

นวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ
ผ่านเพลงพื้นบ้านล้านนา เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองโลก
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
Local History Learning Innovation by Using Design Thinking
Through Lanna Folk Songs to Promote Global Citizenship
for Lower Secondary Students

สุชาภัสร์ ป้อคำ¹ และ เชษฐภูมิ วรรณไพศาล²
Suchaphat Porkham¹ and Chetthapoom Wannaphaisarn²

Received: 30 April 2025; Revised: 08 June 2025; Accepted: 20 June 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐาน ผ่านเพลงพื้นบ้านล้านนา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 2) ประเมินนวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐาน ผ่านเพลงพื้นบ้านล้านนา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และ 3) ศึกษาผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐาน ผ่านเพลงพื้นบ้านล้านนา เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองโลกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา โดยแบ่งการวิจัยออกเป็น 2 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 การศึกษาข้อมูลจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การพัฒนานวัตกรรม การสัมภาษณ์และการประเมินนวัตกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ระยะที่ 2 ทดลองใช้นวัตกรรม กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านปางเฟือง อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 18 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบบันทึกข้อมูล แบบสัมภาษณ์ และแบบประเมิน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) จากการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องการพัฒนา นวัตกรรม การสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญ ได้นำสู่การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน รวมระยะเวลา 10 ชั่วโมง ถูกออกแบบให้สอดคล้องกับโครงสร้างของ Design Thinking ได้แก่ ขั้นตอน การเข้าใจปัญหา (Empathize) การนิยามปัญหา (Define) การระดมความคิด (Ideate) การสร้าง

^{1 2} ภาควิชาหลักสูตรการสอนและการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่; Department of Curriculum, Teaching and Learning, Faculty of Education, Chiang Mai University
Corresponding author, E-mail: porkham.sucha@gmail.com

ต้นแบบ (Prototype) และการทดสอบต้นแบบ (Test) 2) ผลการประเมินนวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยการใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐาน ผ่านเพลงพื้นบ้านล้านนาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\mu=4.77$, S.D.=0.79) 3) ผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยการใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐาน ผ่านเพลงพื้นบ้านล้านนา เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองโลกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า 1. ผลการประเมินความสอดคล้องด้านทักษะที่ส่งเสริมความเป็นพลเมืองโลก โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.77$, S.D.=0.79) 2. ผลการประเมินความพึงพอใจต่อนวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นโดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.77$, S.D.=0.79)

คำสำคัญ: นวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์; เพลงพื้นบ้านล้านนา; ความเป็นพลเมืองโลก

Abstract

This research aimed to 1) create a local history learning innovation by using design thinking through Lanna folk songs for lower secondary students, 2) evaluate a local history learning innovation by using design thinking through Lanna folk songs for lower secondary students, and 3) study the results of using a local history learning innovation by using design thinking through Lanna folk songs for lower secondary students to promote global citizenship of lower secondary school students. This research was a research and development project, divided into 2 phases as follows: Phase 1: the study of data from documents and research related to innovation development, interviews, and evaluation of innovation by 5 experts; and Phase 2: the trial of using the innovation. The sample group from the purposive sampling was 18 students in Matthayomsuksa 1 at Pang Fueang School, Chiang Dao District, Chiang Mai Province. The research instruments included data recording forms, interview forms, and evaluation forms. The statistics used for analyzing data consisted of percentages, means, and standard deviations.

The findings were 1) according to the studying data from documents and research related to innovation development and interviewing experts, it led to the creation of 5 learning plans, totaling 10 hours, designed to be consistent with the structure of Design Thinking, including the steps of understanding the problem (Empathize), defining the problem (Define), brainstorming (Ideate), creating a prototype (Prototype), and testing the prototype (Test), 2) the result of the evaluation

of the local history learning innovation by using design thinking through Lanna folk songs for lower secondary students was that the overall results of the appropriateness evaluation of the local history learning plan were at the highest level ($\mu=4.77$, S.D.=0.79), 3) the results of using the local history learning innovation by using design thinking through Lanna folk songs for lower secondary students were 1. the overall result of the evaluation of the consistency of skills promoting global citizenship was at the highest level ($\bar{X}=4.77$, S.D.=0.79) and 2. the overall result of the satisfaction evaluation of the local history learning innovation was at the highest level ($\bar{X}=4.77$, S.D.=0.79).

