

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2563

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

DEVELOPMENT OF A VIRTUAL FIELD TRIP WITH COMMUNITY-BASED LEARNING TO
ENHANCE CIVIC ENGAGEMENT OF UPPER SECONDARY SCHOOL STUDENTS



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education in Educational Technology and
Communications

Department of Educational Technology and Communications

FACULTY OF EDUCATION

Chulalongkorn University

Academic Year 2020

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริม ความรู้สึกรักถิ่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียน มัธยมศึกษาตอนปลาย
โดย	น.ส.รติมา สิงห์โชติสุขแพทย์
สาขาวิชา	เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ศาสตราจารย์ ดร.จันทวีร์ คล้ายสังข์

คณะกรรมการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศาสตรมหาบัณฑิต

.....	คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช สุชีวะ)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	ประธานกรรมการ
.....	
(รองศาสตราจารย์ ดร.ประกอบ กรณীগิจ)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ศาสตราจารย์ ดร.จันทวีร์ คล้ายสังข์)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เนตร หงษ์ไกรเลิศ)	

รติมา สิงห์โชติสุขแพทย์ : การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักหวงแหนผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. (DEVELOPMENT OF A VIRTUAL FIELD TRIP WITH COMMUNITY-BASED LEARNING TO ENHANCE CIVIC ENGAGEMENT OF UPPER SECONDARY SCHOOL STUDENTS) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ศ. ดร.จินตวีร์ คล้ายสังข์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการศึกษานอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักหวงแหนผูกพันในความเป็นพลเมือง 2) เพื่อศึกษาผลของการใช้รูปแบบการจัดการศึกษานอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักหวงแหนผูกพันในความเป็นพลเมือง 3) เพื่อนำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ส่งเสริมความรู้สึกรักหวงแหนผูกพันในความเป็นพลเมือง ตัวอย่างที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบ คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคมศึกษาผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาผู้เชี่ยวชาญ ในชุมชนและผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 111 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ 1) แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 2) แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบฯ 3) เว็บไซต์การเรียนรู้อัตโนมัติรูปแบบฯ 4) แผนการจัดการเรียนรู้ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบวัดความรู้สึกรักหวงแหนผูกพันในความเป็นพลเมือง และแบบวัดความพึงพอใจในการเรียนโดยใช้รูปแบบฯ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการใช้ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมี 3 องค์ประกอบ คือ 1) ผู้เรียน 2) ผู้สอน และ 3) บุคลากรในชุมชน โดยมี 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) สำรวจข้อมูล 2) เพิ่มพูนประสบการณ์ 3) วิเคราะห์งานแก้ปัญหา 4) สร้างนวัตกรรมจากปัญญา และ 5) นำพาความรู้สู่ชุมชน ผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดการศึกษานอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อ ส่งเสริมความรู้สึกรักหวงแหนผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า นักเรียนที่เรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

สาขาวิชา	เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา	ลายมือชื่อนิสิต
ปีการศึกษา	2563	ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณา และเอาใจใส่อย่างสูงจากศาสตราจารย์ ดร. จินตวีร์ คล้ายสังข์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่คอยให้คำปรึกษา แนะนำ และข้อเสนอแนะตลอดระยะเวลาการศึกษาข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณในความเมตตาของอาจารย์เป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ประกอบ กรณีกิจ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เนตร หงษ์ไกรเลิศ กรรมการภายนอกสอบวิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ และข้อเสนอแนะแก่ผู้วิจัย ตลอดจนพิจารณาตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนทำให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้สมบูรณ์และสำเร็จด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาสละเวลาให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามให้ข้อเสนอแนะและตรวจแก้ไขทำให้ได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์และทำให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้สมบูรณ์

ขอกราบบขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ และประสบการณ์ที่มีค่าแก่ผู้วิจัย รวมทั้งให้ความช่วยเหลือในโอกาสต่าง ๆ โดยตลอดมา

ขอขอบคุณพี่ๆ น้องๆ ชาวเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา และเพื่อนๆ ทุกคนที่คอยให้คำปรึกษา กำลังใจ ความช่วยเหลือ และคำแนะนำในการทำวิจัยครั้งนี้

ขอขอบพระคุณผู้บริหาร คณะครูโรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรี และนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ปีการศึกษา 2563 สำหรับความร่วมมือในการทดลองเป็นอย่างดี และโรงเรียนแก่งกระจานวิทยา ที่อนุเคราะห์ และอำนวยความสะดวกในการวิจัย

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ “ทุน 90 ปีจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย” กองทุนรัชดาภิเษกสมโภช รุ่นที่ 46 ที่ให้ความอนุเคราะห์สนับสนุนทุนวิจัยในครั้งนี้

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณครอบครัว คุณพ่อ คุณแม่ น้าๆ และยายจ๋า ที่ให้ความรัก กำลังใจ สนับสนุน และคอยดูแลเอาใจใส่ จนทำให้การเรียน และวิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จด้วยดี

รติมา สิงห์โชติสุขแพทย์

สารบัญ

	หน้า
.....	ค
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	5
คำถามวิจัย.....	5
สมมติฐานในการวิจัย.....	5
ขอบเขตของการวิจัย.....	6
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	7
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	8
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	9
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
1. การจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน (Virtual Field Trip).....	11
1.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่.....	11
1.2 กระบวนการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่.....	12

1.3 ความหมายของการจัดการเรียนรู้เสมือน.....	15
1.4 ความหมายของการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน	17
1.5 ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน.....	18
1.6 องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน	19
1.7 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน	20
1.8 การจัดการเรียนรู้นอกสถานที่กับความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมือง	21
2. การจัดการเรียนรู้โดยมีชุมชนเป็นฐาน	24
2.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยมีชุมชนเป็นฐาน.....	24
2.2 คุณลักษณะของการจัดการเรียนรู้โดยมีชุมชนเป็นฐาน	26
2.3 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยมีชุมชนเป็นฐาน	28
2.4 รูปแบบของการจัดการเรียนรู้โดยมีชุมชนเป็นฐาน.....	29
2.5 แนวทางการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน.....	30
2.6 ความหมายของการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ ชุมชนเป็นฐาน.....	33
3. ความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมือง (Civic Engagement).....	33
3.1 ความหมายของความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมือง.....	33
3.2 องค์ประกอบของความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมือง	36
3.3 การวัดความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็น พลเมือง.....	39
3.4 แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมือง	42
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	45
ระยะที่ 1 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียน มัธยมศึกษาตอนปลาย	46

ระยะเวลาที่ 2 การศึกษาผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย	50
ระยะเวลาที่ 3 การนำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย	70
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	74
ตอนที่ 1 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย	75
ตอนที่ 2 การศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย	83
ตอนที่ 3 การนำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย	90
บทที่ 5 ผลการวิจัย	92
ตอนที่ 1 บทนำ	94
ตอนที่ 2 รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย.....	98
ตอนที่ 3 การนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ไปใช้ปฏิบัติ	103
บทที่ 6 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	105
สรุปผลการวิจัย.....	106
อภิปรายผล.....	110

ข้อเสนอแนะ.....	116
ภาคผนวก.....	117
ภาคผนวก ก รายงานผู้เชี่ยวชาญ.....	118
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 1	120
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 2.....	130
ภาคผนวก ง ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	159
ภาคผนวก จ ตัวอย่างเครื่องมือการเรียนรู้.....	178
บรรณานุกรม.....	196
ประวัติผู้เขียน.....	206



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 แสดงการสังเคราะห์ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน.....	18
ตารางที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบระหว่างการทำศนศึกษาจริงและการทำศนศึกษาเสมือน.....	21
ตารางที่ 3 แสดงคุณลักษณะของการจัดการเรียนรู้โดยมีชุมชนเป็นฐาน.....	26
ตารางที่ 4 แสดงแนวทางการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน.....	32
ตารางที่ 5 แสดงองค์ประกอบของความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมือง.....	36
ตารางที่ 6 แสดงแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมือง.....	42
ตารางที่ 7 แสดงขั้นตอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย.....	68
ตารางที่ 8 ตารางแสดงผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยผู้เชี่ยวชาญ.....	80
ตารางที่ 9 แสดงข้อมูลทั่วไปของตัวอย่าง.....	84
ตารางที่ 10 แสดงค่าเฉลี่ยเลขคณิต (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และคะแนนการทดสอบ t (t-test dependent) เพื่อทดสอบความรู้สึกยึดมั่นในความเป็นพลเมืองของนักเรียนก่อนและหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน.....	87
ตารางที่ 11 แสดงผลสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย.....	88
ตารางที่ 12 แสดงผลการประเมินความคิดเห็นและรับรองรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ.....	90

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย เรื่อง รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมือง	7
ภาพที่ 2 แสดงตัวชี้วัดของ Prezza, Costantini, Chiarolanza & Di Marco, (1999) และ Chipuer และคณะ (1999).....	39
ภาพที่ 3 แสดงตัวอย่างแบบวัดความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองสำหรับวัดตัวอย่าง	40
ภาพที่ 4 แสดงตัวอย่างแบบวัดความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองโดยพิจารณาจากเจตคติ และพฤติกรรมโดยเป็นมาตรวัด 7 ระดับ.....	41
ภาพที่ 5 แสดงขั้นตอนการพัฒนาเครื่องมือ	47
ภาพที่ 6 แสดงขั้นตอนการพัฒนาเว็บไซต์ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน.....	51
ภาพที่ 7 ภาพแสดงกระบวนการทำงานของเว็บไซต์ที่ออกแบบตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้	56
ภาพที่ 8 แสดงร่างเว็บไซต์ในการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย	57
ภาพที่ 9 แสดงองค์ประกอบของเว็บไซต์ที่พัฒนาจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายจากการเข้าถึงผ่านคอมพิวเตอร์	58
ภาพที่ 10 แสดงองค์ประกอบของเว็บไซต์ที่พัฒนาจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายจากการเข้าถึงผ่านสมาร์ตโฟน	59
ภาพที่ 11 แสดงขั้นตอนการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน	61
ภาพที่ 12 แสดงขั้นตอนการพัฒนาแบบวัดความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมือง.....	63
ภาพที่ 13 แสดงขั้นตอนการพัฒนาแบบประเมินความพึงพอใจของรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน	65

ภาพที่ 14	แผนภาพแสดงขั้นตอนการพัฒนาเครื่องมือในระยะที่ 3.....	70
ภาพที่ 15	ร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชน...	78
ภาพที่ 16	แสดงรูปแบบการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้ชุมชนเป็นฐาน	82
ภาพที่ 17	แสดงค่าคะแนนเฉลี่ยความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายด้านทักษะ ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน	85
ภาพที่ 18	แสดงค่าคะแนนเฉลี่ยความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายด้านเจตคติ ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน.....	86
ภาพที่ 19	แสดงค่าคะแนนเฉลี่ยความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน.....	87
ภาพที่ 20	แสดงบทเรียนนอกสถานที่เสมือนในขั้นตอนที่ 1 สํารวจข้อมูล.....	99
ภาพที่ 21	แสดงบทเรียนการศึกษานอกสถานที่เสมือนที่ผู้เรียนต้องศึกษาในขั้นตอนที่ 2.....	100
ภาพที่ 22	แสดงขั้นตอนการนำเสนอปัญหา และแนวทางแก้ปัญหาสำหรับชุมชน.....	100
ภาพที่ 23	แสดงตัวอย่างชิ้นงานที่ผู้เรียนจัดทำขึ้นในขั้นตอนที่ 4 สร้างนวัตกรรมจากปัญหา.....	101
ภาพที่ 24	แสดงการนำเสนอชิ้นงานสู่ชุมชนในขั้นตอนที่ 5 นำพาความรู้สู่ชุมชน.....	101
ภาพที่ 25	รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย	102

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การพัฒนาประเทศนั้นต้องพิจารณาในหลายประเด็นทั้งด้านความมั่นคง การสร้างความสามารถในการแข่งขัน การพัฒนาและส่งเสริมศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ การสร้างโอกาส และความเสมอภาคทางสังคม ด้านการสร้างการเติบโตบนคุณภาพชีวิต ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ ซึ่งได้นำประเด็นดังกล่าวมากำหนดเป็นเป้าหมาย และวิสัยทัศน์ที่ว่า “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจ พอเพียง” โดยเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน ได้มีการกำหนดว่าจะพัฒนาด้านทรัพยากรธรรมชาติมีความอุดมสมบูรณ์มากขึ้น และสิ่งแวดล้อม มีคุณภาพดีขึ้น คนมีความรับผิดชอบต่อสังคม มีความ เอื้ออาทร เสียสละ เพื่อผลประโยชน์ ส่วนรวม รัฐบาลมีนโยบายที่มุ่งประโยชน์ส่วนรวมอย่างยั่งยืน และให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของ ประชาชน และทุกภาคส่วนในสังคมยึดถือและปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจ พอเพียง เพื่อการพัฒนาอย่างสมดุล มีเสถียรภาพ และยั่งยืน จากยุทธศาสตร์ชาติ ด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขันสำหรับประเทศไทย จึงได้มุ่งพัฒนาบนพื้นฐานแนวคิด 3 ประการ หนึ่งในนั้น ได้แก่ การต่อยอดอดีต โดยมองกลับไปที่เราทงเจ้าทางเศรษฐกิจ อัตลักษณ์วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต และจุดเด่นทางทรัพยากรธรรมชาติที่หลากหลาย รวมทั้งความได้เปรียบ เชิงเปรียบเทียบ ของประเทศในด้านอื่น ๆ นำมาประยุกต์ผสมผสานกับเทคโนโลยี และนวัตกรรม เพื่อให้สอดคล้องกับบริบท ของเศรษฐกิจและสังคม โลกสมัยใหม่ (กระทรวงมหาดไทย, 2560) ซึ่งการพัฒนาดังกล่าวตรงกับคุณสมบัติการเป็นพลเมืองที่ดีด้านการมีความภูมิใจในการเป็นคนไทย (ถวิลวดี บุรีกุล และรัชชดี แสงมเหษณ์, 2555)

การเป็นพลเมืองดีเป็นสิ่งสำคัญที่จำเป็นจะต้องมีการปลูกฝังให้เกิดขึ้นกับเยาวชนไทย เนื่องจากเยาวชนจะเป็นกำลังสำคัญของชาติที่จะช่วยกันสร้างความสงบสุข และขับเคลื่อนสังคมไปสู่ความเจริญรุ่งเรือง ซึ่งวิธีการที่จะสร้างเยาวชนให้เป็นพลเมืองดีนั้น ควรเริ่มต้นจากการเสริมสร้างในเยาวชนมีความรู้สึกผูกพัน อยากมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ภายในชุมชน อันจะสร้างความรู้สึกหวงแหน เห็นคุณค่า และต้องการที่จะอนุรักษ์ ต่อยอดมรดกและวัฒนธรรมภายในท้องถิ่นของตนเอง แต่ความรู้สึกดังกล่าวไม่สามารถเกิดขึ้นได้เอง หากแต่ต้องใช้การพัฒนาให้เกิดขึ้น (พนิดา ทองเงาดอร์น, 2561) ซึ่งการพัฒนาความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองเป็นวิธีการหนึ่งที่จะทำให้

เยาวชนเกิดลักษณะที่กล่าวมาข้างต้นได้ และมีความรับผิดชอบเพื่อส่วนรวมและจะเป็นพลเมืองที่ดีในการพัฒนาชาติในอนาคตต่อไป (ดารุณี ทิพยกุลไพโรจน์, 2557) โดยความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมือง (Civic Engagement) หมายถึง ความรู้สึกถึงความรับผิดชอบต่อส่วนรวม โดยแสดงออกผ่านการมีส่วนร่วมกับชุมชน ผ่านทางพฤติกรรมเกี่ยวกับความเป็นพลเมือง การมีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมือง และการต้องการแสวงหาความรู้เกี่ยวกับการเป็นพลเมือง จากการพัฒนาวรรณกรรมพบว่าการพัฒนาความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองสามารถพัฒนาได้จากการให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ของชุมชน ทั้งการให้นักเรียนได้มีการแลกเปลี่ยนความรู้กับคนในชุมชน การทำกิจกรรมกับคนในชุมชน หรือการเปิดโอกาสให้นักเรียนประยุกต์ใช้ความรู้ต่าง ๆ เพื่อสื่อสาร และแก้ปัญหาที่พบในชุมชน โดยการใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างชิ้นงานตามความสนใจอันเป็นผลมาจากความรู้ที่ได้จากท้องถิ่นด้านภูมิปัญญา และวัฒนธรรม และการที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกับชุมชน เป็นการพัฒนาทักษะการเรียนรู้นอกห้องเรียนของนักเรียน และยังเป็นส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของ ภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัว และชุมชนในการ พัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้เข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างบรรทัดฐานที่ดีในสังคม สร้างกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะของประชากรให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงของโลกในอนาคต สร้างความตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาตนเองและการมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา และพัฒนาสังคม รวมทั้งสนับสนุนด้านวิชาการ และสร้างนวัตกรรมที่สนับสนุนการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพคน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานที่เน้นการร่วมกันแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาความเป็นพลเมือง ผ่านการเรียนรู้ทางวิชาการของผู้เรียนกับการมีส่วนร่วมของประชาชน โดยให้ผู้เรียนลงพื้นที่จริงเพื่อศึกษาสภาพแวดล้อมในชุมชนอย่างเหมาะสม เพื่อกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในเชิงบวก ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์และการสืบเสาะ เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ รวมทั้งปลูกฝังทักษะความเป็นพลเมืองในการมีส่วนร่วมแก้ไขปัญหาชุมชน โดยใช้ประวัติศาสตร์ สภาพแวดล้อม วัฒนธรรม และเศรษฐกิจ ที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชน เป็นบริบทในการเรียนรู้ การทำงานของผู้เรียนตาม ความต้องการและความสนใจของสมาชิกชุมชน โดยชุมชนทำหน้าที่เป็นแหล่งข้อมูล และให้ความร่วมมือในทุก ๆ ด้าน โรงเรียนและชุมชนมีส่วนร่วมในการทำงาน เพื่อทำให้ท้องถิ่นเป็นแหล่งเรียนรู้การทำงานและการใช้ชีวิตที่ดี โดยชุมชนมีบทบาทเป็นที่ปรึกษาให้กับผู้เรียน มีการเรียนรู้

และทำงานร่วมกันระหว่างผู้เรียน ครู ผู้บริหารโรงเรียน และคนในชุมชน รวมทั้งมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนของผู้เรียนโดยใช้วิธีการและเครื่องมือที่หลากหลาย (วิไลภรณ์ ฤทธิคุปต์, 2561)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องเข้าไปศึกษาเรียนรู้ในชุมชน อันสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่หรือการทัศนศึกษา ซึ่งเป็นการให้ความรู้กับนักเรียนผ่านประสบการณ์ตรง เป็นส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดและเกิดความ จากกรวยประสบการณ์ ของเอ็ดการ์ เดล (Cone of Experience) ได้กล่าวถึงการศึกษานอกสถานที่ไว้ว่า เป็นกระบวนการที่ให้ผู้เรียนได้สังเกต โดยการสังเกตนั้นจะทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ในการเรียนรู้โดยตรงผ่านการสื่อสารทางภาพและเสียง ผู้เรียนจะได้เห็นและได้ยิน (เนาวนิตย์ สงคราม, 2557) และสอดคล้องกับผลการศึกษาของสิรินทร์ ลัดดาภิบาล บุญเชิดชู และมุจลินท์ กลิ่นหวล (2559) ที่กล่าวว่า การทัศนศึกษาสร้างความตระหนักในการเป็นเจ้าของชุมชน การจัดกิจกรรมทัศนศึกษายังเป็นการส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ จิตใจ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา โดยในด้านสังคมนั้นเด็กจะได้รับประสบการณ์ในการปรับตัวเข้ากับผู้อื่น และได้เรียนรู้สังคมจากโลกภายนอก เรียนรู้ข้อตกลง กฎระเบียบตามสถานที่ต่าง ๆ เรียนรู้ความสัมพันธ์ในชุมชนต่าง ๆ รวมไปถึงการทำงานร่วมกันเป็นหมู่คณะ การเรียนรู้การแบ่งปัน การเสียสละ การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ส่วนด้านสติปัญญา โดยเด็กปฐมวัยได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ในการทัศนศึกษาผ่านการใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้าในการสังเกต สำรวจ ค้นหาข้อมูล และการเพิ่มพูนประสบการณ์ทางภาษาในการสื่อสารกับบุคคลต่าง ๆ ในสถานที่ที่ทัศนศึกษา กิจกรรมทัศนศึกษาจึงเป็นกิจกรรมที่ครูสามารถพัฒนาศักยภาพของเด็กปฐมวัยได้ครบทุกด้าน รวมไปถึงเป็นกิจกรรมที่สามารถปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม วัฒนธรรม ระเบียบวินัย ได้เป็นอย่างดี

แต่การไปศึกษานอกสถานที่ที่มีข้อจำกัดบางประการ ทั้งเวลาที่ผู้ให้ความรู้อาจสะดวกไม่ตรงกับผู้เรียน สถานที่ไม่สะดวกในการรองรับนักเรียนจำนวนมาก งบประมาณที่อาจจะไม่เพียงพอในการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ และความปลอดภัยของผู้เรียนโดยเฉพาะในสถานการณ์การระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID - 19) ที่มีการรายงานจากองค์การอนามัยโลกว่ามี การแพร่เชื้อไปแล้วทั่วโลกกว่า 190 ล้านคน (World Health Organization, 2021) ส่งผลให้โรงเรียนกว่า 186 ประเทศต้องปิดในช่วงการแพร่ระบาด และกระทบให้นักเรียนกว่าพันล้านคนไม่มีห้องเรียน ผลดังกล่าวทำให้

รูปแบบการเรียนรู้ต้องเปลี่ยนไป รูปแบบการเรียนรู้แบบ e-learning เพิ่มสูงมากขึ้น โดยการเรียนการสอนสามารถจัดได้จากกระยะไกล ผ่านรูปแบบการเรียนรู้แบบดิจิทัล (World Economic Forum, 2563) ในประเทศไทยรัฐบาลได้กำหนดมาตรการป้องกันและควบคุมการแพร่ระบาดของโรค จึงทำให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เข้ากับวิถีชีวิตใหม่ (New Normal) (กระทรวงศึกษาธิการ, 2563) ที่ต้องมีการเว้นระยะห่าง งดการทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม หรือการรวมตัวของคนจำนวนมาก ทำให้รูปแบบการเรียนรู้ของนักเรียน และการสอนของครูจึงเปลี่ยนไป การเรียนในรูปแบบออนไลน์เป็นรูปแบบหนึ่งที่ถูกนำมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อตอบสนองรูปแบบการใช้ชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไป การจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนจึงมีความสำคัญในสถานการณ์ดังกล่าว โดยสามารถจัดการเรียนรู้ได้โดยใช้เทคโนโลยีที่สามารถสร้างสภาพแวดล้อมเสมือนเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพ มีความสมจริงของสภาพแวดล้อม และยังสามารถทำกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ผ่านเทคโนโลยีได้ โดยชุมชนมีส่วนร่วมเข้ามาจัดการการเรียนรู้ผ่านการร่วมออกแบบเนื้อหา ร่วมแสดงความคิดเห็น และประเมินผู้เรียนโดยใช้การตอบกลับผู้เรียน ทั้งแบบผสานเวลาและไม่ผสานเวลา (แจ่มจันทร์ ศรีอรุณศรี, 2552) นอกจากนี้ผู้เรียนยังสามารถเรียนรู้ได้ทุกคน ทุกเวลา ทุกแห่ง ทุกสิ่ง และเรียนรู้ได้จากทุกอุปกรณ์ อันจะตอบสนองต่อแนวคิดการพัฒนา Thailand 4.0 ที่จะเน้นให้มีการพัฒนาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ ทำให้การเรียนรู้มีความยืดหยุ่น คล่องตัว และมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีขึ้น (จินตวีร์ คล้ายสังข์, 2561) และจากการศึกษาของ Truman (2013) พบว่าชุมชนเสมือนจริง บางแห่งพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาาร่วมกันทางออนไลน์ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างสังคมและการก่อตัวหรือนิยามของความเป็นตัวเอง สามารถเกิดขึ้นได้ในบริบทออนไลน์ สอดคล้องกับ McDonald (2014) ที่กล่าวว่าสังคมออนไลน์สร้างความรู้สึกมีคุณค่าในชุมชน โดยนักการศึกษาสมัยใหม่ และจากผลการศึกษาของ Imlawi & Gregg (2014) ที่กล่าวว่านักการศึกษา และนักวิจัยได้รายงานคุณค่าของชุมชนออนไลน์ในฐานะศูนย์กลางการเรียนรู้และศักยภาพในการส่งเสริมศูนย์การเรียนรู้ เพิ่มการมีส่วนร่วมภายในกลุ่ม ของผู้เรียนและบุคคล ซึ่งสอดคล้องกับ Arasaratnam-Smith & Northcote (2017) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์มีข้อได้เปรียบด้านทักษะทางสังคม และชุมชนมากกว่าการจัดการเรียนรู้แบบตัวต่อตัว (face-to-face) เนื่องจากผู้เรียนไม่มีข้อจำกัดด้านกายภาพ และการสื่อสารแบบอวัจนภาษา ทั้งน้ำเสียง สำเนียง หรือท่าทางไม่เป็นข้อจำกัดในการสื่อสาร และยังสามารถแสดงความคิดเห็นที่มีความรอบคอบมากกว่าการสื่อสารแบบตัวต่อตัว นอกจากนี้ยังเป็นการเพิ่มความอิสระในการสร้างมิตรภาพระหว่างกลุ่ม และความมีตัวตนในห้องเรียนของนักเรียน

จากแนวคิดดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Learning) ร่วมกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน (Virtual Field Trip) เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผูกพันในความเป็นพลเมือง (Civic Engagement) ให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งจะเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่นไม่จำกัดอยู่เพียงแต่ในห้องเรียน มีการเปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับชุมชน และผู้เรียนยังได้รับประสบการณ์ที่หลากหลาย เป็นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้อีกด้วย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผูกพันในความเป็นพลเมือง
2. เพื่อศึกษาผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผูกพันในความเป็นพลเมือง
3. เพื่อนำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผูกพันในความเป็นพลเมือง

คำถามวิจัย

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผูกพันในความเป็นพลเมืองมีองค์ประกอบและขั้นตอนอย่างไรบ้าง
2. รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผูกพันในความเป็นพลเมืองหรือไม่ อย่างไร

สมมติฐานในการวิจัย

นักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน มีค่าความรู้สึกรักถิ่นผูกพันในความเป็นพลเมืองหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 111 คน โดยการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีหลักเกณฑ์ ดังนี้ มีรายวิชา เพชรบุรี 4.0 เป็นวิชาชุมนุม มีความพร้อมด้านอุปกรณ์อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้

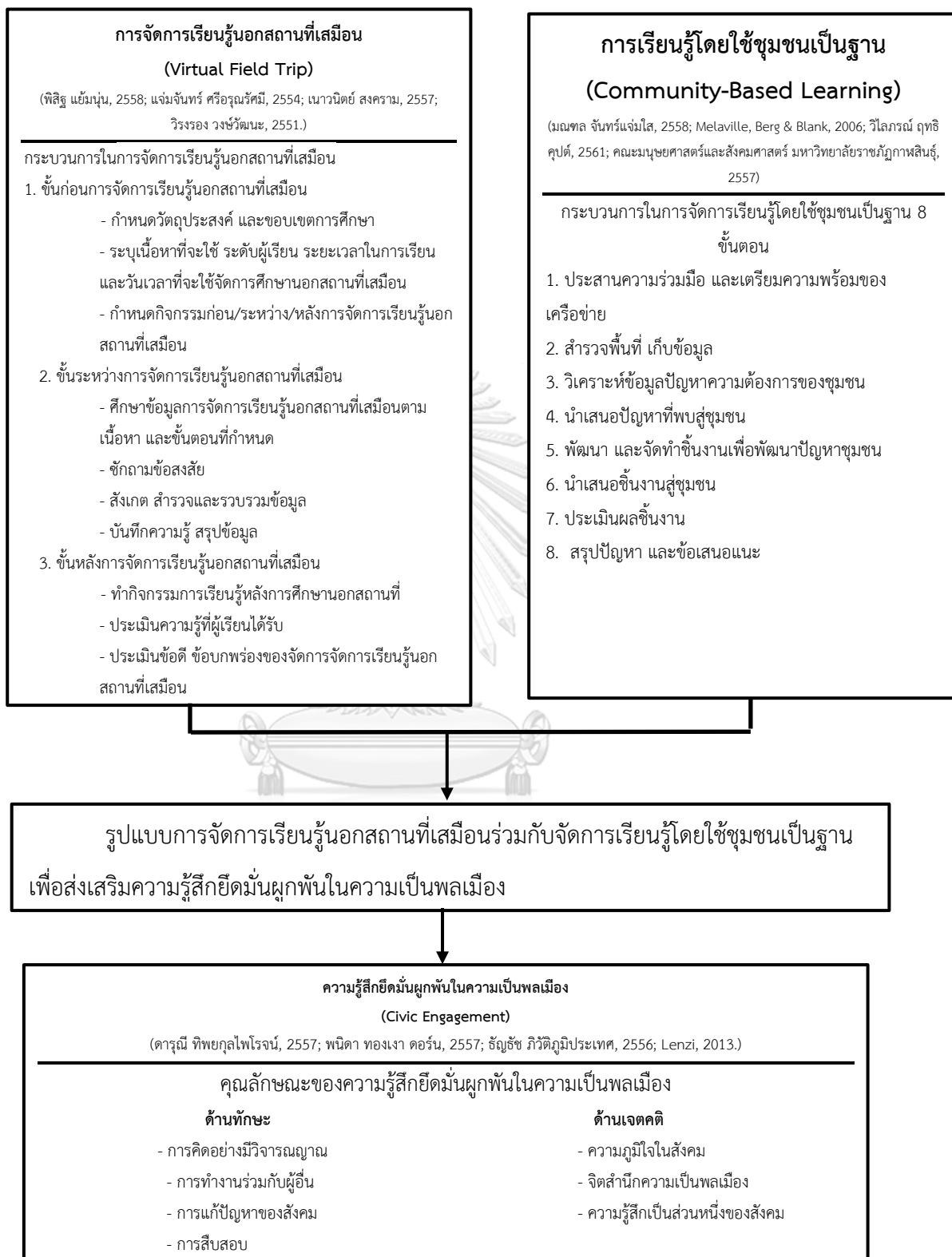
2. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย คัดเลือกจากวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นเพชรบุรี

3. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1) ตัวแปรอิสระ (Independent Variable) คือ รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน และจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

2) ตัวแปรตาม คือ ความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมือง

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย เรื่อง รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นฐานผูกพันในความเป็นพลเมือง

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

การจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน (Virtual Field Trip) หมายถึง จัดการเรียนรู้ที่จัดขึ้นเพื่อทดแทนการทัศนศึกษาสถานที่จริง ด้วยเทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่อจำลองสภาพแวดล้อม วัตถุ และผู้คนมาไว้ในอุปกรณ์แทน ซึ่งจะเป็นการทำให้นักเรียนได้เรียนผ่านประสบการณ์จริง เช่นเดียวกับการทัศนศึกษาสถานที่ และยังสามารถควบคุมกิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนดให้เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมเสมือนได้อีกด้วย โดยมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เสมือน ดังนี้

ขั้นก่อนการจัดการเรียนรู้ที่เสมือน

- กำหนดวัตถุประสงค์ และขอบเขตการศึกษา
- ระบุเนื้อหาที่จะใช้ ระดับผู้เรียน ระยะเวลาในการเรียน และวันเวลาที่จะใช้จัดการศึกษา
- กำหนดกิจกรรมก่อน/ระหว่าง/หลังการจัดการเรียนรู้ที่เสมือน

ขั้นระหว่างการจัดการเรียนรู้ที่เสมือน

- ศึกษาข้อมูลการจัดการเรียนรู้ที่เสมือนตามเนื้อหา และขั้นตอนที่กำหนด
- ชักถามข้อสงสัย
- สังเกต สืบค้นและรวบรวมข้อมูล
- บันทึกความรู้ สรุปข้อมูล

ขั้นหลังการจัดการเรียนรู้ที่เสมือน

- ทำกิจกรรมการเรียนรู้หลังการศึกษานอกสถานที่
- ประเมินความรู้ที่ผู้เรียนได้รับ
- ประเมินข้อดี ข้อบกพร่องของการจัดการเรียนรู้ที่เสมือน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Learning) หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากชุมชน ได้ปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ศึกษาศาสนาที่ในท้องถิ่นที่มีเอกลักษณ์ทางประวัติศาสตร์ สิ่งแวดล้อม และสังคม เป็นแหล่งการเรียนรู้ เพื่อเรียนรู้ด้านเนื้อหา และทำให้นักเรียนเข้าใจบริบทต่าง ๆ ในชุมชน และเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเสนอความคิดเห็นและแนวทางในการแก้ไขปัญหา ร่วมกับสมาชิกในชุมชน ซึ่งจะทำให้นักเรียนเกิดความตระหนัก และรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนมากขึ้น โดยมีกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน 8 กระบวนการ ดังนี้

1. ประสานความร่วมมือ และเตรียมความพร้อมของเครือข่าย
2. สืบค้นพื้นที่ เก็บข้อมูล
3. วิเคราะห์ข้อมูลปัญหาความต้องการของชุมชน

4. นำเสนอปัญหาที่พบสู่ชุมชนและวิพากษ์ชิ้นงาน
5. พัฒนา และจัดทำชิ้นงานเพื่อพัฒนาปัญหาชุมชน
6. นำเสนอชิ้นงานสู่ชุมชน
7. ประเมินผลชิ้นงาน
8. สรุปปัญหา และข้อเสนอแนะ

ความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมือง (Civic Engagement) หมายถึง ความรู้สึกถึงความรับผิดชอบเห็นแก่ประโยชน์ต่อส่วนรวม และตระหนักว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน โดยแสดงออกผ่านการมีส่วนร่วมกับชุมชน ด้านทักษะและเจตคติที่มีความเกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมือง ได้แก่ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทักษะการแก้ปัญหาของสังคม และทักษะการสืบสอบ ความภูมิใจในสังคม จิตสำนึกความเป็นพลเมือง และความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของสังคม

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อเป็นแนวทางในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองมาใช้ในการจัดการเรียนรู้
2. เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมือง
3. เพื่อเป็นแนวทางการในยุคที่ใช้เทคโนโลยีเพื่อเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนเรียนรู้สำหรับวิชาในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผูกพันในความเป็นพลเมือง ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

1. การจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน (Virtual Field Trip)
 - 1.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่
 - 1.2 กระบวนการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่
 - 1.3 ความหมายของการจัดการเรียนรู้เสมือน
 - 1.4 ความหมายของการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน
 - 1.5 ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน
 - 1.6 องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน
 - 1.7 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน
 - 1.8 การจัดการเรียนรู้นอกสถานที่กับความรู้สึกรักถิ่นผูกพันในความเป็นพลเมือง
2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Learning)
 - 2.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยมีชุมชนเป็นฐาน
 - 2.2 คุณลักษณะของการจัดการเรียนรู้โดยมีชุมชนเป็นฐาน
 - 2.3 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยมีชุมชนเป็นฐาน
 - 2.4 รูปแบบของการจัดการเรียนรู้โดยมีชุมชนเป็นฐาน
 - 2.5 แนวทางการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน
 - 2.6 ความหมายของการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน
3. ความรู้สึกรักถิ่นผูกพันในความเป็นพลเมือง (Civic Engagement)
 - 3.1 ความหมายของความรู้สึกรักถิ่นผูกพันในความเป็นพลเมือง
 - 3.2 องค์ประกอบของความรู้สึกรักถิ่นผูกพันในความเป็นพลเมือง
 - 3.3 การวัดความรู้สึกรักถิ่นผูกพันในความเป็นพลเมือง
 - 3.4 แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างความรู้สึกรักถิ่นผูกพันในความเป็นพลเมือง

1. การจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน (Virtual Field Trip)

1.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่

Oxford Dictionary (2019) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ว่า เป็นการเดินทางที่จัดขึ้นโดยนักเรียนเพื่อให้นักวิจัยได้ศึกษาบางอย่างจากแหล่งที่มาโดยตรง

Cambridge Dictionary (2019) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ว่า เป็นการเยี่ยมชมที่จัดขึ้นโดยนักเรียนเพื่อศึกษาบางอย่างที่ห่างไกลจากโรงเรียนหรือวิทยาลัย

Krakowka (2012) กล่าวว่า เป็นกิจกรรมที่นักเรียนสามารถมีส่วนร่วมได้อย่างเต็มที่ และสามารถเรียนรู้เชิงลึกจากประสบการณ์การเรียนรู้ และยังเป็นส่งเสริมให้นักเรียนได้มีการเชื่อมโยงระหว่างกิจกรรมในสถานที่กับทักษะทางภูมิศาสตร์

Shakil, Faizi, & Hafeez (2011) ได้ให้ความหมายของการทัศนศึกษาว่า โดยทั่วไปจะใช้เมื่อบุคคลหรือกลุ่มคนรับภาระจัดการท่องเที่ยวเพื่อชมสถานที่ต่าง ๆ ขึ้นเพื่อเปลี่ยนการดำเนินชีวิตตามปกติ แต่ในความหมายทางการศึกษา หมายถึงการจัดการเดินทางที่จัดขึ้นโดยนักเรียนจากสถาบันทางการศึกษา เพื่อวัตถุประสงค์หลักคือ การได้รับความรู้ผ่านประสบการณ์โดยตรง ไม่เพียงแต่จัดเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น

พจนานุกรมไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2544 ได้ให้ความหมายของการทัศนศึกษาไว้ว่า

1. เป็นคำกริยา หมายถึง การท่องเที่ยวเพื่อแสวงหาความรู้
2. เป็นคำนาม หมายถึง การเรียนรู้ด้วยการดูการเห็น, การศึกษานอกสถานที่

กระทรวงศึกษาธิการ (2548) ระเบียบกระทรวงศึกษาธิการว่าด้วยการพานักเรียนและนักศึกษาไปนอกสถานที่ พ.ศ.2548 กล่าวว่า การพานักเรียนและนักศึกษาไปนอกสถานศึกษา หมายความว่า การที่ครู อาจารย์ หรือหัวหน้าสถานศึกษาพานักเรียนและนักศึกษาไปทำกิจกรรมการเรียนการสอนนอกสถานศึกษาตั้งแต่สองคนขึ้นไป ซึ่งอาจไปเวลาทำการสอนหรือไม่ก็ได้ แต่ไม่รวมถึงการเดินทางไกลและการเข้าค่ายพักแรมของลูกเสือ ยุวกาชาด และเนตรนารี และการไปนอกสถานที่ตามคำสั่งในราชการ

ทิตนา แชมมณี (2561) ได้ให้ความหมายของการทัศนศึกษาไว้ว่า เป็นกระบวนการที่ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันวางแผนและเดินทางไปศึกษาเรียนรู้ในสถานที่อันเป็นแหล่งเรียนรู้ในเรื่องนั้น โดยเป็นสถานที่ที่อยู่นอกห้องเรียนปกติ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยมีการศึกษาสิ่งต่าง ๆ ในสถานที่นั้นตามกระบวนการหรือวิธีการที่ได้วางแผนไว้ และอภิปรายสรุปการเรียนรู้จากข้อมูลที่ได้ศึกษามา

วิภาพรรณ พินลา และวิภาดา พินลา (2561) กล่าวถึงการทัศนศึกษาว่า เป็นการการจัดการเรียนรู้ที่เป็นวัตถุ สถานการณ์ หรือสถานการณ์จริง ที่เป็นการนำผู้เรียนไปยังแหล่งของสื่อ แทนการนำสื่อเข้ามาหาผู้เรียน ซึ่งเหมาะสำหรับการนำเข้าสู่ปัญหาหรือการสรุปบทเรียน เป็นการยืนยันข้อสรุปที่ได้จากการเรียนในห้องเรียน

วชิราภรณ์ ศรีผา (2554) กล่าวว่า กิจกรรมทัศนศึกษา หมายถึง การเรียนรู้นอกสถานที่ เพื่อเพิ่มพูนความรู้ และประสบการณ์จากแหล่งการเรียนรู้จริง โดยเด็กได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงจากการสังเกต สืบค้น

เนาวนิตย์ สงคราม (2557) ได้ให้ความหมายของการทัศนศึกษาว่าหมายถึง กระบวนการเรียนการสอนวิธีหนึ่งที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีความอยากรู้อยากเห็นสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสสังเกตสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ โดยใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้าเพื่อทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สิ่งแวดล้อมรอบตัวอย่างมีความหมาย สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและชีวิตในอนาคตของผู้เรียนต่อไป กิจกรรมการศึกษานอกสถานที่เป็นกิจกรรมที่มีคุณค่า เพราะผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้และได้รับประสบการณ์ตรง ตลอดจนส่งเสริมทักษะด้านต่าง ๆ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ สังเกต สืบค้น แก้ปัญหา พัฒนาการเขียนของผู้เรียนเพื่อการขยายประสบการณ์การเรียนรู้ที่นอกเหนือจากประสบการณ์ในห้องเรียน

โดยสรุป การจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาจากสิ่งแวดล้อม หรือสถานที่จริงนอกสถานศึกษาตามกระบวนการหรือวิธีการที่ได้วางแผนไว้ โดยผู้เรียนจะได้ศึกษาจากประสบการณ์จริง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ผู้สอนกำหนด ผ่านการสังเกต สืบค้น และปฏิบัติ

1.2 กระบวนการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่

Bitgood (1989) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการทัศนศึกษา ว่ามีขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นตอนการวางแผนการทัศนศึกษา เหมือนกับกิจกรรมอื่น ๆ ที่บางครั้งการเตรียมการมักจะเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญที่สุด มีบางขั้นตอนสำหรับการทัศนศึกษาที่จำเป็นต้องเตรียมการ ดังนี้

- พิจารณาจุดที่เป็นเอกลักษณ์ของสถานที่ หรือวัตถุที่จะไปทัศนศึกษา
- กำหนดวัตถุประสงค์ในการทัศนศึกษาที่มีความหลากหลาย
- พิจารณาเนื้อหาที่อาจเกิดความเข้าใจผิด หรือจุดน่าสนใจในการทัศนศึกษา

และนำข้อมูลที่ได้มาใช่วางแผนกิจกรรมการทัศนศึกษา

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นเตรียมการก่อนทัศนศึกษา

- เตรียมการสำหรับผู้สอน หากผู้สอนมีความรู้ ความเข้าใจในสถานที่ที่จะนำนักเรียนไปทัศนศึกษา เนื้อหาที่เกี่ยวกับการทัศนศึกษา หรือแม้กระทั่งรู้จักกับผู้บรรยายในสถานที่ทัศนศึกษาเป็นอย่างดี จะเป็นการสร้างประสบการณ์เชิงบวกกับนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมทัศนศึกษาในครั้งนั้น และส่วนที่สำคัญอีกขั้นตอนหนึ่งคือ การชี้แจงบทบาทของผู้สอนในกิจกรรมการทัศนศึกษาที่จะเกิดขึ้น

- เตรียมการสำหรับนักเรียน วัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรม เพื่อความสำเร็จในการจัดกิจกรรมทัศนศึกษา บางครั้งผู้สอนจำเป็นต้องเตรียมผู้เรียนด้านเนื้อหา ความรู้เบื้องต้นก่อนการทัศนศึกษา และการทำให้ความรู้ดังกล่าวมีความคงทนก็มีความจำเป็นเช่นกัน และต้องพิจารณาว่ามีผู้เรียนเคยไปในสถานที่ดังกล่าวก่อนการทัศนศึกษาครั้งนั้นหรือไม่ ถ้ามี ควรจัดสภาพแวดล้อมที่มีความสนใจสำหรับนักเรียนที่ยังไม่เคยไป การกำหนดข้อตกลงมีความสำคัญที่จะต้องกระทำก่อนการทัศนศึกษา เพื่อให้ให้นักเรียนเข้าใจว่าตนเองควรทำอะไร เมื่อไหร่

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นกิจกรรมการทัศนศึกษา มีหัวข้อที่ต้องพิจารณาสำหรับการทำกิจกรรมระหว่างการทัศนศึกษามี ดังนี้

- ขั้นตอนการบรรยายก่อนกิจกรรม
- การทำใบงาน
- การพิจารณาว่าควรมีผู้นำทัวร์หรือไม่
- การบรรยายและการสาธิต
- การใช้การนำเสนอด้วยเสียงอัตโนมัติ
- การพิจารณาปัจจัยอื่น ๆ ขณะทัศนศึกษา
- ขนาดของกลุ่ม
- จำนวนครู และเจ้าหน้าที่
- ระดับการศึกษาของนักเรียน
- ระยะเวลาสำหรับการซื้อของ
- ระยะเวลาในการปล่อยให้เด็กเรียนมีโอกาสศึกษาอิสระ

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นกิจกรรมเพื่อติดตามหลังกิจกรรมการทัศนศึกษา กิจกรรมเป็นเป็นกิจกรรมที่จะทำให้คงความรู้ที่ได้จากการทัศนศึกษาให้มีความคงทนถาวรมากขึ้น

Myers & Jones (2003) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการทัศนศึกษาไว้ 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นตอนก่อนการทัศนศึกษา ขั้นตอนนี้ประกอบไปด้วย 2 องค์ประกอบ คือ การเตรียมการ และการวางแผน ขั้นตอนการเตรียมการ เป็นขั้นตอนสำหรับการกระทำหรือกระบวนการเตรียมตัวให้พร้อมในการทัศนศึกษา นักเรียนจำเป็นจะต้องมีจุดมุ่งหมายในการทัศนศึกษาที่ชัดเจน มีการพิจารณางบประมาณ ตัดสินใจเลือกกิจกรรมที่จะทำ เตรียมเอกสาร และเตรียมข้อมูลที่เกี่ยวข้องให้พร้อม ทั้ง

ข้อมูลการเดินทาง อาหาร บัตรเข้าชม ครู และนักเรียนควรมีการพูดคุยเพื่อร่วมกันจัดการ และ ออกแบบกิจกรรมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนด ส่วนของการวางแผน หมายถึงการวางแผนการเดินทาง การจองสถานที่พัก การจองการเดินทาง สิ่งซึ่งจำเป็นใดบ้างที่นักเรียนควรพกไป 2) ขั้นตอน การทัศนศึกษา หมายถึงกิจกรรมต่าง ๆ ที่นักเรียนดำเนินการระหว่างการเดินทางทัศนศึกษา โดยสามารถใช้ สิ่งที่เตรียมไว้ก่อนการเดินทางเพื่ออำนวยความสะดวกระหว่างการทำกิจกรรมทัศนศึกษา เพื่อให้ กิจกรรมสามารถผ่านไปได้อย่างราบรื่น 3) ขั้นตอนหลังการเดินทางทัศนศึกษา ขั้นตอนสุดท้ายสำหรับการ จัดการทัศนศึกษาให้ประสบความสำเร็จ หลังจากการเดินทางทัศนศึกษาควรให้นักเรียนได้ทำรายงานเพื่อ บรรยายว่าได้พบเห็นสิ่งใดบ้าง ได้รับประสบการณ์เช่นไร และได้เรียนรู้อะไรบ้างระหว่างการเดินทางไปทัศนศึกษา จากนั้นนำผลที่ได้มาพูดคุยกันหน้าชั้นเรียนกับนักเรียนคนอื่น ๆ เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ที่ได้จากการ ทัศนศึกษา

California State Polytechnic University, Pomona (2010) กล่าวถึงขั้นตอนการ ทัศนศึกษาว่ามี 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 ขั้นเตรียมการทัศนศึกษา ต้องพิจารณา การคัดเลือกสถานที่, การ เดินทางไปยังสถานที่, สุขภาพและความปลอดภัย, แผนรองรับเหตุการณ์ฉุกเฉิน และกำหนดข้อตกลง ในการเดินทาง ส่วนที่ 2 การทำเอกสาร, กรอกข้อมูลการเดินทาง, การลงชื่อในใบรับรองการใช้เงิน, แจกและอธิบายประมวลรายวิชา, การลงชื่อรับทราบความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นได้ระหว่างการเดินทางทัศนศึกษา , ใบยินยอมใ้การเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ที่นักเรียนต้องลงชื่อ และลงชื่อในใบรายชื่อเข้าร่วมกิจกรรม ทัศนศึกษา

ทิตนา แชมมณี (2561) กล่าวถึงขั้นตอนสำคัญของการสอนโดยใช้การทัศนศึกษาที่ขาด ไม่ได้ว่ามี ดังนี้ 1) การวางแผนกำหนดวัตถุประสงค์ สถานที่ที่จะไป การเดินทาง สิ่งที่ต้องการศึกษา ค่าใช้จ่าย กำหนดการ และหน้าที่ความรับผิดชอบ โดยกำหนดร่วมกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียน 2) ผู้เรียนและผู้สอนเดินทางไปยังสถานที่เป้าหมาย 3) ผู้เรียนศึกษาสิ่งต่าง ๆ ในสถานที่ตามกระบวนการ หรือวิธีการที่ได้วางแผนไว้ 4) ผู้สอนและผู้เรียนเดินทางกลับ และสรุปผลการเรียนรู้ 5) ผู้สอน ประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

สมใจ จงรักวิทย์ (2562) ระบุว่ารูปแบบการจัดการศึกษานอกสถานที่ร่วมกับพหุ ศิลปศึกษาเชิงแบบแผนเพื่อส่งเสริมสุนทรียะของนักเรียนประถมศึกษา มี 7 ขั้นตอน คือ 1) กำหนด กิจกรรมการไปทัศนศึกษา 2) สืบหาสถานที่จริง 3) วางแผนจัดกิจกรรมการศึกษานอกสถานที่ 4) จัดเตรียมเอกสารและอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำกิจกรรม 5) จัดการเรียนรู้เกี่ยวกับบุคคลและสถานที่ก่อน การไปทัศนศึกษา 6) จัดกิจกรรมตามแผนและกำหนดการที่วางไว้ และ 7) สรุป ประเมินผลและ รายงานผล เพื่อพัฒนาการจัดกิจกรรมต่อไป

กฤติกา สายณะรัตน์ชัย และคมสิทธิ์ เกียนวัฒนา (2559) กล่าวว่ากระบวนการเพื่อการ ปฏิบัติในการจัดการกิจกรรมท่องเที่ยวทัศนศึกษาประเภทค่ายพักแรมมีรายละเอียด ดังนี้ 1) ขั้น

กำหนดวัตถุประสงค์ 2) ชั้นเลือกกิจกรรม 3) ชั้นการดำเนินกิจกรรม 4) ชั้นระบุกำหนดการกิจกรรม และ 5) ชั้นสรุปผลความคิดเห็น และข้อเสนอแนะ

จากกระบวนการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ นอกสถานที่ หรือการทัศนศึกษานั้น มีกระบวนการ ดังนี้ 1) การเตรียมการก่อนการจัดการเรียนรู้ นอกสถานที่ เพื่อเป็นการออกแบบ วางแผนกิจกรรม และขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ โดยผู้เรียน และ ผู้สอนร่วมกันออกแบบ จากนั้นทำการสำรวจพื้นที่ แหล่งการเรียนรู้ การเดินทาง จัดเตรียมความรู้ พื้นฐานให้ผู้เรียน และเตรียมเอกสารในการจัดการเรียนรู้ 2) ชั้นกิจกรรมการเรียนรู้นอกสถานที่ เป็น ชั้นที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และทำกิจกรรมตามกระบวนการที่กำหนด และ 3) ชั้นหลังกิจกรรม การเรียนรู้นอกสถานที่ เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนสรุปความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมการเรียนรู้นอก สถานที่ แลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อนร่วมห้อง ครูประเมินผลการเรียนรู้หลังกิจกรรม

1.3 ความหมายของการจัดการเรียนรู้เสมือน

สิวากรณ์ เจริญวงศ์, ทิพย์ฉมพร เกษโกมล และอภิสิทธิ์ ตามสัจย์ (2561) ได้กล่าวถึง ห้องเรียนเสมือนไว้ว่า เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่ เป็นการจัดการเรียนการสอนผ่านระบบ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ หรือระบบออนไลน์ที่เชื่อมโยงคอมพิวเตอร์ของผู้เรียนเข้ากับ เครื่อง คอมพิวเตอร์ของผู้ให้บริการเครือข่าย (file server) และ เครื่องคอมพิวเตอร์ผู้ให้บริการเว็บ (web server) ซึ่งอาจ เป็นการเชื่อมโยงระยะใกล้หรือระยะไกลผ่านทางระบบ อินเทอร์เน็ตที่ผู้สอน ออกแบบระบบการเรียนการสอนให้มี กิจกรรมและสื่อต่าง ๆ ผ่านเว็บไซต์ และให้ผู้เรียนเข้าสู่เว็บไซต์ เพื่อเรียนรู้และสร้างปฏิสัมพันธ์ตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งเรียกว่า การเรียนรู้เสมือนจริง (virtual learning) ภายใน สถานที่ที่เรียกว่า ห้องเรียนเสมือนจริง (virtual classroom) ที่ผู้สอนได้ออกแบบ และจำลองสภาพแวดล้อมภายในระบบ หรือเว็บไซต์ให้มีลักษณะคล้ายกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ใน การเรียนการสอนในชั้นเรียนโดยอาศัยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ การสื่อสารโทรคมนาคมและระบบเครือข่าย คอมพิวเตอร์เข้ามาช่วย เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา (anywhere anytime) โดยไม่ต้องไป นั่งเรียนในห้องเรียนจริง ห้องเรียนเสมือนจริง จึงเป็นอีกหนึ่งทางเลือกในการจัดการเรียนการสอนใน โลกยุคดิจิทัล

ตุลยเทพ ภัทรโกศล (2559) กล่าวว่าเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนสามารถเลียนการ รับรู้สัมผัสของโลกทางกายภาพโดยการรับรู้หลายทางในสิ่งแวดล้อมสามมิติขึ้นมา ความเป็นจริง

เสมือนได้สร้างเนื้อหาสาระของสิ่งที่แสดงให้เห็นโดยการรับรู้ซึ่งเป็นผลลัพธ์ของคอมพิวเตอร์เพื่อตอบสนองต่อการเคลื่อนไหวทางกายภาพของผู้ใช้ที่สืบหาด้วยเครื่องรับรู้ของคอมพิวเตอร์

Bai & Lavin (2014) กล่าวว่า การเรียนรู้ในสิ่งแวดล้อมเสมือน เป็นการสำรวจและประเมินจากนักวิจัยและนักการศึกษาเพื่อตัดสินใจว่าสิ่งใดที่พวกเขาจะสามารถจัดหาเพื่อให้การเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพมากขึ้นกว่าการศึกษาแบบดั้งเดิมที่เรียนรู้โดยมีตัวหนังสือเป็นฐาน

Hwang, Chang, Chen, & Chen (2018) กล่าวว่า การเรียนรู้เสมือน เป็นระบบการเรียนรู้ที่ที่เป็นโอกาสในการลดภาระให้ผู้เรียน เมื่อต้องเรียนรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นระหว่างเรียน เมื่อผู้เรียนต้องเผชิญหน้ากับผู้เรียนอื่น ผู้เรียนจะจดจำภาพ และกระบวนการที่พบในโลกเสมือน และนำมาปรับใช้กับโลกจริงได้

ประโยชน์ของห้องเรียนเสมือนจริงมีดังนี้

1. ลดค่าใช้จ่ายในการจัดสถานที่
2. ประหยัดเวลา
3. ประหยัดค่าเดินทาง
4. ประหยัดค่าใช้จ่ายอื่น ๆ
- 5.ปลอดภัยกับผู้เรียนและผู้รับบริการเพราะใช้ สถานการณ์จำลองในโลกเสมือนจริงที่อยู่ในคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์
6. สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา
7. เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (lifelong learning)
8. เพิ่มพูนความรู้ ทักษะ ความมั่นใจ และ ประสบการณ์

