



การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง สังคมไทย
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน
โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา
ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2558
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง สังคมไทย
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน
โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา
ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2558
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

A STUDIES OF LEARNING ACHIEVEMENT AND PROBLEM SOLVING ABILITIES
ON THAI SOCIETY OF MATHAYOMSUKSA 3 STUDENTS USING BLENDED LEARNING
THROUGH PROBLEM BASED LEARNING AND SOCIAL NETWORK



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree
Master of Education Program in Teaching Social Studies
Department of Curriculum and Instruction
Graduate School, Silpakorn University
Academic Year 2015
Copyright of Graduate School, Silpakorn University

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้วิทยานิพนธ์เรื่อง “การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์” เสนอโดย นายอิทธิพัทธ์ ศุภรัตน์วงศ์ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร. ปานใจ ธารทัศน์วงศ์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

1. อาจารย์ ดร.อนัน ปิ่นอินทร์
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรพิน ศิริสัมพันธ์
3. รองศาสตราจารย์สมประสงค์ น่วมบุญลือ

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม)

...../...../.....

..... กรรมการ

(อาจารย์ ดร.ธงชัย นิลคำ)

...../...../.....

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรพิน ศิริสัมพันธ์)

...../...../.....

..... กรรมการ

(อาจารย์ ดร.อนัน ปิ่นอินทร์)

...../...../.....

..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์สมประสงค์ น่วมบุญลือ)

...../...../.....

54262319 : สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา

คำสำคัญ : ความสามารถในการแก้ปัญหา/การเรียนรู้แบบผสมผสาน/ปัญหาเป็นฐาน/สังคมออนไลน์

อิทธิพัทธ์ สุภรัตน์วงศ์ : การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์. อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : อ.ดร.อนันต์ ปิ่นอินทร์ , ผศ.ดร.อรพินธ์ ศิริสัมพันธ์ และ รศ.สมประสงค์ น่วมบุญลือ. 207 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ 2) ศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ 3) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/6 โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาเขต 8 (ราชบุรี – กาญจนบุรี) ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมจำนวน 50 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ 2) บทเรียนในสังคมออนไลน์ Edmodo 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 4) แบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหา และ 5) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และใช้สถิติทดสอบค่าที แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent) และการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (content analysis)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความสามารถในการแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับสูง
3. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับมาก

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ลายมือชื่อนักศึกษา.....

ปีการศึกษา 2558

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ 1.....2.....3.....

54262319: MAJOR: TEACHING SOCIAL STUDIES

KEYWORD : PROBLEM SOLVING ABILITIES/BLENDED LEARNING/ PROBLEM BASED LEARNING
/SOCIAL NETWORK

ITTIPAT SUPPHARATTANAWONG : A STUDIES OF LEARNING ACHIEVEMENT AND
PROBLEM SOLVING ABILITIES ON THAI SOCIETY OF MATHAYOMSUKSA 3 STUDENTS USING
BLENDED LEARNING THROUGH PROBLEM BASED LEARNING AND SOCIAL NETWORK. THESIS
ADVISORS : ARNON PUNAIN, Ph.D., ASST. PROF. ORAPIN SIRISAMPHAN, Ph.D., AND ASSOC.
PROF. SOMPRASONG NUAMBOONLUE. 207 pp.

The purposes of this research were to : 1) compare the learning achievement on Thai society of Mathayomsuksa 3 students before and after using blended learning through problem based learning and social network; 2) study the problem solving abilities of Mathayomsuksa 3 students before and after using blended learning through problem based learning and social network and 3) study the opinions of Mathayomsuksa 3 students before and after using blended learning through problem based learning and social network. The sample of this research consisted of 50 Mathayomsuksa 3 students studying in the first semester of the academic year 2015 at Rattanakumburung School, Banpong District, Ratchaburi Province of the Office of Secondary School District 8.

The instruments employed to collect data were : 1) lesson plans; 2) lesson on social network Edmodo; 3) a learning achievement test; 4) a problem solving abilities test and 5) a questionnaire on the opinion of students about using blended learning through problem based learning and social network. The data were analyzed by mean (\bar{X}) standard deviation (S.D.) t-test dependent and content analysis.