Keywords: Innovation in Historical Learning; Lanna Folk Songs; Global Citizenship

บทนำ

กระแสการส่งเสริมความเป็นพลเมืองโลกได้รับการผลักดันอย่างต่อเนื่องผ่านข้อริเริ่ม “Education First” ของอดีตเลขาธิการสหประชาชาติ บัน คี-มูน (Ban Ki-moon) ซึ่งนำเสนอในการประชุมสมัชชาใหญ่แห่งสหประชาชาติ สมัยที่ 67 เมื่อปี พ.ศ. 2555 ณ นครนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยเน้นประเด็นหลักสามประการ ได้แก่ การส่งเสริมการเข้าเรียนของเด็กทุกคน การยกระดับคุณภาพการศึกษา และการสร้างพลเมืองโลก (สำนักงานเลขาธิการสหประชาชาติ, 2561) การสร้างความเป็นพลเมืองและความเป็นพลโลกเป็นประเด็นที่ได้รับความสนใจอย่างกว้างขวาง จุดเริ่มต้นของการสร้างความเป็นพลเมืองโลก คือการพัฒนาการศึกษาซึ่งเป็นกลไกสำคัญของการพัฒนาเพื่อให้เกิดความยั่งยืน (Jobst, 2012) ขณะที่การจัดการศึกษาของไทยในหลักสูตรแกนกลาง พุทธศักราช 2551 ได้กล่าวถึง การสร้างนักเรียนให้เป็นพลโลกหรือพลเมืองโลกไว้ในวิสัยทัศน์ของหลักสูตรที่ว่า “หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติ ให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุล ทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทย และเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อการประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ” (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553)

วิชาประวัติศาสตร์เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้เพื่อสร้างพลเมืองของรัฐ และนำไปสู่การสร้างความเป็นพลเมืองโลกผ่านความเข้าใจระหว่างความแตกต่างทางวัฒนธรรม ความหลากหลายของสังคมโลกเพื่อให้เกิดความเข้าใจอันดีระหว่างกัน ดังที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ ระบุชัดถึงเป้าหมายการเรียนรู้ไว้ 3 มาตรฐานการเรียนรู้ ได้แก่ 1) เข้าใจความหมาย ความสำคัญ

ของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ และสามารถใช่วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ 2) เข้าใจพัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตถึงปัจจุบันในด้านความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง ตระหนักถึงความสำคัญและสามารถวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้น และ3) เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรมภูมิปัญญาไทย มีความรักความภูมิใจและธำรงความเป็นไทย และตามหลักการของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจทางการศึกษา ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น และมุ่งเน้นเป้าหมายไปยังผู้เรียนเพื่อให้เห็นความสำคัญและเกิดความหวงแหนท้องถิ่นของตนเอง รอบทศวรรษที่ผ่านมาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นกำลังทวีบทบาทมากขึ้นในสังคมไทย การศึกษาในระดับต่าง ๆ ให้ความสนใจกับการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น อย่างไรก็ตามประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่จะมีบทบาทและสำคัญต่อไปนั้น จะต้องเป็นการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในแนวทางใหม่ มุ่งเน้นกิจกรรมหรือประสบการณ์ทุก ๆ ด้านของสังคมในท้องถิ่น โดยเน้นให้ความสำคัญไปที่ตัวประชาชนทุกระดับ ในฐานะผู้สร้างและเป็นเจ้าของประวัติศาสตร์ร่วมกัน (ยงยุทธ ชูแว่น, 2551) ทั้งนี้การจะขยายการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นให้เกิดขึ้นอย่างกว้างขวางได้นั้นต้องอาศัยพัฒนาแนวความคิดและวิธีการศึกษาที่หลากหลายทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อแสวงหาแนวทางในการสังเคราะห์ทฤษฎีและวิธีการศึกษาที่มีพลังอำนาจในการอธิบายบนพื้นฐานขององค์ความรู้ที่ผสมผสานสาขาวิชาต่าง ๆ เข้าด้วยกัน อันเป็นหัวใจของการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น แต่ขณะเดียวกันนั้นการจัดการเรียนรู้รายวิชาประวัติศาสตร์ในระดับประสบปัญหาในหลายประการ ปัญหาสำคัญประการหนึ่ง คือ ปัญหาจากครูผู้สอนที่ยังใช่วิธีการสอนด้วยการ “เล่าเรื่องอดีตเพื่อให้ท่องจำ” มากกว่า “เล่าเรื่องอดีตเพื่อตอบคำถาม” ด้วยเหตุนี้ การจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์จึงกลายเป็นการเรียนรู้แบบท่องจำ ขาดการคิดวิเคราะห์มากกว่าให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจากการตั้งคำถามทางประวัติศาสตร์ ทำให้บรรยากาศในห้องเรียนเกิดน่าเบื่อหน่าย ส่งผลให้ผู้เรียนไม่เข้าใจและไม่เห็นความสำคัญของการเรียนรู้ในที่สุด ดังนั้นครูผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเทคนิคการจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ ให้วิชาประวัติศาสตร์เป็นวิชาที่น่าสนใจและมีชีวิตชีวา สร้างสรรค์กลวิธีในการสอนสื่อการสอนโดยการจัดกิจกรรมที่หลากหลายให้กับผู้เรียน เพราะการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนการสอน คือ การเปลี่ยนแปลงคุณภาพการเรียนการสอนจากบรรยากาศที่อับเฉา ไปสู่บรรยากาศที่แจ่มใส มีชีวิตชีวา และหากพิจารณาแนวทางในการจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษา พบว่า นักเรียนวัยนี้ เป็นวัยที่ชอบแสดงออกและสนใจเข้าร่วมกิจกรรมที่สนุกสนานแปลกใหม่ ทำลายความสามารถ (อานันท์ กาญจนพันธ์, 2543)