จินตวีร์ คล้ายสังข์ (2561) สรุปลักษณะประกอบของสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เสมือนจริงไว้ดังต่อไปนี้ 1) การออกแบบสภาพแวดล้อมในการเรียน 2) วิธีการสอนและเทคนิคการสอน 3) เครื่องมือสำหรับใช้ในการติดต่อสื่อสาร 4) การแลกเปลี่ยนข้อมูล/การทำงานร่วมกันของผู้เรียน 5) การให้ผลป้อนกลับที่หลากหลาย 6) การติดตามการเรียนรู้ของผู้เรียน 7) แพลตฟอร์มในการเรียนรู้ 8) แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย 9) การศึกษาตามอัธยาศัยของผู้เรียน และ 10) การประเมินตนเองของผู้เรียน

โดยสรุป ห้องเรียนเสมือนเป็นห้องเรียนที่ออกแบบสภาพการเรียนรู้ขึ้นมา เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สภาพแวดล้อมที่มีความคล้ายคลึงกับสภาพแวดล้อมจริง ผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ ที่หลากหลาย เป็นการฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น และเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีเข้ามา

เพื่อลดช่องว่างในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จากทุกที่ ทุกเวลา และประหยัดงบประมาณในการไปยังสถานที่นั้น ๆ ที่อาจมีข้อจำกัดในการเข้าถึง

1.4 ความหมายของการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน

Bai, & Lavin (2014) ได้ให้ความหมายไว้ว่าการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนเป็นการจัดการเรียนการสอนทางเลือกที่ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการสำรวจสถานที่ ที่การทัศนศึกษาจริงไม่สามารถจัดขึ้นได้ อาจมีสาเหตุมาจากการคมนาคม ค่าใช้จ่าย เวลา หรือเหตุผลด้านความปลอดภัย โดยที่นักเรียนสามารถทัศนศึกษานอกสถานที่เสมือนได้จากคอมพิวเตอร์ เพื่อศึกษาในสภาพแวดล้อมเสมือน โดยที่นักเรียนสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนในสภาพแวดล้อมเสมือนได้เช่นเดียวกับสภาพแวดล้อมจริง

Dolphin, Dutchak, Karchewski, & Cooper (2018) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนเป็นผลมาจากการรวบรวม กระทำข้อมูลด้านภูมิศาสตร์ เพื่อจัดเป็นวัตถุให้นักเรียนได้รับประสบการณ์จากวัตถุที่สร้างขึ้น ในการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนนักเรียนสามารถสำรวจพื้นที่ผ่านทางรูปภาพ และตอบคำถามที่ประกาศเอาไว้ได้ การจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะบางอย่างที่นักเรียนจะเจอในโรงเรียนได้ด้วย

Simple K12 (2013) กล่าวว่า การทัศนศึกษาเสมือนจริง เป็นประสบการณ์บนเว็บแบบโต้ตอบ ที่ชี้ให้นักเรียนผ่านการสำรวจเนื้อหาเกี่ยวกับสถานที่หรือเวลา ทัศนศึกษาเสมือนจริงสามารถเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มากขึ้นเพราะสามารถพานักเรียนไปยังสถานที่ที่ปกติแล้วพวกเขาจะไม่สามารถไปได้ เช่น ในภูเขาไฟ หรือพื้นมหาสมุทร นอกจากนี้การทัศนศึกษาเสมือนจริงอาจช่วยส่งเสริมทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียนและจะนำพวกเขาไปสู่วัฒนธรรมและสภาพแวดล้อมที่แตกต่าง

Stainfield, Fisher, Ford, & Solem (2000) กล่าวว่า การทัศนศึกษาเสมือนเป็นการอนุญาตให้นักเรียนได้ทำการสังเกตการณ์โดยไม่ต้องอยู่ในสถานที่จริงหรือมีผู้สอนคอยที่จะอธิบาย และส่วนที่ดีที่สุดของการทัศนศึกษาเสมือนคือการอนุญาตให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมเสมือนผ่านการมีส่วนร่วม การสำรวจ การวิเคราะห์ การเรียนรู้ และการทดสอบ ของทักษะทั้งเก่าและใหม่ วิธีการนี้ใช้อินเทอร์เน็ตสำหรับการทำภาพพื้นหลัง ภาพถ่าย ทัวร์เสมือนจริง แผนที่ที่สามารถคลิกได้ แบบฝึกหัด และการทดสอบเกี่ยวกับสถานที่ที่อยู่ห่างไกลนักเรียนออกไป

วชิราภรณ์ ศรีผา (2554) กิจกรรมทัศนศึกษา หมายถึง การเรียนรู้นอกสถานที่เพื่อเพิ่มพูนความรู้และประสบการณ์จากแหล่งการเรียนรู้จริงโดยเด็กได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงจากการสังเกต สํารวจ

สรุปการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนเป็นการจัดการเรียนรู้ที่จัดขึ้นเพื่อทดแทนการทัศนศึกษาออกสถานที่จริง ด้วยเทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่อจำลองสภาพแวดล้อม วัตถุ และผู้คนมาไว้ในอุปกรณ์แทน ซึ่งจะเป็นการทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง เช่นเดียวกับการทัศนศึกษาออกสถานที่ และยังสามารถควบคุมกิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนดให้เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมเสมือนได้อีกด้วย

1.5 ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน

ตารางที่ 1 แสดงการสังเคราะห์ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน

	Myers & Jones (2003)	Cuevas, Fiore, & Cannon-Bowers (2005)	พิสิฐ แยมุ่น (2558)	เนาวนิตย์ สงคราม (2557)	วิรงรอง วงษ์วัฒนะ (2551)	ผู้วิจัย
1. ขั้นตอนการทัศนศึกษาออกสถานที่เสมือน	/		/	/	/	/
กำหนดวัตถุประสงค์				/	/	/
ค้นหาข้อมูล ระบุระดับผู้เรียน ระยะเวลาการศึกษา				/	/	/
กำหนดกิจกรรมก่อนและหลังการทัศนศึกษา				/		/
ออกแบบ และสร้างบทเรียนเสมือน		/				
การเลือกวัน เวลาในการทัศนศึกษาเสมือน				/	/	
สื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์					/	
ลงทะเบียน	/					
2. ขั้นระหว่างการทัศนศึกษาออกสถานที่เสมือน	/		/	/	/	/
ศึกษาข้อมูล		/	/		/	/
สำรวจ รวบรวมหลักฐานจากภายนอก		/	/			

	Myers & Jones (2003)	Sanchez, Cuevas, Fiore, & Cannon- Bowers (2005)	ฟิลิปปินส์ แย้มนุ่น (2558)	เนาวินิตย์ สงคราม (2557)	วิรงรอง วงศ์วัฒน์ (2551)	ผู้วิจัย
ช่วยเหลือและอำนวยความสะดวก สะดวกผู้เรียน				/		
สนับสนุนให้ผู้เรียนร่วมกิจกรรม อย่างเต็มที่				/		
ซักถามข้อสงสัย					/	/
บันทึกความรู้			/			/
3. ชั้นหลังการทัศนศึกษา สถานที่เสมือน	/		/	/	/	/
รับผลป้อนกลับจากผู้เรียน		/		/		
ทำกิจกรรมหลังการทัศนศึกษา เสมือน				/		/
ถ่ายทอดประสบการณ์					/	
ประเมินความรู้ที่ผู้เรียนได้รับ		/		/		/
ประเมินข้อดี ข้อบกพร่องของ จัดการจัดการเรียนรู้ที่นอกสถานที่ เสมือน				/		/

1.6 องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ที่นอกสถานที่เสมือน

อนล สนวนประดิษฐ์ และคณะ (2560) ได้ระบุองค์ประกอบของรูปแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เสมือนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนี้ตรงกับการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน วิชานวัตกรรมการศึกษาประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่

- 1) เนื้อหารายวิชาและคลิปวีดิทัศน์
- 2) ระบบบริหารการเรียน (LMS)
- 3) การสื่อสารระหว่างผู้เรียนและผู้สอน
- 4) ด้านการวัดผลการเรียน

แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์ (2552) แบ่งองค์ประกอบของรูปแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เสมือนเป็น 2 องค์ประกอบใหญ่ ๆ ได้แก่

- เครื่องมืออำนวยความสะดวกต่าง ๆ
- กิจกรรมที่ใช้ในการสร้างองค์ความรู้และจินตนาการ

แจ่มจันทร์ ศรีอรุณศรี (2553) ได้แบ่งองค์ประกอบของของรูปแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เสมือน ดังนี้

- เอกสารประกอบสื่อ ประกอบไปด้วย เอกสารเกี่ยวกับเนื้อหาในการการสอน โดยมีการแบ่งเป็นหัวข้อย่อย ๆ ตามระดับของเนื้อหา
- การสื่อสารกับผู้เรียน โดยเป็นการสื่อสารระหว่างผู้เรียน ผู้สอน ผู้เชี่ยวชาญในสาขานั้นๆ และผู้ที่สนใจ ได้สื่อสาร สอบถามข้อมูลและซักถามข้อสงสัย โดยอาจจัดให้ผู้เชี่ยวชาญเข้าไปสื่อสารกับผู้เรียนแบบประสานเวลาผ่านกระดานสนทนาในเว็บ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเชื่อมโยงและจินตนาการถึงสถานที่ที่จัดการทัศนศึกษาเสมือนนั้นได้
- สื่อเพื่อการเรียนแบบร่วมมือ อาจเป็นกระดานสนทนาที่สามารถใช้เพื่อให้เกิดกิจกรรมการตัดสินใจร่วมกันระหว่างผู้เรียน และผู้เกี่ยวข้องกับการทัศนศึกษาเสมือน หรือร่วมกันตั้งคำถามเพื่อให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้กัน นอกจากนี้ยังรวมถึงบทเรียนต่าง ๆ หรือการนำเสนอที่สามารถมอบหมายให้ผู้เรียนไปสร้างชิ้นงานหรือกิจกรรมในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ร่วมกัน
- สื่อการสอน คือสื่อที่ผู้จัดทำระบบการจัดการทัศนศึกษาเสมือนจัดทำขึ้น เพื่อเป็นส่วนช่วยในการจัดการทัศนศึกษาเสมือนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 องค์ประกอบใหญ่ๆ คือ เครื่องมือที่ใช้ในการจัดการทัศนศึกษานอกสถานที่ และกิจกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

1.7 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน

Dolphin, Dutchak, Karchewski, & Cooper (2018) กล่าวว่า นักเรียนมีอิสรภาพที่จะสำรวจสิ่งต่างในสภาพแวดล้อมเสมือนมากกว่าการทัศนศึกษาในสถานที่ปกติ

Hurst (1998) กล่าวว่า นักเรียนสามารถบริหารจัดการเวลาได้ดีกว่า มีเวลาที่ยืดหยุ่นได้มากกว่า และเสียเวลาเตรียมการน้อยกว่า และไม่มีข้อจำกัดทางกายภาพที่กีดขวางนักเรียน

แจ่มจันทร์ ศรีอรุณศรี (2552) เป็นกิจกรรมหนึ่งที่เกิดขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกเสมือนได้ไปทัศนศึกษาในสถานที่ดังกล่าวจริง ๆ ผ่านการเรียนจากเว็บไซต์ที่มีลักษณะเป็นแบบเสมือน โดยผู้สร้างเน้นการสร้างสถานการณ์ และประสบการณ์ให้ผู้เรียน เรียนผ่านสื่อต่าง ๆ ทั้งข้อมูล เสียง ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว และเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนไปพร้อม ๆ กัน

แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์ (2553) จุดเด่น สามารถจำกัดและกำหนดพื้นที่ในการเรียนการสอนได้ นักเรียนสามารถดูซ้ำได้ และทำให้เกิดการสื่อสาร 2 ทางระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ช่วยกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความสนใจในกิจกรรม และจุดเด่นของการจัดการทัศนศึกษาเสมือน คือ มีการเชื่อมต่อระหว่างคู่สนทนาหรือผู้ร่วมกิจกรรมที่อยู่ต่างสถานที่กันได้ตลอดเวลา ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์และเกิดการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เรียนและผู้เกี่ยวข้องกับการจัดการทัศนศึกษาเสมือนทุกฝ่าย

ตารางที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบระหว่างการจัดการทัศนศึกษาจริงและการทัศนศึกษาเสมือน
(เนาวนิตย์ สงคราม, 2557)

กิจกรรม	การทัศนศึกษาจริง	การทัศนศึกษาเสมือน
สามารถแลกเปลี่ยนความรู้และมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน	/	/
ผู้เรียนเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้เป็นผู้ให้ความรู้	/	/
ผู้เรียนพบสิ่งแวดล้อมใหม่นอกเหนือจากในชั้นเรียน	/	/
ผู้เรียนสามารถไปยังสถานที่ต่าง ๆ ได้จากทุกที่ ทุกเวลา		/
การเดินทางปราศจากอันตราย		/
ผู้เรียนสามารถร่วมอภิปรายและทำกิจกรรมการเรียนรู้ได้	/	/
ผู้เรียนได้ประสบการณ์การเรียนรู้จากประสาทสัมผัสทั้งห้า	/	/
ผู้เรียนสามารถซักถามข้อสงสัยได้	/	/
ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ตามความสะดวกของตนเองได้		/
ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสถานที่ที่เป็นอันตรายหรือห่างไกลมาก ๆ ได้		/
ผู้เรียนสามารถสำรวจในหลายๆสถานที่ได้ภายในระยะเวลาจำกัด		/
การกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดจินตนาการและทักษะการแสวงหาความรู้	/	/
ผู้เรียนและผู้สอนไม่ต้องกังวลกับสภาพอากาศ		/

จากตาราง จะเห็นได้ว่า การจัดการเรียนรู้เสมือนนอกสถานที่สามารถลดข้อจำกัดของการจัดการทัศนศึกษาจริงได้หลายประการ ซึ่งเป็นแนวทางเดียวกับที่ แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์ (2552) กล่าวคือ การจัดการเรียนรู้เสมือนนอกสถานที่สามารถลดข้อจำกัดของการจัดการทัศนศึกษาจริงได้ เช่น งบประมาณ ความปลอดภัยของผู้เรียน การเปลี่ยนแปลงของสภาพภูมิอากาศ เวลาที่ใช้ในการทัศนศึกษา และการเตรียมการ การเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่มีความยากลำบาก เป็นต้น

1.8 การจัดการเรียนรู้นอกสถานที่กับความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมือง

Simple K12 (2013) ได้กล่าวว่า การทัศนศึกษานอกสถานที่เสมือน เป็นวิธีการที่ดีในการจุดประกายความสนใจ และกระตุ้นการเรียนรู้ในสถานที่ที่มีความเฉพาะเจาะจง เพราะในขณะที่นักเรียนกำลังเรียนอยู่ นักเรียนสามารถบริหารจัดการเวลาในการสำรวจสภาพแวดล้อมอย่างละเอียดมาก

เท่าที่นักเรียนต้องการ นักเรียนสามารถอ่านข้อมูล และมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาที่นักเรียนสนใจเป็นพิเศษได้ ซึ่งจะเป็นการทำให้ นักเรียนค้นคว้าเรื่องที่สนใจได้อย่างลึกซึ้ง เป็นการให้นักเรียนได้ควบคุมการเรียนรู้ของตนเองซึ่งจะทำให้ นักเรียนรู้สึกว่ามีคุณค่า และเป็นประสบการณ์ที่มีความหมายกับนักเรียนมากขึ้น

Schott, Murray, McLean, & Raivoka (2011) กล่าวถึงข้อดีของการทัศนศึกษาออกสถานที่เสมือนว่า การทัศนศึกษาออกสถานที่เสมือนสามารถยกระดับบริบทการเรียนรู้และทำให้ผู้เรียนเห็นถึงความซับซ้อนหลากหลาย และประเด็นขัดแย้งที่ชุมชนกำลังเผชิญอยู่ได้ และยังเป็นการสร้างความรู้ที่เชื่อมโยงกับสังคม วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม และปัจจัยทางเศรษฐกิจที่ส่งผลกระทบต่อชุมชน และผลประโยชน์ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่มีต่อชุมชนด้วย และการทัศนศึกษาออกสถานที่เสมือนยังเป็นการเพิ่มการเข้าถึงการจัดการเรียนรู้และเพิ่มความหลงใหลในการเรียนรู้ของผู้เรียนอีกด้วย

Robinson (2009) กล่าวว่า การทัศนศึกษาออกสถานที่เสมือนทำให้เกิดคุณลักษณะ ดังนี้

1. นักเรียนจะเรียนรู้ และแสดงพฤติกรรมที่ดำเนินไปสู่เป้าประสงค์ซึ่งจะเชื่อมโยงโดยตรงกับวัตถุประสงค์ของหลักสูตร
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านบริบทที่แท้จริง
3. นักเรียนได้รับการส่งเสริมให้มีความรับผิดชอบ
4. นักเรียนสามารถแสดงออก และเรียนรู้ได้หลากหลาย
5. นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยี และมัลติมีเดียได้
6. นักเรียนสามารถใช้ประโยชน์จากการสื่อสารแบบประสานเวลา และไม่ประสานเวลาได้
7. นักเรียนออกแบบสภาพแวดล้อมที่เกิดจากการเรียนรู้ขึ้นมาใหม่
8. เป็นการจัดการเรียนรู้ที่สนับสนุนทั้งนักเรียนและครู
9. เป็นการสะท้อนการออกแบบเว็บที่ดี
10. การจัดการเรียนรู้ควรใช้ควบคู่กับวิธีการสอน และทฤษฎีการสอน

Hovell (2005 อ้างถึงใน Robinson, L., 2009) พบว่าการใช้การจัดการทัศนศึกษาออกสถานที่เสมือนนั้นประสบความสำเร็จมากที่สุดเมื่อ นวัตกรรมถูกนำมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ ร่วมกับการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ และเมื่อครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกและเป็นผู้ร่วมเรียนในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียน ครู และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจะมีความกระตือรือร้น และหลงใหล ในการเรียนรู้ ครู และนักเรียนสามารถโต้ตอบกันมากขึ้น และยังสนับสนุนให้ครูปล่อยให้ นักเรียนเข้าไปเรียนรู้ได้อย่างอิสระ โดยนักเรียนซึ่งเป็น "ชาวพื้นเมืองดิจิทัล" จะเกิดความรู้สึกสะดวกสบายในดินแดนดิจิทัลที่คุ้นเคยและจะค้นพบวิธีการโต้ตอบ ด้วยสื่อที่ครู (ผู้เข้าชมดิจิทัล) อาจไม่ได้พิจารณา

นอกจากนี้ใน Robinson (2009) กล่าวว่า การจัดการทัศนศึกษานอกสถานที่เสมือนที่มีคุณภาพสามารถเพิ่มความรู้สึก และการมีส่วนร่วมของนักเรียนได้ ผ่านกิจกรรม เช่นการแก้ปัญหาที่พบในการจัดการทัศนศึกษานอกสถานที่เสมือน หรือการใช้คุณสมบัติการสื่อสารแบบประสานเวลา และไม่ประสานเวลามาใช้ในการสื่อสาร ถาม-ตอบปัญหาที่นักเรียนสนใจเป็นพิเศษกับผู้เชี่ยวชาญได้ตลอดเวลา และยังสามารถใช้คุณสมบัติการถ่ายทอดสดในการจัดการทัศนศึกษานอกสถานที่เสมือนซึ่งจะทำให้นักเรียนรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนได้

Cliffe (2017) กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนว่า เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เพิ่มการมีส่วนร่วมในเรื่องที่ศึกษาให้กับนักเรียน และการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนมีข้อดีคือ เป็นการพัฒนาทักษะของผู้เรียนและเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานภาคสนาม เป็นการเพิ่มการมีส่วนร่วมของนักเรียน ประหยัดค่าใช้จ่ายและข้อจำกัดต่างๆ ลดปัญหาเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงสภาพอากาศ การจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน ทำให้นักเรียนสามารถกำกับการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญได้ทุกคน ทุกที่ในโลก ซึ่งเป็นการเพิ่มขอบเขตการเรียนรู้และความเข้าใจของผู้เรียนให้เพิ่มมากขึ้นอีกด้วย

แจ่มจันทร์ ศรีอรุณศรี (2553) กล่าวว่า จัดการทัศนศึกษานอกสถานที่เสมือนเป็นการเพิ่มทักษะการสื่อสาร ให้กับผู้เรียน ผู้สอน กับผู้เชี่ยวชาญในสาขานั้นๆ และผู้สนใจ หรือประชาชนทั่วโลก โดยการสื่อสารอาจอยู่ในรูปของ e-mail, video conference การสื่อสารและกิจกรรมในการจัดการทัศนศึกษานอกสถานที่เสมือนเป็นศูนย์กลางในการสร้างความสนใจของผู้เรียน โดยอาจจัดขึ้นเป็นการสื่อสารแบบสดและประสานเวลาผ่านการใช้กระดานสนทนาในเว็บเป็นช่องทางการเรียน โดยผู้เรียนสามารถเข้าไปถามตอบและสนทนากันในกลุ่มที่เรียนเดียวกันได้ หรือใช้การถ่ายทอดสดมากระตุ้นความสนใจ และยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเชื่อมโยงและจินตนาการถึงสถานที่ที่จัดการศึกษานอกสถานที่เสมือนได้

จากคุณลักษณะ และข้อดีของการจัดการศึกษานอกสถานที่เสมือนข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าการจัดการทัศนศึกษานอกสถานที่เสมือน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านบริบทที่แท้จริงในสถานที่ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนสามารถค้นคว้า หรือมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาที่ตนเองสนใจได้อย่างเต็มที่โดยไม่มีข้อจำกัดด้านสถานที่หรือเวลา และยังสามารถใช้คุณสมบัติของการจัดการทัศนศึกษานอกสถานที่เสมือนเพื่อสื่อสารกับผู้เชี่ยวชาญทั่วโลกทั้งแบบประสานเวลาและไม่ประสานเวลาได้ตลอดเวลา และใช้คุณสมบัติการถ่ายทอดสด ที่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนและทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกว่าประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้จากการจัดการทัศนศึกษานอกสถานที่เสมือนนั้นเป็นประสบการณ์ที่มีคุณค่า และเกิดการสร้างความรู้สึกเชื่อมโยงกับสังคม วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม และปัจจัยทางเศรษฐกิจที่ส่งผลกระทบต่อชุมชน นอกจากนี้การจัดการทัศนศึกษานอกสถานที่เสมือนยังเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความรับผิดชอบให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนทั้งหมดนี้ชี้ให้เห็นว่าการจัดการทัศนศึกษานอกสถานที่เสมือนส่งเสริมการสร้าง

ความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองให้เกิดขึ้นกับนักเรียนที่เรียนรู้ผ่านการจัดการทัศนศึกษา นอกสถานที่เสมือนได้

2. การจัดการเรียนรู้โดยมีชุมชนเป็นฐาน

2.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยมีชุมชนเป็นฐาน

Nova Scotia Department of Education and Early Childhood Development, Canada. (2013) ให้ความหมายการจัดการเรียนรู้แบบชุมชนเป็นฐานว่า เป็นโอกาสในการสำรวจการทำงานที่ชุมชนได้จัดไว้ให้ผู้เรียน ผ่านการทดลองในโครงการต่าง ๆ โดยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชุมชน แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และความรับผิดชอบ นักเรียนได้รับโอกาสในการประยุกต์ใช้ และพัฒนาองค์ความรู้ ทักษะ และเจตคติ ที่จำเป็นสู่การใช้ชีวิตจริง และยังเป็นการพัฒนาความรู้สึกเป็นเจ้าของชุมชน และเข้าใจบทบาทของชุมชนและความรับผิดชอบ

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาฬสินธุ์ (2557) ให้ความหมายการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community Based Learning: CBL) คือ รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้ เกิดการเรียนรู้จากการได้ปฏิบัติงานจากสถานการณ์จริงของชุมชน เช่น การศึกษาเรื่องวัฒนธรรมชุมชน ภูมิปัญญาท้องถิ่น ประวัติศาสตร์ชุมชน การจัดการองค์กรภายในชุมชน เป็นต้น เป็นการศึกษา แลกเปลี่ยน เรียนรู้จากผู้รู้ หรือกลุ่มองค์กรในชุมชน นอกเหนือจากการบรรยายในห้องเรียน โดยเน้นการเรียนรู้ที่เกิดจากการปฏิบัติ (Learning by doing) คือ เน้นการลงมือปฏิบัติและมีการจัดการความรู้ทั้งในเชิงแนวคิด เนื้อหา กระบวนการ และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น เปิดโอกาสให้นักศึกษาเข้าไปปฏิสัมพันธ์และปฏิบัติการจริงร่วมกับชุมชน โดยใช้ชุมชนเป็นแหล่งเรียนรู้ปรากฏการณ์ แทน การเรียนรู้จากตำราแต่เพียงอย่างเดียว

วชิรวัตต์ อาริยะสิริโชติ (2557) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ (Community Based Learning: CBL) คือ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากการได้ปฏิบัติงานจากสถานการณ์จริงของชุมชน

บุญสืบ โสโสม (2553) กล่าวว่า community – based learning คือ การเรียนรู้จากชุมชน เช่น การไปศึกษาเรื่องประวัติศาสตร์, วัฒนธรรม, การทำมาหากิน, หัตถกรรม, การศึกษาพยาบาลแบบพื้นบ้าน จากบุคคล และองค์กรในชุมชนนอกเหนือไปจากการเรียนในโรงเรียน

Ibrahim (2010) ให้ความหมายการเรียนรู้แบบใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ (Community-based Learning) เป็นการบูรณาการบริการชุมชนเข้ากับการเรียนรู้ในห้องเรียน เป็นการจัดการ

เรียนรู้ที่ช่วยผู้เรียนพัฒนาทักษะส่วนบุคคล และพัฒนาความรู้สึกรับผิดชอบต่อสังคมได้เท่าเทียมกับการพัฒนาทักษะทางวิชาการ

Salubsee (2015) ให้ความหมายว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เป็นการเรียนที่ผู้เรียนจะได้นำความรู้มาใช้ให้สัมพันธ์กับชุมชน โดยผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นต้องเป็นการช่วยเหลือชุมชน และเป็นการความเปลี่ยนแปลงทางด้านบวกขึ้นกับสมาชิกในชุมชน โดยการเรียนรู้เกิดขึ้นได้ทั้งกับด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ

ชไมมน ศรีสุรักษ์ (2554) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบชุมชนเป็นฐาน (Community based learning: CBL) คือการเรียนรู้จากชุมชน เพื่อให้ผู้เรียนทำงานได้กับทุกภาคส่วนในสังคม เกิดการหยั่งรู้ในโลกของความเป็นจริง เข้าใจการปฏิบัติของบุคคลที่มีต่อสังคมและการเมือง มีความรับผิดชอบต่อสังคม และเข้าใจกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

ดิษยฤทธิ์ บัวจุม, อังคินันท์ อินทรกำแหง, พรรณี บุญประกอบ และคณะ (2557) การจัดการเรียนรู้แบบชุมชนเป็นฐานเป็นการ (1) ศึกษาศักยภาพของชุมชน (2) กระตุ้นบุคคลในชุมชนและบุคลากรในโรงเรียนตระหนัก และ มีพลังอำนาจในการจัดการเรียนรู้ร่วมกัน (3) ศึกษาความต้องการพัฒนาด้านอาชีพในท้องถิ่นของนักเรียน (4) พัฒนาหลักสูตร ท้องถิ่น (5) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง (6) จัดโครงการเสริมการเรียนรู้และ (7) ประเมินผลการเรียนรู้ตาม สภาพจริง

Owens & Wang (1996) ได้ให้ความหมาย การจัดการเรียนรู้แบบชุมชนเป็นฐาน (Community based learning: CBL) ไว้ว่า เป็นเทคนิค กลยุทธ์การจัดการเรียนการสอนที่เยาวชนและผู้ใหญ่สามารถเรียนรู้จากทุกภาคส่วนในชุมชน

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Learning) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากชุมชน ได้ปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ภายในชุมชน ร่วมกับสมาชิกในชุมชน ทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับท้องถิ่น และทำให้ผู้เรียนเห็นบริบทที่แท้จริงในชุมชนที่ผู้เรียนอาศัย และทำให้เกิดการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็น เช่น การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบต่อ การสื่อสาร เป็นต้น นอกจากนี้ยังเป็นการพัฒนาพฤติกรรม และเจตคติ ทำให้ผู้เรียนมีความรู้สึที่ดีต่อชุมชน แลยังเป็น การพัฒนาความรู้ที่ได้รับจากชุมชนเช่นกัน

2.2 คุณลักษณะของการจัดการเรียนรู้โดยมีชุมชนเป็นฐาน

ตารางที่ 3 แสดงคุณลักษณะของการจัดการเรียนรู้โดยมีชุมชนเป็นฐาน

คุณลักษณะของการจัดการเรียนรู้โดยมีชุมชนเป็นฐาน	เรวัตี จันทเปรมจิตต์ (2554)	Melaville, Berg & Blank (2006)	Owens & Wang (1996)	มณฑล จันทน์แจ่มใส (2558)	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาฬสินธุ์ (2557)	ดิษยพัทธ์ บัวจุม, อังคินันท์ อินทร์กำแหง, พรรณี บุญประกอบ และคณะ (2557)	วิไลภรณ์ ฤทธิชุบต์ (2561)	Nova Scotia Department of Education and Early Childhood Development, Canada. (2013)	McIlrath & McDonnell (2014)	ศรัทธาธรรม แตรสุริยวงศ์ (2557)	ผู้วิจัย
การสร้างองค์กรประชาชน	/										
การสร้างเครือข่ายในการติดต่อสื่อสาร	/				/				/	/	/
การจัดฝึกอบรมองค์กรให้ประชาชนมีความรู้	/										
การแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงาน โดยประชาชนในชุมชนเป็นผู้พิจารณา	/									/	
การกำหนดกิจกรรม	/					/					/
การประสานงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	/			/							
การติดตามประเมินผล	/			/							/
การศึกษาด้านพลเมือง		/									
การศึกษาด้านสิ่งแวดล้อม		/			/	/	/				/
การศึกษาประวัติศาสตร์ความเป็นมา					/	/	/				/
การจัดการเรียนรู้แบบมีสถานที่เป็นฐาน		/					/		/		/
การจัดการเรียนรู้โดยการบริการสังคม		/	/		/			/			/
การจัดการเรียนรู้แบบมีการทำงานเป็นฐาน		/	/					/			

ตารางที่ 3 แสดงคุณลักษณะของการจัดการเรียนรู้โดยมีชุมชนเป็นฐาน (ต่อ)

คุณลักษณะของการจัดการเรียนรู้โดยมีชุมชนเป็นฐาน	เรวัต จันทประมิจิตต์ (2554)	Melaville, Berg & Blank (2006)	Owens & Wang (1996)	มณฑล จันทร์แจ่มใส (2558)	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาฬสินธุ์ (2557)	ดิษยพัทธ์ บัวจุม, อังคินันท์ อินทรกำแหง, พรรณี บุญประกอบ และคณะ (2557)	กวีโลภรณ์ ฤทธิศุภต์ (2561)	Nova Scotia Department of Education and Early Childhood Development, Canada. (2013)	McIlrath & McDonnell (2014)	ศรัทธา แตรสุริยวงศ์ (2557)	ผู้วิจัย
การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ			/		/	/		/			/
การเตรียมความพร้อมด้านเทคโนโลยี			/								
การเข้าร่วมทำงานในส่วนที่สนใจ			/		/						/
การทำงานอาสาสมัคร								/	/		
การฝึกงาน			/			/		/			
การเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์การทำงานเป็นฐาน			/			/					
การสำรวจและเก็บข้อมูลในพื้นที่				/	/					/	/
การวิเคราะห์ข้อมูล				/	/		/				/
การสังเคราะห์ข้อมูล				/	/						/
การนำเสนอข้อมูลสู่ชุมชนเพื่อวิพากษ์				/	/						/
การพัฒนาชิ้นงานหรือโครงการโดยพิจารณาจากความต้องการของชุมชน				/	/	/					/
การสรุปปัญหาและข้อเสนอแนะ				/	/	/	/			/	/
การจัดทำหลักสูตรท้องถิ่น						/	/				
ประเมินผลโดยการสะท้อนคิด							/		/		/
การประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริง							/				/
ใช้วิธีการและเครื่องมือที่หลากหลาย							/				/

จากการสังเคราะห์คุณลักษณะของการจัดการเรียนรู้โดยมีชุมชนเป็นฐานสามารถสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยมีชุมชนเป็นฐานมีคุณลักษณะ คือ 1) มีการสร้างเครือข่ายในการติดต่อสื่อสาร 2) มีการกำหนดกิจกรรม 3) มีการติดตามประเมินผล 4) มีการศึกษาด้านสิ่งแวดล้อม 5) มีการสำรวจและเก็บข้อมูลในพื้นที่ 6) มีการวิเคราะห์ข้อมูล 7) การสังเคราะห์ข้อมูล 8) การนำเสนอข้อมูลสู่ชุมชนเพื่อวิพากษ์ 9) การพัฒนาชิ้นงานหรือโครงการโดยพิจารณาจากความต้องการของชุมชน 10) การสรุปปัญหาและข้อเสนอแนะ 11) ประเมินผลโดยการสะท้อนคิด 12) การประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริง 13) ใช้วิธีการและเครื่องมือที่หลากหลาย 14) การศึกษาประวัติความเป็นมา 15) การจัดการเรียนรู้แบบมีสถานที่เป็นฐาน 16) การจัดการเรียนรู้โดยการบริการสังคม 17) การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ และ 18) การเข้าร่วมทำงานในส่วนที่สนใจ ซึ่งในแต่ละกิจกรรมหรือในแต่ละขั้นตอนไม่จำเป็นต้องปรากฏองค์ประกอบทั้ง 18 องค์ประกอบนี้พร้อมกัน

2.3 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยมีชุมชนเป็นฐาน

Ibrahim (2010) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยมีชุมชนเป็นฐานมีความสำคัญดังนี้

1. การเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรม มีการเปลี่ยนแปลงค่านิยม พฤติกรรม เป้าหมายที่มีต่อการจัดการเรียนรู้
2. เกิดการประสานความร่วมมือในการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการเรียนรู้กัน เกิดการเรียนรู้จากเพื่อน จากสมาชิกกลุ่ม
3. นักศึกษามีความสุขในการประเมินตนเอง

Nova Scotia Department of Education and Early Childhood Development, Canada (2013) กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานว่ามีความสำคัญของ ดังนี้

1. เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ตัดสินใจเกี่ยวกับการศึกษาและแผนการทำงาน
2. นักเรียนได้รับความรู้และทักษะที่จำเป็นในสังคมปัจจุบัน
3. ได้ฝึกบทบาทการเป็นผู้ใหญ่ในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในชุมชน
4. ประสบความสำเร็จในการเปลี่ยนผ่านหลังการเรียนสู่ความเป็นผู้ใหญ่

วิไลภรณ์ ฤทธิคุปต์ (2561) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เป็นกลยุทธ์หรือรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเนื้อหา ตามหลักสูตรให้เชื่อมโยงกับชุมชนโดยใช้การปฏิบัติงานเป็นฐาน ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ งานจากสถานการณ์จริงในชุมชน ภายใต้การมีส่วนร่วมระหว่างครู ผู้เรียน และกลุ่มคนในชุมชน เช่น การไปศึกษาเรื่องประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม การทำมาหากิน หัตถกรรม การศึกษาพยาบาลแบบพื้นบ้าน จากบุคคล และองค์กรในชุมชน นอกเหนือไปจากการเรียนรู้ในห้องเรียน กระบวนการสำคัญของการเรียนรู้ ใช้ การสะท้อนคิดเชิง

วิพากษ์ ซึ่งจะช่วยให้เกิดความรู้ในเนื้อหาตามหลักสูตรและเข้าใจชุมชนมากขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียนด้านความรู้และทักษะอย่างหลากหลาย เช่น การคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ การคิดเชิงวิพากษ์ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในศตวรรษ 21 มีคุณธรรมจริยธรรม เจตคติ ที่พึงประสงค์ ตระหนักในความรับผิดชอบในฐานะเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน รวมทั้งเพื่อตอบสนอง ความต้องการที่แท้จริงของชุมชน ชุมชนและผู้เรียนจะได้รับประโยชน์ร่วมกัน ทั้งโดยการบรรลุวัตถุประสงค์ของหลักสูตรและตามเป้าหมายที่กำหนดโดยชุมชน และสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงบวก อัน เป็นการเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชนอย่างยั่งยืน

2.4 รูปแบบของการจัดการเรียนรู้โดยมีชุมชนเป็นฐาน

University of North Florida (2010) สรุปรูปแบบของการจัดการเรียนรู้โดยมีชุมชนเป็นฐาน มี 5 รูปแบบ ดังนี้ 1) การบริการวิชาการ และงานอาสาสมัคร 2) การฝังตัวอยู่ในชุมชน 3) การจัดการเรียนการสอนในชุมชน 4) การฝึกงานและการทำงานในชุมชน และ 5) การวิจัยในชุมชน

Nova Scotia Department of Education and Early Childhood Development, Canada (2013) สรุปรูปแบบของการจัดการเรียนรู้โดยมีชุมชนเป็นฐานมี 8 รูปแบบ 1) การแลกเปลี่ยนความคิดกับองค์กรในชุมชน 2) การทัศนศึกษาแหล่งการเรียนรู้ในชุมชน 3) การเข้าร่วมกิจกรรมภายในชุมชน 4) เข้าร่วมโครงการพัฒนาเศรษฐกิจในชุมชน 5) เข้าร่วมกิจกรรมในการรับคำแนะนำ และชี้แนะจากชุมชน 6) เข้าร่วมติดตามการทำงานจริงในชุมชน 7) ร่วมทำงานในตำแหน่งในชุมชน และ 8) ร่วมหลักสูตรการเรียนแบบมีส่วนร่วมในชุมชน

Melville, Berg & Blank (2006) และ วิไลภรณ์ ฤทธิคุปต์ (2561) สรุปรูปแบบของการจัดการเรียนรู้โดยมีชุมชนเป็นฐานมี 6 รูปแบบ ได้แก่

1) การให้บริการชุมชนเชิงวิชาการ (Academically Based Community Service : ABCS) ซึ่งจะเชื่อมต่อภารกิจด้านการศึกษาของสถานศึกษากับชุมชนที่โดยรอบ เพื่อมุ่งเน้นในการฟื้นฟูชุมชน ร่วมกันแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาความเป็นพลเมืองในสังคม ประชาธิปไตย โดยการให้บริการแก่ชุมชน เริ่มต้นจากความต้องการของชุมชน

2) การศึกษาความเป็นพลเมือง (Civic Education) มีจุดมุ่งหมายเพื่อเตรียมความเป็นพลเมืองที่มีพลังและรับผิดชอบ สนับสนุนการมีส่วนร่วมทางการเมือง โดยให้ประสบการณ์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงการ เรียนรู้ทางวิชาการของผู้เรียนกับการมีส่วนร่วมของประชาชน ซึ่งมีความสำคัญต่อประชาธิปไตยตาม รัฐธรรมนูญ

3) การศึกษาด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental Education) ให้ผู้เรียนได้ศึกษาในประเด็นที่เกี่ยวกับโลกธรรมชาติและความสัมพันธ์ทางสังคมที่ตนเองสนใจ โดยใช้สภาพแวดล้อม

ของโรงเรียนและชุมชนเป็นกรอบ โดยผู้เรียนสร้างการเรียนรู้ด้วยตนเอง เสริมสร้างความรู้เกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อม ให้ผู้เรียนลงพื้นที่จริงเพื่อศึกษาสภาพแวดล้อมในชุมชนอย่างเหมาะสม เพื่อกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมส่วนบุคคลในเชิงบวก ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์และการสืบเสาะ เรียนรู้จาก การลงมือปฏิบัติ รวมทั้งปลูกฝังทักษะความเป็นพลเมืองในการมีส่วนร่วมแก้ไขปัญหาชุมชน

4) การเรียนรู้โดยใช้สถานที่เป็นฐาน (Place-Based Learning) หรือ การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ จะใช้ประวัติศาสตร์ สภาพแวดล้อม วัฒนธรรม และเศรษฐกิจ ที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชน เป็นบริบทในการเรียนรู้ การทำงานของผู้เรียนตามความต้องการและความสนใจของสมาชิกชุมชน โดยชุมชนทำหน้าที่ เป็นแหล่งข้อมูลและให้ความร่วมมือในทุก ๆ ด้าน โรงเรียนและชุมชนมีส่วนร่วมในการทำงาน เพื่อทำให้ ท้องถิ่นเป็นแหล่งเรียนรู้ การทำงานและการใช้ชีวิตที่ดี โดยชุมชนมีบทบาทเป็นที่ปรึกษาให้กับผู้เรียน มี การเรียนรู้และทำงานร่วมกันระหว่างผู้เรียน ครู ผู้บริหารโรงเรียน และคนในชุมชน รวมทั้งมีส่วนร่วมใน การประเมินผลการเรียนของผู้เรียนโดยใช้วิธีการและเครื่องมือที่หลากหลาย

5) การเรียนรู้โดยการบริการ (Service Learning) เป็นการบูรณาการระหว่าง การให้บริการชุมชน กับการศึกษาเนื้อหาสาระตามหลักสูตร เพื่อเสริมสร้างความรับผิดชอบต่อประชาสังคมและชุมชน กิจกรรม การให้บริการที่ผู้เรียนกำหนดขึ้นต้องตอบสนองความต้องการของชุมชน และเชื่อมโยงกับเป้าหมายของการเรียนรู้ตามหลักสูตร

6) การเรียนรู้โดยใช้การทำงานเป็นฐาน (Work-Based Learning) เป็นกลยุทธ์ที่จะช่วยให้ผู้เรียนใช้เวลาอยู่กับผู้ที่มีประสบการณ์ เพื่อขอคำปรึกษา หรือการให้ข้อมูลเพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับอาชีพ และชิมชั๊บ แบบอย่างที่ดีจากผู้มีประสบการณ์

จากข้อมูลดังกล่าว ทำให้สรุปได้ว่ารูปแบบของการจัดการเรียนรู้โดยมีชุมชนเป็นฐานนั้นมีหลายรูปแบบซึ่งไม่อาจแบ่งกันอย่างชัดเจนตายตัว หากแต่ขึ้นอยู่กับบริบทของการศึกษา และวัตถุประสงค์ของกิจกรรม

2.5 แนวทางการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

จากข้อค้นพบที่ว่า ปัจจัยที่ทำให้เกิดความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานนั้น ประกอบไปด้วย การสร้างเครือข่ายทางการศึกษา (Partnership) กระบวนการทำงานร่วมกันระหว่างเครือข่าย (Procession) และการมีส่วนร่วมระหว่างชุมชนและผู้เรียน (Public Participation) (มณฑล จันท์แจ่มใส, 2558) และเงื่อนไขสำคัญที่ในการจัดการเรียนรู้ให้ประสบผลสำเร็จประกอบด้วย การที่ชุมชนให้การส่งเสริม สนับสนุนและมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน ผู้เรียนลง

พื้นที่ในชุมชนเพื่อเก็บข้อมูลด้วยตนเอง ฝึกการคิดและการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ในชุมชน และมีการยืดหยุ่นเวลา ในการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับกิจกรรมนอกห้องเรียน (ศรีวรรณ ฉัตรสุริยวงศ์, 2557) สามารถกล่าวได้ว่า หากขาดความร่วมมือจากคนในชุมชน นักเรียน และผู้สอนแล้ว การจัดการศึกษาโดยใช้ชุมชนเป็นฐานก็ไม่สามารถประสบความสำเร็จได้

โดยแนวทางการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน มีดังนี้

กล้า ทองขาว (2557) กล่าวถึงการมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาฐานชุมชนว่าหมายถึง กระบวนการที่ชุมชนหรือผู้นำ หรือผู้แทนองค์กรในชุมชน มีบทบาทในการร่วมคิด ร่วมค้นหาปัญหา ร่วมกำหนดเป้าหมายและทิศทางในการแก้ไขปัญหา ที่เรียกว่า ร่วมวางแผน ร่วมคิด ตัดสินใจ ร่วมดำเนินการ ร่วมรับผิดชอบ ร่วมแก้ปัญหาในชั้นปฏิบัติ ร่วมติดตามผล ประเมินผล ร่วมชื่นชม และร่วมเรียนรู้ประสบการณ์ของกันและกันในกระบวนการจัดการเรียนรู้

วิไลภรณ์ ฤทธิคุปต์ (2561) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเป็นกระบวนการที่เชื่อมโยงการทำงานในชั้นเรียนกับชุมชน โดยการมีส่วนร่วมของสถานศึกษา ครู ผู้เรียน และคนในชุมชน ในลักษณะของการเป็นหุ้นส่วนในการเรียนรู้และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้และพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เนื่องจากผู้เรียนได้ลงพื้นที่เพื่อฝึกทักษะการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่พบจริงในชุมชนในลักษณะของการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ที่มีในการแก้ปัญหาได้อย่างหลากหลาย เป็นการเรียนที่กระตุ้นและท้าทายความสามารถของผู้เรียนให้มีความสามารถด้านการคิดและการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ทั้งนี้การนำกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ชุมชน เป็นฐานไปใช้ให้เกิดผลสำเร็จนั้น ผู้สอนจะต้องระบุกิจกรรมการเรียนรู้และผลการเรียนรู้ที่ชัดเจน ผู้เรียนได้ เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติในชุมชน ภายใต้ความร่วมมือกันระหว่างเครือข่ายทางการศึกษาและการมีส่วนร่วม ระหว่างชุมชนและผู้เรียน

มณฑล จันทร์แจ่มใส (2558) ในการจัดการศึกษาโดยมีชุมชนเป็นฐานนั้น ชุมชนมีบทบาทในการให้ความร่วมมือในการจัดการศึกษาตั้งแต่การประสานความร่วมมือและเตรียมความพร้อมของชุมชน การลงเก็บข้อมูลในพื้นที่ การวิพากษ์ชิ้นงาน และการนำเสนอผลงานสู่ชุมชน ซึ่งเมื่อกระบวนการสร้างความร่วมมือเกิดขึ้นจึงทำให้ผลงานออกแบบสามารถสะท้อนความต้องการของชุมชนได้อย่างแท้จริง

ดิษยุทธิ์ บัวจุม และคณะ (2557) ได้จัดรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี โดยการนำชุมชนและปราชญ์ชาวบ้านเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ ระยะเวลาดำเนินการวิจัยมีขั้นตอนการชี้แจงรายละเอียดโครงการวิจัยและประสานขอความ

ร่วมมือกับบุคลากรในชุมชนในการดำเนินการวิจัย ระยะดำเนินการวิจัย บุคลากรในชุมชน ครู และนักเรียนร่วมกันระดมความคิดในการวางแผน สร้างความสนใจและทักษะในอาชีพท้องถิ่น และร่วมกันสร้างหลักสูตรท้องถิ่น จากนั้นร่วมกันสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับการนำหลักสูตร เครื่องมือวัดผล และประเมินผลการเรียน

สุกัญญา แซ่มซ้อย (2555) กล่าวถึงการมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชน เป็นฐานไว้ว่า ให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการศึกษาในลักษณะของการบริหารการศึกษาโดย สถานศึกษาและชุมชนเป็นฐาน โดยบูรณาการฐานทรัพยากรของชุมชน เครือข่ายทางสังคม ระบบ ความรู้ ระบบคุณค่า และความเชื่อชุมชน เพื่อจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพปัญหาและความ ต้องการที่แท้จริงของชุมชน ซึ่งจะทำให้เกิดการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนอย่างแท้จริง และเกิด กระบวนการเรียนรู้ที่ยั่งยืน

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานจะไม่สามารถประสบความสำเร็จได้เลยหาก ขาดการมีส่วนร่วมของชุมชน นักเรียน และผู้สอนในกระบวนการต่าง ๆ ในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผู้วิจัย สามารถสรุปการมีส่วนร่วมออกมาได้ ดังนี้

ตารางที่ 4 แสดงแนวทางการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

ผู้มีส่วนร่วม	ลักษณะการมีส่วนร่วม
ผู้เรียน	มีส่วนร่วมในการกำหนดและร่วมออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการ กำหนดปัญหาที่ต้องการศึกษา และแสดงความคิดเห็นตลอดกิจกรรมการจัดการ เรียนรู้
บุคลากรในชุมชน	มีส่วนร่วมในการกำหนดและร่วมออกแบบลักษณะกิจกรรมการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการเป็นผู้ให้ความรู้ ร่วมแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะกับ ผู้เรียน และผู้สอนตลอดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ร่วมวิพากษ์ชิ้นงานและ ประเมินผลชิ้นงานที่นักเรียนออกแบบเพื่อแก้ปัญหาในชุมชนให้มีความ สอดคล้องกับความต้องการของชุมชนให้มากที่สุด
ผู้สอน	มีส่วนร่วมในการกำหนดและร่วมออกแบบลักษณะกิจกรรมการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะกับผู้เรียน และบุคลากรใน ชุมชนตลอดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการประเมินผลชิ้นงานที่ นักเรียนออกแบบเพื่อแก้ปัญหาในชุมชนให้มีความสอดคล้องกับความต้องการ ของชุมชนให้มากที่สุด

2.6 ความหมายของการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

จากการศึกษางานวิจัย และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานสามารถสรุปความหมายของการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานได้ดังนี้ การจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน คือ การจัดการเรียนรู้นอกสถานที่โดยใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่อทดแทนการออกนอกสถานที่จริง โดยผสมผสานการมีส่วนร่วมจากชุมชนเข้ากับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่หรือการทัศนศึกษา ตั้งแต่กระบวนการก่อนการทัศนศึกษาที่เป็นขั้นตอนของการวางแผนโดยชุมชนจะเข้ามาร่วมกำหนดเนื้อหา วัตถุประสงค์ และรูปแบบของการจัดกิจกรรม ขั้นตอนที่ 2 เป็นขั้นตอนระหว่างการทัศนศึกษา โดยผู้เรียนจะเป็นผู้สังเกต บันทึก และตรวจสอบข้อมูลต่าง ๆ โดยชุมชนจะร่วมเป็นผู้ให้ความรู้แก่ผู้เรียน ร่วมตอบข้อสงสัยเกี่ยวกับเนื้อหา หรือข้อเสนอแนะตลอดกิจกรรม ขั้นตอนที่ 3 เป็นขั้นตอนหลังการทัศนศึกษาเสมือน เป็นขั้นตอนการประเมินกิจกรรม ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการประเมินผล โดยร่วมประเมินความรู้ที่ผู้เรียนได้รับ และร่วมประเมินข้อดี และข้อบกพร่องของกิจกรรมเพื่อนำไปพัฒนาการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนในครั้งต่อไป

3. ความรู้สึกรับผิดชอบผูกพันในความเป็นพลเมือง (Civic Engagement)

3.1 ความหมายของความรู้สึกรับผิดชอบผูกพันในความเป็นพลเมือง

Jacoby (2009) ให้ความหมายความรู้สึกรับผิดชอบผูกพันในความเป็นพลเมือง ว่าหมายถึงการแสดงออกถึงการมีความรู้สึกรับผิดชอบต่อชุมชนหนึ่ง ซึ่งรวมถึงกิจกรรมต่างๆที่พัฒนาความรู้สึกเป็นพลเมือง. การเข้าร่วมในกิจกรรมทางสังคม หรือในสินค้าต่างๆ ครอบคลุมแนวคิดของการเป็นพลเมืองโลกและการพึ่งพาซึ่งกันและกัน ผ่านการมีส่วนร่วมของพลเมืองบุคคล ในฐานะพลเมืองของชุมชนประเทศของพวกเขาและโลก ได้รับอำนาจในฐานะตัวแทนของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงบวกเพื่อโลกที่ดีขึ้น

Ehrlich (2000) นิยามการมีส่วนร่วมของพลเมืองคือการทำงานเพื่อสร้างความแตกต่างในชีวิตของชุมชนของเราและพัฒนาความรู้ทักษะค่านิยมและแรงจูงใจเพื่อสร้างความแตกต่างนั้น หมายถึงการส่งเสริมคุณภาพชีวิตในชุมชนผ่านทางารเมืองและไม่ใช้กระบวนการทางการเมือง

Adler และ Gogg (2005 อ้างถึงใน พนิดา ทองเงา ดอร์น 2561) ให้ความหมายการมีส่วนร่วมของพลเมือง หมายถึง วิธีการที่ประชาชนมีส่วนร่วมในชีวิตของชุมชนเพื่อปรับปรุงเงื่อนไขสำหรับผู้อื่นหรือเพื่อช่วยกำหนดอนาคตของชุมชน คำนี้ถูกนำมาใช้เพื่อวันที่เป็นหลักในบริบทของคนที่มีอายุ

น้อยกว่า แต่ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมาขบวนการใหม่ได้เกิดขึ้นเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของพลเมืองที่มากขึ้นโดยผู้สูงอายุ บทความนี้เริ่มต้นด้วยการทบทวนคำจำกัดความที่มีอยู่ของการมีส่วนร่วมของพลเมืองและสรุปว่าไม่มีความหมายเดียวที่ตกลงกันอย่างกว้างขวางสำหรับคำนี้ ส่วนที่สองของบทความดูที่ความพยายามในการวัดว่าชาวอเมริกันมีส่วนร่วมในวัยต่างกันอย่างไรและพบว่ารูปแบบของการมีส่วนร่วมของพลเมืองนั้นแตกต่างกันอย่างมากระหว่างคนรุ่นใหม่และรุ่นเก่า ส่วนสุดท้ายของบทความอธิบายถึงการริเริ่มล่าสุดบางอย่างที่มีวัตถุประสงค์เพื่อขยายการมีส่วนร่วมของพลเมืองของผู้สูงอายุ

Ronan (2004 อ้างถึงใน พนิดา ทองเงา ดอร์น 2561) กล่าวว่า การมีส่วนร่วมของพลเมืองยังมุ่งเน้นไปที่มิติทางการเมืองและส่วนรวมของคำ โดยอ้างอิงถึงรากเหง้าทางประวัติศาสตร์ของคำภาษาละตินว่า *civis* พบว่ามีสองความหมายแปลว่าเมืองและพลเมืองของเรา คำว่าพลเมืองเมื่อเกี่ยวข้องกับ การมีส่วนร่วมหมายถึงการทำงานที่ทำได้ในที่สาธารณะและเป็นประโยชน์ต่อสาธารณะและทำร่วมกับผู้อื่นและให้ความหมายการมีส่วนร่วมของพลเมืองว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับการเมือง และการใช้ชีวิตในเมืองชายและหญิงจะพูดและกระทำร่วมกันในฐานะพลเมือง

Albanesi, Zani, & Cicognani (2007) กล่าวว่า ความรู้สึกของชุมชน (Sense of Community) สามารถมีอิทธิพลต่อความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในชุมชนและพฤติกรรมส่วนรวม

Tolbert, Irwin and Lyson (2001) รากฐานของสถาบันพลเมืองส่งเสริมความไว้วางใจและความร่วมมือระหว่างประชาชน สิ่งนี้มีส่วนช่วยในการแก้ปัญหาในท้องถิ่น บุคคลในท้องถิ่นจะตัดสินใจที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชน

Zaff และคณะ (2011 อ้างถึงใน พนิดา ทองเงา ดอร์น 2561) อธิบายเกี่ยวกับความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองว่าเป็นมากกว่าการกระทำทางพฤติกรรม ความยึดมั่นในความเป็นพลเมือง คือ การที่บุคคลมีความยึดมั่นผูกพันในกิจกรรมที่กระทำในระดับที่ลึกซึ้งมากกว่า อันเกิดจากแรงจูงใจที่ส่งผลทำให้บุคคลรู้สึกผูกพันหรือรู้สึกว่าเป็นหน้าที่ในการเข้าไปมีส่วนร่วมกระทำพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองนั้น ทั้งนี้ การที่บุคคลมีแรงจูงใจในการกระทำพฤติกรรมโดยไม่ต้องการของรางวัลหรือสิ่งตอบแทนจากภายนอกเรียกว่าเป็นแรงจูงใจภายใน

ดารุณี ทิพยกุลไพโรจน์ (2557) ให้ความหมายว่า เป็นการกระทำที่แสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อชุมชนและประโยชน์ส่วนรวมของบุคคลและกลุ่มคน เพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาชุมชน

พนิดา ทองเงา ดอร์น (2561) ให้ความหมายว่า เป็นการที่บุคคลต้องการสร้าง ความเปลี่ยนแปลงที่ดีให้กับชุมชน สังคม หรือประเทศชาติทั้งในด้านการเมือง สังคมหรือสิ่งแวดล้อมโดยมุ่งให้เกิดประโยชน์ต่อส่วนรวมมากกว่าการคานึงถึงประโยชน์ส่วนตนสะท้อนออกมาในรูปของพฤติกรรม ความรู้สึก และความคิดที่มีต่อความต้องการสร้างเปลี่ยนแปลงที่ดีนั้น

จากการศึกษาเอกสารต่าง ๆ ที่นักวิชาการได้ให้ความหมายของคำว่า Civic Engagement พบว่า เป็นคำที่มีความหมายซับซ้อน แต่ส่วนที่คล้ายคลึงกัน พอจะสรุปออกมาเป็นความหมายของคำว่า ความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมือง ว่าหมายถึง ความรู้สึกถึงความรับผิดชอบและเห็นแก่ประโยชน์ต่อส่วนรวม โดยแสดงออกผ่านการมีส่วนร่วมกับชุมชน ผ่านทางพฤติกรรมและทักษะที่มีความเกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมือง การมีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมือง และการต้องการแสวงหาความรู้เกี่ยวกับการเป็นพลเมือง



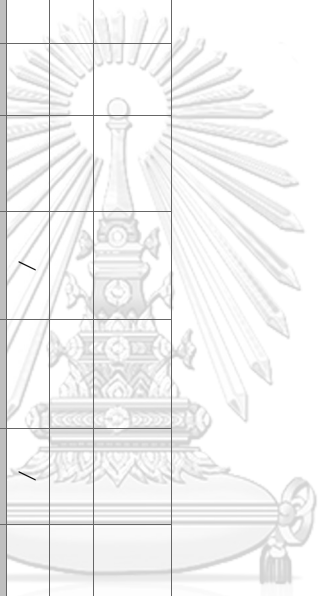
3.2 องค์ประกอบของความรู้สึกยึดมั่นผู้พันในความเป็นพลเมือง

ตารางที่ 5 แสดงองค์ประกอบของความรู้สึกยึดมั่นผู้พันในความเป็นพลเมือง

องค์ประกอบ	Jacoby (2009)	Ehrlich (2000)	Adler และ Gogg (2005)	Albanezi, Cicognani & Zani (2007)	Tolbert, Irwin & Lyson (2002)	Doolittle & Faul (2013)	Andolina, Zukin & Jenkins (2006)	Bobek, Zaff, Li & Lerner (2009)	Lenzi et al (2012)	Bebrtrogliu, Geldhof & Pinderhughes (2013)	ธัญรัช ภาณุภูมิประเทศ (2556)	คารุณี ทพยกุลไพโรจน์ (2557)	พนิดา ทองงา ธรรม (2561)	ผู้วิจัย
ความรู้สึก														
ความเชื่อมั่นต่อการระงับข้อพิพาท												/		
ประสิทธิภาพของแผนและวิธีการระงับข้อพิพาท		/	/	/							/			
เอกสิทธิ์ของแผนเมือง		/	/	/						/		/	/	
ทัศนคติ														
ความเชื่อมั่นและบทบาทการเป็นสมาชิกในองค์กร	/		/	/					/					
ความเห็นชอบในใจ	/													
การสื่อสารของแผนเมือง		/		/										
การเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร												/		
การติดต่อและมีกิจกรรมโดยนอกระบบ												/	/	/
การทำงานร่วมกับผู้อื่น												/	/	/
การแก้ปัญหาของสังคม												/	/	/

องค์ประกอบ

พฤติกรรม (ต่อ)	
การเข้าร่วมกับปัญหาชุมชน	/
การมีส่วนร่วมในกิจกรรมสาธารณะ	/
การใส่ใจและปฏิบัติตนหน้าที่ของตนเองที่มีต่อสังคม	/
Jacoby (2009)	/
Ehrlich (2000)	
Adler และ Gogg (2005)	/
Albarezzi, Cicognani & Zani (2007)	
Tolbert, Irwin & Lyson (2002)	/
Doolittle & Faul (2013)	
Andolina, Zukin & Jenkins (2006)	/
Bobek, Zaff, Li & Lerner (2009)	
Lenzi et al (2012)	
Behring, Geldhof & Pinderhughes (2013)	
ธีรวิทย์ ภาควิชาสังคมศาสตร์ (2556)	/
คารุณี วิทยุคุณไพโรจน์ (2557)	/
พินดา ทองเงา ตอร์น (2561)	/
ผู้วิจัย	/



มหาวิทยาลัย
SAKON NAKHON UNIVERSITY

จากตารางสามารถสรุปองค์ประกอบของความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมือง เป็นด้านทักษะ ได้แก่ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทักษะการแก้ปัญหาของสังคม และทักษะการสืบสอบ ด้านเจตคติ ได้แก่ ความภูมิใจในสังคม จิตสำนึกความเป็นพลเมือง และความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของสังคม

3.3 การวัดความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมือง

Adler and Goggin (2005) ได้กำหนดการวัดความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมือง โดยใช้มาตรวัดซึ่งพัฒนามาจากแบบวัดขนาดของความรู้สึกของชุมชนโดย Prezza, Costantini, Chiarolanza & Di Marco, (1999) และ Chipuer และคณะ (1999) แบ่งออกเป็น 3 ด้าน 19 ตัวชี้วัด ดังนี้

ภาพที่ 2 แสดงตัวชี้วัดของ Prezza, Costantini, Chiarolanza & Di Marco, (1999) และ Chipuer และคณะ (1999)

Civic indicators
Community problem solving
Regular volunteering for a nonelectoral organization
Active membership in a group or association
Participation in fund-raising run/walk/ride
Other fund-raising for charity
Electoral indicators
Regular voting
Persuading others
Displaying buttons, signs, stickers
Campaign contributions
Volunteering for candidate or political organizations
Indicators of political voice
Contacting officials
Contacting the print media
Contacting the broadcast media
Protesting
E-mail petitions
Written petitions
Boycotting
Buycotting
Canvassing

ซึ่งเป็นการวัดโดยพิจารณาทั้งในฐานะบริบททางภูมิศาสตร์และเป็นสถานที่ของความสัมพันธ์ทางสังคมที่มีความหมายสำหรับวัยรุ่น และเข้าใจว่าชุมชนเป็นอย่างไรในมุมมองของวัยรุ่น

Doolittle & Faul (2013) วัดความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองจากทัศนคติ ซึ่งมาจากความเชื่อและความรู้สึกส่วนตัวที่แต่ละคนมีต่อการมีส่วนร่วมในชุมชนและความสามารถในการรับรู้ของพวกเขาในการสร้างความแตกต่างในชุมชนนั้น พฤติกรรมกระทำที่เราพยายามทำเพื่อสร้างความแตกต่างในชุมชนของเขา

Karakos (2015) ได้พัฒนาแบบวัดความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองสำหรับวัดตัวอย่างในประเทศแถบละตินอเมริกา

ภาพที่ 3 แสดงตัวอย่างแบบวัดความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองสำหรับวัดตัวอย่างในประเทศแถบละตินอเมริกา

Measure	Items	Inter-national Sample	Chile	Colombia	Dominican Republic	Guatemala	Mexico	Paraguay
Political discussion (PolDisc)	4	.72	.66	.67	.61	.68	.64	.64
Civic participation in the community (PartCom)	7	.74	.71	.71	.69	.71	.73	.68
Civic participation at school (PartSchl)	6	.55	.62	.63	.64	.61	.66	.59
Legal protest (LegProt)	6	.79	.80	.73	.76	.75	.76	.75
Illegal protest (IllProt)	3	.83	.77	.82	.78	.80	.83	.73
Electoral participation (ElecPart)	3	.82	.90	.77	.72	.72	.77	.72
Political participation (PolPart)	4	.81	.83	.83	.82	.86	.84	.77
Informal participation (InfPart)	4	.82	.85	.82	.80	.82	.80	.80
Nat'l Ind. of Socioeconomic Background (NISB)	3		.64	.61	.50	.61	.63	.66
School discussion of civic issues (SchDisc)	9	.84*	.85	.85	.83	.85	.85	.82
Student opportunities (ScStudOp)	7	.75	.79	.80	.75	.87	.81	.84
Community social tension (ComSocT)	12	.88	.87	.90	.86	.86	.83	.83

*Overall reliability computed for countries from Latin America only.