The findings were as follows:

1. The learning achievement on Thai society of Mathayomsuksa 3 students gained after the participation using blended learning through problem based learning and social network was significantly higher than before at the .05 level.
2. Problem solving abilities of Mathayomsuksa 3 students using blended learning through problem based learning and social network were high level.
3. The opinions of Mathayomsuksa 3 students towards using blended learning through problem based learning and social network were at the high level.

Department of Curriculum and Instruction

Graduate School, Silpakorn University

Student's signature.....

Academic Year 2015

Thesis Advisor' signature 1.....2.....3.....

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ เรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ สำเร็จลุล่วงเป็นอย่างดีด้วยความกรุณาในการให้คำปรึกษา คำแนะนำ ความช่วยเหลือ และกำลังใจจาก อาจารย์ ดร.อนันต์ ปันอินทร์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรพิน ศิริสัมพันธ์ และรองศาสตราจารย์สมประสงค์ น่วมบุญลือ ผู้เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาตั้งแต่เริ่มต้น จนวิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม ประธานการสอบวิทยานิพนธ์ และ อาจารย์ ดร. ชงชัย นิลคำ ผู้ทรงคุณวุฒิ ที่กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ แก้ไขข้อบกพร่องเพื่อให้วิทยานิพนธ์มีความถูกต้องและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน และอาจารย์ ดร.มนัสนันท์ น้าสมบูรณ์ ให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย ทำให้ผู้วิจัยสามารถดำเนินการวิจัยและเก็บข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งขอเสนอแนะที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการทำวิทยานิพนธ์ให้มีความถูกต้องและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการ รองผู้อำนวยการ คณะครูและนักเรียน ตลอดจนบุคลากรทุกท่านในโรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี ที่ให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกในการเก็บข้อมูลเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณเพื่อน พี่และน้องระดับปริญญาโท สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร และบุคคลอันเป็นที่รักทุกท่านสำหรับความช่วยเหลือ คำแนะนำ และกำลังใจที่มีให้เสมอมาจนทำให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงเป็นอย่างดี

ท้ายที่สุดนี้ ขอขอบพระคุณบิดา มารดา และครอบครัว ที่ให้ชีวิต อบรมเลี้ยงดู และเป็นผู้วางรากฐานทางการศึกษา ตลอดจนเป็นแรงบันดาลใจและกำลังใจในการศึกษาเป็นอย่างดี ทำให้ผู้วิจัยสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทดังที่มุ่งหมายไว้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญตาราง	ฅ
สารบัญแผนภูมิ.....	ฉ
บทที่	หน้า
1	บทนำ.....
	ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา..... 1
	กรอบแนวคิดการวิจัย.....6
	คำถามการวิจัย.....10
	วัตถุประสงค์การวิจัย.....10
	สมมติฐานการวิจัย.....10
	ขอบเขตการวิจัย.....10
	นิยามศัพท์เฉพาะ.....11
	ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย.....13
2	วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง
	หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง : สารการเรียนรู้.....
	และมาตรฐานการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม14
	การเรียนรู้แบบผสมผสาน24
	การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน37
	สังคมออนไลน์.....47
	ความสามารถในการแก้ปัญหา.....54
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....63
3	วิธีดำเนินการวิจัย
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....69
	ตัวแปรที่ศึกษา.....70

บทที่	หน้า
เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย	70
ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย	70
แบบแผนการวิจัย.....	70
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	71
การสร้างและพัฒนาเครื่องมือ.....	71
การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล.....	84
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	86
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	
ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย.....	87
ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง สังคมไทย	88
ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้	89
แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์	
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	
สรุปผลการวิจัย.....	96
อภิปรายผล	96
ข้อเสนอแนะ	104
รายการอ้างอิง	106
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	117
ภาคผนวก ข ผลการวิเคราะห์เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	119
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	140
ประวัติผู้วิจัย	207

