

การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาโดยใช้การเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน
วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ชญัญญา มีเพียร

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

พ.ศ. 2563

**The Development of Problem-Solving Skills Using Scenario-based Learning
in the Subject of Social Studies, Religion, and Culture
for Prathomsuksa 4 Students**

Chanatda Meepian

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

For the Degree of Master of Education

Department of Curriculum and Instruction

College of Education Science, Dhurakij Pundit University

2020



ใบรับรองวิทยานิพนธ์

วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

หัวข้อวิทยานิพนธ์ การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาโดยใช้การเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน
กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 4


เสนอโดย นางสาวชนัญญา มีเพียร

สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ อาจารย์ ดร.สุคตนิง นฤพนธ์จิรกุล

ได้พิจารณาเห็นชอบ โดยคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์แล้ว



..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญชลี ทองแถม)


..... กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(อาจารย์ ดร.สุคตนิง นฤพนธ์จิรกุล)


..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.พวงมาลัย สกตเกียรติ)


..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.นพวรรณ นิมรอยลาก)

วิทยาลัยครุศาสตร์รับรองแล้ว


..... คณบดีวิทยาลัยครุศาสตร์
(อาจารย์ ดร.พงษ์กัญญา โน้วน)

วันที่ ..31 .. เดือน ..กรกฎาคม..... พ.ศ. 2563...

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาโดยใช้การเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
ชื่อผู้เขียน	ชนัญญา มีเพชร
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร.สุคคณิง นฤพนธ์จิรกุล
สาขาวิชา	หลักสูตรและการสอน
ปีการศึกษา	2562

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาโดยใช้การเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน กลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเมืองชุมพร บ้านเขาถล่ม จำนวน 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยใช้การเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน จำนวน 6 แผน 2) แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา แบบอัตนัยจำนวน 2 ฉากทัศน์ 3) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติ Paired Sample t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1.ความสามารถในการแก้ปัญหของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 14.948?$, $p = .000$) 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มีค่าเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 20.420$, $p = .000$) และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.96$, $S.D. = 0.20$)

Thesis Title	The Development of Problem – Solving Skills Using Scenario-based Learning in the Learning Area of Social Studies, Religion, and Culture for Prathomsuksa 4 Students
Author	Chanatda Meepian
Thesis Advisor	Dr. Sudkanung Naruponjirakul
Department	Curriculum and Instruction
Year	2019

ABSTRACT

The objectives of this research were to 1) develop the problem-solving ability by using scenario-based learning in the learning area of Social Studies, Religion and Culture for Prathomsuksa 4 students, 2) investigate students' learning achievement in the learning area of Social Studies, Religion and Culture , and 3) explore the satisfaction of Prathomsuksa 4 students towards scenario-based learning. The target group consisted of 40 Prathomsuksa 4 students from Muang Chumphon BanKhaoThalom School. Research instruments were 1) 6 lesson plans using scenario-based learning in the learning area of Social Studies, Religion and Culture, 2) the problem-solving ability test consisting of 2 scenarios, 3) the achievement test in Strand 3: Economics consisting of 30 multiple-choice items, and 4) the questionnaire on the students' satisfaction towards scenario-based learning. Statistics used in this study were percentage, mean, standard deviation, and the paired sample t-test.

The research results showed that 1) the problem-solving ability of 33 students, representing 82.50%, has increased while the problem-solving ability of 7 students, representing 17.50% was at the same level, 2) the posttest achievement scores in the learning area of Social Studies, Religion and Culture were significantly higher than pretest at the level of .05 ($t = 20.420$, $p = .000$), and 3) the overall satisfaction of Prathomsuksa 4 students towards scenario-based in the learning area of Social Studies, Religion and Culture was at a high level ($\bar{X} = 2.96$, S.D. = 0.20)

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยในชั้นเรียนฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้โดยได้รับความกรุณาจากอาจารย์ ดร.สุคตนิง นฤพนธ์จิรกุล อาจารย์ที่ปรึกษา ที่สละเวลาให้คำแนะนำข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ และให้ความช่วยเหลือในการดำเนินการวิจัย ตลอดจนการตรวจสอบและปรับปรุงงานวิจัย จนทำให้งานวิจัยในชั้นเรียนฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี และขอขอบพระคุณครูอาจารย์สาขาหลักสูตรและการสอนทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชา คอยชี้แนะและให้คำแนะนำแก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด ผู้วิจัยขอขอบพระคุณด้วยความเคารพอย่างสูง

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญชลี ทองเอน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จันทร์พาทักฎุธร อาจารย์ ดร.นพวรรณ ฉิมรอยلاب และอาจารย์ ดร.พจมาลย์ สกตเกียรติ ที่ให้ความอนุเคราะห์เป็นประธานกรรมการและกรรมการสอบวิทยานิพนธ์และขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่สละเวลาตรวจประเมินเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย รวมทั้งให้คำแนะนำต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ในการปรับแก้ไขตลอดระยะเวลาการทำวิจัยจนวิทยานิพนธ์เสร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณผู้จัดการและผู้อำนวยการ รวมทั้งคณะผู้บริหาร โรงเรียนเมืองชุมพรบ้านเขาถล่ม และคุณครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทุกท่าน ที่ให้คำแนะนำและอำนวยความสะดวกในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ให้สำเร็จลุล่วงเป็นอย่างดี และขอบคุณนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเมืองชุมพรบ้านเขาถล่ม ที่ให้ความร่วมมือในการทำ วิจัยครั้งนี้

ขอขอบพระคุณบิดา มารดา ครอบครัวและกัลยาณมิตร ที่คอยสนับสนุนและเป็นกำลังใจ จนทำให้งานวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยในชั้นเรียนนี้จะเป็นประโยชน์แก่บุคลากรทางการศึกษาและผู้สนใจทั่วไป ตลอดจนจะเป็นประโยชน์ในการสร้างองค์ความรู้และพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพและน่าสนใจสำหรับผู้เรียนต่อไป

ชนัญฐา มีเพียร

สารบัญ

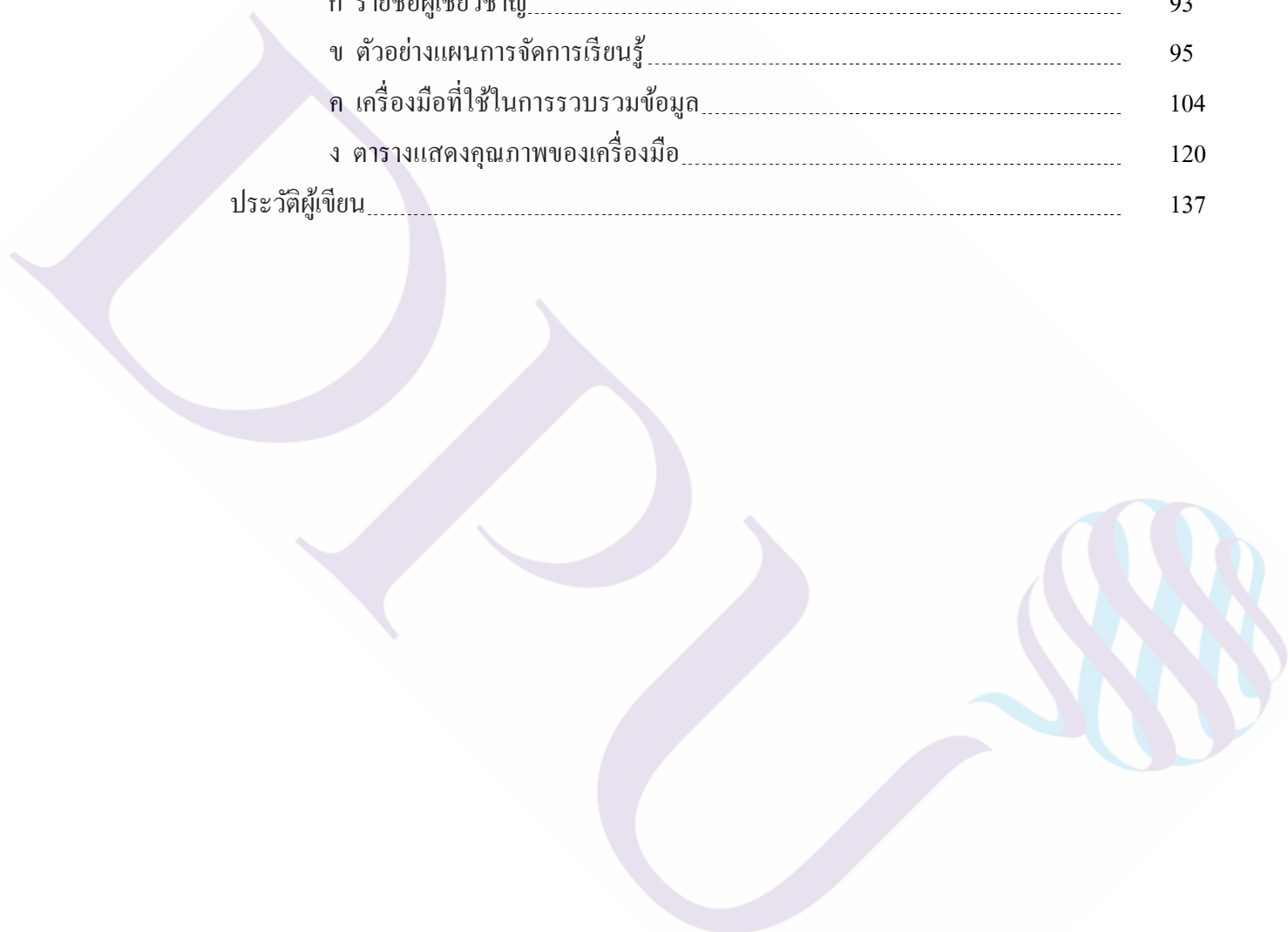
	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	๗
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	๘
กิตติกรรมประกาศ.....	๙
สารบัญ.....	๑๑
สารบัญตาราง.....	๑๒
สารบัญภาพ.....	๑๓
บทที่	
1. บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	5
1.3 สมมติฐานของการวิจัย.....	5
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	5
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	7
2. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
2.1 หลักสูตรสถานศึกษาสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม.....	9
2.2 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐาน.....	14
2.3 ความสามารถในการแก้ปัญหา.....	26
2.4 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	39
2.5 ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้.....	42
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	44
2.7 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	47

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3. ระเบียบวิธีวิจัย.....	48
3.1 กลุ่มเป้าหมาย.....	48
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	49
3.3 การสร้างเครื่องมือในการรวบรวม.....	49
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	59
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	60
3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	60
4. ผลการศึกษา.....	64
4.1 ตอนที่ 1 ความสามารถในการแก้ปัญหาโดยการเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐาน วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4....	65
4.2 ตอนที่ 2 ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยการเรียนรู้ แบบจากทัศน์เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4.....	68
4.3 ตอนที่ 3 ผลการศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มด้วยการเรียนรู้แบบจากทัศน์ เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	71
4.4 ตอนที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียน ด้วยการเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม.....	72
5. สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	75
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	78
5.2 อภิปรายผล.....	79
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	83

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
บรรณานุกรม.....	84
ภาคผนวก.....	92
ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ.....	93
ข ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้.....	95
ค เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล.....	104
ง ตารางแสดงคุณภาพของเครื่องมือ.....	120
ประวัติผู้เขียน.....	137



สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 มาตรฐาน ส 3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการ บริโภคการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจ หลักการของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ.....	11
2.2 มาตรฐาน ส 3.2 เข้าใจระบบและสถาบันทางเศรษฐกิจต่างๆ ความสัมพันธ์ทาง เศรษฐกิจ และความจำเป็นของการร่วมมือกันทางเศรษฐกิจในสังคมโลก	12
2.3 การเปรียบเทียบลักษณะการสอนแบบดั้งเดิมกับแนวการสอนตามการเรียนรู้จาก ทัศน์เป็นฐาน.....	18
3.1 เกณฑ์การให้คะแนนความสามารถในการแก้ปัญหา.....	51
3.2 เครื่องมือในการรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย.....	57
4.1 คะแนนและระดับของความสามารถในการแก้ปัญหา ก่อนและหลังเรียน โดยการ เรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4.....	65
4.2 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหา ก่อนและหลังเรียน โดยการ เรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4.....	67
4.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	68
4.4 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบจาก ทัศน์เป็นฐานวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	70
4.5 คะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการทำงานกลุ่มด้วยการเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	71
4.6 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบจาก ทัศน์เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม.....	72

สารบัญภาพ

ภาพที่

หน้า

2.7 กรอบแนวคิดการวิจัย.....

47



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

โลกปัจจุบันเป็นโลกแห่งการแข่งขันทางด้านเศรษฐกิจ ทุกประเทศกำลังพัฒนาให้ตนเองได้ก้าวเข้าสู่เวทีของผู้นำทางเศรษฐกิจโลก ประเทศไทยก็เป็นอีกประเทศหนึ่งที่กำลังก้าวเข้าสู่การเป็นประเทศที่ทันสมัยทางด้านธุรกิจการซื้อขายแลกเปลี่ยน ทำให้การศึกษาของไทยในปัจจุบันต้องปูพื้นฐานให้กับนักเรียนได้มีความรู้เบื้องต้นในเรื่องของการจัดการทางเศรษฐกิจโดยนำเนื้อหาบรรจู่ไว้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้มีความรู้เรื่องเศรษฐศาสตร์ เป็นการเพิ่มฐานความรู้ให้กับผู้เรียนก่อนการเผชิญหน้ากับสภาพสังคมโลกซึ่งเป็นยุคของการแข่งขันกันทางเศรษฐกิจ ดังในรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2550 ซึ่งมีบทบัญญัติที่ว่าด้วยการจัดทำกฎหมายเกี่ยวกับการศึกษาแห่งชาติ ให้รัฐบาลจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาระบบเศรษฐกิจที่เป็นฐานการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศและสังคมไทยในอนาคต

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) ได้ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการปรับเปลี่ยนจุดเน้นในการพัฒนาคุณภาพคนในสังคมไทยให้มีคุณธรรม และมีความรอบรู้อย่างเท่าทัน ให้มีความพร้อมทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และศีลธรรม สามารถก้าวทันการเปลี่ยนแปลงเพื่อนำไปสู่สังคมฐานความรู้ได้อย่างมั่นคง แนวพัฒนาคนดังกล่าว มุ่งเตรียมเด็กและเยาวชนให้มีพื้นฐานจิตใจที่ดีงาม มีจิตสาธารณะ พร้อมทั้งมีสมรรถนะทักษะและความรู้พื้นฐานที่จำเป็นในการดำรงชีวิต อันจะส่งผลต่อการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน (สภาพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2560) ซึ่งแนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการในการพัฒนาเยาวชนของชาติเข้าสู่ยุคศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนให้มีคุณธรรม รักความเป็นไทย ให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์สร้างสรรค์มีทักษะด้านเทคโนโลยีสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมโลกได้อย่างสันติ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้พื้นฐานที่ผู้เรียนตั้งแต่ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ต้องเรียน ประกอบด้วยศาสตร์หลายแขนง มีลักษณะ เป็นสหวิทยาการ โดยการนำเอาเนื้อหาสาระในสาขาสังคมศาสตร์มาเป็นสาระการเรียนรู้เช่น ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ นิติศาสตร์ จริยธรรม ประชากรศึกษา ศาสนาและ วัฒนธรรม และเพื่อตอบสนองความต้องการจำเป็นในการดำรงชีวิตของมนุษย์ที่มีความต้องการ จำเป็นที่ไม่มีสิ้นสุด ในการเรียนรู้จึงต้องเน้นให้ผู้เรียนได้แสวงหาความรู้ที่เกี่ยวกับการผลิตการ บริโภคและการบริการรวมไปถึงระบบเทคโนโลยีทันสมัย ที่ส่งผลกระทบต่อการตัดสินใจทาง เศรษฐกิจ มีความสามารถที่จะเลือกประเมิน คิดพิจารณาผลที่เกิดจากการเลือกและตัดสินใจ พร้อม ทั้งมีการแก้ปัญหาได้อย่างมีวิจารณญาณ ให้ความสำคัญกับตัวผู้เรียนอย่างมีศักยภาพ จนเกิดทักษะ การแก้ปัญหาที่เป็นคุณสมบัติของผู้เรียนที่สำคัญอีกประการหนึ่ง ที่ต้องพัฒนาให้เกิดขึ้นในตัว ผู้เรียน

กระบวนการคิดแก้ปัญหาเป็นทักษะที่สำคัญของนักเรียนที่ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการ เรียนรู้ โดยหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (2555, น. 3) กำหนดไว้ว่า สมรรถนะสำคัญของนักเรียน เรื่อง ทักษะกระบวนการแก้ปัญหา เป็นการแก้ปัญหาและอุปสรรค ต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการ ป้องกันและแก้ไขปัญหา มีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม สอดคล้องกับกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2551, น. 6) กล่าวว่า การ จัดกระบวนการคิด เป็นสมรรถนะสำคัญของนักเรียนด้านความสามารถในการคิดทำให้นักเรียน พัฒนาการเองตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ ซึ่งเป็นสิ่งที่ทางโรงเรียนควรจัดให้นักเรียนได้ในทุก ระดับชั้น เป็นกระบวนการเพื่อหาสาเหตุของปัญหา เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการทางด้าน สติปัญญา โดยเฉพาะการคิดแก้ปัญหา ครูควรจัดรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลายให้นักเรียนพัฒนา ทักษะทุกด้าน ลงมือกระทำและปฏิบัติจริงด้วยตนเอง ฝึกฝนให้มีการคิดที่รอบด้าน เพื่อมิให้เป็นคน ตัดสินใจผิดพลาด เพราะขาดการข้คิด ขาดเหตุผลในการตัดสินใจ นอกจากนี้นักเรียนบางกลุ่มมี ปัญหาด้านความคิด ขาดประสบการณ์และการพิจารณาไตร่ตรองสำหรับการตัดสินใจ ลักษณะการ พัฒนาด้านอารมณ์ก็จะรุนแรง ขาดวุฒิภาวะทางอารมณ์ มักจะหุนหันพลันแล่นยังไม่มีความสามารถ ในการยับยั้ง หรือควบคุมอารมณ์ได้ดีพอ นักเรียนจึงต้องได้รับการพัฒนากระบวนการคิด รวมถึง การแก้ปัญหามีประสิทธิภาพด้วยการตัดสินใจ ไตร่ตรอง ประเมินสถานการณ์รอบตัวด้วยหลัก เหตุผล รับรู้ปัญหา สาเหตุของปัญหา หาทางเลือก และตัดสินใจในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ ต่างๆ อย่างสร้างสรรค์ กล้าที่จะแสดงออกทางความคิด และพร้อมที่จะรับผิดชอบต่อสิ่งที่ตนเอง

เลือก มีเป้าหมายชัดเจนในการนำไปใช้ประโยชน์ (สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2551, น. 14) ดังนั้น การคิดแก้ปัญหา ทำให้นักเรียนเกิดทักษะกระบวนการคิดและแก้ปัญหาไปตามลำดับขั้นตอน มีเหตุมีผลด้วยตนเอง ซึ่งเป็นแนวทางในการนำไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้ นักเรียนเกิดทักษะการสังเกต การเก็บข้อมูลนำไปสู่การสรุปความ และฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม มีการแลกเปลี่ยนความคิด และประสบการณ์ซึ่งกันและกัน ทำให้นักเรียนมีโอกาสแสวงหาความรู้ นำหลักการที่เป็นจริงตามธรรมชาติไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ ๆ โดยไม่ต้องทำการทดลองหรือพิสูจน์ซ้ำอีก การฝึกให้นักเรียนคิดแก้ปัญหา ทำให้นักเรียนเป็นคนมีเหตุมีผล รู้จักใช้กฎเกณฑ์ ข้อสรุปต่างๆ มาช่วยในการแก้ปัญหาไม่ตัดสินใจในการทำงานอย่างง่าย ๆ จนกว่าจะพิสูจน์ข้อเท็จจริงได้

จากที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่า การคิดแก้ปัญหาเป็นทักษะที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาด้านสติปัญญาของเด็ก ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของเด็กไทยและเป็นเป้าหมายสำคัญของการจัดการศึกษา แต่ปรากฏว่าในสภาพปัจจุบันการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหาของเด็กยังทำได้น้อยมาก ครูควรมีความตระหนักเพิ่มขึ้นเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายและวิธีสอนให้เด็กคิดแก้ปัญหาเป็น และโดยทั่วไป พบว่า การสอนทักษะการคิดแก้ปัญหาโดยตรงยังทำได้น้อยมาก ครูส่วนใหญ่มักเน้นการเรียนการสอนที่ยึดเนื้อหาวิชามากกว่าการสอนกระบวนการแก้ปัญหา เด็กไทยส่วนใหญ่ยังคงเรียนรู้ด้วยวิธีการจดจำ และท่องจำให้ได้มากกว่าสามารถวิเคราะห์เนื้อหาสาระสิ่งที่เรียนรู้ได้ นอกจากนี้การสอนเพื่อเสริมสร้างและพัฒนาการคิดให้กับนักเรียนยังไม่มีมีการปฏิบัติอย่างจริงจังในโรงเรียน เนื่องจากไม่เข้าใจวิธีการสอน ตลอดจนไม่สามารถจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะและกระบวนการคิดแก้ปัญหาให้กับนักเรียนเนื่องจากปัญหาต่างๆ เหล่านี้ทำให้เด็กไม่มีทักษะการคิด การแก้ปัญหา ซึ่งจะส่งผลต่อการพัฒนาทางด้านสติปัญญาของเด็ก (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ, 2541, น. 2)

การเรียนรู้แบบหลากหลายทัศน์เป็นฐานมาจากทฤษฎีการเรียนรู้จากสถานการณ์เสมือนจริง ที่ระบุว่า การเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีโอกาสได้ใช้ประสบการณ์ในการแก้ปัญหาที่มีลักษณะตรงกับโลกแห่งความเป็นจริงซึ่งมีความซับซ้อน ในการแก้ปัญหาผู้เรียนต้องอาศัยการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การทำงานร่วมกันเป็นทีม และทักษะการตัดสินใจ การเรียนรู้จากสถานการณ์เสมือนจริงจะเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะเกิดความเข้าใจเชิงลึกในสิ่งที่เรียน ทักษะและการเรียนรู้ที่ได้จะทำให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการเข้าสู่สภาพการทำงานจริง (สุดคณิง นฤพนธ์จิรกุล, 2560)

การจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบหลากหลายทัศน์เป็นฐาน มีขั้นตอนในการออกแบบการเรียนรู้หลากหลายทัศน์เป็นฐาน Cubukcu (2014, p. 46) ได้นำเสนอไว้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. เลือกหัวข้อให้เหมาะสม โดยผู้สอนต้องตระหนักว่าต้องการผลการเรียนรู้อะไรจาก ผู้เรียน จึงจะสามารถเลือกหัวข้อหรือประเด็นที่จะนำไปสู่ผลการเรียนรู้นั้น ทั้งนี้ หัวข้อที่เลือกควร เป็นประเด็นที่มีความสำคัญ ไม่ควรซับซ้อนเกินไป แต่ควรเน้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เรียน

2. รวบรวมเนื้อหาที่สอดคล้องกับหัวข้อ การรวบรวมเนื้อหาเพื่อนำมาสร้างเป็นฉาก ทักษะควรเป็นเนื้อหาที่จูงใจให้ผู้เรียนอยากค้นคว้าเพิ่มเติม และอยากสนทนาแลกเปลี่ยน ประสบการณ์กับบุคคลอื่นเพื่อแสวงหาคำตอบต่อหัวข้อที่กำหนดไว้

3. สร้างฉากทัศน์ที่มีความท้าทาย การสร้างฉากทัศน์จะอยู่ในรูปแบบสื่อออนไลน์แบบ เพลิดเพลิน หรือสื่อรูปแบบอื่น ๆ ก็ได้ แต่ฉากทัศน์นั้นต้องมีความสมดุลระหว่างสื่อที่ใช้กับ วิธีการสอน เมื่อสร้างฉากทัศน์แล้วควรให้ผู้อื่น ได้วิจารณ์ เพื่อให้มั่นใจว่าการจัดวางฉากทัศน์ เหมาะสมแล้ว เมื่อนั้นผลการเรียนรู้จะเป็นไปตามที่กำหนดไว้

4. บทบาทของผู้สอน ผู้สอนสามารถเลือกบทบาทในการเรียนรู้จากฉากทัศน์ได้ 3 ลักษณะ คือ เป็นผู้มีส่วนร่วม (participant) กล่าวคือ ผู้สอนเป็นส่วนหนึ่งของฉากทัศน์ มีบทบาท เป็นของตนเองและต้องแสดงตามบทบาทที่ได้รับ ลักษณะที่สอง คือ เป็นผู้สังเกตการณ์-พี่เลี้ยง (observer-mentor) หมายถึง การที่ผู้สอนอยู่วงนอกของฉากทัศน์นั้น ทำหน้าที่เพียงสังเกตการณ์และ ให้ความแนะนำเท่านั้น และลักษณะที่สามผู้สอนเป็นผู้มีส่วนร่วม-ผู้สังเกตการณ์ (participant-observer) เป็นการแสดงตามบทบาทเพียงเล็กน้อยและในขณะเดียวกันก็ทำหน้าที่สังเกตการณ์ด้วย (Lave & Wenger, 1991)

Errington (2010) ยังได้นำเสนอการวางแผนการสอนด้วยแนวคิดการเรียนรู้จากฉาก ทัศน์เป็นฐาน โดยจัดเป็นลำดับขั้นตอนไว้ 10 ขั้นตอน ได้แก่

1. พิจารณาว่าผู้เรียนควรจะเรียนรู้สิ่งใดจากฉากทัศน์เป็นฐาน
2. ระบุประเด็นสำคัญหรือความคิดหลักให้สอดคล้องกับฉากทัศน์เป็นฐาน
3. เลือกประเภทของฉากทัศน์เป็นฐาน
4. ร่างต้นแบบฉากทัศน์เป็นฐาน
5. วางแผนการสอน
6. ระบุบทบาทของผู้เรียน
7. วางแผนสร้างภาระงาน
8. ให้ผู้เรียนแสดงผลงาน
9. คิดวิธีการประเมินค่าหรือประเมินผล
10. รวบรวมทรัพยากรที่จำเป็นต้องใช้ประกอบการเรียนรู้

จากการศึกษางานทฤษฎีดังกล่าวและข้อมูลที่กล่าวมา ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษา การจัดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานมาใช้ในพัฒนาความสามารถทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ความสามารถในการคิดแก้ปัญหา ของนักเรียน เนื่องจากเป็นเรื่องที่นักเรียนสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาเข้ากับชีวิตประจำวัน ได้ อีกทั้งเพื่อเป็นแนวทางให้ผู้วิจัยออกแบบสถานการณ์การเรียนรู้ สามารถพัฒนาและปรับปรุงการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมให้มีคุณภาพสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาโดยใช้การเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน

1.3 สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาหลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานอยู่ในระดับมาก

1.4 ขอบเขตการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเมืองชุมพรบ้านเขาถล่ม จังหวัดชุมพร ที่กำลังศึกษาวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 40 คน
2. ตัวแปรที่ศึกษา
 - ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมโดยใช้การเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน

ตัวแปรตาม ได้แก่

- 1) ความสามารถในการแก้ปัญหา
- 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์
- 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบจากทัศนเป็นฐาน

3. ขอบเขตเนื้อหา

เนื้อหาในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์
ครอบคลุมเนื้อหาเรื่อง

- 1) การเลือกซื้อสินค้าและบริการ
- 2) สิทธิของผู้บริโภค
- 3) สินค้าและบริการที่มีเครื่องหมายคุณภาพ
- 4) ความหมายและประเภทของเงิน
- 5) หน้าที่เบื้องต้นและความสำคัญของเงินในระบบเศรษฐกิจ
- 6) สกุลเงินสำคัญที่ใช้ในการซื้อขายแลกเปลี่ยนระหว่างประเทศ

4. ระยะเวลาในการทดลอง

ผู้วิจัยได้กำหนดระยะเวลาในการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 แผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 6 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวม 18 ชั่วโมง

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

เพื่อให้เข้าใจความหมายเฉพาะของคำที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ให้มีความหมายตรงกัน ผู้วิจัยได้นิยามความหมายของคำต่างๆ ไว้ดังนี้

การจัดการเรียนรู้แบบจากทัศนเป็นฐาน หมายถึง การจัดการเรียนรู้โดยกำหนดจากทัศนที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุด ทัศนประกอบไปด้วยหัวข้อ 1) การเลือกซื้อสินค้าและบริการ 2) สิทธิของผู้บริโภค 3) สินค้าและบริการที่มีเครื่องหมายคุณภาพ 4) ความหมายและประเภทของเงิน 5) หน้าที่เบื้องต้นและความสำคัญของเงินในระบบเศรษฐกิจ และ 6) สกุลเงินสำคัญที่ใช้ในการซื้อขายแลกเปลี่ยนระหว่างประเทศ ในแต่ละจากทัศนจะมีสถานการณ์สมมติ ตัวละคร และประเด็นปัญหาหรือข้อสงสัยเพื่อให้ให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม วิเคราะห์สาเหตุของปัญหา และระบุวิธีแก้ปัญหา การจัดการเรียนรู้แบบจากทัศนเป็นฐานฝึกและพัฒนาทักษะการทำงานกลุ่ม ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการคิดวิจารณ์ และทักษะการแก้ปัญหา ซึ่งเป็นส่งเสริมให้นักเรียนประยุกต์ใช้ความรู้กับสถานการณ์จริงมากกว่าการเรียนรู้แบบท่องจำ

ความสามารถในการแก้ปัญหา หมายถึง พฤติกรรมของผู้เรียนในการแสดงออกถึงความสามารถในการระบุปัญหาที่เกิดขึ้น อธิบายสาเหตุของปัญหานั้น ตลอดจนคิดหาแนวทางปฏิบัติเพื่อให้แก้ปัญหาได้ตามสถานการณ์ที่กำหนดอย่างเหมาะสม สามารถวัดได้โดยแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คุณลักษณะความรู้ความสามารถของนักเรียนที่มีการพัฒนาขึ้นหลังจากได้รับการเรียนการสอนและการฝึกฝนการเรียนรู้โดยใช้จากทัศน์เป็นฐาน ด้านความรู้ ทักษะ และสมรรถภาพด้านต่างๆ และสามารถวัดได้โดยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระ 3 เศรษฐศาสตร์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกชอบ ความพอใจและความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐานที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น สามารถวัดได้โดยแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยกำหนดการประเมินแบบมาตราประมาณค่าในด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ ด้านผู้เรียน และด้านประโยชน์ที่ได้รับ

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การวิจัยครั้งนี้มีประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ ดังนี้

1. นักเรียนได้รับการส่งเสริมให้พัฒนาความรู้ความสามารถทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม และความสามารถในการแก้ปัญหาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้จากทัศน์เป็นฐาน
2. นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้จากทัศน์เป็นฐานมาใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม ส่งเสริมการทำงานร่วมกันเป็นทีมและพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา ซึ่งเป็นทักษะสำคัญสำหรับนักเรียนในศตวรรษที่ 21

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาโดยใช้การเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ค้นคว้า เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินการศึกษาวิจัย โดยแบ่งออกเป็นหัวข้อดังนี้

2.1 หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

2.1.1 แนวทางการจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

2.1.2 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

2.1.3 คำอธิบายรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม (สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์)

2.2 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน

2.2.1 ความเป็นมาของแนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน

2.2.2 ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน

2.2.3 รูปแบบการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน

2.2.4 การจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน

2.2.5 ประโยชน์ของการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน

2.3 ความสามารถในการแก้ปัญหา

2.3.1 ความหมายของการแก้ปัญหา

2.3.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการคิดแก้ปัญหา

2.3.3 ประเภทของการแก้ปัญหา

2.3.4 ขั้นตอนของการแก้ปัญหา

2.3.5 การวัดและประเมินความสามารถในการแก้ปัญหา

2.3.6 ประโยชน์ของความสามารถในการแก้ปัญหา

2.4 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.4.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.4.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.4.3 ลักษณะของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ดี

2.5 ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้

2.5.1 ความหมายของความพึงพอใจ

2.5.2 แบบวัดความพึงพอใจ

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.7 กรอบแนวคิดในการวิจัย

2.1 หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

2.1.1 แนวทางการจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ทำไมต้องเรียนสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

สังคมโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตลอดเวลา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจว่ามนุษย์ดำรงชีวิตอย่างไร ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคล และการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจถึงการพัฒนา เปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย กาลเวลา ตามเหตุปัจจัยต่างๆ ทำให้เกิดความเข้าใจในตนเอง และผู้อื่น มีความอดทน อดกลั้น ยอมรับในความแตกต่าง และมีคุณธรรม สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต เป็นพลเมืองดีของประเทศไทย และสังคมโลก

เรียนรู้อะไรในสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมว่าด้วยการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความเชื่อมสัมพันธ์กัน และมีความแตกต่างกันอย่างหลากหลาย เพื่อช่วยให้สามารถปรับตนเองกับบริบทสภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม โดยได้กำหนดสาระต่าง ๆ ไว้ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ 2552, น. 2)

1) ศาสนา ศิลปกรรมและจริยธรรม แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับศาสนา ศิลปกรรม จริยธรรม หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ การนำหลักธรรมคำสอนไปปฏิบัติในการพัฒนาตนเอง และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข เป็นผู้กระทำความดี มีค่านิยมที่ดีงาม พัฒนาคณะอยู่เสมอ รวมทั้งบำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคมและส่วนรวม

2) หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต ระบบการเมืองการปกครองในสังคม ปัจจุบันการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ลักษณะและความสำคัญ การเป็นพลเมืองดี ความแตกต่างและความหลากหลายทางวัฒนธรรม ค่านิยมความเชื่อ ปลุกฝังค่านิยมด้านประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข สิทธิ หน้าที่ เสรีภาพ การดำเนินชีวิตอย่างสันติสุขในสังคมไทยและสังคมโลก

3) เศรษฐศาสตร์ การผลิต การแจกจ่าย และการบริโภคสินค้าและบริการ การบริหารจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดอย่างมีประสิทธิภาพ การดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ และการนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในชีวิตประจำวัน

4) ประวัติศาสตร์ เวลา และยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ วิธีการทางประวัติศาสตร์ พัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตถึงปัจจุบัน ความสัมพันธ์และเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ผลกระทบที่เกิดจากเหตุการณ์สำคัญในอดีต บุคคลสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในอดีต ความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม และภูมิปัญญาไทย แหล่งอารยธรรมที่สำคัญของโลก

5) ภูมิศาสตร์ ลักษณะของโลกทางกายภาพ ลักษณะทางกายภาพ แหล่งทรัพยากร และภูมิอากาศของประเทศไทย และภูมิภาคต่าง ๆ ของโลก การใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ ความสัมพันธ์กันของสิ่งต่าง ๆ ในระบบธรรมชาติ ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ และสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น การนำเสนอข้อมูลภูมิสารสนเทศ การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

คุณภาพของผู้เรียน

คุณภาพของผู้เรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีรายละเอียดดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552, น. 7)

1) ได้เรียนรู้เรื่องเกี่ยวกับตนเองและผู้ที่อยู่รอบข้าง ตลอดจนสภาพแวดล้อมในท้องถิ่นที่อยู่อาศัย และเชื่อมโยงประสบการณ์ไปสู่โลกกว้าง

2) ผู้เรียนได้รับการพัฒนาให้มีทักษะกระบวนการ และมีข้อมูลที่จำเป็นต่อการพัฒนาให้เป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม ประพฤติปฏิบัติตามหลักคำสอนของศาสนาที่ตนนับถือ มีความเป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ การอยู่ร่วมกันและการทำงานกับผู้อื่น มีส่วนร่วมในกิจกรรมของห้องเรียนและได้ฝึกหัดในการตัดสินใจ

3) ได้ศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน และชุมชนในลักษณะการบูรณาการ ผู้เรียนได้เข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับปัจจุบันและอดีต มีความรู้พื้นฐานทางเศรษฐกิจได้ข้อคิดเกี่ยวกับรายรับ-รายจ่ายของครอบครัว เข้าใจถึงการเป็นผู้ผลิต ผู้บริโภค รู้จักการออมขั้นต้นและวิธีการเศรษฐกิจพอเพียง

4) ได้รับการพัฒนาแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับศาสนา ศิลปกรรม จริยธรรม หน้าที่พลเมือง เศรษฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์และภูมิปัญญา เพื่อเป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจในขั้นที่สูงต่อไป
คุณภาพของผู้เรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีรายละเอียดดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552, น. 7)