Youthrex Research & Evaluation eXchange (2013) ได้พัฒนาแบบวัดความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองโดยพิจารณาไว้จากเจตคติและพฤติกรรมโดยเป็นมาตรวัด 7 ระดับ มีข้อคำถามทั้งหมด 14 ข้อ

ภาพที่ 4 แสดงตัวอย่างแบบวัดความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองโดยพิจารณาว่าได้จากเจตคติ และพฤติกรรมโดยเป็นมาตรวัด 7 ระดับ มีข้อคำถามทั้งหมด 14 ข้อ

The Civic Engagement Scale							
Attitudes.							
In this section, there are eight statements that are designed to measure an individual's civic attitudes. For the purpose of this study, civic attitudes have been defined as the personal beliefs and feelings that individuals have about their own involvement in their community and their perceived ability to make a difference in that community.							
Please indicate the level to which you agree or disagree with each statement.							
	Disagree			Agree			
1. I feel responsible for my community	1	2	3	4	5	6	7
2. I believe I should make a difference in my community	1	2	3	4	5	6	7
3. I believe that I have a responsibility to help the poor and the hungry	1	2	3	4	5	6	7
4. I am committed to serve in my community	1	2	3	4	5	6	7
5. I believe that all citizens have a responsibility to their community	1	2	3	4	5	6	7
6. I believe that it is important to be informed of community issues	1	2	3	4	5	6	7
7. I believe that it is important to volunteer	1	2	3	4	5	6	7
8. I believe that it is important to financially support charitable organizations	1	2	3	4	5	6	7
Behaviors.							
In this section, there are six statements that are designed to measure the behaviors that indicate a level of civic engagement. Civic behaviors have been defined as the actions that one takes to actively attempt to engage and make a difference in his or her community.							
Please indicate the level to which you have participated on a scale from never to always.							
	Never			Always			
1. I am involved in structured volunteer position(s) in the community	1	2	3	4	5	6	7
2. When working with others, I make positive changes in the community	1	2	3	4	5	6	7
3. I help members of my community	1	2	3	4	5	6	7
4. I stay informed of events in my community	1	2	3	4	5	6	7
5. I participate in discussions that raise issues of social responsibility	1	2	3	4	5	6	7
6. I contribute to charitable organizations within the community	1	2	3	4	5	6	7

พนิดา ทองเงา ดอร์น (2561) ได้พัฒนาเครื่องมือวัดความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองของเยาวชนไทยและโปรแกรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ โดยวัด 3 ด้าน 8 ตัวชี้วัด คือ

1. ความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองด้านพฤติกรรม ประกอบด้วย 4 ตัวบ่งชี้ได้แก่ การมีความสามารถด้านพลเมืองการเข้าร่วมกลุ่มหรือองค์กร การมีความประสงค์ที่จะทำเพื่อส่วนรวมและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมเพื่อสาธารณะ

2. ความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองด้านความรู้สึก ประกอบด้วย 2 ตัวบ่งชี้ได้แก่ ความรู้สึกเกี่ยวข้องกับชุมชนและการเมือง และความรู้สึกตระหนักต่อหน้าที่พลเมือง

3. ความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองด้านปัญญา ประกอบด้วย 2 ตัวบ่งชี้ได้แก่ การมีความรู้ด้านพลเมือง และการมีเจตคติด้านพลเมือง

ดาร์ณี ทิพยกุลไพโรจน์ (2557) พัฒนาตัวบ่งชี้ความยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนไทย โดยแบ่งเป็นประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ 11 ตัวบ่งชี้ คือ 1) ด้านความรู้เกี่ยวกับความเป็นพลเมือง ประกอบด้วย 1 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ ความรู้ในหลักการของระบอบประชาธิปไตย 2) ด้านทักษะเกี่ยวกับความเป็นพลเมือง ประกอบด้วย 4 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ การเข้าถึงข้อมูลข่าวสารของสังคม การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการแก้ปัญหาของสังคม 3) ด้านเจตคติต่อความเป็นพลเมือง ประกอบด้วย 3 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ ความรู้สึกในการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ความภาคภูมิใจในสังคม และจิตสำนึกความเป็นพลเมือง และ 4) ด้านพฤติกรรมเกี่ยวกับความเป็นพลเมือง ประกอบด้วย 3 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ การมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาสังคม การใช้สิทธิและปฏิบัติตามหน้าที่ของตนเองที่มีต่อสังคม และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

3.4 แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างความรู้สึkyึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมือง

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างความรู้สึkyึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองส่วนใหญ่มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากวิชาในกลุ่มสาระสังคมศึกษา เห็นได้จากตารางแสดงโครงสร้างการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างพลเมืองในช่วงมัธยมศึกษาของ ศรัณยู หมั่นทรัพย์ (2550)

ตารางที่ 6 แสดงแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างความรู้สึkyึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมือง

ประเทศ	ชื่อเรื่องที่ใช้ในการศึกษา	วิธีการที่ใช้ศึกษา	จำนวนชั่วโมงที่เรียน
สวีเดน	สังคมศาสตร์ รวมถึงประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และสังคมศึกษา	ไม่กำหนดข้อบังคับ/ศึกษาเชิงบูรณาการ	885 ชั่วโมงมากกว่า 9 ปีของการศึกษาภาคบังคับ
สวิสเซอร์แลนด์	สังคมศึกษา	ไม่กำหนดข้อบังคับ/ศึกษาเชิงบูรณาการ	ไม่ได้ระบุไว้
สหรัฐอเมริกา รัฐเคนตักกี	สังคมศึกษา รวมถึงพลเมืองและรัฐบาล	ไม่กำหนดข้อบังคับ/ศึกษาเป็นรายวิชาและเชิงบูรณาการ	เวลาที่กำหนดในแต่ละสัปดาห์แตกต่างกันในแต่ละรัฐ
อังกฤษ	การศึกษาเพื่อความเป็น	กำหนดเป็นข้อบังคับมี	โรงเรียนเป็นผู้กำหนด

ประเทศ	ชื่อเรื่องที่ใช้ในการศึกษา	วิธีการที่ใช้ศึกษา	จำนวนชั่วโมงที่เรียน
	พลเมือง	การสอนข้ามรายวิชา	
ออสเตรเลีย รัฐนิวเซาท์ เวลส์	สังคมมนุษย์และ สิ่งแวดล้อม	ไม่กำหนดเป็น ข้อบังคับ/การศึกษา เชิงบูรณาการ	ไม่ได้ระบุไว้
แคนาดา	สังคมศึกษา และ ประวัติศาสตร์ กฎหมาย รัฐศาสตร์ เศรษฐศาสตร์	ไม่กำหนดข้อบังคับ/ ศึกษาเชิงบูรณาการ	ไม่ได้ระบุไว้
ฝรั่งเศส	พลเมืองโดยเชื่อมโยงกับ ประวัติศาสตร์และ ภูมิศาสตร์	กำหนดเป็นข้อบังคับ/ ศึกษาเป็นรายวิชาและ เชิงบูรณาการ	3 – 4 ชั่วโมง จาก 26 ชั่วโมง
เยอรมนี	พลเมืองโดยเชื่อมโยงกับ ประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และเศรษฐศาสตร์	ไม่กำหนดข้อบังคับ/ ศึกษาเชิงบูรณาการ	ไม่ได้ระบุไว้
ฮังการี	มนุษย์และสังคมโดยเน้น สังคมศึกษา พลเมือง และ เศรษฐศาสตร์	ไม่กำหนดข้อบังคับ/ ศึกษาเชิงบูรณาการ	10 – 14% ของเวลาใน หลักสูตร
อิตาลี	พลเมืองในมิติ เชื่อมโยงกับ ประวัติศาสตร์และ ภูมิศาสตร์	ไม่กำหนดข้อบังคับ/ ศึกษาเป็นรายวิชาและ เชิงบูรณาการ	4 ชั่วโมง
ญี่ปุ่น	สังคมศึกษา ประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ พลเมือง และ จริยธรรมศึกษา	กำหนดเป็นข้อบังคับมี การสอนข้ามรายวิชา	175 x 50 นาทีต่อปี (ปี 7 และ 8) 140 x 50 นาทีต่อปี (ปี ที่ 9) และมัธยมศึกษา ตอนปลาย
เกาหลี	สังคมมนุษย์และจริยธรรม ศึกษา	ไม่กำหนดเป็น ข้อบังคับ/การศึกษา เชิงบูรณาการ	170 x 45 นาทีต่อปี ถึง 205 x 45 นาทีต่อปี
เนเธอร์แลนด์	พลเมืองและความเป็น พลเมืองรวมทั้งสังคมศึกษา	ไม่กำหนดข้อบังคับ/ ศึกษาเชิงบูรณาการ	180 ชั่วโมง มากกว่า 3 ปี (อายุ 12-15 ปี) 2 –

ประเทศ	ชื่อเรื่องที่ใช้ในการศึกษา	วิธีการที่ใช้ศึกษา	จำนวนชั่วโมงที่เรียน
			4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (อายุ 16 - 18 ปี)
นิวซีแลนด์	สังคมศึกษา	กำหนดเป็นข้อบังคับ/ ศึกษาเป็นรายวิชาและ เชิงบูรณาการ	ไม่ได้ระบุไว้
สิงคโปร์	พลเมืองและจริยธรรม		2 x 30 นาที/บทเรียน
สเปน	พลเมืองโดยเชื่อมโยงกับ ประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และสังคมศาสตร์		3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

ส่วนในประเทศไทย เนื่องจากมีนโยบายด้านการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์และหน้าที่พลเมืองของคณะกรรมการรักษาความสงบเรียบร้อยแห่งชาติ (คสช.) ที่ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนในชาติได้มีความรู้ความเข้าใจในเรื่อง ประวัติศาสตร์ ความเป็นไทย รักชาติ ศาสนา และเทิดทูนสถาบันพระมหากษัตริย์ และเป็นพลเมืองดีในระบอบ ประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความปรองดองสมานฉันท์ เพื่อสันติสุขในสังคมไทย และ กำหนดค่านิยมหลัก 12 ประการ เพื่อสร้างคนไทยที่เข้มแข็งนำไปสู่การสร้างสรรค์ประเทศไทยให้เข้มแข็ง จึงมีการสอนเพื่อความรู้สึกลึกซึ้งยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองขึ้นในวิชาเพิ่มเติมหน้าที่พลเมือง

นอกจากนี้ยังมีการจัด วิชา พลเมืองกับการลงมือแก้ปัญหา (CIVIC ENGAGEMENT) ซึ่งเป็นวิชาบังคับขึ้นในมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ โดยวิชานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อปลูกฝังจิตสำนึก บทบาท และหน้าที่ความรับผิดชอบของการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมในฐานะพลเมืองโลกผ่าน กระบวนการหลากหลายวิธี เช่น การบรรยาย การอภิปรายกรณีศึกษาต่างๆ ดูงานเป็นต้น โดยนักศึกษาจะต้องจัดทำโครงการรณรงค์ เพื่อให้เกิดการรับรู้ หรือเกิดการเปลี่ยนแปลง ในประเด็นที่สนใจ

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งยิ่งขึ้นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้แบ่งการดำเนินการวิจัยออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งยิ่งขึ้นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

ระยะที่ 2 การศึกษาผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งยิ่งขึ้นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

ระยะที่ 3 การนำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งยิ่งขึ้นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

โดยแต่ละขั้นตอนมีรายละเอียดดังนี้

ระยะที่ 1 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

การวิจัยในระยะที่ 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งมีรายละเอียดขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังนี้

ตัวอย่างในการดำเนินการวิจัย

ตัวอย่างในการวิจัยระยะที่ 1 ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 9 ท่าน ใช้วิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคมศึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญภายในชุมชน ซึ่งมีคุณสมบัติ ดังนี้

1. ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคมศึกษา จำนวน 3 ท่าน ที่มีคุณสมบัติดังนี้
 - 1) เป็นอาจารย์ผู้สอน หรือผู้มีประสบการณ์อย่างน้อย 5 ปี ในด้านการสอนหน้าที่พลเมือง
 - 2) เป็นผู้มีประสบการณ์ในการเขียนหนังสือ หรือตำรา หรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนหน้าที่พลเมือง
2. ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา จำนวน 3 ท่าน ที่มีคุณสมบัติดังนี้
 - 1) เป็นอาจารย์ผู้สอน หรือผู้มีประสบการณ์อย่างน้อย 5 ปี ในด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาและ/หรือ
 - 2) เป็นผู้มีประสบการณ์ในการเขียนหนังสือ หรือตำรา หรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องในด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
3. ผู้เชี่ยวชาญภายในชุมชน จำนวน 3 ท่าน ที่มีคุณสมบัติดังนี้
 - 1) เป็นผู้มีประสบการณ์ หรือทำงานเกี่ยวกับวัฒนธรรม และภูมิปัญญาภายในชุมชนในจังหวัดเพชรบุรีอย่างน้อย 5 ปีและ/หรือ
 - 2) เป็นผู้มีประสบการณ์ในการเขียนหนังสือ หรือตำรา หรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องในด้านวัฒนธรรม และภูมิปัญญาภายในชุมชนภายในจังหวัดเพชรบุรี

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ในระยะที่ 1 ได้แก่

แบบสัมภาษณ์ความเหมาะสมของร่างรูปแบบฯ และแบบประเมินสำหรับการรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกริ่ดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

ขั้นตอนการพัฒนาเครื่องมือ

ภาพที่ 5 แสดงขั้นตอนการพัฒนาเครื่องมือ



วิธีดำเนินการวิจัย

1. แบบสัมภาษณ์ความเหมาะสมของร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกริเริ่มผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย มีขั้นตอนการสร้างและพัฒนาเครื่องมือ ดังนี้

1.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการดำเนินงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกริเริ่มผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.1.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ที่เสมือนซึ่งประกอบด้วยความหมาย องค์ประกอบ ขั้นตอนในการเรียนการสอน และหลักการสำคัญต่าง ๆ โดยศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แล้วนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการกำหนดขั้นตอนการเรียนการสอนในรูปแบบ

1.1.2 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน โดยศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยการวิเคราะห์และสังเคราะห์ เพื่อศึกษาความหมาย กระบวนการ แล้วนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการกำหนดขั้นตอนการเรียนการสอนในรูปแบบ

1.1.3 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกริเริ่มผูกพันในความเป็นพลเมือง โดยศึกษาเกี่ยวกับความหมาย องค์ประกอบ การวัดและประเมินความรู้สึกริเริ่มผูกพันในความเป็นพลเมือง เพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการกำหนดร่างรูปแบบ

1.2 กำหนดกรอบแนวคิดของรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกริเริ่มผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ จากแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมากำหนดเป็นกรอบแนวคิดรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกริเริ่มผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

1.3 ร่างต้นแบบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกริเริ่มผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

1.4 สัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกริเริ่มผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 9 ท่านแสดงความคิดเห็น

1.5 นำคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญมาเป็นข้อมูลในการปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นฐานผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินสำหรับการรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นฐานผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบประเมินสำหรับการรับรองรูปแบบ โดยนำข้อมูลที่ได้มาทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยแบบประเมินสำหรับการรับรองรูปแบบที่พัฒนาขึ้นมีองค์ประกอบครอบคลุม 3 ด้านได้แก่ 1) ด้านองค์ประกอบของรูปแบบฯ 2) ด้านขั้นตอนของรูปแบบ และ

3) การนำรูปแบบไปใช้ในการเรียนการสอน

ผลการประเมินความเหมาะสมของร่างรูปแบบการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นฐานผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า ร่างรูปแบบมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.68$, S.D. = 0.47) และเมื่อพิจารณาผลการประเมินทุกด้านพบว่าค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ 4.60 ขึ้นไป มีระดับคุณภาพอยู่ในระดับ มากที่สุด แสดงว่าร่างรูปแบบการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นฐานผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ทดลองได้

ระยะที่ 2 การศึกษาผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกริเริ่มผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

การวิจัยในระยะที่ 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกริเริ่มผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีรายละเอียดขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ตัวอย่างในการดำเนินการวิจัย

ตัวอย่างในการวิจัยระยะที่ 2 ได้แก่

1) ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาจำนวน 3 ท่าน ใช้วิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งมีคุณสมบัติ ดังนี้

เป็นอาจารย์ผู้สอน หรือผู้มีประสบการณ์อย่างน้อย 5 ปี ในด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาและ/หรือเป็นผู้มีประสบการณ์ในการเขียนหนังสือ หรือตำรา หรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องในด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

2) นักเรียน จำนวน 111 คน ใช้วิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งมีหลักเกณฑ์ในการคัดเลือก คือ เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มีความพร้อมด้านอุปกรณ์อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์สมาร์ทโฟน อินเทอร์เน็ต และมีวิชาเพชรบุรี 4.0 เป็นวิชาชุมนุม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ในระยะที่ 2 ได้แก่

1. เว็บไซต์ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

2. แผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับรูปแบบฯ

3. แบบประเมินความเหมาะสมของสื่อ

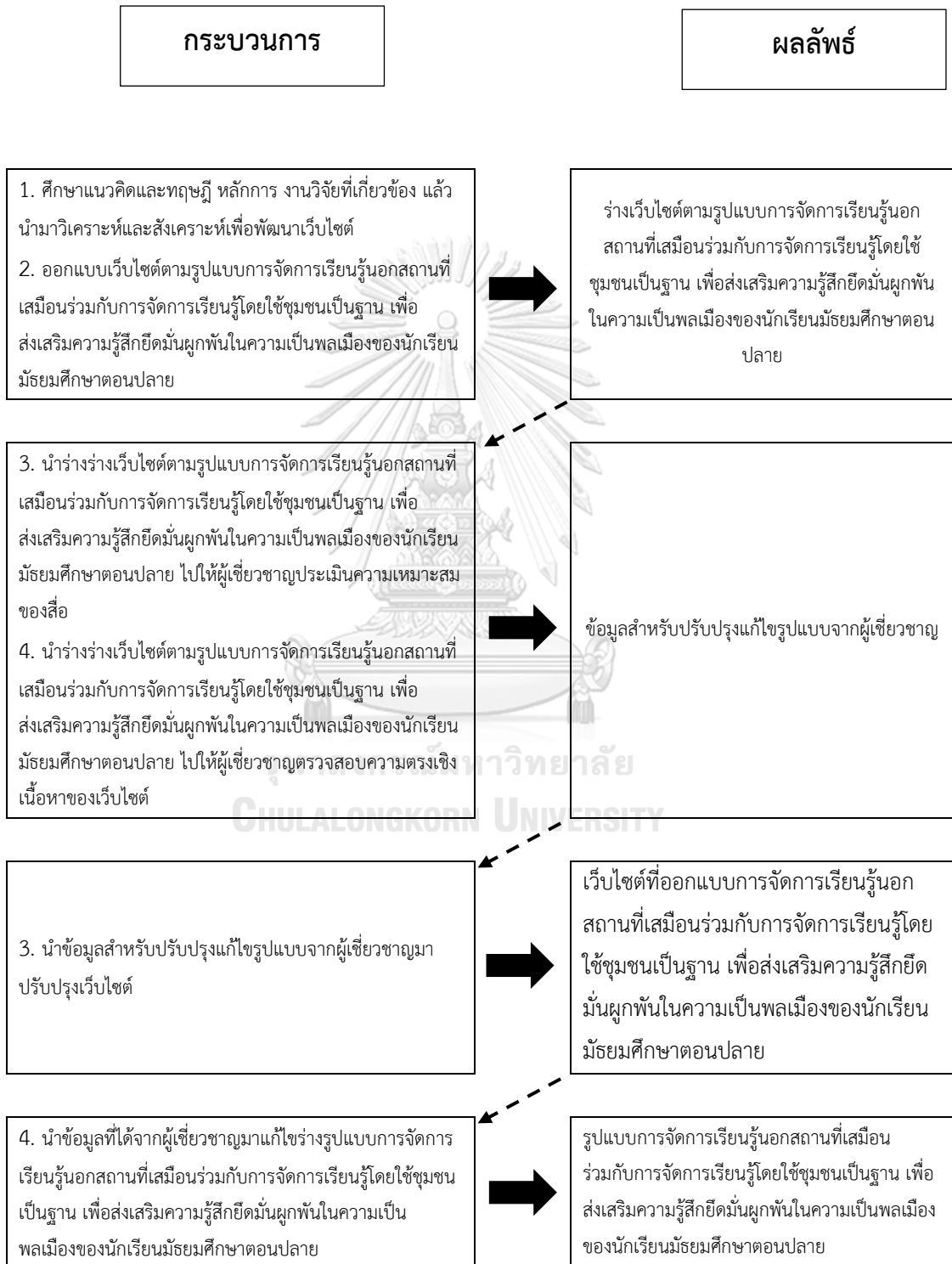
4. แบบวัดเจตคติต่อความรู้สึกริเริ่มผูกพันในความเป็นพลเมือง

5. แบบวัดทักษะความรู้สึกริเริ่มผูกพันในความเป็นพลเมือง

6. แบบประเมินความพึงพอใจของรูปแบบฯ

ขั้นตอนการพัฒนาเครื่องมือ

ภาพที่ 6 แสดงขั้นตอนการพัฒนาเว็บไซต์ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

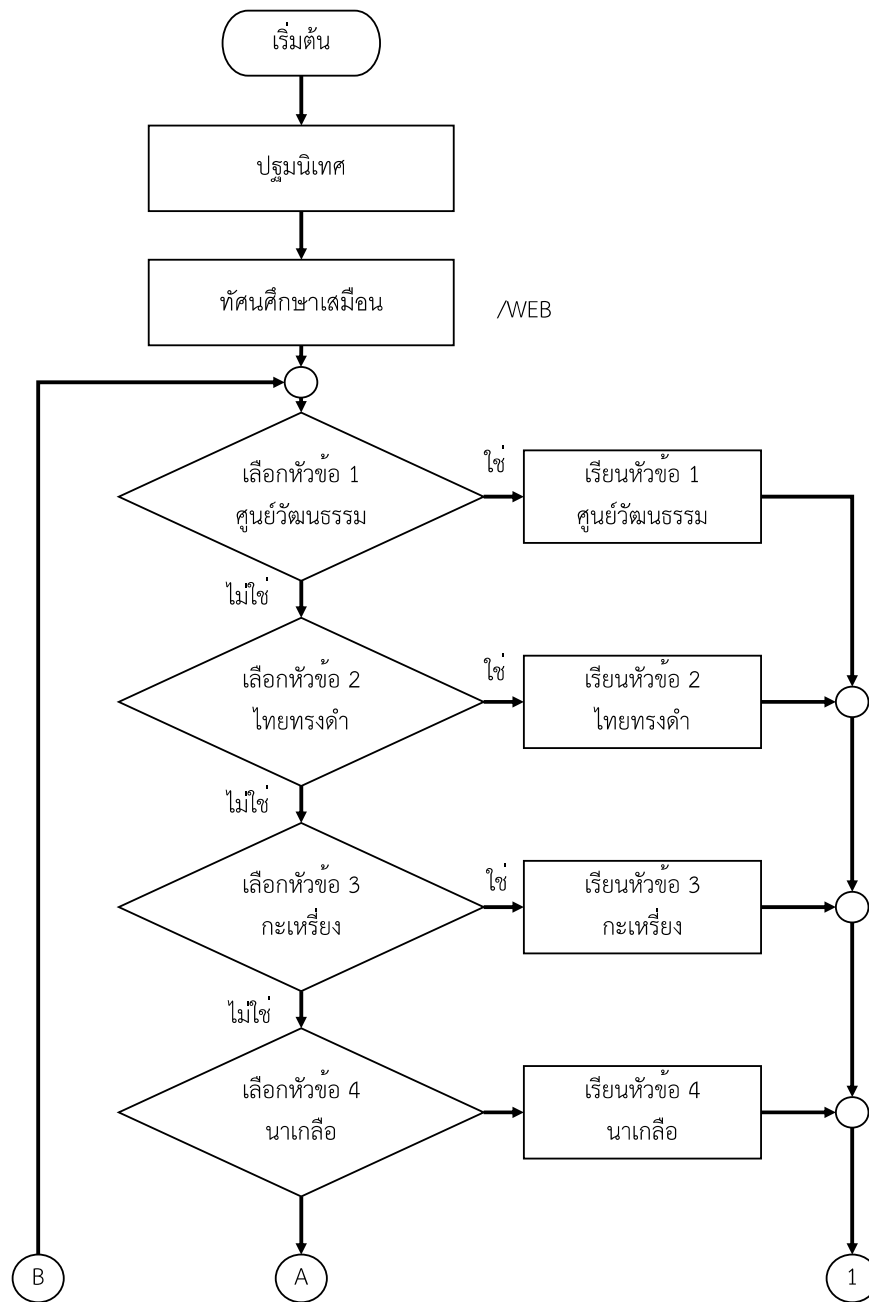


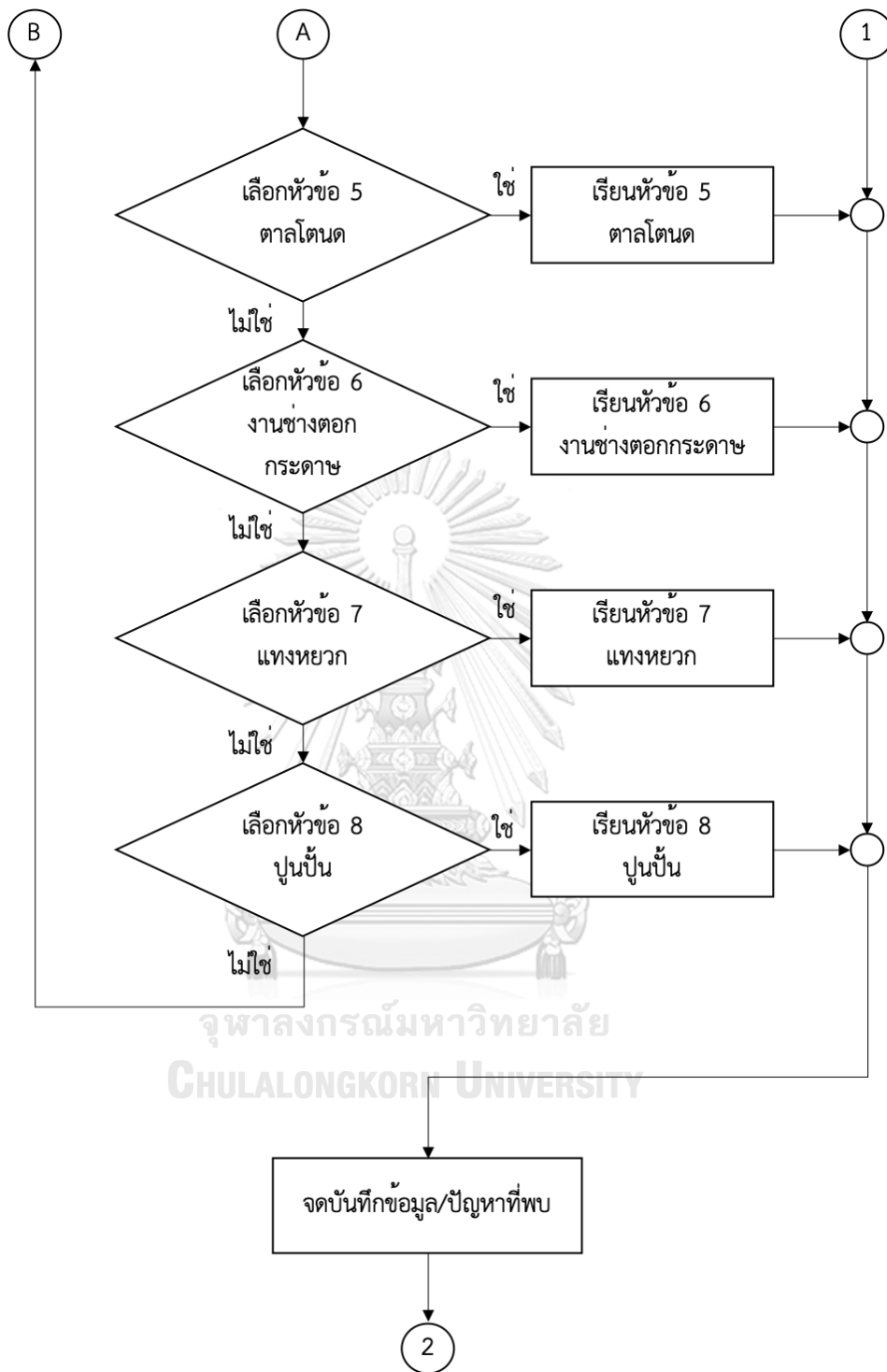
1. เว็บไซต์ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน มีขั้นตอนการสร้างและพัฒนาเครื่องมือ ดังนี้

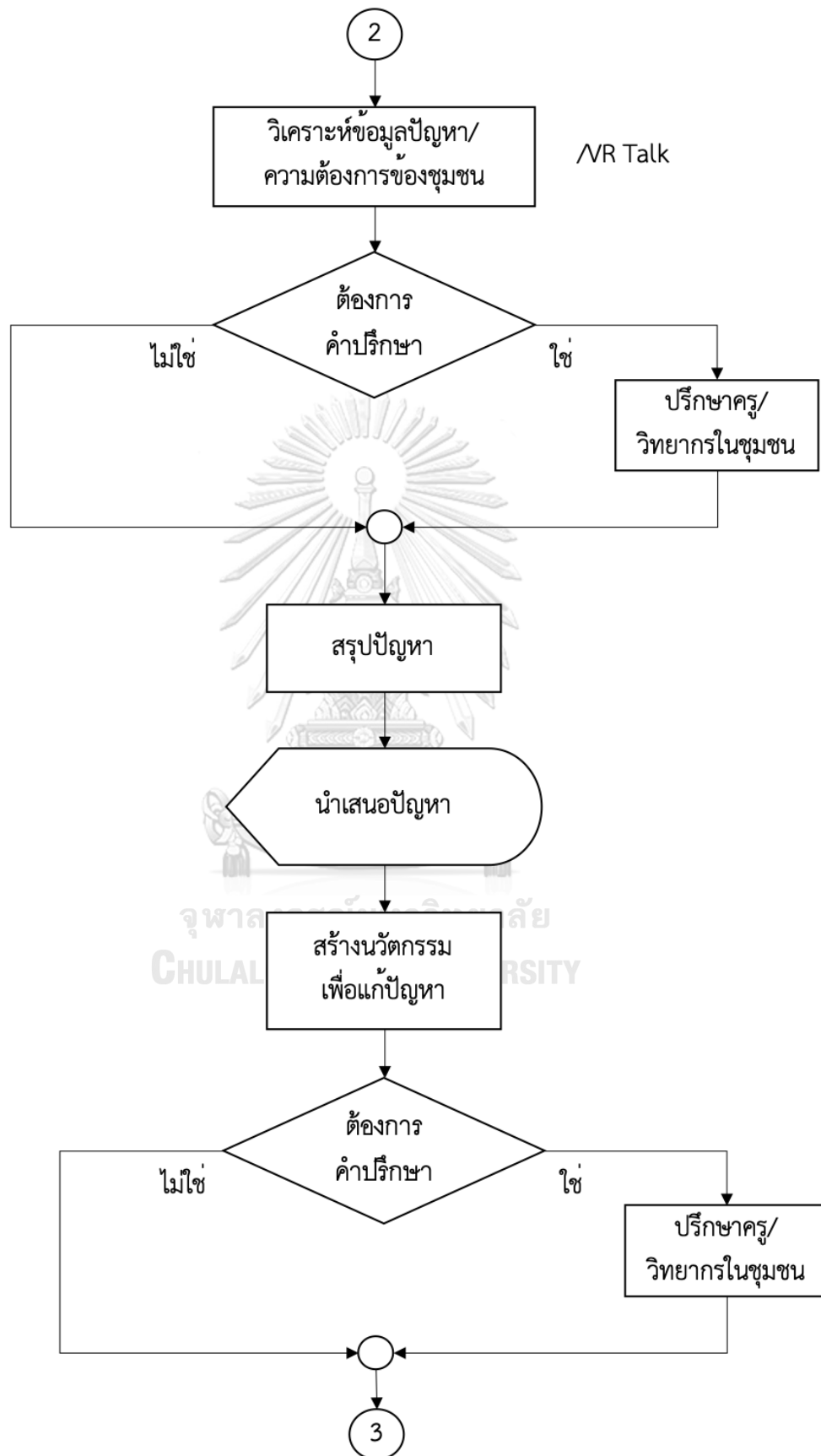
1.1 วิเคราะห์หลักสูตร เนื้อหา วัตถุประสงค์ของการสอนวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นเพชรบุรี และวิเคราะห์วัตถุประสงค์ องค์ประกอบของความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมือง ออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

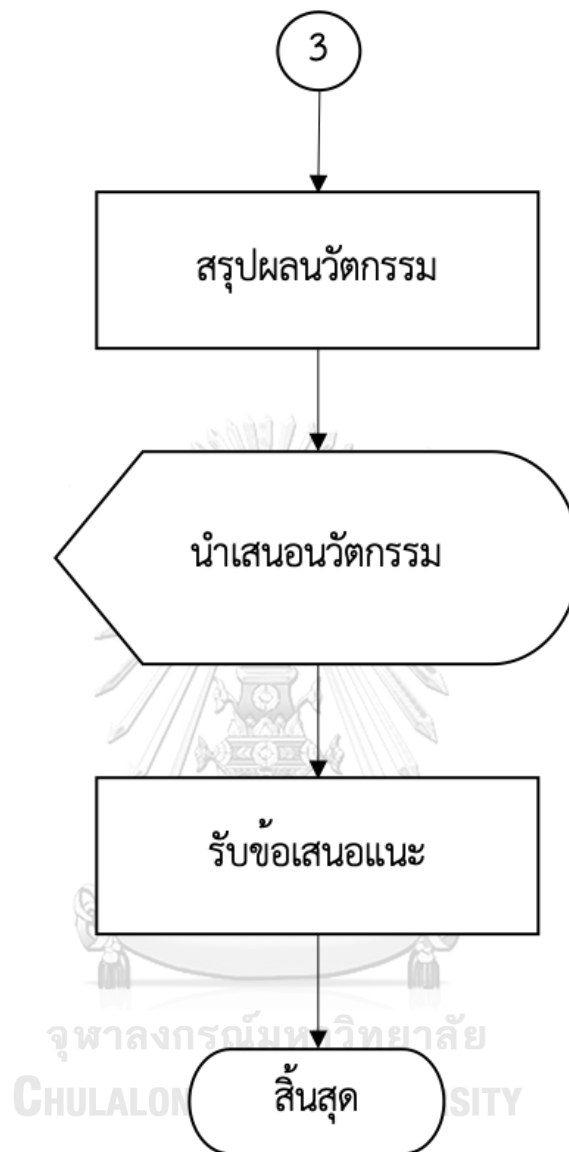
1.2 นำข้อมูลที่ได้วิเคราะห์ในด้านต่าง ๆ มาออกแบบเว็บไซต์ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ดังแสดงในภาพที่ 7 และภาพที่ 8



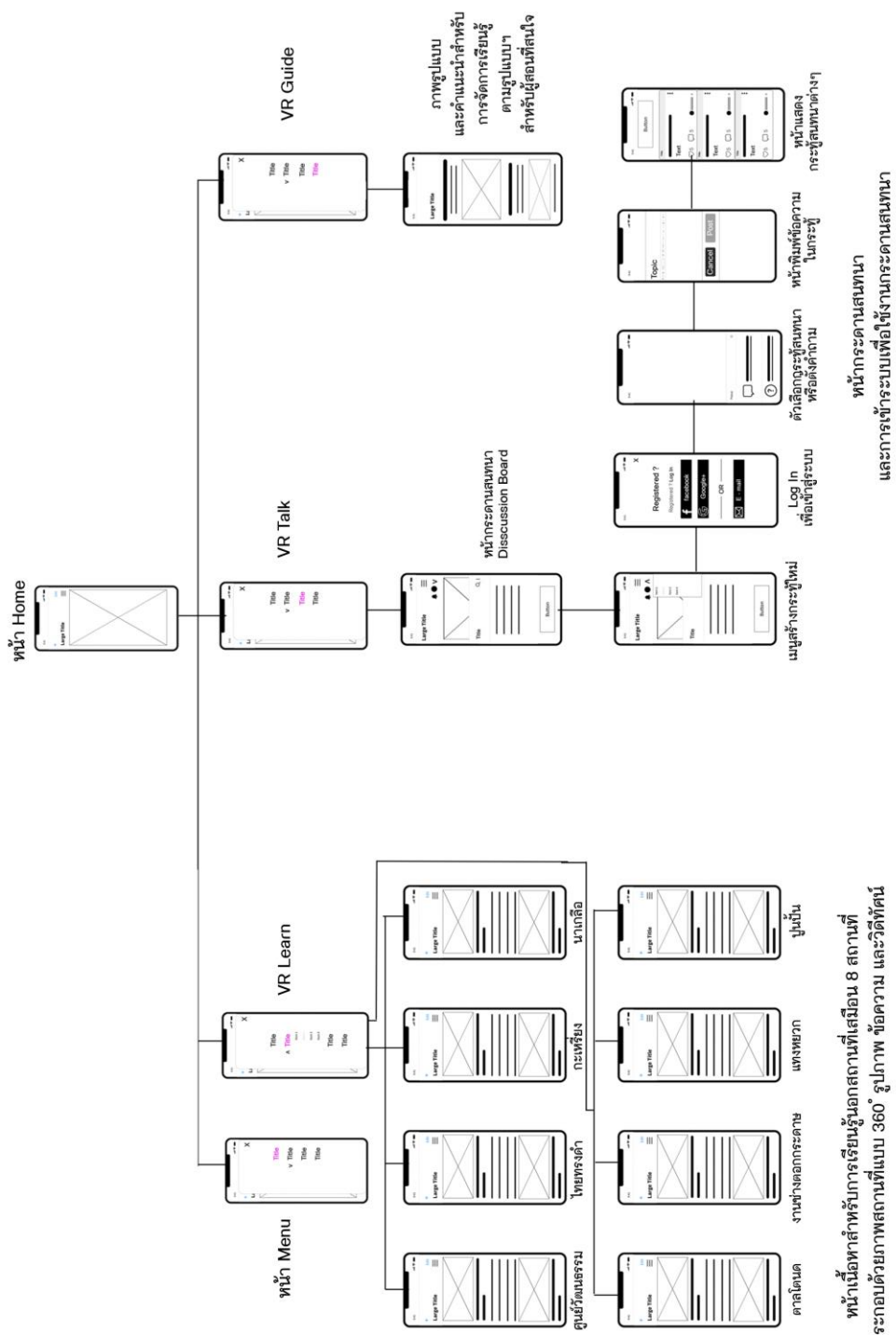




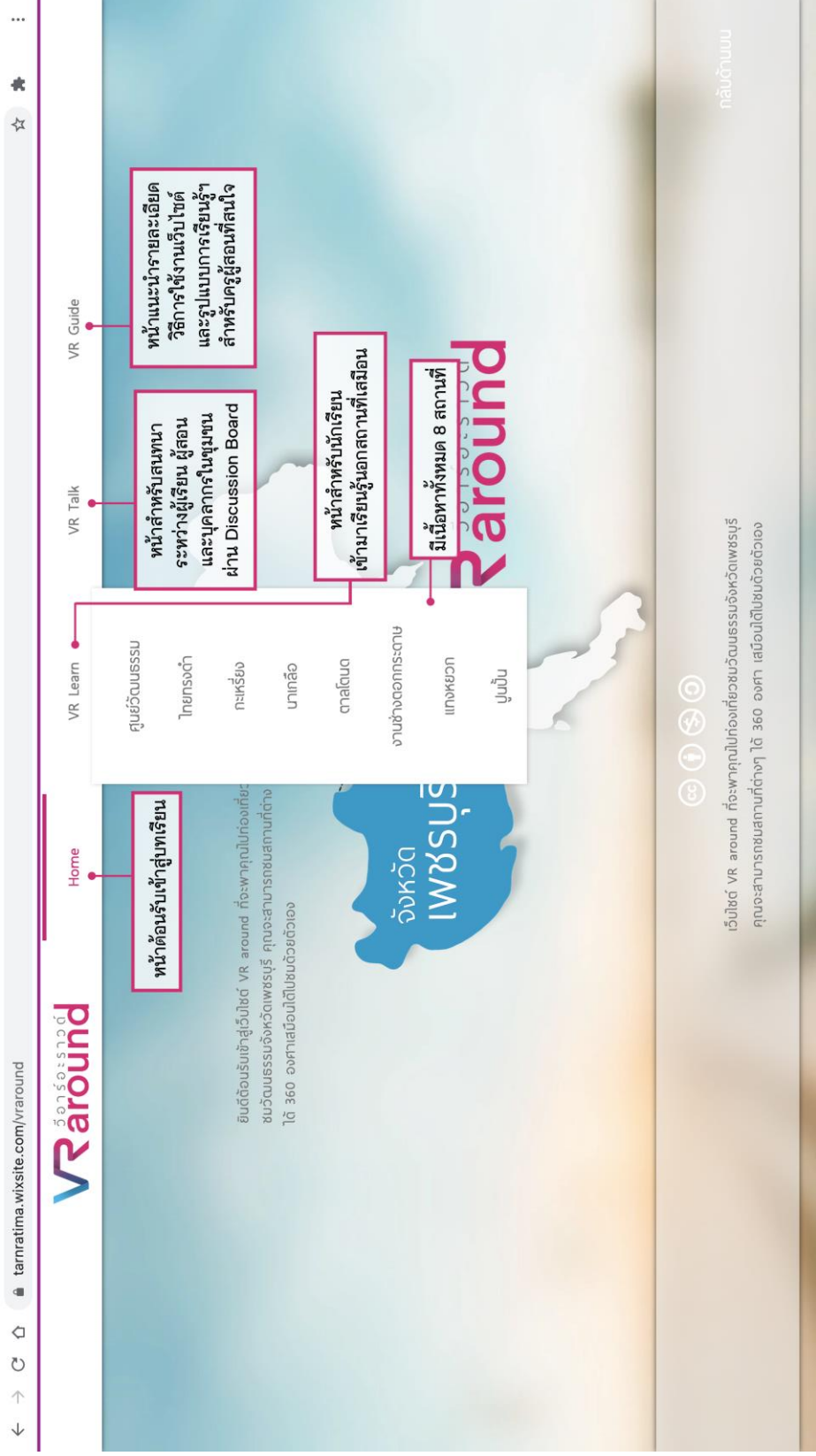




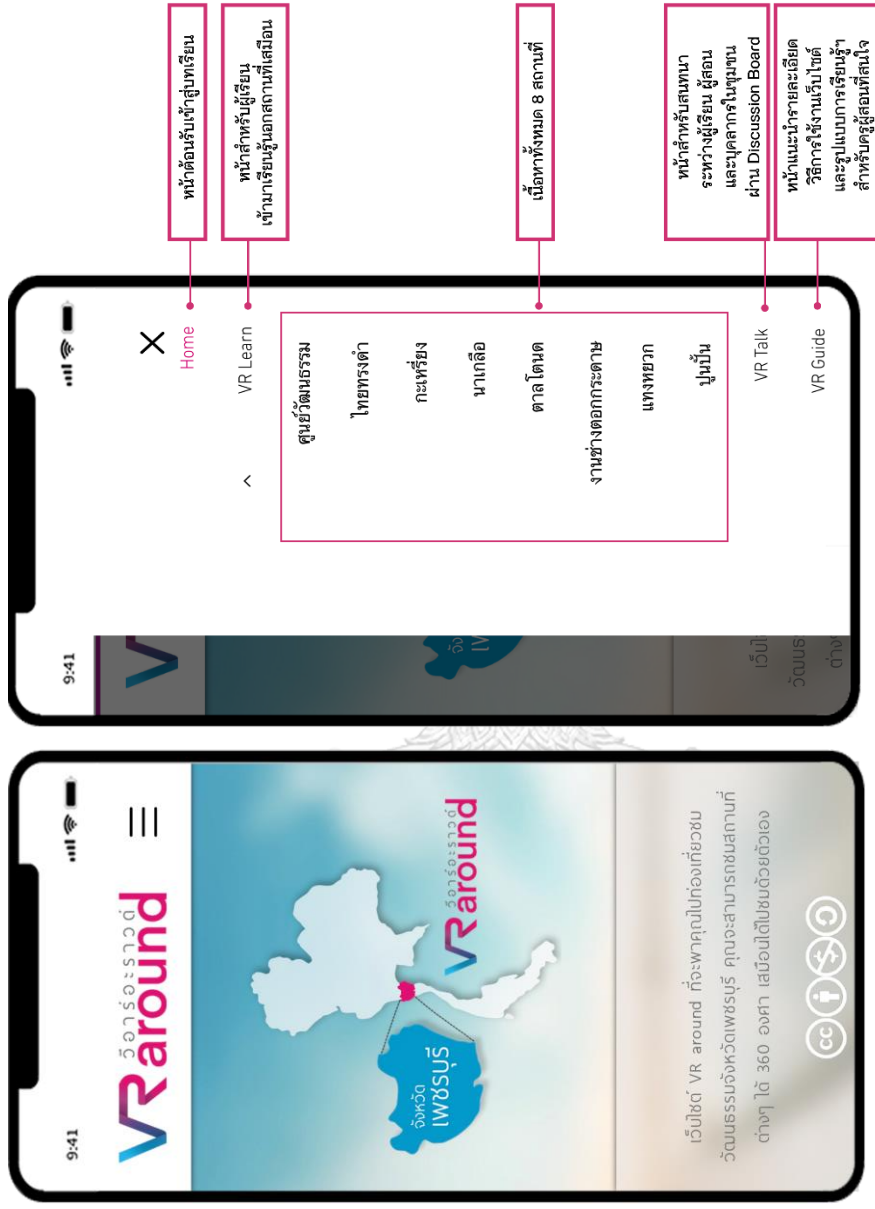
ภาพที่ 7 ภาพแสดงกระบวนการทำงานของเว็บไซต์ที่ออกแบบตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้
นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน



ภาพที่ 8 แสดงร่างเว็บไซต์ในการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาดอนปลาย จากนั้นนำร่างเว็บไซต์มาสร้างเป็นเว็บไซต์ที่มีรายละเอียด ดังนี้



ภาพที่ 9 แสดงองค์ประกอบของเว็บไซต์ที่พัฒนาจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายจากการเข้าถึงผ่านคอมพิวเตอร์ (รายละเอียดในภาคผนวก จ หน้า 179)



ภาพที่ 10 แสดงองค์ประกอบของเว็บไซต์ที่พัฒนาจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้บนเอกสารเสมือนร่วมกับการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายจากการเข้าถึงผ่านสมาร์ตโฟน

(รายละเอียดในภาคผนวก จ หน้า 190)