ในการนี้แนวทางที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน คือ กระบวนการของการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ซึ่งเป็นกระบวนการคิด และการทำงานที่นำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ แนวความคิด(Idea)ใหม่ รวมถึงการแก้ไขปัญหา นำมาสร้างนวัตกรรมอย่างเป็นระบบ โดยใช้หลักการการเข้าใจความต้องการและปัญหาของกลุ่มเป้าหมาย การระดมความคิดเห็นในทีมเพื่อหาทางแก้ไข การลงมือทำและลองผิดลองถูก เพื่อสร้างนวัตกรรมผ่านการใช้เพลงพื้นบ้าน

ล้านนาที่เรียกว่า “ซอ” ซึ่งเป็นวัฒนธรรมการแสดงออกผ่านวรรณกรรมที่สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชาวล้านนา การขับซอเป็นการโต้ตอบระหว่างชายหญิง ถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ และยังแฝงไว้ด้วยความสนุกสนาน ความเพลิดเพลิน ความรู้ บทเรียน คำสอน ส่งผลต่อการอนุรักษ์วัฒนธรรม ประเพณี ภาษา และพิธีกรรมต่าง ๆ มาประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน เนื่องจากเพลงพื้นบ้านเป็นสื่อพื้นบ้านที่มีคุณลักษณะเหมาะสม ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาของบทเพลงได้เป็นอย่างดี เพราะเป็นภาษาพื้นบ้านซึ่งตนได้ยินได้ฟังอยู่ทุกวัน สอดคล้องกับทฤษฎีนาวิกมูล (2550) ที่ได้เสนอความคิดว่าแม้ว่าสื่อพื้นบ้านบางอย่างจะล้าสมัย เช่น เพลงพื้นบ้าน แต่ถ้ามีผู้นำมาปรับปรุงให้เข้าสมัยและมีคุณภาพ ก็สามารถปลุกความสนใจของผู้ฟังได้ เพลงพื้นบ้านเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่คนแต่ละรุ่นสั่งสม สืบทอดต่อกันมาไม่ขาดสาย การนำเพลงพื้นบ้านมาปลูกฝังให้นักเรียนในยุคปัจจุบันได้เรียนรู้ ถือเป็น การอนุรักษ์เพลงพื้นบ้านที่ยังคงเหลืออยู่และเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่ง

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานผ่านเพลงพื้นบ้านล้านนา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
2. เพื่อประเมินนวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานผ่านเพลงพื้นบ้านล้านนา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
3. เพื่อศึกษาผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานผ่านเพลงพื้นบ้านล้านนา เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองโลกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ประกอบด้วย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากร ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีคุณสมบัติ คือ สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทขึ้นไป หรือ มีประสบการณ์ด้านการศึกษา หรือการสอนสังคมศึกษา อย่างน้อย 5 ปี กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านปางเพื่องอำเภอยางตลาด จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 18 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบบันทึกข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานวัตกรรม แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 คน สร้างเครื่องมือโดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น แบบประเมินความสอดคล้องด้านทักษะที่ส่งเสริม

ความเป็นพลเมืองโลก โดยผู้เชี่ยวชาญด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 คน แบบประเมินทักษะที่ส่งเสริมความเป็นพลเมืองโลก และแบบประเมินความพึงพอใจต่อวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านปางเฟื่อง อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 18 คน สร้างเครื่องมือโดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) การทดลองใช้ (Try Out) การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ตามวิธีของครอนบาค (Cronbach) โดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha C=Coefficient)