- 1) มีความรู้เกี่ยวกับความเป็นไปของโลกอย่างกว้างขวางและลึกซึ้งยิ่งขึ้น
- 2) เป็นพลเมืองที่ดี มีคุณธรรม จริยธรรม ปฏิบัติตามหลักธรรมของศาสนาที่ตนนับถือ มีค่านิยมอันพึงประสงค์ สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นและอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข รวมทั้งมีศักยภาพเพื่อการศึกษาต่อในชั้นสูงตามประสงค์ได้
- 3) มีความรู้เรื่องภูมิปัญญาไทย ความภูมิใจในความเป็นไทย ประวัติศาสตร์ของชาติไทย ยึดมั่นในวิถีชีวิต และการปกครองระบบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
- 4) มีนิสัยที่ดีในการบริโภค เลือกและตัดสินใจได้อย่างเหมาะสม มีจิตสำนึกและมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ประเพณีวัฒนธรรมไทยและสิ่งแวดล้อม มีความรักท้องถิ่นและประเทศชาติ มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามให้กับสังคม
- 5) มีความรู้ความสามารถในการจัดการเรียนรู้ของตนเอง ชี้นำตนเองได้ และสามารถแสวงหาความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ในสังคมได้ตลอดชีวิต

2.1.2 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

ตารางที่ 2.1 มาตรฐาน ส 3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ

ตัวชี้วัด	ผู้เรียนรู้อะไร	ผู้เรียนทำอะไรได้
1.ระบุงบจ้างที่มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการ	สินค้าและบริการมีทั้งความต้องการและความจำเป็นในการดำรงชีวิตของมนุษย์	จำแนกความต้องการและความจำเป็นในการใช้สินค้าและบริการในการดำรงชีวิต
2.บอกสิทธิขั้นพื้นฐานและรักษาผลประโยชน์ของตนเองในฐานะผู้บริโภค	การวิเคราะห์บัญชีการใช้จ่ายประจำวันเป็นการควบคุมการใช้จ่ายอย่างเหมาะสม	วิเคราะห์บัญชีรายรับ-จ่ายเงินประจำวันในรอบเดือนของตนเอง

ตารางที่ 2.1 (ต่อ)

3.อธิบายหลักการของเศรษฐกิจพอเพียงและนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันของตนเอง	ทรัพยากรที่ใช้ในการผลิตมี จำกัดแต่ความต้องการของ มนุษย์มีไม่จำกัด จึงจำเป็นต้อง เลือกลงใช้เฉพาะสิ่งที่มีความ จำเป็น	อธิบายทรัพยากรที่มีอยู่จำกัด มีผลต่อการผลิตและบริการ สินค้าและบริการ
---	---	--

ตารางที่ 2.2 มาตรฐาน ส 3.2 เข้าใจระบบ และสถาบันทางเศรษฐกิจต่างๆ ความสัมพันธ์ทาง เศรษฐกิจ และความจำเป็นของการร่วมมือกันทางเศรษฐกิจในสังคมโลก

ตัวชี้วัด	ผู้เรียนรู้อะไร	ผู้เรียนทำอะไรได้
1.อธิบายความสัมพันธ์ทาง เศรษฐกิจของคนในชุมชน	สินค้าและบริการที่จำเป็น ขึ้นพื้นฐานภาครัฐต้องจัดหา และให้บริการแก่ประชาชน เพื่อคุณภาพชีวิตที่ดี	บอกสินค้าและบริการที่รัฐจัดหา และให้บริการแก่ประชาชน
2.อธิบายหน้าที่เบื้องต้นของ เงิน	ประชาชนมีหน้าที่เสียภาษี ให้ รัฐเพื่อนำมาพัฒนา และ ให้บริการแก่ประชาชน	นำเสนอ เรื่อง บทบาทและหน้าที่ ของประชาชนเกี่ยวกับการเสีย ภาษี

2.1.3 คำอธิบายรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม (สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์)

คำอธิบายรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 รหัสวิชา ส14101 เวลา 80 ชั่วโมง/ภาคเรียน มีรายละเอียดดังนี้

ศึกษา อธิบายความสำคัญของพระพุทธศาสนา ศาสนาที่ตนนับถือ ในฐานะเป็นศูนย์รวมจิตใจของศาสนิกชน พุทธประวัติตั้งแต่บรรพชาจนถึงประกาศธรรม ประวัติของศาสดาที่ตน นับถือ เห็นคุณค่าการปฏิบัติตนตามแบบอย่างการดำเนินชีวิตและข้อคิดจากประวัติศาสดา ชาดก/ศา สนิกชนตัวอย่าง พระรัตนตรัย การปฏิบัติตามไตรสิกขาและหลักธรรมโอวาท 3 ในพระพุทธศาสนา หลักธรรมของศาสนาที่ตนนับถือ การทำความดีของตนเอง บุคคลในครอบครัว โรงเรียนและชุมชน ตามหลักศาสนา เห็นคุณค่าของการสวดมนต์ แผ่เมตตา การมีสติที่เป็นพื้นฐานของสมาธิใน พระพุทธศาสนา และการพัฒนาจิตตามแนวทางของศาสนาที่ตนนับถือ การปฏิบัติตามหลักธรรม ของศาสนาที่ตนนับถือ การอยู่ร่วมกันเป็นชาติได้อย่างสมานฉันท์ ประวัติศาสดาของศาสนาอื่น ๆ

การมีส่วนร่วมในการบำรุงรักษาศาสนสถานของศาสนาที่ตนนับถือ มรรยาทของความเป็นศาสนิกชนที่ดี การปฏิบัติตนในศาสนพิธี พิธีกรรมและวันสำคัญทางศาสนา

ศึกษา อธิบายความสำคัญการปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตยในฐานะสมาชิกที่ดีของชุมชน การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี สิทธิพื้นฐานเด็ก ความแตกต่างทางวัฒนธรรมของกลุ่มคนในท้องถิ่น วิธีการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุขในชีวิตประจำวัน อำนาจอธิปไตยและความสำคัญของระบอบประชาธิปไตย บทบาทหน้าที่ของพลเมืองในกระบวนการเลือกตั้ง ความสำคัญของสถาบันพระมหากษัตริย์ตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

ศึกษา อธิบายความสำคัญปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการ สิทธิพื้นฐานและรักษาผลประโยชน์ของตนเองในฐานะผู้บริโภคหลักการของเศรษฐกิจพอเพียง ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจของคนในชุมชน หน้าที่เบื้องต้นของเงินในระบบเศรษฐกิจ

ศึกษา อธิบายความสำคัญการใช้แผนที่ ภาพถ่าย ระบุลักษณะสำคัญทางกายภาพของจังหวัดตนเอง ระบุแหล่งทรัพยากรและสิ่งต่าง ๆ ในจังหวัดของตนเองด้วยแผนที่ ใช้แผนที่อธิบายความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่ในจังหวัด สภาพแวดล้อมทางกายภาพของชุมชนที่ส่งผลกระทบต่อดำเนินชีวิตของคนในจังหวัด การเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อม และผลที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลง การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมโดยใช้กระบวนการคิด วิเคราะห์ กระบวนการกลุ่ม กระบวนการสืบค้น กระบวนการทางประวัติศาสตร์ กระบวนการทางภูมิศาสตร์ กระบวนการทางจริยธรรม กระบวนการประชาธิปไตยเพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถในการสื่อสาร และเห็นคุณค่าของการนำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในการดำเนินชีวิตประจำวัน มีความซื่อสัตย์สุจริต รักความเป็นไทยและมีจิตสาธารณะ

รหัสตัวชี้วัด

ส 1.1 ป.4/1 ป.4/2 ป.4/3 ป.4/4 ป.4/5 ป.4/6 ป.4/7 ป.4/8

ส 1.2 ป.4/1 ป.4/2 ป.4/3

ส 2.1 ป.4/1 ป.4/2 ป.4/3 ป.4/4 ป.4/5

ส 2.2 ป.4/1 ป.4/2 ป.4/3

ส 3.1 ป.4/1 ป.4/2 ป.4/3

ส 3.2 ป.4/1 ป.4/2

ส 5.1 ป.4/1 ป.4/2 ป.4/3

ส 5.2 ป.4/1 ป.4/2 ป.4/3

รวม 30 ตัวชี้วัด

2.2 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐาน

2.2.1 ความเป็นมาของแนวคิดการเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐาน

ที่มาของแนวคิดการเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐานมาจากทฤษฎีการเรียนรู้จากสถานการณ์เสมือนจริง ที่ระบุว่า การเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีโอกาสได้ใช้ประสบการณ์ในการแก้ปัญหาที่มีลักษณะตรงกับโลกแห่งความเป็นจริงซึ่งมีความซับซ้อนในการแก้ปัญหา ผู้เรียนต้องอาศัยการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การทำงานร่วมกันเป็นทีม และทักษะการตัดสินใจ การเรียนรู้จากสถานการณ์เสมือนจริงจะเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะเกิดความเข้าใจเชิงลึกในสิ่งที่เรียน ทักษะและการเรียนรู้ที่ได้จะทำให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการเข้าสู่สภาพการทำงานจริง (สุดคณิง นฤพนธ์จิรกุล, 2560) และสอดคล้องกับ ทฤษฎีการเรียนรู้ตามสถานการณ์ ที่ระบุว่า การเรียนรู้จะดีที่สุดถ้าผู้เรียนอยู่ในสถานการณ์ที่ตรงกับความเป็นจริง (Lave & Wenger, 1991) ทฤษฎีการเรียนรู้ตามสถานการณ์ให้ความสำคัญกับกิจกรรมเชิงบริบทและการเรียนรู้จากสถานการณ์และบริบทเสมือนจริง มุ่งเน้นการเรียนรู้ที่มีความหมายตามสภาพจริง (Brown, Collins & Duguid, 1989)

ทฤษฎีการเรียนรู้ตามสถานการณ์ประกอบไปด้วยปัจจัยสำคัญ 6 ข้อด้วยกัน ได้แก่ การฝึกหัด (apprenticeship) การร่วมมือรวมพลัง (collaboration) การสะท้อนคิด (reflection) การให้คำแนะนำ (coaching) การฝึกปฏิบัติ (multiple practice) และการประสานสัมพันธ์ (articulation) การเรียนรู้จะมีความหมายเมื่อได้รับการผนวกให้เข้ากับบริบททางกายภาพและบริบททางสังคม (Herrington and Oliver, 1995)

Herrington and Oliver (1995) กำหนดคุณลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีการเรียนรู้ตามสถานการณ์ไว้ 9 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้เกิดในสภาพจริงซึ่งสามารถนำความรู้มาประยุกต์ใช้ได้
2. กิจกรรมการเรียนรู้ต้องมีลักษณะตรงตามความเป็นจริง เน้นการแสวงหาคำตอบให้กับปัญหา
3. ต้องสามารถเข้าถึงผู้เชี่ยวชาญและมีต้นแบบในกระบวนการเรียนรู้ก่อนลงมือปฏิบัติจริง
4. ผู้เรียนได้รับบทบาทที่หลากหลาย และจัดสรรทรัพยากรการเรียนรู้ให้มากเพียงพอ
5. ส่งเสริมการสร้างองค์ความรู้ร่วมกัน
6. ครูมีบทบาทเป็นผู้ชี้แนะและให้การช่วยเหลือต่อการเรียนรู้เมื่อถึงจุดสำคัญ
7. ส่งเสริมการสะท้อนคิดในการแก้ปัญหา ส่งเสริมให้ผู้เรียนตั้งสมมติฐานและทดสอบสมมติฐาน

8. ส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน อภิปรายถกเถียงแสดงความคิดเห็น และดึงความรู้ที่อยู่ในตัวคน (tacit knowledge) ให้ปรากฏออกมา

9. ประเมินการเรียนรู้แบบบูรณาการภาระงานกับการประเมินตามสภาพจริง

Naidu (2008) ได้ระบุถึงลักษณะของหลักสูตร โดยเน้นการเรียนรู้ตามสถานการณ์ และระบุถึงการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพว่าจำเป็นต้องมีคุณลักษณะดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้จะได้ผลดีที่สุดเมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาที่ตรงตามสภาพจริง และเผชิญกับปัญหาที่มีความซับซ้อน รวมทั้งต้องได้รับผลป้อนกลับจากหลากหลายช่องทาง

2. การเรียนรู้จะได้ผลดีที่สุดเมื่อผู้เรียนได้ทำภาระงานในบริบทและวัฒนธรรมที่ผู้เรียนดำรงชีวิตอยู่

3. การเรียนรู้จะได้ผลดีที่สุดเมื่อกิจกรรมการเรียนรู้เชื่อมโยงกับความรู้และทักษะที่ผู้เรียนได้เคยเรียนรู้มาแล้ว

4. การเรียนรู้จะได้ผลดีที่สุดเมื่อผู้เรียนเผชิญปัญหาและสามารถเชื่อมโยงความคิดกับการกระทำของตนเอง

5. การเรียนรู้จะได้ผลดีที่สุดเมื่อเกิดกระบวนการทางสังคม การทำงานกลุ่ม การพูดคุย สนทนาและการโต้แย้งแสดงความคิด สิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดความเข้าใจ

6. การเรียนรู้จะได้ผลดีที่สุดเมื่อการประเมินผลสอดคล้องกับบริบทของการเรียนรู้

7. การเรียนรู้จะได้ผลดีที่สุดเมื่อการประเมินผลเชื่อมโยงกับปัญหาและภาระงาน และการประเมินผลเป็นไปเพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะต่าง ๆ และการแก้ปัญหของผู้เรียน

8. การเรียนรู้จะได้ผลดีที่สุดเมื่อการประเมินผลเป็นไปเพื่อพัฒนาความสามารถในการกำกับตนเองและอภิปรายของนักเรียน

กล่าวได้ว่า การเรียนรู้ตามสถานการณ์อยู่บนพื้นฐานความเชื่อที่ว่า การเรียนรู้จะได้ผลดีที่สุดเมื่อผู้เรียนอยู่ในบริบทที่เป็นสภาพจริง เข้าใจถึงผลลัพธ์ที่คาดหวังและวิธีการประเมินผล โดยการเรียนรู้นั้นไม่มุ่งเน้นความรู้ความจำ และความเข้าใจกฎเกณฑ์ แต่เน้นด้านการพัฒนาทักษะและการคิดวิจารณ์ญาณ ความรู้ที่ได้รับจึงเป็นความรู้ที่เกิดจากการที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับบริบทรอบตัว ไม่ใช่สิ่งที่เก็บอยู่ในสมองของผู้เรียน (Brown, Collins & Duguid, 1989)

จากทฤษฎีการเรียนรู้ตามสถานการณ์ มีการพัฒนาแนวคิดและการจัดการเรียนการสอนที่เน้นสถานการณ์หรือบริบทจริง จนกระทั่งเกิดเป็นแนวคิดการจัดการเรียนการสอน โดยใช้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน (Scenario-based learning) มีนักการศึกษาหลายคนได้ให้ความหมายของการเรียนรู้จากฉากทัศน์เป็นฐาน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

Akins and Crichton (2003) อธิบายถึงการเรียนรู้จากทัศนเป็นฐาน ว่าเป็นการเรียนรู้ที่อยู่ในสภาพจริง กระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนจากกิจกรรมที่ไม่ใช่กิจกรรมเชิงเส้นตรง ผู้เรียนจะเรียนรู้จากกิจกรรมที่หลากหลาย ภาระงานที่ได้รับมอบหมายสามารถย้อนกลับไปมาได้เพื่อสร้างการเรียนรู้ที่แท้จริง

Errington (2005, 2011) ให้คำนิยามว่า การเรียนรู้จากทัศนเป็นฐาน เป็นแนวทางการสอนที่จูงใจนำเอาเหตุการณ์จริงมาใช้เพื่อทำให้ผู้เรียนเกิดผลการเรียนรู้ตามที่คาดหวังไว้ ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ผสมผสานกับทักษะการทำงาน การเรียนรู้จากสถานการณ์เสมือนจริงทำให้การเรียนในชั้นเรียนเหมือนกับชีวิตจริง ผู้เรียนเรียนรู้การสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น เสริมสร้างวุฒิภาวะ และจริยธรรมทางวิชาชีพซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาทักษะอาชีพ

Clark (2009, p. 84) กล่าวว่า การเรียนรู้จากทัศนเป็นฐาน เป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีโอกาสในการแก้ปัญหาที่ตรงกับความเป็นจริง ในขณะที่แก้ปัญหาผู้เรียนได้เรียนรู้โมทัศน์ และขั้นตอนการแก้ปัญหาที่เหมือนกับการทำงานจริงของผู้เชี่ยวชาญในสาขาวิชา นั้น ๆ

Mery and Blakiston (2010, p. 1) ให้ความหมายว่า การเรียนรู้จากทัศนเป็นฐานคือการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยให้ผู้เรียนประยุกต์ความรู้ทางด้านทฤษฎีและแนวคิดเข้ากับสถานการณ์แห่งความเป็นจริง โดยมีฐานแนวคิดที่ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีเมื่อได้ทำภาระงานในบริบทจริง และผู้เรียนต้องใช้ความรู้เดิมผสมผสานกับบริบทใหม่เพื่อหาหนทางแก้ปัญหา ดังนั้น ผู้เรียนจึงได้เรียนรู้มากกว่าการท่องจำ แต่เป็นการประยุกต์ความรู้ให้สอดคล้องกับสถานการณ์จริง

Sorin (2013, p. 72) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้จากทัศนเป็นฐานคือการสร้างสถานการณ์ที่นำมาจากชีวิตจริง โดยให้ผู้เรียนจดจ่ออยู่กับสถานการณ์นั้น และแสวงหาหนทางในการแก้ไขปัญหา การเรียนรู้จากสถานการณ์เสมือนจริงจึงช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างตื่นตัวและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะชีวิตซึ่งเป็นทักษะที่ต้องใช้เมื่อไปประกอบอาชีพจริง

Cubukcu (2014, p. 45) ให้คำนิยามไว้ว่า การเรียนรู้จากทัศนเป็นฐานเป็นวิธีสอนที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงลึก (deep learning) ของผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนมีโอกาสเผชิญกับสถานการณ์จริง ทำให้ผู้เรียนรู้สึกตัดสินใจและรู้จักสะท้อนคิดถึงผลการเรียนรู้ของตนเอง

จากคำนิยามที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า การเรียนรู้จากจากทัศนเป็นฐาน คือการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุด ผู้เรียนใช้ประสบการณ์ในการแก้ปัญหา เน้นการพัฒนาทักษะและการคิดวิจารณ์ญาณ และนำความรู้ไปใช้มากกว่าการจดจำ

2.2.2 ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้แบบจากทัศนเป็นฐาน

การเรียนรู้จากทัศนเป็นฐานจะแสดงสภาพการณ์ มีจุดหักเหหรือประเด็นให้ขบคิด มีตัวละคร มีพล็อต (plot) ที่ยังไม่สมบูรณ์ มีการจูงใจให้อยากแก้ปัญหาเพื่อค้นหาคำตอบหรือผลลัพธ์

การเรียนรู้จากทัศนเป็นฐานเป็นกลวิธีการเรียนรู้ที่ดีในการให้นักศึกษาได้เผชิญกับสถานการณ์ด้านวิชาชีพที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง การเรียนรู้จากทัศนเป็นฐานจึงเป็นการเรียนรู้ผ่านภาระงานซึ่งผู้เรียนจะต้องเผชิญเมื่อจบการศึกษาและเข้าสู่การทำงานจริง (Errington, 2005)

Mery and Blakiston (2010) สรุปลักษณะสำคัญของการเรียนรู้จากทัศนเป็นฐานไว้ 2 ประการได้แก่

1. สถานการณ์ที่เรียนรู้ต้องเป็นสถานการณ์ตามสภาพจริง ผู้สอนต้องกำหนดภาระงานให้ตรงตามเหตุการณ์จริง มีความซับซ้อนพอสมควรและไม่มีคำตอบล่วงหน้า เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนแสวงหาหนทางแก้ปัญหา โดยในสถานการณ์นั้นจำเป็นต้องมีตัวจุดชนวน (trigger point) เพื่อให้ผู้เรียนตัดสินใจ ซึ่งการตัดสินใจนั้นจะนำไปสู่ผลลัพธ์รูปแบบต่าง ๆ

2. ผู้เรียนต้องได้รับคำแนะนำและผลสะท้อนกลับจากการทำภาระงาน ซึ่งอาจมาจากผู้สอนหรือมาจากเพื่อนร่วมกลุ่มเรียนก็ได้ คำแนะนำและผลสะท้อนกลับจะช่วยลดความตึงเครียดของผู้เรียน นอกจากนี้ยังต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ประเมินตนเองเพื่อหาจุดบกพร่องและแนวทางปรับปรุงพัฒนาให้ดีขึ้น จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง

ทั้งนี้ Agostinho, Meek and Herrington (2005) และ Thomsen et. al. (2010) ได้สรุปลักษณะสำคัญของแนวคิดการเรียนรู้จากสถานการณ์เสมือนจริงไว้ ดังนี้

บริบท ลักษณะสำคัญ เป็นสถานการณ์เสมือนจริง มีตัวละคร มีพล็อตที่ยังไม่สมบูรณ์ กำหนดจุดหักเหไว้ในสถานการณ์

การจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนเผชิญสถานการณ์เสมือนจริง กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ทักษะการคิด การตัดสินใจ ประยุกต์ความรู้ที่เรียนมาใช้กับสถานการณ์ต่าง ๆ

บทบาทผู้เรียน มีการเรียนรู้อย่างตื่นตัว เรียนรู้ร่วมกันเป็นทีม

บทบาทผู้สอน อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ให้คำแนะนำและข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้

Kindley (2002) ได้เปรียบเทียบลักษณะการสอนแบบดั้งเดิมกับแนวการสอนตามการเรียนรู้จากทัศนเป็นฐานไว้ดังนี้

ตารางที่ 2.3 การเปรียบเทียบลักษณะการสอนแบบดั้งเดิมกับแนวการสอนตามการเรียนรู้จากทัศน์เป็นฐาน

ลักษณะ	แนวการสอนแบบดั้งเดิม (Traditional Approach)	แนวการสอนตามการเรียนรู้จาก ทัศน์เป็นฐาน (Scenario-Based Approach)
ขอบข่าย	การเรียนรู้แบบนิรนัย หน้าที่ผู้สอนกำหนดขอบข่ายการเรียนรู้โดยพิจารณาจากรายวิชาและองค์ประกอบต่าง ๆ สิ่งการสอนมีคำตอบตายตัว	การเรียนรู้แบบอุปนัย หน้าที่ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องแลกเปลี่ยนความรู้กัน เพื่อสร้างตัวชี้วัดผลการเรียนรู้ และ กำหนด คุณ ลักษณะ ของพฤติกรรมที่ประสบความสำเร็จและไม่ประสบความสำเร็จ
จุดเน้น	เน้นเนื้อหาวิชา	เน้นพฤติกรรมการเรียนรู้
จุดประสงค์การเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้มีลักษณะตายตัว กำหนดโดยพิจารณาจากความรู้และทักษะที่จำเป็นที่ได้จากแต่ละบทเรียน	ผลการเรียนรู้มีความเป็นพลวัต ขึ้นอยู่กับปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นของผู้เรียน ความรู้ไม่แน่นอนตายตัวเปลี่ยนแปลงได้ตามประสบการณ์ของผู้เรียน

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

ลักษณะ	แนวการสอนแบบดั้งเดิม (Traditional Approach)	แนวการสอนตามการเรียนรู้จาก ทัศน์เป็นฐาน (Scenario-Based Approach)
ธรรมชาติและ โครงสร้างการ เรียนรู้	เป็นลำดับขั้นตอนตามกฎเกณฑ์ชัดเจน <ul style="list-style-type: none"> ◆ การเรียนการสอนแตกเป็น กิ่งก้านสาขาย่อย ๆ ◆ ผู้สอนเป็นผู้กำหนดการเรียนรู้ ◆ เน้นการให้ตัวอย่าง ◆ มีทางเลือกจำกัด ◆ การเข้าถึงข้อมูลน้อย ◆ เน้นเกรด ◆ มีคำตอบตายตัว ◆ เน้นการให้คะแนน 	ไม่มีขั้นตอนตายตัวชัดเจน แต่เน้น การให้ข้อมูลย้อนกลับ <ul style="list-style-type: none"> ◆ การเรียนการสอนเน้นการ ตัดสินใจ ◆ ผู้เรียนมีบทบาท กำหนดการเรียนรู้ ◆ บริบทเสมือนจริง ◆ มีทางเลือกหลากหลาย ◆ การเข้าถึงข้อมูลมาก ◆ เน้นการให้คำแนะนำ ◆ เน้นการแสวงหา ◆ คำตอบเพื่อแก้ปัญหา ◆ เน้นการให้ข้อมูลย้อนกลับ
ลีลาการเรียนรู้	มีได้หลากหลายลีลา แต่ไม่ค่อยมีด้าน การเคลื่อนไหว (kinesthetic)	ใช้ลีลาการเรียนรู้ด้านสายตาและ ด้านการเคลื่อนไหวสูงมาก
กระบวนการ ออกแบบ	เชิงระบบ	การวิจัยเชิงปฏิบัติการ
ประเภทของวิชา	ใช้กับวิชาหรือหัวข้อที่มีโครงสร้าง แน่นอน เน้นเนื้อหาวิชาเป็นหลัก	ใช้กับหัวข้อที่มีความซับซ้อน เน้น การมีปฏิสัมพันธ์และสมรรถนะ ของผู้เรียน

จากลักษณะของการสอนตามแนวการเรียนรู้จากทัศน์เป็นฐานสรุปได้ว่า มีความแตกต่างจากการสอนแบบดั้งเดิม (traditional approach) โดยเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง ส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานและเรียนรู้ร่วมกัน คิดแก้ปัญหาโดยไม่มี

คำตอบตายตัวล่วงหน้า ผู้สอนเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้มาเป็นผู้อำนวยความสะดวก ในขณะที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์และการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีพลวัต

2.2.3 รูปแบบการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน

Errington (2010) ได้แบ่งประเภทของฉากทัศน์เป็นฐานไว้เป็น 4 ประเภท ได้แก่ ฉากทัศน์ที่ใช้ทักษะเป็นฐาน ฉากทัศน์ที่ใช้ปัญหาเป็นฐาน ฉากทัศน์ที่ใช้ประเด็นเป็นฐาน และฉากทัศน์ที่ใช้การคาดการณ์เป็นฐาน โดยมีคำอธิบายถึงลักษณะสำคัญ ตัวอย่าง ข้อดีและข้อเสียของการใช้ฉากทัศน์ประเภทต่าง ๆ ดังนี้

1. ฉากทัศน์ที่ใช้ทักษะเป็นฐาน (Skills-based scenario)

เป็นสถานการณ์ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะพื้นฐาน ความสามารถ ทักษะคิด และ ความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับกฎเกณฑ์ ขั้นตอนในการจัดการกับสถานการณ์หนึ่ง ๆ สถานการณ์ประเภทนี้จะใช้ได้กับชุดความรู้ที่มีความแน่นอนตายตัว

1.1 ตัวอย่างฉากทัศน์ที่ใช้ทักษะเป็นฐาน

ข้อบ่งชี้สถานการณ์ถ้าคุณเป็นนักศึกษาแพทย์ฝึกหัดและคุณกำลังจะพบผู้ป่วยเป็นครั้งแรก ผู้ป่วยพักอยู่ที่เตียงหมายเลข 3 ในวอร์ดที่ 2 คุณกำลังเตรียมตัวจะขึ้นวอร์ด

คำถาม 1) คุณจะมึนวิธีปฏิบัติต่อผู้ป่วยอย่างไร

2) คุณจะสนทนาลับกับผู้ป่วย เหตุใดจึงทำเช่นนั้น

1.2 ข้อดีของการใช้สถานการณ์เสมือนจริงที่ใช้ทักษะเป็นฐาน

1. ผู้เรียนมีโอกาสแสดงความรู้ที่เรียนมา และ ได้รับผลย้อนกลับทันทีหากมีทักษะส่วนใดขาดหายไป

2. ชุดความรู้ที่ได้รับเป็นความรู้แบบตายตัว เรียนรู้และจดจำได้ง่าย สามารถระบุพฤติกรรมเชิงวิชาชีพที่เหมาะสมได้

3. ผู้เรียนทราบถึงความคาดหวังในบทบาทที่ตนได้รับอย่างชัดเจน

4. ผู้สอนสามารถสร้างหรือกำหนดฉากทัศน์ได้ง่ายกว่าฉากทัศน์ประเภทอื่น

1.3 ข้อเสียของการใช้ฉากทัศน์ที่ใช้ทักษะเป็นฐาน

1. ผู้เรียนมีโอกาสแสดงความคิดริเริ่มได้น้อย และจะยึดติดกับต้นแบบหรือความรู้ที่เรียนมา

2. ฉากทัศน์ที่ใช้ทักษะเป็นฐานบางสถานการณ์ไม่จำเป็นต้องนำมาสอนก็ได้ ทั้งนี้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จากช่องทางอื่น ๆ

3. ฉากทัศน์ที่ใช้ทักษะเป็นฐานบางสถานการณ์ขาดความเชื่อมโยงกับบริบทเชิงสังคมและวัฒนธรรม

2. ฉากทัศน์ที่ใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based scenario)

เป็นฉากทัศน์แบบปลายเปิดที่ช่วยให้ผู้เรียนบูรณาการความรู้ทางทฤษฎีเข้ากับการปฏิบัติจริง เน้นการคิดวิเคราะห์ว่าผู้เรียนมีความรู้เรื่องใดมาแล้ว และต้องแสวงหาความรู้ใดเพิ่มเติมเพื่อสร้างเป็นความรู้ใหม่ และนำความรู้นั้นไปตัดสินใจแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม กระบวนการเรียนรู้ต้องใช้การเรียนรู้เชิงลึก ผู้เรียนจะไม่ได้พบกับคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว แต่ต้องอาศัยทักษะการคิดวิเคราะห์ การรวบรวมและคัดเลือกพยานหลักฐาน การพิจารณาทางออกต่าง ๆ และการตัดสินใจ ฉากทัศน์ที่ใช้ปัญหาเป็นฐานทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ว่าในความเป็นจริงเราต้องเผชิญกับปัญหาที่คลุมเครือ ไม่แน่นอน และเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

2.1 ตัวอย่างฉากทัศน์ที่ใช้ปัญหาเป็นฐาน

ข้อบ่งชี้สถานการณ์ ผู้ป่วยชายรายหนึ่งได้เข้ารับรักษาตัวในวอร์ด 9 กลางดึกของคืนหนึ่ง ผู้ป่วยรายนี้พูดภาษาอังกฤษได้เพียงเล็กน้อยและปฏิเสธการตรวจรักษาทางการแพทย์ แต่ลิ้นของเขาเป็นสีดำและอาเจียนไปแล้ว 2 ครั้ง

คำถาม ปัญหาของผู้ป่วยรายนี้คืออะไร ทำไมผู้ป่วยจึงมีอาการเช่นนี้

2.2 ข้อดีของการใช้ฉากทัศน์ที่ใช้ปัญหาเป็นฐาน

1. ผู้เรียนต้องสามารถระบุปัญหาที่แน่ชัดก่อนจะแสวงหาวิธีแก้ไข
2. สร้างความตระหนักให้ผู้เรียนรู้จักอดทนต่อปัญหาที่คลุมเครือ ไม่แน่นอน
3. ไม่มีคำตอบที่แน่นอนตายตัว ปัญหาที่ดูเหมือนง่ายอาจนำไปสู่วิธีการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน
4. ผู้เรียนต้องบูรณาการทักษะหลายอย่างตั้งแต่ทักษะอย่างง่ายไปจนถึงทักษะอันซับซ้อนที่ใช้ในการทำงาน

2.3 ข้อเสียของการใช้ฉากทัศน์ที่ใช้ปัญหาเป็นฐาน

1. หากผู้เรียนไม่ได้รับการช่วยเสริมต่อการเรียนรู้หรือขาดแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ที่เพียงพอ ผู้เรียนจะขาดความมั่นใจในการเรียนรู้
2. ผู้เรียนบางคนไม่คุ้นเคยกับการเผชิญสถานการณ์ที่คลุมเครือ แต่ต้องการคำตอบที่แน่นอนชัดเจน
3. การจัดการเรียนรู้ใช้เวลามาก

3. ฉากทัศน์ที่ใช้ประเด็นเป็นฐาน (Issue-based scenario)

เป็นฉากทัศน์ที่ผู้เรียนต้องค้นคว้าเกี่ยวกับหัวข้อหรือประเด็นที่ส่งผลต่อการทำงานของตน รู้จักบูรณาการทักษะกับประเด็นที่พบ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้การมองประเด็นนั้น ๆ จากมุมมองของบทบาทที่แตกต่างกัน ซึ่งผู้สอนต้องเสริมศักยภาพให้ผู้เรียนด้วยการผลักดันให้ผู้เรียนรู้จักยืนหยัด

กับมุมมองของตนที่มีต่อประเด็นนั้น ๆ และเรียนรู้ที่จะเข้าใจมุมมองของผู้อื่นที่มีบทบาทต่างจากตนเอง ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่ผู้เรียนควรมีเพื่อการทำงานแบบมีอาชีพ

3.1 ตัวอย่างจากทัศนที่ใช้ประเด็นเป็นฐาน

ข้อบ่งชี้สถานการณ์ ประเด็นการรณขมาตกับอาชีพแพทย์

คุณได้รับเลือกให้เป็นหนึ่งในคณะลูกขุนเพื่อพิจารณาคดี ซึ่งจำเลยได้รับข้อ

กล่าวหาว่าฆาตกรรมมารดาของเธอซึ่งต้องทนทุกข์ทรมานกับโรคมะเร็งมานาน ในการต่อสู้คดี จำเลยอ้างว่ามารดาของเธอได้ขอร้องให้เธอจบชีวิตมารดาเพื่อจะได้ไม่ต้องทนกับความเจ็บปวดอีกต่อไป จำเลยจึงให้มอร์ฟีนเกินขนาดกับมารดาของเธอ

คำถาม 1) ประเด็นสำคัญของเรื่องนี้คืออะไร

2) คุณเลือกจะยืนอยู่ฝ่ายใด เพราะเหตุใด

ในการจัดการเรียนการสอนผู้เรียนจะรับบทบาทที่หลากหลายต่างกัน เช่น ผู้เรียนบางคนเป็นสมาชิกในครอบครัวจำเลย บางคนเป็นทนายความ บางคนเป็นนักเคลื่อนไหวสนับสนุนการรณขมาต หรือนักเคลื่อนไหวสนับสนุนการมีชีวิตอยู่ ผู้เรียนทุกคนมีโอกาสแสดงความคิดเห็นตามบทบาทที่ตนได้รับ แต่ต้องรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นแม้จะเห็นด้วยหรือไม่ก็ตาม

3.2 ข้อดีของการใช้จากทัศนที่ใช้ประเด็นเป็นฐาน

1. ผู้เรียนตระหนักรู้ถึงมุมมองที่มีอยู่อย่างหลากหลายในประเด็นใดประเด็นหนึ่ง รู้จักเคารพความเห็นต่าง

2. ผู้เรียนฝึกพัฒนาทักษะการตัดสินใจอย่างมีอาชีพ

3. ผู้เรียนเปิดใจรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นในขณะที่ต้องตัดสินใจตามหลักฐานที่

ปรากฏ

4. ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของจุดยืน ความเชื่อ ทัศนคติ ค่านิยมของบุคคลอื่น และผลกระทบที่เกิดจากการตัดสินใจ

3.3 ข้อเสียของการใช้จากทัศนที่ใช้ประเด็นเป็นฐาน

1. การจัดการเรียนรู้ใช้เวลามาก ทำให้ผู้สอนอาจไปจำกัดมุมมองและความคิดของผู้เรียนให้แคบเกินไปเพื่อรักษาเวลา

2. ประเด็นที่ผู้สอนเลือกนั้นต้องสัมพันธ์กับเหตุการณ์จริงและไม่มีข้อสรุปหรือคำตอบล่วงหน้า แต่ในความเป็นจริงผู้สอนมักเลือกใช้ประเด็นที่ไม่สัมพันธ์กับเหตุการณ์จริง

3. ผู้เรียนไม่ศึกษาค้นคว้าอย่างลึกซึ้ง และแสดงมุมมองตามบทบาทที่ได้รับอย่างขาดความตระหนัก

4. การตัดสินใจต่อประเด็นต่าง ๆ ต้องอาศัยความสามารถในการประเมินพยานหลักฐาน และการประเมินจุดยืนเป็นอย่างมาก

4. ฉากทัศน์ที่ใช้การคาดการณ์เป็นฐาน (Speculative-based scenario)

เป็นสถานการณ์ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนคำนึงถึงปัจจัยทั้งในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต และยังบูรณาการสถานการณ์ที่ใช้ทักษะเป็นฐาน สถานการณ์ที่ใช้ปัญหาเป็นฐาน และสถานการณ์ที่ใช้ประเด็นเป็นฐานเข้าไว้ด้วยกัน ฉากทัศน์ที่ใช้การคาดการณ์เป็นฐานส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการสร้างสมมติฐาน รวบรวมพยานหลักฐานเพื่อสนับสนุนความคิดของตน ทดสอบสมมติฐาน และนำเสนอความคิดของตนเพื่อให้บุคคลอื่นประเมิน การเรียนรู้เช่นนี้ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ สร้างความสามารถในการทำงานร่วมกันเป็นทีม เห็นปัญหาจากหลากหลายมุมมอง จนสามารถสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ขึ้นได้

4.1 ตัวอย่างฉากทัศน์ที่ใช้การคาดการณ์เป็นฐาน

ข้อบ่งชี้สถานการณ์ ชีวิตอมตะ

ขอต้อนรับสู่ปีค.ศ. 2061 ขอขอบคุณความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการแพทย์ที่ทำให้เรามีชีวิตเกือบเป็นอมตะ ถ้าคุณไม่ประสบอุบัติเหตุร้ายแรง ฆ่าตัวตาย ทำการุณยฆาต หรือประสบภัยธรรมชาติร้ายแรง คุณจะมีชีวิตเป็นอมตะ