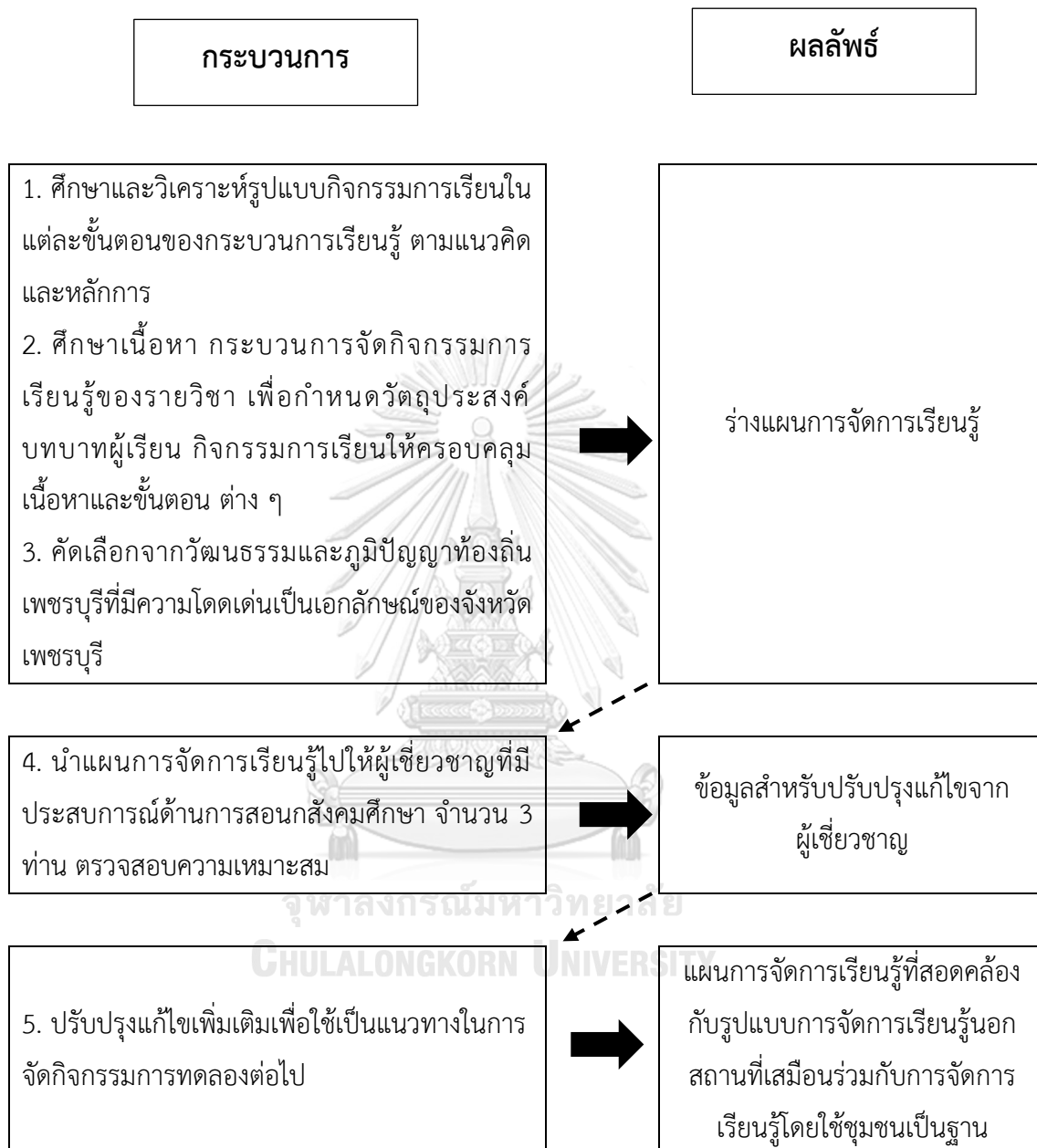
1.3 สร้างแบบประเมินความเหมาะสมของสื่อ โดยกำหนดเป็นข้อคำถามเกี่ยวกับการประเมินเว็บไซต์ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างข้อคำถามสำหรับการประเมินแบบมาตรประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Scale) โดยใช้เกณฑ์ยอมรับของเว็บไซต์ตามรูปแบบในระดับความเหมาะสมระดับมากขึ้นไป

1.4 ตรวจสอบความเหมาะสมของเว็บไซต์ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านเทคโนโลยีและการสื่อสารการศึกษา จำนวน 3 ท่าน จากนั้นจึงปรับปรุงแก้ไขเว็บไซต์ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญให้เหมาะสม และนำผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขให้พร้อมก่อนนำไปทดลองใช้จริง

ผลการประเมินความเหมาะสมของสื่อ โดยผู้เชี่ยวชาญพบว่าเว็บไซต์มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.73$, S.D. = 0.45) และเมื่อพิจารณาผลการประเมินทุกด้านพบว่าค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ 4.00 ขึ้นไปทุกด้าน มีระดับคุณภาพอยู่ในระดับมาก แสดงว่าเว็บไซต์ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ทดลองได้ (รายละเอียดในภาคผนวก ค หน้า 160)



ภาพที่ 11 แสดงขั้นตอนการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน



2. แผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับรูปแบบฯ มีขั้นตอนการสร้างและพัฒนาเครื่องมือ ดังนี้

2.1 ศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ ตามแนวคิดและหลักการของการศึกษานอกสถานที่เสมือนและการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

2.2 ศึกษาเนื้อหา กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของรายวิชา เพื่อกำหนดวัตถุประสงค์ บทบาทผู้เรียน กิจกรรมการเรียนรู้ให้ครอบคลุมเนื้อหาและขั้นตอนต่าง ๆ

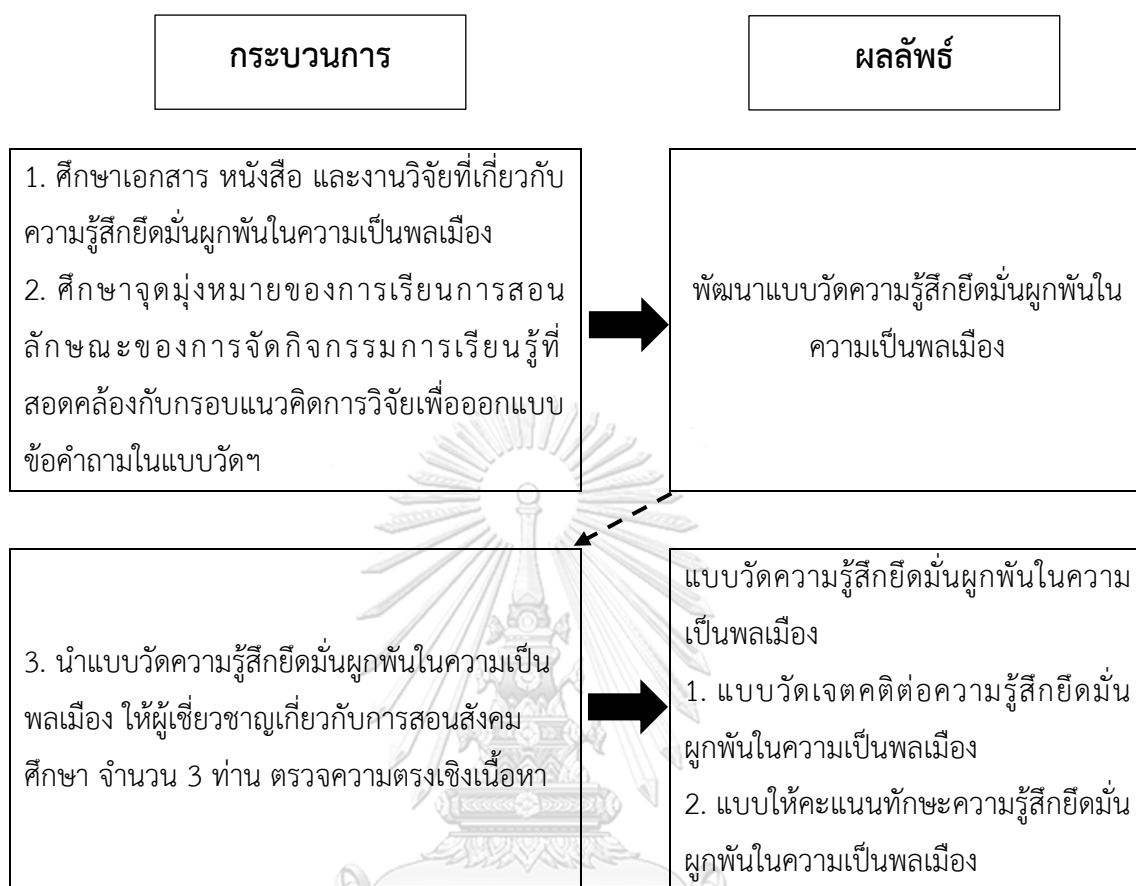
2.3 คัดเลือกจากวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นเพชรบุรีที่มีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดเพชรบุรี

2.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ด้านการสอนสังคมศึกษา จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสม (รายละเอียดในภาคผนวก ค หน้า 133)

2.5 ปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมเพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการทดลองต่อไป

ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญพบว่าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$, $S.D. = 0.51$) และเมื่อพิจารณาผลการประเมินทุกด้านพบว่าค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ 4.00 ขึ้นไปทุกด้าน มีระดับคุณภาพอยู่ในระดับมาก แสดงว่าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ทดลองได้ (รายละเอียดในภาคผนวก ค หน้า 161)

ภาพที่ 12 แสดงขั้นตอนการพัฒนาแบบวัดความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมือง



3. แบบวัดความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมือง มีขั้นตอนการสร้างและพัฒนาเครื่องมือ ดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสาร หนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวกับความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมือง

3.2 ศึกษาจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอน ลักษณะของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับกรอบแนวคิดการวิจัยเพื่อออกแบบข้อคำถามในแบบวัด

3.3 สร้างแบบวัดความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมือง โดยพัฒนาจากแบบวัดความยึดมั่นผูกพันกับความเป็นพลเมืองของนักเรียนไทย ของดารุณี ทิพยกุลไพโรจน์ และโมเดลการวัดคุณลักษณะความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองสำหรับเยาวชนไทย ของพนิดา ทองเงา ดอร์น โดยแบ่งเป็น แบบวัดเจตคติต่อความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมือง โดยเข้ามาตราแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามแบบของ Likert และแบบให้คะแนนทักษะความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมือง โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรม

3.4 นำเสนอแบบวัดให้ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการสอนสังคมศึกษา จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจความตรงเชิงเนื้อหา โดยทำการตรวจสอบดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of item Objective Congruence) ซึ่งมีวิธีการให้คะแนน ดังนี้

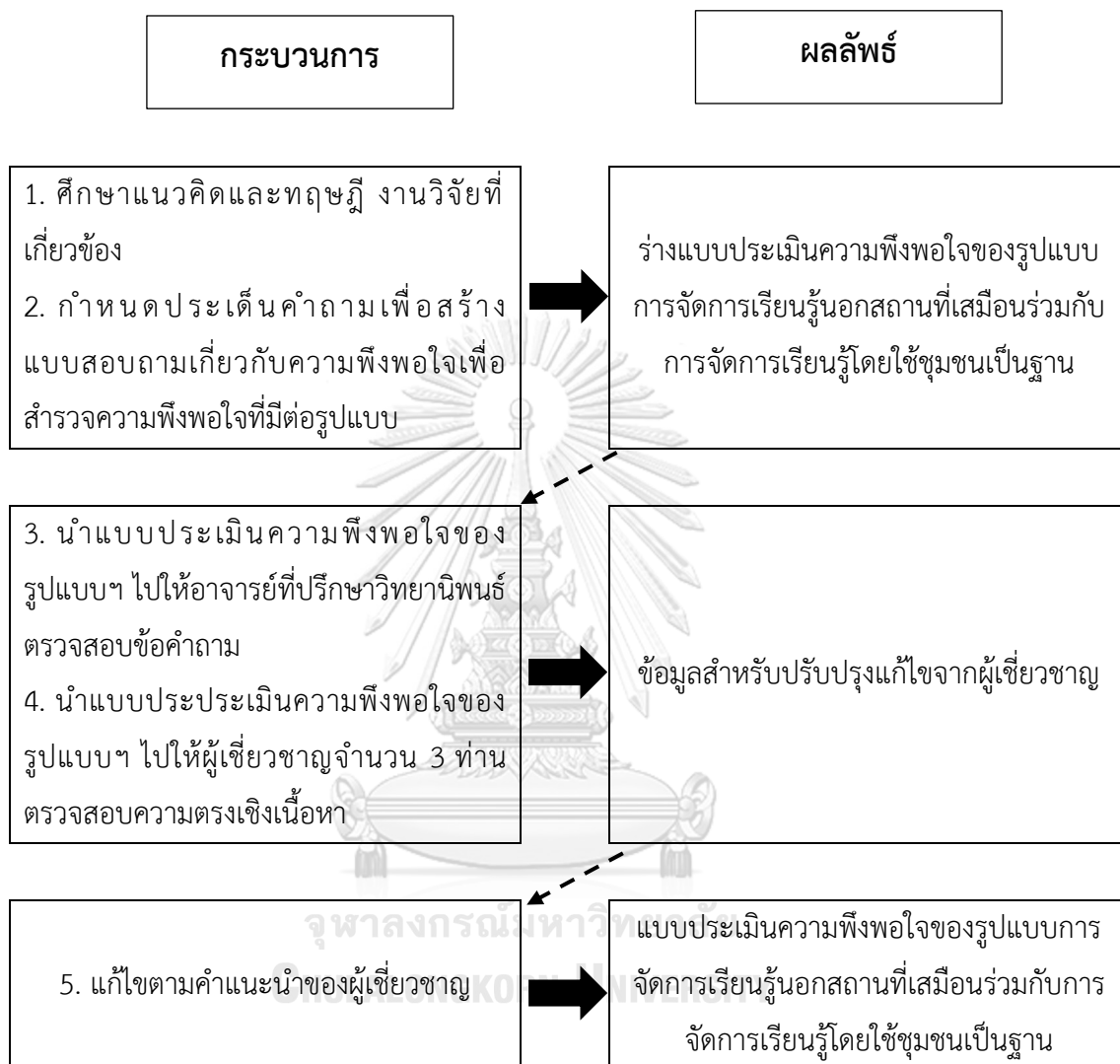
ระดับคะแนน	+1	หมายถึง	ข้อที่สอดคล้อง
ระดับคะแนน	0	หมายถึง	ข้อที่ไม่แน่ใจว่าสอดคล้อง
ระดับคะแนน	-1	หมายถึง	ข้อที่ไม่สอดคล้อง

3.5 ปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมก่อนนำไปทดลองใช้จริง

ผลการประเมินความตรงเชิงเนื้อหาของแบบวัดความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมือง โดยผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการสอนสังคมศึกษา จำนวน 3 ท่าน พบว่ามีบางข้อที่ได้คะแนนดัชนีความสอดคล้อง IOC ต่ำกว่า 0.5 คะแนน ผู้วิจัยจึงเลือกใช้ข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC 1.0 เท่านั้น (รายละเอียดในภาคผนวกหน้า 144) เพื่อให้แบบวัดมีความตรงเชิงเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญได้แสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ ดังนี้

- แบบวัดมีจำนวนข้อมากเกินไป อาจทำให้ผู้เรียนไม่ตั้งใจทำในข้อท้ายๆ ได้
- ควรพิจารณาคูณลักษณะที่ควรวัดว่ามีตัวบ่งชี้เชิงพฤติกรรมอย่างไรบ้าง แล้วกำหนดเป็นข้อเพียงพฤติกรรมละ 2 – 3 ข้อ

ภาพที่ 13 แสดงขั้นตอนการพัฒนาแบบประเมินความพึงพอใจของรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน



4. แบบประเมินความพึงพอใจของรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน มีขั้นตอนการสร้างและพัฒนาเครื่องมือ ดังนี้

4.1 ศึกษาแนวคิดและทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.2 กำหนดประเด็นคำถามเพื่อสร้างแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจเพื่อสำรวจความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้มาตราวัดแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามแบบของ Likert

โดยมีคำตอบให้เลือก 5 ระดับ ตามความคิดเห็น โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแต่ละระดับ ดังนี้

5	หมายถึง	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
4	หมายถึง	เห็นด้วย
3	หมายถึง	ไม่แน่ใจ
2	หมายถึง	ไม่เห็นด้วย
1	หมายถึง	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

4.3 นำแบบประเมินความพึงพอใจของรูปแบบฯ ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบข้อคำถาม และดำเนินการแก้ไขตามคำแนะนำ

4.4 นำแบบประเมินความพึงพอใจของรูปแบบฯ ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาและแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

4.5 ปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมก่อนนำไปทดลองใช้จริง

ผลการประเมินความตรงเชิงเนื้อหาของแบบประเมินความพึงพอใจของรูปแบบฯ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พบว่ามีข้อคำถามบางข้อที่ได้คะแนนดัชนีความสอดคล้อง IOC ต่ำกว่า 0.5 คะแนน ผู้วิจัยจึงเลือกใช้ข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC เท่ากับ 1.0 เท่านั้น (รายละเอียดในภาคผนวกหน้า 152) โดยผู้เชี่ยวชาญได้แสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ ดังนี้

- ข้อคำถามบางข้อมีลักษณะคำถามที่คล้ายกัน ควรตัดออก
- คำที่ใช้ในข้อคำถามบางคำอาจมีความกำกวม ควรเลือกใช้คำที่สามารถเข้าใจได้ง่ายกว่านี้

เพื่อให้ผู้เรียนสามารถประเมินได้ตามความเป็นจริง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกระบบที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผู้ผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

เป็นวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi – Experimental Research) ซึ่งเป็นรูปแบบแผนการวิจัยกลุ่มเดียว มีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (One Group Pretest and Posttest Design) โดยทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 111 คน

E	O1	X	O2
---	----	---	----

เมื่อ	E	หมายถึง	กลุ่มทดลอง
	O1	หมายถึง	มีการทดสอบก่อนเรียน
	X	หมายถึง	ได้รับการทดลองใช้รูปแบบฯ
	O2	หมายถึง	มีการทดสอบหลังเรียน

ขั้นตอนดำเนินการทดลอง

โดยมีขั้นตอนดำเนินการทดลอง ดังนี้

1. แนะนำผู้เรียนเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกระบบที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผู้ผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. ทดสอบความรู้สึกรักถิ่นผู้ผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียน ก่อนการเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกระบบที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผู้ผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยให้ผู้เรียนทำแบบวัดเจตคติต่อความรู้สึกรักถิ่นผู้ผูกพันในความเป็นพลเมือง จากนั้นให้ผู้เรียนดูวิดีโอ เรื่อง ศิลปวัฒนธรรม ตอน งานปูนปั้นเมืองเพชรจากนั้นครู ประเมินผู้เรียนจากแบบให้คะแนนทักษะความรู้สึกรักถิ่นผู้ผูกพันในความเป็นพลเมือง
3. ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้เรียนทำกิจกรรมต่าง ๆ ตามขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกระบบที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผู้ผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งมีกระบวนการ ดังนี้

ตารางที่ 7 แสดงขั้นตอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นฐานผูกพันในความเป็นพลเมือง ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

ขั้นตอน	กิจกรรม	เครื่องมือ	ระยะเวลา
ประสานความร่วมมือ และเตรียมความพร้อมของเครือข่าย	ครู และผู้เชี่ยวชาญในชุมชนกำหนดขอบเขต การเรียนรู้ของนักเรียน และร่วมกันสร้าง บทเรียนการศึกษานอกสถานที่เสมือน	-	1 เดือน ก่อนการทดลอง
สำรวจพื้นที่ เก็บข้อมูล	นักเรียนศึกษาบริบทภายในชุมชน จดบันทึกข้อมูลที่ได้และปัญหาที่พบ	เว็บไซต์การศึกษานอกสถานที่เสมือน	1 สัปดาห์
วิเคราะห์ข้อมูล ปัญหาความต้องการของชุมชน	นักเรียนแลกเปลี่ยนข้อมูลภายในกลุ่มจากนั้น ร่วมกันวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา ความ ต้องการภายในชุมชน จากนั้นร่วมกันหา ข้อมูลเพื่อแก้ไขปัญหา และสอบถามข้อมูล เพิ่มเติมจากคนในชุมชน	ในเมนู VR Learn โดยใช้ โปรแกรมนำเสนอออนไลน์ ภาพประกอบการทัศนศึกษาเสมือน วิดีทัศน์หรือแอนิเมชัน สมุดบันทึกออนไลน์	1 สัปดาห์
นำเสนอปัญหาที่พบสู่ชุมชน	นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอปัญหาที่พบ และ แนวทางแก้ไขปัญหา	เว็บไซต์การศึกษานอกสถานที่เสมือนในเมนู VR Talk โดย	2 สัปดาห์
พัฒนา และจัดทำ ชิ้นงานเพื่อพัฒนา ปัญหาชุมชน	นักเรียนนักเรียนลงมือแก้ไขปัญหโดยมีคุณ ในชุมชนเป็นที่ปรึกษา	ใช้สมุดบันทึกออนไลน์ และ กระดานสนทนาออนไลน์	2 สัปดาห์
นำเสนอชิ้นงานสู่ชุมชน	นักเรียนนำเสนอชิ้นงานที่ออกแบบสู่ชุมชน	เว็บไซต์การศึกษานอกสถานที่เสมือนในเมนู VR Talk โดย	1 สัปดาห์
ประเมินผล ชิ้นงาน	ครู นักเรียน และคนในชุมชนร่วมกัน ประเมินผลชิ้นงาน สรุปผลการดำเนินการ และข้อเสนอแนะ	ใช้โปรแกรมนำเสนอออนไลน์ และกระดานสนทนาออนไลน์	1 สัปดาห์
สรุปปัญหา และ ข้อเสนอแนะ			

4. ทดสอบความรู้สึกรักถิ่นฐานผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียน หลังการเรียนรู้ด้วย รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อ ส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นฐานผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้แบบวัด เจตคติต่อความรู้สึกรักถิ่นฐานผูกพันในความเป็นพลเมือง และแบบวัดทักษะความรู้สึกรักถิ่นฐานผูกพันใน ความเป็นพลเมือง

5. ประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจของทดสอบความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายก่อนการเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

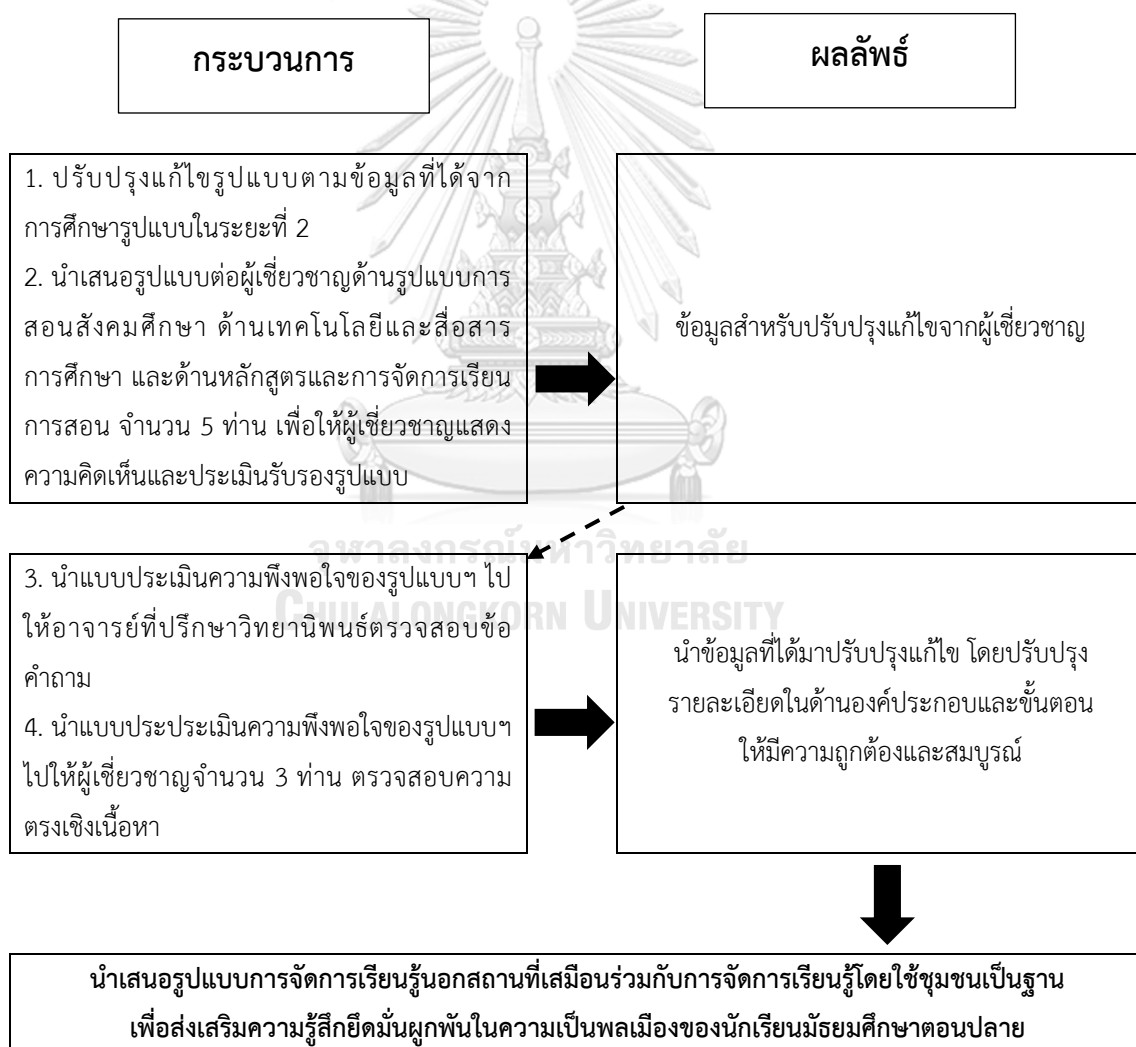
การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่ออธิบายข้อมูลทั่วไป
2. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบคะแนนระหว่างความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนก่อนเรียน และความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนหลังเรียนของกลุ่มทดลอง โดยใช้สถิติ t-test dependent
3. วิเคราะห์พึงพอใจที่มีต่อการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่ออธิบายข้อมูลทั่วไป

ระยะที่ 3 การนำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

การวิจัยในระยะที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญรับรองรูปแบบฯ โดยนำผลที่ได้จากการศึกษาผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย มาดำเนินการพัฒนา ปรับปรุงแก้ไข และนำเสนอเพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญรับรองรูปแบบ เพื่อนำเสนอรูปแบบต่อไป โดยมีขั้นตอนดังแผนภาพต่อไปนี้

ภาพที่ 14 แผนภาพแสดงขั้นตอนการพัฒนาเครื่องมือในระยะที่ 3



ขั้นตอนการนำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นฐานผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษา ตอนปลาย

1. ปรับปรุงแก้ไขรูปแบบตามข้อมูลที่ได้จากการศึกษารูปแบบในระยะที่ 2
2. นำเสนอรูปแบบต่อผู้เชี่ยวชาญด้านรูปแบบการสอนสังคมศึกษา ด้านเทคโนโลยีและ สื่อสารการศึกษา และด้านหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน จำนวน 5 ท่าน เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญ แสดงความคิดเห็นและประเมินรับรองรูปแบบ
3. นำข้อมูลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไข โดยปรับปรุงรายละเอียดในด้านองค์ประกอบและขั้นตอน ให้มีความถูกต้องและสมบูรณ์

ตัวอย่างในการดำเนินการวิจัย

ตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านรูปแบบการสอนสังคมศึกษา ด้านเทคโนโลยี และสื่อสารการศึกษา และด้านหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนจำนวน 5 ท่าน ซึ่งได้มาจากการ เลือกรูปแบบตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ดังนี้

1. ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคมศึกษา ที่มีคุณสมบัติดังนี้
 - 1) เป็นอาจารย์ผู้สอน หรือผู้มีประสบการณ์อย่างน้อย 5 ปี ในด้านการสอนหน้าที่ พลเมือง
 - 2) เป็นผู้มีประสบการณ์ในการเขียนหนังสือ หรือตำรา หรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ การสอนหน้าที่พลเมือง
2. ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ที่มีคุณสมบัติดังนี้
 - 1) เป็นอาจารย์ผู้สอน หรือผู้มีประสบการณ์อย่างน้อย 5 ปี ในด้านเทคโนโลยีและ สื่อสารการศึกษาและ/หรือ
 - 2) เป็นผู้มีประสบการณ์ในการเขียนหนังสือ หรือตำรา หรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องใน ด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
3. ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน ที่มีคุณสมบัติดังนี้
 - 1) เป็นอาจารย์หรือผู้มีประสบการณ์ทางด้านหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน ซึ่งมีประสบการณ์อย่างน้อย 3 ปีและ/หรือ
 - 2) เป็นผู้มีประสบการณ์ในการเขียนหนังสือ หรือตำรา หรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องใน ด้านหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ในระยะที่ 3 ได้แก่

1. แบบรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกริเริ่มผู้ฝึกสอนในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

ขั้นตอนการพัฒนาเครื่องมือ

1. แบบรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกริเริ่มผู้ฝึกสอนในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย มีขั้นตอนการสร้างและพัฒนาเครื่องมือ ดังนี้

1.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.2 กำหนดประเด็นคำถามเพื่อพัฒนาแบบรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกริเริ่มผู้ฝึกสอนในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยประเมินเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Scale) และแบบปลายเปิด แล้วนำไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม

1.3 ปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

การเก็บรวบรวมข้อมูล

นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกริเริ่มผู้ฝึกสอนในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านรูปแบบการสอนสังคมศึกษา ด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา และด้านหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน จำนวน 5 ท่าน แสดงความคิดเห็นและประเมินรับรองรูปแบบ

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของแบบรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกริเริ่มผู้ฝึกสอนในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย แล้วนำข้อมูลและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงรูปแบบให้มีความสมบูรณ์

ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกริเริ่มผู้ฝึกสอนในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า รูปแบบมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.61$, S.D. = 0.14) แสดงว่ารูปแบบการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกริเริ่มผู้ฝึกสอน

ในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ได้



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผู้กผันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย มีวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผู้กผันในความเป็นพลเมือง
2. เพื่อศึกษาผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผู้กผันในความเป็นพลเมือง
3. เพื่อนำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผู้กผันในความเป็นพลเมือง

เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผู้วิจัยขอนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 3 ตอนตามขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังนี้

ตอนที่ 1 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผู้กผันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตอนที่ 2 การศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผู้กผันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตอนที่ 3 การนำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผู้กผันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

มีผลการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไปนี้

ตอนที่ 1 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกระบบที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผู้ฝึกสอนในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกระบบที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผู้ฝึกสอนในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาแนวคิดและทฤษฎี หลักการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกระบบที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผู้ฝึกสอนในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ได้แก่ การจัดการเรียนรู้นอกระบบที่เสมือน การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน และความรู้สึกรักถิ่นผู้ฝึกสอนในความเป็นพลเมือง เพื่อหาองค์ประกอบ และขั้นตอนของรูปแบบ สำหรับเป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนารูปแบบฯ

2. ร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกระบบที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผู้ฝึกสอนในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

3. นำร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกระบบที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผู้ฝึกสอนในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความเหมาะสม และนำคำแนะนำมาปรับปรุง

4. การศึกษาความเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ

4.1 สัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกระบบที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผู้ฝึกสอนในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

4.2 ปรับรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกระบบที่เสมือนร่วมกับการใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อพัฒนาความรู้สึกรักถิ่นผู้ฝึกสอนในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายจากบทสัมภาษณ์ของผู้เชี่ยวชาญ

4.3 นำรูปแบบที่ได้ในข้อหนึ่งไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินรับรองคุณภาพความตรงตามเนื้อหาโดยประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและขั้นตอนรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกระบบที่เสมือนร่วมกับการใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผู้ฝึกสอนในความเป็นพลเมือง ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายโดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคมศึกษา จำนวน 3 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาจำนวน 3 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญภายในชุมชนจำนวน 3 ท่าน ประเมิน

1. ผลการศึกษาแนวคิดและทฤษฎี หลักการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.1 ศึกษาแนวคิดและทฤษฎี หลักการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน พบว่ามีขั้นตอน ดังนี้

1.1.1 ขั้นก่อนการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน

- กำหนดวัตถุประสงค์ และขอบเขตการศึกษา
- ระบุเนื้อหาที่จะใช้ ระดับผู้เรียน ระยะเวลาในการเรียน และวัน เวลาที่จะใช้จัดการศึกษานอกสถานที่เสมือน
- กำหนดกิจกรรมก่อน/ระหว่าง/หลังการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน

1.1.2 ขั้นระหว่างการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน

- ศึกษาข้อมูลการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนตามเนื้อหา และขั้นตอนที่กำหนด
- ชักถามข้อสงสัย
- สังเกต สืบค้นและรวบรวมข้อมูล
- บันทึกความรู้ สรุปข้อมูล

1.1.3 ขั้นหลังการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน

- ทำกิจกรรมการเรียนรู้หลังการศึกษานอกสถานที่
- ประเมินความรู้ที่ผู้เรียนได้รับ
- ประเมินข้อดี ข้อบกพร่องของจัดการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน

1.2 ศึกษาแนวคิดและทฤษฎี หลักการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน พบว่ามี 8 ขั้นตอน ดังนี้

- 1.2.1 ประสานความร่วมมือ และเตรียมความพร้อมของเครือข่าย
- 1.2.2 สืบค้นพื้นที่ เก็บข้อมูล
- 1.2.3 วิเคราะห์ข้อมูลปัญหาความต้องการของชุมชน
- 1.2.4 นำเสนอปัญหาที่พบสู่ชุมชน
- 1.2.5 พัฒนา และจัดทำชิ้นงานเพื่อพัฒนาปัญหาชุมชน
- 1.2.6 นำเสนอชิ้นงานสู่ชุมชน
- 1.2.7 ประเมินผลชิ้นงาน
- 1.2.8 สรุปปัญหา และข้อเสนอแนะ

1.3 ศึกษาแนวคิดและทฤษฎี หลักการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกลึกซึ้งมั่นคง ผูกพันในความเป็นพลเมือง พบว่ามี 2 คุณลักษณะ ดังนี้

1.3.1 ด้านทักษะ

- การคิดอย่างมีวิจารณญาณ คือ ความสามารถของนักเรียนในการวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา ความต้องการภายในชุมชน และหาข้อมูลเพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว

- การทำงานร่วมกับผู้อื่น คือ ความสามารถของนักเรียนในการทำงานร่วมกับผู้อื่น รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับสมาชิกในกลุ่ม เป็นผู้นำผู้ตามที่ดี และติดต่อประสานงานกับครู และบุคลากรในชุมชนได้อย่างสุภาพ และมีประสิทธิภาพ เพื่อทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ

- การแก้ปัญหาของสังคม คือ ความสามารถของนักเรียนในการวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา ความต้องการภายในชุมชน การหาข้อมูลเพื่อหาแนวทางแก้ไข และลงมือแก้ไขปัญหาโดยมีสมาชิกในชุมชนเป็นที่ปรึกษา

- การสืบสอบ คือ ความสามารถในการค้นคว้าหาความรู้ในสิ่งที่ตนเองมีความสนใจ ผ่านกระบวนการแสวงหาความรู้อย่างเป็นระบบ และสามารถอธิบายความรู้ที่ได้ให้ผู้อื่นเข้าใจ

1.3.2 ด้านเจตคติ

- ความภูมิใจในสังคม คือ การตระหนักถึงคุณค่า ชื่นชอบ และภาคภูมิใจในสังคมที่ตนเป็นสมาชิก ตระหนักถึงคุณค่าของวัฒนธรรม ประเพณี และภูมิปัญญาท้องถิ่น ต้องการรักษา และพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น

- จิตสำนึกความเป็นพลเมือง คือ ความรู้สึกถึงความรับผิดชอบ เคารพกฎระเบียบในสังคม ไม่ละเมิดข้อตกลงในชุมชน และการเห็นแก่ประโยชน์ต่อส่วนรวม โดยแสดงออกผ่านการมีส่วนร่วมกับชุมชนในด้านต่าง ๆ เช่น การเข้าร่วมองค์กรในชุมชน การเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อพัฒนาชุมชน การเข้าร่วมกิจกรรมจิตอาสาในชุมชน เป็นต้น

- ความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของสังคม คือ ความรู้สึกเป็นเจ้าของสังคม และชุมชน ต้องการปกป้องสาธารณสมบัติ และการปกป้องชื่อเสียงของสังคมและชุมชนไม่ให้เกิดความเสียหาย

จากการศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์ เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการวิจัยระยะที่ 1 ผู้วิจัยได้นำข้อมูลดังกล่าวมาร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งมั่นคง ผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังภาพที่ 15



ภาพที่ 15 ร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผู้กพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. การศึกษาความเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ

2.1 จากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผู้กพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย สรุปประเด็นสำคัญได้ดังนี้

- ด้านองค์ประกอบควรใส่ส่วนที่เป็นองค์ประกอบของรูปแบบลงไปในรูปแบบ เพื่อให้ผู้ศึกษาเข้าใจรูปแบบได้ง่ายขึ้น
- ด้านขั้นตอนควรใส่ส่วนของขั้นตอนการเรียนรู้เข้าไปในกรอบที่เป็นตัวเลขเลย จะทำให้อ่านง่าย และเข้าใจกระบวนการดำเนินกิจกรรมดีขึ้น
- ด้านการนำไปใช้ ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ในร่างรูปแบบยังดูแล้ว เข้าใจยาก หากมีการเรียงลำดับขั้นตอนการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนให้สอดคล้อง กับ ขั้นตอนการใช้ชุมชนเป็นฐานน่าจะทำให้อ่านเห็นภาพการดำเนินกิจกรรมดีขึ้น
- ภาพรวมของรูปแบบ สีที่ใช้ไม่ควรตัดกันเกินไปอาจทำให้อ่านรู้สึกรังเกียจไม่ สอดคล้องในกระบวนการ ตัวอักษรอาจมีการปรับให้อ่านง่ายขึ้น

2.2 ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้งด้าน องค์ประกอบของรูปแบบ ขั้นตอน การนำไปใช้ และภาพรวมของรูปแบบ มาปรับร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอก

สถานที่เสมอร่วมกับการใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อพัฒนาความรู้สึกริษิตมั่นในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมตอนปลายโดยมีรายละเอียดดังนี้

องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมอร่วมกับการใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อพัฒนาความรู้สึกริษิตมั่นในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมตอนปลาย มี 3 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ผู้เรียน หมายถึง ผู้มีส่วนร่วมในการกำหนดและร่วมออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการกำหนดปัญหาที่ต้องการศึกษา และแสดงความคิดเห็นตลอดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้

2. ผู้สอน หมายถึง ผู้มีส่วนร่วมในการกำหนดและร่วมออกแบบลักษณะกิจกรรมการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะกับผู้เรียน และบุคลากรในชุมชนตลอดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการประเมินผลชิ้นงานที่นักเรียนออกแบบเพื่อแก้ปัญหาในชุมชนให้มีความสอดคล้องกับความต้องการของชุมชนให้มากที่สุด

3. บุคลากรในชุมชน หมายถึง ผู้มีส่วนร่วมในการกำหนดและร่วมออกแบบลักษณะกิจกรรมการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการเป็นผู้ให้ความรู้ ร่วมแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะกับผู้เรียน และผู้สอนตลอดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ร่วมวิพากษ์ชิ้นงานและประเมินผลชิ้นงานที่นักเรียนออกแบบเพื่อแก้ปัญหาในชุมชนให้มีความสอดคล้องกับความต้องการของชุมชนให้มากที่สุด

ขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมอร่วมกับการใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อพัฒนาความรู้สึกริษิตมั่นในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมตอนปลาย มี 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 สํารวจข้อมูล เป็นขั้นตอนในกระบวนการก่อนการทัศนศึกษาเสมือน เป็นการประสานความร่วมมือ และเตรียมความพร้อมของเครือข่าย

ขั้นตอนที่ 2 เพิ่มพูนประสบการณ์ เป็นขั้นตอนระหว่างการทัศนศึกษาเสมือน เป็นการสำรวจพื้นที่ เก็บข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลปัญหาความต้องการของชุมชน

ขั้นตอนที่ 3 วิเคราะห์งานแก้ปัญหา เป็นขั้นตอนหลังการทัศนศึกษาเสมือน เป็นการนำเสนอปัญหาที่พบสู่ชุมชน

ขั้นตอนที่ 4 สร้างนวัตกรรมจากปัญญา เป็นขั้นตอนหลังการทัศนศึกษาเสมือน เป็นการพัฒนา และจัดทำชิ้นงานเพื่อพัฒนาปัญหาชุมชน

ขั้นตอนที่ 5 นำพาความรู้สู่ชุมชน เป็นขั้นตอนหลังการทัศนศึกษาเสมือน เป็นการนำเสนอชิ้นงานสู่ชุมชน ประเมินผลชิ้นงาน สรุปปัญหา และข้อเสนอแนะ

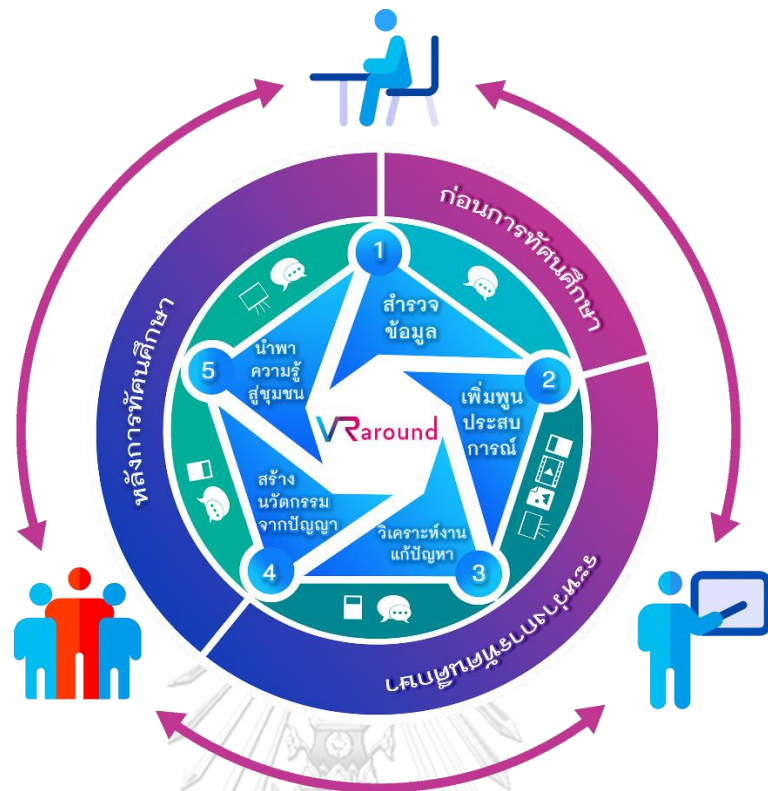
2.3 ผู้วิจัยนำรูปแบบที่ได้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินรับรองคุณภาพความตรงตามเนื้อหาโดยประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบ ขั้นตอนรูปแบบฯ การนำรูปแบบฯ ไปใช้ และภาพรวมของรูปแบบการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึkyึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายโดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอน สังคมศึกษา จำนวน 3 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาจำนวน 3 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญภายในชุมชนจำนวน 3 ท่าน ประเมิน







ตารางที่ 8 ตารางแสดงผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึkyึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยผู้เชี่ยวชาญ

หัวข้อการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่									ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
ภาพรวมของรูปแบบฯ												
1. วัตถุประสงค์ของรูปแบบฯ	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4.56	0.53	มากที่สุด
2. หลักการและแนวคิด พื้นฐานในการพัฒนารูปแบบฯ	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4.44	0.53	มาก
3. องค์ประกอบของรูปแบบฯ	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4.67	0.50	มากที่สุด
4. ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4.67	0.50	มากที่สุด
5. เครื่องมือที่ใช้ในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4.78	0.44	มากที่สุด
ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบฯ												
1. สำรวจข้อมูล	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4.78	0.44	มากที่สุด
2. เพิ่มพูนประสบการณ์	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4.56	0.53	มากที่สุด
3. วิเคราะห์งานแก้ปัญหา	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4.78	0.44	มากที่สุด
4. สร้างนวัตกรรมจากปัญญา	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4.44	0.53	มาก
5. นำพาความรู้สู่ชุมชน	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4.56	0.53	มากที่สุด
องค์ประกอบของรูปแบบฯ												
1. ผู้เรียน	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4.78	0.44	มากที่สุด
2. ผู้สอน	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4.89	0.33	มากที่สุด
3. ผู้เชี่ยวชาญในชุมชน	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4.67	0.50	มากที่สุด

หัวข้อการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่									ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
การนำรูปแบบฯ ไปใช้												
1. รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ ที่พัฒนาขึ้นสามารถนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้จริง	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4.44	0.53	มาก
2. องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบฯ เหมาะสมในการนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้จริง	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4.78	0.44	มากที่สุด
3. ความเหมาะสมของระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบฯ	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4.67	0.50	มากที่สุด
4. รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานสามารถส่งเสริมความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายได้จริง	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4.67	0.50	มากที่สุด
รวม										4.68	0.47	มากที่สุด

จากตารางที่ 8 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของร่างรูปแบบการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า ร่างรูปแบบมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.68$, S.D. = 0.47) และเมื่อพิจารณาผลการประเมินทุกด้านพบว่าค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ 4.60 ขึ้นไป มีระดับคุณภาพอยู่ในระดับ มากที่สุดแสดงว่าร่างรูปแบบการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ทดลองได้



องค์ประกอบของรูปแบบฯ	ขั้นตอนของรูปแบบฯ	เครื่องมือ
 หมายถึง ผู้เรียน	1. สำรวจข้อมูล	 หมายถึง กระดานสนทนาออนไลน์
 หมายถึง ผู้เรียน	2. เพิ่มพูนประสบการณ์	 หมายถึง โปรแกรมนำเสนอออนไลน์
 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญในชุมชน	3. วิเคราะห์งานแก้ปัญหา	 หมายถึง ภาพประกอบการทัศนศึกษาเสมือน
	4. สร้างนวัตกรรมจากปัญหา	 หมายถึง วิดีทัศน์
	5. นำพาความรู้สู่ชุมชน	 หมายถึง สมุดบันทึกออนไลน์

ภาพที่ 16 แสดงรูปแบบการเรียนรู้ฐานนอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรับผิดชอบผู้กักกันใจความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตอนที่ 2 การศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกริเริ่มผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผู้วิจัยได้นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกริเริ่มผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ไปทดลองใช้กับตัวอย่างวิจัย ซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ปีการศึกษา 2563 จำนวน 111 คน ระยะเวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ตอน ได้แก่

1. ข้อมูลสถานภาพของตัวอย่าง

2. ผลการดำเนินการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกริเริ่มผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

2.1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความรู้สึกริเริ่มผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายด้านทักษะ

2.2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความรู้สึกริเริ่มผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายด้านเจตคติ

2.3 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนพัฒนาการความรู้สึกริเริ่มผูกพันในความเป็นพลเมือง ก่อนเรียน ระหว่างเรียนครั้งที่ 4 และหลังเรียน

2.4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบคะแนนความรู้สึกริเริ่มผูกพันในความเป็นพลเมือง ก่อนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

2.5 ผลสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกริเริ่มผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

1. ข้อมูลทั่วไปของตัวอย่าง

ตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา เขต 10 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 111 คน โดยการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง

(Purposive Sampling) โดยมีหลักเกณฑ์ ดังนี้ มีรายวิชา เพชรบุรี 4.0 เป็นวิชาชุมนุม มีความพร้อม
ด้านอุปกรณ์อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้

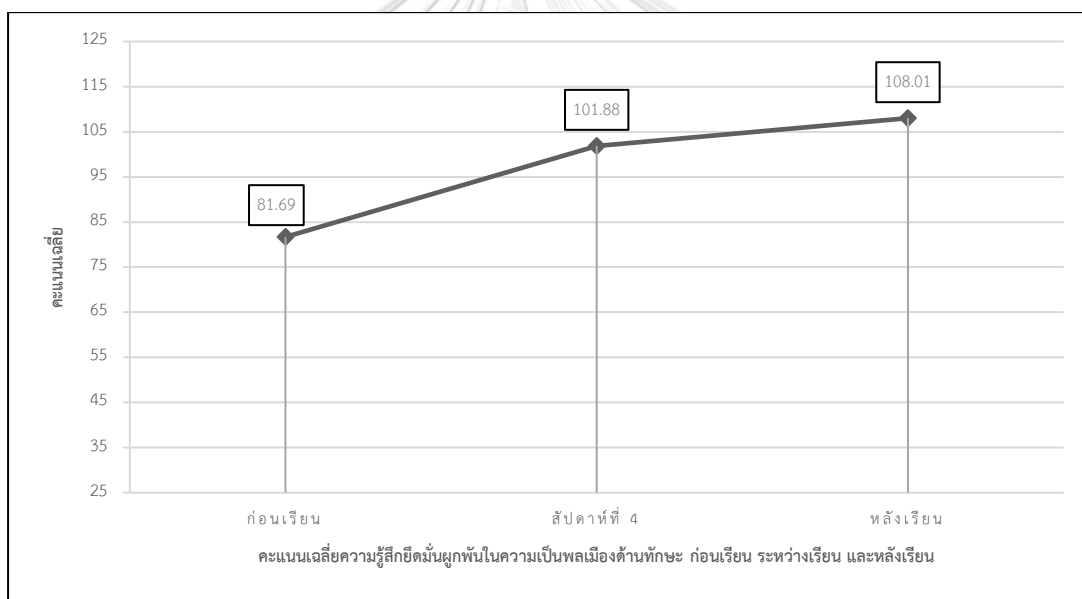
ตารางที่ 9 แสดงข้อมูลทั่วไปของตัวอย่าง

ข้อมูลทั่วไป	n = 111	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ		
1. ชาย	43	38.74
2. หญิง	68	61.26
ที่ตั้งบ้าน		
1. ในเมือง (เขตเทศบาล)	80	72.07
2. นอกเมือง (เขต อบต.)	31	27.93
เข้าร่วมกิจกรรมกับชมรม/องค์กร		
1. เคยเข้าร่วม	69	62.16
2. ไม่เคยเข้าร่วม	42	37.84
แผนการเรียน		
1. คณิต-อังกฤษ	19	17.12
2. อังกฤษ-ฝรั่งเศส	12	10.81
3. อังกฤษ-จีน	40	36.04
4. ธุรกิจการจัดการ	40	36.04
เกรดเฉลี่ย		
1. ต่ำกว่า 2.00	1	0.90
2. 2.00-2.50	25	22.52
3. 2.51-3.00	21	18.92
4. 3.01-3.50	53	47.75
5. 3.51-4.00	11	9.91

2. ผลการดำเนินการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานมีคะแนนความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมืองก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียนแตกต่างกันดังผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบคะแนนดังนี้

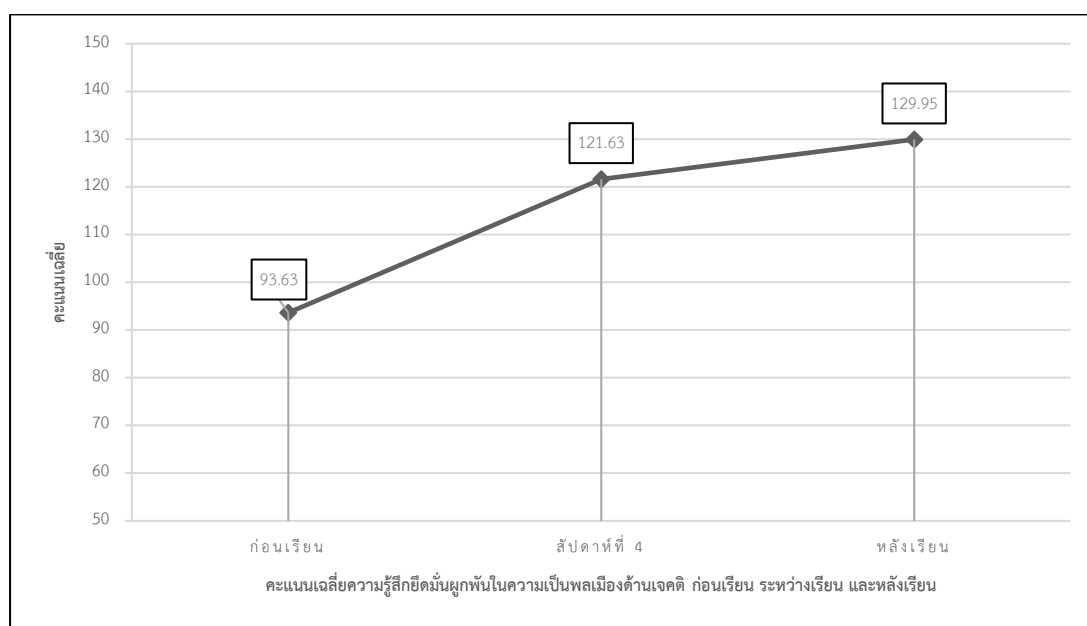
2.1 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายด้านทักษะ ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ดังแสดงในภาพที่ 17



ภาพที่ 17 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ยความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายด้านทักษะ ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน

โดยมีคะแนนเฉลี่ยความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายด้านทักษะ ก่อนเรียน(81.69 คะแนน) ระหว่างเรียนสัปดาห์ที่ 4 (101.88 คะแนน) และหลังเรียน (108.01 คะแนน) โดยคะแนนที่ได้จากการวัดระหว่างเรียนในสัปดาห์ที่ 4 เพิ่มขึ้น 20.19 คะแนน คะแนนที่ได้จากการวัดหลังเรียนเพิ่มขึ้น 6.13 คะแนน

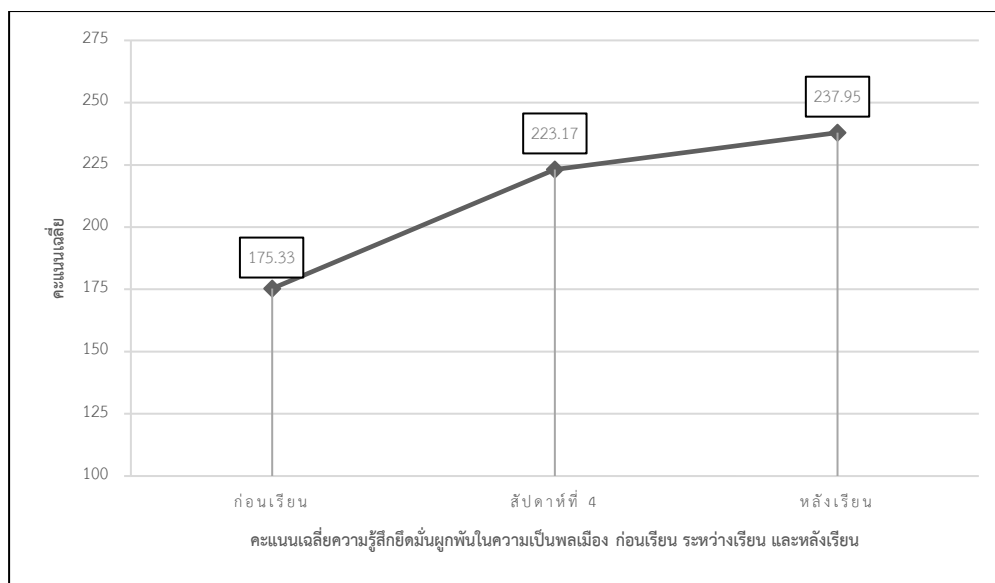
2.2 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนความรู้สึกลึกซึ้งมั่นคงผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายด้านเจคติ ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ดังแสดงในภาพที่ 18



ภาพที่ 18 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ยความรู้สึกลึกซึ้งมั่นคงผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายด้านเจคติ ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน

โดยมีคะแนนเฉลี่ยความรู้สึกลึกซึ้งมั่นคงผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายด้านเจคติ ก่อนเรียน (93.63 คะแนน) ระหว่างเรียนสัปดาห์ที่ 4 (121.63 คะแนน) และหลังเรียน (129.95 คะแนน) โดยคะแนนที่ได้จากการวัดระหว่างเรียนในสัปดาห์ที่ 4 เพิ่มขึ้น 28 คะแนน คะแนนที่ได้จากการวัดหลังเรียนเพิ่มขึ้น 8.32 คะแนน

2.3 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนพัฒนาการความรู้สึกลึกซึ้งมั่นคงผูกพันในความเป็นพลเมือง ก่อนเรียน ระหว่างเรียนครั้งที่ 4 และหลังเรียน ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ดังแสดงในภาพที่ 19



ภาพที่ 19 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ยความรู้สึกลึกซึ้งในความเป็นพลเมืองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน

โดยมีคะแนนคะแนนเฉลี่ยความรู้สึกลึกซึ้งในความเป็นพลเมืองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ก่อนเรียน (175.33 คะแนน) ระหว่างเรียนสัปดาห์ที่ 4 (223.17 คะแนน) และหลังเรียน (237.95 คะแนน) โดยคะแนนที่ได้จากการวัดระหว่างเรียนในสัปดาห์ที่ 4 เพิ่มขึ้น 47.84 คะแนน คะแนนที่ได้จากการวัดหลังเรียนเพิ่มขึ้น 14.78 คะแนน

2.4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบคะแนนความรู้สึกลึกซึ้งในความเป็นพลเมือง ก่อนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ดังแสดงในตารางที่ 10

ตารางที่ 10 แสดงค่าเฉลี่ยเลขคณิต (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และคะแนนการทดสอบ t (t-test dependent) เพื่อทดสอบความรู้สึกลึกซึ้งในความเป็นพลเมืองของนักเรียนก่อนและหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