สารบัญญัตราง

ตารางที่		หน้า
1	โครงสร้างรายวิชาสังคมศึกษา รหัสวิชา ส 23103..... (หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำรงชีวิตในสังคม).....	22
2	องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนการสอนบนเว็บแบบผสมผสาน โดยเน้นการพัฒนาการเรียนด้านทักษะ (Skill driven learning) ตามแนวคิด ของ Valiathan	30
3	องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนการสอนบนเว็บแบบผสมผสาน โดยเน้น การพัฒนาการเรียนด้านเจตคติ (Attitudel Driven Learning) ตามแนวคิดของ Valiathan	31
4	องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนการสอนบนเว็บแบบผสมผสาน โดยเน้น การพัฒนาการเรียนด้านความสามารถ (Competency Driven Learning) ตามแนวคิดของ Valiathan	32
5	รายละเอียดของแผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ เรื่อง สังคมไทย	72
6	การวิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	77
7	เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย ก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์	88
8	ผลการศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน..... ร่วมกับสังคมออนไลน์	89
9	ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อ การเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์	90
10	ค่าดัชนีความสอดคล้องที่ได้จากการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์	120
11	ค่าดัชนีความสอดคล้องที่ได้จากการประเมินความเหมาะสมของบทเรียน ในสังคมออนไลน์ Edmodo	122

ตารางที่	หน้า
12	ค่าดัชนีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์..... ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย.....123
13	ผลการวิเคราะห์ความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ..... วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3..... โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน129
14	คะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียน..... ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้..... ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์132
15	ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์133
16	คะแนนแบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มี.... ต่อการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์.....134
17	ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์137



สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิที่		หน้า
1	กรอบแนวคิดการวิจัย.....	9
2	สรุปขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สังคมไทย.....	74
3	ขั้นตอนการสร้างบทเรียนในสังคมออนไลน์ Edmodo เรื่อง สังคมไทย.....	77
4	สรุปขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย	80
5	สรุปขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหา.....	82
6	สรุปขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน	84



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ทักษะที่จำเป็นสำหรับคนในปัจจุบันที่ใช้ในการทำงาน การเป็นพลเมืองของสังคม และความตระหนักรู้ในตนเอง สำหรับศตวรรษที่ 21 นั้นแตกต่างจากศตวรรษที่ 20 เหตุที่เป็นเช่นนี้ก็เพราะการเกิดขึ้นของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (information and communication technology) หรือไอซีทีที่กำลังก้าวหน้า งานที่เคยใช้คนทำซึ่งต่างจากงานที่ใช้เครื่องจักรนั้น กำลังเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องเพราะคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีโทรคมนาคมได้ขยายขีดความสามารถจนสามารถทำงานแทนที่คนทำได้ (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และ อธิป จิตตฤกษ์, 2554 : 112) ซึ่งในปัจจุบันความเจริญก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ทำให้โลกเกิดการเปลี่ยนแปลงเป็นยุคของกระแสโลกาภิวัตน์ เกิดผลกระทบในหลายๆด้าน โดยเฉพาะการดำเนินวิถีชีวิตในปัจจุบัน ดังนั้นความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีต่างๆ รวมทั้งผลกระทบจากเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่มีผลต่อประชาคมโลกจึงเป็นสิ่งที่ จะช่วยให้การดำเนินชีวิตท่ามกลางกระแสโลกในปัจจุบันเป็นไปอย่างมั่นคงและรู้เท่าทันถึงผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงที่มีต่อตนเองและสังคม ทางด้านศึกษานั้นก็ได้รับผลกระทบจากวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเช่นเดียวกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่รวมระบบคอมพิวเตอร์เข้ากับระบบโทรคมนาคมการสื่อสารความเร็วสูง เพื่อเชื่อมโยงข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆเข้าไว้ด้วยกัน และสามารถเข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว

ในการพัฒนาประเทศไทยตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555-2559) ระบุถึงการให้ความสำคัญกับการพัฒนาคนและสังคมไทยให้มีคุณภาพ ก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลง มีโอกาสเข้าถึงทรัพยากรและได้รับประโยชน์จากการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมอย่างเป็นธรรม รวมทั้งสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจด้วยฐานความรู้ เทคโนโลยีและนวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์บนพื้นฐานการผลิตและการบริโภคที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมนำไปสู่การพัฒนาประเทศที่มั่นคงและยั่งยืน (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2554 : ข) ซึ่งจะเห็นได้ว่าในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555-2559) ได้ให้ความสำคัญกับเทคโนโลยี นวัตกรรม ซึ่งแนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติ ฉบับปรับปรุง (พ.ศ.2552-2559) : ฉบับสรุป ที่ได้ระบุวัตถุประสงค์การศึกษา ที่มุ่งมั่นพัฒนาคนและสังคมไทยโดยรวมไว้ในวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 ว่า “เพื่อพัฒนาสภาพแวดล้อมของ