คำถาม หากมนุษย์มีชีวิตเป็นอมตะ คุณคิดว่าจะเกิดผลกระทบอะไรบ้างในประเด็นต่อไปนี้ ผลทางสังคม วัฒนธรรม เทคโนโลยี การศึกษา สภาพเชิงจิตวิญญาณ ความเป็นส่วนตัว การเมือง สิ่งแวดล้อม และอื่น ๆ

4.2 ข้อดีของการใช้ฉากทัศน์ที่ใช้การคาดการณ์เป็นฐาน

1. ไม่มีคำตอบที่ถูกต้องหรือผิด ผู้เรียนไม่ต้องวิตกกังวลว่าจะสรุปหรือนำเสนอสิ่งที่ผิด
2. กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์และคิดนอกกรอบ
3. ผู้เรียนได้บูรณาการประสบการณ์ชีวิตเข้ากับฉากทัศน์

4.3 ข้อเสียของการใช้ฉากทัศน์ที่ใช้การคาดการณ์เป็นฐาน

1. หากเป็นสถานการณ์ที่ไกลจากประสบการณ์ของผู้เรียนจนเกินไป ผู้เรียนจะไม่สนใจ
2. เป็นการเรียนรู้ที่ต้องอาศัยเวลานาน และอาศัยวุฒิภาวะของผู้เรียนเป็นอย่างมาก

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งความสนใจไปที่ประเภทของฉากทัศน์ประเภทแรก คือฉากทัศน์ที่ใช้ทักษะเป็นฐาน (Skills-based scenario) เพื่อให้สอดคล้องกับการเรียนการสอนวิชาสังคม

ศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม และเพื่อเป็นการพัฒนาทักษะความสามารถทางการเรียนของผู้เรียนระดับประถมศึกษา

2.2.4 การจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบจากทัศนเป็นฐาน

จากทัศนเป็นฐานนั้นจะต้องดึงดูดให้ผู้เรียนสนใจ ตื่นเต้น และกระตุ้นให้ผู้เรียนมุ่งแสวงหาความรู้และคำตอบ (Errington, 2005) ซึ่งขั้นตอนในการออกแบบการเรียนรู้จากทัศนเป็นฐานนั้น Cubukcu (2014, p. 46) ได้นำเสนอไว้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. เลือกหัวข้อที่เหมาะสม โดยผู้สอนต้องตระหนักว่าต้องการผลการเรียนรู้อะไรจากผู้เรียน จึงจะสามารถเลือกหัวข้อหรือประเด็นที่จะนำไปสู่ผลการเรียนรู้นั้น ทั้งนี้ หัวข้อที่เลือกควรเป็นประเด็นที่มีความสำคัญ ไม่ควรซับซ้อนเกินไป แต่ควรเน้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เรียน

2. รวบรวมเนื้อหาที่สอดคล้องกับหัวข้อ การรวบรวมเนื้อหาเพื่อนำมาสร้างเป็นจากทัศนควรเป็นเนื้อหาที่จูงใจให้ผู้เรียนอยากค้นคว้าเพิ่มเติม และอยากสนทนาแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับบุคคลอื่นเพื่อแสวงหาคำตอบต่อหัวข้อที่กำหนดไว้

3. สร้างจากทัศนที่มีความท้าทาย การสร้างจากทัศนจะอยู่ในรูปแบบสื่อออนไลน์ แบบเผชิญหน้ากัน หรือสื่อรูปแบบอื่น ๆ ก็ได้ แต่จากทัศนนั้นต้องมีความสมดุลระหว่างสื่อที่ใช้กับวิธีการสอน เมื่อสร้างจากทัศนแล้วควรให้ผู้อื่นได้วิจารณ์ เพื่อให้มั่นใจว่าการจัดวางจากทัศนเหมาะสมแล้ว เมื่อนั้นผลการเรียนรู้จะเป็นไปตามที่กำหนดไว้

4. บทบาทของผู้สอน ผู้สอนสามารถเลือกบทบาทในการเรียนรู้จากจากทัศนได้ 3 ลักษณะ คือ เป็นผู้มีส่วนร่วม (participant) กล่าวคือ ผู้สอนเป็นส่วนหนึ่งของจากทัศน มีบทบาทเป็นของตนเองและต้องแสดงตามบทบาทที่ได้รับ ลักษณะที่สอง คือ เป็นผู้สังเกตการณ์-พี่เลี้ยง (observer-mentor) หมายถึง การที่ผู้สอนอยู่นอกของจากทัศนนั้น ทำหน้าที่เพียงสังเกตการณ์และให้คำแนะนำเท่านั้น และลักษณะที่สามผู้สอนเป็นผู้มีส่วนร่วม-ผู้สังเกตการณ์ (participant-observer) เป็นการแสดงตามบทบาทเพียงเล็กน้อยและในขณะเดียวกันก็ทำหน้าที่สังเกตการณ์ด้วย (Lave & Wenger, 1991)

นอกจากนี้ Errington (2010) ยังได้นำเสนอการวางแผนการสอนด้วยแนวคิดการเรียนรู้จากจากทัศนเป็นฐาน โดยจัดเป็นลำดับขั้นตอนไว้ 10 ขั้นตอน ได้แก่

1. พิจารณาว่าผู้เรียนควรจะเรียนรู้สิ่งใดจากจากทัศนเป็นฐาน
2. ระบุประเด็นสำคัญหรือความคิดหลักให้สอดคล้องกับจากทัศนเป็นฐาน
3. เลือกประเภทของจากทัศนเป็นฐาน
4. ร่างต้นแบบจากทัศนเป็นฐาน
5. วางแผนการสอน

6. ระบุบทบาทของผู้เรียน
7. วางแผนสร้างภาระงาน
8. ให้ผู้เรียนแสดงผลงาน
9. คิดวิธีการประเมินค่าหรือประเมินผล
10. รวบรวมทรัพยากรที่จำเป็นต้องใช้ประกอบการเรียนรู้

Naidu (2004, p. 69-70) ให้ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนการสอนด้วยแนวคิดการเรียนรู้จากฉากทัศน์เป็นฐานไว้ดังประเด็นต่อไปนี้

1. เริ่มต้นการเรียนการสอนด้วยการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดในการออกแบบการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน เพื่อเป็นการโน้มน้าวใจให้ผู้เกี่ยวข้องทุกคนเห็นคล้อยตามการจัดการเรียนการสอนด้วยแนวคิดนี้ จะช่วยให้ประหยัดเวลาและทรัพยากรที่ใช้
2. การจัดการเรียนการสอนต้องได้รับการสนับสนุนจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกฝ่าย โดยเฉพาะฝ่ายบริหาร
3. มีการสร้างแรงจูงใจ โน้มน้าวใจ สนับสนุนและให้รางวัลแก่ผู้สอนในการพยายามจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน
4. สร้างแนวทางสนับสนุนการเรียนรู้ และสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน
5. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนและผู้สอนมีปฏิสัมพันธ์กันให้มากที่สุด โดยเริ่มต้นจากการทำกิจกรรมหรือภาระงานที่ง่าย ๆ ก่อน และจึงเพิ่มความซับซ้อนเป็นโครงการ
6. สถานศึกษาจัดสรรทรัพยากรทั้งด้านบุคลากรและอุปกรณ์ให้เพียงพอต่อการจัดการเรียนการสอน

สรุปได้ว่าขั้นตอนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน ประกอบไปด้วย

- 1) กำหนดฉากทัศน์ที่มีเรื่องราวตามบริบทจริง
- 2) การกำหนดบทบาทของผู้เรียน
- 3) การกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน
- 4) การกำหนดผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
- 5) การประเมินผล

2.2.5 ประโยชน์ของการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน

ในการจัดการเรียนการสอนแบบฉากทัศน์เป็นฐานผู้เรียนจะได้รับประโยชน์จากการเรียนรู้ดังกล่าว โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. เป็นการบูรณาการความรู้เข้ากับทักษะอาชีพ ผู้เรียนได้เห็นตัวอย่างจริงและได้ฝึกปฏิบัติภายใต้ฉากทัศน์เป็นฐานพร้อมทั้งฝึกวิเคราะห์ผลที่เกิดขึ้น การเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนรับมือกับความไม่แน่นอนและการไม่มีคำตอบล่วงหน้าตายตัวซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง (van der Heijden, 2002)

2. เป็นการกระตุ้นทักษะทางปัญญา เนื่องจากการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานไม่ได้นำเสนอตอนจบ ผู้เรียนจำเป็นต้องค้นคว้าเพิ่มเติมเพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบนั้น (Errington, 2010) การเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานจึงช่วยสร้างคุณลักษณะของนักเรียนที่พึงประสงค์ โดยเฉพาะการมองโลกกว้าง การคิดแก้ปัญหา และการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lave & Wenger, 1991)

3. เป็นการกระตุ้นทักษะทางสังคม ผู้เรียนมีโอกาสทำงาน ใช้ทักษะต่าง ๆ และแลกเปลี่ยนความรู้กันเป็นกลุ่ม เกิดการเรียนรู้ที่จะทำงานร่วมกันอันเป็นการส่งเสริมทักษะการทำงานในอนาคต เมื่อผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะเหล่านี้บ่อยครั้งจะมีโอกาสประสบความสำเร็จในการทำงานจริง (Errington, 2010)

4. เป็นเครื่องมือส่งเสริมการเรียนรู้เชิงลึก เพราะผู้เรียนได้เรียนรู้ในสภาพใกล้เคียงกับความเป็นจริง อีกทั้งยังได้ใช้ทักษะที่ตรงกับสาขาวิชาที่เรียนด้วย เป็นการเตรียมพร้อมให้ผู้เรียนมีคุณสมบัติในการไปทำงานในวิชาชีพต่าง ๆ (van der Heijden, 2002)

5. ส่งเสริมกระบวนการคิด ผู้เรียนมีโอกาสฝึกใช้ความคิดอย่างมีวิจารณญาณ และรู้จักการแก้ปัญหาในสถานการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริง โดยผู้เรียนจะได้รับผลย้อนกลับตามการตัดสินใจที่เกิดขึ้น การเรียนรู้ลักษณะนี้ยังสามารถใช้กับผู้เรียนกลุ่มใหญ่ ทั้งยังเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ส่งเสริมการค้นหาข้อเท็จจริง การคิดวิเคราะห์ โดยการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นเป็นไปอย่างเป็นธรรมชาติ (Errington, 2005; Ireland, 2010)

6. ส่งเสริมทักษะทางอารมณ์ ผู้เรียนต้องใช้ทั้งทักษะการคิด ความเชื่อ ทศนคติ และค่านิยมประกอบกัน ทำให้เกิดการพัฒนาด้านอารมณ์ และยังเป็นการพัฒนาวัฒนธรรมการทำงาน โดยเฉพาะการตรงต่อเวลา มารยาทในการทำงานกลุ่ม การเลือกใช้ถ้อยคำ การทำงานแบบมืออาชีพ เป็นต้น (Lave & Wenger, 199)

2.3 ความสามารถในการแก้ปัญหา

2.3.1 ความหมายของการแก้ปัญหา

จากการศึกษาแนวคิดนักวิชาการ ได้มีผู้ให้ความหมายของการแก้ปัญหาไว้ดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2544, น. 54) ได้กล่าวถึงความหมายของการแก้ปัญหาสามารถสรุปได้ว่าการแก้ปัญหาคือกระบวนการที่ซับซ้อนของสมองที่ต้องอาศัย

สติปัญญา ทักษะความรู้ความเข้าใจ ความคิด การรับรู้พฤติกรรมต่างๆ ประสบการณ์เดิมทั้งทางตรง (มีผู้อบรมสั่งสอน) และทางอ้อม (การเรียนรู้ด้วยตนเอง) มโนคติ กฎเกณฑ์ ข้อสรุป การพิจารณา การสังเกตเพื่อหาแนวทางปฏิบัติให้ปัญหานั้นหมดไปและบรรลุถึงจุดมุ่งหมายที่ต้องการ

สุวาริ คงมั่น (2545, น. 11) ได้ให้ความหมายว่าการแก้ปัญหา คือ ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นกระบวนการที่ต้องอาศัยความรู้ ความคิด การสังเกต ประสบการณ์เดิม การใช้หลักเกณฑ์ วิธีการและขั้นตอนมาใช้ในการแก้ปัญหาที่ประสบหรือขจัดอุปสรรคให้หมดไปเพื่อบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ

เบญจวรรณ อ่วมมณี (2549, น. 49) สรุปว่าการแก้ปัญหาคือกระบวนการที่ใช้ปัญหากระตุ้นให้ผู้เรียนแสวงหาคำตอบ มุ่งเน้นการทำงานกลุ่ม และสร้างทักษะการแก้ปัญหามากกว่าความรู้ที่ค้นพบ

สุภามาส เทียนทอง (2553, น. 47) สรุปการแก้ปัญหา หมายถึง กระบวนการคิดหาแนวทางปฏิบัติเพื่อขจัดปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นให้หมดไป โดยอาศัยความรู้และประสบการณ์มาช่วยในการแก้ปัญหาสถานการณ์นั้นๆ

กอบวิทย์ พิริยะวัฒน์ (2554, น. 72) ได้ศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับความสามารถในการแก้ปัญหา สรุปว่า ความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเป็นความสามารถในการใช้ความรู้ ประสบการณ์เดิม ความคิดของผู้เรียนแก้ปัญหาที่พบในสถานการณ์ต่างๆ ได้ การคิดแก้ปัญหาเป็นกระบวนการหรือทักษะที่มีความสำคัญต่อมนุษย์ที่ต้องใช้ในการแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและยังเป็นพื้นฐานของการคิดทั้งหมด ดังนั้น การสอนการคิดแก้ปัญหาจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทำเพื่อเตรียมเด็กและเยาวชนให้มีทักษะการคิดที่จำเป็นในการใช้ชีวิตอยู่ภายในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ, (2551, น. 142) การคิดแก้ปัญหาเป็นสิ่งสำคัญต่อวิถีการดำเนินชีวิตในสังคมของมนุษย์ ซึ่งจะต้องใช้การคิดแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นตลอดเวลา ทักษะและกระบวนการคิดแก้ปัญหาเป็นทักษะที่เกี่ยวข้องและมีประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตที่วุ่นวายสับสนได้เป็นอย่างดี ผู้ที่มีทักษะการคิดแก้ปัญหาจะสามารถเผชิญกับภาวะสังคมสับสนวุ่นวายได้อย่างเข้มแข็ง มั่นคง ทักษะการแก้ปัญหาจึงมิใช่เป็นเพียงการรู้จักคิดและรู้จักการใช้สมอง หรือเป็นมุ่งพัฒนาสติปัญญาเพื่อแก้ปัญหาแต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ยังสามารถพัฒนาทัศนคติ วิธีคิด ค่านิยม ความรู้ ความเข้าใจในสภาพการณ์ของสังคมได้อีกด้วย

Piaget (1962, p. 120) ได้อธิบายถึงความสามารถในการแก้ปัญหามาตามทฤษฎีทางด้านพัฒนาการในแง่ที่ว่าความสามารถด้านนี้จะเริ่มพัฒนาการมาตั้งแต่ขั้นที่ 3 คือ Stage of Concrete Operation เด็กที่มีอายุประมาณ 7-8 ปี จะเริ่มมีความสามารถในการแก้ปัญหาแบบง่ายๆ ภายใน

ขอบเขตจำกัด ต่อมาระดับการพัฒนาขั้นที่ 4 คือ Stage of Formal Operation เด็กจะมีอายุประมาณ 11-14 ปี และสามารถคิดแก้ปัญหาแบบซับซ้อนได้ และเด็กสามารถเรียนรู้ในสิ่งที่เป็นนามธรรมชนิดซับซ้อนได้

จากความหมายที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า การคิดแก้ปัญหา หมายถึง กระบวนการคิดอย่างมีกระบวนการหรือขั้นตอน โดยอาศัยความรู้ ทักษะประสบการณ์ ในการจัดอุปสรรค หรือปัญหาที่เกิดขึ้น ไปประยุกต์ใช้ ตลอดจนการคิดหาแนวทางปฏิบัติเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายที่ต้องการ

2.3.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการคิดแก้ปัญหา

การแก้ปัญหานั้นเป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับสติปัญญาและการคิด ดังนั้น การศึกษาด้านการแก้ปัญหาก็ควรมีความเข้าใจการพัฒนาการทางสติปัญญาด้วย

1. ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ Piaget

Piaget ได้ศึกษาพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของเด็กตั้งแต่แรกเกิดจนถึงวัยที่มีพัฒนาการทางสติปัญญาที่สมบูรณ์ Piaget เชื่อว่า เด็กจะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว โดยอาศัยขบวนการทำงานที่สำคัญของโครงสร้างทางสติปัญญา คือ ขบวนการปรับเข้าสู่โครงสร้างจะทำหน้าที่รับข้อมูลเข้ามาตีความหมายเท่าที่ระดับสติปัญญาจะรับรู้ได้ โดยนำสิ่งใหม่มาปรับให้เข้ากับความรู้เดิมที่มีอยู่ ถ้าข้อมูลใหม่ที่รับเข้ามานั้นแตกต่างจากข้อมูลเดิมมากก็จะไม่สามารถเข้าใจข้อมูลใหม่ได้หมด จึงต้องปรับข้อมูลก่อนรับเข้าไปในโครงสร้างทางความคิด ส่วนการปรับขยายโครงสร้างเป็นการปรับโครงสร้างที่มีอยู่แล้วภายในให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมได้ โดยปรับโครงสร้างทางความคิดให้เหมาะสมกับประสบการณ์ที่จะรับเข้าไป นอกจากนี้ Piaget ยังเชื่อว่า ลำดับขั้นของพัฒนาการทางสมองของเด็กไม่ว่าจะอยู่ในสภาพของวัฒนธรรมใดก็ตาม จะเป็นอย่างเดียวกันและพัฒนาการทางความคิดของบุคคลจากวัยเด็กถึงวัยที่มีพัฒนาการทางสติปัญญาที่สมบูรณ์ มีการพัฒนาเป็นลำดับขั้นตามวุฒิภาวะและมีความต่อเนื่องกัน สภาพแวดล้อมมีส่วนช่วยในการกระตุ้นเด็กให้ค้นพบความรู้ใหม่ที่จะนำเด็กไปสู่ขั้นตอนต่าง ๆ ได้อย่างสมบูรณ์

Piaget ได้แบ่งลำดับขั้นของพัฒนาการทางสติปัญญาเป็น 4 ขั้น คือ

1. ระยะการแก้ปัญหาด้วยการกระทำ พัฒนาการขั้นนี้เริ่มตั้งแต่แรกเกิดถึง 2 ปี เด็กจะเกิดการเรียนรู้จากประสาทสัมผัส เด็กมักจะหยิบจับวัตถุมาลูบคลำ หรือเคาะ ฯลฯ ในขั้นนี้ความคิดความเข้าใจของเด็กจะก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว เช่น สามารถประสานงานระหว่างกล้ามเนื้อและสายตา สามารถรู้ว่าสสารไม่หายไปจากโลก สามารถค้นหาวัตถุที่เปลี่ยนที่ไป ตลอดจนสามารถสื่อสารโดยใช้ภาษาได้ เด็กวัยนี้ชอบทำอะไรบ่อย ๆ ซ้ำ ๆ เป็นการเลียนแบบ พยายามแก้ปัญหาแบบลองผิดลองถูก เมื่อสิ้นสุดระยะนี้เด็กจะมีการแสดงออกของพฤติกรรมอย่างมีจุดมุ่งหมายและ

สามารถแก้ปัญหาโดยเปลี่ยนวิธีการต่าง ๆ เพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการ แต่ความสามารถในการวางแผนของเด็กยังอยู่ในขีดจำกัด

2. ระยะการแก้ปัญหาด้วยการรับรู้และยังไม่รู้จักใช้เหตุผล ระยะนี้อยู่ในช่วงอายุประมาณ 2-7 ปี ซึ่งแบ่งออกเป็นขั้นย่อย ๆ อีก 2 ขั้น คือ ในช่วงอายุ 2-4 ปี เป็นช่วงที่เด็กเริ่มมีเหตุผลเบื้องต้น สามารถจะโยงความสัมพันธ์ระหว่าง 2 เหตุการณ์หรือมากกว่า มาเป็นเหตุผลเกี่ยวโยงซึ่งกันและกันได้ แต่เหตุผลของเด็กวัยนี้ยังมีขอบเขตจำกัด เพราะเด็กยังยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง คือยึดความคิดของตนเองเป็นใหญ่ และมองไม่เห็นเหตุผลของคนอื่น ความคิดและเหตุผลของเด็กวัยนี้จึงไม่ค่อยถูกต้องกับหลักความเป็นจริง ในช่วงที่ 2 ของระยะนี้อยู่ในช่วงอายุประมาณ 4-7 ปี เด็กจะมีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัวดีขึ้น รู้จักแยกแยะชิ้นส่วนของวัตถุ เริ่มมีการพัฒนาการเกี่ยวกับการอนุรักษ์ แต่ยังไม่แจ่มชัด รู้จักแบ่งพวก แต่ยังคงคิดหรือตัดสินผลของการกระทำต่าง ๆ จากสิ่งที่เห็นภายนอกเท่านั้น

3. ระยะแก้ปัญหาด้วยเหตุผลกับสิ่งที่เป็นรูปธรรม อยู่ในช่วงอายุ 7-11 ปี เป็นระยะที่เด็กเข้าใจความคิดของผู้อื่นได้ดี เพราะเด็กเริ่มลดความคิดยึดตนเองเป็นศูนย์กลางโดยเริ่มนำเอาเหตุผลรอบ ๆ ตัวมาคิดประกอบในการตัดสินใจหรือแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน เด็กวัยนี้สามารถคิดทบทวนกลับได้ นอกจากนี้ความสามารถในการจำของเด็กในช่วงอายุนี้มีประสิทธิภาพมากขึ้น สามารถจัดกลุ่มหรือจัดพวกได้อย่างสมบูรณ์ สามารถสนทนากับบุคคลอื่นและเข้าใจความคิดของผู้อื่นได้ดี

4. ระยะการแก้ปัญหาด้วยเหตุผลกับสิ่งที่เป็นนามธรรม อยู่ในช่วงอายุ 11 ปีขึ้นไป ขั้นนี้จะเป็นขั้นสุดท้ายของการพัฒนาทางสติปัญญาของเด็ก Piaget เชื่อว่าความคิดความเข้าใจของเด็กในขั้นนี้จะเป็นขั้นที่สมบูรณ์ที่สุด คือเด็กจะสามารถคิดได้แม้สิ่งนั้นไม่ปรากฏให้เห็น สามารถตั้งสมมติฐานและพิสูจน์ได้ สามารถแก้ปัญหาต่างๆ โดยมีการคิดก่อนแก้ปัญหานั้นๆ สามารถเข้าใจสูตรหรือกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ได้ดี พัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กวัยนี้จะเจริญเติบโตเต็มที่เช่นเดียวกับผู้ใหญ่ แต่อาจมีการตัดสินใจแก้ปัญหาต่างจากผู้ใหญ่อยู่บ้าง เพราะมีประสบการณ์น้อยกว่า

2. ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ Bruner (Jerome Bruner)

ทฤษฎีของ Bruner มีส่วนคล้ายคลึงกับทฤษฎีของ Piaget ค่อนข้างมาก โดย Bruner นั้นให้ความสำคัญของสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมว่ามีอิทธิพลต่อการพัฒนาสติปัญญาและความคิดของเด็ก และได้เสนอแนวคิดใหม่ ๆ ได้แก่ หลักสูตรแบบเกลียว และการเรียนรู้จากการค้นพบด้วยตนเอง เป็นต้น

Bruner (1966, pp. 46-48) ได้แบ่งการพัฒนาทางสติปัญญาออกเป็น 3 ชั้น คือ

1. ชั้น Enactive Stage ชั้นนี้เปรียบได้กับชั้นประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหว ของ Piaget เป็นชั้นที่เด็กเรียนรู้จากการกระทำ มากที่สุด
2. ชั้น Iconic Stage ชั้นนี้เปรียบได้กับชั้นก่อนปฏิบัติการคิด ซึ่งจะครอบคลุมชั้นก่อนปฏิบัติการคิด และชั้นนี้ก็ออกเองโดยไม่ต้องใช้เหตุผล ในวัยนี้เด็กเกี่ยวข้องกับความจริงมากขึ้น โดยจะเกิดจากความคิดการรับรู้เป็นส่วนใหญ่อาจจะมีจินตนาการบ้าง แต่ยังไม่สามารถคิดได้ลึกซึ้งเหมือนชั้นปฏิบัติการคิดรูปธรรมของPiaget
3. ชั้น Symbolic Stage เป็นพัฒนาการขั้นสูงสุดของ Bruner เปรียบได้กับชั้นปฏิบัติการคิดด้วยรูปธรรม ของPiaget ชั้นนี้เด็กจะสามารถเข้าใจความสัมพันธ์ของสิ่งของ สามารถคิดรวบยอดหรือสังกัปในสิ่งต่าง ๆ ที่ซับซ้อนได้มากขึ้น

Bruner มีความคิดเห็นตรงข้ามกับ Piaget โดยกล่าวว่า พัฒนาการด้านการคิดอย่างมีเหตุผลของเด็ก โดยเฉพาะอย่างยิ่งการคิดเพื่อแก้ปัญหา ความคงที่ในเชิงปริมาณของสสารนั้น ย่อมขึ้นอยู่กับอิทธิพลของภาษาที่เป็นถ้อยคำหรือประสบการณ์ทางภาษาประเภทนี้ของเด็กเป็นสำคัญ Bruner ยืนยันว่า การพัฒนากระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลและสติปัญญานั้นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบทั้งภายในและภายนอก สำหรับองค์ประกอบภายในนั้นหมายถึง กระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลของเด็กขึ้นอยู่กับปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับผู้อื่น และขึ้นอยู่กับความต้องการที่เด็กจะพัฒนาหรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทั่ว ๆ ไปของเด็กด้วย ในส่วนที่เกี่ยวกับกระบวนการอันเนื่องมาจากองค์ประกอบภายนอกขึ้นอยู่กับอิทธิพลของสื่อมวลชนหรือความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่เด็กเหล่านั้นมีประสบการณ์ตรง นอกจากนี้กระบวนการในการคิดและสติปัญญาของเด็กยังขึ้นอยู่กับเทคนิคต่าง ๆ หลายอย่าง ซึ่งเทคนิคแต่ละอย่างนั้นต้องอาศัยทักษะโดยใช้ภาษาที่เป็นถ้อยคำและวัฒนธรรมเป็นสื่อกลาง

2.3.3 ประเภทของการแก้ปัญหา

การแก้ปัญหาในแต่ละครั้งเพื่อให้บรรลุผลตามที่ตั้งไว้ บุคคลจะต้องมีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมหรือการกระทำโดยพิจารณาถึงประเภทของการแก้ปัญหานั้นๆ โดยมีนักวิชาการที่กล่าวถึงประเภทของการแก้ปัญหาไว้ดังนี้

Kutz (1991, p. 93) ได้แบ่งการแก้ปัญหออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. การแก้ปัญหาที่พบเห็นทั่วไปหรือโจทย์ปัญหา (Routine or word Problem solving) ปัญหาที่พบเห็นโดยทั่วไปหรือปัญหาที่นักเรียนคุ้นเคย (Routine problem) เป็นปัญหาที่มีโครงสร้างไม่ซับซ้อน ผู้แก้ปัญหามีความคุ้นเคยกับ โครงสร้าง ลักษณะของปัญหาและวิธีการแก้ปัญหา

2. การแก้ปัญหาที่ไม่เคยพบเห็นมาก่อน (Non – routine problem) เป็นปัญหาที่ไม่เคยพบมาก่อนหรือปัญหาที่นักเรียนไม่คุ้นเคยมาก่อน (Non – routine problem) เป็นปัญหาที่มีโครงสร้างซับซ้อน ผู้แก้ปัญหาคือต้องประมวลความรู้ความคิดรวบยอด และหลักการต่างๆ ที่จะนำมาใช้ในการแก้ปัญหา ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

2.1 ปัญหากระบวนการ (Process problem) เป็นปัญหาที่ต้องใช้กระบวนการคิดอย่างมีลำดับขั้นตอนในการแก้ปัญหา

2.2 ปัญหาในรูปปริศนา (Puzzle problem) เป็นปัญหาที่ท้าทายใช้ความสนุกสนาน สุภาพร สายสวาท (2548, น. 14) ได้แบ่งประเภทของปัญหาที่เราประสบอยู่ทุกวัน ออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. ปัญหาในชีวิตประจำวันเป็นปัญหาที่คนเราต้องพบและแก้อยู่เสมอโดยแต่ละคนอาจพบได้ในที่แตกต่างกันออกไป บางครั้งก็สามารถแก้ปัญหาได้ ซึ่งปัญหาในชีวิตประจำวันนี้เกิดจากความต้องการที่จะทำการแก้ปัญหาก็หมดสิ้นไปเป็นส่วนมาก

2. ปัญหาทางสติปัญญาเป็นปัญหาที่เกิดจากความต้องการและความอยากรู้อยากเห็นของมนุษย์ ปัญหาเหล่านี้จึงส่งเสริมให้คนฉลาดขึ้นเรื่อยๆ และเป็นผลที่ก่อให้เกิดความเจริญขึ้นได้หลาย ๆ ด้าน

จากประเภทของปัญหาที่กล่าวมานั้น จะเห็นได้ว่า ประเภทของปัญหาแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ 1) ปัญหาที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน เป็นปัญหาที่ผู้แก้ปัญหานั้นมีความคุ้นเคยกับโครงสร้าง ลักษณะของปัญหาและวิธีการแก้ปัญหา

2) ปัญหาที่ไม่เคยพบเห็นมาก่อน เป็นปัญหาที่ผู้แก้ปัญหาคือต้องประมวลความรู้ ความคิดรวบยอด และหลักการต่างๆ ที่จะนำมาใช้ในการแก้ปัญหารวมทั้งต้องใช้กระบวนการคิดอย่างมีลำดับขั้นตอนในการแก้ปัญหา

2.3.4 ขั้นตอนของการแก้ปัญหา

ทิสนา เขมมณี (2558, น. 312 - 313) กล่าวว่า กระบวนการแก้ปัญหาเป็นกระบวนการที่ต้องการให้ผู้เรียน ได้เกิดความคิด หาวิธีการแก้ปัญหาดัง ๆ มีขั้นตอนดังนี้

1. ตั้งเกต ให้นักเรียนได้ศึกษาข้อมูล รับรู้และทำความเข้าใจในปัญหาจนสามารถสรุปและตระหนักในปัญหานั้น

2. วิเคราะห์ ให้ผู้เรียนได้อภิปรายหรือแสดงความคิดเห็น เพื่อแยกแยะประเด็นปัญหา สภาพ สาเหตุและลำดับความสำคัญของปัญหา

3. สร้างทางเลือก ให้ผู้เรียนแสวงหาทางเลือกในการแก้ปัญหาอย่างหลากหลาย ซึ่งอาจมีการทดลอง ค้นคว้า ตรวจสอบ เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการทำกิจกรรมกลุ่มและควรมีการกำหนดหน้าที่ ในการทำงานให้แก่ผู้เรียนด้วย

4. เก็บข้อมูลประเมินทางเลือก ผู้เรียนปฏิบัติตามแผนงานและบันทึกการปฏิบัติงานเพื่อรายงานและตรวจสอบความถูกต้องของทางเลือก

สุคนธ์ ลินธพานนท์ (2551, น. 111) ได้กล่าวว่า ขั้นตอนการแก้ปัญหาทุกรูปแบบจะมีขั้นตอน ดังนี้

1. ระบุปัญหา / กำหนดปัญหา
2. ระบุสาเหตุของปัญหา
3. การเสนอแนวทาง / วิธีการแก้ปัญหา
4. ตรวจสอบผลลัพธ์ที่ได้จากการแก้ปัญหา

นิราศ จันทระจิตร (2553, น. 263 - 264) กล่าวว่า การแก้ปัญหาเป็นกระบวนการเสริมสร้างความรู้ความสามารถที่ได้ผล ซึ่งมีขั้นตอนในการแก้ปัญหา 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย

ขั้นที่ 1 การระบุปัญหา ได้แก่ การสำรวจสภาพความต้องการและประเด็นปัญหาสำหรับนำไปกำหนดเป็นคำถาม ข้อสงสัยหรือเป้าหมายในการค้นหาคำตอบปัญหาของการเรียนรู้ได้ชัดเจน โดยพยายามระบุให้สอดคล้องกับบริบทการเรียนรู้ ความต้องการ ความสนใจของนักเรียนและมีความเป็นไปได้ที่จะดำเนินการให้สำเร็จ

ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ตัวแทนของปัญหา ได้แก่ การพิจารณาข้อมูลและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหา เพื่อระบุว่าเป็นสาเหตุที่แท้จริงหรือปัจจัยสำคัญของปัญหาหรือไม่อย่างไร ซึ่งหากจะจัดหรือแก้ไขให้บรรลุผลนั้น จะดำเนินการได้หรือไม่อย่างไร

ขั้นที่ 3 การเลือกกลยุทธ์การแก้ปัญหา ได้แก่ การคิดหาวิธีการแก้ไขปัญหาที่มีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพจากวิธีการทางเลือกที่วิเคราะห์ไว้โดยพิจารณาให้สอดคล้องกับสาเหตุของปัญหาและมีความเป็นไปได้มากที่สุด

ขั้นที่ 4 ค้นหาคำตอบจากวิธีการแก้ปัญหาแบบนั้น ได้แก่ การนำทางเลือกวิธีการแก้ปัญหาไปปฏิบัติ เพื่อตรวจสอบคุณภาพและประสิทธิภาพของความสำเร็จหรือผลการดำเนินการแก้ปัญหา ว่าวิธีการแก้ปัญหาดังกล่าวที่เลือกใช้มีคุณภาพและความเหมาะสมหรือไม่

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2556, น. 161 - 163) ได้เสนอลำดับขั้นตอนในการแก้ปัญหาไว้ 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขึ้นกำหนดปัญหา (Problem definition) เป็นขั้นตอนแรกที่มีความสำคัญที่สุด ขั้นตอนนี้เป็นการรวบรวมปัญหาและกำหนดว่า ปัญหาคืออะไร

2. **ขั้นวิเคราะห์ปัญหา (Problem analysis)** เป็นขั้นตอนการตรวจสอบและหาสาเหตุของปัญหาว่าเป็นอย่างไร สิ่งใดเกี่ยวข้องหรือไม่เกี่ยวข้องกับปัญหา

3. **ขั้นหาวิธีแก้ปัญหที่เป็นไปได้ (Generating possible solutions)** เป็นขั้นตอนการหาทางเลือก วิธีการแก้ปัญหที่เหมาะสมและเป็นไปได้อย่างรอบคอบ หลากๆ แนวทาง

4. **ขั้นวิเคราะห์วิธีการแก้ปัญห (Analyzing the solutions)** เป็นขั้นตอนการนำวิธีการแก้ปัญหต่างๆ มาวิเคราะห์โดยการบันทึก เขียนข้อดีข้อเสีย แสดงรายละเอียดต่างๆ ของวิธีการต่างๆ ทุกวิธี

5. **ขั้นเลือกวิธีการแก้ปัญหที่ดีที่สุด (Selecting the best solution)** เป็นขั้นตอนการพิจารณาเลือกทางเลือกที่ดีที่สุด ตัดสินใจว่าวิธีการใดที่จะนำมาใช้และวิธีการใดควรตัดทิ้งไป โดยพิจารณาทุกๆ ทางเลือกและต้องตรวจสอบความเป็นไปได้ของวิธีการเหล่านั้นด้วย

6. **ขั้นวางแผนดำเนินการแก้ปัญห (Planning the next course of action)** เป็นขั้นตอนการวางแผนดำเนินการแก้ปัญห โดยเขียนรายงานที่จะต้องทำอะไรบ้างที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญห เพื่อเป็นการยืนยันว่าแผนที่วางไว้สามารถนำไปปฏิบัติได้

Bruner (1966, p. 123) ได้ศึกษาถึงวิธีการแก้ปัญหและได้สรุปขั้นตอนต่างๆ ในการแก้ปัญห มีดังนี้

1. รู้จักปัญหา เป็นขั้นที่บุคคลรู้ว่าสิ่งเร้าที่ตนกำลังเผชิญอยู่เป็นปัญหา
2. แสวงหาเค้าเงื่อน เป็นขั้นตอนที่บุคคลใช้ความพยายามอย่างมากในการระลึกถึงประสบการณ์เดิม
3. ตรวจสอบหาความถูกต้อง เป็นขั้นตอนที่ตอบสนองในลักษณะของการจัดประเภทหรือแยกโครงสร้างของเนื้อหา
4. การตัดสินใจตอบสนองที่สอดคล้องกับปัญหา