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยบันทึกข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานวัตกรรม ตลอดจนการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 คน ด้วยตนเอง ขณะที่แบบประเมินทั้งหมดผู้วิจัยนำไปให้กับผู้ให้ข้อมูล ตลอดจนการเก็บรวบรวมคืนด้วยตนเอง เมื่อได้แบบประเมินกลับคืนจึงตรวจสอบความครบถ้วนสมบูรณ์และจัดลำดับข้อมูล นำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์และประมวลผลต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยสังเคราะห์ข้อมูลจากแบบบันทึกข้อมูลและสัมภาษณ์ จากนั้นนำข้อมูลมาสรุปเป็นหมวดหมู่ต่าง ๆ ขณะที่การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินทั้งหมดนั้น วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป โดยที่แบบประเมินตอนที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (checklist) โดยการคำนวณหาค่าความถี่ (Frequency) และหาร้อยละ (Percentage) นำเสนอในรูปแบบตารางประกอบคำบรรยาย แบบประเมินตอนที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับรายการประเมิน โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) และแปลความหมายตามเกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ย และแบบประเมินตอนที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับข้อเสนอแนะอื่น ๆ โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเรื่อง นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐาน ผ่านเพลงพื้นบ้านล้านนา เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองโลกสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1. ผลการสร้างนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐาน ผ่านเพลงพื้นบ้านล้านนา เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองโลกสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า จากการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานวัตกรรม การสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญ ได้นำสู่การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน รวมระยะเวลา 10 ชั่วโมง ถูกออกแบบให้สอดคล้องกับโครงสร้างของ Design Thinking ได้แก่ ขั้นตอนการเข้าใจปัญหา (Empathize) การนิยามปัญหา (Define) การระดมความคิด (Ideate) การสร้างต้นแบบ (Prototype) และการทดสอบต้นแบบ (Test) โดยกิจกรรมแต่ละขั้นเน้นการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการคิด วิเคราะห์ ออกแบบ และถ่ายทอดความเข้าใจในรูปแบบที่สร้างสรรค์ดังปรากฏในตารางการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ขั้นตอนการคิด เชิงออกแบบ (Design Thinking)	แผนการจัดการเรียนรู้	แนวทางบูรณาการเพลง ขอ	ทักษะความเป็น พลเมืองโลกที่ส่งเสริม
1. Empathy (เข้าใจบริบท)	1. เรื่องย้อนรอย เมืองเชียงดาว ความสำคัญทาง ภูมิศาสตร์และ ประวัติศาสตร์	ถอดความหมายจากบทขอ ว่ากล่าวถึงเรื่องใดบ้าง เหตุการณ์ หรือ ข้อความ ทางประวัติศาสตร์ที่ได้ เรียนรู้จากเพลงขอ	ความสามารถในการ แสวงหาความรู้ และ การค้นหาข้อมูลที่ หลากหลาย
2. Define (นิยามปัญหา)	2. เรื่องต่อยอด ร้อยเรื่องเมืองเชียงดาว เมืองเชียงดาวกับ อาณาจักรล้านนา สมัยพญามังราย (พ.ศ. 1805)	แบ่งกลุ่มวิเคราะห์เนื้อบทขอ พูดคุย แสดงความเห็น เลือกประเด็นที่จะศึกษาจาก บทเพลงขอและกิจกรรม	ความสามารถในการ ทำงานร่วมกับผู้อื่นและ การทำงานเป็นทีม
3. Ideate (ระดมความคิด)	3. เรื่องประวัติศาสตร์ เชียงดาวสู่จินตนาการ	เพลงขอบรรยายเมืองเชียง ดาวในยุค ที่ถูกเงี้ยวรุกราน (บรรเลงดนตรีสากล) นักเรียนแสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับบทบาทของเจ้า เมือง/ประชาชนในยุคนั้น และสิ่งที่ควรทำหลัง เหตุการณ์	ความสามารถในการ สร้างจินตนาการ ใน การคิด มีความคิด สร้างสรรค์
4. Prototype (สร้างต้นแบบ)	4. เรื่องสร้างสรรค์ นวัตกรรมเชิง ประวัติศาสตร์ พัฒนาการ และการ ปกครองเมือง จากป่าเป็นเมือง	เพลงขอเล่าบริบทชีวิต ราษฎรเชียงดาวจากรายงาน ข้าหลวงในสมัย ร.5 ออกแบบแนวคิดและสื่อสาร เรื่องราวให้คนต่างวัฒนธรรม เลือก 1 แนวคิดที่จะสร้าง เป็นต้นแบบจริง	ความสามารถในการ สื่อสารและการปรับตัว ข้ามวัฒนธรรม
5. Test (ทดสอบและปรับปรุง)	5. เรื่องพลเมืองเชียง ดาวสู่พลเมืองโลก วิถี ชีวิต ชนกลุ่มน้อย และ พลเมืองสู่การปกครอง แบบอำเภอ	นำผลงานไปใช้จริงใน โรงเรียนหรือชุมชน สังเกต ผลลัพธ์ และปรับปรุงตาม ข้อมูลสะท้อนกลับ	การสะท้อนผลการ เรียนรู้ การพัฒนา ตนเอง มีความสามารถ ในการคิดอย่างมี วิจารณญาณ

ตาราง 1 การสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

2. ผลการประเมินนวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐาน ผ่านเพลงพื้นบ้านล้านนาเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองโลก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่าผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\mu = 4.77$, S.D.=0.79) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าด้านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\mu = 4.31$, S.D.=0.76) รองลงมา ได้แก่ด้านความสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน ($\mu = 4.30$, S.D.=0.76) ขณะที่ด้านแหล่งเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\mu = 4.25$, S.D.=0.81)

3. ผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐาน ผ่านเพลงพื้นบ้านล้านนา เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองโลกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นพบว่า