สังคมเพื่อเป็นฐานในการพัฒนาคน และสร้างสังคมคุณธรรม ภูมิปัญญาและการเรียนรู้ มีสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการพัฒนาคนอย่างมีคุณภาพและยั่งยืน มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการศึกษาและเรียนรู้ มีการบริหารจัดการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ มีการกระจายอำนาจสู่สถานศึกษา เขตพื้นที่การศึกษา และองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น มีการระดมทรัพยากรและความร่วมมือจากทุกภาคส่วน รวมทั้งความร่วมมือในภูมิภาคและนานาชาติมากขึ้น อันจะนำไปสู่ความสามารถในการแข่งขันของประเทศและการอยู่ร่วมกันกับพลโลกอย่างสันติสุข มีการพึ่งพาอาศัยและเกื้อกูลกัน” (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2553 : 19)

จากการให้ความสำคัญกับเรื่องเทคโนโลยีการศึกษาที่กล่าวมานั้น ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ในหมวด 4 แนวทางการจัดการศึกษา มาตรา 23 ได้ระบุว่า การจัดการศึกษา ทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย ต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษาในเรื่อง ความรู้และทักษะด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รวมทั้งความรู้ความเข้าใจและประสบการณ์ เรื่องการจัดการ การบำรุงรักษาและการใช้ประโยชน์ จากทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุลยั่งยืน รวมทั้งในหมวด 9 เทคโนโลยีการศึกษา มาตรา 66 ได้ระบุว่า นักเรียนมีสิทธิได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในโอกาสแรกที่ได้ทำ เพื่อให้มีความรู้และทักษะเพียงพอที่จะใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2542 : 8-19)

รวมทั้งในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้ระบุถึงสมรรถนะสำคัญของนักเรียน โดยหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งให้นักเรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ซึ่งประกอบด้วย ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ซึ่งความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ได้ระบุว่าเป็นความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยีต่างๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหา อย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552 : 4) โดยเฉพาะความสามารถในการแก้ปัญหา ซึ่งสำนักทดสอบทางการศึกษา (2555 : 3) ได้กล่าวไว้ว่าเป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสม บนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรม และข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม ซึ่งสอดคล้องกับ วัชราน เล่าเรียนดี (2550 : 8) กล่าวว่า การ

แก้ปัญหาเป็นความสามารถในการเข้าใจปัญหา มองเห็นสาเหตุของปัญหาและผลที่จะเกิดขึ้นจากปัญหานั้น รวมทั้งสามารถคิดหาวิธีการแก้ปัญหานั้นๆ ได้อย่างมีเหตุผล ดังนั้นจึงเป็นสมรรถนะสำคัญที่ควรพัฒนาเป็นอย่างยิ่งเพราะในสังคมปัจจุบันมีปัญหาเกิดขึ้นมากมาย ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่นักเรียนต้องเข้าใจและฝึกฝนความสามารถในการแก้ปัญหา เพื่อ ใช้การแก้ปัญหานั้นในชีวิตประจำวันได้

โดยกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระที่ 2 คือ สาระการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองได้กำหนดรายละเอียดไว้ว่าเกี่ยวกับเรื่อง ระบบการเมืองการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ลักษณะและความสำคัญ การเป็นพลเมืองดี ความแตกต่างและความหลากหลายทางวัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อ ปลูกฝังค่านิยมด้านประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข สิทธิ หน้าที่ เสรีภาพ การดำเนินชีวิตอย่างสันติสุขในสังคมไทย และสังคมโลก (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 : 2) ซึ่งเนื้อหาในสาระการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองมีจำนวนมาก ทำให้ครูส่วนใหญ่ใช้การบรรยายในการสอน ส่งผลให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียนวิชาสังคมศึกษา ซึ่งสอดคล้องที่ อมรวิรัช นาคทรพร (2541 : 9) กล่าวว่า บทบาทสำคัญในการพัฒนาเยาวชนให้มีทักษะการคิดและแก้ปัญหาแล้วนำไปปฏิบัติได้จริง คือ โรงเรียน โดยมีครูทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้อบรมสั่งสอน และปลูกฝังทักษะต่างๆ ให้เกิดขึ้นกับนักเรียน แต่การสอนของครูในโรงเรียนส่วนใหญ่จะสอนโดยใช้ตำราและเน้นท่องจำ สภาพการเรียนการสอนยึดครูเป็นศูนย์กลาง ถ่ายทอดความรู้โดยการบรรยายเนื้อหา และมีบรรยากาศไม่เอื้อต่อการเรียนรู้ นักเรียนเป็นผู้รับฟังและจดจำตามคำบอกของครู ไม่มีโอกาสที่จะร่วมแสดงความคิดเห็นหรือขัดแย้งใดๆทั้งสิ้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของรัตนา เขตผดุง (2542 : 2) ที่สรุปไว้ว่า นักเรียนไม่ชอบเรียนวิชาสังคมศึกษาเนื่องมาจากเนื้อหาวิชาสังคมศึกษามีจำนวนมาก น่าเบื่อ ต้องเรียนในเรื่องที่ไม่น่าสนใจ

ปัญหาดังกล่าวสอดคล้องกับ รายงานการวิเคราะห์ผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-Net) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2555-2557 (โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง , 2557) พบว่าคะแนนในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ในปีการศึกษา 2555 เท่ากับ 50.21 คะแนนเฉลี่ยในระดับเขตพื้นที่การศึกษาเท่ากับ 47.98 และคะแนนเฉลี่ยในระดับประเทศเท่ากับ 47.12 ในปีการศึกษา 2556 คะแนนในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมเท่ากับ 41.16 คะแนนเฉลี่ยในระดับเขตพื้นที่การศึกษา เท่ากับ 40.86 และคะแนนเฉลี่ยในระดับประเทศ เท่ากับ 39.37 และในปีการศึกษา 2557 คะแนนในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เท่ากับ 48.61 คะแนนเฉลี่ยในระดับเขตพื้นที่การศึกษา เท่ากับ 47.34 และคะแนนเฉลี่ยในระดับประเทศ เท่ากับ

46.79 ตามลำดับ ซึ่งจำเป็นต้องมีการพัฒนาเนื่องจากคะแนนเฉลี่ยในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมไม่ถึงร้อยละ 50 ตามเป้าหมายของโรงเรียน รวมทั้งผู้วิจัยได้สอบถามหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และครูผู้สอนในสาระการเรียนรู้หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม พบว่ามีปัญหาที่เกิดขึ้น คือ การจัดการเรียนการสอนในวิชาสังคมศึกษา โดยเฉพาะเนื้อหาในสาระหน้าที่พลเมือง ครูผู้สอนยังใช้วิธีการสอนแบบบรรยาย สอนตามหนังสือเรียน และเน้นการท่องจำมากกว่าการฝึกให้นักเรียนได้คิด ได้แก้ปัญหาจากตัวอย่าง หรือสถานการณ์จริงที่เกิดขึ้น นักเรียนจึงไม่มีโอกาสได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนขาดทักษะในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา การค้นคว้าและแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง การใช้เหตุผลในการพิจารณาเรื่องราวที่เกิดขึ้น รวมทั้งนักเรียนซึ่งกำลังอยู่ในวัยที่เติบโตเป็นผู้ใหญ่ และมีการเปลี่ยนแปลงในหลายๆด้าน ทำให้เมื่อนักเรียนมีปัญหาที่ตนไม่สามารถแก้ไข ปัญหาเหล่านั้นได้ด้วยตนเอง บางครั้งอาจจะแก้ไขปัญหาคด้วยวิธีการผิดๆไม่มีการคิด ไตร่ตรองถึงวิธีการแก้ไขปัญหากันอย่างถูกต้อง ขาดความสามารถในการแก้ปัญหาที่ดี