John Dewey (1970, p. 130) ได้เสนอวิธีการแก้ปัญหามีขั้นตอนดังนี้

1. **ขั้นเตรียมการ** หมายถึง การรับรู้และเข้าใจปัญหา เมื่อมีปัญหาเกิดขึ้น คนส่วนใหญ่จะพบกับความตึงเครียด ความสงสัยและความยากลำบากที่ต้องพยายามแก้ไขปัญหานั้นให้หมดไปในขั้นตอนนี้ผู้ประสบปัญหาจะต้องรับรู้ตัวปัญหาและเข้าใจปัญหานั้นก่อนว่าปัญหาที่แท้จริงของเหตุการณ์นั้นคืออะไร

2. **ขั้นวิเคราะห์ปัญหา** หมายถึง การระบุและแจกแจงลักษณะของปัญหาที่เกิดขึ้นจะมีลักษณะแตกต่างกันมีระดับความยากง่ายที่จะแก้ไขแตกต่างกัน จึงพิจารณาลงต่อไปนี้

2.1 มีตัวแปรต้น หรือองค์ประกอบอะไรบ้าง

2.2 มีอะไรบ้างที่จะต้องทำให้เกิดปัญหา

2.3 ต้องจัดการมองปัญหาในวงกว้างออกไป โดยให้มองเฉพาะสิ่งที่เกิดขึ้นเพื่อที่จะแก้ปัญหาไปทีละตอน

2.4 ต้องรู้จักการถามคำถามที่เป็นกุญแจนำไปสู่การแก้ปัญหา

2.5 พยายามดูเฉพาะสิ่งที่เกิดขึ้นเฉพาะปัญหาที่เกิดขึ้นจริง ๆ บางครั้งอาจมีสิ่งที่มองเห็นไม่ชัดเจนเป็นตัวปัญหา ถ้าจัดสิ่งนั้นได้ก็จะแก้ปัญหาได้

3. ขั้นในการเสนอแนวทางการแก้ปัญหา หมายถึง การหาวิธีการให้ตรงกับสาเหตุของปัญหาแล้วออกมาในรูปของวิธีการ เป็นการรวบรวมข้อเท็จจริงเกี่ยวกับปัญหาเพื่อตั้งสมมติฐาน

3.1 จะมีวิธีการหาข้อเท็จจริงเกี่ยวกับปัญหานี้อย่างไร ใครเป็นผู้ให้ข้อมูลนั้น

3.2 สร้างสมมติฐานหรือคำถามที่อาจเป็นไปได้เพื่อช่วยในการแก้ปัญหา

4. ขั้นตรวจสอบผล หมายถึง ขั้นในการนำเสนอเกณฑ์เพื่อตรวจสอบผลลัพธ์ที่ได้จากการเสนอวิธีการแก้ปัญหา ถ้าผลลัพธ์ไม่ถูกต้อง ต้องมีการเสนอวิธีการแก้ปัญหาใหม่จนกว่าจะได้วิธีการที่ดีหรือถูกต้องที่สุด

5. ขั้นตอนในการนำมาประยุกต์ใหม่ หมายถึง การนำวิธีการแก้ปัญหานั้นไปใช้ในโอกาสข้างหน้าเมื่อพบเหตุการณ์คล้ายกับเหตุการณ์ที่เคยพบมาแล้ว

Wilson, Fernandez & Hadaway (1993, pp. 60-62) ได้กล่าวถึงกระบวนการแก้ปัญหาแบบโพลยาว่า มักจะนำเสนอขั้นตอนการแก้ปัญหานั้นเป็นขั้นๆ ในลักษณะที่เป็นกรอบการแก้ปัญหานั้นเป็นแนวทาง เริ่มต้นด้วยการทำความเข้าใจปัญหา วางแผน ดำเนินการและการมองย้อนกลับ ซึ่งให้ความสำคัญในการเรียนการสอนที่เน้นการคิดแก้ปัญหาเป็นหลัก ซึ่งมีข้อจำกัดในเรื่องการรวมปัญหาและแบบฝึกหัดของบทเรียนเข้าด้วยกัน การแก้ปัญหานั้นด้วยวิธีการตามกรอบการแก้ปัญหานั้นเป็นเส้นตรงนี้ไม่สอดคล้องกับการแก้ปัญหานั้นที่แท้จริงได้แต่สอดคล้องกับการนำไปใช้กับผู้ที่มีการประสบการณ์เพื่อแก้ปัญหาและหาคำตอบหลังจากที่ปัญหานั้นเกิดขึ้นเรียบร้อยแล้ว

วงจรการแก้ปัญหานั้นที่แท้จริงซึ่งมีขั้นตอน 5 ขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

1. ขั้นกำหนดปัญหา กระตุ้นส่งเสริมความสนใจ
2. ขั้นทำความเข้าใจปัญหา ค้นหาสาเหตุของปัญหาให้ชัดเจน
3. ขั้นวางแผนแก้ปัญหา คิดหาวิธีการต่างๆ ที่จะนำไปใช้แก้ปัญหา
4. ขั้นดำเนินการแก้ปัญหา ดำเนินการแก้ปัญหานั้นตามแผน
5. ขั้นตรวจสอบผล ตรวจสอบผลการดำเนินงานว่าตรงตามที่ต้องการหรือไม่หรือ

สามารถใช้ผลที่ได้หรือวิธีการนี้แก้ปัญหานั้นๆ ได้หรือไม่

จากขั้นตอนในการแก้ปัญหานั้นที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ขั้นตอนในการแก้ปัญหานั้นมีได้หลากหลาย ขั้นตอน เป็นระบบในการแก้ปัญหานั้น ด้วยวิธีการคิด อาศัยความรู้

ประสบการณ์เข้ามาใช้ในการแก้ปัญหา ผู้วิจัยได้นำขั้นตอนการแก้ปัญหาของ Wilson, Fernandez and Hadaway (1993, p. 62) มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เนื่องจากในแต่ละขั้นตอนจะฝึกให้ผู้เรียนใช้ทักษะต่างๆ ซึ่งช่วยพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาและมีขั้นตอนในการแก้ปัญหาที่ชัดเจน นอกจากนี้ยังมีความเหมาะสมกับการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม และสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ภาคทศน์เป็นฐาน

2.3.5 การวัดและประเมินความสามารถในการแก้ปัญหา

การวัดและประเมินความสามารถในการแก้ปัญหา จะใช้เครื่องมือที่เรียกว่า แบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหา ซึ่งมีผู้กล่าวไว้ ดังนี้

Nitko (2004, pp. 214 – 232) ได้เสนอกลยุทธ์ในการประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาไว้ดังนี้

1. การระบุปัญหา (Identifying the Problem) เป็นการประเมินความสามารถในการอธิบายรายละเอียด ของสิ่งต่างๆ ในสถานการณ์ซึ่งบุคคลกำลังเผชิญอยู่ โดยใช้คำถาม คือ ปัญหาที่ต้องแก้ไขในสถานการณ์นี้ คือ ปัญหาอะไร

2. การระบุสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องกัน (Identifying Irrelevancies) เป็นการประเมินความสามารถในการระบุข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้องกันกับปัญหาที่นำเสนอในเนื้อหาสาระที่สื่อความ ซึ่งมีการให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องและไม่เกี่ยวข้องกันกับปัญหาปนกัน

3. การระบุข้อสันนิษฐาน (Identifying Assumption) เป็นการประเมินความสามารถในการระบุวิธีการแก้ปัญหาต่างๆ และข้อสันนิษฐานเกี่ยวกับสถานการณ์ที่เป็นปัญหานั้นในสภาพแวดล้อมปัจจุบันและอนาคตตัวอย่างการใช้คำถาม เช่น ปัญหาอาจแก้ไขได้ด้วยวิธีใดบ้าง

4. การอธิบายกลยุทธ์การแก้ปัญหาที่หลากหลาย (Describing Multiple Strategies) เป็นการประเมินความสามารถในการคิดหาวิธีการแก้ปัญหาอย่างน้อย 2 วิธี โดยแสดงด้วยภาพ แผนภาพ หรือกราฟ

5. การตัดสินใจวิธีการแก้ปัญหา (Justifying Solutions) เป็นการประเมินความสามารถในการตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหา 1 วิธี จากวิธีการที่เป็นไปได้ 2 วิธี หรือมากกว่านั้น พร้อมทั้งบอกเหตุผลที่เลือกวิธีการนั้นได้

6. การรวบรวมข้อมูลเข้าด้วยกัน (Integrating Data) เป็นการประเมินความสามารถในการคิดหาวิธีการแก้ปัญหาและอธิบายขั้นตอนการแก้ปัญหา โดยใช้ข้อมูลที่มาจากเนื้อหาที่ต้องการสื่อความ ตั้งแต่ 2 ประเภทขึ้นไป ตัวอย่างเช่น ให้ข้อมูลปริมาณน้ำฝน การวิเคราะห์ลักษณะดิน อุณหภูมิ ที่จะช่วยแก้ไขปัญหานี้ได้

7. กลยุทธ์ในการสร้างทางเลือก (Producing Alternate Strategies) เป็นการประเมินความสามารถในการคิดหาวิธีการแก้ปัญหาหลักขณะคล้ายกัน โดยเปรียบเทียบกับวิธีการแก้ปัญหาแรกที่เกิดขึ้นได้

8. การใช้วิธีการอุปมาอุปไมย (Using Analogies) เป็นการประเมินความสามารถในการอธิบายวิธีการแก้ปัญหาหลักขณะคล้ายกัน โดยเปรียบเทียบกับวิธีการแก้ปัญหาแรกที่เกิดขึ้นได้

9. การประเมินวิธีการแก้ปัญหา (Evaluating the Quality of the Solution) เป็นการประเมินความสามารถในการตัดสินใจวิธีการแก้ปัญหาต่างๆ โดยใช้วิธีการแก้ปัญหา 2 วิธีขึ้นไปและให้อธิบายเหตุผลที่ทำให้วิธีการหนึ่งสามารถแก้ปัญหาได้ดีกว่าอีกวิธีหนึ่ง หรือเหตุผลที่ทำให้วิธีการแก้ปัญหามองวิธีใช้ไม่ได้

Krulik and Rudnick (1995, p. 365) กล่าวว่าวิธีวัดและประเมินผลการแก้ปัญหาคควรเป็นวิธีที่ยืดหยุ่น และเปลี่ยนแปลงได้ เพราะเราต้องวัดกระบวนการ การใช้ข้อสอบอย่างเดียวเพื่อวัดผู้เรียนตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้คงไม่เพียงพอ ผู้สอนจะต้องประเมินผู้เรียนในหลายรูปแบบ เพราะการแก้ปัญหาคเป็นกระบวนการปฏิบัติที่มีหลายขั้นตอน กว่าจะได้มาซึ่งคำตอบ ดังนั้นจะเลือกวิธีการวัดอย่างไร จะต้องขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของการวัดโดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. แบบสังเกต มีหลายรูปแบบ เช่น แบบบันทึกข้อความ แบบตรวจสอบรายการและแบบจัดอันดับคุณภาพ

1.1 แบบบันทึกข้อความ เป็นการบันทึกพฤติกรรม หรือเหตุการณ์ต่างๆ ที่สังเกตได้ในการบันทึกข้อมูลผู้สังเกตจะต้องบันทึกข้อความสั้นๆ เกี่ยวกับสิ่งที่สังเกตได้ตามความเป็นจริง

1.2 แบบตรวจสอบรายการ มีรายการสิ่งที่ต้องสังเกต โดยทำเครื่องหมายลงในรายการที่สังเกต เช่น ชอบแก้ปัญหา ทำงานร่วมกับผู้อื่นในกลุ่ม ร่วมแสดงความคิดเห็นในการแก้ปัญหา

1.3 แบบจัดอันดับคุณภาพ เป็นการพิจารณาเรียงลำดับปริมาณหรือคุณภาพโดยเปรียบเทียบกับบุคคลที่อยู่ในกลุ่มเดียวกันหรือประเภทเดียวกัน

2. การทดสอบ เป็นวิธีที่ใช้มากที่สุดในโรงเรียน แบบทดสอบที่ดีจะช่วยให้ผู้สอนทราบสถานภาพของผู้เรียนและของผู้สอนเองว่าเป็นเช่นไร มีด้านใดดีหรือด้อย ควรปรับปรุงอย่างไร การทดสอบการแก้ปัญหาผู้แก้ปัญหาคจะแสดงร่องรอยการแก้ปัญหาคให้ปรากฏ เช่น กระจายคำตอบ การแสดงวิธีแก้ปัญหาคแบบอรรถนัย ซึ่งจะทำให้เราทราบว่าผู้เรียนเข้าใจปัญหาคมากน้อยเพียงใด มีการวางแผนในการแก้ปัญหาคอย่างไร ดำเนินการแก้ปัญหาคถูกต้องหรือไม่และตรวจสอบการแก้ปัญหาคอย่างไร เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลมีดังนี้

2.1 ข้อสอบชนิดเลือกตอบและแบบเติมข้อความ ข้อสอบเป็นเครื่องมือที่นิยมใช้ในการวัดและประเมินผล โดยเฉพาะข้อสอบแบบเลือกตอบ โจทย์จะให้คำตอบมาหลายๆ คำตอบ แล้วให้ผู้ตอบเลือกคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียวเท่านั้น ส่วนข้อสอบชนิดเติมคำหรือข้อความนั้น มีลักษณะคล้ายกัน แต่โจทย์จะให้ผู้ตอบเติมคำตอบเอง

2.2 ข้อสอบแบบอัตนัย ลักษณะของข้อสอบจะเป็นคำถามปลายเปิดให้ผู้ตอบแสดงความคิดเห็น แสดงวิธีทำหรือตอบคำถามได้อย่างอิสระ ไม่จำกัดจำนวนคำตอบ นอกจากนี้ Charles, Ranadall, Frank and O' Daffor (1987, p. 7) ได้แนะนำเกณฑ์การให้คะแนนในการตรวจสอบการแก้ปัญหาแบบอัตนัยไว้ 3 รูปแบบ คือ การให้คะแนนแบบแยกส่วน การให้คะแนนในภาพรวม และการให้คะแนนแบบประมาณค่า

2.3 แบบทดสอบ M. E. Q. (Modified Essay Question) เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดความสามารถในการแก้ปัญหา Feletti and Engle (1980, pp. 79 – 80) กล่าวถึง แบบทดสอบ เอ็ม อี คิว (Modified essay question) ไว้ว่า เป็นแบบทดสอบที่ใช้ประเมินทักษะการแก้ปัญหา ได้เริ่มพัฒนาขึ้นที่มหาวิทยาลัยนิวคาสเซิลในประเทศออสเตรเลีย โดย Engel and Coworkers เมื่อปี ค.ศ. 1975 เพื่อประเมินทักษะการแก้ปัญหาทางคลินิกของนิสิตแพทย์ โดยใช้ แบบทดสอบ เอ็ม อี คิว ในลักษณะอัตนัย โดยที่ขยายความคำถามซึ่งประกอบด้วยคำถามเป็นชุดๆ เสนอเหตุการณ์เป็นตอนๆ ไป ลักษณะของแบบทดสอบจะเป็นชุดคำถาม โดยแยกคำถามไว้หน้าละ 1 คำถามในแต่ละแผ่น เมื่อทำข้อสอบข้อที่ 2 ก็ไม่มีสิทธิ์ที่จะไปแก้คำตอบ ในข้อที่ 1 และไม่มีสิทธิ์ที่จะดูข้อมูลในคำถามถัดไป การสร้างแบบทดสอบผู้ประเมินต้องรู้ธรรมชาติและระดับของสิ่งที่จะวัด แล้วเลือกสอบเฉพาะจุดประสงค์ที่ต้องการวัด ซึ่งในบางครั้งก็อาจจะถามความรู้พื้นฐานเท่านั้น เพื่อให้ นิสิตตอบโดยใช้เหตุผลของการตัดสินใจในการแก้ปัญหาได้

2.4 แบบทดสอบ M. C. Q. (Multiple Choices Question) ลักษณะมี จันทราช (2544, น.21 – 22) กล่าวไว้ว่า เป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบที่ใช้วัดความสามารถในการแก้ปัญหา มีลักษณะเป็นชุดคำถามหรือข้อปัญหา เพื่อค้นหาตัวอย่างของพฤติกรรมของผู้เรียน ซึ่งสามารถวัดความจำและทักษะในการแก้ปัญหาได้อย่างดี แบ่งออกเป็น 4 ลักษณะ คือ 1) มีคำตอบถูกเพียงคำตอบเดียว 2) ประเภทกลับตรงกันข้าม 3) ประเภทเปรียบเทียบ และ 4) มีคำตอบที่ถูกที่สุดเพียงคำตอบเดียว

จากการวัดและประเมินผลการแก้ปัญหาที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าควรเลือกใช้เครื่องมือในการวัดและประเมินผลการแก้ปัญหาให้สอดคล้องกับวิธีการวัดตรงตามจุดประสงค์ ในการวิจัยครั้งนี้ใช้แบบทดสอบอัตนัย ซึ่งมีความเหมาะสมกับการเรียนการสอนวิชา สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมที่เน้นให้ผู้เรียนมีทักษะในการแก้ปัญหา

2.3.6 ประโยชน์ของความสามารถในการแก้ปัญหา

สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ (2554, น.58) ได้อธิบายประโยชน์ต่อนักเรียน ดังนี้

1. ทำให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ อย่างหลากหลาย ตลอดจนเป็นผู้ที่ทันต่อเหตุการณ์ปัจจุบัน ทำให้เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้

2. นักเรียนรู้จักวิเคราะห์สถานการณ์ วิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับมาอย่างเป็นผู้ที่รู้เท่าทัน มีหลักเกณฑ์ในการวิเคราะห์สถานการณ์อย่างหลากหลาย โดยคำนึงถึงเกณฑ์มาตรฐานของสังคมและเกณฑ์ด้านคุณธรรม จริยธรรม

3. นักเรียนรู้จักวิธีการเลือกและการตัดสินใจ โดยอาศัยพื้นฐานจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ซึ่งมีหลากหลาย เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตปัจจุบัน เนื่องจากนักเรียนไม่อาจเผชิญสถานการณ์ที่รุนแรงหรือร้ายแรงได้จริง แต่การที่ได้ตัวอย่างเหตุการณ์จริง จะทำให้นักเรียนสามารถฝึกทักษะการเลือกและการตัดสินใจในการแก้ปัญหาอย่างมีหลักการ

4. นักเรียนสามารถปฏิบัติตนเพื่อให้เผชิญสถานการณ์และแก้ปัญหาชีวิตจริงซึ่งจะต้องใช้วิธีการปฏิบัติ โดยอาศัยหลักธรรมของศาสนาเป็นแนวทาง เพื่อให้การปฏิบัติตนได้ผลโดยมีการฝึกฝนตนเองให้มีสติสัมปชัญญะรู้เท่าทันปัญหาและสถานการณ์ที่กำลังเผชิญเพื่อจะได้ปฏิบัติตนได้อย่างถูกต้อง การเผชิญสถานการณ์มีหลายระดับ ทั้งในบุคคล ครอบครัวชุมชน และประเทศชาติ ตลอดจนระดับโลก ซึ่งทุกระดับจะมีความสัมพันธ์กัน การแก้ปัญหาจึงต้องมีความสัมพันธ์กัน ศรัทธาวิธีการคิดที่ถูกต้อง การปฏิบัติมีวิธีที่หลากหลายและต้องมีการปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

สำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2557, น. 23) ได้เสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ: การจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดแก้ปัญหา ซึ่งการคิดแก้ปัญหามีข้อดีหลายประการคือ

1. การเสนอปัญหาที่ผู้เรียนสนใจจะทำให้เกิดความกระตือรือร้นในการเรียน ทำให้บทเรียนหรือการเรียนในช่วงเวลานั้นๆ มีความหมายและมีคุณค่าต่อผู้เรียน

2. การเสนอปัญหาให้ผู้เรียนขบคิดเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกฝนความสามารถในการแก้ปัญหา การคิดอย่างมีระบบ มีความคิดสร้างสรรค์ และมีการตัดสินใจที่ดี

3. การเรียนโดยมีวิธีการแก้ปัญหาก็จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้ข้อมูลความรู้ที่เกี่ยวข้องมาใช้ในการแก้ปัญหา ทำให้สามารถจำบทเรียนได้ดีด้วย

4. การนำวิธีการแก้ปัญหามาใช้ในการสอนแบบกลุ่มจะทำให้ผู้เรียนมีโอกาสทำงานร่วมกันในบรรยากาศแบบประชาธิปไตย

5. ทักษะที่ได้จากการแก้ปัญหา เช่น การเผชิญปัญหา การหาแนวทางในกลุ่มเพื่อแก้ปัญหาการตัดสินใจ ฯลฯ จะเป็นประโยชน์การนำไปใช้ในชีวิตจริงทั้งในปัจจุบันและในอนาคต

สรุปได้ว่า ประโยชน์ของกระบวนการคิดแก้ปัญหา ทำให้นักเรียนสนใจ เกิดความกระตือรือร้นในการเรียน ฝึกการคิดแก้ปัญหา เปิดโอกาสให้นักเรียนฝึกฝนความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างมีระบบ ฝึกความคิดอย่างมีเหตุและมีผล และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การคิดแก้ปัญหาโดยใช้กระบวนการกลุ่มจะทำให้นักเรียนมีโอกาสทำงานร่วมกันในบรรยากาศแบบประชาธิปไตยมากขึ้น และกล้าเผชิญกับปัญหา มีความเข้าใจสิ่งที่เรียนอย่างลึกซึ้ง เกิดความจำระยะยาว ซึ่งจะสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงทั้งในปัจจุบันและอนาคตได้

2.4 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นความสามารถของนักเรียนในด้านต่างๆ ซึ่งเกิดจากนักเรียนได้รับประสบการณ์จากกระบวนการเรียนการสอนของครู โดยครูต้องศึกษาแนวทางในการวัดและประเมินผล การสร้างเครื่องมือวัดให้มีคุณภาพนั้น ได้มีผู้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ ดังนี้

2.4.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นความสามารถทางสมองด้านต่างๆ ที่นักเรียนสามารถได้รับจากประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อม จากการจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างมีนัยวิชาการ และนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ ดังนี้

ปราณี กองจินดา (2549, น. 42) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถหรือผลสำเร็จที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์เรียนรู้ทางด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย และยังได้จำแนกผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ตามลักษณะของวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนที่แตกต่างกัน

ไพโรจน์ ชำนาญ (2550, น. 25) ได้กล่าวถึงความหมาย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า หมายถึง คุณลักษณะและความสามารถของบุคคลที่พัฒนาออกมาขึ้น อันเนื่องมาจากผลการเรียนการสอน การฝึกอบรมซึ่งประกอบด้วย ความสามารถทางสมอง ความรู้ ทักษะ ความรู้สึก และค่านิยมต่าง ๆ

พิมพ์ประภา อรัญมิตร (2552, น. 18) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คุณลักษณะ ความรู้ ความสามารถ ที่แสดงถึงความสำเร็จในการเรียนการสอนวิชาต่างๆ ซึ่งสามารถวัดเป็นคะแนนได้จากแบบทดสอบภาคทฤษฎี หรือภาคปฏิบัติ หรือทั้งสองอย่าง

บุญชม ศรีสะอาด (2556, น. 68) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลที่เกิดขึ้นจากการค้นคว้า การอบรม การสั่งสอน หรือประสบการณ์ต่างๆ รวมทั้ง ความรู้สึก ค่านิยม จริยธรรมต่างๆ ที่เป็นผลมาจากการฝึกสอน

Good (1959, p.6 อ้างถึงใน สุภาพ สิทธิศักดิ์, 2554, น. 35) ได้กล่าวถึง ความหมาย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึงการเข้าถึงความรู้หรือพัฒนาทักษะการเรียนรู้ ซึ่งโดยปกติพิจารณาจากคะแนนสอบ หรือคะแนนที่ได้จากงานที่ครูมอบหมาย หรือทั้งสองอย่าง จากที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่มีความแตกต่างกันหลังจากการได้เรียนรู้ สามารถวัดได้จากแบบทดสอบหรืองานที่ได้รับมอบหมาย และการสังเกตพฤติกรรม ซึ่งประกอบด้วยความสามารถ ทางสมอง ด้านความรู้ทักษะ ความรู้สึก และค่านิยมต่างๆ สำหรับการวิจัยครั้งนี้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ ความคิด และด้านทักษะกระบวนการเรียนรู้

จากความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนข้างต้น สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คุณลักษณะความรู้ความสามารถของบุคคลที่มีการพัฒนาขึ้นหลังจากได้รับการเรียนการสอน การฝึกฝนและการอบรม จนประสบความสำเร็จในด้านความรู้ทักษะ และสรรรภาพด้านต่างๆ และสามารถวัดได้โดยการแสดงออกมาทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย

2.4.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

สิริพร ทิพย์คง (2545, น.193) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ชุดคำถามที่มุ่งวัดพฤติกรรมกรเรียนของนักเรียนว่ามีความรู้ ทักษะ และสรรรภาพด้านสมองด้านต่างๆ ในเรื่องที่เรียนรู้ไปแล้วมากน้อยเพียงใด

สมพร เชื้อพันธ์ (2547, น. 59) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบทดสอบหรือชุดของข้อสอบที่ใช้วัดความสำเร็จ หรือความสามารถในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนที่เป็นผลจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูผู้สอน ว่าผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้เพียงใด

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ประเภทที่ครูสร้างมีหลายแบบ แต่ที่นิยมใช้ มี 6 แบบ ดังนี้

1. ข้อสอบอัตนัยหรือความเรียง (Subjective or Essay test) เป็นข้อสอบที่มีเฉพาะคำถาม แล้วให้นักเรียนเขียนตอบอย่างเสรี เขียนบรรยายตามความรู้และเขียนข้อคิดเห็นของแต่ละคน

2. ข้อสอบแบบเลือกถูก-ผิด (True-false test) คือ ข้อสอบแบบเลือกตอบที่มี 2 ตัวเลือก แต่ตัวเลือกดังกล่าวเป็นแบบคงที่และมีความหมายตรงกันข้าม เช่น ถูก - ผิด ใช่ - ไม่ใช่ จริง-ไม่จริง เหมือนกัน - ต่างกัน เป็นต้น

3. ข้อสอบแบบเติมคำ (Completion test) เป็นข้อสอบที่ประกอบด้วยประโยค หรือข้อความที่ยังไม่สมบูรณ์แล้วให้ตอบเติมคำ หรือประโยค หรือข้อความลงในช่องว่างที่เว้นไว้ นั้น เพื่อให้มีใจความสมบูรณ์และถูกต้อง

4. ข้อสอบแบบตอบสั้นๆ (Short answer test) เป็นข้อสอบที่คล้ายกับข้อสอบแบบเติมคำ แต่แตกต่างกันที่ข้อสอบแบบตอบสั้นๆ เขียนเป็นประโยคคำถามสมบูรณ์ (ข้อสอบเติมคำเป็นประโยคหรือข้อความที่ยังไม่สมบูรณ์) แล้วให้ผู้ตอบเขียนตอบ คำตอบที่ต้องการจะสั้นและกะทัดรัด ใจความสมบูรณ์ไม่ใช่เป็นการบรรยายแบบข้อสอบอัตนัยหรือความเรียง

5. ข้อสอบแบบจับคู่ (Matching test) เป็นข้อสอบแบบเลือกตอบชนิดหนึ่ง โดยมีคำหรือข้อความแยกออกจากกันเป็น 2 คู่ แล้วให้ผู้ตอบเลือกจับคู่ว่าแต่ละข้อความในชุดหนึ่งจะคู่กับคำหรือข้อความใดในอีกชุดหนึ่ง ซึ่งมีความสัมพันธ์กันอย่างใดอย่างหนึ่งตามที่ผู้ออกข้อสอบกำหนดไว้

6. ข้อสอบแบบเลือกตอบ (Multiple choice test) คำถามแบบเลือกตอบโดยทั่วไปประกอบด้วย 2 ตอน คือ ตอนนำหรือคำถาม (Stem) กับตอนเลือก (Choice) ในตอนเลือกนั้นจะประกอบด้วย ตัวเลือกที่เป็นคำตอบถูกและตัวเลือกหลง ปกติจะมีคำถามที่กำหนดให้พิจารณา แล้วหาตัวเลือกที่ถูกต้องมากที่สุดเพียงตัวเดียวจากตัวเลือกอื่นๆ และคำถามแบบเลือกตอบที่นิยมใช้ตัวเลือกที่ใกล้เคียงกัน

ดังนั้น ในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จึงเป็นวิธีการวัดประเมินผลการเรียนรู้ซึ่งมีการสร้างแบบทดสอบหลากหลาย ได้แก่ ข้อสอบอัตนัยหรือความเรียง ข้อสอบแบบกาถูกกาผิด ข้อสอบแบบเติมคำ ข้อสอบแบบตอบสั้นๆ ข้อสอบแบบจับคู่ และข้อสอบแบบเลือกตอบ ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบอัตนัยและแบบกาถูก-ผิด เนื่องจากเป็นแบบทดสอบที่สามารถวัดพฤติกรรมทั้ง 6 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านความเข้าใจ ด้านการนำไปใช้ ด้านการวิเคราะห์ ด้านการสังเคราะห์ และด้านการประเมินค่า

2.4.3 ลักษณะของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ดี

นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงลักษณะของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ดี (สิริพรทิพย์คง, 2545, น. 195 และ พิษิต ฤทธิจรูญ, 2545, น. 135-161)

1. ความเที่ยงตรง เป็นแบบทดสอบที่สามารถนำไปวัดในสิ่งที่เราต้องการวัดได้อย่างถูกต้อง ครบถ้วน ตรงตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด

2. ความเชื่อมั่น แบบทดสอบที่มีความเชื่อมั่น คือ สามารถวัดได้คงที่ไม่ว่าจะวัดกี่ครั้งก็ตาม เช่น ถ้านำแบบทดสอบไปวัดกับนักเรียนคนเดิม คะแนนจากการสอบทั้งสองครั้งควรมีความสัมพันธ์กันดี เมื่อสอบได้คะแนนสูงในครั้งแรกก็ควรได้คะแนนสูงในการสอบครั้งที่สอง

3. ความเป็นปรนัย เป็นแบบทดสอบที่มีคำถามชัดเจน เฉพาะเจาะจง ความถูกต้อง ตามหลักวิชา เมื่อนักเรียนอ่านคำถามจะเข้าใจตรงกัน ข้อคำถามต้องชัดเจนอ่านแล้ว

4. การถามลึก หมายถึง ไม่ถามเพียงพฤติกรรมขั้นความรู้ความจำ โดยถามตามตำราหรือถามตามที่ครูสอน แต่พยายามถามพฤติกรรมขั้นสูงกว่าขั้นความรู้ความจำ ได้แก่ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า

5. ความยากง่ายพอเหมาะ หมายถึง ข้อสอบที่บอกให้ทราบว่า ข้อสอบข้อนั้นมีคนตอบถูกมากหรือตอบถูกน้อย ถ้ามีคนตอบถูกมากข้อสอบข้อนั้นก็ง่าย และถ้ามีคนตอบถูกน้อยข้อสอบข้อนั้นก็ยาก ข้อสอบที่ยากเกินความสามารถของนักเรียนจะตอบได้นั้นก็ไม่มี ความหมาย เพราะไม่สามารถจำแนกนักเรียนได้ว่าใครเก่ง ใครอ่อน ในทางตรงกันข้ามถ้าข้อสอบง่ายเกินไปนักเรียนตอบได้หมดก็ไม่สามารถจำแนกได้เช่นกัน ฉะนั้นข้อสอบที่ดีควรมีความยากง่ายพอเหมาะ ไม่ยากเกินไป ไม่ง่ายเกินไป

6. อำนาจจำแนก หมายถึง แบบทดสอบนี้สามารถแยกนักเรียนได้ว่าใครเก่ง ใครอ่อน โดยสามารถจำแนกนักเรียนออกเป็นประเภทๆ ได้ทุกระดับอย่างละเอียด ตั้งแต่อ่อนสุดจนถึงเก่งสุด

7. ความยุติธรรม คำถามของแบบทดสอบ ต้องไม่มีช่องทางชี้แนะให้นักเรียนที่ฉลาดใช้ไหวพริบในการเอาได้ถูกต้อง และไม่เปิดโอกาสให้นักเรียนที่เกียจคร้าน ซึ่งดูตำราอย่างคร่าวๆ ตอบได้ และต้องเป็นแบบทดสอบที่ไม่ลำเอียงต่อกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง

สรุปได้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ดี ต้องเป็นแบบทดสอบที่มีความเที่ยงตรง ความเชื่อมั่น ความเป็นปรนัย ถามลึก มีความยากง่ายพอเหมาะ มีอำนาจจำแนก และมีความยุติธรรม

2.5 ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้

2.5.1 ความหมายของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจ ไม่สามารถมองเห็นรูปร่างได้ การที่เราจะทราบว่าบุคคลมีความพึงพอใจหรือไม่ สามารถสังเกตได้โดยการแสดงออกที่ค่อนข้างสลับซับซ้อน จึงเป็นการยากที่จะวัดความพึงพอใจโดยตรง แต่สามารถวัดได้ทางอ้อม โดยการวัดความคิดเห็นส่วนบุคคลเหล่านั้นและการแสดงความคิดเห็นนั้นจะต้องตรงกับความรู้สึกที่แท้จริงจึงสามารถวัดความพึงพอใจได้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 กล่าวไว้ว่า พึงพอใจ หมายถึง ชอบใจ ถูกใจ ตามที่ต้องการ โดยความพึงพอใจมีคนที่ได้ให้ความหมายไว้หลากหลายดังนี้

คลุยวิทย์ ภูมิมา (2551) ให้ความหมายความพึงพอใจไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกชอบ ดีใจ พอใจ มีความรู้สึกดี และมีความสุขที่ได้ปฏิบัติกิจกรรมนั้นๆ

ลิขิต พวงประโคน (2552) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึก เห็นด้วย ยินดี ของบุคคลที่มีต่อการทำงานในทางบวก เป็นความสุขของบุคคลที่เกิดจากการปฏิบัติงาน และได้รับผลตอบแทน ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญอีกประการหนึ่ง ที่ช่วยให้การเรียนรู้ประสบผลสำเร็จ

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึก ชอบ ความพอใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือทัศนคติในทางที่ดีของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เมื่อได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมาย ตามความต้องการ

2.5.2 แบบวัดความพึงพอใจ

ความพึงพอใจเป็นคุณลักษณะทางจิตของบุคคลที่ไม่อาจวัดได้โดยตรง การวัดความพึงพอใจจึงเป็นการวัดโดยอ้อม วิธีการวัดความพึงพอใจในงานที่ใช้อย่างกว้างขวางในปัจจุบันนั้นมีหลากหลายวิธีด้วยกัน จากการศึกษาวิธีการวัดความพึงพอใจของนักการศึกษาหลายท่านพบประเด็นของวิธีการวัดที่คล้ายคลึงกัน สรุปได้ดังนี้

1. การใช้แบบสอบถาม โดยผู้สอบถามจะออกแบบสอบถามเพื่อต้องการทราบความคิดเห็น ซึ่งสามารถทำได้ในลักษณะที่กำหนดคำตอบให้เลือก หรือตอบคำถามอิสระ คำถามดังกล่าวอาจถามความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ เช่น การบริหาร และการควบคุมงาน และเงื่อนไขต่าง ๆ เป็นต้น

2. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจทางตรงทางหนึ่ง ซึ่งต้องอาศัยเทคนิคและวิธีการที่ดีจึงจะทำให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริงได้

3. การสังเกต เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจโดยสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมายไม่ว่าจะเป็น การแสดงออกจากการพูด กิริยาท่าทาง วิธีนี้จะต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจัง และการสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน ซึ่งนักวิชาการที่ศึกษาเรื่องความพึงพอใจส่วนใหญ่มักจะใช้วิธีการวัดโดยใช้แบบสอบถาม โดยนำรูปแบบของแบบสอบถามมาจากแบบสอบถามที่มีผู้พัฒนาขึ้นมาเพื่อรวบรวมข้อมูลในการวัดความพึงพอใจที่ได้รับความนิยมและน่าเชื่อถือ

สรุปได้ว่าการวัดความพึงพอใจสามารถวัดได้หลายวิธี การสัมภาษณ์ การใช้แบบสอบถามความคิดเห็น การใช้แบบสำรวจความรู้สึก ในงานวิจัย ครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ แบบมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ (Rating Scale)

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ศุภกาภัก กิจทวิ (2551) ได้ทำการวิจัย การศึกษาผลการเรียนรู้และทักษะการแก้ปัญหา เรื่องเศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องเศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวัน ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่องเศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน 3) เพื่อศึกษาทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน 4) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แผนก English Programme โรงเรียนยอแซฟอุปถัมภ์ อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม ปีการศึกษา 2551 จำนวน 21 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ แบบทดสอบทักษะการแก้ปัญหา และแบบทดสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การทดสอบค่า (t-test) แบบ Dependent ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องเศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวัน ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 81.11/85.95 2) ผลการเรียนรู้เรื่องเศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยคะแนนเฉลี่ยหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียน 3) ทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน พบว่านักเรียนมีทักษะการแก้ปัญหามากที่สุดในทักษะการระบุปัญหาอยู่ในเกณฑ์ระดับดี 4) ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

สุภามาส เทียนทอง (2553) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน โดยการทำโครงการพบว่า นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหอยู่ในระดับสูง 2) ผลการเรียนรู้เรื่อง การถนอมอาหาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ 3) ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน อยู่ในระดับเห็นด้วยมากทั้ง 3