คะแนนความรู้สึกลึกซึ้งในความเป็นพลเมือง	ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (\bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	คะแนนการทดสอบ t	Sig.
ก่อนเรียน	175.33	15.74	-25.81*	.000
หลังเรียน	237.95	23.32		

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตารางที่ 10 พบว่า คะแนนความรู้สึกรู้สึกดีมั่นในความเป็นพลเมืองก่อนเรียนของตัวอย่างมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) = 175.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 15.74 คะแนนความรู้สึกรู้สึกดีมั่นในความเป็นพลเมืองหลังเรียนของตัวอย่างมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) = 237.95 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 23.32 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความรู้สึกรู้สึกดีมั่นในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายก่อนและหลังเรียน พบว่า นักเรียนที่เรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกระบบที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

2.5 ผลสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ นอกระบบที่เสมือนร่วมกับการใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรู้สึกดีมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังแสดงในตารางที่ 11

ตารางที่ 11 แสดงผลสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกระบบที่เสมือนร่วมกับการใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรู้สึกดีมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

ความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	แปลความหมาย
ด้านวัตถุประสงค์	4.04	มาก
ด้านเนื้อหา	4.06	มาก
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.14	มาก
ด้านความเหมาะสมของสื่อ	4.12	มาก
ด้านการประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.11	มาก
ภาพรวมความพึงพอใจต่อรูปแบบฯ	4.41	มาก
รวม	4.15	มาก

ผลการสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกระบบที่เสมือนร่วมกับการใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรู้สึกดีมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของ

นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายดังแสดงในตารางที่ 11 โดยกำหนดให้ 4.50 - 5.00 = มากที่สุด, 3.50 - 4.49 = มาก, 2.50 - 3.49 = ปานกลาง, 1.50 - 2.49 = น้อย, และ 1.00 - 1.49 = น้อยที่สุด

จากตารางที่ 11 พบว่า แสดงผลสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.15$)



ตอนที่ 3 การนำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผู้วิจัยได้นำผลที่ได้จากการศึกษาการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักมั่นในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย มาปรับปรุงแก้ไข แล้วนำเสนอรูปแบบฯ ต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคมศึกษา ด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา และด้านหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน จำนวน 5 ท่าน เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญแสดงความคิดเห็นและประเมินรับรองรูปแบบฯ ดังแสดงในตารางที่ 12

ตารางที่ 12 แสดงผลการประเมินความคิดเห็นและรับรองรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ

รูปแบบ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
บทนำ			
1. หลักการและเหตุผล	4.60	0.55	มากที่สุด
2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบ	4.80	0.45	มากที่สุด
รูปแบบและคำอธิบาย			
3. แผนภาพรูปแบบ	4.40	0.55	มาก
4. องค์ประกอบของรูปแบบ			
- ผู้เรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
- ผู้สอน	4.80	0.45	มากที่สุด
- บุคลากรในชุมชน	4.60	0.55	มากที่สุด
ขั้นตอนของรูปแบบฯ			
- สืบหาข้อมูล	4.80	0.45	มากที่สุด
- เพิ่มพูนประสบการณ์	4.60	0.55	มากที่สุด
- วิเคราะห์งานแก้ปัญหา	4.20	0.45	มาก
- สร้างนวัตกรรมจากปัญญา	4.20	0.45	มาก
- นำพาความรู้สู่ชุมชน	4.60	0.55	มากที่สุด

รูปแบบ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
เครื่องมือ			
- กระดานสนทนาออนไลน์	4.80	0.45	มากที่สุด
- โปรแกรมนำเสนอออนไลน์	4.20	0.45	มาก
- ภาพประกอบการทัศนศึกษา เสมือน	4.80	0.45	มากที่สุด
- วิดีทัศน์	4.60	0.55	มากที่สุด
- สมุดบันทึกออนไลน์	4.00	0.00	มาก
รูปแบบการเรียนรู้ มีความ เหมาะสมต่อการนำไปใช้ส่งเสริม ความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็น พลเมืองของนักเรียนระดับ มัธยมศึกษาตอนปลาย	5.00	0.00	มากที่สุด
โดยภาพรวมของรูปแบบการเรียนรู้ สามารถนำไปใช้ปฏิบัติการสอนใน สถานการณ์จริงได้	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	4.61	0.14	มากที่สุด

การประเมินความคิดเห็นและรับรองรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ โดยกำหนดให้ 4.50 - 5.00 = มากที่สุด, 3.50 - 4.49 = มาก, 2.50 - 3.49 = ปานกลาง, 1.50 - 2.49 = น้อย, และ 1.00 - 1.49 = น้อยที่สุด

จากตารางที่ 12 พบว่า โดยภาพรวมของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่ารูปแบบการเรียนมีความเหมาะสมมากที่สุดและสามารถนำไปใช้ได้จริง

บทที่ 5 ผลการวิจัย

การนำเสนอผลการวิจัยเรื่องการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยขอเสนอรายละเอียดของรูปแบบ โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 บทนำ

1. หลักการและเหตุผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตอนที่ 2 รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

1. องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. ขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

3. เครื่องมือที่ใช้ในรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตอนที่ 3 การนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ไปใช้ปฏิบัติ

1. วิธีการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกริษิตมั่นคงผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ไปใช้
2. เงื่อนไขการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกริษิตมั่นคงผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายไปใช้



ตอนที่ 1

บทนำ

หลักการและเหตุผล

การพัฒนาประเทศนั้นต้องพิจารณาในหลายประเด็นทั้งด้านความมั่นคง การสร้างความสามารถในการแข่งขัน การพัฒนาและส่งเสริมศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ การสร้างโอกาส และความเสมอภาคทางสังคม ด้านการสร้างการเติบโตบนคุณภาพชีวิต ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ ซึ่งได้นำประเด็นดังกล่าวมากำหนดเป็นเป้าหมาย และวิสัยทัศน์ที่ว่า “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจ พอเพียง” โดยเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน ได้มีการกำหนดว่าจะพัฒนาด้านทรัพยากรธรรมชาติมีความอุดมสมบูรณ์มากขึ้น และสิ่งแวดล้อมมีคุณภาพดีขึ้น คนมีความรับผิดชอบต่อสังคม มีความ เอื้ออาทร เสียสละ เพื่อผลประโยชน์ ส่วนรวม รัฐบาลมีนโยบายที่มุ่งประโยชน์ส่วนรวมอย่างยั่งยืน และให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของประชาชน และทุกภาคส่วนในสังคมยึดถือและปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจ พอเพียง เพื่อการพัฒนาอย่างสมดุล มีเสถียรภาพ และยั่งยืน จากยุทธศาสตร์ชาติ ด้านการสร้าง ความสามารถในการแข่งขันสำหรับประเทศไทย จึงได้มุ่งพัฒนาบนพื้นฐานแนวคิด 3 ประการ หนึ่งในนั้น ได้แก่ การต่อยอดอดีต โดยมองกลับไปที่เราหาทางเศรษฐกิจ อัตลักษณ์วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต และจุดเด่นทางทรัพยากรธรรมชาติที่หลากหลาย รวมทั้งความได้เปรียบ เติบโตเปรียบเทียบกับ ประเทศในด้านอื่น ๆ นำมาประยุกต์ผสมผสานกับเทคโนโลยี และนวัตกรรม เพื่อให้สอดคล้องกับบริบท ของเศรษฐกิจและสังคม โลกสมัยใหม่ (กระทรวงมหาดไทย, 2560) ซึ่งการพัฒนาดังกล่าวตรงกับคุณสมบัติการเป็นพลเมืองที่ดีด้านการมีความภูมิใจในการเป็นคนไทย (ถวิลวดี บุรีกุล และรัชชดี แสงมเหษณ์, 2555)

การเป็นพลเมืองดีเป็นสิ่งสำคัญที่จำเป็นจะต้องมีการปลูกฝังให้เกิดขึ้นกับเยาวชนไทย เนื่องจากเยาวชนจะเป็นกำลังสำคัญของชาติที่จะช่วยกันสร้างความสงบสุข และขับเคลื่อนสังคมไปสู่ความเจริญรุ่งเรือง ซึ่งวิธีการที่จะสร้างเยาวชนให้เป็นพลเมืองดีนั้น ควรเริ่มต้นจากการเสริมสร้าง ในเยาวชนมีความรู้สึกผูกพัน อยากมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ภายในชุมชน อันจะสร้างความรู้สึก ห่วงแหน เห็นคุณค่า และต้องการที่จะอนุรักษ์ ต่อยอดมรดกและวัฒนธรรมภายในท้องถิ่นของตนเอง แต่ความรู้สึกดังกล่าวไม่สามารถเกิดขึ้นได้เอง หากแต่ต้องใช้เวลาพัฒนาให้เกิดขึ้น (พนิดา ทองเงา

ดอร์น, 2561) ซึ่งการพัฒนาความรู้สึกร่วมกันผูกพันในความเป็นพลเมืองเป็นวิธีการหนึ่งที่จะทำให้เยาวชนเกิดลักษณะที่กล่าวมาข้างต้นได้ และมีความรับผิดชอบเพื่อส่วนรวมและจะเป็นพลเมืองที่ดีในการพัฒนาชาติในอนาคตต่อไป (ดารุณี ทิพยกุลไพโรจน์, 2557) โดยความรู้สึกร่วมกันผูกพันในความเป็นพลเมือง (Civic Engagement) หมายถึง ความรู้สึกถึงความรับผิดชอบและเห็นแก่ประโยชน์ต่อส่วนรวม โดยแสดงออกผ่านการมีส่วนร่วมกับชุมชน ผ่านทางพฤติกรรมเกี่ยวกับความเป็นพลเมือง การมีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมือง และการต้องการแสวงหาความรู้เกี่ยวกับการเป็นพลเมือง จากการพัฒนาทฤษฎีการพบว่าการพัฒนาความรู้สึกร่วมกันผูกพันในความเป็นพลเมืองสามารถพัฒนาได้จากการให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ของชุมชน ทั้งการให้นักเรียนได้มีการแลกเปลี่ยนความรู้กับคนในชุมชน การทำกิจกรรมกับคนในชุมชน หรือการเปิดโอกาสให้นักเรียนประยุกต์ใช้ความรู้ต่าง ๆ เพื่อสื่อสาร และแก้ปัญหาที่พบในชุมชน โดยการใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างชิ้นงานตามความสนใจอันเป็นผลมาจากความรู้ที่ได้จากท้องถิ่นด้านภูมิปัญญา และวัฒนธรรม และการที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกับชุมชน เป็นการพัฒนาทักษะการเรียนรู้นอกห้องเรียนของนักเรียน และยังเป็นส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของ ภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัว และชุมชนในการ พัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้เข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างบรรทัดฐานที่ดีในสังคม สร้างกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะของประชากรให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงของโลกในอนาคต สร้างความตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาตนเองและการมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา และพัฒนาสังคม รวมทั้งสนับสนุนด้านวิชาการ และสร้างนวัตกรรมที่สนับสนุนการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพคน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานที่เน้นการร่วมกันแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาความเป็นพลเมือง ผ่านการเรียนรู้ทางวิชาการของผู้เรียนกับการมีส่วนร่วมของประชาชน โดยให้ผู้เรียนลงพื้นที่จริงเพื่อศึกษาสภาพแวดล้อมในชุมชนอย่างเหมาะสม เพื่อกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในเชิงบวกฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์และการสืบเสาะ เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ รวมทั้งปลูกฝังทักษะ ความเป็นพลเมืองในการมีส่วนร่วมแก้ไขปัญหาชุมชน โดยใช้ประวัติศาสตร์ สภาพแวดล้อม วัฒนธรรม และเศรษฐกิจ ที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชน เป็นบริบทในการเรียนรู้ การทำงานของผู้เรียนตามความต้องการและความสนใจของสมาชิกชุมชน โดยชุมชนทำหน้าที่เป็นแหล่งข้อมูล และให้ความร่วมมือในทุก ๆ ด้าน โรงเรียนและชุมชนมีส่วนร่วมในการทำงาน เพื่อทำให้ท้องถิ่นเป็นแหล่งเรียนรู้การทำงานและการใช้ชีวิตที่ดี โดย

ชุมชนมีบทบาทเป็นที่ปรึกษาให้กับผู้เรียน มีการเรียนรู้และทำงานร่วมกันระหว่างผู้เรียน ครู ผู้บริหาร โรงเรียน และคนในชุมชน รวมทั้งมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนของผู้เรียนโดยใช้วิธีการและเครื่องมือที่หลากหลาย (วิไลภรณ์ ฤทธิคุปต์, 2561)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องเข้าไปศึกษาเรียนรู้ในชุมชน อันสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่หรือการทัศนศึกษา ซึ่งเป็นการให้ความรู้กับนักเรียนผ่านประสบการณ์ตรง เป็นส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดและเกิดความ จากกรวยประสบการณ์ ของเอ็ดการ์ เดล (Cone of Experience) ได้กล่าวถึง การศึกษานอกสถานที่ไว้ว่า เป็นกระบวนการที่ให้ผู้เรียนได้สังเกต โดยการสังเกตนั้นจะทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ในการเรียนรู้โดยตรงผ่านการสื่อสารทางภาพและเสียง ผู้เรียนจะได้เห็นและได้ยิน (เนาวนิตย์ สงคราม, 2557) และสอดคล้องกับผลการศึกษาของสิรินทร์ ลัดดาภิรมย์ บุญเชิดชู และ มุจลินท์ กลิ่นหวล (2559) ที่กล่าวว่า การทัศนศึกษาสร้างความตระหนักในการเป็นเจ้าของชุมชน การจัดกิจกรรมทัศนศึกษา ยังเป็นการส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ จิตใจ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา โดยในด้านสังคมนั้นเด็กจะได้รับประสบการณ์ในการปรับตัว เข้ากับผู้อื่น และได้เรียนรู้สังคมจากโลกภายนอก เรียนรู้ข้อตกลง กฎระเบียบตามสถานที่ต่าง ๆ เรียนรู้ความสัมพันธ์ในชุมชนต่าง ๆ รวมไปถึงการทำงานร่วมกันเป็นหมู่คณะ การเรียนรู้การแบ่งปัน การเสียสละ การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ส่วนด้านสติปัญญา โดยเด็กปฐมวัยได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ในการ ทัศนศึกษาผ่านการใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้าในการสังเกต สำรวจ ค้นหาข้อมูล และการเพิ่มพูน ประสบการณ์ทางภาษาในการสื่อสารกับบุคคลต่าง ๆ ในสถานที่ที่ทัศนศึกษา กิจกรรมทัศนศึกษาจึง เป็นกิจกรรมที่ครูสามารถพัฒนาศักยภาพของเด็กปฐมวัยได้ครบทุกด้าน รวมไปถึงเป็นกิจกรรมที่สามารถปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม วัฒนธรรม ระเบียบวินัย ได้เป็นอย่างดี

แต่การไปศึกษานอกสถานที่ที่มีข้อจำกัดบางประการ ทั้งเวลาที่ผู้ให้ความรู้อาจสะดวกไม่ตรงกับผู้เรียน สถานที่ไม่สะดวกในการรองรับนักเรียนจำนวนมาก งบประมาณที่อาจจะไม่เพียงพอในการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ และความปลอดภัยของผู้เรียนโดยเฉพาะในสถานการณ์การระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID - 19) ที่มีการรายงานจากองค์การอนามัยโลกว่ามี การแพร่เชื้อไปแล้วทั่วโลกกว่า 190 ล้านคน (World Health Organization, 2021) ส่งผลให้โรงเรียนกว่า 186 ประเทศ ต้องปิดในช่วงการแพร่ระบาด และกระทบให้นักเรียนกว่าพันล้านคนไม่มีห้องเรียน ผลดังกล่าวทำให้

รูปแบบการเรียนต้องเปลี่ยนไป รูปแบบการเรียนแบบ e-learning เพิ่มสูงมากขึ้น โดยการเรียนการสอนสามารถจัดได้จากกระยะไกล ผ่านรูปแบบการเรียนรู้แบบดิจิทัล (World Economic Forum, 2563) ในประเทศไทยรัฐบาลได้กำหนดมาตรการป้องกันและควบคุมการแพร่ระบาดของโรค จึงทำให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ให้เข้ากับวิถีชีวิตใหม่ (New Normal) (กระทรวงศึกษาธิการ, 2563) ที่ต้องมีการเว้นระยะห่าง งดการทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม หรือการรวมตัวของคนจำนวนมาก ทำให้รูปแบบการเรียนของนักเรียน และการสอนของครู จึงเปลี่ยนไป การเรียนในรูปแบบออนไลน์เป็นรูปแบบหนึ่งที่ถูกนำมาใช้จัดการกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อตอบสนองรูปแบบการใช้ชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไป การจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนจึงมีความสำคัญ ในสถานการณ์ดังกล่าว โดยสามารถจัดการเรียนรู้ได้โดยใช้เทคโนโลยีที่สามารถสร้างสภาพแวดล้อมเสมือนเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพ มีความสมจริงของสภาพแวดล้อม และยังสามารถทำกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ผ่านเทคโนโลยีได้ โดยชุมชนมีส่วนร่วมเข้ามาจัดการการเรียนรู้ผ่านการร่วมออกแบบเนื้อหา ร่วมแสดงความคิดเห็น และประเมินผู้เรียนโดยใช้การตอบกลับผู้เรียน ทั้งแบบผสานเวลาและไม่ผสานเวลา (แจ่มจันทร์ ศรีอรุณศรี, 2552) นอกจากนี้ผู้เรียนยังสามารถเรียนรู้ได้ทุกคน ทุกเวลา ทุกแห่ง ทุกสิ่ง และเรียนรู้ได้จากทุกอุปกรณ์ อันจะตอบสนองต่อแนวคิดการพัฒนา Thailand 4.0 ที่จะเน้นให้มีการพัฒนาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ ทำให้การเรียนรู้มีความยืดหยุ่น คล่องตัว และมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีขึ้น (จินตวีร์ คล้ายสังข์, 2561) และจากการศึกษาของ Truman (2013) พบว่าชุมชนเสมือนจริง บางแห่งพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาาร่วมกันทางออนไลน์ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างสังคมและการก่อตัวหรือนิยามของความเป็นตัวเอง สามารถเกิดขึ้นได้ในบริบทออนไลน์ สอดคล้องกับ McDonald (2014) ที่กล่าวว่าสังคมออนไลน์สร้างความรู้สึกมีคุณค่าในชุมชน โดยนักการศึกษาสมัยใหม่ และจากผลการศึกษาของ Imlawi & Gregg (2014) ที่กล่าวว่านักการศึกษา และนักวิจัยได้รายงานคุณค่าของชุมชนออนไลน์ในฐานะศูนย์กลางการเรียนรู้และศักยภาพในการส่งเสริมศูนย์การเรียนรู้ เพิ่มการมีส่วนร่วมภายในกลุ่ม ของผู้เรียนและบุคคล ซึ่งสอดคล้องกับ Arasaratnam-Smith & Northcote (2017) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์มีข้อได้เปรียบด้านทักษะทางสังคม และชุมชนมากกว่าการจัดการเรียนรู้แบบตัวต่อตัว (face-to-face) เนื่องจากผู้เรียนไม่มีข้อจำกัดด้านกายภาพ และการสื่อสารแบบอวัจนภาษา ทั้งน้ำเสียง สำเนียง หรือท่าทางไม่เป็นข้อจำกัดในการสื่อสาร และยังสามารถแสดงความคิดเห็นที่มีความรอบคอบมากกว่าการสื่อสารแบบตัวต่อตัว นอกจากนี้ยังเป็นการเพิ่มความอิสระในการสร้างมิตรภาพระหว่างกลุ่ม และความมีตัวตนในห้องเรียนของนักเรียน

จากแนวคิดดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Learning) ร่วมกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน (Virtual

Field Trip) เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นฐานผูกพันในความเป็นพลเมือง (Civic Engagement) ให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งจะเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่นไม่จำกัดอยู่เพียงแต่ในห้องเรียน มีการเปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับชุมชน และผู้เรียนยังได้รับประสบการณ์ที่หลากหลาย เป็นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้อีกด้วย

วัตถุประสงค์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นฐานผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

1. เพื่อเป็นแนวทางให้กับผู้สอนในสถาบันการศึกษา หรือหน่วยงานต่าง ๆ ที่มีความต้องการส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นฐานผูกพันในความเป็นพลเมืองให้กับผู้เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน
2. เพื่อเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี เพื่อสนับสนุน และการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นฐานผูกพันในความเป็นพลเมืองให้กับผู้เรียน

ตอนที่ 2 รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นฐานผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นฐานผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย มีรายละเอียด 3 ส่วน ได้แก่ องค์ประกอบ ขั้นตอน และเครื่องมือที่ใช้ในรูปแบบฯ

2.1 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นฐานผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ดังนี้

1. **ผู้เรียน** หมายถึง ผู้มีส่วนร่วมในการกำหนดและร่วมออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้มีส่วนร่วมในการกำหนดปัญหาที่ต้องการศึกษา และแสดงความคิดเห็นตลอดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้

2. ผู้สอน หมายถึง ผู้มีส่วนร่วมในการกำหนดและร่วมออกแบบลักษณะกิจกรรมการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะกับผู้เรียน และบุคลากรในชุมชนตลอดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการประเมินผลชิ้นงานที่นักเรียนออกแบบเพื่อแก้ปัญหาในชุมชนให้มีความสอดคล้องกับความต้องการของชุมชนให้มากที่สุด

3. บุคลากรในชุมชน หมายถึง ผู้มีส่วนร่วมในการกำหนดและร่วมออกแบบลักษณะกิจกรรมการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการเป็นผู้ให้ความรู้ ร่วมแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะกับผู้เรียน และผู้สอนตลอดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ร่วมวิพากษ์ชิ้นงานและประเมินผลชิ้นงานที่นักเรียนออกแบบเพื่อแก้ปัญหาในชุมชนให้มีความสอดคล้องกับความต้องการของชุมชนให้มากที่สุด

2.2 ขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งถึงคุณค่าในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 สืบหาข้อมูล เป็นขั้นตอนในกระบวนการก่อนการทัศนศึกษาเสมือน เป็นการประสานความร่วมมือ และเตรียมความพร้อมของเครือข่าย ครู และผู้เชี่ยวชาญในชุมชนกำหนดขอบเขตการเรียนรู้ของนักเรียน และร่วมกันสร้างบทเรียนการศึกษานอกสถานที่เสมือน



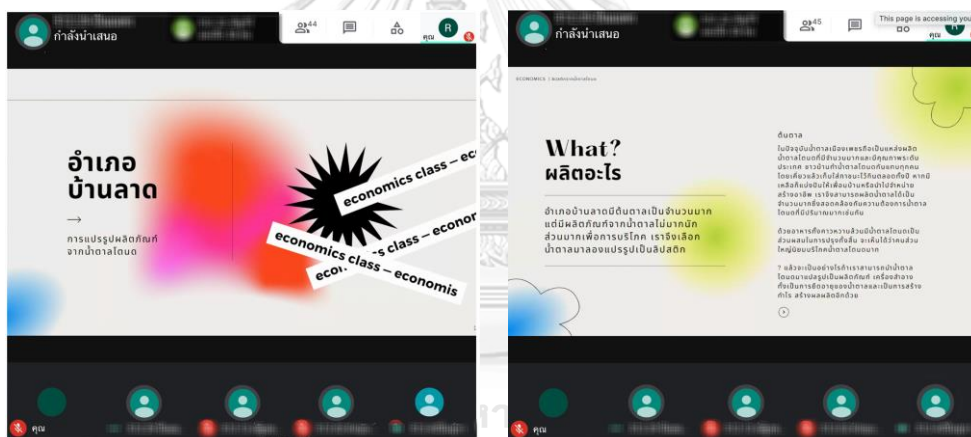
ภาพที่ 20 แสดงบทเรียนนอกลสถานที่เสมือนในขั้นตอนที่ 1 สืบหาข้อมูล

ขั้นตอนที่ 2 เพิ่มพูนประสบการณ์ เป็นขั้นตอนระหว่างการทัศนศึกษาเสมือน เป็นการสำรวจพื้นที่ เก็บข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลปัญหาความต้องการของชุมชน โดยผู้เรียนศึกษาบริบทภายในชุมชน จัดบันทึกข้อมูลที่ได้และปัญหาที่พบ จากนั้นแลกเปลี่ยนข้อมูลภายในกลุ่ม จากนั้นร่วมกันวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา ความต้องการภายในชุมชน จากนั้นร่วมกันหาข้อมูลเพื่อแก้ไขปัญหา และสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมจากคนในชุมชน



ภาพที่ 21 แสดงบทเรียนการศึกษาภายนอกสถานที่เสมือนที่ผู้เรียนต้องศึกษาในชั้นตอนที่ 2
เพิ่มพูนประสบการณ์

ขั้นตอนที่ 3 วิเคราะห์งานแก้ปัญหา เป็นขั้นตอนหลังการทัศนศึกษาเสมือน เป็นการนำเสนอปัญหาที่พบสู่ชุมชน โดยผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอปัญหาที่พบ และแนวทางแก้ไขปัญหา



ภาพที่ 22 แสดงขั้นตอนการนำเสนอปัญหา และแนวทางแก้ปัญหาสำหรับชุมชน

ขั้นตอนที่ 4 สร้างนวัตกรรมจากปัญหา เป็นขั้นตอนหลังการทัศนศึกษาเสมือน เป็นการพัฒนา และจัดทำชิ้นงานเพื่อพัฒนาปัญหาชุมชน โดยผู้เรียนลงมือแก้ไขปัญหาโดยมี
คนในชุมชนเป็นที่ปรึกษา

ชื่อผลงาน CHA'CHA-RY

ความเป็นมาและความสำคัญ
 “กะเหรี่ยงไป๋-ริ” เป็นกลุ่มกะเหรี่ยงกลุ่มใหญ่ ที่ตั้งถิ่นฐานอยู่ในประเทศไทย จากการศึกษา ประวัติศาสตร์ชาติกะเหรี่ยงจะพบว่า ชาติกะเหรี่ยงอพยพเข้ามาประเทศไทยหลายครั้ง ครั้งสำคัญคือ การอพยพเข้ามาในสมัยพระเจ้าอองมัญที่สงครามทวายแล้วรวมอยู่ ซึ่งในช่วงนั้นชาวกะเหรี่ยงเป็น พันธมิตรกับอังกฤษและยึดครองมาจนถึงปี ค.ศ. 1885 เมื่อจักรวรรดิอังกฤษพยายามปราบปรามชาว กะเหรี่ยง โดยการนำของมณฑลจอร์เจียที่ไม่ยอมรับอิทธิพลของอังกฤษ ความสัมพันธ์ระหว่างกะเหรี่ยงและชาวไทย ปรากฏนามชายในเอกสารโบราณตั้งแต่ต้นยุคสุโขทัยจนถึง ปัจจุบัน จากการศึกษาพบว่ากลุ่มชาวกะเหรี่ยงไป๋-ริ กวกระเซยตัวอยู่ทางจังหวัดในภูมิภาคของ ประเทศไทย เช่นเดียวกับกะเหรี่ยงไป๋-ริในภาคตะวันตกที่ชื่อกลุ่มจังหวัดตาก อุทัยธานี สุพรรณบุรี กาญจนบุรี ราชบุรี เมธขมิณี และประจวบคีรีขันธ์ ซึ่งมีประวัติความเป็นมาเกี่ยวเนื่องกับชนชาติ กะเหรี่ยงไป๋-ริของคนใต้ ทาง **CHA'CHA-RY** จึงมีความคิดที่จะผลิต “ผลิตภัณฑ์กะเหรี่ยง” โดยนำเอกลักษณ์ของกะเหรี่ยงไป๋-ริมาสร้างให้เกิดรายได้และกะเหรี่ยงไป๋-ริสามารถที่จะผลิตสินค้าได้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อนำเอกลักษณ์ของกะเหรี่ยงไป๋-ริมาสร้างให้เกิดรายได้
2. เพื่อนำแบบเสื้อผ้าที่มีวัฒนธรรมจากเสื้อผ้าคนท้องถิ่น และสามารถสนองความต้องการของผู้บริโภค ช่วยให้ผู้บริโภคมีทางเลือกมากยิ่งขึ้นคุณภาพ

วิธีดำเนินการ

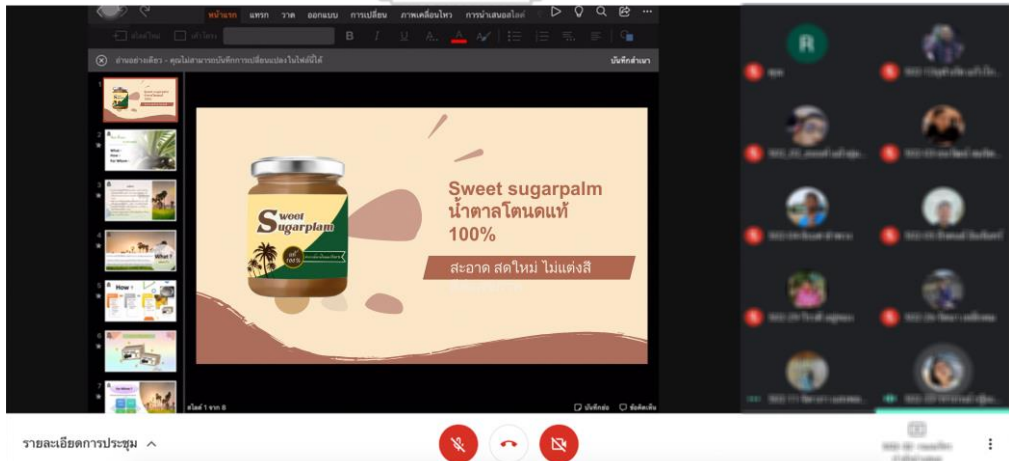
1. ศึกษาแบบเสื้อผ้าที่มีวัฒนธรรมกับชนมียอนไป๋-ริชุมชน
2. วางแผนการผลิตเสื้อผ้า
3. ติดตามผลการจำหน่ายและความพึงพอใจของผู้บริโภค

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ
 ผู้บริโภคสามารถเลือกซื้อที่ไม่เหมือนใคร และเป็นการอนุรักษ์เอกลักษณ์ของชนกลุ่มน้อย อีกทั้งเป็นการนำเอกลักษณ์ของกะเหรี่ยงไป๋-ริมาสร้างให้เกิดรายได้ และยังสามารถสนองความต้องการของผู้บริโภค ช่วยให้ผู้บริโภคมีทางเลือกมากยิ่งขึ้นคุณภาพ



ภาพที่ 23 แสดงตัวอย่างชิ้นงานที่ผู้เรียนจัดทำขึ้นในขั้นตอนที่ 4 สร้างนวัตกรรมจากปัญญา

ขั้นตอนที่ 5 นำพาความรู้สู่ชุมชน เป็นขั้นตอนหลังการทัศนศึกษาเสมือน เป็นการนำเสนอชิ้นงานสู่ชุมชน ประเมินผลชิ้นงาน สรุปปัญหา และข้อเสนอแนะ โดยผู้เรียนนำเสนอชิ้นงานที่ออกแบบสู่ชุมชนครู นักเรียน และคนในชุมชนร่วมกันประเมินผลชิ้นงาน สรุปผลการดำเนินงาน และข้อเสนอแนะ

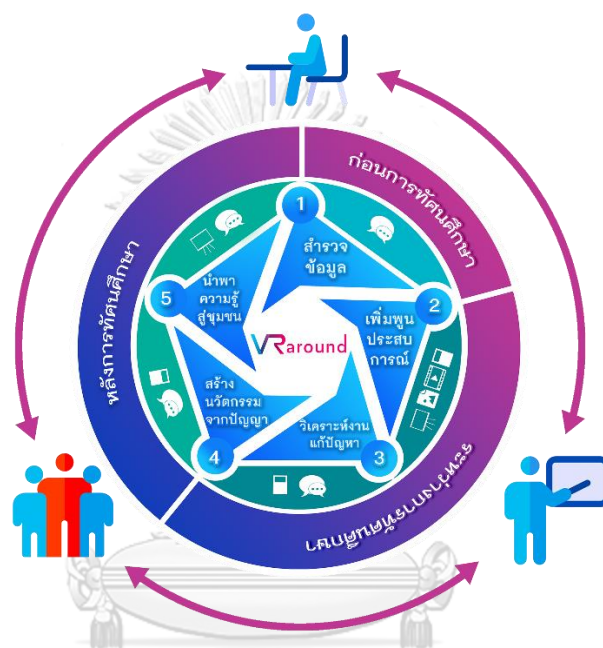










ภาพที่ 24 แสดงการนำเสนอชิ้นงานสู่ชุมชนในขั้นตอนที่ 5 นำพาความรู้สู่ชุมชน

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อพัฒนาความรู้สีกายใจที่มั่นคงผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย มีจุดเด่นคือ ผู้เรียนสามารถ เรียนรู้ผ่านบริบทที่แท้จริงในสถานที่ ผู้เรียนสามารถค้นคว้าหรือมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาที่ตนเองสนใจได้อย่างเต็มที่โดย ไม่มีข้อจำกัดด้านสถานที่ หรือเวลา นอกจากนี้ผู้เรียนยัง

สามารถติดต่อกับบุคลากรในชุมชนได้ทั้งแบบประสานเวลาและไม่ประสานเวลา ผ่านกระบวนการเรียนรู้ทั้ง 5 ขั้นตอนในรูปแบบๆ ทำให้เกิดการเรียนรู้ โดยได้รับความร่วมมือจากบุคลากรในชุมชน และเกิดการพัฒนาทักษะและเจตคติในด้านต่าง ๆ ที่จะเป็นส่วนประกอบสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาความรู้สึกริเริ่มผูกพันในความเป็นพลเมือง

จากจุดเด่นของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อพัฒนาความรู้สึกริเริ่มผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย สามารถสรุปออกมาเป็นรูปแบบการเรียนรู้ ดังแสดงในภาพที่ 25



องค์ประกอบของรูปแบบฯ	ขั้นตอนของรูปแบบฯ	เครื่องมือ
 หมายถึง ผู้เรียน	1. ตรวจสอบข้อมูล	 หมายถึง กระดานสนทนาออนไลน์
 หมายถึง ผู้เรียน	2. เพิ่มพูนประสบการณ์	 หมายถึง โปรแกรมนำเสนอออนไลน์
 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญในชุมชน	3. วิเคราะห์งานแก้ปัญหา	 หมายถึง ภาพประกอบการทัศนศึกษาเสมือน
	4. สร้างนวัตกรรมจากปัญหา	 หมายถึง วิดีทัศน์
	5. นำพาคความรู้สู่ชุมชน	 หมายถึง สมุดบันทึกออนไลน์

ภาพที่ 25 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกริเริ่มผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตอนที่ 3 การนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ไปใช้ปฏิบัติ

การนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ไปใช้ปฏิบัติ ประกอบด้วย

1. วิธีการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายไปใช้

2. เงื่อนไขการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายไปใช้

1. วิธีการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายไปใช้

1.1 ผู้สอนที่นำรูปแบบไปใช้ควรมีการเตรียมความพร้อมด้านเครื่องมือ ได้แก่ คอมพิวเตอร์ระบบอินเทอร์เน็ต และควรมีการสื่อสารกับบุคลากรในชุมชน ที่จะร่วมกำหนดรูปแบบการสอน

1.2 ผู้สอนที่จะนำรูปแบบไปใช้ควรมีการสำรวจความพร้อมของผู้เรียนทั้งด้านอุปกรณ์ พื้นฐานที่ใช้ในการเรียนระบบอินเทอร์เน็ตและบัญชีผู้ใช้งานเครือข่ายออนไลน์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการทำกิจกรรมการเรียนรู้

1.3 ผู้สอนที่จะนำรูปแบบไปใช้ควรมีการจัดปฐมนิเทศ เพื่อชี้แจงวิธีการเรียนรู้ วัตถุประสงค์การเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียนรู้ให้ชัดเจน มีการแบ่งกลุ่มผู้เรียนที่มีความเหมาะสม และชี้แจงให้ผู้เรียนและผู้เกี่ยวข้องทราบถึงประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบเพื่อให้ได้รับความร่วมมือจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง

1.4 ผู้สอนที่จะนำรูปแบบไปใช้ควรมีการตรวจสอบการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นระยะ โดยการสังเกตจากผู้เรียนเอง และสอบถามจากบุคลากรในชุมชนที่เป็นผู้ร่วมตัดสินใจผลการเรียน เพื่อแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้และเพื่อให้ผู้เรียนได้ประโยชน์จากการเรียนในรูปแบบนี้สูงสุด

2. เงื่อนไขการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายไปใช้

2.1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อพัฒนาความรู้สึกรักถิ่นผูกพันในความเป็นพลเมืองสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ผู้เรียน ผู้สอน และบุคลากรในชุมชน ดังนั้นหากต้องการนำรูปแบบไปใช้ควรชี้แจงขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ และขอความร่วมมือจากผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่ายเพื่อให้สามารถ ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

2.2 รูปแบบการเรียนรู้โดย การจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อพัฒนาความรู้สึกรักถิ่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายมีทั้งหมด 5 ขั้นตอนหาก หากนำรูปแบบไปใช้ผู้สอนควรดำเนินกิจกรรมให้ครบทั้ง 5 ขั้นตอน และดำเนินกิจกรรมแต่ละขั้นตอนตามจำนวนระยะเวลาที่ได้รับไว้

2.3 ผู้สอนสามารถเลือกใช้งานเว็บไซต์อื่น ๆ ที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับเว็บไซต์ที่ผู้วิจัยเลือก เช่น คุณสมบัติในการสร้างกระดานสนทนา การส่งและรวบรวมไฟล์ข้อมูลของผู้เรียน และรองรับภาพ หรือไฟล์อื่นๆ ที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ได้

บทที่ 6

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกริเริ่มผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย มีวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกริเริ่มผูกพันในความเป็นพลเมือง
2. เพื่อศึกษาผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกริเริ่มผูกพันในความเป็นพลเมือง
3. เพื่อนำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ส่งเสริมความรู้สึกริเริ่มผูกพันในความเป็นพลเมือง

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 111 คน โดยการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) มีหลักเกณฑ์ในการคัดเลือก คือ เป็นผู้เรียนในรายวิชาเพชรบุรี 4.0 และมีความพร้อมด้านอุปกรณ์อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) เครื่องมือวิจัยที่ใช้ในการทดลอง คือ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 1.1) แผนการจัดการเรียนรู้คือแผนการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานโดยมีเนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย คัดเลือกจากวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นเพชรบุรี และ 1.2) เทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน คือ เว็บไซต์ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน และ 2) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย 2.1) แบบวัดความรู้สึกริเริ่มผูกพันในความเป็นพลเมืองแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Scale) แบ่งเป็นด้านทักษะ จำนวน 25 ข้อ และด้านเจตคติ จำนวน 30 ข้อ โดยพัฒนาจากเครื่องมือวัดความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองของเยาวชนไทยและโปรแกรมการเรียนรู้แบบบูรณาการของพนิดาทองเงา ดอร์น (2561) และตัวบ่งชี้ความยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนไทยของ ดารุณี ทิพยกุลไพโรจน์ (2557) เพื่อใช้ในการวัด ความรู้สึกริเริ่มผูกพันในความเป็นพลเมืองก่อนเรียน

ระหว่างเรียนในสัปดาห์ที่ 4 และหลังเรียน แบบวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อพัฒนาความซุขยัตน์ ม่านผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติโดยใช้ความถี่ร้อยละค่าเฉลี่ย และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการอธิบายข้อมูลเกี่ยวกับตัวอย่างและผลการทดลองเบื้องต้นวิเคราะห์ เปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การทดสอบด้วยสถิติ Dependent Sample t-test

สรุปผลการวิจัย

การสรุปผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งมั่นคงผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษา ตอนปลายสามารถสรุปผลการวิจัยได้ 3 ระยะตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้

ระยะที่ 1 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการ เรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งมั่นคงผูกพันในความเป็นพลเมือง

ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนารูปแบบการจัดการศึกษานอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้ชุมชน เป็นฐานเพื่อพัฒนาความรู้สึกลึกซึ้งมั่นคงผูกพันในความเป็นพลเมืองและได้ผลจากการพัฒนารูปแบบดังนี้

1.1 การศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สรุปได้ ว่าการจัดการศึกษานอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความซุขยัตน์ผูกพัน ในความเป็นพลเมืองมีองค์ประกอบ และขั้นตอนดังนี้

1.1.1 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการศึกษานอกสถานที่เสมือนร่วมกับการ จัดการเรียนรู้อโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความรู้สึกลึกซึ้งมั่นคงผูกพันในความเป็นพลเมือง สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายมีสามองค์ประกอบดังนี้

1) **ผู้เรียน** หมายถึง ผู้มีส่วนร่วมในการกำหนดและร่วมออกแบบ กิจกรรมการเรียนรู้อมีส่วนร่วมในการกำหนดปัญหาที่ต้องการศึกษา และแสดงความคิดเห็นตลอด กิจกรรมการจัดการเรียนรู้อ

2) **ผู้สอน** หมายถึง ผู้มีส่วนร่วมในการกำหนดและร่วมออกแบบ ลักษณะกิจกรรมการเรียนรู้อมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะกับผู้เรียน และ

บุคลากรในชุมชนตลอดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการประเมินผลชิ้นงานที่นักเรียน ออกแบบเพื่อแก้ปัญหาในชุมชนให้มีความสอดคล้องกับความต้องการของชุมชนให้มากที่สุด

3) บุคลากรในชุมชน หมายถึง ผู้มีส่วนร่วมในการกำหนดและร่วม ออกแบบลักษณะกิจกรรมการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการเป็นผู้ให้ความรู้ ร่วมแสดงความคิดเห็นและ ข้อเสนอแนะกับผู้เรียน และผู้สอนตลอดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ร่วมวิพากษ์ชิ้นงานและประเมินผล ชิ้นงานที่นักเรียนออกแบบเพื่อแก้ปัญหาในชุมชนให้มีความสอดคล้องกับความต้องการของชุมชนให้ มากที่สุด

1.1.2 ขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมือง ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 สำรวจข้อมูล เป็นขั้นตอนในกระบวนการก่อนการ ทัศนศึกษาเสมือน เป็นการประสานความร่วมมือ และเตรียมความพร้อมของเครือข่าย ครู และ ผู้เชี่ยวชาญในชุมชนกำหนดขอบเขตการเรียนรู้ของนักเรียน และร่วมกันสร้างบทเรียนการศึกษานอก สถานที่เสมือน

ขั้นตอนที่ 2 เพิ่มพูนประสบการณ์ เป็นขั้นตอนระหว่างการทัศน ศึกษาเสมือน เป็นการสำรวจพื้นที่ เก็บข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลปัญหาความต้องการของชุมชน โดย ผู้เรียนศึกษาบริบทภายในชุมชน จัดบันทึกข้อมูลที่ได้และปัญหาที่พบ จากนั้นแลกเปลี่ยนข้อมูลภายใน กลุ่มจากนั้นร่วมกันวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา ความต้องการภายในชุมชน จากนั้นร่วมกันหาข้อมูล เพื่อแก้ไขปัญหา และสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมจากคนในชุมชน

ขั้นตอนที่ 3 วิเคราะห์งานแก้ปัญหา เป็นขั้นตอนหลังการทัศน ศึกษาเสมือน เป็นการนำเสนอปัญหาที่พบสู่ชุมชน โดยผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอปัญหาที่พบ และ แนวทางแก้ไขปัญหา

ขั้นตอนที่ 4 สร้างนวัตกรรมจากปัญญา เป็นขั้นตอนหลังการ ทัศนศึกษาเสมือน เป็นการพัฒนา และจัดทำชิ้นงานเพื่อพัฒนาปัญหาชุมชน โดยผู้เรียนลงมือแก้ไข ปัญหาโดยมีคนในชุมชนเป็นที่ปรึกษา

ขั้นตอนที่ 5 นำพาความรู้สู่ชุมชน เป็นขั้นตอนหลังการทัศน ศึกษาเสมือน เป็นการนำเสนอชิ้นงานสู่ชุมชน ประเมินผลชิ้นงาน สรุปปัญหา และข้อเสนอแนะ โดย ผู้เรียนนำเสนอชิ้นงานที่ออกแบบสู่ชุมชนครู นักเรียน และคนในชุมชนร่วมกันประเมินผลชิ้นงาน สรุปผลการดำเนินการ และข้อเสนอแนะ

ระยะที่ 2 เพื่อศึกษาผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งในความเป็นพลเมือง

ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งในความเป็นพลเมืองสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายและได้ผลจากการพัฒนารูปแบบดังนี้

1. ก่อนการทดลอง ระยะเวลา 1 เดือนก่อนการทดลอง ประสานความร่วมมือ และเตรียมความพร้อมของเครือข่าย โดยครู และผู้เชี่ยวชาญในชุมชนกำหนดขอบเขตการเรียนรู้ของนักเรียน และร่วมกันสร้างบทเรียนการศึกษานอกสถานที่เสมือน

2. สัปดาห์ที่ 1 ปฐมนิเทศ ชี้แจง และให้คำแนะนำการใช้งานเครื่องมือที่ใช้ในการจัดการศึกษานอกสถานที่เสมือน และจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ

3. สัปดาห์ที่ 2 - 8 ผู้วิจัยจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการศึกษานอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งในความเป็นพลเมืองสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายรวมระยะเวลา 8 สัปดาห์ ตามขั้นตอนการเรียนรู้ทั้งหมด 5 ขั้นตอน โดยจะมีการประเมินผลการเรียนรู้ก่อนเรียนในสัปดาห์ที่ 1 ระหว่างเรียนในสัปดาห์ที่ 4 และหลังเรียนในสัปดาห์ที่ 8

4. ในสัปดาห์ที่ 8 ผู้เรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการศึกษานอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งในความเป็นพลเมืองสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

5. ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากแบบวัดความรู้สึกลึกซึ้งในความเป็นพลเมืองของผู้เรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนในการเรียนด้วยรูปแบบการจัดการศึกษานอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้ชุมชนเป็นฐานไปวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีทางสถิติ ผลการวิจัยพบว่า

ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนความรู้สึกลึกซึ้งในความเป็นพลเมืองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายด้านทักษะ ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ก่อนเรียน มีคะแนนเฉลี่ย 81.69 คะแนนระหว่างเรียนสัปดาห์ที่ 4 มีคะแนนเฉลี่ย 101.88 คะแนน และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 108.01 คะแนน ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนความรู้สึกลึกซึ้งในความเป็นพลเมืองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายด้านทักษะ พบว่า ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ได้ เรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการศึกษานอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้

ชุมชนเป็นฐาน มีคะแนนความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองด้านทักษะ ในสัปดาห์ที่ 4 สูงขึ้นกว่าก่อนเรียน และคะแนนที่ได้จากการวัดหลังเรียน สูงกว่าคะแนนในสัปดาห์ที่ 4 และก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายด้านเจตคติ ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานทเสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ก่อนเรียน มีคะแนนเฉลี่ย 93.63 คะแนนระหว่างเรียนสัปดาห์ที่ 4 มีคะแนนเฉลี่ย 121.63 คะแนน และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 129.95 คะแนน ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายด้านเจตคติ พบว่า ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ได้ เรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการศึกษานอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้ชุมชนเป็นฐาน มีคะแนนความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองด้านเจตคติ ในสัปดาห์ที่ 4 สูงขึ้นกว่าก่อนเรียน และคะแนนที่ได้จากการวัดหลังเรียน สูงกว่าคะแนนในสัปดาห์ที่ 4 และก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ก่อนเรียน มีคะแนนเฉลี่ย 175.33 คะแนนระหว่างเรียนสัปดาห์ที่ 4 มีคะแนนเฉลี่ย 223.17 คะแนน และหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ย 237.95 คะแนน ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายด้าน พบว่า ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ได้ เรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการศึกษานอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้ชุมชนเป็นฐาน มีคะแนนความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมือง ในสัปดาห์ที่ 4 สูงขึ้นกว่าก่อนเรียน และคะแนนที่ได้จากการวัดหลังเรียน สูงกว่าคะแนนในสัปดาห์ที่ 4 และก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบคะแนนความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองก่อนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานพบว่า คะแนนความรู้สึกยึดมั่นในความเป็นพลเมืองก่อนเรียนของตัวอย่างมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) = 175.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 15.74 คะแนนความรู้สึกยึดมั่นในความเป็นพลเมืองหลังเรียนของตัวอย่างมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) = 237.95 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 23.32 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความรู้สึกยึดมั่นในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายก่อนและหลังเรียน พบว่า นักเรียนที่เรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการ

จัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

และผลสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกระบบที่เสมือนร่วมกับโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรับผิดชอบผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า แสดงผลสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกระบบที่เสมือนร่วมกับโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรับผิดชอบผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.15$)

ระยะที่ 3 เพื่อนำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกระบบที่เสมือนร่วมกับจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรับผิดชอบผูกพันในความเป็นพลเมือง

ผู้วิจัยได้นำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกระบบที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรับผิดชอบผูกพันในความเป็นพลเมืองให้ผู้เชี่ยวชาญรับรองรูปแบบจำนวน 5 ท่านประเมินรับรองรูปแบบ และแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม แล้วจึงนำผลการประเมินไปปรับปรุงรูปแบบฯ ให้มีความถูกต้องสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกระบบที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อพัฒนาความรู้สึกรับผิดชอบในความเป็นพลเมืองมีความเหมาะสมมากที่สุดและสามารถนำไปใช้ ในการส่งเสริมความรู้สึกรับผิดชอบผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายได้จริง

อภิปรายผล

จากการศึกษาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากตัวอย่างตลอดจนเอกสารการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญการศึกษาผลการใช้รูปแบบและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญผู้วิจัยขออภิปรายผลการวิจัยโดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วนตามลำดับการตอบคำถามวิจัย คือ 1) การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกระบบที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรับผิดชอบผูกพันในความเป็นพลเมืองมีองค์ประกอบและขั้นตอนอย่างไรบ้าง และ 2) การใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกระบบที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ส่งเสริมความรู้สึกรับผิดชอบผูกพันในความเป็นพลเมืองหรือไม่ อย่างไร โดยสามารถอภิปรายผลการวิจัย ได้ดังนี้

1. การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกระบบที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรับผิดชอบผูกพันในความเป็นพลเมืองมีองค์ประกอบ 3 องค์ประกอบ คือ ผู้เรียน ผู้สอน และบุคลากรในชุมชน โดยทั้ง 3 องค์ประกอบจะต้องมีการพูดคุย แลกเปลี่ยนข้อมูล

และสื่อสารกันตลอดเวลา เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากชุมชน ได้ปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ภายในชุมชน ร่วมกับสมาชิกในชุมชน และทำให้ผู้เรียนเห็นบริบทที่แท้จริงในชุมชน และทำให้เกิดการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็น เช่น การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบ การสื่อสาร เป็นต้น นอกจากนี้ยังเป็นการพัฒนาพฤติกรรม และเจตคติ ทำให้ผู้เรียนมีความรู้สึกที่ดีต่อชุมชน ยังเป็นการพัฒนาความรู้ที่ได้รับจากชุมชนเช่นกัน

นอกจากนี้องค์ประกอบทั้ง 3 องค์ประกอบยังสอดคล้องกับโครงการถอดชุดประสบการณ์การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน: กรณีศึกษาการบริหารจัดการการเรียนรู้วิชาออกแบบสถาปัตยกรรมกับการพัฒนาที่อยู่อาศัยของผู้มีรายได้น้อย โครงการบ้านมั่นคงชุมชนพระราม 9 บ่อ 3 ของมณฑล จันท์แจ่มใส (2558) ที่ระบุว่า การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานจะประสบความสำเร็จได้ต้องประกอบด้วย 3 ส่วน คือ การสร้างเครือข่ายทางการศึกษา กระบวนการทำงานร่วมกันระหว่างเครือข่าย และการมีส่วนร่วมระหว่างชุมชนและผู้เรียน ที่จะสามารถพัฒนาทักษะของผู้เรียนได้ทั้ง 3 ด้าน คือ ทักษะการเรียนรู้ ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี และทักษะชีวิตและการทำงาน เมื่อพิจารณาบริบทของผู้สอน จะมีบทบาทเป็นผู้กระตุ้นและอำนวยความสะดวกโดยจัดประสบการณ์หรือกิจกรรมเพื่อทำให้ผู้เรียนได้ลงมือแก้ปัญหาโดยการปฏิบัติจริง ผู้สอนจึงจำเป็นต้องมีการสร้างเครือข่ายทางการศึกษาผ่านชุมชนที่เป็นแหล่งการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถรวบรวมข้อมูล เนื้อหาเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชุมชนซึ่งต้องอาศัยกระบวนการทำงานร่วมกัน และการมีส่วนร่วมระหว่างชุมชนและผู้เรียน และกลยุทธ์ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานจำเป็นต้องมีการเชื่อมโยงการทำงานในชั้นเรียนกับชุมชนโดยการมีส่วนร่วมของสถานศึกษาครูผู้เรียนและคนในชุมชนในลักษณะของการเป็นส่วนในการเรียนรู้และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันซึ่งจะเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากสถานการณ์ที่พบจริงในชุมชนใน ลักษณะของการทำงานเป็นกลุ่มสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ที่มีในการแก้ปัญหาได้หลากหลาย (วิไลภรณ์ ฤทธิคุปต์, 2552) ดังนั้นองค์ประกอบทั้ง 3 ได้แก่ ผู้เรียน ผู้สอน และบุคลากรในชุมชน จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมให้เกิดความรู้สึกร่วมกันผูกพันในความเป็นพลเมือง ให้เกิดขึ้นกับนักเรียน

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกร่วมกันผูกพันในความเป็นพลเมืองมีขั้นตอน 5 ขั้นตอน คือ **ขั้นตอนที่ 1 สืบหาข้อมูล** เป็นขั้นตอนในกระบวนการก่อนการทัศนศึกษาเสมือน เป็นการ

ประสานความร่วมมือ และเตรียมความพร้อมของเครือข่าย ครู และผู้เชี่ยวชาญในชุมชนกำหนดขอบเขตการเรียนรู้ของนักเรียน และร่วมกันสร้างบทเรียนการศึกษานอกสถานที่เสมือน **ขั้นตอนที่ 2** **เพิ่มพูนประสบการณ์** เป็นขั้นตอนระหว่างการทำศนศึกษาเสมือน เป็นการสำรวจพื้นที่ เก็บข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลปัญหาความต้องการของชุมชน โดยผู้เรียนศึกษาบริบทภายในชุมชน จดบันทึกข้อมูลที่ได้และปัญหาที่พบ จากนั้นแลกเปลี่ยนข้อมูลภายในกลุ่มจากนั้นร่วมกันวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา ความต้องการภายในชุมชน จากนั้นร่วมกันหาข้อมูลเพื่อแก้ไขปัญหา และสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมจากคนในชุมชน ในขั้นตอนนี้ผู้เรียนจะได้พัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ จากการวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา ความต้องการภายในชุมชน และหาข้อมูลเพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ผ่านการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับสมาชิกในกลุ่ม เป็นผู้นำผู้ตามที่ดี และติดต่อประสานงานกับครู และบุคลากรในชุมชนได้อย่างสุภาพ และมีประสิทธิภาพ เพื่อทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ **ขั้นตอนที่ 3** **วิเคราะห์งานแก้ปัญหา** เป็นขั้นตอนหลังการทำศนศึกษาเสมือน เป็นการนำเสนอปัญหาที่พบสู่ชุมชน โดยผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอปัญหาที่พบ และแนวทางแก้ไขปัญหา ซึ่งผู้เรียนจะได้พัฒนาทักษะการแก้ปัญหาของสังคม ในการวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา ความต้องการภายในชุมชน การหาข้อมูลเพื่อหาแนวทางแก้ไข และลงมือแก้ไขปัญหาโดยมีสมาชิกในชุมชนเป็นที่ปรึกษา **ขั้นตอนที่ 4** **สร้างนวัตกรรมจากปัญญา** เป็นขั้นตอนหลังการทำศนศึกษาเสมือน เป็นการพัฒนา และจัดทำชิ้นงานเพื่อพัฒนาปัญหาชุมชน โดยผู้เรียนลงมือแก้ไขปัญหาโดยมีคนในชุมชนเป็นที่ปรึกษา โดยในขั้นตอนนี้ผู้เรียนจะได้พัฒนาทักษะการสืบสอบ ผ่านการค้นคว้าหาความรู้ในสิ่งที่นวัตกรรมตนเองมีความสนใจ มีการแสวงหาความรู้อย่างเป็นระบบ และสามารถอธิบายความรู้ที่ได้ให้ผู้อื่นเข้าใจได้ **ขั้นตอนที่ 5** **นำพาความรู้สู่ชุมชน** เป็นขั้นตอนหลังการทำศนศึกษาเสมือน เป็นการนำเสนอชิ้นงานสู่ชุมชน ประเมินผลชิ้นงาน สรุปปัญหา และข้อเสนอแนะ โดยผู้เรียนนำเสนอชิ้นงานที่ออกแบบสู่ชุมชน และมีครู และคนในชุมชนร่วมกันประเมินผลชิ้นงาน สรุปผลการดำเนินการ และข้อเสนอแนะ พัฒนาการด้านเจตคติของผู้เรียนในความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมือง ทั้ง 3 คุณลักษณะ คือ 1) **ความภูมิใจในสังคม** มีการตระหนักถึงคุณค่า ชื่นชอบ และภาคภูมิใจในสังคมที่ตนเป็นสมาชิก ตระหนักถึงคุณค่าของวัฒนธรรม ประเพณี และภูมิปัญญาท้องถิ่น ต้องการรักษา และพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น 2) **จิตสำนึกความเป็นพลเมือง** ความรู้สึกถึงความรับผิดชอบ เคารพกฎระเบียบในสังคม ไม่ละเมิดข้อตกลงในชุมชน และการเห็นแก่ประโยชน์ต่อส่วนรวม โดยแสดงออกผ่านการมีส่วนร่วมกับชุมชนในการคิดค้น