3.1 ผลการประเมินความสอดคล้องด้านทักษะที่ส่งเสริมความเป็นพลเมืองโลกโดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.77$, S.D.=0.79) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าด้านมีความสามารถในการสร้างจินตนาการในการคิด มีความคิดสร้างสรรค์มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.31$, S.D.=0.76) รองลงมาได้แก่ มีความสามารถในการสื่อสารและการปรับตัวข้ามวัฒนธรรม ($\bar{X} = 4.30$, S.D.=0.76) ส่วนด้านมีความสามารถในการแสวงหาความรู้และการค้นหาข้อมูลที่หลากหลายมีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X} = 4.25$, S.D.=0.81)

3.2 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อนวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นโดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.77$, S.D.=0.79) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านความครอบคลุมของกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.31$, S.D.=0.76) รองลงมาได้แก่ ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.30$, S.D.=0.76) ส่วนด้านแหล่งเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X} = 4.25$, S.D.=0.81)

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษานวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐาน ผ่านเพลงพื้นบ้านล้านนา เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองโลกสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สามารถอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. การสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐาน ผ่านเพลงพื้นบ้านล้านนา เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองโลกสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า จากการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องการพัฒนาวัตกรรมการสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญได้นำสู่การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน รวมระยะเวลา 10 ชั่วโมง ถูกออกแบบให้สอดคล้องกับโครงสร้างของ Design Thinking ได้แก่ ขั้นตอนการเข้าใจปัญหา (Empathize) การนิยามปัญหา (Define) การระดมความคิด (Ideate) การสร้างต้นแบบ (Prototype) และการทดสอบต้นแบบ (Test) สอดคล้องกับที่ผู้วิจัยได้ศึกษาขั้นตอนการดำเนินการ

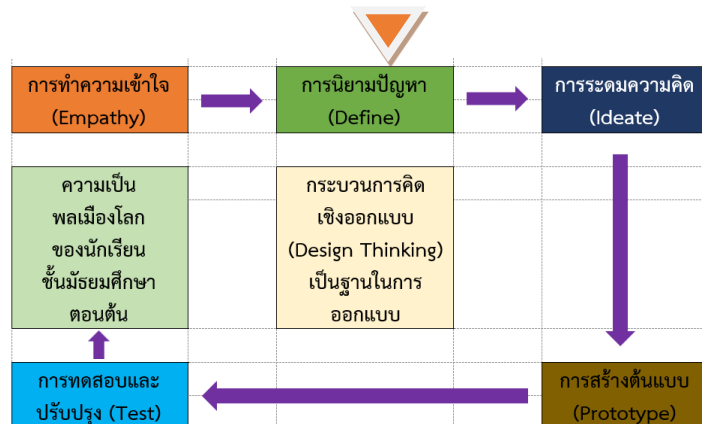
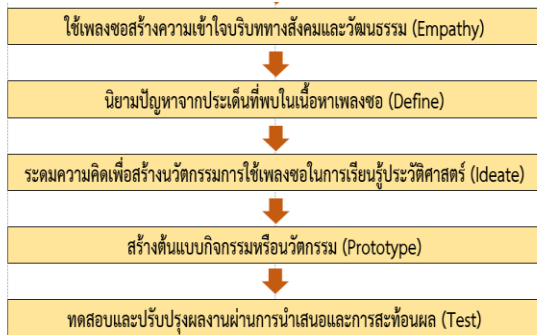
ของการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ของนักการศึกษาหลายท่าน ได้แก่ เพ็ญจมาศ คารณะ และคณะ (2563); มานิตย์ อาษานอก (2561); นุชจรี กิจวรรณ (2561); Kristin L.Cook (2018) และ Ingo Rauth, Eva Köppen, Birgit Jobst and Christoph Meinel (2010) โดยสามารถประมวลสรุปได้เป็น 5 กระบวนการ ได้แก่ 1) การทำความเข้าใจปัญหาของผู้ใช้ 2) การตีความปัญหาและกำหนดความต้องการ 3) การระดมจินตนาการ 4) การสร้างต้นแบบ และ 5) การทดสอบ และยังสอดคล้องกับมานิตย์ อาษานอก (2561) ที่ได้ศึกษา เรื่องการบูรณาการการคิดเชิงออกแบบ เพื่อพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ พบว่า การคิดเชิงออกแบบเป็นกระบวนการคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรมอย่างเป็นระบบ โดยยึดคนเป็นศูนย์กลางในการออกแบบเพื่อแก้ปัญหาที่มีขั้นตอน 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) Empathy เป็นการทำความเข้าใจต่อกลุ่มเป้าหมายให้มากที่สุด 2) Define การสังเคราะห์ข้อมูล 3) Ideate การระดมความคิดใหม่ ๆ อย่างไม่มีขีดจำกัด 4) Prototype การสร้างแบบจำลอง 5) Test การทดสอบ

2. ผลการประเมินนวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นโดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานผ่านเพลงพื้นบ้านล้านนา เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองโลก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุดนั้น สืบเนื่องมาจากมีความแปลกใหม่ ร่วมสมัย เหมาะสมที่จะนำไปพัฒนาเยาวชนให้เป็นผู้มีความคิด ความรู้และทักษะต่าง ๆ ทั้งนี้เมื่อพิจารณาจากองค์ประกอบที่ประกอบด้วย หัวข้อเนื้อหา จุดประสงค์ปลายทางของรายวิชา สารสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้/ความเป็นนวัตกรรมของแผนการเรียนรู้ แหล่งเรียนรู้ การวัดผลและการประเมินผลที่หลากหลายและเป็นองค์รวม ความสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนการบูรณาการทักษะในศตวรรษที่ 21 ความครอบคลุมของกระบวนการคิดเชิงออกแบบ และการเชื่อมโยงกับความเป็นพลเมืองโลกนั้น สอดคล้องกับวิโลลักษณ์ รัตนเพียรธัมมะ และปิยะนันท์ พริ้งน้อย (2559) ที่ได้กล่าวถึงนวัตกรรมการสอนเพื่อทักษะในศตวรรษที่ 21 ไว้ว่า อย่างไรก็ตามการที่จะพัฒนาเยาวชนให้เป็นผู้มีความคิด ความรู้และทักษะต่าง ๆ ดังกล่าวที่เหมาะสมในศตวรรษที่ 21 โดยใช้นวัตกรรมการศึกษาเพื่อให้มีประสิทธิภาพประสิทธิผลและได้ผลอย่างยั่งยืนนั้นต้องมีการปฏิรูปการศึกษาทั้งระบบโดยใช้นวัตกรรมการศึกษาทั้งด้านหลักสูตร การจัดการเรียนการสอน สื่อการสอน การวัดและประเมินผลและการบริหารจัดการอย่างครบวงจร โดยต้องมีการกำหนดเป้าหมายว่าจะให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะอย่างไร มีความรู้และทักษะที่เหมาะสมกับโลกในศตวรรษที่ 21 อย่างไรบ้าง โดยทุกภาคส่วนต้องตระหนักถึงปัญหาและความสำคัญและพร้อมที่จะเข้ามามีส่วนร่วมเพื่อที่จะร่วมกันพัฒนาควบคู่กันไปในทุกด้าน เพื่อให้เกิดพลังทางสังคมที่ยิ่งใหญ่ที่จะสามารถผลักดันและนำไปสู่การแก้ปัญหาทั้งองค์รวม โดยเฉพาะผู้รับผิดชอบด้านการศึกษา ควรให้ความสำคัญกับการนำนวัตกรรมการศึกษามาพัฒนาปรับปรุงในด้านต่าง ๆ ทั้งนวัตกรรมด้านหลักสูตร นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอน นวัตกรรมสื่อการสอน และนวัตกรรมด้านการบริหารจัดการ

3. ผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานผ่านเพลงพื้นบ้านล้านนา เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองโลกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า 3.1) ผลการประเมินความสอดคล้องด้านทักษะที่ส่งเสริมความเป็นพลเมืองโลกโดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด โดยเมื่อพิจารณาคุณลักษณะด้านทักษะที่ส่งเสริมความเป็นพลเมืองโลกให้กับผู้เรียนที่ประกอบด้วย ด้านมีความสามารถในการแสวงหาความรู้และการค้นหาข้อมูลที่หลากหลาย ด้านมีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นและการทำงานเป็นทีม ด้านมีความสามารถในการสร้างจินตนาการในการคิด มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านความสามารถในการสื่อสารและการปรับตัวข้ามวัฒนธรรม และด้านมีความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณล้วนแล้วแต่เป็นคุณลักษณะที่เกิดขึ้นจากการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานผ่านเพลงพื้นบ้านล้านนา เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองโลกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สู่การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งสอดคล้องกับ North-South Centre of the Council of Europe (2010) ที่ได้เสนอว่า การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาโลกศึกษาเป็นการพัฒนาความรู้ ทักษะ คุณค่าและทัศนคติ ที่จำเป็นและเพียงพอสำหรับการเป็นพลเมืองโลก เพื่อเติมเต็มตามสิทธิของพลเมืองโลกอย่างเต็มประสิทธิภาพ ขณะที่สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย (2554) เสนอว่าควรมีจุดมุ่งหมายที่มุ่งเน้นการพัฒนานักเรียนให้บรรลุวัตถุประสงค์การจัดการเรียนการสอนโลกศึกษาตามหลักสูตรโครงการโรงเรียนมาตรฐานสากลเป็นสาระเพิ่มเติม ซึ่งสะท้อนคุณลักษณะของ ความเป็นพลเมืองโลกมีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนเพิ่มพูนความรู้ ทักษะ และความเข้าใจแนวคิดและสถาบันต่าง ๆ ที่มีความจำเป็นต่อการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองโลกที่กระตือรือร้น รับผิดชอบ 3.2) ผลการประเมินความพึงพอใจต่อนวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นโดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เป็นเพราะนวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่สร้างขึ้น สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องได้ สอดคล้องกับที่ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา บัณฑิตวิทยาลัย (2563) ได้ให้ความหมาย ของความพึงพอใจไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่ดีหรือทัศนคติที่แสดงออกของแต่ละบุคคล ซึ่งมักเกิดจากการได้รับการตอบสนองตามที่ตนต้องการ ซึ่งความพึงพอใจในแต่ละส่วนนั้นย่อมมีความพึงพอใจแตกต่างกันออกไป สอดคล้องกับ Harris (2001) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่มีความสุขเมื่อได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมาย ความต้องการหรือแรงจูงใจ ขณะที่ Glover (2002) ได้อธิบายเกี่ยวกับความพึงพอใจไว้ว่าเป็นระดับความรู้สึกเมื่อความต้องการที่สำคัญของเรา เช่น การมีคุณภาพดี มีความมั่นคง มีความสมบูรณ์ พูนสุข มีพวกพ้อง มีคนยกย่องต่าง ๆ เหล่านี้ ได้รับการตอบสนองแล้ว