ด้าน โดยนักเรียนเห็นด้วยมากเป็นอันดับที่ 1 คือ ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ รองลงมาคือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับตามมา

อุมาพร ปิ่นเนตร (2555) ได้ทำการวิจัย การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่อง หลักธรรมสำคัญทางพระพุทธศาสนาด้วยวิธีสอนแบบสตอรี่ไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง หลักธรรมสำคัญทางพระพุทธศาสนา ด้วยวิธีสอนแบบสตอรี่ไลน์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความสามารถในการแก้ปัญหานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบสตอรี่ไลน์โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี 3) ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อวิธีสอนแบบสตอรี่ไลน์โดยภาพรวมเห็นด้วยในระดับมาก

อภิชาต เหล่าพิเดช (2556) ได้ทำการวิจัย การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เรื่อง ปัญหาของสังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ปัญหาของสังคมไทย ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความสามารถในการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เรื่อง ปัญหาของสังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง 3) ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน พบว่านักเรียนมีความคิดเห็นโดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

จิราพร โบลิตพิชญ์ (2557) ได้ทำการวิจัย การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการคิดแก้ปัญหาเรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเผชิญสถานการณ์ ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย หลังเรียนด้วยกระบวนการเผชิญสถานการณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ทักษะกระบวนการคิดแก้ปัญหา เรื่อง สังคมไทย หลังเรียนด้วยกระบวนการเผชิญสถานการณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ทักษะกระบวนการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 ระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเผชิญสถานการณ์มีพัฒนาการสูงขึ้น 4) ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเผชิญสถานการณ์ อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด

สุคตนิง นฤพนธ์จิรกุล (2560) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้จากสถานการณ์เสมือนจริงเพื่อเสริมสร้างความสามารถทาง

ภาษาอังกฤษและการรับรู้ความสามารถของตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผลการวิจัยพบว่า

1) รูปแบบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้จากสถานการณ์เสมือนจริงเกิดจากการผสมผสานแนวคิดการเรียนรู้อิงสถานการณ์เสมือนจริงการช่วยเสริมต่อการเรียนรู้และการปล่อยความรับผิดชอบที่น้อยประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) หลักการ (2) วัตถุประสงค์ (3) ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน 6 ขั้นตอน คือ ขั้นเข้าใจจุดประสงค์การเรียนรู้ ขั้นทบทวนตรวจสอบ ความรู้เดิม ขั้นเผชิญสถานการณ์เสมือนจริง ขั้นทำงานร่วมกัน ขั้นนำเสนอผลงานกลุ่ม และขั้นเรียนรู้ด้วยตนเอง และ (4) การวัดและประเมินผล 2) ผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอนพบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ระดับการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนอยู่ในระดับมากทุกด้าน

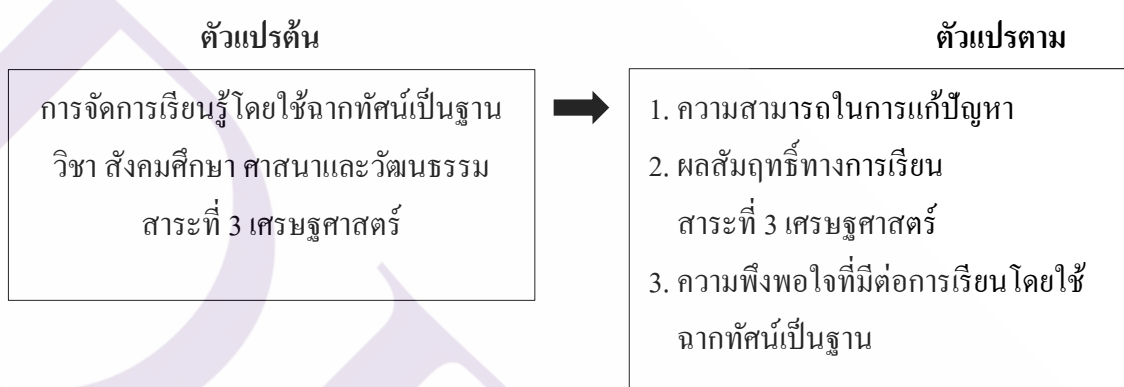
Agostinho, Meek and Herrington (2005) ได้ทำการวิจัยเชิงสำรวจนักศึกษามหาวิทยาลัยในประเทศออสเตรเลียสองแห่งที่ลงทะเบียนเรียนวิชา Construction Management จำนวน 100 คน เกี่ยวกับการรับรู้การจัดการสอนโดยใช้แนวคิดสถานการณ์เสมือนจริง ผลการตอบแบบสอบถามพบว่า นักศึกษาจากมหาวิทยาลัยทั้งสองแห่งมีแนวโน้มการรับรู้ไปในทิศทางเดียวกัน กล่าวคือ การเรียนรู้จากสถานการณ์เสมือนจริงช่วยสร้างความสามารถในการทำงานร่วมกันเป็นทีม

Thomsen et al. (2010) ทำการทดลองกับนักศึกษาคณะวิศวกรรมศาสตร์ที่เรียนเกี่ยวกับวิศวกรรมไฟฟ้าโดยใช้สถานการณ์เสมือนจริงจำนวน 5 สถานการณ์เป็นเครื่องมือในการสอน แต่ละสถานการณ์ใช้เวลาสอน 1 สัปดาห์ สำหรับการประเมินผลการทดลองทีมผู้วิจัยใช้วิธีการหลายรูปแบบ ได้แก่ การทำรายงาน การนำเสนอปากเปล่า การนำเสนอด้วยโปสเตอร์ การสนทนากลุ่ม การแข่งขันกันนำเสนอ เป็นต้น และผู้สอนให้คำแนะนำเชิงสะท้อนกลับเพื่อประเมินผลงานและนำคำแนะนำไปปรับปรุง ผลการทดลองปรากฏว่า นักศึกษามีผลงานที่เกิดจากการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ทักษะการเขียนรายงานดีขึ้น มีทัศนคติที่ดีต่อวิธีการเรียนรู้แบบสถานการณ์เสมือนจริง รู้จักทำงานร่วมกัน นักศึกษาที่มีผลการเรียนอ่อนได้เรียนรู้จากคนเก่ง และนักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนสูง

Erduran and Bayrak (2013) ทำการสำรวจความคิดเห็นของนักศึกษาครูสายวิทยาศาสตร์ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้อิงสถานการณ์เสมือนจริง โดยกำหนดให้นักศึกษาครูจำนวน 6 คนเรียนรู้ลักษณะแนวคิดและประเภทของการเรียนจากสถานการณ์เสมือนจริง จากนั้นนักศึกษากลุ่มนี้ให้นำแนวคิดการเรียนรู้อิงสถานการณ์เสมือนจริงไปทดลองฝึกสอนวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในโรงเรียนประถมศึกษาเป็นเวลา 5 สัปดาห์

สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง เมื่อนักศึกษาครูทำการสอนครบถ้วนแล้ว ผู้วิจัยใช้แบบสัมภาษณ์เพื่อสัมภาษณ์ นักศึกษาครู ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาครูมีความคิดเชิงบวกต่อแนวคิดการเรียนรู้จากสถานการณ์ เสมือนจริง มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดการเรียนรู้จากสถานการณ์เสมือนจริงมากขึ้น และ นักศึกษาครูควรได้รับการสอนเกี่ยวกับทฤษฎีการสอนก่อนไปฝึกสอนจริงในโรงเรียน

2.7 กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 2.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาโดยใช้การเรียนรู้แบบฉากทัศน์ เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อให้ การศึกษาครั้งนี้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

- 3.1 กลุ่มเป้าหมาย
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 การสร้างเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล
- 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย ที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเมืองชุมพรบ้านเขาถล่ม จังหวัดชุมพร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 40 คน ที่ กำลังศึกษารายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยใช้ฉาก ทัศน์เป็นฐาน

ตัวแปรตาม ได้แก่

- 1) ความสามารถในการแก้ปัญหา
- 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์
- 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบจากทัศนเป็นฐาน สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์
วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

3.2.2 แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา

3.2.3 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

3.2.4 แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

3.2.5 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้จากทัศนเป็น
ฐาน

3.3 การสร้างเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล

3.3.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบจากทัศนเป็นฐาน สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์
วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

3.3.1.1 ศึกษาหนังสือเรียน แหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ได้แก่ อินเทอร์เน็ต วารสาร เพื่อหาเนื้อหา
ที่สอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

3.3.1.2 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยศึกษาสาระการ
เรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง และเลือกหน่วยการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับ
กิจกรรมการเรียนรู้แบบจากทัศนเป็นฐาน ซึ่งพิจารณาเลือกเนื้อหาที่สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่
คาดหวัง และเนื้อหานั้นสามารถนำมาใช้กับกิจกรรมการเรียนรู้แบบจากทัศนเป็นฐาน ซึ่งผู้วิจัยได้
ทำการนำมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน โดยเลือกเนื้อหาการเรียนรู้
ทั้งหมด มาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง จำนวน 18 ชั่วโมง ด้วยการ
เรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจากทัศนเป็นฐาน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
โรงเรียนเมืองชุมพรบ้านเขาล่ม จังหวัดชุมพร

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การเลือกซื้อสินค้าและบริการ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง สิทธิของผู้บริโภค

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง สินค้าและบริการที่มีเครื่องหมายคุณภาพ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความหมายและประเภทของเงิน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง หน้าที่เบื้องต้นและความสำคัญของเงิน
ในระบบเศรษฐกิจ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง สกุลเงินสำคัญที่ใช้ในการซื้อขายแลกเปลี่ยน
ระหว่างประเทศ

3.3.1.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความถูกต้อง เหมาะสม และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

3.3.1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐาน จำนวน 6 แผน ที่สร้างขึ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องของการใช้ภาษา ความเหมาะสมของเนื้อหา การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิธีการวัดและประเมินผล เพื่อนำแผนการจัดการเรียนรู้มาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมยิ่งขึ้นและให้บรรลุดตามเป้าหมาย เกณฑ์การให้คะแนนเป็นการตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยพิจารณาความสอดคล้องของสถานการณ์ที่กำหนดให้กับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ ใช้เกณฑ์การกำหนดคะแนนความคิดเห็นไว้ดังนี้

คะแนน	+1	หมายถึง	แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้นี้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการวัด
คะแนน	0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้นี้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการวัด
คะแนน	-1	หมายถึง	แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้นี้ไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการวัด

โดยแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence หรือ IOC) (Rovinelli & Hambleton, 1977, pp. 49-60) ซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.5 ขึ้นไปถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

3.3.1.5 นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ผลเพื่อหาค่าความสอดคล้อง ซึ่งสามารถสรุปผลได้ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67-1.00
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67-1.00
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3	มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.67
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4	มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5	มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6	มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

สรุปได้ว่าแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐาน สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมทุกแผนมีความเหมาะสม สามารถนำไปใช้ได้

3.3.1.6 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐาน ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

3.3.1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายนักเรียนโรงเรียนเมืองชุมพรบ้านเขาถล่ม จังหวัดชุมพร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562

3.3.2 แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา

ขั้นตอนในการสร้างแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหามีดังนี้

3.3.2.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและวิธีสร้างแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา

3.3.2.2 สร้างตารางกำหนดรายละเอียดของแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา (Table of test specification) โดยให้ครอบคลุม สาระการเรียนรู้มาตรฐานการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหน่วยการเรียนรู้ในแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ทดลอง

3.3.2.3 สร้างแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาจำนวน 2 ข้อ เป็นแบบอัตนัย โดยแบบวัดฯ ใช้ทดสอบก่อนและหลังเรียนเพื่อวัดความสามารถในการแก้ปัญหตามที่กำหนด แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหามีจำนวน 2 ฉากทัศน์ ในแต่ละฉากทัศน์ให้นักเรียนระบุปัญหา อธิบายสาเหตุของปัญหา แสดงวิธีการแก้ปัญหา และระบุผลที่ได้รับจากการแก้ปัญหา จากนั้นจึงตรวจสอบคำตอบของนักเรียนด้วยเกณฑ์การวัดความสามารถในการแก้ปัญหาที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้น มีวิธีการให้คะแนนและวัดความสามารถในการแก้ปัญหาดังนี้

ตารางที่ 3.1 เกณฑ์การให้คะแนนความสามารถในการแก้ปัญหา

รายการ	เกณฑ์การให้คะแนน
1. ระบุปัญหา	2 หมายถึง สามารถระบุปัญหาได้ครบถ้วนทุกปัญหาถูกต้อง ชัดเจน 1 หมายถึง ระบุปัญหาได้ถูกต้องแต่ไม่ครบถ้วน 0 หมายถึง ระบุปัญหาไม่ถูกต้อง
2. อธิบายสาเหตุของปัญหา	2 หมายถึง สามารถอธิบายสาเหตุที่ก่อให้เกิดปัญหาได้ถูกต้อง ชัดเจน 1 หมายถึง อธิบายสาเหตุที่ก่อให้เกิดปัญหาถูกต้องแต่ไม่ชัดเจน 0 หมายถึง อธิบายสาเหตุที่ก่อให้เกิดปัญหาไม่ถูกต้อง

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

รายการ	เกณฑ์การให้คะแนน
3. นำเสนอวิธีการแก้ปัญหา	2 หมายถึง สามารถเลือกวิธีการแก้ปัญหาได้เหมาะสมเป็นไปได้ อธิบายได้ชัดเจน 1 หมายถึง เลือกวิธีการแก้ปัญหาได้เหมาะสม แต่มีความเป็นไปได้น้อย 0 หมายถึง เลือกวิธีการแก้ปัญหาไม่ถูกต้อง
4. บอกผลที่ได้รับจากการแก้ปัญหา	2 หมายถึง สามารถระบุผลที่ได้จากการแก้ปัญหาได้ ครอบคลุม ถูกต้อง สมบูรณ์มากกว่า 3 ข้อขึ้นไป 1 หมายถึง ระบุผลที่ได้จากการแก้ปัญหาได้ถูกต้องแต่ไม่ครอบคลุมมากกว่า 2 ข้อขึ้นไป 0 หมายถึง ระบุผลที่ได้จากการแก้ปัญหาไม่ถูกต้อง

13-16 คะแนน หมายถึง ความสามารถในการแก้ปัญหายอยู่ในระดับดี

8-12 คะแนน หมายถึง ความสามารถในการแก้ปัญหายอยู่ในระดับปานกลาง

ต่ำกว่า 8 คะแนน หมายถึง ความสามารถในการแก้ปัญหายอยู่ในระดับควรปรับปรุง

3.3.2.4 นำแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

3.3.2.5 นำแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา และเกณฑ์การให้คะแนนที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยพิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถามที่กำหนดให้กับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยใช้เกณฑ์การกำหนดคะแนนความคิดเห็นไว้ดังนี้

คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการวัด

คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการวัด

คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการวัด

โดยดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence หรือ IOC) (Rovinelli & Hambleton, 1977, pp. 49-60) ซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.5 ขึ้นไปถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

3.3.2.6 นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ผลเพื่อหาค่าความสอดคล้อง ซึ่งผลที่ได้จากการประเมินอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 แสดงว่ามีความเหมาะสมในการนำไปใช้

3.3.2.7 ปรับปรุงแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหายตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

3.3.2.8 นำแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาที่แก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข หาค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) โดยกำหนดเกณฑ์การผ่านค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.20 - 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) 0.20 ขึ้นไป (บุญชม ศรีสะอาด 2550, น. 105 – 106) จากนั้นหาค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาด้วยสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (α - Coefficient)

3.3.2.9 วิเคราะห์ค่าความยากง่ายของแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาพบว่าทุกข้อมีค่าระหว่าง 0.32 – 0.57 และอำนาจจำแนกมีค่าระหว่าง 0.20 – 0.57 จากนั้นนำคะแนนมาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ ปรากฏว่าได้ค่าความเชื่อมั่นที่ 0.74 แสดงว่ามีค่าความเชื่อมั่นระดับสูง สามารถนำไปใช้เป็นแบบวัดได้

3.3.3.10 จัดทำแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาฉบับสมบูรณ์ และนำไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

3.3.3 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

3.3.3.1 ศึกษาหนังสือเรียน แหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ได้แก่ อินเทอร์เน็ต วารสาร เพื่อหาเนื้อหาที่สอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

3.3.3.2 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยเฉพาะสาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ ในด้านมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้

3.3.3.3 สร้างตารางกำหนดรายละเอียดของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Table of test specification) โดยให้ครอบคลุม สาระการเรียนรู้มาตรฐานการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหน่วยการเรียนรู้ในแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ทดลอง

3.3.4 สร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 30 ข้อ เป็นปรนัยแบบ 4 ตัวเลือก ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน โดยแบบวัดผลสัมฤทธิ์นี้ใช้ทดสอบก่อนและหลังเรียนเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

3.3.3.5 นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

3.3.3.6 นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่แก้ไขแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา สำหรับแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นการพิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยใช้เกณฑ์การกำหนดคะแนนความคิดเห็นไว้ดังนี้

คะแนน +1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
คะแนน 0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
คะแนน -1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

โดยดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence หรือ IOC) (Rovinelli & Hambleton, 1977, pp. 49-60) ซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.5 ขึ้นไปถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

3.3.3.7 นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ผลเพื่อหาค่าความสอดคล้อง ซึ่งผลที่ได้จากการประเมินอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 แสดงว่ามีความเหมาะสมในการนำไปใช้

3.3.3.8 ปรับปรุงแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

3.3.3.9 นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่แก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข หาค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) โดยกำหนดเกณฑ์การผ่านค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.20 – 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) 0.20 ขึ้นไป (บุญชม ศรีสะอาด, 2550, น. 105 – 106) จากนั้นหาค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยสูตร KR-20 ของ Kuder Richardson

3.3.3.10 วิเคราะห์ค่าความยากง่ายของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพบว่าทุกข้อมีค่าระหว่าง 0.38 - 0.75 และอำนาจจำแนกมีค่าระหว่าง 0.25 – 0.75 จากนั้นนำคะแนนมาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ ปรากฏว่าได้ค่าความเชื่อมั่นที่ 0.72 แสดงว่ามีค่าความเชื่อมั่นระดับสูง สามารถนำไปใช้เป็นแบบทดสอบได้

3.3.3.11 จัดทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับสมบูรณ์ และนำไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

3.3.4 แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

3.3.4.1 ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่มเพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่ม

3.3.4.2 สร้างแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม ลักษณะของรูปแบบการวัดเป็นแบบใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 3 ระดับของลิเคอร์ท (Likert) โดยแต่ละข้อคำถามมีเกณฑ์ให้คะแนนดังนี้

3 หมายถึง มีพฤติกรรมการทำงานในระดับดี

2 หมายถึง มีพฤติกรรมการทำงานในระดับพอใช้

1 หมายถึง มีพฤติกรรมการทำงานในระดับควรปรับปรุง

เกณฑ์ในการแปลความหมายผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสังเกต มีความหมายดังนี้

2.34 – 3.00 หมายถึง พฤติกรรมการปฏิบัติงานกลุ่มอยู่ในระดับดี

1.67 – 2.33 หมายถึง พฤติกรรมการปฏิบัติงานกลุ่มอยู่ในระดับพอใช้

1.00 – 1.66 หมายถึง พฤติกรรมการปฏิบัติงานกลุ่มอยู่ในระดับปรับปรุง

3.3.4.3 นำแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่มที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมและปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

3.3.4.4 นำแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่มที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้กับพฤติกรรมที่ต้องการวัดความชัดเจนของเนื้อหาความถูกต้องด้านภาษาความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายและนำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ มาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of item Objective Congruence หรือ IOC) (Rovinelli & Hambleton, 1977, pp.49-60) ซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.5 ขึ้นไปถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่มสอดคล้องกับ
วัตถุประสงค์

คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่มสอดคล้องกับ
วัตถุประสงค์

คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่า แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่มไม่สอดคล้องกับ
วัตถุประสงค์

แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม มีค่า IOC เท่ากับ 0.67 – 1.00

3.3.4.5 ผู้วิจัยนำแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่มที่ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

3.3.5 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้จากทัศน์เป็นฐาน

3.3.5.1 ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้จากทัศน์เป็นฐาน

3.3.5.2 กำหนดประเด็นที่ต้องการสอบถาม ข้อความที่ต้องการสอบถาม และกำหนดรูปแบบการวัดประเมิน

3.3.5.3 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานโดยวัดเป็นรายด้าน คือ 1) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ 2) ด้านสื่อการเรียนรู้ 3) ด้านผู้เรียน 4) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ รวมทั้งหมด 14 ข้อ ลักษณะของรูปแบบการวัดเป็นแบบใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ ตามวิธีของ Liker (Likert Scale) โดยมีระดับคะแนน ดังนี้

3 หมายถึง มีความระดับความพึงพอใจระดับ มาก

2 หมายถึง มีความระดับความพึงพอใจระดับ ปานกลาง

1 หมายถึง มีความระดับความพึงพอใจระดับ น้อย

ใช้เกณฑ์ในการแปลความหมายโดยตัดแปลงมาจาก บุญชม ศรีสะอาด (2550, น. 105 – 106)

ค่าเฉลี่ย 2.34 – 3.00 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ มาก

ค่าเฉลี่ย 1.67 – 2.33 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.66 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ น้อย

3.3.5.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

3.3.5.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่แก้ไขแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม ซึ่งมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

คะแนน +1 หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าข้อความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

คะแนน 0 หมายถึง เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

คะแนน -1 หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าข้อความไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

โดยดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence หรือ IOC) (Rovinelli & Hambleton, 1977, pp.49-60) ซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.5 ขึ้นไปถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

3.3.5.6 นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ผลเพื่อหาค่าความสอดคล้อง ซึ่งผลที่ได้จากการประเมินเท่ากับ 1.00 แสดงว่ามีความเหมาะสมในการนำไปใช้

3.3.5.7 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานไปแก้ไขตามข้อเสนอแนะและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3.3.5.8 จัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานฉบับสมบูรณ์และนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

ตารางที่ 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	ลักษณะ	การหาคุณภาพ	ผลที่ได้
1. แผนการจัดการเรียนรู้โดย ใช้การเรียนรู้แบบจากทัศน เป็นฐาน สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ วิชาสังคม ศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 6 แผน ประกอบด้วย <ul style="list-style-type: none"> ○ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การเลือกซื้อสินค้า และบริการ ○ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง สิทธิของผู้บริโภค ○ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง สินค้าและบริการที่มี เครื่องหมายคุณภาพ ○ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความหมายและ ประเภทของเงิน ○ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง หน้าที่เบื้องต้นและ ความสำคัญของเงินใน ระบบเศรษฐกิจ ○ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง สกุลเงินสำคัญที่ใช้ใน การซื้อขายแลกเปลี่ยน ระหว่างประเทศ 	ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประเมินความ ตรงตามเนื้อหา	-แผนที่ 1 ค่า IOC = 0.67-1.00 - แผนที่ 2 ค่า IOC = 0.67-1.00 - แผนที่ 3 ค่า IOC = 0.67 - แผนที่ 4 ค่า IOC = 0.67-1.00 - แผนที่ 5 ค่า IOC = 1.00 - แผนที่ 6 ค่า IOC = 1.00

ตารางที่ 3.2 (ต่อ)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	ลักษณะ	การหาคุณภาพ	ผลที่ได้
2. แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา	- แบบอัตนัยจำนวน 2 ฉากทัศน์ แต่ละฉากทัศน์ให้ระบุปัญหาสาเหตุของปัญหาและผลที่ได้รับจากการแก้ปัญหา - ตรวจสอบประเมินโดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนความสามารถในการแก้ปัญหา	- ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน - ความยากง่าย - อำนาจจำแนก - ความเชื่อมั่น	- ค่า IOC = 0.67-1.00 - ค่าความยากง่าย 0.32-0.57 - ค่าอำนาจจำแนก 0.20-0.57 - ค่าความเชื่อมั่น 0.74
3. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์	แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ	- ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน - ความยากง่าย - อำนาจจำแนก - ความเชื่อมั่น	- ค่า IOC = 0.67-1.00 - ค่าความยากง่าย 0.38-0.75 - ค่าอำนาจจำแนก 0.25-0.75 - ค่าความเชื่อมั่น 0.72
4. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	- แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม 4 ด้าน ได้แก่ การปฏิสัมพันธ์กัน การสนทนาเรื่องที่กำหนด การติดต่อสื่อสาร พฤติกรรมการทำงาน - ตรวจสอบประเมินโดยใช้เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประเมินความตรงตามเนื้อหา	ค่า IOC = 0.67-1.00

ตารางที่ 3.2 (ต่อ)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	ลักษณะ	การหาคุณภาพ	ผลที่ได้
5. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน	แบบมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ 3 หมายถึง มีความระดับความพึงพอใจระดับ มาก 2 หมายถึง มีความระดับความพึงพอใจระดับ ปานกลาง 1 หมายถึง มีความระดับความพึงพอใจระดับ น้อย	ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประเมินความตรงตามเนื้อหา	ค่า IOC = 1.00

3.4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองสอนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเมืองชุมพรบ้านเขาถล่ม จังหวัดชุมพร โดยได้ดำเนินการทดลองแบบกลุ่มเดียวมีการทดสอบก่อนและหลังทดลอง (One Group Pretest Posttest Design) และเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองตามขั้นตอนต่อไปนี้

3.4.1 ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ ขั้นตอนและรายละเอียดให้นักเรียนทราบเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

3.4.2 นักเรียนทำแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาจำนวน 2 ข้อเป็นแบบอัตนัย ก่อนเรียนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน

3.4.3 นักเรียนทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ก่อนเรียนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน

3.4.4 ผู้วิจัยดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานจำนวน 6 แผนๆ ละ 3 คาบเรียนๆ ละ 60 นาที

3.4.5 หลังจากทำการสอนจนครบทั้ง 6 แผน ผู้วิจัยทำการวัดความสามารถในการแก้ปัญหาด้วยแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา จำนวน 2 ข้อเป็นแบบอัตนัย

3.4.6 นักเรียนทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน

3.4.7 นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน

3.5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

3.5.1 วิเคราะห์ผลของความสามารถในการแก้ปัญหา ก่อนและหลังเรียน โดยการนำคะแนนของนักเรียนทั้งหมด มาคำนวณหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงมาตรฐาน แล้วทดสอบค่าที (t-test แบบ Dependent) นำเสนอข้อมูลโดยใช้ตารางประกอบคำบรรยาย

3.5.2 วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ ก่อนและหลังเรียน โดยการนำคะแนนของนักเรียนทั้งหมด มาคำนวณหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงมาตรฐาน แล้วทดสอบค่าที (t-test แบบ Dependent) นำเสนอข้อมูลโดยใช้ตารางประกอบคำบรรยาย

3.5.3 วิเคราะห์พฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ย นำเสนอข้อมูลโดยใช้ตารางประกอบคำบรรยาย

3.5.4 วิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน โดยใช้ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

3.5.5 อภิปรายผล โดยใช้ตารางและการพรรณนา

3.6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ใช้สถิติเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

3.6.1 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ

3.6.1.1 ทดสอบหาความเที่ยงตรง (Validity) ตามเนื้อหา โดยใช้สูตรดัชนีค่าความสอดคล้อง IOC ระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหา (สมนึก ภัททิยธน, 2546 น. 221)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ	IOC	คือ	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์
	R	คือ	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ
	$\sum R$	คือ	ผลรวมของคะแนนผู้เชี่ยวชาญแต่ละคน
	N	คือ	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

3.6.1.2 หาค่าดัชนีความยาก (P) และค่าดัชนีอำนาจจำแนก (R) (บุญชม ศรีสะอาด, 2553, น.97)

$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ	P	คือ	ค่าดัชนีความยากง่าย
	R	คือ	จำนวนนักเรียนที่ทำข้อนั้นถูก
	N	คือ	จำนวนนักเรียนทั้งหมดที่ทำข้อสอบข้อนั้น

3.6.1.3 หาค่าอำนาจจำแนก (R) (บุญชม ศรีสะอาด, 2553, น. 105)

$$R = \frac{R_U - R_L}{N_H}$$

เมื่อ	R	คือ	ค่าอำนาจจำแนก
	R_U	คือ	จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มคะแนนสูง
	R_L	คือ	จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มคะแนนต่ำ
	N_H	คือ	จำนวนนักเรียนทั้งหมดในกลุ่มคะแนนสูงหรือกลุ่มคะแนนต่ำ

3.6.1.4 หาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α - Coefficient) ของ Cronbach (บุญชม ศรีสะอาด, 2556, น. 103-104)

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

เมื่อ	α	คือ	ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
	n	คือ	จำนวนข้อของแบบทดสอบ
	s_i^2	คือ	ความแปรปรวนของแบบทดสอบรายข้อ
	s_t^2	คือ	ความแปรปรวนของแบบทดสอบทั้งฉบับ

3.6.2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ผลการวิจัย

3.6.2.1 ร้อยละ (Percentage) โดยใช้สูตร (ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ, 2538)

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ	P	แทน	ร้อยละ
	f	แทน	ความถี่หรือจำนวนข้อมูลที่ต้องการหาร้อยละ
	N	แทน	จำนวนข้อมูลทั้งหมด

3.6.2.2 ค่าเฉลี่ย (Mean) โดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ	\bar{X}	แทน	ค่าคะแนนเฉลี่ย
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนข้อมูลทั้งหมด

3.6.2.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

$$S.D. = \sqrt{\frac{\sum (x - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

เมื่อ	S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	X	แทน	คะแนนของแต่ละคน
	\bar{x}	แทน	คะแนนเฉลี่ย
	N	แทน	จำนวนคนทั้งหมด

3.6.2.4 สถิติ t – test แบบ Dependent (ล้วน สายศ และอังคณา สายศ, 2538, น. 104) ทดสอบความแตกต่างระหว่างคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ใช้สถิติ t – test แบบ Dependent ดังนี้

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{(n-1)}}}$$

เมื่อ	t	แทน	สถิติทดสอบที่จะใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤต จาก การแจกแจงแบบ t เพื่อทราบความมีนัยสำคัญ
	D	แทน	ค่าผลต่างระหว่างคู่คะแนน
	n	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่างหรือจำนวนคู่คะแนน

บทที่ 4

ผลการศึกษา

การวิจัยการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาโดยใช้การเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. พัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาโดยใช้การเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
3. ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน

ผู้วิจัยได้ดำเนินตามขั้นตอนและนำเสนอผลการวิจัย แบ่งเป็น 4 ตอน ดังนี้
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาโดยใช้การเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ตอนที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาโดยการเรียนรู้แบบฉกัทัศน์เป็นฐาน วิชา
สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ตารางที่ 4.1 คะแนนและระดับของความสามารถในการแก้ปัญหา ก่อนและหลังเรียน โดยการเรียนรู้
แบบฉกัทัศน์เป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (n = 40)

ลำดับที่	ก่อนเรียน (16 คะแนน)	ระดับ	หลังเรียน (16 คะแนน)	ระดับ	การ เปลี่ยนแปลง
1	6	ปรับปรุง	12	ปานกลาง	เพิ่มขึ้น
2	8	ปานกลาง	14	ดี	เพิ่มขึ้น
3	4	ปรับปรุง	13	ดี	เพิ่มขึ้น
4	9	ปานกลาง	13	ดี	เพิ่มขึ้น
5	7	ปรับปรุง	14	ดี	เพิ่มขึ้น
6	6	ปรับปรุง	13	ดี	เพิ่มขึ้น
7	10	ปานกลาง	12	ปานกลาง	คงเดิม
8	8	ปานกลาง	16	ดี	เพิ่มขึ้น
9	8	ปานกลาง	12	ปานกลาง	คงเดิม
10	7	ปรับปรุง	14	ดี	เพิ่มขึ้น
11	6	ปรับปรุง	11	ปานกลาง	เพิ่มขึ้น
12	9	ปานกลาง	12	ปานกลาง	คงเดิม
13	7	ปรับปรุง	11	ปานกลาง	เพิ่มขึ้น
14	5	ปรับปรุง	12	ปานกลาง	เพิ่มขึ้น
15	8	ปานกลาง	13	ดี	เพิ่มขึ้น
16	10	ปานกลาง	14	ดี	เพิ่มขึ้น
17	7	ปรับปรุง	8	ปานกลาง	เพิ่มขึ้น
18	8	ปานกลาง	13	ดี	เพิ่มขึ้น
19	8	ปานกลาง	13	ดี	เพิ่มขึ้น
20	7	ปรับปรุง	11	ปานกลาง	เพิ่มขึ้น

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

ลำดับที่	ก่อนเรียน (16 คะแนน)	ระดับ	หลังเรียน (16 คะแนน)	ระดับ	การ เปลี่ยนแปลง
21	7	ปรับปรุง	10	ปานกลาง	เพิ่มขึ้น
22	9	ปานกลาง	11	ปานกลาง	คงเดิม
23	7	ปรับปรุง	12	ปานกลาง	เพิ่มขึ้น
24	5	ปรับปรุง	7	ปรับปรุง	คงเดิม
25	8	ปานกลาง	14	ดี	เพิ่มขึ้น
26	6	ปรับปรุง	13	ดี	เพิ่มขึ้น
27	7	ปรับปรุง	13	ดี	เพิ่มขึ้น
28	11	ปานกลาง	16	ดี	เพิ่มขึ้น
29	8	ปานกลาง	12	ปานกลาง	คงเดิม
30	9	ปานกลาง	15	ดี	เพิ่มขึ้น
31	4	ปรับปรุง	13	ปานกลาง	เพิ่มขึ้น
32	7	ปรับปรุง	12	ปานกลาง	เพิ่มขึ้น
33	9	ปานกลาง	15	ดี	เพิ่มขึ้น
34	6	ปรับปรุง	12	ปานกลาง	เพิ่มขึ้น
35	7	ปรับปรุง	11	ปานกลาง	เพิ่มขึ้น
36	5	ปรับปรุง	16	ดี	เพิ่มขึ้น
37	6	ปรับปรุง	11	ปานกลาง	เพิ่มขึ้น
38	7	ปรับปรุง	8	ปานกลาง	เพิ่มขึ้น
39	8	ปานกลาง	11	ปานกลาง	คงเดิม
40	8	ปานกลาง	13	ดี	เพิ่มขึ้น

ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนอยู่ที่ 7.3 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.55

ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนอยู่ที่ 12.4 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.98

จากตาราง 4.1 แสดงผลคะแนนและการแปลผลของความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 40 คน ก่อนและหลังเรียน โดยการเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐาน พบว่า ก่อนเรียน โดยการเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐานนักเรียนทุกคนมีคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาอยู่ในระดับควรปรับปรุงถึงปานกลาง แต่หลังจากเรียน โดยการเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐานแล้วมีนักเรียนจำนวน 19 คน (ร้อยละ 47.50) มีความสามารถในการแก้ปัญหาอยู่ในระดับดี นักเรียนจำนวน 20 คน (ร้อยละ 50.00) มีความสามารถในการแก้ปัญหาอยู่ในระดับปานกลาง และนักเรียนจำนวน 1 คน (ร้อยละ 2.50) มีความสามารถในการแก้ปัญหาอยู่ในระดับควรปรับปรุง

ทั้งนี้เมื่อพิจารณาถึงการเปลี่ยนแปลงแล้วจะพบว่านักเรียนจำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 82.50 มีความสามารถในการแก้ปัญหาเพิ่มขึ้น และมีนักเรียน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 17.50 มีความสามารถในการแก้ปัญหาในระดับเท่าเดิม

ตารางที่ 4.2 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหาก่อนและหลังเรียน โดยการเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ($n = 40$)

ผลการเรียนรู้	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	df	t	p
ก่อนเรียน	16	7.30	1.57	39	14.948*	.000
หลังเรียน	16	12.40	2.01			

* $p < .05$

จากตาราง 4.2 แสดงค่าเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหาก่อนและหลังเรียน โดยการเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 40 คน พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ที่ 7.30 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.57 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนอยู่ที่ 12.40 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.01 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหาโดยการเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐาน พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 14.948, p = .000$)

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบจាក់ทัศน์เป็น
ฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ตารางที่ 4.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบจាក់ทัศน์เป็นฐาน วิชา
สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (n = 40)

ลำดับที่	ก่อนเรียน (30 คะแนน)	หลังเรียน (30 คะแนน)	ความแตกต่าง	การเปลี่ยนแปลง
1	7	15	8	เพิ่มขึ้น
2	6	13	7	เพิ่มขึ้น
3	7	18	11	เพิ่มขึ้น
4	8	15	7	เพิ่มขึ้น
5	6	19	13	เพิ่มขึ้น
6	8	21	13	เพิ่มขึ้น
7	13	19	6	เพิ่มขึ้น
8	18	30	12	เพิ่มขึ้น
9	8	17	9	เพิ่มขึ้น
10	10	24	14	เพิ่มขึ้น
11	11	22	11	เพิ่มขึ้น
12	11	19	8	เพิ่มขึ้น
13	7	13	6	เพิ่มขึ้น
14	8	19	11	เพิ่มขึ้น
15	12	25	13	เพิ่มขึ้น
16	12	21	9	เพิ่มขึ้น
17	7	23	16	เพิ่มขึ้น
18	7	19	12	เพิ่มขึ้น
19	11	19	8	เพิ่มขึ้น
20	11	22	11	เพิ่มขึ้น