นวัตกรรมการเพื่อแก้ไขปัญหาชุมชน และ 3) **ความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของสังคม** ความรู้สึกเป็นเจ้าของสังคม และชุมชน ต้องการปกป้องสาธารณสมบัติ และการปกป้องชื่อเสียงของสังคมและชุมชนไม่ให้เกิดความเสียหาย ดังข้อความสนับสนุนจากผู้เรียนที่ดังต่อไปนี้

“ชอบเรียนแบบนี้ค่ะ ทำให้มีโอกาสในการพูดคุยกับคนในชุมชนต่าง ๆ มากขึ้น”

ความคิดเห็นของผู้เรียนคนที่ 1

“ไม่เคยรู้มาก่อนเลยว่าจริง ๆ แล้วบ้านเรา มีสิ่งที่น่าสนใจอีกมาก”

ความคิดเห็นของผู้เรียนคนที่ 2

“เวลาผลิตชิ้นงานแล้วได้นำเสนอให้ชุมชน แล้วเห็นเขายิ้มไปด้วยหนูมีความสุขมากเลยคะ”

ความคิดเห็นของผู้เรียนคนที่ 3

“ได้ทำงานที่ช่วยแก้ปัญหาของชุมชน รู้สึกมีคุณค่า เพราะมันเอาไปใช้จริงได้”

ความคิดเห็นของผู้เรียนคนที่ 4

“สนุก ไม่ร้อน ไม่เสียง ไม่เปลืองเงิน และยังเข้าใจจังหวัดของเรามากขึ้นด้วยคะ”

ความคิดเห็นของผู้เรียนคนที่ 5

ข้อความข้างต้นแสดงให้เห็นว่าเมื่อผู้เรียนได้ทำกิจกรรมครบทั้ง 5 ขั้นตอนแล้ว ผู้เรียนมีความรู้สึกที่ดีต่อชุมชน เข้าใจ และเห็นคุณค่าในการร่วมพัฒนาชุมชนของตนเอง และมีความรู้สึกที่ดีต่อบุคลากรที่เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ข้อความข้างต้นยังสอดคล้องกับคะแนนเฉลี่ยความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ทั้งด้านทักษะ ที่มีคะแนนจากการวัดระหว่างเรียนในสัปดาห์ที่ 4 เพิ่มขึ้น 20.19 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนก่อนเรียน และคะแนนที่ได้จากการวัดหลังเรียนเพิ่มขึ้น 6.13 คะแนนเมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนในสัปดาห์ที่ 4 และคะแนนเฉลี่ยความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายด้านเจตคติ ที่ได้จากการวัดระหว่างเรียนในสัปดาห์ที่ 4 เพิ่มขึ้น 28 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนก่อนเรียน และคะแนนที่ได้จากการวัดหลังเรียนเพิ่มขึ้น 8.32 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนในสัปดาห์ที่ 4 คะแนนเฉลี่ยทั้ง 2 ส่วนนี้แสดงให้เห็นว่าขั้นตอนการเรียนรู้แต่ละขั้นตอนในรูปแบบฯ มีความสำคัญและส่งผลต่อการพัฒนาทักษะ และเจตคติที่สำคัญในการพัฒนาความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองให้สูงขึ้นได้

นอกจากนี้ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบ ๆ ยังสอดคล้องกับการศึกษาพฤติกรรมการวางแผนเรื่องการจัดการสิ่งแวดล้อมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานโดยจกกลณี ภัทรกังวาน (2561) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 ขั้นเตรียมการ ขั้นที่ 2 ขั้นการปฏิบัติการ ขั้นตอนที่ 3 ขั้นสะท้อนคิด และขั้นที่ 4 ขั้นนำผลสู่ชุมชน ซึ่งหากพิจารณาในขั้นตอนที่ 1 การเตรียมการ ผู้เรียนจะต้องร่วมกันปรึกษาหารือกันในกลุ่มว่าจะลงไปศึกษาพื้นที่บริเวณใดมีการกำหนดวัตถุประสงค์ตามลำดับขั้นตอนแบ่งหน้าที่ปฏิบัติและกำหนดเวลาในการทำงาน ขั้นตอนที่ 2 ขั้นปฏิบัติการ ผู้เรียนปฏิบัติตามหน้าที่ที่กำหนดไว้ ขั้นตอนที่ 3 ขั้นสะท้อนคิด ผู้เรียนนำความรู้จากการลงศึกษาพื้นที่ในชุมชนมาตรวจสอบ และปรับปรุง และขั้นตอนที่ 4 ขั้นนำผลสู่ชุมชน เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนได้ทบทวนการปฏิบัติงาน เป็นระยะขั้นการปฏิบัติการเมื่อปฏิบัติทั้ง 4 ขั้นตอน จะทำให้เกิดผลของการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานคือความรู้หรือด้านวิชาการด้านการทำงานและอาชีพด้านพัฒนาการของบุคคลและสังคมด้านคุณค่าของการบริการและด้านงานด้านความเข้าใจและใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนด้านความรับผิดชอบต่อสังคมและคุณธรรมจริยธรรมด้านบุคลิกภาพส่วนตัวต่อสังคมและการเป็นพลเมืองที่ดีของสังคมด้านความสามารถในการทำงาน

2. การใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน สามารถส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นฐานผูกพันในความเป็นพลเมืองได้ โดยผลคะแนนเฉลี่ยความรู้สึกรักถิ่นฐานผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน มีคะแนนเฉลี่ยความรู้สึกรักถิ่นฐานผูกพันในความเป็นพลเมืองหลังเรียน สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยความรู้สึกรักถิ่นฐานผูกพันในความเป็นพลเมืองก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 เนื่องจากกระบวนการเรียนรู้โดยใช้การทัศนศึกษาเสมือนที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกเวลา และสามารถพูดคุยกับครูและผู้เชี่ยวชาญในชุมชนได้ทั้งแบบผสานเวลา และไม่ผสานเวลา ทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงชุมชนได้ตลอดเวลา เป็นการอำนวยความสะดวกให้ชุมชนได้มีส่วนร่วมออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน

สอดคล้องกับการศึกษาของแจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์ (2552) ที่กล่าวว่า การทัศนศึกษาเสมือนที่มีความสมจริงของสภาพแวดล้อม และยังสามารถทำกิจกรรมการเรียนรู้ ต่าง ๆ ผ่านเทคโนโลยีได้ โดยชุมชนมีส่วนร่วมเข้ามาจัดการการเรียนรู้ผ่านการร่วมออกแบบเนื้อหา ร่วมแสดงความ

คิดเห็น และประเมินผู้เรียนโดยใช้การตอบกลับผู้เรียนทั้งแบบผสานเวลาและไม่ผสานเวลา และ การศึกษาของ Imlawi & Gregg (2014) ที่กล่าวว่า นักการศึกษา และนักวิจัยได้รายงานคุณค่าของ ชุมชนออนไลน์ในฐานะศูนย์กลางการเรียนรู้และศักยภาพในการส่งเสริมศูนย์การเรียนรู้ เพิ่มการมี ส่วนร่วมภายในกลุ่ม ของผู้เรียนและบุคคล ซึ่งสอดคล้องกับ Arasaratnam-Smith & Northcote (2017) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์มีข้อได้เปรียบด้านทักษะทางสังคมและชุมชน มากกว่าการจัดการเรียนรู้แบบตัวต่อตัว (face-to-face) เนื่องจากผู้เรียนไม่มีข้อจำกัดด้านกายภาพ และการสื่อสารแบบอวัจนภาษา ทั้งน้ำเสียง สำเนียง หรือท่าทางไม่เป็นข้อจำกัดในการสื่อสาร และ ยังสามารถแสดงความคิดเห็น ที่มีความรอบคอบมากกว่าการสื่อสารแบบตัวต่อตัว นอกจากนี้ยังเป็น การเพิ่มความอิสระในการสร้างมิตรภาพระหว่างกลุ่ม และความมีตัวตนในห้องเรียนของนักเรียน ดังข้อความสนับสนุนต่อไปนี้

“ถ้าไม่ได้เรียนแบบนี้ ก็คงไม่กล้าไปพูดคุยกับกับคนในชุมชนที่ไม่รู้จัก”

ความคิดเห็นของผู้เรียนคนที่ 6

“ปกติผมชอบเก็บตัว แต่เรียนแบบนี้กล้าคุยกับคนอื่นมากขึ้น เพราะใช้การพิมพ์แทนได้”

ความคิดเห็นของผู้เรียนคนที่ 7

ความคิดเห็นข้างต้นสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุวิช นนทบุตร (2559) เรื่องผลการใช้บทเรียน การศึกษานอกสถานที่เสมือนจริงที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตระดับปริญญาตรีสาขาวิชา เทคโนโลยีการศึกษาที่มีบุคลิกภาพแตกต่างกัน ที่พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยบทเรียน การศึกษานอกสถานที่เสมือนจริง สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ การศึกษานอกสถานที่เสมือนจริงสามารถช่วยกระตุ้นผู้เรียนได้เป็นอย่างดี โดยหลังจากเรียนไปแล้ว ผู้เรียนยังคงพูดคุย และแบ่งปันเรื่องราวที่ได้เรียนรู้มา และ Patiar และคณะ (2021) ที่กล่าวว่า การทัศนศึกษาเสมือนมีส่วนในการพัฒนาทักษะส่วนบุคคล ได้แก่ การพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และการจัดการเวลา ซึ่งจะช่วยเพิ่มระดับความมั่นใจ สอดคล้องกับ Klemm, E. B., & Tuthill, G. (2003) ที่กล่าวว่า การใช้รูปแบบการสหภาพเป็นกลุ่มในการทัศนศึกษาเสมือน ช่วยเพิ่มการ แบ่งปันข้อมูลระหว่างผู้เรียน ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อื่น และการมีส่วนร่วมในชุมชนการ เรียนรู้

นอกจากนี้ผู้เรียนที่เรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ นอกสถานที่เสมือน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานมีระดับความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนแบบรูปแบบนี้ อยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการศึกษานอกสถานที่เสมือน ร่วมกับกระบวนการสืบสอบและแผนที่แบบ 3 มิติทางภูมิศาสตร์เพื่อเสริมสร้างการรู้ภูมิศาสตร์

สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายของรัชกาลที่ ๖ นาครัถยา (2562) ที่พบว่า ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักเรียนในการเรียนด้วยรูปแบบการจัดการศึกษานอกสถานที่เสมือนร่วมกับกระบวนการสืบสอบและแผนที่แบบ 3 มิติสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.85)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ผลการวิจัยครั้งนี้ พบว่า การจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ส่งผลให้ผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายมีค่าความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองสูงขึ้น ดังนั้นครูผู้สอนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายสามารถนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ฯ นี้ไปเป็นต้นแบบ ในการประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้อื่น ๆ สำหรับพื้นที่ที่มีบริบทของชุมชนใกล้เคียงกับงานวิจัย เพื่อส่งเสริมความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองให้ผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป

2.1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานสามารถนำไปปรับใช้กับสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ได้ เช่น สาระการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ สาระการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ เพื่อปลูกฝังความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองให้กับผู้เรียน

2.2 ควรเก็บข้อมูลแบบอนุกรมเวลา (Time Series) เพื่อศึกษาแนวโน้มและวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงของความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนให้มากขึ้น





รายนามผู้เชี่ยวชาญ

ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

1. นายนภดล รุ่งจรรุญ
หัวหน้ากลุ่มงานเทคโนโลยี โรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรี
2. นายสุเทพ โตสุวรรณ
ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 10
3. นายตรีรัตน์ สุขะสุนนท์
ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรี

ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคมศึกษา

1. นางชุติมิน โตสุวรรณ
หัวหน้ากลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรี
2. นางสรินญา ชันกา
หัวหน้ากลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โรงเรียนแก่งกระจานวิทยา จังหวัดเพชรบุรี
3. อาจารย์รุ่งอรุณ ปิยะฤทธิ์
อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมท้องถิ่น

1. นางวิวรรณณี สาทร์พันธุ์
ผู้ดูแลศูนย์วัฒนธรรมไทยทรงดำ อำเภอเขาย้อย จังหวัดเพชรบุรี
2. นายสนอง ประกอบชาติ
ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมเพชรบุรี
3. นายพรนิมิต เอ็มโอษฐ์
ช่างปูนปั้น จังหวัดเพชรบุรี

ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร

1. นางสาวอนงค์นุช ม้ายอุเทศ
หัวหน้างานหลักสูตร โรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรี

ภาคผนวก ข
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 1

- แบบสัมภาษณ์การวิจัยเรื่องการพัฒนารูปแบบการจัดการศึกษาออกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อพัฒนาความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมืองสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย
- แบบประเมินรับรองร่างรูปแบบการจัดการศึกษาออกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อพัฒนาความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมืองสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

**แบบสัมภาษณ์การวิจัยเรื่องการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน
ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย**

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

A DEVELOPMENT OF A VIRTUAL FIELD TRIP WITH COMMUNITY-BASED LEARNING TO ENHANCE CIVIC ENGAGEMENT OF UPPER SECONDARY SCHOOL STUDENTS

**อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
ผู้วิจัย**

ศาสตราจารย์ ดร.จินตวีร์ คล้ายสังข์

นางสาวรติมา สิงห์โชติสุขแพทย์

นิตยระดับปริญญาโท สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

คณะครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คำชี้แจง

การศึกษาความคิดเห็นครั้งนี้มุ่งศึกษาความเหมาะสมขององค์ประกอบ, ขั้นตอน และการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายไปใช้ เพื่อนำไปประกอบการพัฒนาและปรับปรุงรูปแบบฯต่อไป

จึงขอความร่วมมือจากผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ในการตอบแบบสอบถาม/แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้ตามความเป็นจริง ซึ่งแบบสอบถามชุดนี้ประกอบด้วย 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ความเหมาะสมขององค์ประกอบ, ขั้นตอน และการนำรูปแบบฯไปใช้

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

คำจำกัดความที่ใช้

การจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน (Virtual Field Trip) หมายถึง จัดการเรียนรู้ที่จัดขึ้นเพื่อทดแทนการทัศนศึกษาออกสถานที่จริง ด้วยเทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่อจำลองสภาพแวดล้อม วัตถุ และผู้คนมาไว้ในอุปกรณ์แทน ซึ่งจะเป็นการทำให้นักเรียนได้เรียนผ่านประสบการณ์จริง เช่นเดียวกับการทัศนศึกษาออกสถานที่ และยังสามารถควบคุมกิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนดให้เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมเสมือนได้อีกด้วย โดยมีกระบวนการ

การจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน ดังนี้

ขั้นก่อนการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน

- กำหนดวัตถุประสงค์ และขอบเขตการศึกษา
 - ระบุเนื้อหาที่จะใช้ ระดับผู้เรียน ระยะเวลาในการเรียน และวันเวลาที่จะใช้จัดการศึกษา
- นอกสถานที่เสมือน
- กำหนดกิจกรรมก่อน/ระหว่าง/หลังการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน

ขั้นระหว่างการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน

- ศึกษาข้อมูลการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนตามเนื้อหา และขั้นตอนที่กำหนด
- ชักถามข้อสงสัย
- สังเกต สืบค้นและรวบรวมข้อมูล
- บันทึกความรู้ สรุปข้อมูล

ขั้นหลังการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน

- ทำกิจกรรมการเรียนรู้หลังการศึกษานอกสถานที่
- ประเมินความรู้ที่ผู้เรียนได้รับ
- ประเมินข้อดี ข้อบกพร่องของจัดการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Learning) หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากชุมชน ได้ปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ศึกษาศาสนาที่ในท้องถิ่นที่มีเอกลักษณ์ทางประวัติศาสตร์ สิ่งแวดล้อม และสังคม เป็นแหล่งการเรียนรู้ เพื่อเรียนรู้ด้านเนื้อหา และทำให้นักเรียนเข้าใจบริบทต่าง ๆ ในชุมชน และเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเสนอความคิดเห็นและแนวทางในการแก้ไขปัญหาาร่วมกับสมาชิกในชุมชน ซึ่งจะทำให้นักเรียนเกิดความตระหนัก และรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนมากขึ้น โดยมีกระบวนการในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน 8 กระบวนการ ดังนี้

1. ประสานความร่วมมือ และเตรียมความพร้อมของเครือข่าย
2. สำรวจพื้นที่ เก็บข้อมูล

3. วิเคราะห์ข้อมูลปัญหาความต้องการของชุมชน
4. นำเสนอปัญหาที่พบสู่ชุมชนและวิพากษ์ชิ้นงาน
5. พัฒนา และจัดทำชิ้นงานเพื่อพัฒนาปัญหาชุมชน
6. นำเสนอชิ้นงานสู่ชุมชน
7. ประเมินผลชิ้นงาน
8. สรุปปัญหา และข้อเสนอแนะ

ความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมือง (Civic Engagement) หมายถึง ความรู้สึกถึงความรับผิดชอบเห็นแก่ประโยชน์ต่อส่วนรวม และตระหนักว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน โดยแสดงออกผ่านการมีส่วนร่วมกับชุมชน ด้านทักษะและเจตคติที่มีความเกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมือง ได้แก่ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทักษะการแก้ปัญหาของสังคม และทักษะการสืบสอบ ความภูมิใจในสังคม จิตสำนึกความเป็นพลเมือง และความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของสังคม

ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. ชื่อนามสกุลผู้ตอบแบบสอบถาม/สัมภาษณ์
2. ตำแหน่งปัจจุบันของผู้ตอบแบบสอบถาม/สัมภาษณ์
3. ประสบการณ์ในการทำงาน

ตอนที่ 2 ความเหมาะสมขององค์ประกอบ, ขั้นตอน และการนำรูปแบบฯไปใช้

1. องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีความเหมาะสมหรือไม่

2. ลำดับ ขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีความเหมาะสม และสอดคล้องกันหรือไม่

3. การนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายไปใช้มีความเหมาะสมหรือไม่

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

1. ท่านมีข้อเสนอแนะ และ/หรือความคิดเห็นเพิ่มเติมต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเพื่อนำไปประกอบการพัฒนาและปรับปรุงรูปแบบฯหรือไม่ อย่างไร

ขอขอบคุณในการให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์เพื่อการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายต่อไป

แบบประเมินความเหมาะสมของ (ร่าง) รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นฐานผูกพันในความเป็นพลเมือง
ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

ชื่อผู้ประเมินรูปแบบ.....

ตำแหน่ง

สถานที่ทำงาน.....

คำอธิบาย แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด มีคำตอบให้เลือก 5 ระดับ ตามความคิดเห็น โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแต่ละระดับ ดังนี้

- | | | |
|---|---------|----------------------|
| 5 | หมายถึง | เห็นด้วยอย่างยิ่ง |
| 4 | หมายถึง | เห็นด้วย |
| 3 | หมายถึง | ไม่แน่ใจ |
| 2 | หมายถึง | ไม่เห็นด้วย |
| 1 | หมายถึง | ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง |

ตอนที่ 1 ภาพรวมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นฐานผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

ข้อคำถาม	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. วัตถุประสงค์ของรูปแบบฯ					
2. หลักการและแนวคิดพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบฯ					
3. องค์ประกอบของรูปแบบฯ					
4. ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
5. เครื่องมือที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับภาพรวมของรูปแบบฯ

.....

.....

.....

ตอนที่ 2 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน
ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักยี่ดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมือง
ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

ข้อคำถาม	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน					
1. ก่อนการทัศนศึกษา					
2. ระหว่างการทัศนศึกษา					
3. หลังการทัศนศึกษา					
ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน					
1. สำรวจข้อมูล					
2. เพิ่มพูนประสบการณ์					
3. วิเคราะห์งานแก้ปัญหา					
4. สร้างนวัตกรรมจากปัญญา					
5. นำพาความรู้สู่ชุมชน					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบฯ

.....

.....

.....

.....

.....

ตอนที่ 3 องค์ประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกระบบที่
 เสริมร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักมั่นผูกพันในความเป็น
 พลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

ข้อคำถาม	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. โปรแกรมนำเสนอออนไลน์					
2. ภาพประกอบการทัศนศึกษาเสมือน					
3. วิดีทัศน์					
4. สมุดบันทึกออนไลน์					
5. กระดานสนทนาออนไลน์					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบฯ

.....

.....

.....

.....

ตอนที่ 4 การนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผู้กพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายไปใช้

ข้อคำถาม	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้จริง					
2. องค์กรประกอบที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบฯ เหมาะสมในการนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้จริง					
3. ความเหมาะสมของระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบฯ					
4. รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานสามารถส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นผู้กพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายได้จริง					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบฯ

.....

.....

.....

.....

.....

จากการประเมินความเหมาะสมของ (ร่าง) รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึkyึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมือง ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ข้าพเจ้ามีความเห็นว่า

- รูปแบบมีความเหมาะสมดีแล้ว สามารถนำไปใช้ทดลองได้
- รูปแบบมีความเหมาะสม แต่ควรแก้ไขตามข้อเสนอแนะก่อนนำไปทดลอง
- รูปแบบยังไม่มี ความเหมาะสม

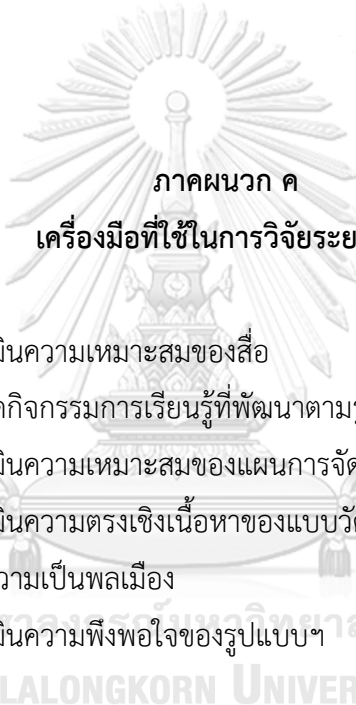
ลงชื่อ.....

(.....)

วันที่.....

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอย่างสูง ที่กรุณาประเมินความเหมาะสมของ (ร่าง) รูปแบบการ จัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึkyึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในวิจัยครั้งนี้ เป็นอย่างมาก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาคผนวก ค
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 2

- แบบประเมินความเหมาะสมของสื่อ
- แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาตามรูปแบบฯ
- แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
- แบบประเมินความตรงเชิงเนื้อหาของแบบวัดความรู้สึกลึกซึ้ง
ผูกพันในความเป็นพลเมือง
- แบบประเมินความพึงพอใจของรูปแบบฯ

แบบประเมินความเหมาะสมของสื่อ

(เว็บการเรียนรู้ที่พัฒนาตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้
โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน)

ชื่อผู้ประเมินรูปแบบ.....

ตำแหน่ง

สถานที่ทำงาน.....

คำอธิบาย แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินเหมาะสมเว็บการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด มีคำตอบให้เลือก 5 ระดับ ตามความคิดเห็น โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแต่ละระดับ ดังนี้

- | | | |
|---|---------|----------------------|
| 5 | หมายถึง | เห็นด้วยอย่างยิ่ง |
| 4 | หมายถึง | เห็นด้วย |
| 3 | หมายถึง | ไม่แน่ใจ |
| 2 | หมายถึง | ไม่เห็นด้วย |
| 1 | หมายถึง | ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง |

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
1. เว็บการเรียนรู้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้						
2. ความถูกต้องของเนื้อหาที่นำเสนอ						
3. ความชัดเจนของเนื้อหาที่นำเสนอ						
4. โครงสร้างเนื้อหาครอบคลุมตามวัตถุประสงค์						
5. ความน่าสนใจของเนื้อหา						
6. ความเหมาะสมของการแบ่งเนื้อหา						
7. ความเหมาะสมของภาพที่ใช้						
8. ความเหมาะสมของสี						
9. ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร						
10. ความเหมาะสมของกระบวนการเรียนรู้						

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับเว็บการเรียนรู้

.....

.....

.....

จากการประเมินความเหมาะสมของเว็บการเรียนรู้ที่พัฒนาตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้
นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ข้าพเจ้ามีความเห็นว่า

- เว็บการเรียนรู้มีสอดคล้องดีแล้ว สามารถนำไปใช้ทดลองได้
- เว็บการเรียนรู้มีสอดคล้อง แต่ควรแก้ไขตามข้อเสนอแนะก่อนนำไปทดลอง
- เว็บการเรียนรู้ยังไม่มี ความสอดคล้อง

ลงชื่อ.....

(.....)

วันที่.....

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอย่างสูง ที่กรุณาประเมินความสอดคล้องของเว็บการเรียนรู้ที่พัฒนา
ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ซึ่งจะ
เป็นประโยชน์ในวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างมาก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



แผนการจัดการเรียนรู้

กิจกรรมชุมนุม เพชรบุรี 4.0

ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

จำนวน 8 คาบ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

โรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรี

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของทรัพยากร วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น เห็นคุณค่าของชุมชนและการมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนที่ตนเองอยู่อาศัย

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้

1. สามารถอธิบายสภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์ ประชากร อาชีพ เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมในท้องถิ่นของจังหวัดเพชรบุรีได้
2. สามารถบอกปัญหาที่พบในท้องถิ่นของจังหวัดเพชรบุรีได้
3. อธิบายสาเหตุของปัญหาที่พบในท้องถิ่นได้
4. ระบุวิธีแก้ไขปัญหอย่างเป็นระบบ

ด้านทักษะ

1. สร้างสรรค์ชิ้นงานหรือนวัตกรรมได้อย่างเป็นระบบ

ด้านเจตคติ

1. เห็นคุณค่าของชุมชนและท้องถิ่นในจังหวัดเพชรบุรี
2. ตระหนักถึงความสำคัญของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น
3. เห็นความสำคัญของการมีส่วนร่วมในการพัฒนาท้องถิ่น

สาระสำคัญ

ศึกษาสภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์ ประชากร อาชีพ เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมท้องถิ่นในชุมชนจังหวัดเพชรบุรี วิเคราะห์สภาพปัญหาต่าง ๆ ในชุมชนนำมาแก้ไขและพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อให้ เกิดความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งในชุมชนของตน เข้าใจ เห็นคุณค่า อนุรักษ์ ดูแลรักษา และพัฒนาให้มีความยั่งยืน

สาระการเรียนรู้

แหล่งการเรียนรู้ทางภูมิศาสตร์ อาชีพ เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมท้องถิ่นในจังหวัดเพชรบุรีที่สำคัญ 8 แห่งได้แก่

- ศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดเพชรบุรี
- ศูนย์การเรียนรู้ไทยทรงดำ
- ศูนย์การเรียนรู้กะเหรี่ยงโปว
- ศูนย์การเรียนรู้การทำนาเกลือ
- ศูนย์การเรียนรู้การปลูกตาลโตนด
- งานช่างตอกกระดาศ
- ศิลปะการแทงหยวก
- ศิลปะปูนปั้น



กิจกรรมการเรียนรู้

คาบที่ 1

1. ปฐมนิเทศ ชี้แจงวัตถุประสงค์ของรายวิชา และวิธีการในการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้ชุมชนเป็นฐาน
2. ครูให้คำแนะนำและสาธิตการใช้งานเครื่องมือที่ใช้ในการจัดการศึกษานอกสถานที่เสมือน
3. นักเรียนทำแบบทดสอบความรู้สึกลึกซึ้งดีมีคุณภาพในความเป็นพลเมืองก่อนเรียน
4. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 8 กลุ่มเท่าๆ กัน โดยคณะกรรมการ
5. ครูมอบหมายให้นักเรียนศึกษาแหล่งการเรียนรู้เสมือนต่าง ๆ ในท้องถิ่นผ่านเว็บไซต์ และให้จัดบันทึกความรู้และปัญหาที่พบในแหล่งการเรียนรู้เสมือนลงในใบงานเพื่อทำกิจกรรมในสัปดาห์ถัดไป

คาบที่ 2

1. นักเรียนแต่ละคนแลกเปลี่ยนข้อมูลภายในกลุ่มจากนั้นร่วมกันวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาความต้องการภายในชุมชน จากนั้นร่วมกันหาข้อมูลเพื่อแก้ไขปัญหา และสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมจากคนในชุมชน โดยใช้เว็บไซต์การศึกษานอกสถานที่เสมือน
2. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันคัดเลือกปัญหาขึ้นมากลุ่มละ 1 ปัญหา เพื่อนำเสนอในคาบถัดไป

คาบที่ 3 – 4

นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอปัญหาที่พบ และแนวทางแก้ไขปัญหาเพื่อตอบสนองความต้องการของชุมชน

คาบที่ 5 – 6

นักเรียนลงมือแก้ไขปัญหาโดยสร้างสรรค์เป็นนวัตกรรม ซึ่งมีคนในชุมชนเป็นที่ปรึกษาผ่านเว็บไซต์การศึกษานอกสถานที่เสมือนได้ตลอดเวลา

คาบที่ 7

นักเรียนนำเสนอชิ้นงานที่ออกแบบสู่ชุมชน โดยใช้โปรแกรมนำเสนอออนไลน์

คาบที่ 8

1. ครู นักเรียน และคนในชุมชนร่วมกันประเมินผลชิ้นงาน
2. สรุปผลการดำเนินการ และข้อเสนอแนะ

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

- เว็บไซต์การเรียนรู้ (<https://tamratima.wixsite.com/vraround>)
- คอมพิวเตอร์/สมาร์ทโฟน/แท็บเล็ต
- แบบทดสอบและแบบประเมิน

การวัดและประเมินผล

หัวข้อการประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
ด้านความรู้ 1. สามารถอธิบายสภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์ ประชากร อาชีพ เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมในท้องถิ่นของจังหวัดเพชรบุรีได้ 2. สามารถบอกปัญหาที่พบในท้องถิ่นของจังหวัดเพชรบุรีได้ 3. อธิบายสาเหตุของปัญหาที่พบในท้องถิ่นได้ 4. ระบุวิธีแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ	การตอบคำถาม	ใบงาน	คะแนนมากกว่าร้อยละ 50

หัวข้อการประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
ด้านทักษะ 1. สร้างสรรค์ชิ้นงานหรือนวัตกรรมได้อย่างเป็นระบบ	ประเมินชิ้นงาน	แบบประเมินชิ้นงาน Rubric Score	คะแนนชิ้นงานมากกว่า ร้อยละ 50
ด้านเจตคติ 1. เห็นคุณค่าของชุมชนและท้องถิ่นในจังหวัดเพชรบุรี 2. ตระหนักถึงความสำคัญของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น 3. เห็นความสำคัญของการมีส่วนร่วมในการพัฒนาท้องถิ่น	การวัด	แบบวัดความรู้สึกลับัด มันผูกพันในความเป็นพลเมืองระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	นักเรียนมากกว่าร้อยละ 50 ได้คะแนนคุณภาพระดับ ดี

ใบงาน เรื่อง วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นในจังหวัดเพชรบุรี

คำชี้แจง ให้นักเรียนศึกษาข้อมูลในเว็บไซต์แหล่งการเรียนรู้เสมือน แล้วตอบคำถาม

1. ให้นักเรียนอธิบายประวัติความเป็นมาของชาวไทยทรงดำในอำเภอเขาย้อยมาพอสังเขป

2. ลักษณะเด่นของงานปูนปั้นในจังหวัดเพชรบุรีมีอะไรบ้าง

3. งานตอกกระดาศ ในจังหวัดเพชรบุรีมักพบในงานประเภทใด

4. ศิลปะการแทงหยวกมีความสำคัญอย่างไร

5. ปัจจุบันนาเกลือในอำเภอบ้านแหลมกำลังประสบปัญหาใดบ้าง

แบบประเมินชิ้นงาน Rubric Score

หัวข้อการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
ด้านความสวยงาม	ชิ้นงานมีความสวยงาม มีการเลือกใช้สีและออกแบบได้เหมาะสม	ชิ้นงานที่ออกแบบมีความสวยงาม ออกแบบได้เหมาะสม	ชิ้นงานที่ออกแบบมีความเหมาะสม	ชิ้นงานที่ออกแบบไม่เหมาะสม
การนำไปใช้ได้จริง	ชิ้นงานที่ออกแบบมีประสิทธิภาพ สามารถนำไปใช้ได้จริง	ชิ้นงานที่ออกแบบมีประสิทธิภาพ สามารถนำไปใช้ได้จริง	ชิ้นงานที่ออกแบบสามารถนำไปใช้ได้จริง	ชิ้นงานที่ออกแบบไม่สามารถนำไปใช้ได้จริง
การตอบสนองความต้องการของชุมชน	ชิ้นงานมีการออกแบบโดยคำนึงความต้องการของชุมชนเป็นอย่างดี	ชิ้นงานมีการออกแบบโดยคำนึงความต้องการของชุมชน	ชิ้นงานบางส่วนมีการออกแบบโดยคำนึงความต้องการ	ชิ้นงานไม่ได้คำนึงความต้องการ
การแก้ไขปัญหาในชุมชน	ชิ้นงานที่ออกแบบสามารถแก้ไขปัญหาของชุมชนได้ดี และยั่งยืน	ชิ้นงานที่ออกแบบสามารถแก้ไขปัญหาของชุมชนได้ดี	ชิ้นงานที่ออกแบบสามารถแก้ไขปัญหาของชุมชนได้บางส่วน	ชิ้นงานที่ออกแบบไม่สามารถแก้ไขปัญหาของชุมชนได้
ความคิดสร้างสรรค์	ชิ้นงานมีความแปลกใหม่ มีความคิดสร้างสรรค์	ชิ้นงานมีความคิดสร้างสรรค์	ชิ้นงานมีความแปลกใหม่	ชิ้นงานขาดความแปลกใหม่ และไม่มีความคิดสร้างสรรค์

ระดับคะแนน

16 – 20	คะแนน	ดีมาก
13 – 15	คะแนน	ดี
9 – 12	คะแนน	พอใช้
5 – 8	คะแนน	ปรับปรุง

แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมเรียนรู้ที่พัฒนาตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้
นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

ชื่อผู้ประเมินรูปแบบ.....

ตำแหน่ง

สถานที่ทำงาน.....

คำอธิบาย แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด มีคำตอบให้เลือก 5 ระดับ ตามความคิดเห็น โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแต่ละระดับ ดังนี้

- | | | |
|---|---------|----------------------|
| 5 | หมายถึง | เห็นด้วยอย่างยิ่ง |
| 4 | หมายถึง | เห็นด้วย |
| 3 | หมายถึง | ไม่แน่ใจ |
| 2 | หมายถึง | ไม่เห็นด้วย |
| 1 | หมายถึง | ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง |

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
1. แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบครบถ้วน						
2. สารสาระการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
3. กิจกรรมการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์						
4. กิจกรรมมีความสอดคล้องและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน						
5. กิจกรรมการเรียนรู้เน้นให้ผู้เรียนเกิดความยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมือง						
6. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าจากแหล่งการเรียนรู้เสมือน						
7. กิจกรรมการเรียนรู้มีการแบ่งลำดับเนื้อหา						

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
เหมาะสม						
8. สื่อที่ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์						
9. วิธีการวัดและประเมินผลมีความสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้						
10. เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผลมีความสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้						

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

.....

.....

.....

จากการประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ข้าพเจ้ามีความเห็นว่า

- แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมดีแล้ว สามารถนำไปใช้ทดลองได้
- แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม แต่ควรแก้ไขตามข้อเสนอแนะก่อนนำไปทดลอง
- แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ยังไม่มี ความเหมาะสม

ลงชื่อ.....

(.....)

วันที่.....

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอย่างสูง ที่กรุณาประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างมาก

**แบบประเมินความตรงเชิงเนื้อหาของแบบวัดความรู้สึกลึกซึ้งมั่นคงผูกพันในความเป็นพลเมืองของ
นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายด้านทักษะ**

ข้อ	ข้อความคำถาม	IOC			ข้อเสนอแนะ จาก ผู้เชี่ยวชาญ
		+1	0	-1	
การคิดอย่างมีวิจารณญาณ					
1.	เมื่อมีปัญหา นักเรียนสามารถวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหาได้เสมอ				
2.	นักเรียนมักหลีกเลี่ยงเหตุการณ์ หรือสถานการณ์ที่อาจจะก่อให้เกิดปัญหาตามมา				
3.	เมื่อมีปัญหา นักเรียนรู้ว่าต้องเริ่มต้นแก้ไขที่ใดก่อน				
4.	นักเรียนติดตามข่าวสารอย่างสม่ำเสมอ				
5.	นักเรียนรู้ว่าชุมชนของนักเรียนกำลังประสบปัญหาอะไร				
6.	นักเรียนรู้วิธีการแก้ไขปัญหภายในชุมชนของนักเรียน				
7.	นักเรียนรู้ข้อดีของชุมชนที่นักเรียนอาศัยอยู่				
8.	นักเรียนรู้ข้อเสียของชุมชนที่นักเรียนอาศัยอยู่				
9.	นักเรียนวิเคราะห์ความเป็นเหตุเป็นผลของข้อมูลที่ได้				
10.	เมื่อนักเรียนทราบข้อมูลข่าวสารเรื่องใดเรื่องหนึ่ง นักเรียนมักจะหาท่อนว่าข้อมูลนั้นมาจากแหล่งข้อมูลใด สามารถเชื่อถือได้หรือไม่				
11.	เมื่อนักเรียนตัดสินใจจะเรียนต่อคณะอะไร สถาบันการศึกษาใด นักเรียนมักจะหาข้อมูลที่น่าเชื่อถือมาใช้ประกอบการพิจารณา				
12.	นักเรียนมักสรุปข้อมูลเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้อย่างสมเหตุสมผล โดยพิจารณาข้อมูลจากหลักฐานต่าง ๆ				
13.	เมื่อเกิดปัญหา นักเรียนมักคิดหาวิธีแก้ปัญหาคือ				
14.	เมื่อมีปัญหา นักเรียนสามารถแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นได้อย่างถูกต้อง				
15.	วิธีการแก้ปัญหที่นักเรียนคิด มักได้ผลเสมอ				

ข้อ	ข้อความ	IOC			ข้อเสนอแนะ จาก ผู้เชี่ยวชาญ
		+1	0	-1	
การทำงานร่วมกับผู้อื่น					
16.	นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้				
17.	เมื่อมีงานกลุ่มนักเรียนจะทำหน้าที่ของตนเองจนงานสำเร็จ				
18.	นักเรียนเมื่อมีงานกลุ่ม เพื่อนมักเลือกนักเรียนเข้ากลุ่มด้วยเสมอ				
19.	นักเรียนสามารถทำงานกับเพื่อน ๆ ในชั้นเรียนได้ทุกคน				
20.	แม้นักเรียนจะไม่เคยรู้จักกับเพื่อนใหม่มาก่อน นักเรียนก็สามารถทำงานร่วมกันได้				
21.	นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นในการทำงานกลุ่ม โดยไม่ทำให้สมาชิกในกลุ่มเกิดปัญหาขัดแย้งกัน				
22.	ในขณะที่นักเรียนประชุมงานกลุ่มเพื่อหาข้อสรุป นักเรียนมักจะรับฟังความคิดเห็นของสมาชิกทุกคนในกลุ่มอยู่เสมอ				
23.	ในการทำงานกลุ่มเมื่อต้องตัดสินใจนักเรียนมักจะถามความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่มก่อนเสมอ				
24.	นักเรียนยอมรับมติของกลุ่ม แม้ว่านักเรียนจะไม่เห็นด้วยก็ตาม				
25.	นักเรียนสามารถปฏิบัติตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย จากการประชุมกลุ่มได้อย่างถูกต้อง				
26.	เมื่อเพื่อนในห้องถกเถียงกันเกี่ยวกับงานของห้อง นักเรียนมักจะใช้เหตุผลมากกว่าอารมณ์ในการแก้ปัญหา				
27.	เมื่อเพื่อนในชั้นเรียนทะเลาะกันนักเรียนจะช่วยไกลเกลี่ยโดยใช้เหตุผลเพื่อให้เพื่อนเข้าใจกัน				

ข้อ	ข้อความ	IOC			ข้อเสนอแนะ จาก ผู้เชี่ยวชาญ
		+1	0	-1	
28.	นักเรียนทำงานได้ดีในฐานะผู้นำกลุ่ม				
29.	นักเรียนทำงานได้ดีในฐานะผู้ตาม				
30.	นักเรียนทำงานได้ดีทั้งในฐานะผู้นำและผู้ตาม				
31.	แม้ไม่ยอมเป็นตัวแทนกลุ่ม แต่นักเรียนมักยินยิตรับ เพราะเพื่อน ๆ ลงมติมอบหมายหน้าที่ให้				
32.	เมื่อมีงานกีฬาของโรงเรียน นักเรียนสามารถทำงาน ร่วมกับ รุ่นพี่ รุ่นน้อง และครูได้				
33.	เมื่อต้องประสานงานกับเพื่อนห้องอื่น นักเรียนมักจะ ทำได้ดี				
34.	นักเรียนสามารถเข้ากับครูผู้สอนได้ทุกวิชา				
35.	นักเรียนมักเป็นผู้ประสานงานกับครูผู้สอนในรายวิชา ต่าง ๆ				
36.	นักเรียนไม่เกรงกลัวที่จะเข้าไปสอบถามข้อสงสัยกับ ผู้ใหญ่				
การแก้ปัญหาของสังคม					
37.	เมื่อโรงเรียนของนักเรียนมีปัญหาเกี่ยวกับนักเรียนมา โรงเรียนสายนักเรียนสามารถระบุสาเหตุของปัญหา ดังกล่าวได้				
38.	เมื่อโรงเรียนของนักเรียนมีปัญหาเกี่ยวกับการใช้น้ำ และไฟฟ้าอย่างสิ้นเปลืองนักเรียนสามารถเสนอแนว ทางการแก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์				
39.	เมื่อครูมอบหมายให้นักเรียนทำโครงการเพื่อแก้ปัญหา ความสะอาดของโรงเรียนนักเรียนสามารถดำเนินการ แก้ปัญหาดังกล่าวได้อย่างเป็นขั้นตอน				
40.	เมื่อครูมอบหมายให้นักเรียนทำโครงการเพื่อแก้ปัญหา ของโรงเรียนหรือชุมชนรอบโรงเรียนนักเรียนสามารถ				

ข้อ	ข้อความ	IOC			ข้อเสนอแนะ จาก ผู้เชี่ยวชาญ
		+1	0	-1	
	ระบุปัญหาของโรงเรียนหรือชุมชนรอบโรงเรียนได้				
41.	เมื่อเกิดปัญหา นักเรียนรู้เสมอว่าจะแก้ไขได้อย่างไร				
42.	นักเรียนรู้จักของดีประจำจังหวัดของนักเรียน				
43.	นักเรียนรู้ว่าจังหวัดของนักเรียนมีจุดเด่นอะไร				
44.	หากต้องการข้อมูลภายในจังหวัดนักเรียนรู้ว่าต้องสืบค้นอย่างไร				
45.	หากต้องการพัฒนาจังหวัดนักเรียนรู้ว่าต้องเริ่มต้นอย่างไร				
46.	เมื่อนักเรียนไม่สามารถแก้ไขปัญหาเองได้ นักเรียนรู้ว่าจะต้องปรึกษาใครเพื่อแก้ไขปัญหา				
47.	หากชุมชนของนักเรียนมีปัญหา นักเรียนรู้ว่าจะต้องปรึกษาใคร				
การสืบสอบ					
48.	เมื่อนักเรียนพบปัญหาในการเรียน นักเรียนสามารถสืบค้นวิธีการแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง				
49.	นักเรียนสามารถหาเหตุผลเพื่ออธิบายเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้				
50.	เมื่อเกิดปัญหา นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนการแก้ปัญหาได้				
51.	เมื่อต้องการแก้ปัญหา นักเรียนสามารถดำเนินการแก้ปัญหาได้อย่างเป็นระบบ				
52.	นักเรียนสามารถหาข้อมูลในเรื่องที่นักเรียนสนใจได้				
53.	นักเรียนสามารถแก้ไขปัญหาได้จากการรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการต่าง ๆ อย่างหลากหลาย				
54.	นักเรียนสามารถคิดหาเหตุผล จะค้นพบความรู้				
55.	เมื่อแก้ไขปัญหาได้แล้ว นักเรียนสามารถสรุปขั้นตอน				

ข้อ	ข้อความคำถาม	IOC			ข้อเสนอแนะ จาก ผู้เชี่ยวชาญ
		+1	0	-1	
	การแก้ไขปัญหาได้				
56.	นักเรียนสามารถอ้างอิงความรู้ และหลักฐานที่เชื่อถือ ที่นักเรียนใช้ประกอบการแก้ปัญหของนักเรียนได้				
57.	นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนการแก้ปัญหต่าง ๆ ให้ผู้อื่นเข้าใจได้				
58.	นักเรียนเชื่อว่าเมื่อเกิดปัญหา นักเรียนจะสามารถหา วิธีแก้ปัญหได้ด้วยตนเอง				



แบบประเมินความตรงเชิงเนื้อหาขอแบบประเมินความรู้สึกยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมือง
ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายด้านเจตคติ

ข้อ	ข้อความ	IOC			ข้อเสนอแนะ จาก ผู้เชี่ยวชาญ
		+1	0	-1	
ความภูมิใจในสังคม					
1	ฉันกล้าที่จะบอกใคร ๆ ว่าฉันเรียนอยู่ที่โรงเรียนนี้				
2	ฉันดีใจเมื่อมีคนชื่นชมโรงเรียนของฉัน				
3	ฉันยินดีเมื่อโรงเรียนของฉันได้รับชื่อเสียง				
4	ฉันมีความภูมิใจที่ได้เรียนในโรงเรียนแห่งนี้				
5	ฉันรู้สึกภูมิใจเมื่อมีครูหรือนักเรียนต่างโรงเรียนมาเยี่ยมชมโรงเรียนของฉัน				
6	ฉันมักจะชื่นชมโรงเรียนของฉันให้ผู้อื่นฟัง				
7	เมื่อมีคนมาถามเกี่ยวกับโรงเรียนของฉัน ฉันเต็มใจที่จะบอกว่าโรงเรียนของฉันมีดีอย่างไร				
8	ฉันกล้าที่จะบอกใคร ๆ ว่าฉันมาจากจังหวัดอะไร				
9	ฉันอธิบายเกี่ยวกับศิลปะ วัฒนธรรมในชุมชนได้อย่างภาคภูมิใจ				
10	ฉันสามารถบอกจุดเด่นของชุมชนตนเองได้				
11	ฉันยินดีที่จะอธิบายให้คนอื่นฟังเกี่ยวกับของดีประจำจังหวัดเสมอ ๆ				
12	ฉันไม่เคยรู้สึกอับอายที่มากจากจังหวัดนี้				
13	ฉันรู้ว่าจังหวัดของฉันมีวัฒนธรรม ประเพณีอะไรบ้าง				
14	ฉันรู้ว่าชุมชนของฉันมีภูมิปัญญาท้องถิ่นอะไรบ้าง				
15	ฉันต้องการที่จะอนุรักษ์วัฒนธรรม ประเพณีใน				

ข้อ	ข้อความคำถาม	IOC			ข้อเสนอแนะ จาก ผู้เชี่ยวชาญ
		+1	0	-1	
	ชุมชน				
16	ฉันต้องการที่รักษาภูมิปัญญาท้องถิ่น				
17	ฉันต้องการพัฒนาวัฒนธรรม ประเพณีท้องถิ่นให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น				
18	ฉันต้องการพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่นให้ดียิ่งขึ้น				
จิตสำนึกความเป็นพลเมือง					
19	ฉันยินดีที่จะปฏิบัติตามกฎระเบียบของโรงเรียน				
20	ฉันไม่เคยทำผิดกฎหมาย				
21	หากชุมชนของฉันมีข้อตกลง ฉันพร้อมที่จะปฏิบัติตามข้อตกลงนั้น				
22	เมื่อฉันต้องการใช้สิ่งของของเพื่อน ฉันจะขออนุญาตเพื่อนก่อน				
23	ฉันรู้สึกไม่พอใจเมื่อมีคนละเมิดกฎ แม้จะเป็นเพียงเรื่องเล็กน้อยก็ตาม				
24	เมื่อเห็นผู้ที่ทำผิดกฎระเบียบของโรงเรียน ฉันจะกล่าวตักเตือนเสมอ				
25	ฉันเห็นความสำคัญของเสียงส่วนใหญ่ในที่ประชุม				
26	ประชาชนทุกคนควรแสดงความรับผิดชอบต่อชุมชนสังคมและประเทศชาติ				
27	ทุกคนควรมีความรับผิดชอบต่อความช่วยเหลือบุคคลที่ยากจนและพิการ				
28	การติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ทางด้านการเมืองและสังคมเป็นเรื่องที่มีความสำคัญ				
29	จิตอาสาหรือการอาสาสมัครเป็นหัวใจของการพัฒนาชุมชนสังคมและประเทศชาติ				

ข้อ	ข้อความคำถาม	IOC			ข้อเสนอแนะ จาก ผู้เชี่ยวชาญ
		+1	0	-1	
30	ฉันจะร่วมทำงานด้านจิตอาสา				
31	ฉันตั้งใจที่จะเข้าไปร่วมทำงานในโครงการเพื่อพัฒนาชุมชน				
32	ฉันจะเข้าไปร่วมทำงานให้กับองค์กรที่มุ่งในการแก้ปัญหาและพัฒนาชุมชน				
33	ฉันตั้งใจที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมของชุมชน				
34	ฉันพร้อมจะร่วมทำงานกับผู้อื่นเพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นภายในชุมชน				
35	ฉันตั้งใจที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมในโครงการเกี่ยวกับการปกป้องรักษาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม				
36	ฉันสามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงที่ดีให้กับส่วนรวมได้				
ความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของสังคม					
37	ฉันตระหนักว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของโรงเรียนที่ทำให้โรงเรียนดีขึ้นหรือแย่ลงได้				
38	เมื่อฉันพบเห็นสาธารณสมบัติของโรงเรียนชำรุดฉันอยากจะแจ้งข้อมูลดังกล่าวแก่ครู เพื่อหาทางซ่อมแซม				
39	ฉันอยากช่วยรักษาสาธารณสมบัติของโรงเรียนและชุมชน เช่น ฉันไม่ขีดเขียนโต๊ะเรียนหรือผนังของห้องเรียน				
40	ฉันรู้สึกดีทุกครั้งที่ได้ช่วยประหยัดไฟฟ้าและน้ำของโรงเรียน				
41	เมื่อฉันเห็นเศษขยะอยู่บนพื้นสนามของโรงเรียน				

ข้อ	ข้อความ	IOC			ข้อเสนอแนะ จาก ผู้เชี่ยวชาญ
		+1	0	-1	
	ฉันมักจะเก็บเศษขยะนั้นไปทิ้งลงในถังขยะ				
42	ฉันยินดีที่จะประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดีเพื่อไม่ให้โรงเรียนของฉันเสื่อมเสียชื่อเสียง				
43	เมื่อมีคนมาต่อว่าโรงเรียนของฉัน ฉันจะพยายามอธิบายข้อเท็จจริงให้ผู้อื่นเข้าใจ				
44	ฉันรู้สึกว่าคุณมีความสำคัญกับคนอื่น ๆ ภายในชุมชน				
45	ผู้ใหญ่ในชุมชนรับฟังสิ่งที่ฉันต้องการจะพูด				
46	ฉันมักเข้าไปมีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่าง ๆ ภายในชุมชน				
47	ฉันจะร่วมแก้ไขปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อคนในชุมชน				
48	ฉันมีความมุ่งมั่นในการร่วมกิจกรรมเพื่อพัฒนาชุมชน				
49	ฉันเป็นสมาชิกกลุ่ม หรือองค์กรภายในชุมชน				
50	ฉันเป็นสมาชิกของกลุ่มเยาวชน เช่น ลูกเสือ/เนตรนารี/ยุวกาชาด, YMCA หรือชุมนุมต่าง ๆ ในโรงเรียน				

แบบประเมินความตรงเชิงเนื้อหาของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
ตอนปลายที่เรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับจัดการเรียนรู้โดยใช้
ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งมั่นคงผูกพันในความเป็นพลเมือง

ข้อ	ข้อความคำถาม	IOC			ข้อเสนอแนะจาก ผู้เชี่ยวชาญ
		+1	0	-1	
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม					
1	เพศ - ชาย - หญิง				
2	ระดับชั้นที่กำลังศึกษา - ม.4 - ม.5 - ม.6				
3	แผนการเรียน - วิทยาศาสตร์ - คณิต - คณิต - อังกฤษ - อังกฤษ - ฝรั่งเศส - อังกฤษ - จีน - อังกฤษ - ญี่ปุ่น - ธุรกิจการจัดการ				
4	เกรดเฉลี่ย - ต่ำกว่า 2.00 - 2.00 - 2.50 - 2.51 - 3.00 - 3.01 - 3.50 - 3.51 - 4.00				

ข้อ	ข้อความ	IOC			ข้อเสนอแนะจาก ผู้เชี่ยวชาญ
		+1	0	-1	
5	ที่ตั้งของบ้านที่อยู่อาศัย - ในเขตเมือง (ตั้งอยู่ในเขตเทศบาล) - นอกเขตเมือง (ตั้งอยู่ในตำบลหรือเขต อบต.)				
6	ระดับการศึกษาสูงสุดของบิดา - ประถมศึกษา - มัธยมศึกษา - ปวช. - ปวส./อนุปริญญา -ปริญญาตรี - สูงกว่าปริญญาตรี				
7	ระดับการศึกษาสูงสุดของมารดา - ประถมศึกษา - มัธยมศึกษา - ปวช. - ปวส./อนุปริญญา -ปริญญาตรี - สูงกว่าปริญญาตรี				
8	อาชีพของบิดา - เกษตรกร - ข้าราชการ - รับจ้าง - พนักงานเอกชน/รัฐวิสาหกิจ - ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว				

ข้อ	ข้อความ	IOC			ข้อเสนอแนะจาก ผู้เชี่ยวชาญ
		+1	0	-1	
	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่ได้ประกอบอาชีพ - อื่นๆ 				
9	<p>อาชีพของมารดา</p> <ul style="list-style-type: none"> - เกษตรกร - ข้าราชการ - รับจ้าง - พนักงานเอกชน/รัฐวิสาหกิจ - ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว - ไม่ได้ประกอบอาชีพ - อื่นๆ 				
10	<p>รายได้ของครอบครัวต่อเดือน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ต่ำกว่า 10,000 บาท - 10,000 – 20,000 บาท - 20,001 – 30,000 บาท - 30,001 – 40,000 บาท - 40,001 – 50,000 บาท - 50,001 บาท ขึ้นไป 				
11	<p>สภาพครอบครัว</p> <ul style="list-style-type: none"> - อยู่กับพ่อแม่ - อยู่กับญาติ - อยู่กับพ่อหรือแม่ - อยู่กับบุคคลที่ไม่ใช่พ่อแม่และญาติ 				
12	<p>นักเรียนเคยเข้าร่วมกิจกรรมกับชมรม/องค์กรหรือไม่</p>				

