่อง อารยธรรมโลกยุคโบราณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง สำนักการศึกษา เทศบาลนครขอนแก่น

การทดสอบ	กลุ่ม	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	df	p
ก่อนเรียน	ทดลอง	35	30	17.86	1.31	.970	34	.339
	ควบคุม	35	30	17.57	1.27			
หลังเรียน	ทดลอง	35	30	25.23	1.74	15.443	34	.000
	ควบคุม	35	30	19.14	1.33			

*p ≤ .05

ผลการวิจัยพบว่า (1) ก่อนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เรื่อง อารยธรรมโลกยุคโบราณ กลุ่มทดลอง มีคะแนนเฉลี่ย 17.86 และกลุ่มควบคุม มีคะแนนเฉลี่ย 17.57 มีค่า t เท่ากับ .970 มีค่า p เท่ากับ .339 แสดงว่า ก่อนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เรื่อง อารยธรรมโลกยุคโบราณ ของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง สังกัดสำนักการศึกษา เทศบาลนครขอนแก่น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน (2) 2. หลังการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เรื่อง อารยธรรมโลกยุคโบราณ กลุ่มทดลอง มีคะแนนเฉลี่ย 25.23 และกลุ่มควบคุม มีคะแนนเฉลี่ย 19.14 มีค่า t เท่ากับ 15.443 มีค่า p เท่ากับ .000 แสดงว่า หลังการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เรื่อง อารยธรรมโลกยุคโบราณ ของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง สังกัดสำนักการศึกษา เทศบาลนครขอนแก่น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์หลังการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม หลังการเรียน เรื่อง อารยธรรมโลกยุคโบราณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง สำนักการศึกษา เทศบาลนครขอนแก่น

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม หลังการเรียน เรื่อง อารยธรรมโลกยุคโบราณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง สำนักการศึกษา เทศบาลนครขอนแก่น

การทดสอบ	กลุ่ม	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	df	p
หลังเรียน	ทดลอง	35	100	85.43	2.28	14.951	34	.000
	ควบคุม	35	100	76.02	2.96			

*p ≤ .05

ผลการวิจัยพบว่า หลังการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เรื่อง อารยธรรมโลกยุคโบราณ กลุ่มทดลอง มีคะแนนเฉลี่ย 85.43 และกลุ่มควบคุม มีคะแนนเฉลี่ย 76.02 มีค่า t เท่ากับ 14.951 มีค่า p เท่ากับ .000 แสดงว่า หลังการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เรื่อง อารยธรรมโลกยุคโบราณ ของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง สังกัดสำนักงานการศึกษา เทศบาลนครขอนแก่น มีทักษะการคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีทักษะการคิดสร้างสรรค์หลังการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เรื่อง อารยธรรมโลกยุคโบราณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง สังกัดสำนักงานการศึกษา เทศบาลนครขอนแก่น

ตารางที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เรื่อง อารยธรรมโลกยุคโบราณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง สังกัดสำนักงานการศึกษา เทศบาลนครขอนแก่น

ข้อที่	รายการ	ระดับความคิดเห็น		
		$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1	เนื้อหาของกิจกรรมมีความน่าสนใจ	4.43	0.50	มาก
2	รูปแบบกิจกรรมช่วยกระตุ้นให้เกิดความสนใจในการเรียนรู้	4.43	0.50	มาก
3	การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบทเรียนออนไลน์ ช่วยให้เข้าใจเนื้อหามากขึ้น	4.46	0.51	มาก
4	กิจกรรมช่วยส่งเสริมการคิดวิเคราะห์	4.29	0.46	มาก
5	กิจกรรมช่วยให้สามารถเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตจริง	4.20	0.41	มาก
6	มีกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง	4.03	0.17	มาก
7	ผู้สอนมีวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม	4.23	0.43	มาก
8	สื่อการเรียนรู้ที่ใช้มีความน่าสนใจและหลากหลาย	4.20	0.41	มาก
9	การทำกิจกรรมกลุ่มช่วยเสริมทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น	4.17	0.38	มาก
10	การเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ทำให้เรียนรู้ด้วยตนเองได้มากขึ้น	4.09	0.28	มาก

ข้อที่	รายการ	ระดับความคิดเห็น		
		$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
11	นักเรียนได้รับการส่งเสริมให้แสดงความคิดเห็น	4.29	0.46	มาก
12	ระยะเวลาในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.34	0.48	มาก
13	รู้สึกสนุกและมีความสุขในการเรียนรู้	4.37	0.49	มาก
14	สามารถนำความรู้จากกิจกรรมไปประยุกต์ใช้ได้จริง	4.37	0.49	มาก
15	ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับ บทเรียนออนไลน์มีความเหมาะสมต่อการเรียนรู้	4.34	0.48	มาก
รวม		4.28	0.11	มาก

ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เรื่อง อารยธรรมโลกยุคโบราณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง สังกัดสำนักงานการศึกษา เทศบาลนครขอนแก่น โดยภาพรวมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.28$, S.D.= 0.11)

5. อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เรื่อง อารยธรรมโลกยุคโบราณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง สังกัดสำนักงานการศึกษา เทศบาลนครขอนแก่น” ผู้วิจัยได้อภิปรายผลการวิจัยดังนี้

1. ประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เรื่อง อารยธรรมโลกยุคโบราณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง สำนักงานการศึกษา เทศบาลนครขอนแก่น เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 พบว่า ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับบทเรียนออนไลน์มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 87.63/84.29 (E1/E2) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 แสดงให้เห็นว่าชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในระหว่างเรียนและหลังเรียน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ คิดวิเคราะห์ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ประกอบกับการใช้บทเรียนออนไลน์ที่มีสื่อหลากหลาย เช่น ภาพ วิดีโอ และสื่อปฏิสัมพันธ์ ช่วยกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและคงทน สอดคล้องกับงานวิจัยของ พระมหาอิศราพงษ์ โชติปัญโญ (2566) ที่ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนออนไลน์ ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนออนไลน์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงให้เห็นว่าการใช้สื่อออนไลน์สามารถยกระดับประสิทธิภาพการเรียนรู้ได้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชื่นกมล เทินไพร และมณฑา ชุ่มสุคนธ์ (2567) ที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับอินโฟกราฟิก ผลการวิจัย

พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ สะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ที่เน้นความคิดสร้างสรรค์และใช้สื่อเทคโนโลยีร่วมด้วย สามารถพัฒนาศักยภาพผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เรื่อง อารยธรรมโลกยุคโบราณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง สำนักการศึกษา เทศบาลนครขอนแก่น พบว่า ก่อนการเรียนรู้ของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง สำนักการศึกษา เทศบาลนครขอนแก่น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่าง และหลังการเรียนรู้ นักเรียนกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุม แสดงให้เห็นว่า ชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นสามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเป็นรูปแบบที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติ คิดวิเคราะห์ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเชิงลึกมากกว่าการเรียนแบบบรรยาย ประกอบกับบทเรียนออนไลน์ที่นำมาใช้ร่วมกันมีลักษณะเป็นสื่อประสมที่เข้าถึงง่าย นำเสนอเนื้อหาได้หลากหลายรูปแบบ เช่น ภาพ วิดีโอ และกิจกรรมโต้ตอบ ซึ่งช่วยกระตุ้นความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมายและจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ พระมหาอิศราพงษ์ โชติปัญญา (2566) ที่ศึกษาเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนออนไลน์เพื่อบูรณาการกับรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนออนไลน์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สะท้อนให้เห็นว่าบทเรียนออนไลน์ช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้จริง สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชื่นกมล เทินไพร และมณฑา ชุ่มสุคนธ์ (2567) ที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับอินโฟกราฟิก พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ สะท้อนว่าการจัดการเรียนรู้ที่เน้นความคิดสร้างสรรค์และใช้สื่อเทคโนโลยีร่วมด้วยสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น จึงสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งช่วยพัฒนาทั้งความคิดสร้างสรรค์ การมีส่วนร่วม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน (พระมหาอิศราพงษ์ โชติปัญญา (บุญเสริมวงศา), 2566)

3. ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม หลังการเรียนรู้ เรื่อง อารยธรรมโลกยุคโบราณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง สำนักการศึกษา เทศบาลนครขอนแก่น พบว่า หลังการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เรื่อง อารยธรรมโลกยุคโบราณ กลุ่มทดลองมีทักษะการคิดสร้างสรรค์หลังการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning)

ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมและพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้ดีกว่าการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบปกติ ทั้งนี้เนื่องจากรูปแบบการเรียนรู้ดังกล่าวเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติ คิดวิเคราะห์ เชื่อมโยงความรู้ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย รวมทั้งการใช้สื่อและเทคโนโลยีออนไลน์ที่ช่วยกระตุ้นความสนใจ และส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการคิด การตั้งคำถาม การค้นคว้าหาความรู้ และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียน ยังช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความคิดริเริ่ม ความยืดหยุ่นทางความคิด และความสามารถในการสร้างแนวคิดใหม่ ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลการวิจัยครั้งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กิตติยาภรณ์ ศรีวงษ์ชัย (2565) ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning : CBL) ร่วมกับการ์ดเกม รายวิชาสังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ที่สูงขึ้น โดยมีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 75.98 และมีนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 76.47 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชื่นกมล เทินไพร และมณฑา ชุ่มสุคนธ์ (2567) ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning : CBL) ร่วมกับอินโฟกราฟิก ในรายวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีทักษะความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 85.94 และมีนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 91.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมและพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาศักยภาพด้านความคิดได้อย่างเต็มที่ และส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและยั่งยืน

4. ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เรื่อง อารยธรรมโลกยุคโบราณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง สังกัดสำนักงานการศึกษา เทศบาลนครขอนแก่น พบว่า โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.28$) แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะดังกล่าวสามารถตอบสนองต่อความต้องการและความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเป็นรูปแบบที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติจริง ได้คิดสร้างสรรค์ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน ส่งผลให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกและมีความสุขกับการเรียน ประกอบกับการใช้บทเรียนออนไลน์ซึ่งมีสื่อที่หลากหลาย เช่น ภาพ วิดีโอ และกิจกรรมเชิงโต้ตอบ ทำให้บทเรียนมีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย และสามารถเรียนรู้ได้ตามจังหวะของตนเอง จึงส่งผลต่อระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่อยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ มัลลิกา ใจเร็ว และมณฑา ชุ่มสุคนธ์ (2567) ที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการคิดเป็นภาพ ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจ

ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับสูง เนื่องจากรูปแบบการสอนช่วยกระตุ้นความสนใจและทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง จึงกล่าวได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เป็นแนวทางที่ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้เชิงบวก ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ความสนุก และความพึงพอใจต่อการเรียน ส่งผลให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

6. ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยในครั้งนี้ ซึ่งมีข้อเสนอแนะที่ควรปรับปรุงจากผลการวิจัย และ จากความคิดเห็นของนักเรียนที่ตอบแบบสอบถามซึ่งสรุปเป็นประเด็นได้ ดังนี้

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. สถานศึกษาควรส่งเสริมและสนับสนุนการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-Based Learning: CBL) ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาสังคมศึกษาและรายวิชาอื่น ๆ อย่างต่อเนื่อง เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการเรียนรู้เชิงรุกของผู้เรียน
2. หน่วยงานต้นสังกัดควรกำหนดนโยบายสนับสนุนการพัฒนาสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ดิจิทัลที่มีคุณภาพ รวมถึงจัดสรรงบประมาณและทรัพยากรที่เพียงพอ เพื่อให้ครูสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายและสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน
3. ควรส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพครูด้านการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และการใช้เทคโนโลยีทางการศึกษา เพื่อยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการศึกษาในศตวรรษที่ 21

ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติการ

1. ครูผู้สอนควรศึกษาหลักการและขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานอย่างเข้าใจ เพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้เหมาะสมกับเนื้อหาและระดับชั้นของผู้เรียน
2. การใช้บทเรียนออนไลน์ควรคำนึงถึงความเหมาะสมของเนื้อหา ความยากง่าย และความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน รวมทั้งควรมีการจัดกิจกรรมเสริมเพื่อช่วยเหลือนักเรียนที่ต้องการการสนับสนุนเพิ่มเติม
3. ควรจัดบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การทำงานร่วมกัน และการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างทั่วถึง
4. ครูควรมีการติดตามและประเมินผลผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง เพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบทเรียนออนไลน์ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น หรือในระดับชั้นที่แตกต่างกัน เพื่อเปรียบเทียบผลลัพธ์และขยายองค์ความรู้

2. ควรศึกษาตัวแปรด้านอื่นเพิ่มเติม เช่น ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการสื่อสาร หรือทักษะการทำงานร่วมกัน เพื่อให้เห็นผลลัพธ์เชิงพฤติกรรมและทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 อย่างรอบด้าน

3. ควรมีการเปรียบเทียบรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานกับรูปแบบการสอนอื่น เพื่อศึกษาความแตกต่างด้านประสิทธิผลการเรียนรู้

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*.

กระทรวงศึกษาธิการ.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)*.

กระทรวงศึกษาธิการ.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2561). *มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม*. กระทรวงศึกษาธิการ.

กิตติยาภรณ์ ศรีวงษ์ชัย. (2565). *การพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการ์ดเกม (Card game) รายวิชา ส 13101 สังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวังก้านเหลืองดรุณกิจ [วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยขอนแก่น]*.

ชื่นกมล เภ็นไพร, & มณฑา ชุ่มสุคนธ์. (2567). *การพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based learning: CBL) ร่วมกับอินโฟกราฟิก วิชา ส 31104 ประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเมืองพลพิทยาคม. วารสารพุทธศาสตร์ มจร อุบลราชธานี, 6(2)*.

พระมหาอิสราพงษ์ โชติปัญญา (บุญเสริมวงศา). (2566). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนออนไลน์เพื่อบูรณาการกับรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนบ้านขับน้อยพัฒนา ตำบลหนองย่างทอย อำเภอสรีเทพ จังหวัดเพชรบูรณ์ [วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย]*.

มัลลิกา ใจเร็ว, & มณฑา ชุ่มสุคนธ์. (2567). *การพัฒนาความสามารถการคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดการเรียนรู้สมองเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการคิดเป็นภาพ รายวิชา ส11101 สังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วารสารพุทธศาสตร์ มจร อุบลราชธานี, 6(2)*.

สุคนธ์ สินธพานนท์. (2562). *การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่เพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*.

- Adnan, M., & Anwar, K. (2020). Online learning amid the COVID-19 pandemic: Students' perspectives. *Journal of Pedagogical Sociology and Psychology*, 2(1), 45–51.
<https://doi.org/10.33902/JPSP.2020261309>
- Kennedy, T. J., & Sundberg, C. W. (2020). 21st century skills. *Journal of Educational Research*, 113(5), 1–10.
- Meeplat, N. (2020). Creativity-based learning: Instructional strategies for 21st century learners. *International Journal of Instruction*, 13(2), 1–14.
- Wong, L. H. (2023). Digital learning and student engagement: A global perspective. *Educational Technology & Society*, 26(1), 15–28.