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

ลำดับที่	ก่อนเรียน (30 คะแนน)	หลังเรียน (30 คะแนน)	ความแตกต่าง	การเปลี่ยนแปลง
21	10	24	14	เพิ่มขึ้น
22	9	18	9	เพิ่มขึ้น
23	10	26	16	เพิ่มขึ้น
24	7	17	10	เพิ่มขึ้น
25	7	19	12	เพิ่มขึ้น
26	8	20	12	เพิ่มขึ้น
27	16	27	11	เพิ่มขึ้น
28	21	30	9	เพิ่มขึ้น
29	6	19	13	เพิ่มขึ้น
30	10	30	20	เพิ่มขึ้น
31	10	27	17	เพิ่มขึ้น
32	6	19	13	เพิ่มขึ้น
33	9	29	20	เพิ่มขึ้น
34	10	16	6	เพิ่มขึ้น
35	8	19	11	เพิ่มขึ้น
36	11	20	11	เพิ่มขึ้น
37	7	14	7	เพิ่มขึ้น
38	5	14	9	เพิ่มขึ้น
39	8	20	12	เพิ่มขึ้น
40	6	17	11	เพิ่มขึ้น

เฉลี่ยก่อนเรียน 9.30 เฉลี่ยหลังเรียน 20.45

S.D. = 3.32

S.D. = 4.71

จากตารางที่ 4.3 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 40 คน พบว่าค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนด้วยการเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐานเท่ากับ 9.30 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.32 หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 20.45 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 4.71 นักเรียนทุกคนคิดเป็นร้อยละ 100 มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ตารางที่ 4.4 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐาน วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (n = 40)

ผลสัมฤทธิ์	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	Df	T	p
ก่อนเรียน	30	9.30	3.32	39	20.420*	.000
หลังเรียน	30	20.45	4.71			

*p < .05

จากตารางที่ 4.4 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่าค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนอยู่ที่ 9.30 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.32 ค่าเฉลี่ยหลังเรียนอยู่ที่ 20.45 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 4.71 เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐาน พบว่า ค่าเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (t = 20.420, p = .000)

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ตารางที่ 4.5 คะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการทำงานกลุ่มด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (n = 6)

กิจกรรม ที่	กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2	กลุ่มที่ 3	กลุ่มที่ 4	กลุ่มที่ 5	กลุ่มที่ 6	คะแนน เฉลี่ย	แปล ความหมาย
1	2.50	2.50	3.00	2.50	2.50	2.75	2.63	ดี
2	2.50	3.00	3.00	2.70	2.80	2.80	2.80	ดี
3	2.70	3.00	3.00	2.95	3.00	2.95	2.93	ดี
4	2.50	3.00	2.75	2.70	2.90	2.90	2.79	ดี
5	2.70	2.90	2.80	3.00	3.00	2.80	2.90	ดี
6	2.70	2.90	3.00	2.90	2.90	2.90	2.88	ดี

จากตารางที่ 4.5 แสดงคะแนนพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่มของนักเรียนในระหว่างเรียนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม พบว่าโดยภาพรวม นักเรียนทุกกลุ่ม คิดเป็นร้อยละ 100 มีคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการทำงานกลุ่มตั้งแต่ 2.63 ถึง 2.93 คะแนน แปลความหมายเป็นพฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับดี ในกิจกรรมที่ 3 เรื่องสินค้าและบริการที่มีเครื่องหมายคุณภาพเป็นกิจกรรมที่นักเรียนมีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มเฉลี่ยสูงที่สุด และในกิจกรรมที่ 1 เรื่องการเลือกซื้อสินค้าและบริการเป็นกิจกรรมที่นักเรียนมีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มเฉลี่ยต่ำที่สุด

ตอนที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการเรียนรู้แบบ
จากทัศน์เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ตารางที่ 4.6 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบจาก
ทัศน์เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม (n = 40)

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลความหมาย
1. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	2.95	0.22	มาก
1.1 ความเหมาะสมของเนื้อหา	2.90	0.37	มาก
1.2 การส่งเสริมการปฏิบัติงานเป็นขั้นตอนและกระบวนการ	2.95	0.22	มาก
1.3 การส่งเสริมการวางแผนปฏิบัติงานร่วมกัน	3.00	0.00	มาก
1.4 การส่งเสริมให้นักเรียนฝึกทักษะการคิดแก้ปัญหา	2.98	0.35	มาก
1.5 การส่งเสริมให้นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหามากขึ้น	2.93	0.16	มาก
2. ด้านสื่อการเรียนรู้	2.93	0.33	มาก
2.1 สื่อการเรียนรู้มีความน่าสนใจ	2.98	0.35	มาก
2.2 สื่อการเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน	2.95	0.31	มาก
2.3 สื่อมีปริมาณเหมาะสมกับกิจกรรม	2.93	0.35	มาก
3. ด้านผู้เรียน	2.98	0.07	มาก
3.1 นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็นของตนเองอย่างมั่นใจ	3.00	0.00	มาก
3.2 นักเรียนมีความสุขและมีอิสระในการเรียนแบบจากทัศน์	2.95	0.22	มาก
3.3 นักเรียนสามารถเสนอแนวทางแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนดได้	3.00	0.00	มาก

ตารางที่ 4.6 (ต่อ)

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลความหมาย
4. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	2.97	0.18	มาก
4.1 ช่วยฝึกทักษะกระบวนการในการศึกษาค้นคว้า หากำตอบ รวบรวมข้อมูล และสรุปความรู้ด้วยตนเอง	2.98	0.16	มาก
4.2 ทำให้นักเรียนเข้าใจสถานการณ์ด้านเศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวันได้มากขึ้น	2.98	0.16	มาก
4.3 เกิดทักษะการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน	2.95	0.22	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	2.96	0.20	มาก

จากตารางที่ 4.6 แสดงผลการศึกษาคความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบจากทัศนเป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม จำนวน 40 คน พบว่า โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X} = 2.96$, S.D. = 0.20) โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ลำดับที่ 1 ด้านผู้เรียนมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจสูงที่สุด ($\bar{X} = 2.98$, S.D. = 0.07) ลำดับที่ 2 ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{X} = 2.97$, S.D. = 0.18) ลำดับที่ 3 ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 2.95$, S.D. = 0.22) และ ลำดับที่ 4 ด้านสื่อการเรียนรู้ ($\bar{X} = 2.93$, S.D. = 0.33) ตามลำดับ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน มีรายละเอียดดังนี้

ลำดับที่ 1 ด้านผู้เรียนมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจสูงที่สุด ($\bar{X} = 2.98$, S.D. = 0.07) โดยความพึงพอใจของนักเรียนเรียงลำดับรายข้อจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ลำดับที่ 1 ข้อ 3.1 นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็นของตนเองอย่างมั่นใจ ($\bar{X} = 3.00$, S.D. = 0.00) และข้อ 3.3 นักเรียนสามารถเสนอแนวทางแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนดได้ ($\bar{X} = 3.00$, S.D. = 0.00) ลำดับที่ 2 ข้อ 3.2 นักเรียนมีความสุขและมีอิสระในการเรียนแบบจากทัศน ($\bar{X} = 2.95$, S.D. = 0.22)

ลำดับที่ 2 ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{X} = 2.97$, S.D. = 0.18) โดยความพึงพอใจของนักเรียนเรียงลำดับรายข้อจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ลำดับที่ 1 ข้อ 4.1 ช่วยฝึกทักษะกระบวนการในการศึกษาค้นคว้า หากำตอบ รวบรวมข้อมูล และสรุปความรู้ด้วยตนเอง ($\bar{X} = 2.98$, S.D. = 0.16) และ ข้อ 4.2 ทำให้นักเรียนเข้าใจสถานการณ์ด้านเศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวันได้มากขึ้น ($\bar{X} =$

2.98, S.D. = 0.16) ลำดับที่ 2 ข้อ 4.3 เกิดทักษะการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน (\bar{X} = 2.95, S.D. = 0.22)

ลำดับที่ 3 ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ (\bar{X} = 2.95, S.D. = 0.22) โดยความพึงพอใจของนักเรียนเรียงลำดับรายชื่อจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ลำดับที่ 1 ข้อ 1.3 การส่งเสริมการวางแผนปฏิบัติงานร่วมกัน (\bar{X} = 3.00, S.D. = 0.00) ลำดับที่ 2 ข้อ 1.4 การส่งเสริมให้นักเรียนฝึกทักษะการคิดแก้ปัญหา (\bar{X} = 2.98, S.D. = 0.35) ลำดับที่ 3 ข้อ 1.2 การส่งเสริมการปฏิบัติงานเป็นขั้นตอนและกระบวนการ (\bar{X} = 2.95, S.D. = 0.22) ลำดับที่ 4 ข้อ 1.5 การส่งเสริมให้นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหามากขึ้น (\bar{X} = 2.93, S.D. = 0.16) ลำดับที่ 5 ข้อ 1.1 ความเหมาะสมของเนื้อหา (\bar{X} = 2.90, S.D. = 0.37)

ลำดับที่ 4 ด้านสื่อการเรียนรู้ (\bar{X} = 2.93, S.D. = 0.33) โดยความพึงพอใจของนักเรียนเรียงลำดับรายชื่อจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ลำดับที่ 1 ข้อ 2.1 สื่อการเรียนรู้มีความน่าสนใจ (\bar{X} = 2.98, S.D. = 0.35) ลำดับที่ 2 ข้อ 2.2 สื่อการเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน (\bar{X} = 2.95, S.D. = 0.31) ลำดับที่ 3 ข้อ 2.3 สื่อมีปริมาณเหมาะสมกับกิจกรรม (\bar{X} = 2.93, S.D. = 0.35)

รายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดได้แก่ข้อ 1.3 การส่งเสริมการวางแผนปฏิบัติงานร่วมกัน (\bar{X} = 3.00, S.D. = 0.00) ข้อ 3.1 นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็นของตนเองอย่างมั่นใจ (\bar{X} = 3.00, S.D. = 0.00) และข้อ 3.3 นักเรียนสามารถเสนอแนวทางแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนดได้ (\bar{X} = 3.00, S.D. = 0.00) ในขณะที่รายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดได้แก่ข้อ 1.1 ความเหมาะสมของเนื้อหา (\bar{X} = 2.90, S.D. = 0.37)

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาโดยใช้การเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีขั้นตอนและวิธีการดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาโดยใช้การเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน

สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาหลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานอยู่ในระดับมาก

ขอบเขตการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเมืองชุมพรบ้านเขาถล่ม จังหวัดชุมพร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 40 คน ที่กำลังศึกษารายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน

ตัวแปรตาม ได้แก่

- 1) ความสามารถในการแก้ปัญหา
- 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์
- 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

ครอบคลุมเนื้อหาเรื่อง

- 1) การเลือกซื้อสินค้าและบริการ
- 2) สิทธิของผู้บริโภค
- 3) สินค้าและบริการที่มีเครื่องหมายคุณภาพ
- 4) ความหมายและประเภทของเงิน
- 5) หน้าที่เบื้องต้นและความสำคัญของเงินในระบบเศรษฐกิจ
- 6) สกุลเงินสำคัญที่ใช้ในการซื้อขายแลกเปลี่ยนระหว่างประเทศ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน จำนวน 6 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวม 18 ชั่วโมง

- 2) แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา แบบอัตนัยมีจำนวน 2 ฉากทัศน์
- 3) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ เป็นแบบปรนัย 4

ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

- 4) แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
- 5) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองสอนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเมืองชุมพรบ้านเขาถล่ม จังหวัดชุมพร โดยได้ดำเนินการทดลองแบบกลุ่มเดียวมีการทดสอบก่อนและหลังทดลอง (One Group Pretest Posttest Design) และเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองตามขั้นตอนต่อไปนี้

- 1) ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ ขั้นตอนและรายละเอียดให้นักเรียนทราบเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
- 2) นักเรียนทำแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาจำนวน 2 ฉากทัศน์เป็นแบบอัตนัย ก่อนเรียนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน
- 3) นักเรียนทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ก่อนเรียนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน
- 4) ผู้วิจัยดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานจำนวน 6 แผนๆ ละ 3 คาบเรียนๆ ละ 60 นาที
- 5) หลังจากทำการสอนจนครบทั้ง 6 แผน ผู้วิจัยทำการวัดความสามารถในการแก้ปัญหาด้วยแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา จำนวน 2 ข้อเป็นแบบอัตนัย
- 6) นักเรียนทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน
- 7) นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูล

- 1) วิเคราะห์ผลของความสามารถในการแก้ปัญหาก่อนและหลังเรียน โดยการนำคะแนนของนักเรียนทั้งหมด มาคำนวณหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงมาตรฐาน แล้วทดสอบค่าที (t-test แบบ Dependent) นำเสนอข้อมูลโดยใช้ตารางประกอบคำบรรยาย
- 2) วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ ก่อนและหลังเรียน โดยการนำคะแนนของนักเรียนทั้งหมด มาคำนวณหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงมาตรฐาน แล้วทดสอบค่าที (t-test แบบ Dependent) นำเสนอข้อมูลโดยใช้ตารางประกอบคำบรรยาย
- 3) วิเคราะห์พฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ย นำเสนอข้อมูลโดยใช้ตารางประกอบคำบรรยาย

4) วิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานโดยใช้ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการดำเนินการตามขั้นตอนของการวิจัยที่ได้นำเสนอปรากฏผลการวิจัยเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ดังนี้

5.1.1 ผลการศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน พบว่าก่อนเรียนโดยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานนักเรียนทุกคนมีคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาอยู่ในระดับควรปรับปรุงถึงปานกลาง แต่หลังจากเรียน โดยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานแล้วมีนักเรียนจำนวน 19 คน (ร้อยละ 47.50) มีความสามารถในการแก้ปัญหาอยู่ในระดับดี นักเรียนจำนวน 20 คน (ร้อยละ 50.00) มีความสามารถในการแก้ปัญหาอยู่ในระดับปานกลาง และนักเรียนจำนวน 1 คน (ร้อยละ 2.5) มีความสามารถในการแก้ปัญหาอยู่ในระดับควรปรับปรุง เมื่อพิจารณาถึงการเปลี่ยนแปลงแล้วจะพบว่านักเรียนจำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 82.50 มีความสามารถในการแก้ปัญหาเพิ่มขึ้น และมีนักเรียน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 17.50 มีความสามารถในการแก้ปัญหาในระดับเท่าเดิม

5.1.2 ความสามารถในการแก้ปัญหาก่อนและหลังเรียนโดยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 40 คน พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ที่ 7.30 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.57 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนอยู่ที่ 12.40 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.01 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหาโดยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานพบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 14.948, p = .000$)

5.1.3 ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า นักเรียนทุกคน คิดเป็นร้อยละ 100 มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

5.1.4 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนอยู่ที่ 9.30 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.32 ค่าเฉลี่ยหลังเรียนอยู่ที่ 20.45 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 4.71 เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานพบว่า ค่าเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 20.420, p = .000$)

5.1.5 คะแนนพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่มของนักเรียนในระหว่างเรียนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม พบว่าโดยภาพรวม นักเรียนทุกกลุ่ม คิดเป็นร้อยละ 100 มีคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการทำงานกลุ่มตั้งแต่ 2.63 ถึง 2.93 คะแนน แปลความหมายเป็นพฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับดี

5.1.6. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม พบว่า โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X} = 2.96$, S.D. = 0.20) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านผู้เรียนมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจสูงสุด ($\bar{X} = 2.98$, S.D. = 0.07) ตามมาด้วยด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{X} = 2.97$, S.D. = 0.18) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 2.95$, S.D. = 0.22) และ ด้านสื่อการเรียนรู้ ($\bar{X} = 2.93$, S.D. = 0.33) ตามลำดับ รายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ข้อ 1.3 การส่งเสริมการวางแผนปฏิบัติงานร่วมกัน ($\bar{X} = 3.00$, S.D. = 0.00) ข้อ 3.1 นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็นของตนเองอย่างมั่นใจ ($\bar{X} = 3.00$, S.D. = 0.00) และข้อ 3.3 นักเรียนสามารถเสนอแนวทางแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนดได้ ($\bar{X} = 3.00$, S.D. = 0.00) ในขณะที่รายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดได้แก่ข้อ 1.1 ความเหมาะสมของเนื้อหา ($\bar{X} = 2.90$, S.D. = 0.37)

5.2 อภิปรายผล

5.2.1 ผลการศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน พบว่านักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาหลังเรียนเมื่อเรียนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 เนื่องจากความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเป็นความสามารถในการใช้ความรู้ประสบการณ์เดิม ความคิดของผู้เรียนแก้ปัญหาที่พบในสถานการณ์ต่างๆ ได้ การคิดแก้ปัญหาเป็นกระบวนการหรือทักษะที่มีความสำคัญต่อมนุษย์ที่ต้องใช้ในการแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและยังเป็นพื้นฐานของการคิดทั้งหมด ดังนั้น การสอนการคิดแก้ปัญหาจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทำ เพื่อเตรียมเด็กและเยาวชนให้มีทักษะการคิดที่จำเป็นในการใช้ชีวิตอยู่ภายในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานมาจากทฤษฎีการเรียนรู้จากสถานการณ์เสมือนจริง ที่ระบุว่า การเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีโอกาสได้ใช้ประสบการณ์ในการแก้ปัญหาที่มีลักษณะตรงกับโลกแห่งความเป็นจริงซึ่งมีความซับซ้อน ในการแก้ปัญหาผู้เรียนต้องอาศัยการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การทำงานร่วมกันเป็นทีม และทักษะการตัดสินใจ การเรียนรู้จากสถานการณ์เสมือนจริงจะเป็นการเรียนรู้ที่ตื่นตัวและผู้เรียนจะเกิดความเข้าใจเชิงลึกในสิ่งที่เรียน ทักษะและการเรียนรู้ที่ได้จะทำให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการเข้าสู่สภาพการทำงานจริง สอดคล้อง

กับงานวิจัยของ สูดคินี นฤพนธ์จิรกุล (2560) ที่แสดงว่าฉากทัศน์ช่วยให้นักเรียนมีความสนใจ กระตือรือร้นในการเรียน สามารถร่วมกิจกรรมและทำใบงานตามที่กำหนด จากการยกตัวอย่างฉากทัศน์ที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน จะเห็นได้ว่าแต่ละฉากทัศน์มีประเด็นคำถามให้นักเรียนตอบตามลำดับขั้นตอนของทักษะกระบวนการคิดแก้ปัญหา ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 ระบุปัญหาหรือตั้งปัญหา จากการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน ฝึกฝนให้นักเรียนแสวงหาความรู้ จนสามารถสืบค้นข้อมูลได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องให้ครูใช้คำถามกระตุ้นให้นักเรียนได้ฝึกคิดหาคำตอบ นำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง เกิดความเข้าใจและสามารถระบุปัญหาในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้ ขั้นที่ 2 นิยามสาเหตุของปัญหา การจัดการเรียนการสอนแบบผจญปัญหา ทำให้นักเรียนได้ฝึก การสรุปประเด็นข้อมูล เพื่อช่วยกันหาวิธีการแก้ปัญหา มีการตอบคำถามที่หลากหลายความคิด เมื่อมีการฝึกแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนกันภายในกลุ่ม ทำให้นักเรียนเกิดการพิจารณาคิดในสิ่งต่าง ๆ ทั้งสิ่งที่ดีและสิ่งที่ไม่ดี จนทำให้นักเรียนสามารถบอกที่มาของปัญหาที่เกิดขึ้นได้ ขั้นที่ 3 ค้นหาแนวทางแก้ปัญหา โดยการหาทางออกของปัญหาต้องมีการผสมผสานแนวความคิดหลายแง่มุม มีการฝึกสรุปปัญหาที่เกิดขึ้นจากฉากทัศน์ต่าง ๆ โดยร่วมกันลงมติหรือข้อสรุปที่เป็นไปได้ จากหลายเหตุผล อภิปรายและร่วมกันวิเคราะห์ปัญหานั้นนำไปสู่แนวทางแก้ไข ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ขั้นที่ 4 อธิบายผลที่ได้จากการแก้ปัญหา นำไปสู่การพิสูจน์หาคำตอบว่าหลังจากการใช้วิธีการแก้ปัญหานี้เกิดผลอย่างไร เป็นการฝึกให้นักเรียนได้ลองกระทำจากสิ่งที่ได้เรียนรู้มา เป็นการเพิ่มพูนความรู้ใหม่ๆ และขยายความรู้ให้มากยิ่งขึ้น โดยสามารถจัดระบบความคิดและวิธีการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองเป็นการเชื่อมโยงการเรียนรู้ที่ได้หาคำตอบด้วยตนเอง ส่งผลให้จดจำเนื้อหาที่ค้นพบได้อย่างแม่นยำ สามารถเรียนรู้เนื้อหาที่เกี่ยวข้องได้อย่างง่ายและรวดเร็ว ดังนั้นนักเรียนได้รับประสบการณ์จากกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนสามารถเขียนอธิบายประเด็นต่าง ๆ ตามที่ครูกำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง สามารถอธิบายต้นเหตุที่ก่อให้เกิดปัญหาได้อย่างถูกต้องและตรงประเด็น สามารถคิดหาวิธีการแก้ปัญหาที่เผชิญอยู่ด้วยเหตุผล และมีลำดับขั้นตอน ระบุผลของการตัดสินใจเลือกวิธีการขจัดปัญหาต่าง ๆ ให้หมดไปอย่างหลากหลาย สามารถระบุเป็นรายชื่อ อย่างน้อย 2 ข้อ และอธิบายเชื่อมความสัมพันธ์ในแต่ละขั้นตอนได้อย่างสอดคล้องกัน เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนทำงานร่วมกันในบรรยากาศแบบกันเองมากขึ้นและกล้าเผชิญกับปัญหา ซึ่งสอดคล้องกับ Errington (2005) ที่ระบุว่า การเรียนรู้ฉากทัศน์เป็นฐานจะแสดงสภาพการณ์ มีจุดหักเหหรือประเด็นให้ขบคิด มีตัวละคร มีพล็อต (plot) ที่ยังไม่สมบูรณ์ มีการจูงใจให้อยากแก้ปัญหาเพื่อค้นหาคำตอบหรือผลลัพธ์ การเรียนรู้ฉากทัศน์เป็นฐานเป็นกลวิธีการเรียนรู้ที่ดีในการให้นักศึกษาได้เผชิญกับสถานการณ์ด้านวิชาชีพที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง การ

เรียนรู้จากทัศน์เป็นฐานจึงเป็นการเรียนรู้ผ่านภาระงานซึ่งผู้เรียนจะต้องเผชิญเมื่อจบการศึกษาและเข้าสู่การทำงานจริง

5.2.2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน สารที่ 3 เศรษฐศาสตร์ ด้วยการเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 ที่ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังใช้การเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากการเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐานคือการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุด ผู้เรียนประยุกต์ใช้ความรู้จากการเรียนด้วยจากทัศน์ไปใช้ในการทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรียนรู้ด้วยความเข้าใจ ไม่ใช้การท่องจำเป็นหลัก ผู้เรียนใช้ประสบการณ์ในการแก้ปัญหา เน้นการพัฒนาทักษะและการคิดวิจารณ์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จิราพร โบลิตธิพิเสฏฐ์ (2557) ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการคิดแก้ปัญหา เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเผชิญสถานการณ์ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเมื่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเผชิญสถานการณ์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของอุมาพร ปิ่นเนตร (2555) ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง หลักธรรมสำคัญทางพระพุทธศาสนา ด้วยวิธีสอนแบบสตอรี่ไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน นอกจากนี้ Clark (2009, p. 84) ยังกล่าวสนับสนุนว่า การเรียนรู้จากทัศน์เป็นฐาน เป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีโอกาสในการแก้ปัญหาที่ตรงกับความเป็นจริง ในขณะที่แก้ปัญหาผู้เรียนได้เรียนรู้มโนทัศน์ และขั้นตอนการแก้ปัญหาที่เหมือนกับการทำงานจริงของผู้เชี่ยวชาญในสาขาวิชานั้น ๆ

5.2.3 ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐาน โดยภาพรวมเห็นด้วยในระดับมาก ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 3 จากผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจ โดยภาพรวมมีความพึงพอใจในระดับมากในด้านผู้เรียนมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจสูงที่สุด กล่าวแสดงความคิดเห็นของตนเองอย่างมั่นใจ มีความสุขและมีอิสระในการเรียนแบบจากทัศน์ และสามารถเสนอแนวทางแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนดได้ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ได้ฝึกทักษะกระบวนการในการศึกษาค้นคว้า หาคำตอบ รวบรวมข้อมูล และสรุปความรู้ด้วยตนเองทำให้เข้าใจสถานการณ์ด้านเศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวันได้มากขึ้นเกิดทักษะการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยการเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐาน เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้จากสถานการณ์จริง สามารถพบได้ในชีวิตประจำวัน และด้านสื่อการ

เรียนรู้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Mery and Blakiston (2010, p. 1) ที่สรุปไว้ว่า การเรียนรู้จากทัศน์ เป็นฐานคือการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยให้ผู้เรียนประยุกต์ความรู้ทางด้านทฤษฎีและแนวคิดเข้ากับสถานการณ์แห่งความเป็นจริง โดยมีฐานแนวคิดที่ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีเมื่อได้ทำ ภาระงานในบริบทจริง และผู้เรียนต้องใช้ความรู้เดิมผสมผสานกับบริบทใหม่เพื่อหาหนทาง แก้ปัญหา ดังนั้น ผู้เรียนจึงได้เรียนรู้มากกว่าการท่องจำ แต่เป็นการประยุกต์ความรู้ให้สอดคล้องกับ สถานการณ์จริง และสอดคล้องกับแนวคิดของ สுகนธ์ สินธพานนท์ และคณะ (2554, น.58) ได้ สรุปไว้ว่า จากการเรียนรู้จากทัศน์เป็นฐาน นักเรียนได้ฝึกทักษะการค้นคว้าหาความรู้จาก แหล่งข้อมูลต่าง ๆ อย่างหลากหลาย ตลอดจนเป็นผู้ที่ทันต่อเหตุการณ์ปัจจุบัน ทำให้เป็นบุคคล แห่งการเรียนรู้ รู้วิเคราะห์สถานการณ์ วิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับมาอย่างเป็นผู้ที่รู้เท่าทัน มี หลักเกณฑ์ในการวิเคราะห์สถานการณ์อย่างหลากหลาย โดยคำนึงถึงเกณฑ์มาตรฐานของสังคม และเกณฑ์ด้านคุณธรรม จริยธรรม นักเรียนรู้จักวิธีการเลือกและการตัดสินใจ โดยอาศัยพื้นฐาน จากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ซึ่งมีหลากหลาย เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตรปัจจุบัน เนื่องจาก นักเรียนไม่อาจเผชิญสถานการณ์ที่รุนแรงหรือร้ายแรงได้จริง แต่การที่ได้ตัวอย่างเหตุการณ์จริง จะ ทำให้นักเรียนสามารถฝึกทักษะการเลือกและการตัดสินใจในการแก้ปัญหาอย่างมีหลักการ

5.2.4 คะแนนพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่มของนักเรียนในระหว่างเรียนด้วยการเรียนรู้แบบ จากทัศน์เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม พบว่าโดยภาพรวม นักเรียนทุกกลุ่ม คิด เป็นร้อยละ 100 มีคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการทำงานกลุ่มตั้งแต่ 13.44 ถึง 14.08 คะแนน แปล ความหมายเป็นพฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับดี อภิปรายได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบจาก ทัศน์เป็นฐานทำให้การเรียนรู้กระบวนการกลุ่มที่เกิดขึ้นในระหว่างเรียน ในช่วงแรกนักเรียนบาง กลุ่ม แบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบไม่เป็น นักเรียนที่เก่งจะดำเนินการทุกเรื่อง ส่วนนักเรียนที่ไม่เก่งจะ ไม่สนใจในการเรียนรู้ ทำให้ขาดโอกาสการทำงานร่วมกับเพื่อนๆในกลุ่ม งานกลุ่มล่าช้าเสร็จไม่ทันเวลา แต่เมื่อได้เรียนรู้ร่วมกันมากขึ้น วันต่อๆมา นักเรียนมีความเข้าใจและเริ่มคุ้นเคยกันมากขึ้น ซึ่งแต่ละกลุ่มจัดแบบคณะกรรมการ จะทำให้เด็กเก่งได้มีบทบาทเป็นผู้นำเพื่อนกลุ่มอ่อนใน ด้านการแนะแนวทางการคิดหรือตัดสินใจเลือกวิธีการในการแก้ปัญหาได้ถูกต้องมากยิ่งขึ้น เป็น ตัวกระตุ้นให้นักเรียนมีความใฝ่รู้ใฝ่เรียนกล้าแสดงออกและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นได้ เนื่องจากวัยของเด็กใกล้เคียงกันทำให้มีความสนใจ กระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้นเพื่อให้ผลงาน ของกลุ่มออกมาดีที่สุด นักเรียนทุกคนจึงช่วยกันทำกิจกรรมตามลำดับขั้นตอนอย่างเต็มที่ มีการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ สอดคล้องกับคุณลักษณะของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นการเรียนรู้แบบ ร่วมมือ การฝึกฝนการตั้งคำถามให้มีคิดตัวซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของทักษะเพื่อการดำรงชีวิต เป็นทักษะ การตั้งคำถามแบบที่ไม่รู้จบ

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. การจัดการเรียนการสอนด้วยการเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐาน มีกิจกรรมการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ในเวลา 60 นาที ผู้สอนต้องวางแผนการสอนและควบคุมเวลาให้เหมาะสม ควรฝึกให้นักเรียนรู้จักการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มก่อนที่จะจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐาน
2. การออกแบบใบงานจากทัศน์ ควรให้มีความยากง่ายเหมาะสมและเป็นเรื่องที่สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้ จึงจะสามารถดำเนินกิจกรรมทันเวลาและได้งานที่มีคุณภาพ หรืออาจต้องขยายเวลาออกไปสำหรับบางกิจกรรมที่ต้องใช้เวลาในการหาข้อมูลเพิ่มเติม
3. การจัดการเรียนการสอนด้วยการเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐาน ผู้สอนต้องปรับเปลี่ยนบทบาทของตนเองจากการบอกความรู้ มาเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ให้คำแนะนำและข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ถ้านักเรียนตอบปัญหาได้ไม่ครอบคลุม ผู้สอนจะต้องเติมเต็มความรู้ให้ พร้อมทั้งชี้แนะแหล่งข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อสามารถอธิบายสรุปคำตอบที่ได้รับจากการเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐานได้ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนจึงต้องฝึกฝนตนเองและเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนโดยพยายามกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นและสามารถสืบค้นข้อมูลได้ด้วยตนเอง
4. ผู้สอนควรส่งเสริมให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้เกิดการคิด โดยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นมิตรเอื้อต่อการแสดงออกทางความคิด และการแลกเปลี่ยนประสบการณ์

5.3.1 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาถึงการนำแนวทางการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา ที่เรียนด้วยการเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐาน ไปใช้กับตัวแปรตามอื่นๆ เช่น ความคงทนในการเรียนรู้ ความสามารถในการคิดตัดสินใจ ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น
2. ควรมีการนำการเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐาน ไปใช้ร่วมกับวิธีการสอนหรือรูปแบบการจัดการเรียนการสอนอื่น เพื่อให้เกิดความสามารถในการคิดแก้ปัญหา ได้แก่ วิธีสืบเสาะหาความรู้ วิธีการสอนโดยใช้การอุปนัย และการสอนโดยใช้โครงงาน
3. ควรนำการเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐาน ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ในสาระการเรียนรู้ อื่นของกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ได้แก่ สาระการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ สาระการเรียนรู้หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคมและสาระภูมิศาสตร์ เป็นต้น



برنامج

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). *เอกสารประกอบหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน*.
กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). *สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. แนวทางการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการคิด กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ระดับมัธยมศึกษา*. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*.
กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560-2564)*.
กรุงเทพฯ: เดอะบुकส์.
- กอบวิทย์ พิริยะวัฒน์. (2554). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์และความสามารถในการคิดแก้ปัญหา ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันในการแก้โจทย์ปัญหาวิทยาศาสตร์ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต)*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จิราพร โปสิทธิพิเชษฐ. (2557). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการคิดแก้ปัญหาเรื่อง สังคมไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเผชิญสถานการณ์ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต)*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ณดาภัค กิจทวี. (2551). *การศึกษาผลการเรียนรู้และทักษะการแก้ปัญหา เรื่อง เศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต)*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศุภวิทย์ ภูมิมา. (2551). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การสอนบูรณาการแบบสอดแทรก (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต)*. นครราชสีมา: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- ทิสนา แวมมณี. (2546). *14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ (พิมพ์ครั้งที่ 4)*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ทิตนา เขมมณี. (2558). *ถอดรหัสปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสู่การสอนกระบวนการคิด*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิราศ จันทรจิตร. (2553). *การเรียนรู้ด้านการคิด*. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2550). *วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย เล่ม 1*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). *การวิจัยสำหรับครู* (พิมพ์ครั้งที่ 3) กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). *วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย เล่ม 1* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- เบญจวรรณ อ่วมณี. (2549). *พัฒนาผลการเรียนรู้และความสามารถในการคิดแก้ปัญหา เรื่อง การอนุรักษ์แม่น้ำท่าจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2541). *คิดเก่งสมองไว*. กรุงเทพฯ: บริษัทโปรดักทีฟกรุ๊ปจำกัด.
- ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2551). *การพัฒนาการคิด*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119: เทคนิคพรินติ้ง.
- ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2556). *การพัฒนาการคิด*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119: เทคนิคพรินติ้ง.
- ปราณี กองจินดา. (2549). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์และทักษะการคิดเลขในใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนตามรูปแบบซิปปาโดยใช้แบบฝึกหัดที่เน้นทักษะการคิดเลขในใจกับนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้คู่มือครูวิทยานิพนธ์ ค.ม.* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต). พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.
- พิชิต ฤทธิจรรย์. (2545). *หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิมพ์ประภา อรัญมิตร. (2552). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเลย เขต 3* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต). เลย: มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย.
- ไพโรจน์ ชำนาญ. (2550). *การพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้รูปแบบ 4 MAT* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต). ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542*. กรุงเทพฯ: บริษัท นานมีบุ๊คส์พับลิเคชันส์ จำกัด.
- ลักขมี จันทราช. (2544). *การเปรียบเทียบคุณภาพแบบทดสอบอัตโนมัติประยุกต์ (MEQ) และแบบทดสอบเลือกตอบ (MCQ) เพื่อวัดความสามารถในการแก้ปัญหา* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ลิขิต พวงประโคน. (2552). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชีวิตกับสิ่งแวดล้อม ความสามารถในการแก้ปัญหา และความพึงพอใจในการเรียนการสอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากการจัดการเรียนรู้บูรณาการแบบสอดแทรก* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต). นครราชสีมา: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- ล้วน สายยศ, และอังคณา สายยศ. (2538). *เทคนิควิจัยทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ล้วน สายยศ, และอังคณา สายยศ. (2543). *การวัดด้านจิตพิสัย*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- สมนึก กัททิษณิ. (2546). *การวัดผลการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 4 กาลสินธุ์: ประสานการพิมพ์
- สมพร เชื้อพันธ์. (2547). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองกับการจัดการเรียนการสอนตามปกติ* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต). พระนครศรีอยุธยา: สถาบันราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.
- สิริพร ทิพย์คง. (2545). *หลักสูตรและการสอนคณิตศาสตร์*. กรุงเทพฯ: พัฒนาคุณภาพวิชาการ.
- สุคนธ์ สิ้นธพานนท์. (2551). *การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ อักษรเจริญทัศน์.
- สุคนธ์ สิ้นธพานนท์. (2554). *พัฒนาการคิด พิชิตการสอน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ เลียงเชียง.
- สุคนธ์ สิ้นธพานนท์, พรณี สิ้นธพานนท์ และวรรณ วรรณเลิศลักษณ์. (2551). *พัฒนาทักษะการคิด พิชิตการสอน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ เลียงเชียง.
- สุดคณิง นฤพนธ์จิรกุล. (2560). *รูปแบบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้จากสถานการณ์เสมือนจริงเพื่อเสริมสร้างความสามารถทางภาษาอังกฤษและการรับรู้ความสามารถของตนเองของนักศึกษาในระดับปริญญาตรี (ปริญญาโทบริหารบัณฑิต)*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- สุภาพร สายสวาท. (2548). *การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย โดยการจัดประสบการณ์แบบให้เป็นหลัก* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- สุภามาต เทียนทอง. (2553). การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุภาพ สิทธิศักดิ์. (2554). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาฟิสิกส์ และเจตคติ ทาง
วิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างการสอนแบบวัฏจักร การสืบเสาะ
หาความรู้แบบ 5Es กับการสอนแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT (วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต). สงขลา: มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.
- สุวารี คงมั่น. (2545). การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน โดยการสอนแบบ
แก้ปัญหาในกลุ่มการทำงานและพื้นฐานอาชีพ แขนงงานบ้าน ของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 5 (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). ขอนแก่น:
มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2549). กลยุทธ์การสอนคิดบูรณาการ. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม
แห่งชาติ ฉบับที่ 12 กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2557). นโยบายสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
ขั้นพื้นฐาน ปีงบประมาณ 2558. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่ง
ประเทศไทย จำกัด.
- สำนักงานคณะกรรมการศึกษาแห่งชาติ. (2544). พัฒนาการของคุณภาพ นักเรียนประถมศึกษาและ
แนวทางการ ประเมิน กรุงเทพฯ: การศาสนา.
- สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2551). สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์โอเดียนสแควร์.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจแห่งชาติ. (2550). แผนพัฒนาการเศรษฐกิจแห่งชาติ กรุงเทพฯ:
สำนักนายกรัฐมนตรี.
- อภิชาต เหล่าพิเดช. (2556). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิด
แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เรื่อง ปัญหาทางสังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 6
ด้วยการจัดการเรียนรู้ปัญหาเป็นฐาน (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ:
มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อุมาพร ปิ่นเนตร. (2555). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหา
เรื่อง หลักธรรมสำคัญทางพระพุทธศาสนา ด้วยวิธีสอนแบบสตอรี่ไลน์ สำหรับนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ภาษาต่างประเทศ

- Agostinho, S., Meek, J., & Herrington, J. (2005). Design methodology for the implementation and evaluation of a scenario-based online learning environment. *Journal of Interactive Learning, 16*(3), pp.229-242.
- Akins, M., & Crichton (2003). *Scenario based learning - Geography in the Field Using GIS / GPS for Curriculum Integration*. National Educational Computing Conference. Washington, USA.
- Brown, J. S., Collins, A., & Duguid, P. (1989). *Situated cognition and the culture of learning*. *Educational Researcher, 18*(1), pp.32-42.
- Bruner, J. (1966). *Toward a theory of instruction*. Cambridge: Harvard University Press.
- Charles, Ranadall, Frank and O' Daffor. (1987). *How to evaluate progress in problem solving*. New York: The National Council of Teachers of Mathematics.
- Clark, C.R., & Mayer, E.R. (2003). *e-Learning and the science of instruction*. San Francisco: John Wiley and Son.
- Clark, R. (2009). *Accelerating expertise with scenario based learning*. Learning blueprint Merrifield, VA: American Society for Teaching and Development.
- Cubukcu, B. (2014, May). *Scenario-based learning*. Inside learning technologies and skills, 45-46.
- Dewey, J. (1970). *Moral Principle in Education*. Boston: Houghton Mifflin Co.
- Erduran, A. D., & Bayrak, E. B. (2013). *Investigating teacher candidates' opinions related to scenario - based learning*. An action research. *Elementary Education Online, 12*(2), pp.528- 549.
- Errington, E. P. (2005). *Creating learning scenarios*. Palmerston North, NZ: Cool Books.
- Errington, E. P. (2010). *Preparing graduates for the professions using scenario-based learning*. Brisbane: Post Pressed.
- Errington, E. P. (2011). Mission possible: Using near-world scenarios to prepare graduates for the profession. *Journal of Teaching and Learning in Higher Education, 23*(1), pp.84-91.
- Feletti, G.I., and Engle , C.E. The modified essay question for testing problem –solving skills. *the medical Journal of Australia 1,2* (1980) 79-80.