ข้อ	ข้อความ	IOC			ข้อเสนอแนะจาก ผู้เชี่ยวชาญ
		+1	0	-1	
	<ul style="list-style-type: none"> - เคย - ไม่เคย <p>(หากนักเรียนตอบ <u>เคย</u> โปรดทำเครื่องหมาย ✓ เพื่อระบุ โดยสามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)</p> <ul style="list-style-type: none"> - สถานักเรียน/คณะกรรมการนักเรียน - โครงการ/อาสาสมัครเพื่อช่วยเหลือสังคม - องค์กรที่มีความเกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อม - ชมรมด้านวิชาการ - ชมรมด้านดนตรี - ชมรมด้านวัฒนธรรม - ชมรมด้านศิลปะ - ชมรมด้านกีฬา - ชมรมด้านศาสนา - อื่น ๆ ระบุ 				
13	<p>โรงเรียนของนักเรียนมีสื่อประเภทใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)</p> <ul style="list-style-type: none"> - โทรทัศน์ - วิทยุหรือเสียงตามสาย - คอมพิวเตอร์ - อินเทอร์เน็ต - บอร์ดประชาสัมพันธ์ข่าวสาร - สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น วารสารโรงเรียน 				

ข้อ	ข้อความ	IOC			ข้อเสนอแนะจาก ผู้เชี่ยวชาญ
		+1	0	-1	
	หนังสือพิมพ์โรงเรียน				
14	นักเรียนมีสื่อประเภทใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) - โทรศัพท์ - วิทยุหรือเสียงตามสาย - คอมพิวเตอร์ - สมาร์ทโฟน - แท็บเล็ต - อินเทอร์เน็ต - สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น วารสาร หนังสือพิมพ์ โรงเรียน				
ตอนที่ 2 แบบประเมินความพึงพอใจของรูปแบบฯ					
ด้านวัตถุประสงค์					
1	นักเรียนทราบจุดประสงค์การเรียนรู้ชัดเจน				
2	กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ การเรียนรู้				
3	จุดประสงค์การเรียนรู้มีความเหมาะสม				
4	วัตถุประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับ เนื้อหาวิชา				
ด้านเนื้อหา					
5	เนื้อหามีความเหมาะสมกับสภาพสังคมและ สิ่งแวดล้อม				
6	เนื้อหาที่เรียนสามารถประยุกต์เข้ากับสภาพ สังคม เศรษฐกิจ การเมือง และสิ่งแวดล้อม				
7	เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์				

ข้อ	ข้อความ	IOC			ข้อเสนอแนะจาก ผู้เชี่ยวชาญ
		+1	0	-1	
8	จำนวนเนื้อหาเหมาะสมกับเวลาในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้				
9	เนื้อหา มีความสอดคล้องกับวิชา				
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
10	การให้ข้อมูล / รายละเอียดในการจัดกิจกรรม การเรียนรู้มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย				
11	ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ชัดเจน				
12	กิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนการสอน				
13	จัดกิจกรรมให้เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ภายนอก ห้องเรียน				
14	ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์และร่วมกันอภิปราย				
15	ท่านได้รับความรู้/ประโยชน์จากการเข้าร่วม กิจกรรมเพื่อไปปรับใช้ได้				
16	ครูส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และรายบุคคล				
17	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา				
18	รูปแบบ/หัวข้อ ในการจัดกิจกรรมมีความ เหมาะสม				
19	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้				
20	การจัดลำดับเนื้อหาในการเรียนรู้มีความ เหมาะสม				
21	กิจกรรมการเรียนสนุกและน่าสนใจ				
22	ครูให้โอกาสนักเรียนซักถามปัญหา				
23	ครูส่งเสริมให้นักเรียนค้นคว้าหาความรู้จาก แหล่งเรียนรู้				

ข้อ	ข้อความ	IOC			ข้อเสนอแนะจาก ผู้เชี่ยวชาญ
		+1	0	-1	
24	ครูให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกแก่นักเรียนในการทำกิจกรรม				
25	การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองได้				
26	กิจกรรมการเรียนการสอนนี้ทำให้ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น				
27	ปฏิบัติงานจริงทั้งในห้องเรียน และนอกห้องเรียน				
28	เนื้อหาที่สอนทันสมัยนำไปใช้ได้จริง				
ด้านความเหมาะสมของสื่อ					
29	สื่อที่ใช้มีความหลากหลาย				
30	สื่อที่ใช้มีความเหมาะสมกับเนื้อหาที่สอน				
31	นักเรียนสามารถใช้สื่อที่เลือกมาจัดกิจกรรมกันได้				
ด้านการประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
32	การวัดและประเมินผลได้สอดคล้องและครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน				
33	นักเรียนสามารถประยุกต์สิ่งที่เรียนรู้เข้ากับสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อม				
34	นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียน				
35	การประเมินผลการเรียนรู้มีความยุติธรรม				
36	นักเรียนทราบเกณฑ์การประเมินผลล่วงหน้า				
37	นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียน				
ภาพรวมความพึงพอใจต่อรูปแบบฯ					
38	เนื้อหาที่สอนสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การ				

ข้อ	ข้อความ	IOC			ข้อเสนอแนะจาก ผู้เชี่ยวชาญ
		+1	0	-1	
	เรียนรู้				
39	ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม				
40	สถานที่จัดกิจกรรมมีความเหมาะสม				
41	สื่อมีความเหมาะสมกับเนื้อหา				
42	รูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม				
43	ภาพรวมความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งนี้				





ภาคผนวก ง
ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- ผลประเมินความเหมาะสมของสื่อ
- ผลประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
- ผลประเมินความตรงเชิงเนื้อหาของแบบวัดความรู้สึกลึกซึ้ง
ผูกพันในความเป็นพลเมือง
- ผลประเมินความพึงพอใจของรูปแบบฯ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ผลแบบประเมินความเหมาะสมของสื่อ
(เว็บไซต์เรียนรู้ที่พัฒนาตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้
โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน)

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่าเฉลี่ย เลขคณิต (\bar{X})	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)
	1	2	3		
1. เว็บไซต์เรียนรู้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58
2. ความถูกต้องของเนื้อหาที่นำเสนอ	4	5	4	4.33	0.58
3. ความชัดเจนของเนื้อหาที่นำเสนอ	4	5	4	4.33	0.58
4. โครงสร้างเนื้อหาครอบคลุมตามวัตถุประสงค์	5	5	5	5.00	0.00
5. ความน่าสนใจของเนื้อหา	5	5	5	5.00	0.00
6. ความเหมาะสมของการแบ่งเนื้อหา	5	4	4	4.33	0.58
7. ความเหมาะสมของภาพที่ใช้	5	5	5	5.00	0.00
8. ความเหมาะสมของสี	5	5	5	5.00	0.00
9. ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	4	5	5	4.67	0.58
10. ความเหมาะสมของกระบวนการเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00
รวม				4.73	0.45

ผลประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมเรียนรู้ที่พัฒนาตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้
นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่าเฉลี่ย เลข คณิต (\bar{X})	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)
	1	2	3		
1. แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบครบถ้วน	5	5	4	4.67	0.58
2. สารระการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	4.67	0.58
3. กิจกรรมการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์	5	4	5	4.67	0.58
4. กิจกรรมมีความสอดคล้องและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	4	5	5	4.67	0.58
5. กิจกรรมการเรียนรู้เน้นให้ผู้เรียนเกิดความยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมือง	4	4	4	4.00	0.00
6. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าจากแหล่งการเรียนรู้เสมือน	4	5	4	4.33	0.58
7. กิจกรรมการเรียนรู้มีการแบ่งลำดับเนื้อหาเหมาะสม	4	5	4	4.33	0.58
8. สื่อที่ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์	5	5	5	5.00	0.00
9. วิธีการวัดและประเมินผลมีความสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	4	4.33	0.58
10. เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผลมีความสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	4.67	0.58
รวม				4.53	0.51

แบบประเมินความตรงเชิงเนื้อหาของแบบวัดความรู้สึกลึกซึ้งมั่นคงผูกพันในความเป็นพลเมืองของ
นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายด้านทักษะ

ข้อ	ข้อความ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่า IOC	แปลผล
		1	2	3		
การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ						
1	เมื่อมีปัญหา นักเรียนสามารถวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหาได้เสมอ	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2	นักเรียนมักหลีกเลี่ยงเหตุการณ์ หรือสถานการณ์ที่อาจจะก่อให้เกิดปัญหาตามมา	0	0	0	0.00	ตัดทิ้ง
3	เมื่อมีปัญหา นักเรียนรู้ว่าต้องเริ่มต้นแก้ไขที่ใดก่อน	0	0	0	0.00	ตัดทิ้ง
4	นักเรียนติดตามข่าวสารอย่างสม่ำเสมอ	-1	-1	-1	-1.00	ตัดทิ้ง
5	นักเรียนรู้ว่าชุมชนของนักเรียนกำลังประสบปัญหาอะไร	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
6	นักเรียนรู้วิธีการแก้ไขปัญหภายในชุมชนของนักเรียน	-1	-1	-1	-1.00	ตัดทิ้ง
7	นักเรียนรู้ข้อดีของชุมชนที่นักเรียนอาศัยอยู่	1	1	1	1.00	ใช้ได้
8	นักเรียนรู้ข้อเสียของชุมชนที่นักเรียนอาศัยอยู่	1	1	1	1.00	ใช้ได้
9	นักเรียนวิเคราะห์ความเป็นเหตุเป็นผลของข้อมูลที่ได้	0	0	1	0.33	ตัดทิ้ง
10	เมื่อนักเรียนทราบข้อมูลข่าวสารเรื่องใดเรื่องหนึ่ง นักเรียนมักจะหาก่อนว่าข้อมูลนั้นมาจากแหล่งข้อมูลใด สามารถเชื่อถือได้หรือไม่	0	1	0	0.33	ตัดทิ้ง
11	เมื่อนักเรียนตัดสินใจจะเรียนต่อคณะอะไร สถาบันการศึกษาใด นักเรียนมักจะหาข้อมูลที่นำเชื่อถือมาใช้ประกอบการพิจารณา	-1	-1	-1	-1.00	ตัดทิ้ง
12	นักเรียนมักสรุปข้อมูลเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้อย่างสมเหตุสมผล โดยพิจารณาข้อมูลจากหลักฐานต่าง ๆ	1	0	0	0.33	ตัดทิ้ง
13	เมื่อเกิดปัญหา นักเรียนมักคิดหาวิธีแก้ปัญหาได้	1	0	0	0.33	ตัดทิ้ง
14	เมื่อมีปัญหา นักเรียนสามารถแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างถูกต้อง	1	1	1	1.00	ใช้ได้
15	วิธีการแก้ปัญหาที่นักเรียนคิด มักได้ผลเสมอ	1	1	-1	0.33	ตัดทิ้ง

ข้อ	ข้อความ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่า IOC	แปลผล
		1	2	3		
การทำงานร่วมกับผู้อื่น						
16	นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้	1	1	1	1.00	ใช้ได้
17	เมื่อมีงานกลุ่มนักเรียนจะทำหน้าที่ของตนเองจนงานสำเร็จ	1	1	1	1.00	ใช้ได้
18	นักเรียนเมื่อมีงานกลุ่ม เพื่อนมักเลือกนักเรียนเข้ากลุ่มด้วยเสมอ	0	-1	1	0.00	ตัดทิ้ง
19	นักเรียนสามารถทำงานกับเพื่อน ๆ ในชั้นเรียนได้ทุกคน	1	1	1	1.00	ใช้ได้
20	แม้นักเรียนจะไม่เคยรู้จักกับเพื่อนใหม่มาก่อน นักเรียนก็สามารถทำงานร่วมกันได้	1	-1	1	0.33	ตัดทิ้ง
21	นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นในการทำงานกลุ่ม โดยไม่ทำให้สมาชิกในกลุ่มเกิดปัญหาขัดแย้งกัน	1	1	1	1.00	ใช้ได้
22	ในขณะที่นักเรียนประชุมงานกลุ่มเพื่อหาข้อสรุป นักเรียนมักจะรับฟังความคิดเห็นของสมาชิกทุกคนในกลุ่มอยู่เสมอ	1	1	1	1.00	ใช้ได้
23	ในการทำงานกลุ่มเมื่อต้องตัดสินใจนักเรียนมักจะถามความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่มก่อนเสมอ	1	0	0	0.33	ตัดทิ้ง
24	นักเรียนยอมรับมติของกลุ่ม แม้ว่านักเรียนจะไม่เห็นด้วยก็ตาม	1	0	0	0.33	ตัดทิ้ง
25	นักเรียนสามารถปฏิบัติตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจากการประชุมกลุ่มได้อย่างถูกต้อง	1	1	1	1.00	ใช้ได้
26	เมื่อเพื่อนในห้องถกเถียงกันเกี่ยวกับงานของห้องนักเรียนมักจะใช้เหตุผลมากกว่าอารมณ์ในการแก้ปัญหา	0	0	0	0.00	ตัดทิ้ง
27	เมื่อเพื่อนในชั้นเรียนทะเลาะกันนักเรียนจะช่วยไกล่เกลี่ยโดยใช้เหตุผลเพื่อให้เพื่อนเข้าใจกัน		1		0.33	ตัดทิ้ง
28	นักเรียนทำงานได้ดีในฐานะผู้นำกลุ่ม	0	0	0	0.00	ตัดทิ้ง
29	นักเรียนทำงานได้ดีในฐานะผู้ตาม	0	0	0	0.00	ตัดทิ้ง
30	นักเรียนทำงานได้ดีทั้งในฐานะผู้นำและผู้ตาม	0	0	1	0.33	ตัดทิ้ง
31	แม้ไม่อยากเป็นตัวแทนกลุ่ม แต่นักเรียนมักยินยิตรับเพราะเพื่อน ๆ ลงมติมอบหมายหน้าที่ให้	1	-1	1	0.33	ตัดทิ้ง
32	เมื่อมีงานกีฬาของโรงเรียน นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับรุ่นพี่ รุ่นน้อง และครูได้	0	1	0	0.33	ตัดทิ้ง
33	เมื่อต้องประสานงานกับเพื่อนห้องอื่น นักเรียนมักจะทำ	1	1	1	1.00	ใช้ได้

	ได้ดี					
34	นักเรียนสามารถเข้ากับครูผู้สอนได้ทุกวิชา	1	1	1	1.00	ใช้ได้
35	นักเรียนมักเป็นผู้ประสานงานกับครูผู้สอนในรายวิชาต่าง ๆ	0	0	1	0.33	ตัดทิ้ง
36	นักเรียนไม่เกรงกลัวที่จะเข้าไปสอบถามข้อสงสัยกับผู้ใหญ่	-1	-1	-1	-1.00	ตัดทิ้ง
การแก้ปัญหาของสังคม						
37	เมื่อโรงเรียนของนักเรียนมีปัญหาเกี่ยวกับนักเรียนมาโรงเรียนสายนักเรียนสามารถระบุสาเหตุของปัญหาดังกล่าวได้	1	1	1	1.00	ใช้ได้
38	เมื่อโรงเรียนของนักเรียนมีปัญหาเกี่ยวกับการใช้น้ำและไฟฟ้าอย่างสิ้นเปลืองนักเรียนสามารถเสนอแนวทางการแก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์	0	1	0	0.33	ตัดทิ้ง
39	เมื่อครูมอบหมายให้นักเรียนทำโครงการเพื่อแก้ปัญหาความสะอาดของโรงเรียนนักเรียนสามารถดำเนินการแก้ปัญหาดังกล่าวได้อย่างเป็นขั้นตอน	0	1	0	0.33	ตัดทิ้ง
40	เมื่อครูมอบหมายให้นักเรียนทำโครงการเพื่อแก้ปัญหาของโรงเรียนหรือชุมชนรอบโรงเรียนนักเรียนสามารถระบุปัญหาของโรงเรียนหรือชุมชนรอบโรงเรียนได้	1	1	1	1.00	ใช้ได้
41	เมื่อเกิดปัญหา นักเรียนรู้เสมอว่าจะแก้ไขได้อย่างไร	0	1	0	0.33	ตัดทิ้ง
42	นักเรียนรู้จักของดีประจำจังหวัดของนักเรียน	-1	-1	-1	-1.00	ตัดทิ้ง
43	นักเรียนรู้ว่าจังหวัดของนักเรียนมีจุดเด่นอะไร	-1	-1	-1	-1.00	ตัดทิ้ง
44	หากต้องการข้อมูลภายในจังหวัดนักเรียนรู้ว่าต้องสืบค้นอย่างไร	0	0	0	0.00	ตัดทิ้ง

ข้อ	ข้อความคำถาม	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่า IOC	แปล ผล
		1	2	3		
45	หากต้องการพัฒนาจังหวัดนักเรียนรู้ว่าต้องเริ่มต้นอย่างไร	1	1	1	1.00	ใช้ได้
46	เมื่อนักเรียนไม่สามารถแก้ไขปัญหาเองได้ นักเรียนรู้ว่าจะต้องปรึกษาใครเพื่อแก้ไขปัญหา	1	1	1	1.00	ใช้ได้
47	หากชุมชนของนักเรียนมีปัญหา นักเรียนรู้ว่าจะต้องปรึกษาใคร	1	1	1	1.00	ใช้ได้
การสืบสอบ						
48	เมื่อนักเรียนพบปัญหาในการเรียน นักเรียนสามารถสืบค้นวิธีการแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง	1	1	1	1.00	ใช้ได้
49	นักเรียนสามารถหาเหตุผลเพื่ออธิบายเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้	1	1	1	1.00	ใช้ได้
50	เมื่อเกิดปัญหา นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนการแก้ปัญหาได้	-1	-1	-1	-1.00	ตัดทิ้ง
51	เมื่อต้องการแก้ปัญหา นักเรียนสามารถดำเนินการแก้ปัญหาได้อย่างเป็นระบบ	1	1	1	1.00	ใช้ได้
52	นักเรียนสามารถหาข้อมูลในเรื่องที่นักเรียนสนใจได้	0	1	0	0.33	
53	นักเรียนสามารถแก้ไขปัญหาได้จากการรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการต่าง ๆ อย่างหลากหลาย	1	1	1	1.00	ใช้ได้
54	นักเรียนสามารถคิดหาเหตุผล จะค้นพบความรู้	-1	-1	-1	-1.00	ตัดทิ้ง
55	เมื่อแก้ไขปัญหาได้แล้ว นักเรียนสามารถสรุปขั้นตอนการแก้ปัญหาได้	1	1	1	1.00	ใช้ได้
56	นักเรียนสามารถอ้างอิงความรู้ และหลักฐานที่เชื่อถือที่นักเรียนใช้ประกอบการแก้ปัญหของนักเรียนได้	1	1	1	1.00	ใช้ได้
57	นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนการแก้ปัญหาต่าง ๆ ให้ผู้อื่นเข้าใจได้	-1	-1	-1	-1.00	ตัดทิ้ง
58	นักเรียนเชื่อว่าเมื่อเกิดปัญหา นักเรียนจะสามารถหาวิธีแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

แบบประเมินความตรงเชิงเนื้อหาของแบบวัดความรู้สึกลึกซึ้งที่ผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียน
ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายด้านเจตคติ

ข้อ	ข้อคำถาม	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่า IOC	แปล ผล
		1	2	3		
ความภูมิใจในสังคม						
1	ฉันกล้าที่จะบอกใคร ๆ ว่าฉันเรียนอยู่ที่โรงเรียนนี้	+1	0	0	0.33	ตัดทิ้ง
2	ฉันดีใจเมื่อมีคนชื่นชมโรงเรียนของฉัน	+1	0	0	0.33	ตัดทิ้ง
3	ฉันยินดีเมื่อโรงเรียนของฉันได้รับชื่อเสียง	1	0	-1	0.00	ตัดทิ้ง
4	ฉันมีความภูมิใจที่ได้เรียนในโรงเรียนแห่งนี้	0	0	+1	0.33	ตัดทิ้ง
5	ฉันรู้สึกภูมิใจเมื่อมีครูหรือนักเรียนต่างโรงเรียนมาเยี่ยม ชมโรงเรียนของฉัน	-1	-1	-1	-1.00	ตัดทิ้ง
6	ฉันมักจะชื่นชมโรงเรียนของฉันให้ผู้อื่นฟัง	0	0	0	0.00	ตัดทิ้ง
7	เมื่อมีคนมาถามเกี่ยวกับโรงเรียนของฉัน ฉันเต็มใจที่จะ บอกว่าโรงเรียนของฉันมีดีอย่างไร	0	0	0	0.00	ตัดทิ้ง
8	ฉันกล้าที่จะบอกใคร ๆ ว่าฉันมาจากจังหวัดอะไร	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
9	ฉันอธิบายเกี่ยวกับศิลปะ วัฒนธรรมในชุมชนได้อย่าง ภาคภูมิใจ	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
10	ฉันสามารถบอกจุดเด่นของชุมชนตนเองได้	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
11	ฉันยินดีที่จะอธิบายให้คนอื่นฟังเกี่ยวกับของดีประจำ จังหวัดเสมอ ๆ	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
12	ฉันไม่เคยรู้สึกอับอายที่มาจากจังหวัดนี้	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
13	ฉันรู้ว่าจังหวัดของฉันมีวัฒนธรรม ประเพณีอะไรบ้าง	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
14	ฉันรู้ว่าชุมชนของฉันมีภูมิปัญญาท้องถิ่นอะไรบ้าง	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
15	ฉันต้องการที่จะอนุรักษ์วัฒนธรรม ประเพณีในชุมชน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
16	ฉันต้องการที่รักษาภูมิปัญญาท้องถิ่น	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
17	ฉันต้องการพัฒนาวัฒนธรรม ประเพณีท้องถิ่นให้เป็นที่ รู้จักมากขึ้น	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
18	ฉันต้องการพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่นให้ดียิ่งขึ้น	0	+1	0	0.33	ตัดทิ้ง
จิตสำนึกความเป็นพลเมือง						
19	ฉันยินดีที่จะปฏิบัติตามกฎระเบียบของโรงเรียน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
20	ฉันไม่เคยทำผิดกฎหมาย	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ข้อ	ข้อความคำถาม	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่า IOC	แปล ผล
		1	2	3		
21	หากชุมชนของฉันมีข้อตกลง ฉันพร้อมที่จะปฏิบัติตามข้อตกลงนั้น	0	0	0	0.00	ตัดทิ้ง
22	เมื่อฉันต้องการใช้สิ่งของของเพื่อน ฉันจะขออนุญาตเพื่อนก่อน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
23	ฉันรู้สึกไม่พอใจเมื่อมีคนละเมิดกฎ แม้จะเป็นเพียงเรื่องเล็กน้อยก็ตาม	0	0	0	0.00	ตัดทิ้ง
24	เมื่อเห็นผู้ที่ทำผิดกฎระเบียบของโรงเรียน ฉันจะกล่าวตักเตือนเสมอ	0	0	0	0.00	ตัดทิ้ง
25	ฉันเห็นความสำคัญของเสียงส่วนใหญ่ในที่ประชุม	0	0	+1	0.33	ตัดทิ้ง
26	ประชาชนทุกคนควรแสดงความรับผิดชอบต่อชุมชนสังคมและประเทศชาติ	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
27	ทุกคนควรมีความรับผิดชอบต่อความช่วยเหลือบุคคลที่ยากจนและทิวโหย	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
28	การติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ทางด้านการเมืองและสังคมเป็นเรื่องที่มีความสำคัญ	0	0	+1	0.33	ตัดทิ้ง
29	จิตอาสาหรือการอาสาสมัครเป็นหัวใจของการพัฒนาชุมชนสังคมและประเทศชาติ	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
30	ฉันจะร่วมทำงานด้านจิตอาสา	0	0	0	0.00	ตัดทิ้ง
31	ฉันตั้งใจที่จะเข้าไปร่วมทำงานในโครงการเพื่อพัฒนาชุมชน	-1	0	+1	0.00	ตัดทิ้ง
32	ฉันจะเข้าไปร่วมทำงานให้กับองค์กรที่มุ่งในการแก้ปัญหาและพัฒนาชุมชน	0	0	0	0.00	ตัดทิ้ง
33	ฉันตั้งใจที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมของชุมชน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
34	ฉันพร้อมจะร่วมทำงานกับผู้อื่นเพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นภายในชุมชน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
35	ฉันตั้งใจที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมในโครงการเกี่ยวกับการปกป้องรักษาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ข้อ	ข้อความ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่า IOC	แปล ผล
		1	2	3		
36	ฉันสามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงที่ดีให้กับส่วนรวมได้	0	0	0	0.00	ตัดทิ้ง
ความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของสังคม						
37	ฉันตระหนักว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของโรงเรียน ที่ทำให้โรงเรียนดีขึ้นหรือแย่ลงได้	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
38	เมื่อฉันพบเห็นสาธารณสมบัติของโรงเรียนชำรุด ฉันอยากจะแจ้งข้อมูลดังกล่าวแก่ครู เพื่อหาทางซ่อมแซม	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
39	ฉันอยากช่วยรักษาสาธารณสมบัติของโรงเรียนและชุมชน เช่น ฉันไม่ขีดเขียนโต๊ะเรียนหรือผนังของห้องเรียน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
40	ฉันรู้สึกดีทุกครั้งที่ได้ช่วยประหยัดไฟฟ้าและน้ำของโรงเรียน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
41	เมื่อฉันเห็นเศษขยะอยู่บนพื้นสนามของโรงเรียน ฉันมักจะเก็บเศษขยะนั้นไปทิ้งลงในถังขยะ	-1	-1	-1	-1.00	ตัดทิ้ง
42	ฉันยินดีที่จะประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดีเพื่อไม่ให้โรงเรียนของฉันเสื่อมเสียชื่อเสียง	-1	-1	-1	-1.00	ตัดทิ้ง
43	เมื่อมีคนมาต่อว่าโรงเรียนของฉัน ฉันจะพยายามอธิบายข้อเท็จจริงให้ผู้อื่นเข้าใจ	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
44	ฉันรู้สึกว่าตนเองมีความสำคัญกับคนอื่น ๆ ภายในชุมชน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
45	ผู้ใหญ่ในชุมชนรับฟังสิ่งที่ฉันต้องการจะพูด	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
46	ฉันมักเข้าไปมีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่าง ๆ ภายในชุมชน	0	+1	0	0.33	ตัดทิ้ง
47	ฉันจะร่วมแก้ไขปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อคนในชุมชน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
48	ฉันมีความมุ่งมั่นในการร่วมกิจกรรมเพื่อพัฒนาชุมชน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
49	ฉันเป็นสมาชิกกลุ่ม หรือองค์กรภายในชุมชน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ข้อ	ข้อความคำถาม	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่า IOC	แปลผล
		1	2	3		
50	ฉันเป็นสมาชิกของกลุ่มเยาวชน เช่น ลูกเสือ/เนตรนารี/ยุวกาชาด, YMCA หรือชุมนุมต่าง ๆ ในโรงเรียน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้



แบบประเมินความตรงเชิงเนื้อหาของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
ตอนปลายที่เรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับจัดการเรียนรู้โดยใช้
ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งมั่นคงผูกพันในความเป็นพลเมือง

ข้อ	ข้อคำถาม	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่า IOC	แปล ผล
		1	2	3		
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม						
1	เพศ - ชาย - หญิง	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2	ระดับชั้นที่กำลังศึกษา - ม.4 - ม.5 - ม.6	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3	แผนการเรียน - วิทยาศาสตร์ - คณิต - คณิต - อังกฤษ - อังกฤษ - ฝรั่งเศส - อังกฤษ - จีน - อังกฤษ - ญี่ปุ่น - ธุรกิจการจัดการ	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
4	เกรดเฉลี่ย - ต่ำกว่า 2.00 - 2.00 - 2.50 - 2.51 - 3.00 - 3.01 - 3.50 - 3.51 - 4.00	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
5	ที่ตั้งของบ้านที่อยู่อาศัย - ในเขตเมือง (ตั้งอยู่ในเขตเทศบาล)	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ข้อ	ข้อความคำถาม	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่า IOC	แปลผล
		1	2	3		
	- นอกเขตเมือง (ตั้งอยู่ในตำบลหรือเขต อบต.)					
6	ระดับการศึกษาสูงสุดของบิดา - ประถมศึกษา - มัธยมศึกษา - ปวช. - ปวส./อนุปริญญา - ปริญญาตรี - สูงกว่าปริญญาตรี	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
7	ระดับการศึกษาสูงสุดของมารดา - ประถมศึกษา - มัธยมศึกษา - ปวช. - ปวส./อนุปริญญา - ปริญญาตรี - สูงกว่าปริญญาตรี	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
8	อาชีพของบิดา - เกษตรกร - ข้าราชการ - รับจ้าง - พนักงานเอกชน/รัฐวิสาหกิจ - ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว - ไม่ได้ประกอบอาชีพ - อื่นๆ	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
9	อาชีพของมารดา - เกษตรกร	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ข้อ	ข้อความคำถาม	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่า IOC	แปล ผล
		1	2	3		
	<ul style="list-style-type: none"> - ข้าราชการ - รับจ้าง - พนักงานเอกชน/รัฐวิสาหกิจ - ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว - ไม่ได้ประกอบอาชีพ - อื่นๆ 					
10	<p>รายได้ของครอบครัวต่อเดือน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ต่ำกว่า 10,000 บาท - 10,000 – 20,000 บาท - 20,001 – 30,000 บาท - 30,001 – 40,000 บาท - 40,001 – 50,000 บาท - 50,001 บาท ขึ้นไป 	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
11	<p>สภาพครอบครัว</p> <ul style="list-style-type: none"> - อยู่กับพ่อแม่ - อยู่กับญาติ - อยู่กับพ่อหรือแม่ - อยู่กับบุคคลที่ไม่ใช่พ่อแม่และญาติ 	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
12	<p>นักเรียนเคยเข้าร่วมกิจกรรมกับชมรม/ องค์กรหรือไม่</p> <ul style="list-style-type: none"> - เคย - ไม่เคย <p>(หากนักเรียนตอบ <u>เคย</u> โปรดทำ เครื่องหมาย ✓ เพื่อระบุ โดยสามารถ ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)</p> <ul style="list-style-type: none"> - สภานักเรียน/คณะกรรมการนักเรียน 	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ข้อ	ข้อความ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่า IOC	แปล ผล
		1	2	3		
	<ul style="list-style-type: none"> - โครงการ/อาสาสมัครเพื่อช่วยเหลือสังคม - องค์กรที่มีความเกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อม - ชมรมด้านวิชาการ - ชมรมด้านดนตรี - ชมรมด้านวัฒนธรรม - ชมรมด้านศิลปะ - ชมรมด้านกีฬา - ชมรมด้านศาสนา - อื่น ๆ ระบุ 					
13	<p>โรงเรียนของนักเรียนมีสื่อประเภทใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)</p> <ul style="list-style-type: none"> - โทรทัศน์ - วิทยุหรือเสียงตามสาย - คอมพิวเตอร์ - อินเทอร์เน็ต - บอร์ดประชาสัมพันธ์ข่าวสาร - สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น วารสารโรงเรียน หนังสือพิมพ์โรงเรียน 	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
14	<p>นักเรียนมีสื่อประเภทใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)</p> <ul style="list-style-type: none"> - โทรทัศน์ - วิทยุหรือเสียงตามสาย - คอมพิวเตอร์ - สมาร์ทโฟน 	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ข้อ	ข้อความ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่า IOC	แปล ผล
		1	2	3		
	- แท็บเล็ต - อินเทอร์เน็ต - สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น วารสาร หนังสือพิมพ์โรงเรียน					
ตอนที่ 2 แบบประเมินความพึงพอใจของรูปแบบฯ						
ด้านวัตถุประสงค์						
1	นักเรียนทราบจุดประสงค์การเรียนรู้ชัดเจน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2	กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	-1	-1	-1	- 1.00	ตัดทิ้ง
3	จุดประสงค์การเรียนรู้มีความเหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
4	วัตถุประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหาวิชา	0	0	0	0.00	ตัดทิ้ง
ด้านเนื้อหา						
5	เนื้อหา มีความเหมาะสมกับสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อม	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
6	เนื้อหาที่เรียนสามารถประยุกต์เข้ากับสภาพสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และสิ่งแวดล้อม	0	0	+1	0.33	ตัดทิ้ง
7	เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	-1	-1	-1	- 1.00	ตัดทิ้ง
8	จำนวนเนื้อหาเหมาะสมกับเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
9	เนื้อหา มีความสอดคล้องกับวิชา	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้						
10	การให้ข้อมูล / รายละเอียดในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
11	ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ชัดเจน	0	+1	0	0.33	ตัดทิ้ง

ข้อ	ข้อความ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่า IOC	แปล ผล
		1	2	3		
12	กิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนการสอน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
13	จัดกิจกรรมให้เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ ภายนอกห้องเรียน	-1	-1	-1	- 1.00	ตัดทิ้ง
14	ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์และร่วมกันอภิปราย	0	+1	0	0.33	ตัดทิ้ง
15	ท่านได้รับความรู้/ประโยชน์จากการเข้า ร่วมกิจกรรมเพื่อไปปรับใช้ได้	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
16	ครูส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็น กลุ่ม และรายบุคคล	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
17	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับ เนื้อหา	-1	-1	-1	- 1.00	ตัดทิ้ง
18	รูปแบบ/หัวข้อ ในการจัดกิจกรรมมีความ เหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
19	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้	-1	-1	-1	- 1.00	ตัดทิ้ง
20	การจัดลำดับเนื้อหาในการเรียนรู้มีความ เหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
21	กิจกรรมการเรียนสนุกและน่าสนใจ	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
22	ครูให้โอกาสนักเรียนซักถามปัญหา	0	0	0	0.00	ตัดทิ้ง
23	ครูส่งเสริมให้นักเรียนค้นคว้าหาความรู้จาก แหล่งเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
24	ครูให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ อำนวยความ สะดวกแก่นักเรียนในการทำกิจกรรม	0	0	+1	0.33	ตัดทิ้ง
25	การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสร้าง ความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองได้	0	0	0	0.00	ตัดทิ้ง
26	กิจกรรมการเรียนการสอนนี้ทำให้ได้ ทำงานร่วมกับผู้อื่น	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ข้อ	ข้อความ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่า IOC	แปล ผล
		1	2	3		
27	ปฏิบัติงานจริงทั้งในห้องเรียน และนอก ห้องเรียน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
28	เนื้อหาที่สอนทันสมัยนำไปใช้ได้จริง	0	+1	0	0.33	ตัดทิ้ง
ด้านความเหมาะสมของสื่อ						
29	สื่อที่ใช้มีความหลากหลาย	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
30	สื่อที่ใช้มีความเหมาะสมกับเนื้อหาที่สอน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
31	นักเรียนสามารถใช้สื่อที่เลือกมาจัด กิจกรรมได้	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
ด้านการประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้						
32	การวัดและประเมินผลได้สอดคล้องและ ครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ของการเรียน การสอน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
33	นักเรียนสามารถประยุกต์สิ่งที่เรียนรู้เข้ากับ สภาพสังคมและสิ่งแวดล้อม	0	0	0	0.00	ตัดทิ้ง
34	นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการ เรียน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
35	การประเมินผลการเรียนรู้มีความยุติธรรม	+1	0	0	0.33	ตัดทิ้ง
36	นักเรียนทราบเกณฑ์การประเมินผล ล่วงหน้า	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
37	นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการ เรียน	-1	-1	-1	- 1.00	ตัดทิ้ง
ภาพรวมความพึงพอใจต่อรูปแบบฯ						
38	เนื้อหาที่สอนสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
39	ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความ เหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
40	สถานที่จัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	0	0	+1	0.33	ตัดทิ้ง
41	สื่อมีความเหมาะสมกับเนื้อหา	+1	0	0	0.33	ตัดทิ้ง

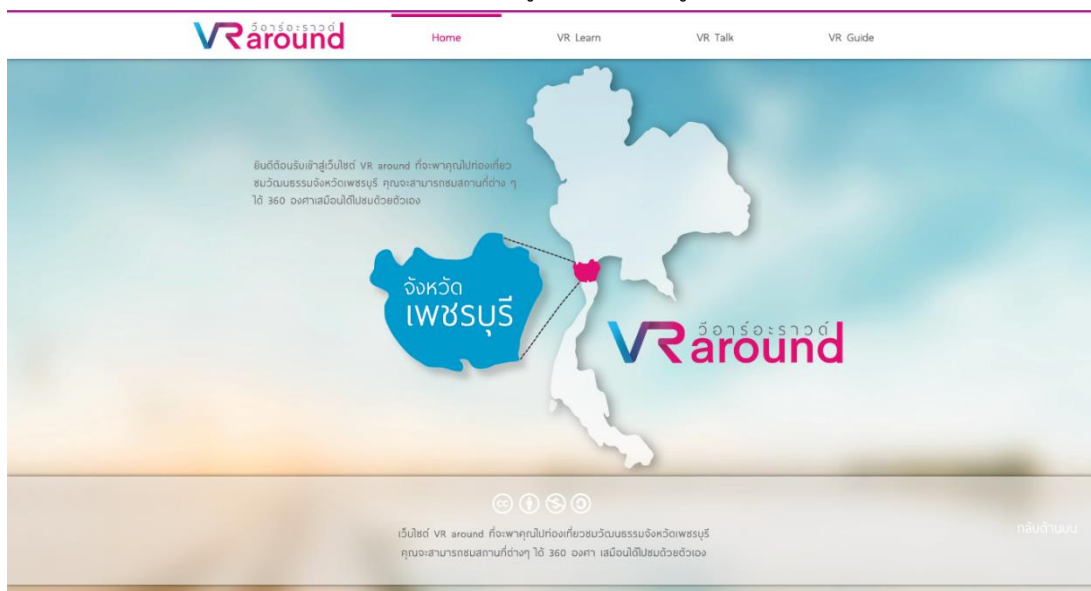
ข้อ	ข้อความ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่า IOC	แปล ผล
		1	2	3		
42	รูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
43	ภาพรวมความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งนี้	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้



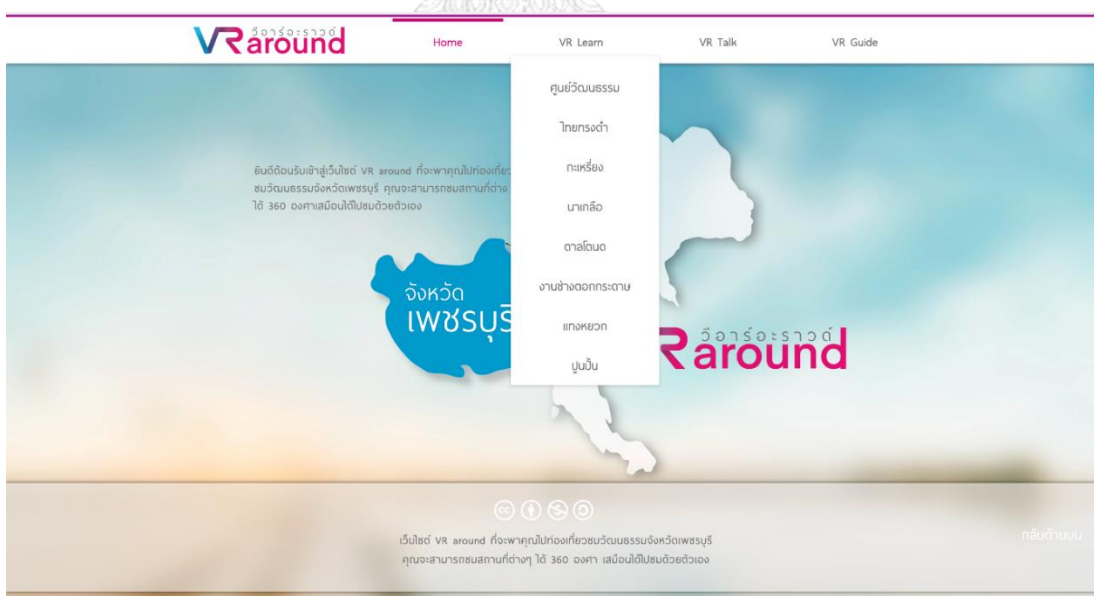


ภาพเว็บการเรียนรู้ที่พัฒนาตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกระบบที่เสมือน
ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

ภาพเว็บการเรียนรู้ที่พัฒนาตามรูปแบบฯ



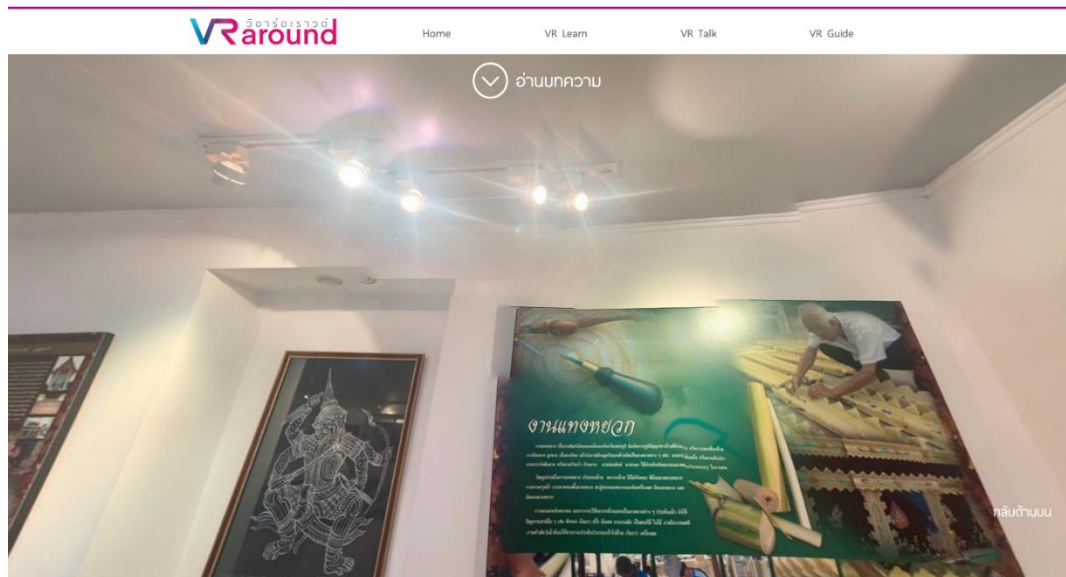
หน้า Home ต้อนรับเข้าสู่เว็บการเรียนรู้



เมนูต่าง ๆ ในเว็บไซต์

เนื้อหาสำหรับนักเรียนเข้ามาศึกษาในรูปแบบการจัดการเรียนรู้รู้นอกสถานที่เสมือนในเมนู VR Learn

สถานที่ 1 ศูนย์การเรียนรู้วัฒนธรรมจังหวัดเพชรบุรี



ภาพภายในศูนย์การเรียนรู้วัฒนธรรมจังหวัดเพชรบุรีแบบ 360 องศา

ศูนย์การเรียนรู้วัฒนธรรมจังหวัดเพชรบุรี

ตั้งอยู่ที่สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเพชรบุรี โดยมี "ศูนย์แสดงและสาธิตงานสกุลช่างเมืองเพชร" เป็นโครงการเริ่มต้น แต่ต่อมาได้มีการพัฒนาให้ศูนย์แสดงและสาธิตฯ กลายเป็นศูนย์การเรียนรู้วัฒนธรรมจังหวัดเพชรบุรี และมีการเพิ่มเติมหอวรรณกรรมและจดหมายเหตุเมืองเพชร รวมทั้ง "ส่วนแสดงและสาธิตหัตถ์ศิลป์" โดยการจัดแสดงประวัติและผลงานของศิลปินเมืองเพชรสาขาหัตถ์ศิลป์ วรรณศิลป์ ศิลปกรรม และนาฏศิลป์ แบ่งการจัดแสดงออกเป็น 4 ส่วน

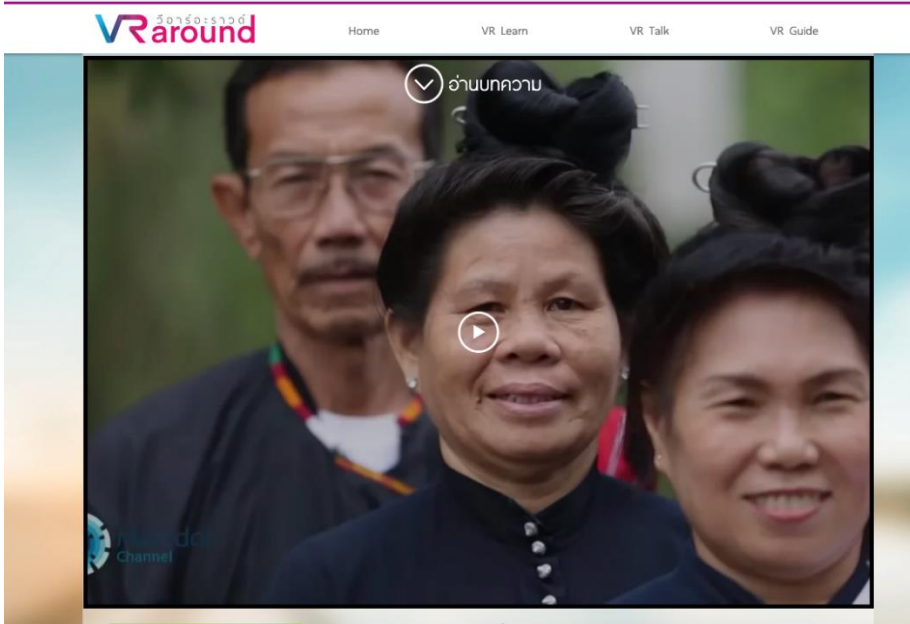
ส่วนที่ 1 ห้องช่างเมืองเพชร
จัดแสดงประวัติและผลงานของช่างเมืองเพชรในอดีต เช่น ช่างไม้ ช่างเหล็ก ช่างทอง ช่างเงิน ช่างเครื่องปั้นดินเผา ช่างแกะสลัก ช่างทอผ้า ช่างทำร่ม ช่างทำหมวก ช่างทำรองเท้า ช่างทำเครื่องปั้นดินเผา ช่างทำเครื่องเงิน ช่างทำเครื่องทอง

ส่วนที่ 2 ห้องเพชรเมืองช่าง
จัดแสดงงานหัตถ์ศิลป์เพชรเมืองช่างปัจจุบัน ประกอบด้วยงานศิลปกรรม งานปูนปั้น งานเขมรศิลป์ งานช่างไม้ งานช่างเงินงานช่างทอง งานช่างเครื่องปั้นดินเผา งานช่างเครื่องเงินงานช่างเครื่องทอง งานช่างเครื่องเงินงานช่างเครื่องทอง งานช่างเครื่องเงินงานช่างเครื่องทอง งานช่างเครื่องเงินงานช่างเครื่องทอง

ส่วนที่ 3 ศิลปกรรม
จัดแสดงงานศิลปกรรมเมืองเพชร ประกอบด้วยงาน ศิลปกรรม นาฏศิลป์นาฏกรรม และนาฏศิลป์นาฏกรรม

เนื้อหาต่าง ๆ ภายในศูนย์การเรียนรู้วัฒนธรรมจังหวัดเพชรบุรี และภาพห้องจัดแสดงอื่น ๆ

สถานที่ 2 ศูนย์การเรียนรู้ไทยทรงดำ



วิถีทัศน์อธิบายประวัติ และลักษณะการดำเนินชีวิตของชาวไทยทรงดำ

ไทยทรงดำ

"ไทยทรงดำ" หรือ "ไทยสิบสองมอญ" หมายถึง กลุ่มชาติพันธุ์ กลุ่มหนึ่งที่พูดภาษาไทย คนไทยเรียกกลุ่มนี้ว่า ชาว หรือ ชาวสิบสอง เพราะอพยพจากเมืองสิบสองมอญ อยูากลางเหนือของประเทศไทยตอนบนมาถือประเทศสยามในปัจจุบันบริเวณเขื่อนลว

ผู้นำเดิมของชาวไทยสิบสองมอญ ไทยทรงดำ ตามหลักฐานคือสมเด็จพระนเรศวรมหาราชแห่งกรุงศรีอยุธยาเมื่อครั้งสมเด็จพระนเรศวรมหาราชได้ทรงอพยพไพร่พลจากเมืองสิบสองมอญมาตั้งรกรากในบริเวณเขื่อนลว

ไทยทรงดำถูกกล่าวถึงในพระราชนิพนธ์ของ พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ ๖ และ พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ ๗

ประเทศไทยมีชาวไทยทรงดำประมาณ ๕ ล้านคน กระจายอยู่ทั่วประเทศ แต่ส่วนใหญ่จะอาศัยอยู่ทางภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือของไทย

ชาวไทยทรงดำมีวิถีชีวิตที่เรียบง่าย ดำเนินชีวิตแบบเรียบง่าย ใช้ภาษาพูดที่เรียบง่ายและมีความหมายที่ตรงไปตรงมา

ชาวไทยทรงดำมีวิถีชีวิตที่เรียบง่าย ดำเนินชีวิตแบบเรียบง่าย ใช้ภาษาพูดที่เรียบง่ายและมีความหมายที่ตรงไปตรงมา

โรงรถข้าวทรงดำ

โรงรถข้าวทรงดำเป็นโรงรถที่สร้างขึ้นด้วยวัสดุธรรมชาติ เช่น ไม้และดินเผา โครงสร้างเรียบง่ายแต่แข็งแรง สามารถทนทานต่อสภาพอากาศที่เปลี่ยนแปลงได้เป็นอย่างดี

โรงรถข้าวทรงดำมีลักษณะเด่นคือ หลังคาที่ลาดชันมาก เพื่อให้ระบายน้ำฝนได้ดี และเพดานที่ต่ำ เพื่อให้คนทำงานในโรงรถสะดวก

โรงรถข้าวทรงดำยังเป็นที่เก็บข้าวเปลือก และตากข้าวเปลือกให้แห้งก่อนนำไปสีข้าว

โรงรถข้าวทรงดำเป็นสัญลักษณ์ของวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชาวไทยทรงดำ

ภาพที่แสดง: โรงรถข้าวทรงดำ ซึ่งเป็นโรงรถที่สร้างขึ้นด้วยวัสดุธรรมชาติ เช่น ไม้และดินเผา โครงสร้างเรียบง่ายแต่แข็งแรง สามารถทนทานต่อสภาพอากาศที่เปลี่ยนแปลงได้เป็นอย่างดี

หน้าที่ของโรงรถข้าว: ใช้สำหรับตากข้าวเปลือกให้แห้งก่อนนำไปสีข้าว และเป็นที่เก็บข้าวเปลือก

วัสดุที่ใช้สร้าง: ไม้, ดินเผา, ใบไม้แห้ง

ผ้าซิ่นลายแตงโม

ผ้าซิ่นลายแตงโม เป็นผ้าซิ่นที่มีลายแตงโมเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของคนไทยทรงดำ ผ้าซิ่นชนิดนี้ใช้ทำเป็นชุดประจำถิ่นและใช้ในงานพิธีกรรมต่างๆ

ผ้าซิ่นลายแตงโมมีลักษณะเด่นคือ ลายแตงโมที่ชัดเจนและสวยงาม สีสันที่สดใสและมีความหมายที่ลึกซึ้ง

ผ้าซิ่นลายแตงโมเป็นสัญลักษณ์ของวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชาวไทยทรงดำ

ชุดดำซิ่นดำ

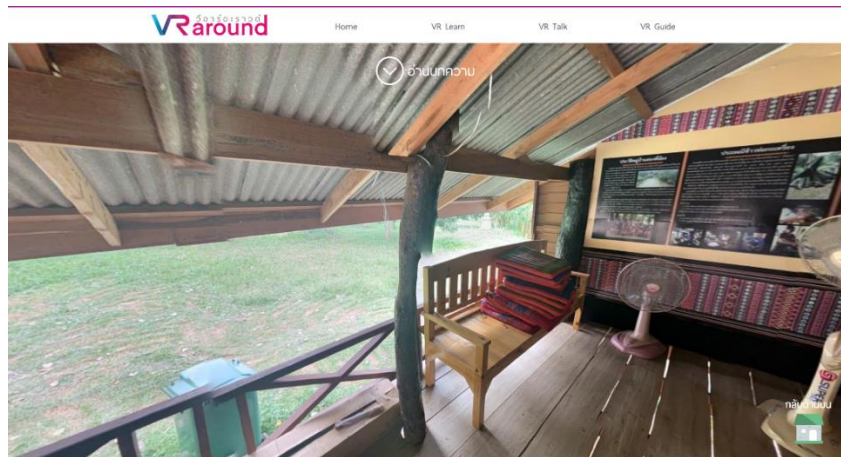
ชุดดำซิ่นดำ เป็นชุดประจำถิ่นที่คนไทยทรงดำใช้ในชีวิตประจำวัน ชุดนี้ทำจากผ้าซิ่นดำและผ้าขาว

ชุดดำซิ่นดำมีลักษณะเด่นคือ สีดำที่เข้มและสวยงาม สีสันที่เรียบและมีความหมายที่ลึกซึ้ง

ชุดดำซิ่นดำเป็นสัญลักษณ์ของวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชาวไทยทรงดำ

เนื้อหา ภาพภายในศูนย์การเรียนรู้ไทยทรงดำแบบ 360 องศา และภาพแสดงเครื่องแต่งกายของชาวไทยทรงดำ

สถานที่ 3 บ้านกะเหรี่ยง



ภาพภายในบ้านชาวกะเหรี่ยงแบบ 360 องศา

กะเหรี่ยง

กลุ่มชาติพันธุ์สำคัญของจังหวัดเพชรบุรีคือชาวกะเหรี่ยง ปัจจุบันมีชาวกะเหรี่ยงในประเทศไทย อาศัยอยู่ในจังหวัดต่างๆ เช่น กาญจนบุรี ราชบุรี เพชรบุรี เชียงใหม่ เชียงราย แม่ฮ่องสอน ลำพูน ตาก และแพร่ เป็นต้น

นักประวัติศาสตร์ได้สันนิษฐานว่าชนชาติกะเหรี่ยงโดยอพยพเข้ามาในประเทศไทยในสมัยพระเจ้าอโศกมหาราช กษัตริย์พม่าทำสงครามกับมอญ ทำให้ชาวกะเหรี่ยง ซึ่งมีวัฒนธรรมอันดีกับมอญหนีภัยสงครามที่จะเกิดขึ้นจึงอพยพเข้าสู่เขตไทย นอกจากนี้ยังมีกาอพยพเนื่องจากการทำมาหากินทางเร่ร่อนมาตั้งแต่ดั้งเดิมจึงมาประกอบอาชีพในเขตประเทศไทย ปัจจุบันมีชาวกะเหรี่ยงอาศัยอยู่ในจังหวัดต่าง ๆ และชายแดนไทย - พม่า ในภาคตะวันตกและภาคเหนือ เช่น กาญจนบุรี ราชบุรี เพชรบุรี เชียงใหม่ เชียงราย แม่ฮ่องสอน ลำพูน ตาก และแพร่ โดยในจังหวัดเพชรบุรีชาวกะเหรี่ยงจะอาศัยอยู่ในอำเภอหนองหญ้าปล้อง และอำเภอแก่งกระจาน

ชีวิตความเป็นอยู่
ลักษณะการตั้งบ้านเรือน สถาปัตยกรรมครัวเป็นสถานที่พื้นฐานที่มีบทบาทสำคัญต่อการดำรงอยู่ของสังคมทุกแห่ง เป็นสถานที่ที่ทำหน้าที่ผลิต