องค์ความรู้ใหม่

จากการศึกษาผู้วิจัยได้สังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ใหม่ดังแผนภาพต่อไปนี้



ภาพ 1 องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย: นวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

นวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นโดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานผ่านเพลงพื้นบ้านล้านนา เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองโลกสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในส่วนแนวทางการจัดทำนวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ผู้วิจัยได้สังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ใหม่ โดยมีขั้นตอนการดำเนินการ 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นตอนที่ 1 ใช้เพลงสร้างความเข้าใจบริบททางสังคมและวัฒนธรรม (Empathy) ขั้นตอนที่ 2 นิยามปัญหาจากประเด็นที่พบในเนื้อหาเพลง (Define) ขั้นตอนที่ 3 ระดมความคิดเพื่อสร้างนวัตกรรมการใช้เพลงในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ (Ideate) ขั้นตอนที่ 4 สร้างต้นแบบกิจกรรมหรือนวัตกรรม (Prototype) ขั้นตอนที่ 5 ทดสอบและปรับปรุงผลงานผ่านการนำเสนอและการสะท้อนผล (Test) โดยที่ทั้ง 5 ขั้นตอนนั้น

เป็นการใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นฐานในการออกแบบ โดยมีขั้นตอนการดำเนินการ 5 ขั้นตอน ประกอบด้วยขั้นตอนที่ 1 การทำความเข้าใจ (Empathy) ขั้นตอนที่ 2 การนิยามปัญหา (Define) ขั้นตอนที่ 3 การระดมความคิด (Ideate) ขั้นตอนที่ 4 การสร้างต้นแบบ (Prototype) การทดสอบขั้นตอนที่ 5 ปรับปรุง (Test) โดยเมื่อได้ดำเนินการครบทั้ง 5 ขั้นตอน จะส่งผลต่อความเป็นพลเมืองโลกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ตามเจตนารมณ์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนที่เน้นกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นฐานในการออกแบบ

สรุปและข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยพบว่า นวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นโดยใช้การคิดเชิงออกแบบผ่านเพลงพื้นบ้านล้านนาที่ผู้วิจัยได้พัฒนา สามารถออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผนรวม 10 ชั่วโมง ที่สอดคล้องกับกระบวนการ Design Thinking อย่างครบถ้วนและเหมาะสม โดยผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมากที่สุด ($\mu=4.77$, S.D.=0.79) ทั้งในด้านการจัดการเรียนรู้ ความสอดคล้องกับผู้เรียน และความเป็นนวัตกรรม ขณะเดียวกัน การนำไปใช้จริงกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 18 คน พบว่า ผู้เรียนมีทักษะที่สะท้อนความเป็นพลเมืองโลกเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจนในทุกด้าน โดยเฉพาะความคิดสร้างสรรค์และการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม และมีความพึงพอใจต่อนวัตกรรมในระดับสูงสุด ($\bar{X}=4.77$, S.D.=0.79) แสดงให้เห็นว่านวัตกรรมนี้สามารถเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่ส่งเสริมความเป็นพลเมืองโลกอย่างมีประสิทธิภาพและตอบสนองต่อบริบทผู้เรียนได้เป็นอย่างดี จากผลการวิจัยนี้ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ผู้เรียนควรได้รับการส่งเสริมความเป็นพลเมืองโลก 1) ด้านมีความสามารถ ในการสร้างจินตนาการในการคิด มีความคิดสร้างสรรค์ (การเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริง) 2) ด้านมีความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (การวิเคราะห์ข้อมูล การอภิปราย และเสนอแนวคิด การวิเคราะห์ผลกระทบ) โดยวิธีการที่หลากหลาย และเป็นรูปธรรม

2. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

2.1 ครูผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสในการออกแบบนวัตกรรม สื่อตลอดจนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ผลการวิจัยเป็นสื่อในการกระตุ้น จูงใจ และสร้างแรงบันดาลใจ

2.2 ครูผู้สอนตลอดจนผู้สนใจสามารถนำรูปแบบของการวิจัยเพื่อปรับประยุกต์ใช้สำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้และรายวิชาอื่น ๆ ที่มีลักษณะใกล้เคียงกันได้

2.3 ผลของการวิจัยสามารถนำไปใช้เป็นข้อมูลสารสนเทศสำหรับการอ้างอิงได้

3. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

3.1 ควรมีการศึกษาวิจัยหาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยและตัวแปรต่าง ๆ ที่เอื้อและไม่เอื้อต่อการส่งเสริมความเป็นพลเมืองโลก

3.2 ควรมีการศึกษาวิจัยถึงพฤติกรรมหรือการแสดงออกถึงความเป็นพลเมืองโลกในสถานการณ์จริงเพื่อเชื่อมโยงทฤษฎีสู่การปฏิบัติ

3.2 ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองโลก โดยพัฒนาแบบแผนการดำเนินการให้เหมาะสมกับบริบทและยุคสมัยควบคู่กับการทำวิจัยคู่ขนานกับบุคคลรายวิชา หรือสถาบันทางการศึกษาอื่น ๆ ภายใต้แบบแผนการดำเนินการเดียวกันเพื่อเป็นข้อมูลเชิงเปรียบเทียบในการปรับปรุงและพัฒนาการดำเนินการให้มีประสิทธิภาพและเกิดคุณค่ายิ่ง ๆ ขึ้นไป

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- นุชจรี กิจวรรณ. (2561). กระบวนการคิดเชิงออกแบบ: มุมมองใหม่ของระบบสุขภาพไทย. *วารสารสภาการพยาบาล* 2561, 33(1), 5-14.
- เพ็ญมาศ คำณะ, นงนุช วงศ์สว่าง, กมลพร แพทย์ชีพ และปริญญาภรณ์ ธนะบุญปวง. (2563). การพัฒนาหลักสูตรการคิดเชิงออกแบบเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะนวัตกรรมของนักศึกษาพยาบาล วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี. *วารสารสิรินธรปริทรรศน์*, 21(1), 103-117.
- มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. (2563). *ความพึงพอใจของผู้รับบริการในเขตเทศบาลนครสมุทรปราการ อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ ประจำปีงบประมาณ 2563*. (รายงานวิจัย). มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, กรุงเทพฯ.
- มานิตย์ อาษานอก. (2561). การบูรณาการการคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 1(1), 6-12.
- ยงยุทธ ชูแว่น. (2551). ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นกับการศึกษาเพื่อพัฒนาชุมชน. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วิไลลักษณ์ รัตนเพียรธัมมะ และปิยะนันท์ พริ้งน้อย. (2559). นวัตกรรมการศึกษาในการพัฒนาทักษะ เพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21. *วารสารร่วมพหุศาสตร์มหาวิทยาลัยเกริก*, 34 (3), 55-78.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2561). *รายงานการพัฒนาการศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย. (2554). *แนวทางการจัดการเรียนการสอน ในโรงเรียนมาตรฐานสากล*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

อเนก นาวิกมูล. (2550). *วิถีไทยล้านนา*. กรุงเทพฯ: มติชน.

อานันท์ กาญจนพันธุ์. (2560). *ประวัติศาสตร์สังคมล้านนา : ความเคลื่อนไหวของชีวิตและวัฒนธรรมท้องถิ่น*. พิมพ์ครั้งที่ 2. พิษณุโลก: รัตนสุวรรณการพิมพ์.

Glover, J. A. (2002). *Cognitive psychology for Teachers*. New York: Mcmillan.

Harris, B. W. (2001). *Personal Administration in Education*. Boston: Allyn and Bacon.

Ingo Rauth, Eva Köppen, Birgit Jobst & Christoph Meinel. (2010). *Design Thinking: An Educational Model towards Creative Confidence*. Kobe: Japan.

Jobst, B., Endrejat, P., Meinecke, A., & Felfe, J. (2012). When leadership meets design thinking. *Journal of Leadership Studies*, 6(2), 6-14.

Kristin L. Cook and Sarah B. Bush. (2018). Design thinking in integrated STEAM learning: Surveying the landscape and exploring exemplars in elementary grades. Retrieved from <http://wileyonlinelibrary.com/journal/ssm>

North-South Centre of the Council of Europe. (2012). *Final Report 2nd European Congress on Global Education*. Lisbon: Universidade de Lisboa European Congress on Global Education.

Rauth, E. Köppen, B. Jobst and C. Meinel. (2010). *Design Thinking: An Educational Model towards Creative Confidence*. See website of the d.school in Stanford. Retrieved June 16, 2010. from http://dschoolstanford.edu/big_picture/design_thinking.php