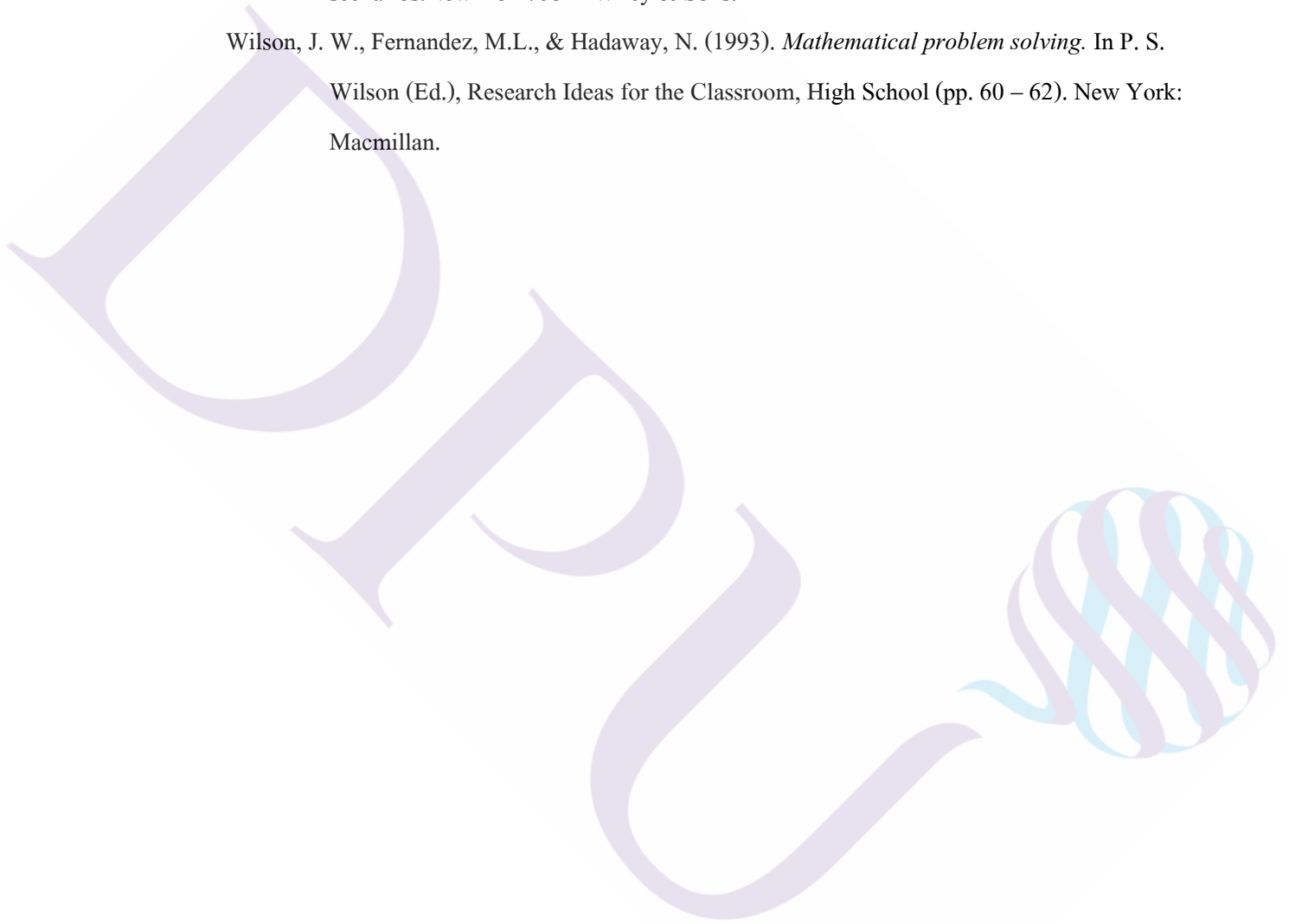
- Herrington, J., & Oliver, R. (1995). *Critical characteristics of situated learning*. Implications for the instructional design of multimedia. In ASCILITE 1995 Conference.3-7 December1995 (pp. 253-262). Melbourne: University of Melbourne.
- Ireland, L. (2010) *Scenario-based learning*. An effective transformational tool for cultural diversity. In E. P. Errington (Ed.), *Preparing graduates for the professions using Scenario-based learning* (pp.177-188). Brisbane: Post Pressed.
- Kutz, R.E. (1991). *Teaching elementary mathematics*. New York : Simon & Schuster.
- Kindley, R. W. (2002). *Scenario-based e-learning. A step beyond traditional e-learning*, Retrieved October 24 2019, from <http://www.learningcircuits.com/2002/may2002/kindley.html>.
- Krulik, S. & Rudnick, J. (1995). *Problem solving*. Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Lave, J. & Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mery, Y., & Blakiston, R. (2010). *Scenario-based e-learning*. Putting the student in the driver's seat. 26th Annual Conference on Distance Teaching and Learning. August 4 - 6, 2010. Wisconsin: University of Wisconsin.
- Naidu, S. (2003). *Designing instruction for e-Learning environments*. In: Moore, MG, Anderson, WG. *Handbook of distance education*. New Jersey, Lawrence Erlbaum: 356 – 357.
- Naidu, S. (2008). *Situated learning designs for professional development*. Fundamental principles and case studies. Retrieved October 12, 2019, from http://wikieducator.org/images/3/37/PID_784.pdf
- Nitko, A.J. (2004) *Educational Assessment of Students*. 4th ed. New Jersey: Pearson Education.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams, and imitation in childhood*. New York: Norton.
- Randall, C. M. (1987). *Job Satisfaction of Chief Administrative Officers of Teacher Education Programs*. Dissertation Abstracts International.
- Rovinelli, R. J., & Hambleton, R. K. (1977). *On the use of content specialists in the assessment of criterion-referenced test item validity*. *Dutch Journal of Educational Research*, 2, pp.49-60.
- Sorin, R. (2013). *Scenario-based learning*. Transforming tertiary teaching and learning. In N. Anderson (Ed.), *Proceedings of the 8th QS Asia Pacific Professional Leaders in*

Education Conference (pp. 71-81). Cairns: James Cook University.

Thomsen, B. C., et al. (2010). *Introducing scenario based learning*. Experiences from an undergraduate electronic and electrical engineering course. Proceedings of the Education Engineering (EDUCON), 2010 IEEE (pp. 953-958). Madrid.

Van der Heijden, K. (2002). *The sixth sense*. Accelerating organizational learning with scenarios. New York: John Wiley & Sons.

Wilson, J. W., Fernandez, M.L., & Hadaway, N. (1993). *Mathematical problem solving*. In P. S. Wilson (Ed.), *Research Ideas for the Classroom, High School* (pp. 60 – 62). New York: Macmillan.





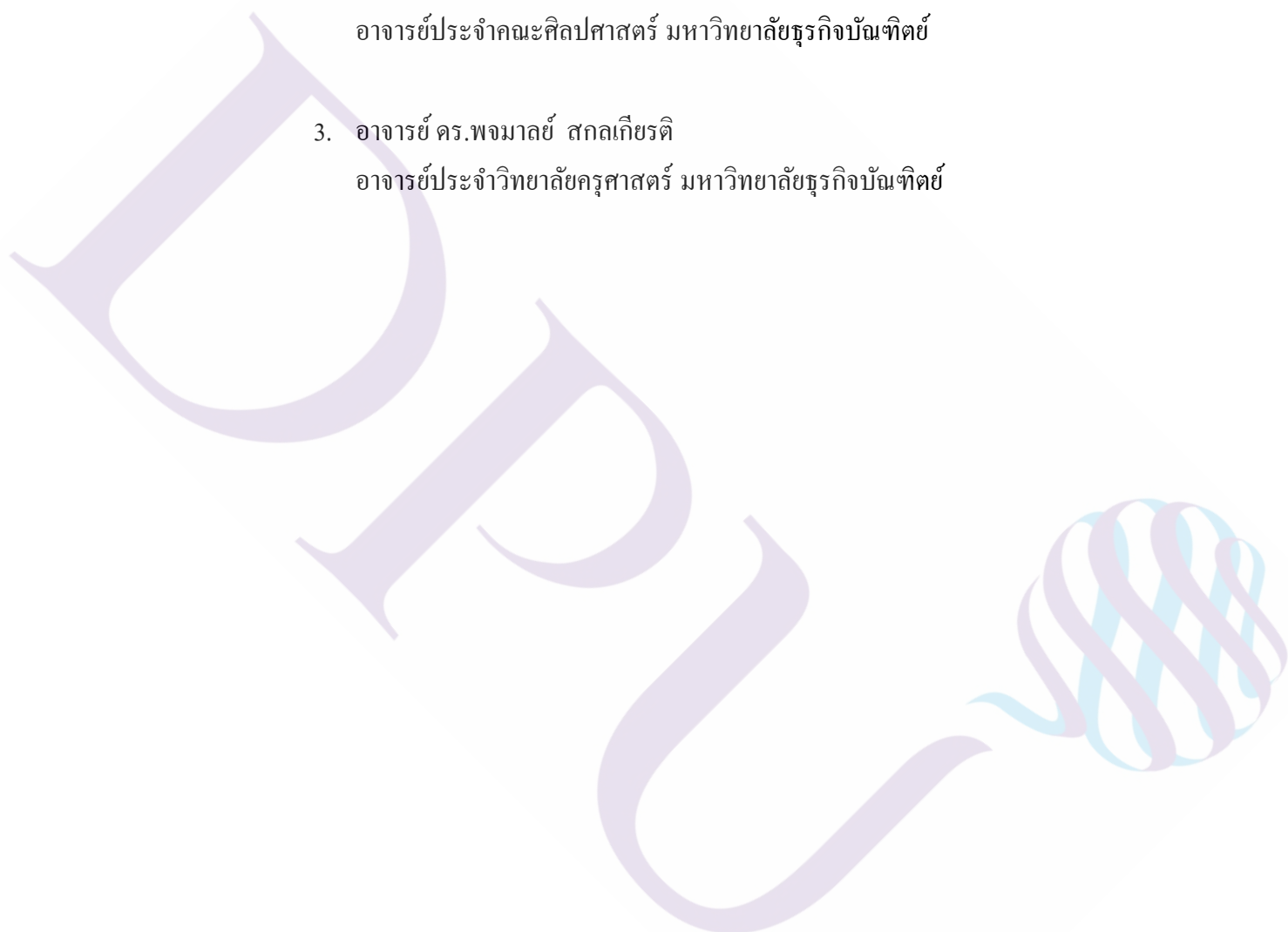
ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือ



รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ไสว พิภขาว
อธิตรองอธิการบดีฝ่ายวิจัย คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
2. อาจารย์ วิไลลักษณ์ สายเสน่ห์
อาจารย์ประจำคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
3. อาจารย์ ดร.พจมาลย์ สกลเกียรติ
อาจารย์ประจำวิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต



ภาคผนวก ข
แผนการจัดการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

วิชาสังคมศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เศรษฐศาสตร์
 เรื่อง สิทธิของผู้บริโภค จำนวน 3 คาบเรียน (180 นาที)

สาระสำคัญ

การได้รับความคุ้มครองหรือความยุติธรรมในการเลือกซื้อสินค้าและบริการ เป็นสิทธิที่ผู้บริโภคได้รับตามกฎหมาย

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น

มาตรฐาน ส 3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักเรียนสามารถสรุปได้ว่า กฎหมายให้สิทธิพื้นฐานและคุ้มครองแก่ผู้บริโภคในการเลือกซื้อสินค้าและบริการ เพื่อดูแลให้ความเป็นธรรมแก่ผู้บริโภค

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนอธิบายความหมายสิทธิพื้นฐานของผู้บริโภคได้
2. นักเรียนจำแนกสิทธิพื้นฐานของผู้บริโภคตามกฎหมายกำหนดได้
3. นักเรียนระบุปัญหา หาสาเหตุ และวิธีการแก้ปัญหา ที่เกี่ยวกับสิทธิพื้นฐานของผู้บริโภคได้

สาระการเรียนรู้

สิทธิพื้นฐานของผู้บริโภคที่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมาย

กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (30 นาที)

1. ครูนำข่าวสถานการณ์เกี่ยวกับสินค้าที่ไม่มีคุณภาพและเป็นอันตรายต่อผู้บริโภค อ่านให้นักเรียนฟัง
2. นักเรียนร่วมแสดงความคิดเห็น โดยครูใช้คำถาม ดังนี้
 - ข่าวสื่อให้เห็นถึงปัญหาอะไรที่มีผลกระทบต่อผู้บริโภค (ตัวอย่างคำตอบ ผลิตภัณฑ์อาหารที่มีสารปนเปื้อนเป็นอันตรายต่อผู้บริโภค)
3. ครูเชื่อมโยงคำตอบนักเรียนเข้าสู่การเรียนรู้เรื่องสิทธิพื้นฐานของผู้บริโภค

ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้ (120 นาที)

1. กำหนดปัญหาจากฉากทัศน์

- 1.1 ครูแจกใบงานที่ 1 เรื่อง สิทธิพื้นฐานของผู้บริโภค โดยให้แต่ละกลุ่มอ่านฉากทัศน์ที่ปรากฏในใบงาน และช่วยกันระดมสมองเพื่อระบุปัญหาของฉากทัศน์นั้น
- 1.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอปัญหาที่เกิดจากฉากทัศน์ที่กำหนด จากนั้นบันทึกคำตอบลงในใบงานที่ 1 เรื่อง สิทธิพื้นฐานของผู้บริโภค

2. แสวงหาวิธีแก้ปัญหา

- 2.1 กิจกรรมที่ 1 นักเรียนช่วยกันอ่านเรื่องสิทธิขั้นพื้นฐานของผู้บริโภคในหนังสือ และสรุปเป็นความรู้ลงในตารางในกิจกรรมที่ 1
- 2.2 กิจกรรมที่ 2 นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันหาข้อมูลในหนังสือ และสรุปรายชื่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองผู้บริโภคพร้อมทั้งอธิบายหน้าที่ของแต่ละหน่วยงาน
- 2.3 ครูสุ่มเลือกนักเรียนจำนวน 2 กลุ่มเพื่อเฉลยคำตอบของกิจกรรมที่ 1 และกิจกรรมที่ 2 โดยครูคอยชี้แนะคำตอบและอธิบายเพิ่มเติมหากนักเรียนยังไม่เข้าใจ
- 2.4 นักเรียนแต่ละกลุ่มย้อนกลับมาอ่านฉากทัศน์ที่อยู่ในใบงานที่ 1 และช่วยกันระดมสาเหตุของปัญหาที่เกิดจากฉากทัศน์ที่กำหนด
- 2.5 นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอสาเหตุของปัญหา โดยเขียนบรรยายหรือเขียนในรูปแบบผังความคิด โดยครูเป็นผู้สรุปประเด็นสาเหตุของปัญหาให้ชัดเจน

3. นำเสนอแนวทางแก้ปัญหา

- 3.1 หลังจากครูสรุปสาเหตุของปัญหาแล้ว นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันคิดวิธีแก้ปัญหาเกี่ยวกับสิทธิของผู้บริโภคอย่างน้อยกลุ่มละ 2 วิธี

3.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอวิธีแก้ปัญหา โดยครูเขียนวิธีที่นักเรียนนำเสนอบนกระดาน

3.3 ครูให้คำแนะนำหากการนำเสนอแนวทางแก้ปัญหาไม่เหมาะสม

3.4 นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันจัดกลุ่ม / จัดประเภทวิธีการแก้ปัญหาที่เหมือนกัน และเขียนลงในใบงานที่ 2 เรื่อง สิทธิพื้นฐานของผู้บริโภค

4. นำไปใช้

4.1 นักเรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็นว่าจะนำวิธีการแก้ปัญหาไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร

4.2 นักเรียนบอกประโยชน์จากการแก้ปัญหา

4.3 นักเรียนบันทึกลงในใบงานที่ 1 เรื่อง สิทธิพื้นฐานของผู้บริโภค

ขั้นสรุปผลการเรียนรู้ (30 นาที)

1. ครูมอบหมายให้นักเรียนตัวแทนกลุ่ม 2 กลุ่ม สรุปความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรม

2. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้จากหัวข้อ เรื่อง สิทธิพื้นฐานของผู้บริโภค

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือพิมพ์โพสต์ทูเดย์

2. ใบงานที่ 1 เรื่อง สิทธิพื้นฐานของผู้บริโภค

3. สไลด์ Powerpoint เรื่อง สิทธิพื้นฐานของผู้บริโภค

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการประเมิน	เครื่องมือ	เกณฑ์
ความสามารถในการแก้ปัญหา จากฉากทัศน์ที่กำหนดให้	ใบงานที่ 1 เรื่อง สินค้าและบริการที่ใช้ในชีวิตประจำวัน	นักเรียนทุกกลุ่มสามารถเขียนระบุปัญหา สาเหตุ (ไม่น้อยกว่า 2 สาเหตุ) และวิธีแก้ปัญหา (ไม่น้อยกว่า 2 วิธี) ได้
พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	คะแนนของแต่ละกลุ่มไม่น้อยกว่า 8 คะแนน จากคะแนนเต็ม 16 คะแนน

กลุ่มที่.....

- 1..... 2.....
 3..... 4.....
 5..... 6.....

ฉากทัศน์ที่ 2

สิทธิพื้นฐานของผู้บริโภค

ให้นักเรียนอ่านฉากทัศน์ต่อไปนี้แล้วตอบคำถามข้อ 1-4



ในเทศกาลปีใหม่ ที่โรงเรียนของแก้วตาได้จัดกิจกรรมวันปีใหม่ คุณครูจึงให้แก้วตาไปซื้อของตามรายการที่คุณครูมอบหมายให้ โดยให้เงินแก้วตา 500 บาท แก้วตาเลือกซื้อของในร้านค้าที่มีป้ายราคาติดไว้ เมื่อได้ของตามที่ต้องการจึงชำระเงินและขอใบเสร็จรับเงินจากร้านค้ามาให้คุณครู เมื่อตรวจรายการสินค้ากับราคาที่ซื้อมาพบว่า ราคาของลูกโป่ง สายรุ้ง และป้ายข้อความสวัสดิ์ปีใหม่ไม่ตรงกับป้ายราคาที่ติดไว้ โดยราคาใบเสร็จรับเงินสูงกว่าราคาป้าย แก้วตาจึงกลับไปที่ร้านค้า แต่พ่อค้าไม่รับผิดชอบและไม่คืนเงินให้แก้วตา แก้วตาควรทำอย่างไรดีนะ

1. ปัญหาสำคัญของฉากทัศน์นี้คืออะไร

.....

2. จากฉากทัศน์ที่เกิดขึ้นอะไรคือสาเหตุของปัญหา (ระบุอย่างน้อย 2 สาเหตุ)

.....

3. ถ้านักเรียนเป็นแก้วตา นักเรียนมีวิธีการแก้ปัญหานี้ได้อย่างไร (ระบุอย่างน้อย 2 วิธี)

.....

4. นักเรียนคิดว่าผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหาของนักเรียนจะเป็นอย่างไร

.....

กิจกรรมที่ 1

สิทธิขั้นพื้นฐานของผู้บริโภค

คำชี้แจง ให้นักเรียนบอกสิทธิขั้นพื้นฐานของผู้บริโภค

สิทธิขั้นพื้นฐานของผู้บริโภค



เฉลยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

สิทธิของผู้บริโภค

ฉากทัศน์ที่ 2

สิทธิพื้นฐานของผู้บริโภค

- ตัวอย่างคำตอบ**
1. ราคาสินค้ากับราคาที่ติดป้ายไว้ไม่ตรงกัน
 2. - เจ้าของร้านขายสินค้าไม่ตรงกับราคาจริง
- เจ้าของร้านไม่มีความรับผิดชอบต่อลูกค้า
 3. - แจ้งหน่วยงานที่รับผิดชอบ สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค
- ตรวจสอบราคาก่อนซื้อสินค้า
 4. เพื่อเป็นการ รักษาสิทธิของตนที่พึงมีตามกฎหมาย

กิจกรรมที่ 1

สิทธิขั้นพื้นฐานของผู้บริโภค

- สิทธิได้รับข่าวสารรวมทั้งคำพรรณนาคุณภาพที่ถูกต้องและพอเพียงเกี่ยวกับสินค้าและบริการ
- สิทธิที่มีอิสระในการเลือกสินค้าหรือบริการ
- สิทธิที่ได้รับความปลอดภัยจากการใช้สินค้าและบริการ
- สิทธิได้รับความเป็นธรรมในการทำสัญญา
- สิทธิได้รับการพิจารณาและชดเชยความเสียหาย

กิจกรรมที่ 2

หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองผู้บริโภค

หน่วยงาน	หน้าที่
สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค	รับเรื่องของผู้บริโภคที่ได้รับความเดือดร้อนหรือเสียหายอันเนื่องมาจากผู้ประกอบการธุรกิจ สอดส่องพฤติกรรม และดำเนินคดีต่อผู้ประกอบการธุรกิจที่ละเมิดสิทธิผู้บริโภค แข็งหรือโฆษณาข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับสิทธิผู้บริโภคได้ ผู้บริโภค
สำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา	กำกับดูแลการผลิต การจำหน่ายและโฆษณาต่างๆ
กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข	จัดทำเกณฑ์มาตรฐานด้านโภชนาการและให้คำปรึกษา แนะนำวิชาการด้านโภชนาการ
กรมการค้าภายใน	ควบคุมสินค้าให้เป็นไปตามกฎหมายกำหนดและไม่ให้ผู้บริโภคเสียเปรียบ
กรมทะเบียนการค้า	ควบคุมปริมาณ การชั่ง ตวง และวัดสินค้า
กรมที่ดิน	การทำสัญญาซื้อขายที่ดิน
สำนักงานมาตรฐานการผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม	กำหนดและติดตามตรวจสอบมาตรฐานสินค้าอุตสาหกรรม

ภาคผนวก ค
เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล



แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาโดยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน
วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ฉากทัศน์ที่ 1 ให้นักเรียนอ่านฉากทัศน์ที่ 1 แล้วตอบคำถามข้อ 1-4

ขนมของดี

ดีกับอาร์ตไปที่ห้างสรรพสินค้าแห่งหนึ่งเพื่อซื้อขนมมากินในช่วงวันหยุดปิดภาคเรียน ดีเลือกหยิบขนมมากมายหลายชนิดที่ชอบกิน เช่น ขนมขบเคี้ยว เจลลี่ และลูกอมชนิดต่างๆ เมื่อมาถึงบ้านดีก็แกะขนมกินอย่างเพลิดเพลินในขณะที่นั่งดูโทรทัศน์ไปด้วย แต่เวลาผ่านไปไม่นานดีก็ร้องโอดโอยด้วยความปวดท้อง อาร์ตไม่รู้จะทำอย่างไร ได้แต่คิดว่าคงเป็นเพราะขนมที่ดีกินไปแน่ๆ ถ้านักเรียนอยู่ในสถานการณ์นี้จะทำอย่างไรดี



1. ปัญหาสำคัญของฉากทัศน์นี้คืออะไร

.....
.....

2. จากฉากทัศน์ที่เกิดขึ้นอะไรคือสาเหตุของปัญหา (ระบุอย่างน้อย 2 สาเหตุ)

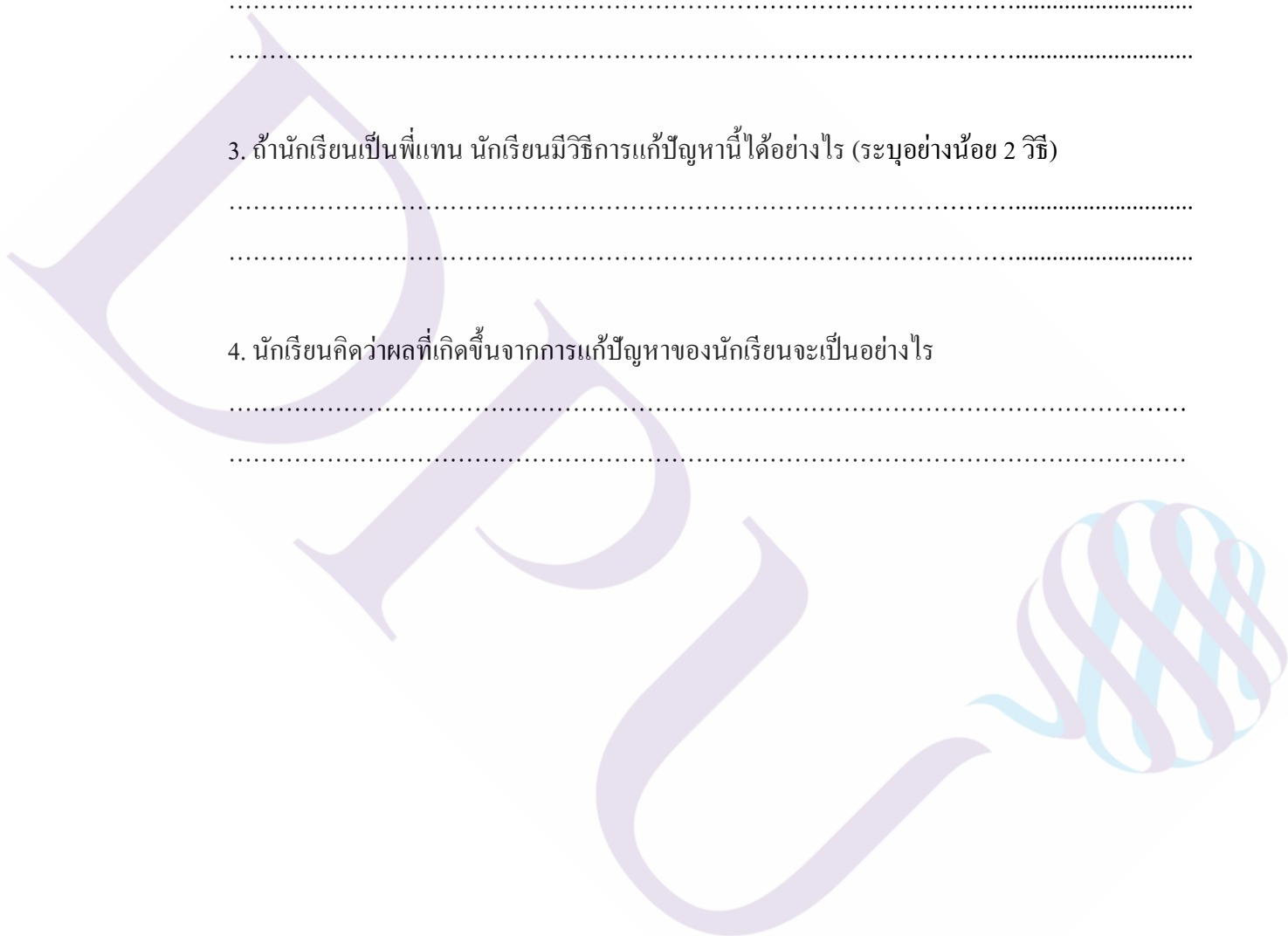
.....
.....

3. ถ้านักเรียนเป็นพีแทน นักเรียนมีวิธีการแก้ปัญหานี้ได้อย่างไร (ระบุอย่างน้อย 2 วิธี)

.....
.....

4. นักเรียนคิดว่าผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหานักเรียนจะเป็นอย่างไร

.....
.....



ฉากทัศน์ที่ 2 ให้นักเรียนอ่านฉากทัศน์ที่ 2 แล้วตอบคำถามข้อ 5-8

ปิดเทอมนี้ครอบครัวของกองทุน เดินทางไปเที่ยวประเทศจีน กองทุนมีเงินเก็บค่าขนมอยู่ 1,000 บาท ตั้งใจจะซื้อหุ่นยนต์ตัวใหม่เพื่อไปอวดเพื่อนๆที่โรงเรียน เมื่อไปถึงร้านขายของเล่น กองทุนเลือกหุ่นยนต์มา 1 ตัว ป้ายราคาติดไว้ 1,000 หยวน แต่คุณพ่อบอกว่า “ราคาแพงไปนะลูก กองทุนมีเงินไม่พอที่จะซื้อหุ่นยนต์ตัวนี้” กองทุนไม่เข้าใจและร้องไห้โวยวาย จะซื้อหุ่นยนต์ตัวนี้ได้ ถ้านักเรียนเป็นคุณพ่อจะอธิบายให้กองทุนเข้าใจสถานการณ์นี้อย่างไร...



5. ปัญหาสำคัญของฉากทัศน์นี้คืออะไร

.....
.....

6. จากฉากทัศน์ที่เกิดขึ้นอะไรคือสาเหตุของปัญหา (ระบุอย่างน้อย 2 สาเหตุ)

.....
.....

7. ถ้านักเรียนเป็นพีแทน นักเรียนมีวิธีการแก้ปัญหานี้ได้อย่างไร (ระบุอย่างน้อย 2 วิธี)

.....
.....

8. นักเรียนคิดว่าผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหานักเรียนจะเป็นอย่างไร

.....
.....