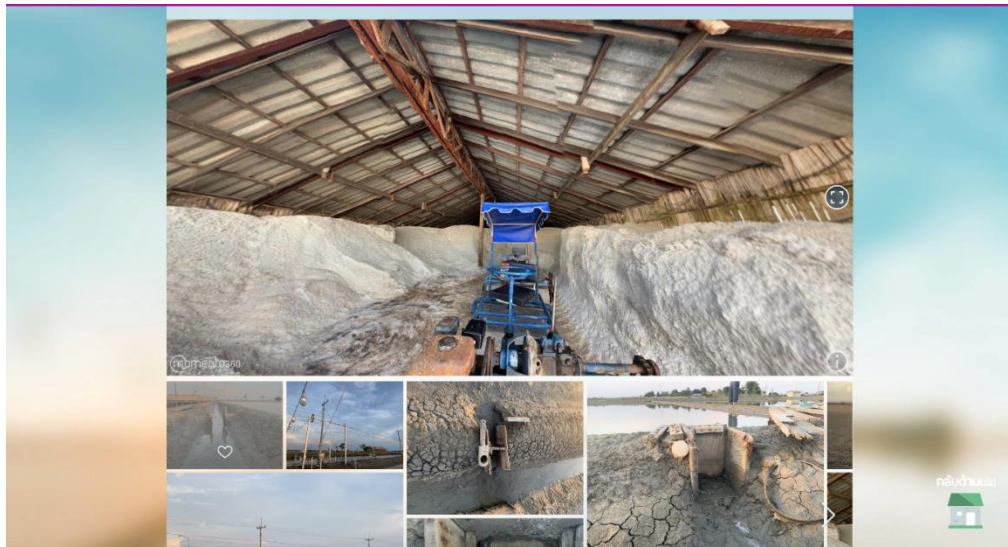
โครงสร้างทางสังคม
ชาวกะเหรี่ยง อาศัยรวมกันเป็นหมู่บ้าน ประกอบด้วยครัวเรือนและทุ่งจาง บ้านช่อกกะเหรี่ยงจะจำตัวไม้ไผ่และแฝก เรียกว่า โกรน ยกพื้นด้วยเสาไม้สูง ๕ - ๖ ฟุต บริเวณบ้านไม่มีรั้ว สัตว์เลี้ยงต่างๆ จะปล่อยให้ไปในหมู่บ้าน

หมู่บ้านช่อกกะเหรี่ยงไม่มีวัด ไม่มีที่สำหรับประชุมหรือลานเล่นเจ้าลักษณะของหมู่บ้านกะเหรี่ยงพอจะจำแนกได้เป็น ๓ ประเภท คือ

- **หมู่บ้านถาวร** คืออยู่ตามทุ่งเขา เป็นหมู่บ้านค่อนข้างใหญ่ มีบ้าน ๑๖ - ๒๒ หลังคาเรือน ส่วนใหญ่ตั้งมานานกว่า ๕๐ ปีขึ้นไป
- **หมู่บ้านคอกน้ำถาวร** คืออยู่ตามทุ่งเขาสูง ชนชาติบ้านกลาง มีบ้านประมาณ ๑๑ หลังคาเรือน ๒๒ ประมาณนี้ ชาวบ้านจะดำรงชีพด้วยการทำนาเป็นหลัก

เนื้อหาภายในศูนย์การเรียนรู้กะเหรี่ยง

สถานที่ 4 นาเกลือ



ภาพสถานที่ทำนาเกลือ อุปกรณ์ทำนาเกลือ และภายในโรงเก็บเกลือแบบ 360 องศา

นาเกลือ

อาชีพทำนาเกลือของชาวบ้านแหลมสามารถสร้างรายได้สูงจน
ได้เป็นอย่างดี เพราะใช้ทะเลเป็นหลักทำให้ต้นทุนไม่สูงมาก ซึ่งที่
ถือเป็นแหล่งผลิตเกลือสมุทรที่ใหญ่ที่สุดของประเทศไทย และยังขึ้นชื่อ
ว่าเป็นเกลือที่ดีที่สุดใน 4 แห่งของไทยอีกด้วย

การผลิตเกลือทะเล

การทำนาเกลือของชาวบ้านแหลมเป็นวิถีชุมชน ศาสตร์และภูมิปัญญาที่สืบทอดกันมาตั้งแต่สมัยสมเด็จพระนเรศวรมหาราช 2,800 ปีมาแล้ว และได้รับการอนุรักษ์ไว้จนกลายเป็นมรดกของเมืองน่าอยู่ภาคใต้ โดยมีถิ่นกำเนิดอยู่ที่บริเวณหาดปากน้ำแหลมเมือง สามารถขุดน้ำได้ตลอดทั้งปี น้ำเค็มจะไหลลงสู่บ่อ และรอจนน้ำที่ขังไว้ถึงบ่อเกลือ มีการผสมและแยกเกลือในกระบวนการผลิต และผลิตเกลือสมุทรประมาณ 2 ล้าน ตันต่อปี 1 ไร่ จะผลิตเกลือได้ประมาณ 300 ตันต่อปี

บ่อเกลือมีขนาดประมาณ 300 เมตรโดยรอบ แบ่งเป็น 3 โซน โซนแรกคือบ่อเกลือดิบ โซนที่สองคือบ่อเกลือขาว และโซนสามคือบ่อเกลือดำ

เกลือดิบเป็นผลผลิตจากบ่อเกลือดิบ น้ำขุ่นใสๆ จะไหลลงสู่บ่อเกลือขาว น้ำขุ่นจะตกตะกอน น้ำใสๆ จะไหลลงสู่บ่อเกลือดำ

เกลือดิบจะตกตะกอนในบ่อเกลือดิบ น้ำขุ่นใสๆ จะตกตะกอนในบ่อเกลือขาว น้ำใสๆ จะตกตะกอนในบ่อเกลือดำ

เกลือดิบจะตกตะกอนในบ่อเกลือดิบ น้ำขุ่นใสๆ จะตกตะกอนในบ่อเกลือขาว น้ำใสๆ จะตกตะกอนในบ่อเกลือดำ

เกลือดิบจะตกตะกอนในบ่อเกลือดิบ น้ำขุ่นใสๆ จะตกตะกอนในบ่อเกลือขาว น้ำใสๆ จะตกตะกอนในบ่อเกลือดำ

กระบวนการผลิตเกลือ

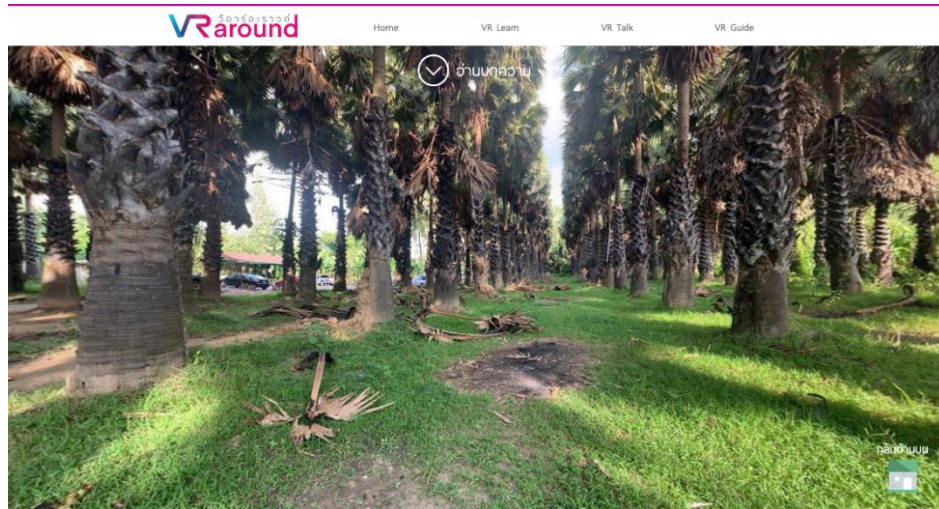
การทำนาเกลือในภาคใต้จะเริ่มต้นด้วยขุดดินเพื่อทำบ่อเกลือ จากนั้นนำน้ำทะเลเค็มมาใส่ในบ่อเกลือ รอจนน้ำทะเลแห้งลง น้ำเค็มจะตกตะกอนในบ่อเกลือดิบ น้ำใสๆ จะไหลลงสู่บ่อเกลือขาว น้ำใสๆ จะตกตะกอนในบ่อเกลือดำ

เกลือดิบจะตกตะกอนในบ่อเกลือดิบ น้ำขุ่นใสๆ จะตกตะกอนในบ่อเกลือขาว น้ำใสๆ จะตกตะกอนในบ่อเกลือดำ

เกลือดิบจะตกตะกอนในบ่อเกลือดิบ น้ำขุ่นใสๆ จะตกตะกอนในบ่อเกลือขาว น้ำใสๆ จะตกตะกอนในบ่อเกลือดำ

เนื้อหา และวีดิทัศน์อธิบายกระบวนการผลิตเกลือทะเล

สถานที่ 5 สวนตาลโตนด

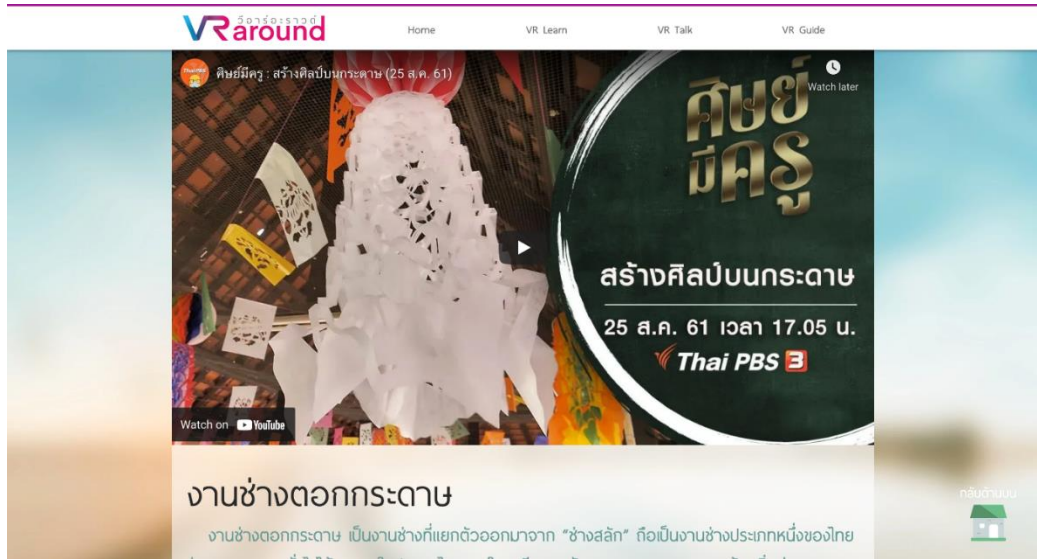


ภาพสวนตาลโตนด และสถานที่ทำน้ำตาลโตนดแบบ 360 องศา

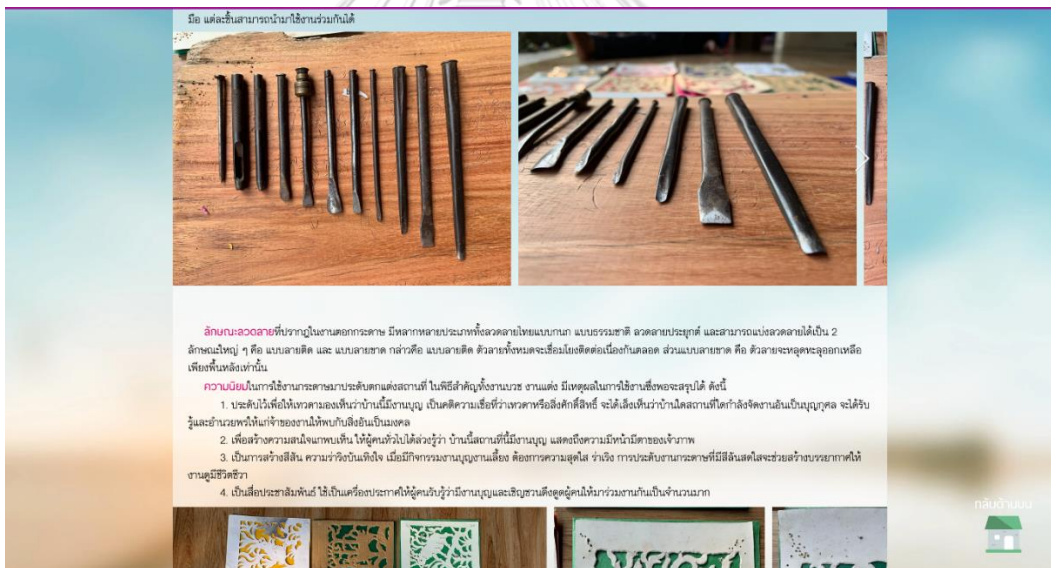


เนื้อหา ภาพอธิบายลักษณะของตาลโตนด

สถานที่ 6 ศิลปะการตอกกระดาษ



วิดีโอที่อธิบายงานตอกกระดาษ



ภาพเครื่องมือ และวิดีโอที่อธิบายวิธีการตอกกระดาษ

สถานที่ 7 ศิลปะการแทงหยวก



ศิลปะการแทงหยวก
ศิลปะการแทงหยวกเมืองเพชรบุรี เป็นศิลปะพื้นบ้านที่มีต้นกำเนิดมาตั้งแต่สมัยอยุธยา เข้ามาในเพชรบุรีตอนปลายของอยุธยา และพัฒนาสืบต่อกันเรื่อยมาทั้งรูปแบบและวิธีการจนกลายเป็นศิลปะของเพชรบุรี

วิธีที่ศน์อธิบายศิลปะการแทงหยวก



เอกลักษณ์การแทงหยวกของช่างเมืองเพชรบุรี
ความเป็นเอกลักษณ์ของศิลปะการแทงหยวกจังหวัดเพชรบุรี เป็นองค์ความรู้ที่เกิดจากการถ่ายทอดจากปู่สู่รุ่น มีความเป็นเอกลักษณ์ที่แตกต่างจากที่อื่น คือ การแทงหยวกแบบพื้นเมือง สามารถแทงหยวกได้โดยไม่ต้องวาดลวดลายลงบนภากร้าง การนำลักษณะของธรรมชาติมาคิดแปลงเป็นลวดลายในการแทงหยวก การประยุกต์ใช้สีดินเผาการผสม และการแกะสลักเครื่องประดับมาประดับตกแต่งให้เกิดความสวยงาม

ขั้นตอนการแทงหยวกกล้วย

1. การให้ครู เพื่อว่าลึกลึศครูอาจารย์ มีอุป 3 ดอก เทียนธูป 1 เล่ม ดอกไม้ 3 สี สุรา 1 ขวด ไข่ขาวว่า 1 ฟอง เงินค่าครู 142 บาท หรือขึ้นอยู่บริเวณนครความเชื่อของคนที่แต่ละท้องถิ่นเชื่อต่างกันคนละการให้ครูไม่เหมือนกัน
2. เมื่อต้นกล้วยสุกหรือต้นกล้วยนั้นว่าต้นแล้ว ๆ คือ ต้นกล้วยที่ถึงไม่ออกผล ถ้าออกผล ออกลูกแล้วจะไม่มีได้ เพราะกล้วยสุกจะกรอบบระดังขี้ แต่ถ้าเป็นต้นกล้วยที่ถึงแล้ว ๆ ไม่มีลูกกล้วยจะอ่อนเหนียวไม่พังกาย ต้องเลือกต้นใหญ่พอสมควร ว่ามาแล้วพาดหัวไปจะใช้ประมาณ 10 ต้น ต่อว่าน้ำ 1 ครั้ง

เนื้อหา และภาพอธิบายเอกลักษณ์การแทงหยวกของช่างเมืองเพชรบุรี

สถานที่ 8 งานปูนปั้น

VRaround Home VR Learn VR Talk VR Guide

งานปูนปั้น

งานปูนปั้นของเมืองเพชร นิยมทำร่วมกับงานลวดรัก และประดับกระจก เพื่อให้ดูแข็งแรง กนกงามไม่หวั่นไหว มีลวดลายแพรวพราว ช่วยเสริมให้งานประกอบปูนปั้น เด่นยิ่งขึ้น

ช่างฝีมือทำงานปูนปั้นเมืองเพชร มีที่สาละงูจังหวัดเกาะ กลุ่มช่างวัดมหาธาตุ โดยแต่ละลุ่มมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและสืบต่อกัน นับว่าเป็นมรดกศิลปกรรมของสถาปัตยกรรมโบราณราชธานี ซึ่งปัจจุบันกลายเป็นที่ระลึกนึกถึงของนักท่องเที่ยว เนื่องจากสภาพอากาศที่ร้อน ทำให้งานปูนปั้นที่ทาสีหลุดร่วง งานปูนปั้นเมืองเพชร เป็นงานที่พัฒนามาจากศิลปะสุโขทัยมา โดยลวดลายตามความศรัทธาของชาวเมืองเพชร นอกจากเอกลักษณ์การปั้นปูนจากช่างที่มีฝีมือแล้ว ชีววัฒนศิลป์ของปูนปั้นเป็นลักษณะงานที่ธรรมชาติสวยงามให้ การจะดูปูนปั้นที่ให้ความรู้สึกอ่อนโยนแต่แข็งแรง แม้จะมีส่วนผสมไม่มากนักก็ทำให้มีความสำคัญไม่น้อย โดยปูนปั้นเมืองเพชรมีความพิเศษมากกว่าที่อื่น เนื่องจากศิลปินจะผสมปูนปั้นและปูนผิวด้วยตัวเอง โดยใช้กระดาษทราย กาวเหนียว น้ำตาลโตนดหรือน้ำขี้เถ้าทรายแดง ทรายละเอียด ปูนขาว และน้ำ ผสมเข้าด้วยกัน โดยช่างแต่ละคนจะมีสูตรในการผสมปูนที่เป็นการสืบทอดกันมา และแตกต่างกัน ซึ่งในลวดลายมีการใช้ปูนจากเปลือกหอยเผาไฟบดละเอียดแล้วผสมกับปูนและย้อมสี ฝุ่นน้ำ ทำให้ปัจจุบันปูนปั้นเมืองเพชรใช้หอยเม็ดย่อยเคี้ยวให้ละเอียดจนยิ่งงอกมากขึ้น

กลับด้านเมนู

เนื้อหาอธิบายงานปูนปั้นของเพชรบุรี

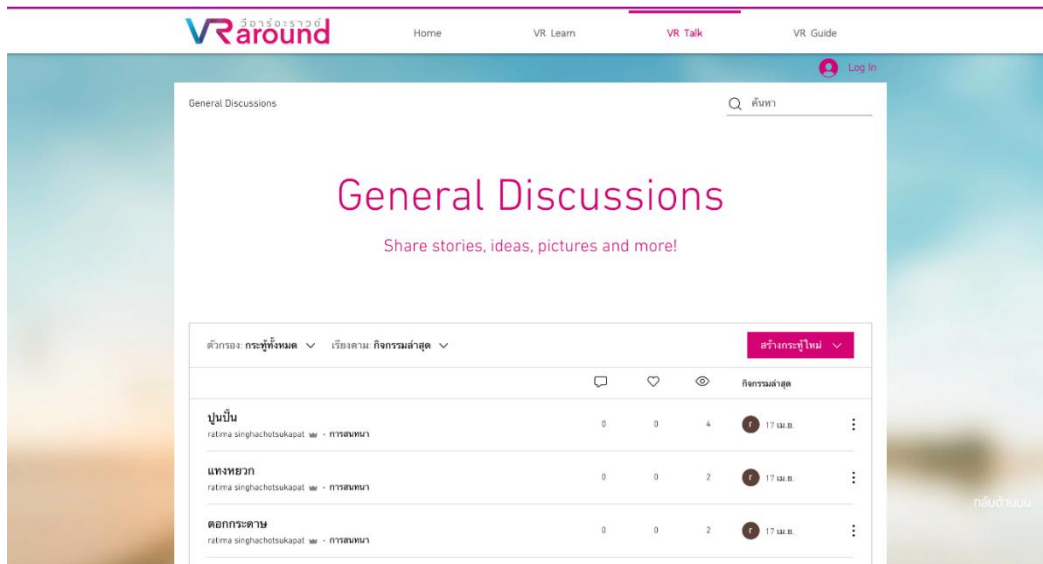
© ⓘ 🔄 🌐

เว็บไซต์ VR around ที่สะพานมิตรภาพไทย-พม่าบริเวณถนนพหลโยธินจังหวัดเพชรบุรี
คุณประสานฤกษ์สถานที่ต่างๆ ได้ 360 องศา เสมือนเดินชมด้วยตัวเอง

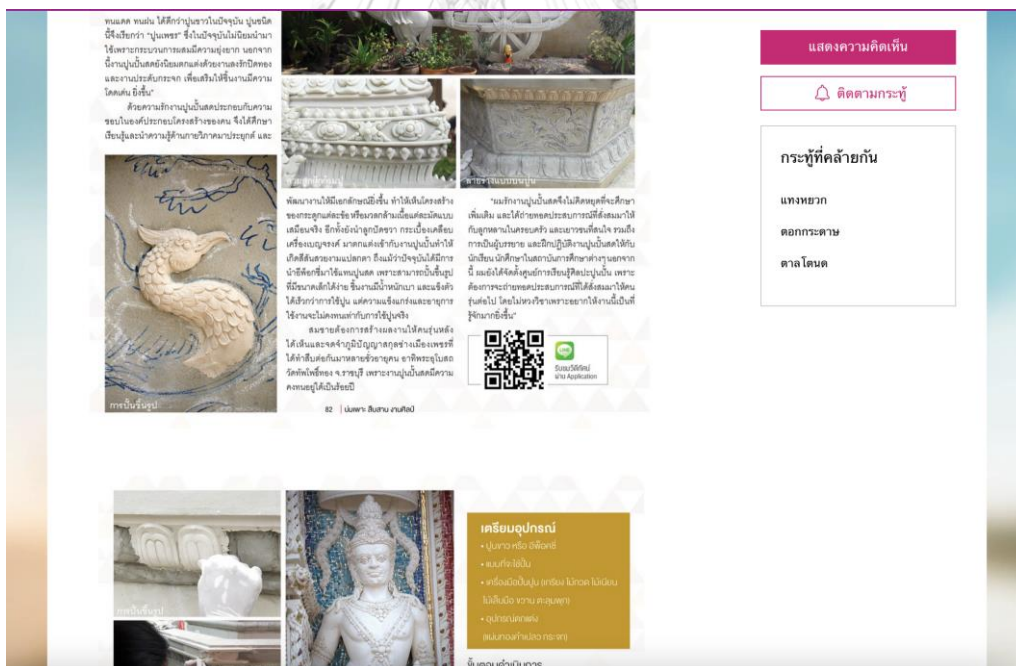
กลับด้านเมนู

ภาพแสดงงานปูนปั้นรอบตัวเมืองในจังหวัดเพชรบุรี

กระดานสนทนาสำหรับติดต่อสอบถามข้อสงสัยระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และบุคลากรในชุมชน
ในเมนู VR Talk



หน้า Discussion Board สำหรับซักถาม และตอบข้อสงสัย



ผู้เรียน ผู้สอน และบุคลากรในชุมชนสามารถสื่อสารกันได้ทั้งแบบพसानเวลา และไม่พसानเวลา
โดยการตั้งกระตุ้ แสดงความคิดเห็น และเมื่อกดติดตามกระตุ้
จะมีการแจ้งเตือนเมื่อมีความเคลื่อนไหวในกระตุ้ที่ติดตาม

คำแนะนำสำหรับผู้สอนที่สนใจรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกระบบที่เสมือนร่วมกับการใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อพัฒนาความรู้สึกริบทันผูกพันในความเป็นพลเมือง ในเมนู VR Guide

The screenshot shows the VRaround website interface. At the top, there is a navigation bar with 'Home', 'VR Learn', 'VR Talk', and 'VR Guide'. The main content area features a large blue header with the text 'คำแนะนํา สำหรับครู' (Introduction for Teachers). Below this, there is a circular diagram titled 'VRaround Model' which illustrates a cycle of learning and community engagement. The diagram is divided into four quadrants: 'ก่อนการศึกษานอกสถานที่' (Before field study), 'หลังการศึกษานอกสถานที่' (After field study), 'การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม' (Participatory learning), and 'การเรียนรู้แบบบูรณาการ' (Integrated learning). The center of the diagram is labeled 'VRaround' and includes icons for a person, a VR headset, and a globe. To the right of the diagram, the text reads: 'รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อพัฒนาความรู้สึกริบทันผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย'.

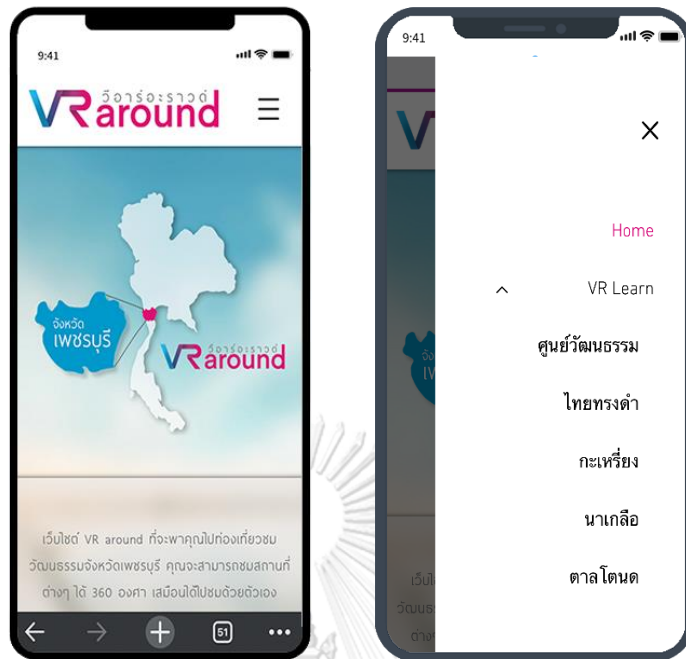
ภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกระบบที่เสมือนร่วมกับการใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อพัฒนาความรู้สึกริบทันผูกพันในความเป็นพลเมือง

รายละเอียดการจัดการเรียนรู้อิงโครงข่ายในการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้ชุมชนเป็นฐาน โดยชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกริบทันผูกพันในความเป็นพลเมือง VRaround

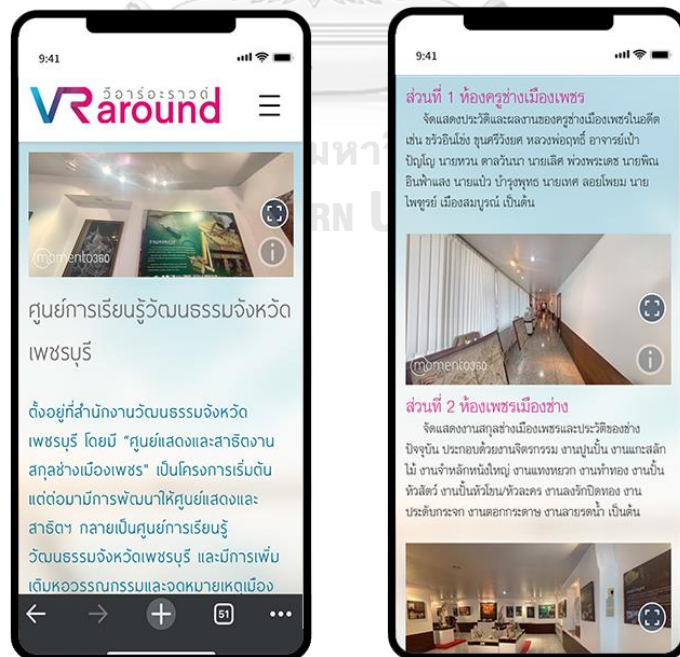
ชื่อวิชา/กิจกรรม	ชื่อสถานที่/โรงเรียน	ชื่อสถานที่/โรงเรียน	กิจกรรม	ระยะเวลา	ระยะเวลา
กิจกรรมการเรียนรู้	โรงเรียน...	โรงเรียน...	1 เดือน...
...
...
...
...
...

รายละเอียดการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อพัฒนาความรู้สึกริบทันผูกพันในความเป็นพลเมือง

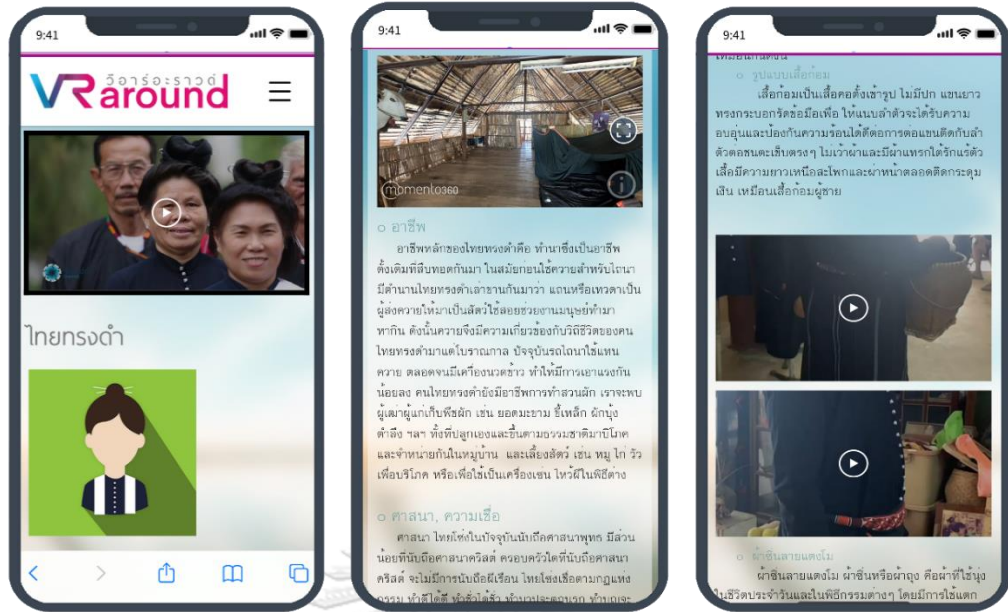
ภาพเว็บการเรียนรู้ที่พัฒนาตามรูปแบบฯ ที่เรียนรู้ผ่านโทรศัพท์



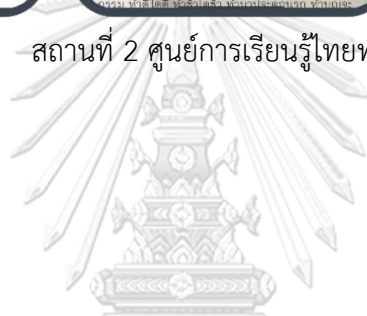
หน้า Home และเมนูต่าง ๆ ภายในเว็บไซต์



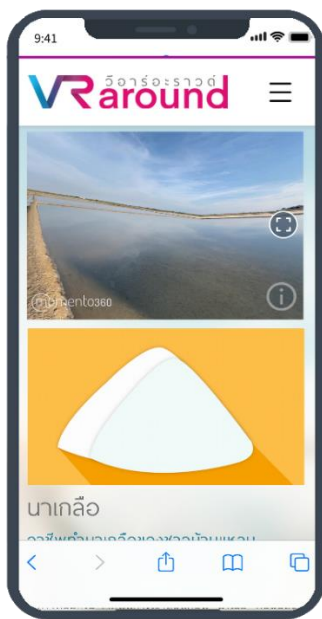
สถานที่ 1 ศูนย์การเรียนรู้วัฒนธรรมจังหวัดเพชรบุรี



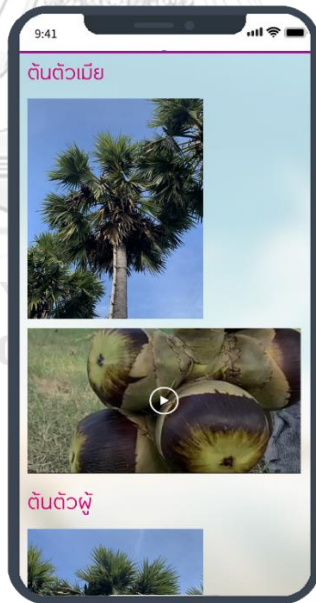
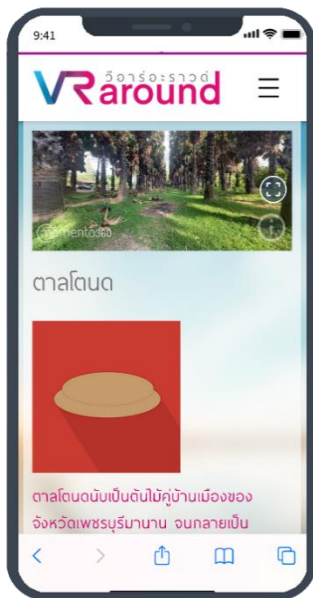
สถานที่ 2 ศูนย์การเรียนรู้ไทยรงค์ดำ



สถานที่ 3 บ้านกะเหรี่ยง



สถานที่ 4 นาเกลือ



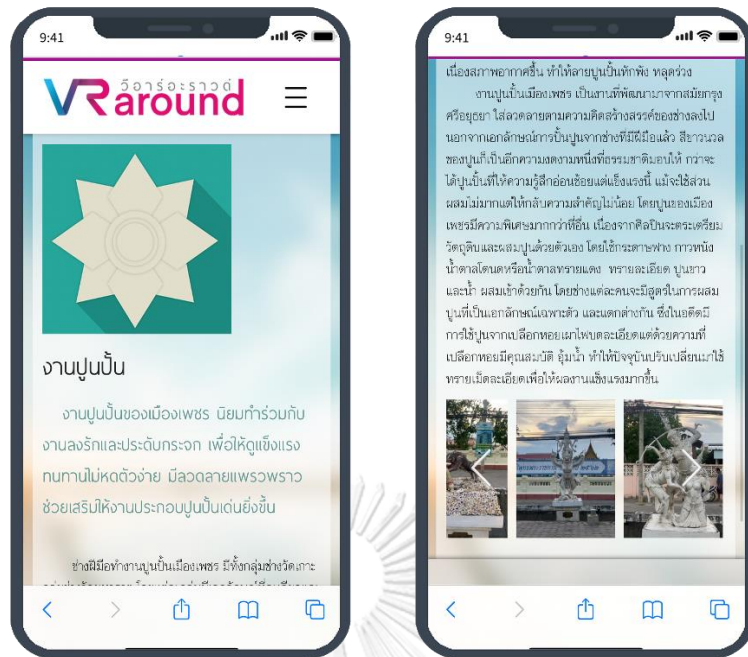
สถานที่ 5 สวนตาลโตด



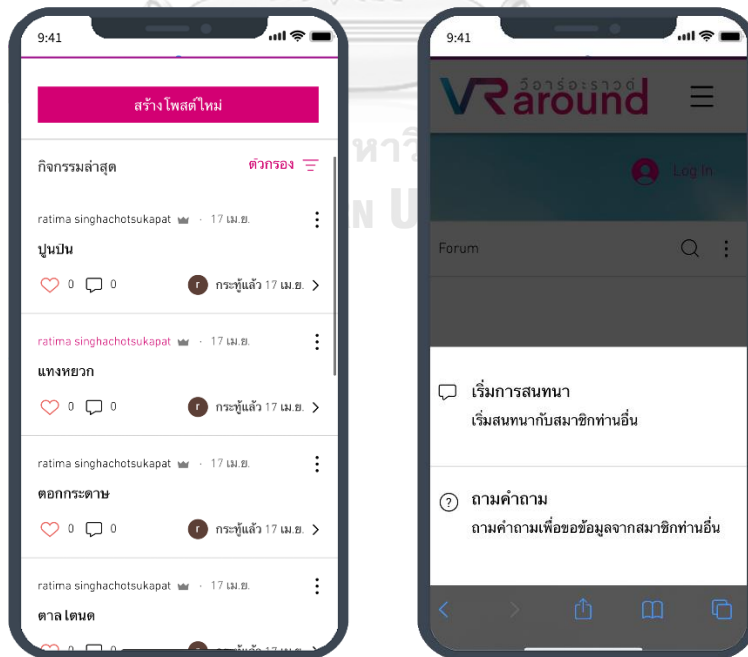
สถานที่ 6 ศิลปะการดอกกระดาษ



สถานที่ 7 ศิลปะการแทงหยวก



สถานที่ 8 งานปูนปั้น



กระดานสนทนาสำหรับติดต่อสอบถามข้อสงสัยระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และบุคลากรในชุมชน
ในเมนู VR Talk



คำแนะนำสำหรับผู้สอนที่สนใจรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ที่เสมือนร่วมกับการใช้ชุมชนเป็น
ฐาน เพื่อพัฒนาความรู้สึkyึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมือง ในเมนู VR Guide

บรรณานุกรม

- Adler, R. P., & Goggin, J. (2005). What Do We Mean By “Civic Engagement”? *Journal of Transformative Education*, 3(3), 236-253.
- Albanesi, C., Zani, B. & Cicognani, E. (2007). Sense of Community and Empowerment Among Young People: Understanding Pathways from Civic Participation to Social Well-Being. *International Journal of Voluntary and Nonprofit Organizations*, 26(1), 24-44.
- Arasaratnam-Smith, L. A., Northcote, M. (2017). Community in Online Higher Education: Challenges and Opportunities. *Electronic Journal of e-Learning*, 15(2), 188-198.
- Bai, X., Lavin, L. (2014). Understanding Social Learning Behaviors via a Virtual Field Trip. *iJet*, 9(4), 4-13.
- Bailey, J. E., Whitmeyer, S. J., & DePoar, D. G. (2012). *Google Earth and Virtual Visualizations in Geoscience*. USA: the geological society of london, Inc.
- Bitgood, S. (1989). School field trips: an overview. *Visitor Behavior*, 4(2), 3-6.
- California State Polytechnic University, Pomona. (2010). *Field Trip*. Retrieved April 23, 2019. From <https://www.cpp.edu/rms/travel/field-trips.shtml>.
- Cambridge University Press. (2019). *Cambridge Dictionary*. Retrieved April 5, 2019, from <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/field-trip>.
- Charles, M., Tolbert, M. D., Irwin, T. A., & Lyson, A. R., (2002). Civic Community in Small-Town America: How Civic Welfare Is Influenced by Local Capitalism and Civic Engagement. *Rural Sociology*, 67(1), 90–113.
- Cliffe, A. D. (2017). A review of the benefits and drawbacks to virtual field guides in today’s Geoscience higher education environment. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14-28.
- Ding, Y., & Zhang, P. (2018). Practice and effectiveness of web-based problem-based learning approach in a large class-size system: A comparative study. *Nurse education in practice*, 31, 161-164.
- Dolphin, G., Dutchak, A., Karchewski, B., & Cooper, J. (2018). Virtual field experiences in introductory geology: Addressing a capacity problem, but finding a pedagogical

- one. *Journal of Geoscience Education*, 2018, 1-17.
- Doolittle, A., Faul, A. C. (2013). Civic Engagement Scale: A Validation Study. *Sage Open*, 1-7.
- edulInnovation & Teton Science Schools (2019). *Benefits of Place-Based Education*. Retrieved April 23, 2019. From <https://www.tetonscience.org/about/place-based-education/>.
- Ehrlich, T. (2000). *Civic Responsibility and Higher Education*. Phoenix, AZ: Oryx Press.
- Gregory A., Sobel, D. (2010). *Children Youth and Environments*. 20. 229-231.
- Harvey, H. L., Parahoo, S., & Santally, M. (2017). Should Gender Differences be Considered When Assessing Student Satisfaction in the Online Learning Environment For Millennials?. *Higher Education Quarterly*.
- Hung, W. (2006). The 3C3R Model: A Conceptual Framework for Designing Problems in PBL. *Spring*, 1(1), 55-77.
- Hurst, S. D. (1998). Use of Virtual Field Trip Teaching Introductory Geology. *Computers & Geosciences*, 24(7), 653-658.
- Hwang, G. J., Chang, S. C., Chen, P. Y., & Chen, X. Y. (2018). Effects of integrating an active learning-promoting mechanism into location-based real-world learning environments on students' learning performances and behaviors. *Association for Educational Communications and Technology*, 2018, 451-474.
- Ibrahim, M. (2010). The use of community-based learning in educating college students in Midwestern USA. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2(2).
- Imlawi, J., & Gregg, D. (2014). Engagement in online communities: The impact of self-disclosure and humor. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 30(2), 106-125.
- Jacoby, B. (2009). *Civic Engagement in Higher Education: Moving from Transaction to Transformation for Students and Communities* [PowerPoint slides].
- Klemm, E. B., & Tuthill, G. (2003). Virtual field trips: Best practices. *International Journal of Instructional Media*, 30(2), 177-193. Retrieved from <https://www.proquest.com/scholarly-journals/virtual-field-trips-best-practices/docview/204262556/se-2?accountid=15637>.

- Krakowka, A. R. (2012). Field Trips as Valuable Learning Experiences in Geography Courses. *Journal of Geography*. 1116. 236-244.
- Lenzi, M., Vieno, A., Perkins, D.D., Santinello, M., Elgar, F.J., Morgan, A. & Mazzardis, S. (2012). *Family Affluence, School and Neighborhood Contexts and Adolescents' Civic Engagement: A Cross-National Study*. *Am J Community Psychol*.
- McIlrath, L., McDonnell, C. (2014). *Community Based Learning*. Campus Engage: Ireland.
- Melaville, A., Berg, A. C., & Blank, M. J. (2006). *Community-based learning: Engaging students for success and citizenship*. Washington: Coalition for Community Schools.
- Myers B., & Jones, L. (2003). Successful Field Trips: A Three-Step Approach. *The Agricultural Education Magazine*, 75(4).
- Norbaizura, H., & Osman, K. (2015). The effectiveness of a virtual field trip (VFT) module in learning biology. *Turkish Online Journal of Distance Education*. 16. 102-117.
- Nova Scotia Department of Education and Early Childhood Development. (2013). *Community Based Learning a resource for school*. Canada: Department of Education and Early Childhood Development.
- Owens, T. R., Wang, C. (1996). *Community-Based Learning: A Foundation for Meaningful Educational Reform*. School Improvement Research Series.
- Oxford University Press. (2019). *Oxford Dictionary*. Retrieved April 5, 2019, from https://en.oxforddictionaries.com/definition/field_trip.
- Pasiechny, C. L. (2018). *Place-Based Education: Improving Learning While Connecting Students to Community and Environment*. Requirements for the Degree of Master of Education in the Department of Curriculum and Instruction University of Victoria.
- Patiar, A., Kensbock, S., Benckendorff, P., Robinson, R., Richardson, Wang, S. Y. & Lee, A. (2021). Hospitality Students' Acquisition of Knowledge and Skills through a Virtual Field Trip Experience. *Journal of Hospitality & Tourism Education*, 33(1), 14-28.
- Place-based Education Evaluation Collaborative. (2010). *the benefits of place-based education: A report from the place-based education evaluation collaborative*.

- Warner, NH: R.C. Brayhaw, Inc.
- Richard A. P., Goggin, J. (2005). What Do We Mean By “Civic Engagement?”. *Journal of Transformative Education*, 3(3), 236–253.
- Robinson, L. (2009). Virtual Field Trips: The Pros and Cons of an Educational Innovation. *Computers in New Zealand Schools: Learning, Teaching, Technology*, 21(1).
- Salubsee, P. (2015). การพัฒนาสื่อการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชาภาษาอังกฤษเป็นภาษานานาชาติ(สหสาขาวิชา) บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Sanchez, A. D., Cuevas, H. M., Fiore, S. M., & Cannon-Bowers, J. A. (2005). Virtual Field Trips: Synthetic Experiences and. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society 49th Annual Meeting*.
- Schott, C., Murray, W., McLean D., & Raivoka, M. (2011). *A Roadmap to Virtual Fieldtrips Lessons learned from developing a virtual Fijian island for fieldwork by Tourism Management and Development Studies students at Victoria University of Wellington*.
- Shakil, A. F., Faizi, W., & Hafeez, S. (2011). *The Need and Importance of Field Trips at Higher Level in Karachi, Pakistan*.
- Simple K12. (2013). *Virtual Field Trip*. Retrieved May, 13, 2019. From https://www.phsd144.net/cms/lib/IL01001725/Centricity/Domain/803/virtualfieldtrips_administrators.pdf
- Stainfield, J., Fisher, P., Ford, B., & Solem, M. (2000). International Virtual Field Trips: a New Direction?. *Journal of Geography in Higher Education - J GEOGR HIGHER EDUC*. 24. 255-262.
- The Promise of Place. (2019). *What is Place-Based Education?*. Retrieved April 23, 2019. From <https://promiseofplace.org>.
- Tolbert, C., Lyson, T., & Irwin, M. (2001). *Civic Community in Small-Town America: How Civic Welfare Is Influenced by Local Capitalism and Civic Engagement*. Center for Economic Studies, U.S. Census Bureau. Working Papers. 67.
- University of North Florida. (2010). *The Center for Community-Based Learning*.

- Retrieved April 17, 2019. From <https://www.unf.edu/ccbl/>
- World Economic Forum. (2020). *The COVID-19 pandemic has changed education forever. This is how*. Retrieved July 21, 2021, from <https://www.weforum.org/agenda/2020/04/coronavirus-education-global-covid19-online-digital-learning/>
- World Health Organization. (2021). *WHO Coronavirus (COVID-19) Dashboard*. Retrieved July 21, 2021, from <https://covid19.who.int/>.
- Youthrex Research & Evaluation eXchange. (2013). *The Civic Engagement Scale*. Retrieved April 5, 2019, from <https://youthrex.com/wp-content/uploads/2019/10/Civic-Engagement-Scale.pdf>.
- กระทรวงมหาดไทย. (2560). *แผนปฏิบัติการดิจิทัลกระทรวงมหาดไทย พ.ศ. 2563 – 2565*. สืบค้น 16 เมษายน 2564, จากเว็บไซต์: [http://www.ict.moi.go.th/PDF/แผนดิจิทัล%20มท.%2063-65%20\(ฉบับสมบูรณ์\).pdf](http://www.ict.moi.go.th/PDF/แผนดิจิทัล%20มท.%2063-65%20(ฉบับสมบูรณ์).pdf).
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2557). *ระเบียบกระทรวงศึกษาธิการว่าด้วยการพานักเรียนและนักศึกษาไปนอกสถานที่ พ.ศ.2548*. สืบค้นเมื่อ 5 เมษายน 2562, จากเว็บไซต์: [http://www.pepgtakesa2.com/pgq56/files/ระเบียบพานักเรียน2548\[1\].pdf](http://www.pepgtakesa2.com/pgq56/files/ระเบียบพานักเรียน2548[1].pdf).
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560 -2579*. สืบค้นเมื่อ 21 กรกฎาคม 2564, จากเว็บไซต์: <http://www.lampang.go.th/public60/EducationPlan2.pdf>.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2563). *ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง นโยบายและจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการ ปีงบประมาณ พ.ศ. 2564 (เพิ่มเติม)*. สืบค้น 23 พฤษภาคม 2564, จากเว็บไซต์: <https://www.moe.go.th/backend/wp-content/uploads/2020/11/จุดเน้น2564เพิ่มเติม.pdf>.
- กล้า ทองขาว. (2557). *การจัดการศึกษาฐานชุมชน*. สืบค้นเมื่อ 11 พฤษภาคม 2562, จากเว็บไซต์: <http://www.dpu.ac.th/ces/download.php?filename=1377584927.docx>.
- กฤติกา สายณะรัตน์ชัย, คมสิทธิ์ เกียนวัฒนา. (2559). *การจัดกิจกรรมท่องเที่ยวค่ายพักแรมเพื่อเยาวชน. วารสารกระแสวัฒนธรรม, 17(32). 89-99.*
- คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาฬสินธุ์. (2557). *การจัดการความรู้ (KM) เทคนิคการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการเรียนรู้ (Community Base Learning: CBL)*. (เอกสารประกอบการเรียน).
- จงกลณี ภัทรกังวาน. (2561). *การศึกษาพฤติกรรมการวางแผน เรื่อง การจัดการสิ่งแวดล้อม สำหรับ*

- นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน. *Veridian E-Journal, Silpakorn University (Humanities, Social Sciences and arts)*, 12(5), 229-244.
- จรรุวรรณ เทวกุล. (2555). ความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพประเภทวิชาพาณิชยกรรม ชั้นปีที่ 1 ชั้นปีที่ 2 และชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษา ฉะเชิงเทรา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาธุรกิจศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จินตวีร์ คล้ายสังข์. (2561). *ยุบิวิตส์เทคโนโลยีที่ส่งเสริมการเรียนรู้: การออกแบบที่เน้นผลลัพธ์การเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- แจ่มจันทร์ ศรีอรุณศรี. (2552). Virtual Field Trip ทัศนศึกษาเสมือน ทำอย่างไรให้เด็กได้เรียนรู้เหมือนจริง. *สอนสนุก-สนุกสอน สื่อการเรียนการสอน*. 38(163), 57-59.
- แจ่มจันทร์ ศรีอรุณศรี. (2553). การออกแบบกิจกรรมทัศนศึกษาเสมือนบนเว็บ (Virtual Field Trip) ตามหลักการของ Dewey. *สอนสนุก-สนุกสอน สื่อการเรียนการสอน*. 38(164), 61-63.
- เฉลิม สมภู. (2555). ผลการเรียนรู้การคิดอย่างมีวิจารณญาณด้วยการศึกษานอกสถานที่เสมือนของกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- ชไมมณ ศรีสุรภักษ์. (2554). ถอดบทเรียนการจัดการเรียนรู้แบบวิจัยเป็นฐาน (RBL) และชุมชนเป็นฐาน (CBL). *การจัดการความรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้สู่ ความเป็นเลิศของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21: รวมบทความวิชาการ*. 11-17.
- ดารุณี ทิพยกุลไพโรจน์. (2557). *การพัฒนาตัวบ่งชี้ความยึดมั่นผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนไทย: การทดสอบความไม่แปรเปลี่ยนของการวัด*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ดิษยุทธุ์ บัวจุม, อังคินันท์ อินทรกำแหง, พรรณี บุญประกอบ และสุภาพร ธนะชานันท์. (2557). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อสร้างความสนใจและทักษะในอาชีพท้องถิ่นของนักเรียนโรงเรียนบ้านพะเนางวิทยา. *Journal of Behavioral Science*, 20(2), 19-36.
- ดุลยเทพ ภัทรโกศล. (2559). การพัฒนาสื่อเรียนรู้เสมือนจริงบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ด้วยเทคโนโลยีภาพถ่ายพาโนรามา 36 องศา กรณีศึกษา :เว็บไซต์ฐานข้อมูลแหล่งเรียนรู้มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. *วารสารวิชาการการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม คณะเทคโนโลยี*

- สารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 3(1), 53-58.
- ถวิลวดี บุรีกุล และรัชชวดี แสงมหะหมัด. (2555). *ค่านิยม วัฒนธรรม และอุดมภูมิประชาธิปไตยไทย*. กรุงเทพฯ : สำนักวิจัยและพัฒนา สถาบันพระปกเกล้า.
- ทศนา แชนมณี. (2561). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. พิมพ์ครั้งที่ 22. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ. (2556). ผลของการใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานในวิชาการศึกษา เพื่อสร้างพลเมืองที่มีต่อความตระหนักในความเป็นพลเมืองของนักศึกษา. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี*, 24(2), 43-57.
- เนาวนิตย์ สงคราม. (2557). *การศึกษานอกสถานที่และการศึกษานอกสถานที่เสมือนเพื่อการเรียนรู้เชิงรุก*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญสืบ โสโสม. (2553). *การเรียนรู้แบบใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ (Community-based Learning)*. (เอกสารประกอบการเรียน). วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี พระพุทธชินราช.
- พจนานุกรมไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2544. (2560). สืบค้นเมื่อ 5 เมษายน 2562, จาก เว็บไซต์: <https://dictionary.orst.go.th/>.
- พินดา ทองเงา ดอร์น. (2561). *ความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองของเยาวชนไทย*. วิทยานิพนธ์ดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาประยุกต์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พิสิฐุ แยมุ่น. (2558). *การพัฒนาารูปแบบการศึกษานอกสถานที่เสมือนด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ เพื่อ ส่งเสริมความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มณฑล จันทร์แจ่มใส. (2558). *โครงการถอดชุดประสบการณ์การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน : กรณีศึกษา การบูรณาการจัดการเรียนรู้วิชาออกแบบสถาปัตยกรรมกับการพัฒนาที่อยู่อาศัยของผู้มีรายได้น้อย (โครงการบ้านมั่นคง ชุมชนพระราม 9 บ่อ 3)*. *Phranakhon Rajabhat Research Journal*, 10(1), 143-156.
- รักษณาลี นาครักษา. (2562). *การพัฒนาารูปแบบการจัดการศึกษานอกสถานที่เสมือนร่วมกับกระบวนการสืบสอบและแผนที่แบบ 3 มิติทางภูมิศาสตร์เพื่อเสริมสร้างการรู้ภูมิศาสตร์สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- เรวดี จันทเปรมจิตต์. (2554). *การพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเป็นผู้สูงอายุที่ยังคงคุณประโยชน์*. วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต พัฒนาศึกษา ภาควิชานโยบาย การจัดการและความเป็นผู้นำทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วชิรวัดดี อาริยะสิริโชค. (2558). *ตลาดอาหารปลอดภัย สาบสายใยครอบครัว*. รายงานการวิจัย. ศูนย์สนับสนุนโครงการบริการวิชาการหนึ่งหลักสูตรหนึ่งชุมชน กองบริการวิชาการและการวิจัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วชิราภรณ์ ศรีผา. (2554). *ผลการจัดกิจกรรมทัศนศึกษาวัฒนธรรมท้องถิ่นเพื่อพัฒนาทักษะ การแสวงหาความรู้ด้วยตนเองของเด็กปฐมวัย*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิภาพรรณ พินลา และวิภาดา พินลา. (2561). *การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิรงรอง วงษ์วัฒน์. (2551). *ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในการศึกษา นอกสถานที่แบบการใช้ความเป็นจริงเสมือนกับแบบการใช้ความเป็นจริงเสมือนและการเรียน เป็นคู่*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิไลภรณ์ ฤทธิคุปต์. (2561). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน: กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ที่มี ประสิทธิภาพ ของครูในศตวรรษที่ 21*. *Graduate School Journal*, 11, 179-192.
- ศรียรรณ ฉัตรสุริยวงศ์. (2557). *กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริม ความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน ประถมศึกษา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ภาควิชา หลักสูตรและวิธีสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สมใจ จงรักวิทย์. (2562). *รูปแบบการจัดการศึกษานอกสถานที่ร่วมกับพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผน เพื่อ ส่งเสริมสุนทรียะของนักเรียนประถมศึกษา*. *วารสารครุศาสตร์*, 47(1), 415-433.
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. *พจนานุกรมไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2544*. สืบค้นเมื่อ 5 เมษายน 2562, จากเว็บไซต์: <http://www.royin.go.th/dictionary/>.
- สิวภรณ์ เจริญวงศ์, ทิพย์ฉิมพร เกษโกมล และอภิสิทธิ์ ตามสัตย์. (2561). *ห้องเรียนเสมือนจริงกับการ เรียนการสอนสำหรับนักศึกษาพยาบาลในยุคดิจิทัล*. *วารสารพยาบาลทหารบก*, 19(2), 120-128.
- สิรินทร์ ลัดดาภิบาล บัญเชิดชู และมูจลินท์ กลิ่นหวล. (2559). *กิจกรรมทัศนศึกษาเพื่อส่งเสริมสมรรถนะ การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยในศตวรรษที่ 21*. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*,

9(3),1550-1562.

สุกัญญา แซ่มซ้อย. (2555). แนวคิดเชิงนวัตกรรมสำหรับการบริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21.

วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 14(2), 117-128.

อนล สวนประดิษฐ์, ขจรศักดิ์ สงวนสัตย์, ประชิต อินทะกนก และนุชจรี บุญเกต. (2560). การศึกษาองค์ประกอบในการพัฒนารูปแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เสมือนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ร่วมกับการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน วิชา นวัตกรรมการศึกษา.

อมสิน จตุพร และอมรรัตน์ วัฒนาร. (2558). แนวคิดการศึกษาอิงสถานที่: การพัฒนาความเป็นพลเมืองดีให้แก่เยาวชนโดยใช้บริบทชุมชนท้องถิ่นเป็นฐาน. สงขลานครินทร์ ฉบับสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์, 21(1), 81-112.





จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวรติมา สิงห์โชติสุขแพทย์
วัน เดือน ปี เกิด	17 กันยายน 2534
สถานที่เกิด	จ.เพชรบุรี
วุฒิการศึกษา	ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ที่อยู่ปัจจุบัน	86/1 หมู่ 4 ต.ห้วยโรง อ.เขาย้อย จ.เพชรบุรี
ผลงานตีพิมพ์	รติมา สิงห์โชติสุขแพทย์ และจินตวีร์ คล้ายสังข์. (2566). การจัดกิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการ จัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลึกซึ้งใน ความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. ปีที่ 25 ฉบับที่ 3 (กรกฎาคม - กันยายน 2566). (TCI ฐาน 1)