เกณฑ์การให้คะแนนความสามารถในการแก้ปัญหา

รายการ	เกณฑ์การให้คะแนน
1. ระบุปัญหา	2 หมายถึง สามารถระบุปัญหาได้ครบถ้วนทุกปัญหา ถูกต้อง ชัดเจน 1 หมายถึง ระบุปัญหาได้ถูกต้องแต่ไม่ครบถ้วน 0 หมายถึง ระบุปัญหาไม่ถูกต้อง
2. อธิบายสาเหตุของปัญหา	2 หมายถึง สามารถอธิบายสาเหตุที่ก่อให้เกิดปัญหาได้ถูกต้อง ชัดเจน 1 หมายถึง อธิบายสาเหตุที่ก่อให้เกิดปัญหาถูกต้องแต่ไม่ชัดเจน 0 หมายถึง อธิบายสาเหตุที่ก่อให้เกิดปัญหาไม่ถูกต้อง
3. นำเสนอวิธีการแก้ปัญหา	2 หมายถึง สามารถเลือกวิธีการแก้ปัญหาได้เหมาะสมเป็นไปได้อธิบายได้ ชัดเจน 1 หมายถึง เลือกวิธีการแก้ปัญหาได้เหมาะสม แต่มีความเป็นไปได้น้อย 0 หมายถึง เลือกวิธีการแก้ปัญหาไม่ถูกต้อง
4. บอกผลที่ได้รับจากการแก้ปัญหา	2 หมายถึง สามารถระบุผลที่ได้จากการแก้ปัญหาได้ ครอบคลุม ถูกต้อง สมบูรณ์มากกว่า 3 ข้อขึ้นไป 1 หมายถึง ระบุผลที่ได้จากการแก้ปัญหาได้ถูกต้องแต่ไม่ครอบคลุมมากกว่า 2 ข้อขึ้นไป 0 หมายถึง ระบุผลที่ได้จากการแก้ปัญหาไม่ถูกต้อง

เกณฑ์การตัดสินการแก้ปัญหตามขั้นตอน (คะแนนเต็มข้อละ 16 คะแนน)

13 – 16 คะแนน หมายถึง ความสามารถในการแก้ปัญหอยู่ในระดับดี

8 - 12 คะแนน หมายถึง ความสามารถในการแก้ปัญหอยู่ในระดับปานกลาง

ต่ำกว่า 8 คะแนน หมายถึง ความสามารถในการแก้ปัญหอยู่ในระดับควรปรับปรุง

(ดัดแปลงจากแบบประเมินของ ญดาภัค กิจทวี ศิลปากร, 2551)

**แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**

คำชี้แจง :

1. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ
2. ให้นักเรียนเลือกทำเครื่องหมาย X ในข้อที่นักเรียนเห็นว่าถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว
ทำลงในกระดาษคำตอบ

-
1. บุคคลใดเลือกซื้อสินค้าได้ถูกต้องที่สุด

ก. กิ่งซื้อสินค้าเพราะลดราคา	(ค.) กานซื้อสินค้าเพราะจำเป็นต้องใช้
ข. แก้วซื้อสินค้าเพราะมีคุณภาพดี	ง. โกวซื้อสินค้าเพราะมีของแถม
 2. สินค้าชนิดใดที่นักเรียนควรเลือกซื้อมากที่สุด

ก. หนังสือการ์ตูน	(ข.) อุปกรณ์การเรียน
ค. ของเล่น	ง. อุปกรณ์กีฬา
 3. ข้อใดไม่ใช่วัตถุประสงค์ของการมีพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค

(ก.) เพื่อให้ผู้บริโภคเกิดความประทับใจ	ข. เพื่อให้ผู้บริโภคได้รับความเป็นธรรม
ค. เพื่อให้ผู้บริโภคได้รับความปลอดภัย	ง. เพื่อให้ผู้บริโภคได้รับความประหยัด
 4. ข้อใดเป็นการละเมิดสิทธิพื้นฐานของผู้บริโภค

ก. เกษมสามารถเปลี่ยนพัคลมที่ซื้อไปใหม่ซึ่งมีใบพัดหักจากทางร้านได้	(ข.) นารีถูกแม่ค้าผลไม้ต่อว่าขณะกำลังคัดเลือกมะม่วงที่ตนเองจะซื้อ
ค. ลัดดาได้รับชดเชยค่าเสียหายจากการใช้ผลิตภัณฑ์ชนิดหนึ่ง	ง. ถาวรกำลังตรวจสอบสภาพรถที่ตนเองจะซื้อ
 5. ถ้าเราไม่รู้จักใช้จ่ายเงินให้ดี จะเกิดผลอย่างไร

ก. ไม่มีคนคบหาด้วย	(ข.) อาจเป็นหนี้สิน
ค. ครอบครัวมีความสุข	ง. มีเงินใช้ไม่ขาดมือ
 6. ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้องเกี่ยวกับหน้าที่ของเงินในระบบเศรษฐกิจ

(ก.) เป็นสิ่งที่สามารถป้องกันอันตรายได้	
ข. เป็นเครื่องรักษามูลค่าของสินค้าและบริการ	
ค. เป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนสินค้าและบริการ	
ง. เป็นมาตรฐานในการวัดค่าหรือเปรียบเทียบค่าของสินค้าและบริการได้	

7. นักเรียนควรเลือกซื้อสินค้าที่มีลักษณะอย่างไร
- | | |
|----------------------------|----------------------------|
| ก. ราคาถูก – คุณภาพปานกลาง | (ข.) ราคาถูก – คุณภาพดี |
| ค. ราคาแพง – คุณภาพดี | ง. ราคาแพง – คุณภาพปานกลาง |
8. การซื้อสินค้าของใครที่ไม่ควรเอาอย่าง
- ก. หมิวซื้อเสื้อผ้าในช่วงลดราคา
- (ข.) แมวซื้อเครื่องปรับอากาศในช่วงฤดูร้อน
- ค. หม่อนซื้อสินค้าที่มีเครื่องหมายรับรองคุณภาพ
- ง. แมนศึกษาข้อมูลสินค้าจากหลายๆ ร้านก่อนตัดสินใจซื้อ
9. ข้อใดไม่ใช่สิทธิพื้นฐานของผู้บริโภค
- ก. ได้รับประกันสินค้าและความปลอดภัยจากการใช้
- ข. ได้รับข้อมูลสินค้าที่ถูกต้องและพอเพียง
- ค. มีอิสระในการเลือกซื้อสินค้า
- (ง.) มีอิสระในการว่ากล่าวผู้ผลิต
10. ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้องเกี่ยวกับเครื่องหมายรับรองคุณภาพสินค้าและบริการ
- ก. เครื่องหมาย มอก. ย่อมาจากคำว่า “มาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม”
- ข. เครื่องหมาย ออย. เป็นเครื่องหมายที่ใช้กำกับสินค้าสำหรับการบริโภค
- ค. เครื่องหมาย OTOP ย่อมาจากความหมายว่า “หนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์”
- (ง.) เครื่องหมายมาตรฐานด้านสิ่งแวดล้อมจะมีกำกับเฉพาะสินค้าประเภทเครื่องใช้ไฟฟ้า
11. ข้อใดไม่ใช่หน้าที่ของเงินในระบบเศรษฐกิจ
- ก. ชำระหนี้ได้ตามกฎหมาย
- ข. เป็นเครื่องกำหนดราคาสินค้าและบริการได้
- ค. เป็นสื่อกลางในการซื้อขายสินค้าและบริการได้
- (ง.) เป็นสื่อกลางให้เกิดความเข้าใจระหว่างกัน
12. ถ้าเรามีเงินจำกัด เราไม่ควรซื้อของในข้อใด
- | | |
|--------------|-----------------|
| ก. อาหาร | ข. เสื้อผ้า |
| (ค.) ของเล่น | ง. หนังสือเรียน |
13. ธนบัตรของไทยผลิตและประกาศใช้โดยหน่วยงานใด
- | | |
|--------------------------|----------------------|
| ก. ธนาคารแห่งประเทศไทย | ข. สำนักนายกรัฐมนตรี |
| ค. สำนักงานตำรวจแห่งชาติ | (ง.) กรมธนารักษ์ |

14. เงินเหรียญชนิดใด ไม่มีใช้ในปัจจุบัน
- ก. เหรียญ 1 บาท (ข.) เหรียญ 10 สตางค์
ค. เหรียญ 25 สตางค์ ง. เหรียญ 50 สตางค์
15. ข้อใดคือข้อดีของเงิน
- (ก.) มีความสะดวกในการเก็บรักษามากกว่าเก็บในรูปแบบอื่นๆ
ข. รูปแบบสวยงาม หลากหลาย
ค. ทำจากวัสดุมีค่า
ง. มีน้ำหนักมากทำให้มีมูลค่าสูง
16. เงินเหรียญชนิดต่าง ๆ ของไทย ที่ใช้อยู่ในปัจจุบันออกโดยหน่วยงานใด
- ก. กรมสรรพากร (ข.) กรมธนารักษ์
ค. ธนาคารแห่งประเทศไทย ง. สำนักงานฉลากกินแบ่งรัฐบาล
17. วิธีการใช้จ่ายอย่างประหยัดมีลักษณะตามข้อใด
- ก. พยายามใช้เงินให้หมดทุกวัน
(ข.) มีเงินเหลือใช้นำมาเก็บออมไว้ที่บ้าน
ค. ควรเลือกซื้อสิ่งของทุกอย่างที่อยากได้
ง. ถ้าเงินไม่พอใช้วันใดก็ยืมเพื่อนก่อน
18. การเลือกซื้อสินค้าและบริการอย่างรู้เท่าทันมีประโยชน์ต่อผู้บริโภคอย่างไร
- (ก.) ได้รับความเป็นธรรมจากการเลือกซื้อสินค้า
ข. สามารถซื้อสินค้าและบริการในราคาที่ถูกลง
ค. ได้รับคำชมว่าเป็นผู้ฉลาดซื้อฉลาดใช้
ง. สามารถซื้อสินค้าและบริการในปริมาณที่มากขึ้น
19. การตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าและบริการ ควรคำนึงถึงสิ่งใดมากที่สุด
- ก. ความสวยงาม ข. ยี่ห้อ
ค. ความทันสมัย (ง.) รายได้
20. สื่อกลางที่นำไปใช้แลกเปลี่ยนสินค้าและบริการ คืออะไร
- (ก.) เงิน ข. ธนาค
ค. พันธบัตร ง. สลากออมสิน
21. ข้อใดเป็นปัจจัยสำคัญมากที่สุดในการเลือกสินค้าและบริการ
- (ก.) ความจำเป็น ข. ความคงทนถาวร
ค. ความสวยงาม ง. ความสะดวกสบาย

22. ข้อใดเป็นข้อที่ควรจะต้องตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการที่ไม่ทำให้เกิดความเดือดร้อน
- ก. ซื้อสินค้าด้วยบัตรเครดิต
 - ข. ซื้อสินค้าที่หรรหรรราคาแพง
 - ค. ซื้อสินค้าตามอย่างเพื่อน
 - ง. ซื้อสินค้าที่เหมาะสมกับรายได้
23. ข้อใดไม่ใช่สิทธิพื้นฐานของผู้บริโภค
- (ก.) สิทธิที่จะได้รับคำชมจากผู้ขายสินค้า
 - ข. สิทธิที่จะได้รับข่าวสาร
 - ค. อิสระในการเลือกซื้อสินค้า
 - ง. สิทธิที่จะได้รับความปลอดภัยจากการใช้สินค้า
24. ข้อใดไม่ใช่วิธีการรักษาผลประโยชน์ของผู้บริโภค เมื่อซื้อสินค้ามาแล้วพบว่าสินค้านั้นชำรุด
- ก. แจ้งให้ผู้ผลิตสินค้าได้รับทราบ
 - (ข.) พูดต่อว่าผู้ขายสินค้าอย่างรุนแรง
 - ค. นำสินค้าที่ชำรุดไปเปลี่ยนสินค้าใหม่
 - ง. แจ้งให้หน่วยงานที่รับผิดชอบได้ทราบ
25. ข้อใดเป็นสินค้าที่ต้องได้รับเครื่องหมาย มอก. รับรอง
- ก. ยาสีฟัน
 - ข. ยาชาดูน้ำแดง
 - ค. ผลไม้กระป๋อง
 - ง. กระจกน้ำร้อนไฟฟ้า
26. หน่วยงานใดเป็นผู้รับผิดชอบเมื่อผู้บริโภคถูกผู้ขายเอาเปรียบ
- ก. กระทรวงมหาดไทย
 - ข. องค์การอาหารและยา
 - ค. สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
 - (ง.) สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค
27. สุกักได้รับคำสั่งให้เดินทางไปปฏิบัติราชการที่ประเทศเยอรมันนี่เขาจะต้องแลกสกุลใดไปใช้จ่าย
- ก. เยน
 - (ข.) เงินยูโร
 - ค. เงินหยวน
 - ง. เงินดอลลาร์
28. ข้อใดเป็นประโยชน์ของผู้บริโภคในการอ่านฉลากของสินค้าอย่างละเอียด
- ก. ทำให้ทราบสรรพคุณของสินค้า
 - ข. ทำให้ทราบถึงชื่อเจ้าของผู้ผลิตสินค้า
 - ค. ทำให้ทราบถึงสถานที่ทำการผลิตสินค้า
 - (ง.) ทำให้ทราบวันเดือนปีที่ผลิตสินค้า

29. ธนบัตรประเภทใดที่ไม่มีใช้ในปัจจุบัน

ก. ธนบัตรใบละ 20 บาท

ข. ธนบัตรใบละ 50 บาท

ค. ธนบัตรใบละ 100 บาท

(ง.) ธนบัตรใบละ 40 บาท

30. ทศพลเป็นเจ้าของบริษัทส่งออกสินค้าและส่งสินค้าไปยังประเทศจีน ทศพลจะได้รับการชำระค่าสินค้าเป็นเงินสกุลใด

(ก.) หยวน

ค. ปอนด์

ข. ยูโร

ง. ดอลลาร์



แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

เรื่อง.....

กลุ่มที่.....ชื่อกลุ่ม.....

คำชี้แจง ประเมินพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียนแล้วให้คะแนนตามเกณฑ์การประเมินโดยใส่ลงในช่องพฤติกรรมที่ต้องการประเมิน

ชื่อ-นามสกุล	พฤติกรรมที่ต้องการประเมิน				รวม
	การปฏิสัมพันธ์กัน	การสนทนา เรื่องที่กำหนด	การ ติดต่อสื่อสาร	พฤติกรรมการทำงาน	
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

เกณฑ์การประเมิน

- 3 หมายถึง มีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มระดับดี
- 2 หมายถึง มีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มระดับพอใช้
- 1 หมายถึง มีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มระดับปรับปรุง

เกณฑ์การแปลความหมาย

- 2.34 – 3.00 หมายถึง พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับดี
- 1.67 – 2.33 หมายถึง พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับพอใช้
- 1.00 – 1.66 หมายถึง พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับปรับปรุง

ข้อเสนอแนะอื่นๆ



เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

รายการ	เกณฑ์การให้คะแนน		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (2)
1.การปฏิสัมพันธ์กัน	ร่วมมือและช่วยเหลือ เพื่อนในการทำกิจกรรม <input type="checkbox"/>	ร่วมมือและช่วยเหลือ เพื่อนเป็นส่วนใหญ่ ในการทำกิจกรรม <input type="checkbox"/>	ร่วมมือและช่วยเหลือ เพื่อนในการทำ กิจกรรมเป็นบางครั้ง <input type="checkbox"/>
2. การสนทนาเรื่อง ที่กำหนด	สนทนาตรงประเด็น ครอบคลุมเนื้อหา <input type="checkbox"/>	สนทนาตรงประเด็น ครอบคลุมเนื้อหา บางส่วน <input type="checkbox"/>	สนทนาตรงประเด็น <input type="checkbox"/>
3. การติดต่อสื่อสาร	มีการปรึกษาครูและ เพื่อนกลุ่มอื่น ๆ <input type="checkbox"/>	มีการปรึกษาครูและ เพื่อนกลุ่มอื่น ๆ เป็น ส่วนใหญ่ <input type="checkbox"/>	มีการปรึกษาครูและ เพื่อนกลุ่มอื่น ๆ เป็น บางครั้ง <input type="checkbox"/>
4. พฤติกรรมการ ทำงาน	มีการวางแผนอย่างเป็น ระบบ และแบ่งหน้าที่ ของสมาชิกในกลุ่มอย่าง ชัดเจน <input type="checkbox"/>	มีการวางแผนอย่าง เป็นระบบ และแบ่ง หน้าที่ของสมาชิกใน กลุ่มเป็นส่วนใหญ่ <input type="checkbox"/>	มีการวางแผนอย่างเป็น ระบบ และแบ่งหน้าที่ ของสมาชิกในกลุ่มเป็น บางครั้ง <input type="checkbox"/>

คะแนนรวม...../12

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้จากทัศน์เป็นฐาน
เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข้อคำถามในช่องแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความพึงพอใจ

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
1. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้				
1.1 ความเหมาะสมของเนื้อหา				
1.2 การส่งเสริมการปฏิบัติงานเป็นขั้นตอนและกระบวนการ				
1.3 การส่งเสริมการวางแผนปฏิบัติงานร่วมกัน				
1.4 การส่งเสริมให้นักเรียนฝึกทักษะการคิดแก้ปัญหา				
1.5 การส่งเสริมให้นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหามากขึ้น				
2. ด้านสื่อการเรียนรู้				
2.1 สื่อการเรียนรู้มีความน่าสนใจ				
2.2 สื่อการเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน				
2.3 สื่อมีปริมาณเหมาะสมกับกิจกรรม				
3. ด้านผู้เรียน				
3.1 นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็นของตนเองอย่างมั่นใจ				
3.2 นักเรียนมีความสุขและมีอิสระในการเรียนแบบจากทัศน์				
3.3 นักเรียนสามารถเสนอแนวทางแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนดได้				
4. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ				
4.1 ช่วยฝึกทักษะกระบวนการในการศึกษาค้นคว้า หาคำตอบ รวบรวมข้อมูล และสรุปความรู้ด้วยตนเอง				
4.2 ทำให้นักเรียนเข้าใจสถานการณ์ด้านเศรษฐศาสตร์ใน ชีวิตประจำวันได้มากขึ้น				
4.3 เกิดทักษะการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน				

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

.....



ภาคผนวก ง
ตารางแสดงคุณภาพของเครื่องมือ



ตารางแสดงผลการวิเคราะห์คะแนนความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบ
จากทัศน์เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

แผนการเรียนรู้ที่ 1

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)			คะแนน	IOC
	1	2	3		
1. แผนมืองค์ประกอบครบถ้วนเหมาะสมและสอดคล้องสัมพันธ์กัน	+1	+1	+1	3	1.00
2. สารสำคัญสอดคล้องกับตัวชี้วัด / จุดประสงค์การเรียนรู้	0	+1	+1	2	0.67
3. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมเนื้อหาสาระ	0	+1	+1	2	0.67
4. กิจกรรมการสอนสอดคล้องกับเนื้อหาและตัวชี้วัด	0	+1	+1	2	0.67
5. กิจกรรมการสอนเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน	0	+1	+1	2	0.67
6. กิจกรรมการสอนเน้นการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาโดยใช้จากทัศน์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	0	+1	+1	2	0.67
7. สื่อการสอนเหมาะสมกับกิจกรรม	0	+1	+1	2	0.67
8. สื่อการสอนสื่อความหมายได้ชัดเจนสอดคล้องกับเนื้อหา	0	+1	+1	2	0.67
9. การวัดผลและประเมินผลครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้	-1	+1	+1	2	0.67
10. การวัดผลและประเมินผลสอดคล้องกับกิจกรรมการสอน	-1	+1	+1	3	1.00

แผนการเรียนรู้ที่ 2

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)			คะแนน	IOC
	1	2	3		
1. แผนมืองค์ประกอบครบถ้วนเหมาะสมและสอดคล้องสัมพันธ์กัน	+1	+1	+1	3	1.0
2. สาระสำคัญสอดคล้องกับตัวชี้วัด / จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.0
3. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมเนื้อหาสาระ	+1	+1	+1	3	1.0
4. กิจกรรมการสอนสอดคล้องกับเนื้อหาและตัวชี้วัด	+1	+1	+1	3	1.0
5. กิจกรรมการสอนเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน	+1	+1	+1	3	1.0
6. กิจกรรมการสอนเน้นการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาโดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	+1	+1	+1	3	1.0
7. สื่อการสอนเหมาะสมกับกิจกรรม	0	+1	+1	2	0.67
8. สื่อการสอนสื่อความหมายได้ชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหา	0	+1	+1	2	0.67
9. การวัดผลและประเมินผลครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้	0	+1	+1	2	0.67
10. การวัดผลและประเมินผลสอดคล้องกับกิจกรรมการสอน	0	+1	+1	2	0.67

แผนการเรียนรู้ที่ 3

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)			คะแนน	IOC
	1	2	3		
1. แผนมืองค์ประกอบครบถ้วนเหมาะสมและสอดคล้องสัมพันธ์กัน	0	+1	+1	2	0.67
2. สาระสำคัญสอดคล้องกับตัวชี้วัด / จุดประสงค์การเรียนรู้	0	+1	+1	2	0.67
3. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมเนื้อหาสาระ	0	+1	+1	2	0.67
4. กิจกรรมการสอนสอดคล้องกับเนื้อหาและตัวชี้วัด	0	+1	+1	2	0.67
5. กิจกรรมการสอนเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน	0	+1	+1	2	0.67
6. กิจกรรมการสอนเน้นการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาโดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	0	+1	+1	2	0.67
7. สื่อการสอนเหมาะสมกับกิจกรรม	0	+1	+1	2	0.67
8. สื่อการสอนสื่อความหมายได้ชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหา	0	+1	+1	2	0.67
9. การวัดผลและประเมินผลครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้	0	+1	+1	2	0.67
10. การวัดผลและประเมินผลสอดคล้องกับกิจกรรมการสอน	0	+1	+1	2	0.67

แผนการเรียนรู้ที่ 4

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)			คะแนน	IOC
	1	2	3		
1. แผนมืองค์ประกอบครบถ้วนเหมาะสมและสอดคล้องสัมพันธ์กัน	+1	+1	+1	3	1.0
2. สาระสำคัญสอดคล้องกับตัวชี้วัด / จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.0
3. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมเนื้อหาสาระ	+1	+1	+1	3	1.0
4. กิจกรรมการสอนสอดคล้องกับเนื้อหาและตัวชี้วัด	+1	+1	+1	3	1.0
5. กิจกรรมการสอนเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน	+1	+1	+1	3	1.0
6. กิจกรรมการสอนเน้นการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาโดยใช้จากทัศน์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	+1	+1	+1	3	1.0
7. สื่อการสอนเหมาะสมกับกิจกรรม	+1	+1	+1	3	1.0
8. สื่อการสอนสื่อความหมายได้ชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1.0
9. การวัดผลและประเมินผลครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.0
10. การวัดผลและประเมินผลสอดคล้องกับกิจกรรมการสอน	+1	+1	+1	3	1.0

แผนการเรียนรู้ที่ 5

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)			คะแนน	IOC
	1	2	3		
1. แผนมืองค์ประกอบครบถ้วนเหมาะสมและสอดคล้องสัมพันธ์กัน	+1	+1	+1	3	1.0
2. สาระสำคัญสอดคล้องกับตัวชี้วัด / จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.0
3. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมเนื้อหาสาระ	+1	+1	+1	3	1.0
4. กิจกรรมการสอนสอดคล้องกับเนื้อหาและตัวชี้วัด	+1	+1	+1	3	1.0
5. กิจกรรมการสอนเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน	+1	+1	+1	3	1.0
6. กิจกรรมการสอนเน้นการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาโดยใช้จากทัศน์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	+1	+1	+1	3	1.0
7. สื่อการสอนเหมาะสมกับกิจกรรม	+1	+1	+1	3	1.0
8. สื่อการสอนสื่อความหมายได้ชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1.0
9. การวัดผลและประเมินผลครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.0
10. การวัดผลและประเมินผลสอดคล้องกับกิจกรรมการสอน	+1	+1	+1	3	1.0

แผนการเรียนรู้ที่ 6

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)			คะแนน	IOC
	1	2	3		
1. แผนมืองค์ประกอบครบถ้วนเหมาะสมและสอดคล้องสัมพันธ์กัน	+1	+1	+1	3	1.0
2. สารสำคัญสอดคล้องกับตัวชี้วัด / จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.0
3. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมเนื้อหาสาระ	+1	+1	+1	3	1.0
4. กิจกรรมการสอนสอดคล้องกับเนื้อหาและตัวชี้วัด	+1	+1	+1	3	1.0
5. กิจกรรมการสอนเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน	+1	+1	+1	3	1.0
6. กิจกรรมการสอนเน้นการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาโดยใช้จากทัศน์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	+1	+1	+1	3	1.0
7. สื่อการสอนเหมาะสมกับกิจกรรม	+1	+1	+1	3	1.0
8. สื่อการสอนสื่อความหมายได้ชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1.0
9. การวัดผลและประเมินผลครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.0
10. การวัดผลและประเมินผลสอดคล้องกับกิจกรรมการสอน	+1	+1	+1	3	1.0

ตารางแสดงผลการวิเคราะห์คะแนนความสอดคล้องของแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาโดยใช้การเรียนรู้แบบจากทัศนเป็นฐาน

ฉกทัศนที่ 1

คำถาม	ผู้เชี่ยวชาญ(คนที่)			คะแนน	IOC
	1	2	3		
1.ปัญหาสำคัญของสถานการณ์นี้คืออะไร	-1	+1	+1	2	0.67
2.จากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นอะไรคือสาเหตุของปัญหา	-1	+1	+1	2	0.67
3.จากสถานการณ์ที่เกิดขึ้น นักเรียนจะมีวิธีการแก้ไขปัญหานี้ได้อย่างไร	-1	+1	+1	2	0.67
4.นักเรียนคิดว่าถ้าสามารถแก้ปัญหานี้ได้ จะเกิดผลอย่างไร (สามารถเขียนบรรยายหรือแสดงคำตอบด้วยแผนผังความคิด)	-1	+1	+1	2	0.67

ฉกทัศนที่ 2

คำถาม	ผู้เชี่ยวชาญ(คนที่)			คะแนน	IOC
	1	2	3		
1.ปัญหาสำคัญของสถานการณ์นี้คืออะไร	+1	+1	+1	3	1.0
2.จากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นอะไรคือสาเหตุของปัญหา	+1	+1	+1	3	1.0
3.จากสถานการณ์ที่เกิดขึ้น นักเรียนจะมีวิธีการแก้ไขปัญหานี้ได้อย่างไร	+1	+1	+1	3	1.0
4.นักเรียนคิดว่าถ้าสามารถแก้ปัญหานี้ได้ จะเกิดผลอย่างไร (สามารถเขียนบรรยายหรือแสดงคำตอบด้วยแผนผังความคิด)	+1	+1	+1	3	1.0

ตารางแสดงผลการวิเคราะห์คะแนนความสอดคล้องของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ(คนที่)			คะแนน	IOC
	1	2	3		
<p>1. บุคคลใดเลือกซื้อสินค้าได้ถูกต้องที่สุด</p> <p>ก. กิ่งซื้อสินค้าเพราะลดราคา</p> <p>ข. แก้วซื้อสินค้าเพราะมีคุณภาพดี</p> <p>(ค.) กานซื้อสินค้าเพราะจำเป็นต้องใช้</p> <p>ง. โกวซื้อสินค้าเพราะมีของแถม</p>	+1	+1	+1	3	1.0
<p>2. สินค้าชนิดใดที่นักเรียนควรเลือกซื้อมากที่สุด</p> <p>ก. หนังสือการ์ตูน</p> <p>(ข.) อุปกรณ์การเรียน</p> <p>ค. ของเล่น</p> <p>ง. อุปกรณ์กีฬา</p>	+1	+1	+1	3	1.0
<p>3. ข้อใดไม่ใช่วัตถุประสงค์ของการมีพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค</p> <p>(ก.) เพื่อให้ผู้บริโภคเกิดความประทับใจ</p> <p>ข. เพื่อให้ผู้บริโภคได้รับความเป็นธรรม</p> <p>ค. เพื่อให้ผู้บริโภคได้รับความปลอดภัย</p> <p>ง. เพื่อให้ผู้บริโภคได้รับความประหยัด</p>	+1	+1	+1	3	1.0
<p>4. ข้อใดเป็นการละเมิดสิทธิพื้นฐานของผู้บริโภค</p> <p>ก. เกษมสามารถเปลี่ยนพัสดุมที่ซื้อไปใหม่ซึ่งมีใบพัดหักจากทางร้านได้</p> <p>(ข.) นารีถูกแม่ค้าผลไม้ต่อว่าขณะกำลังคัดเลือกมะม่วงที่ตนเองจะซื้อ</p> <p>ค. ลัดดาได้รับชดเชยค่าเสียหายจากการใช้ผลิตภัณฑ์ชนิดหนึ่ง</p>	+1	+1	+1	3	1.0

ง. การกำลังตรวจสอบสภาพรถที่ตนเองจะซื้อ					
5. ถ้าเราไม่รู้จักรั้ใช้จ่ายเงินให้ดี จะเกิดผลอย่างไร ก. ไม่มีคนคบหาด้วย (ข.) อาจเป็นหนี้สิน ค. ครอบครัวมีความสุข ง. มีเงินใช้ไม่ขาดมือ	+1	+1	+1	3	1.0
6. ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้องเกี่ยวกับหน้าที่ของเงินในระบบเศรษฐกิจ (ก.) เป็นสิ่งที่สามารถป้องกันอันตรายได้ ข. เป็นเครื่องรักษามูลค่าของสินค้าและบริการ ค. เป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนสินค้าและบริการ ง. เป็นมาตรฐานในการวัดค่าหรือเปรียบเทียบค่าของสินค้าและบริการได้	+1	+1	+1	3	1.0
7. นักเรียนควรเลือกซื้อสินค้าที่มีลักษณะอย่างไร ก. ราคาถูก – คุณภาพปานกลาง (ข.) ราคาถูก – คุณภาพดี ค. ราคาแพง – คุณภาพดี ง. ราคาแพง – คุณภาพปานกลาง	+1	+1	+1	3	1.0
8. การซื้อสินค้าของใครที่ไม่ควรเอาอย่าง ก. หมิวซื้อเสื้อผ้าในช่วงลดราคา (ข.) แมวซื้อเครื่องปรับอากาศในช่วงฤดูร้อน ค. หมอนซื้อสินค้าที่มีเครื่องหมายรับรองคุณภาพ ง. แมนศึกษาข้อมูลสินค้าจากหลายๆ ร้านก่อนตัดสินใจซื้อ	+1	-1	+1	2	0.67
9. ข้อใดไม่ใช่สิทธิพื้นฐานของผู้บริโภค ก. ได้รับประกันสินค้าและความปลอดภัยจากการใช้ ข. ได้รับข้อมูลสินค้าที่ถูกต้องและพอเพียง	+1	+1	+1	3	1.0

ค. มีอิสระในการเลือกซื้อสินค้า (ง.) มีอิสระในการว่ากล่าวผู้ผลิต					
10. ข้อใดกล่าว <u>ไม่ถูกต้อง</u> เกี่ยวกับเครื่องหมายรับรองคุณภาพสินค้าและบริการ ก. เครื่องหมาย มอก. ย่อมาจากคำว่า “มาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม” ข. เครื่องหมาย อย. เป็นเครื่องหมายที่ใช้กำกับสินค้าสำหรับการบริโภค ค. เครื่องหมาย OTOP ย่อมาจากความหมายว่า “หนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์” (ง.) เครื่องหมายมาตรฐานด้านสิ่งแวดล้อมจะมีกำกับเฉพาะสินค้าประเภทเครื่องใช้ไฟฟ้า	+1	+1	+1	3	1.0
11. ข้อใดไม่ใช่หน้าที่ของเงินในระบบเศรษฐกิจ ก. ชำระหนี้ได้ตามกฎหมาย ข. เป็นเครื่องกำหนดราคาสินค้าและบริการได้ ค. เป็นสื่อกลางในการซื้อขายสินค้าและบริการได้ (ง.) เป็นสื่อกลางให้เกิดความเข้าใจระหว่างกัน	+1	+1	+1	3	1.0
12. ถ้าเรามีเงินจำกัด เราไม่ควรซื้อของในข้อใด ก. อาหาร ข. เสื้อผ้า (ค.) ของเล่น ง. หนังสือเรียน	+1	+1	+1	3	1.0
13. ธนบัตรของไทยผลิตและประกาศใช้โดยหน่วยงานใด ก. ธนาคารแห่งประเทศไทย ข. สำนักนายกรัฐมนตรี ค. สำนักงานตำรวจแห่งชาติ	+1	+1	+1	3	1.0

(ง.) กรมธนารักษ์					
14. เงินเหรียญชนิดใด ไม่มีใช้ในปัจจุบัน ก. เหรียญ 1 บาท (ข.) เหรียญ 10 สตางค์ ค. เหรียญ 25 สตางค์ ง. เหรียญ 50 สตางค์	+1	+1	+1	3	1.0
15. ข้อใดคือข้อดีของเงิน (ก.) มีความสะดวกในการเก็บรักษามากกว่าเก็บในรูปแบบอื่นๆ ข. รูปแบบสวยงาม หลากหลาย ค. ทำจากวัสดุมีค่า ง. มีน้ำหนักมากทำให้มีมูลค่าสูง	+1	+1	+1	3	1.0
16. เงินเหรียญชนิดต่าง ๆ ของไทย ที่ใช้อยู่ในปัจจุบันออกโดยหน่วยงานใด ก. กรมสรรพากร (ข.) กรมธนารักษ์ ค. ธนาคารแห่งประเทศไทย ง. สำนักงานฉลากกินแบ่งรัฐบาล	+1	+1	+1	3	1.0
17. วิธีการใช้จ่ายอย่างประหยัดมีลักษณะตามข้อใด ก. พยายามใช้เงินให้หมดทุกวัน (ข.) มีเงินเหลือให้นำมาเก็บออมไว้ที่บ้าน ค. ควรเลือกซื้อสิ่งของทุกอย่างที่อยากได้ ง. ถ้าเงินไม่พอใช้วันใดก็ยืมเพื่อนก่อน	+1	-1	+1	2	0.67
18. การเลือกซื้อสินค้าและบริการอย่างรู้เท่าทันมีประโยชน์ต่อผู้บริโภคอย่างไร	+1	+1	+1	3	1.0

<p>(ก.) ได้รับความเป็นธรรมจากการเลือกซื้อสินค้า</p> <p>ข. สามารถซื้อสินค้าและบริการในราคาที่ถูกลง</p> <p>ค. ได้รับคำชมว่าเป็นผู้ฉลาดซื้อฉลาดใช้</p> <p>ง. สามารถซื้อสินค้าและบริการในปริมาณที่มาก</p>					
<p>19. การตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าและบริการ ควรคำนึงถึงสิ่งใดมากที่สุด</p> <p>ก. ความสวยงาม ข. ยี่ห้อ</p> <p>ค. ความทันสมัย (ง.) รายได้</p>	+1	-1	+1	2	0.67
<p>20. สื่อกลางที่นำไปใช้แลกเปลี่ยนสินค้าและบริการคืออะไร</p> <p>(ก.) เงิน ข. ธนาคา</p> <p>ค. พันธบัตร ง. สลากออมสิน</p>	+1	+1	+1	3	1.0
<p>21. ข้อใดเป็นปัจจัยสำคัญมากที่สุดในการเลือกซื้อสินค้าและบริการ</p> <p>(ก.) ความจำเป็น ข. ความคงทนถาวร</p> <p>ค. ความสวยงาม ง. ความสะดวกสบาย</p>	+1	+1	+1	3	1.0
<p>22. ข้อใดเป็นข้อที่ควรระวังในการซื้อสินค้าและบริการที่ไม่ทำให้เกิดความเดือดร้อน</p> <p>ก. ซื้อสินค้าด้วยบัตรเครดิต</p> <p>ข. ซื้อสินค้าที่หุ้หรราราคาแพง</p> <p>ค. ซื้อสินค้าตามอย่างเพื่อน</p> <p>(ง.) ซื้อสินค้าที่เหมาะสมกับรายได้</p>	+1	+1	+1	3	1.0
<p>23. ข้อใดไม่ใช่สิทธิพื้นฐานของผู้บริโภค</p> <p>(ก.) สิทธิที่จะได้รับคำชมจากผู้ขายสินค้า</p> <p>ข. สิทธิที่จะได้รับข่าวสาร</p>	+1	+1	+1	3	1.0

ค. อีสาระในการเลือกซื้อสินค้า ง. สิทธิที่จะได้รับความปลอดภัยจากการใช้สินค้า					
24. ข้อใดไม่ใช่วิธีการรักษาผลประโยชน์ของผู้บริโภค เมื่อซื้อสินค้ามาแล้วพบว่าสินค้านั้นชำรุด ก. แจ้งให้ผู้ผลิตสินค้าได้รับทราบ (ข.) พุดต่อว่าผู้ขายสินค้าอย่างรุนแรง ค. นำสินค้าที่ชำรุดไปเปลี่ยนสินค้าใหม่ ง. แจ้งให้หน่วยงานที่รับผิดชอบได้ทราบ	+1	+1	+1	3	1.0
25. ข้อใดเป็นสินค้าที่ต้องได้รับเครื่องหมาย มอก. รับรอง ก. ยาสีฟัน ข. ยาทาผิวหนัง ค. ผลไม้กระป๋อง (ง.) กระจกน้ำร้อนไฟฟ้า	+1	+1	+1	3	1.0
26. หน่วยงานใดเป็นผู้รับผิดชอบเมื่อผู้บริโภคถูกผู้ขายเอารัดเอาเปรียบ ก. กระทรวงมหาดไทย ข. องค์การอาหารและยา ค. สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม (ง.) สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค	+1	+1	+1	3	1.0
27. สุกักได้รับคำสั่งให้เดินทางไปปฏิบัติราชการที่ประเทศเยอรมันนี่เขาจะต้องแลกสกุลใดไปใช้จ่าย ก. เยน (ข.) เงินยูโร ค. เงินหยวน ง. เงินดอลลาร์	+1	+1	+1	3	1.0
28. ข้อใดเป็นประโยชน์ของผู้บริโภคในการอ่านฉลากของสินค้าอย่างละเอียด ก. ทำให้ทราบสรรพคุณของสินค้า	+1	+1	+1	3	1.0

ข. ทำให้ทราบถึงชื่อเจ้าของผู้ผลิตสินค้า ค. ทำให้ทราบถึงสถานที่ทำการผลิตสินค้า (ง.) ทำให้ทราบวันเดือนปีที่ผลิตสินค้า					
29. ธนบัตรประเภทใดที่ไม่มีใช้ในปัจจุบัน ก. ธนบัตรใบละ 20 บาท ข. ธนบัตรใบละ 50 บาท ค. ธนบัตรใบละ 100 บาท (ง.) ธนบัตรใบละ 40 บาท	+1	+1	+1	3	1.0
30. ทศพลเป็นเจ้าของบริษัทส่งออกสินค้าและส่ง สินค้าไปยังประเทศจีน ทศพลจะได้รับการชำระค่า สินค้าเป็นเงินสกุลใด (ก.) หยวน ข. ยูโร ค. ปอนด์ ง. ดอลลาร์	+1	+1	+1	3	1.0

ตาราง แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนความสอดคล้องของแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ข้อที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
		1	2	3		
1	การปฏิสัมพันธ์กัน	1	1	1	1	ใช้ได้
2	การสนทนาเรื่องที่กำหนด	1	1	1	1	ใช้ได้
3	การติดต่อสื่อสาร	1	0	1	0.67	ใช้ได้
4	พฤติกรรมการทำงาน	1	1	1	1	ใช้ได้
เฉลี่ยทั้งฉบับ					0.92	ใช้ได้

ตาราง แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนความสอดคล้องของแบบสอบถามความพึงพอใจ

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน			ผู้เกี่ยวข้อง(คนที่)			คะแนน	IOC
	มาก	ปานกลาง	น้อย	1	2	3		
1.ด้านกิจกรรมการเรียนรู้				+1	+1	+1	3	1.0
1.1 มีความเหมาะสมของเนื้อหา				+1	+1	+1	3	1.0
1.2 การส่งเสริมการปฏิบัติงานเป็นขั้นตอนและกระบวนการ				+1	+1	+1	3	1.0
1.3 ส่งเสริมการวางแผนปฏิบัติงานร่วมกัน				+1	+1	+1	3	1.0
1.4 การส่งเสริมให้นักเรียนฝึกทักษะการคิดแก้ปัญหา				+1	+1	+1	3	1.0
1.5 การส่งเสริมให้นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหามากขึ้น				+1	+1	+1	3	1.0
2. ด้านสื่อการเรียนรู้				+1	+1	+1	3	1.0
2.1 สื่อการเรียนรู้มีความน่าสนใจ				+1	+1	+1	3	1.0
2.2 สื่อการเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน				+1	+1	+1	3	1.0
2.3 สื่อมีปริมาณเหมาะสมกับกิจกรรม				+1	+1	+1	3	1.0
3. ด้านผู้เรียน				+1	+1	+1	3	1.0
3.1 นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็นของตนเองอย่างมั่นใจ				+1	+1	+1	3	1.0
3.2 นักเรียนมีความสุขและมีอิสระในการเรียนแบบหลากหลาย				+1	+1	+1	3	1.0
3.3 นักเรียนสามารถเสนอแนวทางแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนดได้				+1	+1	+1	3	1.0
4. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ				+1	+1	+1	3	1.0
4.1 ช่วยฝึกทักษะกระบวนการในการศึกษาค้นคว้าหาคำตอบ รวบรวมข้อมูล และสรุปความรู้ด้วยตนเองและสรุปความรู้ด้วยตนเอง				+1	+1	+1	3	1.0
4.2 ทำให้นักเรียนเข้าใจสถานการณ์ด้านเศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวันได้มากขึ้น				+1	+1	+1	3	1.0
4.3 เกิดทักษะการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน				+1	+1	+1	3	1.0

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล

นางสาวชนัญญา มีเพียร

ประวัติการศึกษา

ปี พ.ศ. 2553

เศรษฐศาสตร์บัณฑิต (ศ.บ.) สาขาวิชาเอกเศรษฐศาสตร์

คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