จากที่กล่าวไว้ในข้างต้นในเรื่องของการให้ความสำคัญกับเรื่องเทคโนโลยีการศึกษาที่มีบทบาทอย่างมากในปัจจุบัน ผู้วิจัยจึงสนใจในการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) มาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ซึ่งเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่ผสมผสานเทคโนโลยีการเรียนการสอนบนเว็บไซต์กับการเรียนในชั้นเรียนแบบดั้งเดิม ซึ่ง Garnham and Robert Kaleta (2002) กล่าวว่า การเรียนบนเว็บไซต์แบบผสมผสานเป็นการเรียนที่ดีที่สุดเนื่องจากการผสมผสานการจัดการเรียนการสอนโดยการเลือกใช้คุณลักษณะที่ดีที่สุดของการสอนในห้องเรียนและคุณลักษณะที่ดีที่สุดของการสอนออนไลน์เข้าด้วยกัน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างอิสระ ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่กระฉับกระเฉง (Active learning) สามารถพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้ที่มีความกระฉับกระเฉงในการเรียน (Active learner) และสามารถลดเวลาในการเข้าชั้นเรียนได้ และสอดคล้องกับ Rovai and Jordan (2004) กล่าวว่า การเรียนบนเว็บไซต์แบบผสมผสานทำให้ผู้เรียนมีจิตสำนึกต่อการมีส่วนร่วมในชุมชนการเรียนรู้ (Sense of community) มากกว่าการเรียนในสภาพแวดล้อมของห้องเรียนปกติ และการเรียนแบบออนไลน์เพียงอย่างเดียว (Fully online) การเรียนรู้แบบผสมผสานจึงเป็นวิธีการเรียนที่ยืดหยุ่นด้วยการออกแบบหลักสูตรที่สนับสนุนเวลาและสถานที่การเรียนที่ต่างกันจึงช่วยให้เกิดความสะดวกในการเรียนผ่านระบบออนไลน์ได้แม้ไม่ได้ติดต่อกันผ่านการเผชิญหน้ากันภายในห้องเรียนปกติก็ตาม โดยการเรียนรู้แบบผสมผสานนั้นใช้ลักษณะบทเรียนทางอินเทอร์เน็ต (e-Learning) เป็นบทเรียนผ่านเว็บ โดยนักเรียนแต่ละคนจะศึกษาด้วยตนเอง ซึ่งก่อให้เกิดความสะดวกสบาย เพียงมีเครื่องคอมพิวเตอร์ ก็สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ตลอดเวลา และทุกคนสามารถเรียนทันกันหมด ประหยัด ทั้งสามารถค้นข้อมูลเพิ่มเติมด้วยไฮเปอร์ลิงค์ นักเรียนสามารถเรียนได้

ตามศักยภาพของตัวเอง เรียนรู้การใช้เครื่องมือช่วยเหลือในการใช้อินเทอร์เน็ต และก่อให้เกิดความมั่นใจในตนเอง มีความรับผิดชอบมากขึ้น (สุกัญญา สุขะนินทร์ , 2545 : 129-137)

ดังนั้นในการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน ผู้วิจัยจึงได้นำการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นที่ได้กล่าวไว้ในข้างต้น ซึ่งการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นจุดเริ่มต้นในการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้น จูงใจ เร้าความสนใจเพื่อเกิดการเรียนรู้และสร้างความรู้ด้วยตนเอง และให้ผู้เรียนสืบค้นข้อมูลความรู้ด้วยวิธีการต่างๆ จากแหล่งวิทยาการหลากหลาย เพื่อตอบคำถามหรืออธิบายปัญหานั้นๆ ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความใฝ่รู้ เกิดทักษะกระบวนการคิด และความสามารถในการแก้ปัญหา สอดคล้องกับ ทิศนา แจมมณี (2551 : 137) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นหลัก เป็นการจัดสภาพการณ์ของการเรียนการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นเครื่องมือในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมาย โดยผู้สอนอาจนำผู้เรียนไปเผชิญสถานการณ์ปัญหาจริง หรือผู้สอนอาจจัดสภาพการณ์ให้ผู้เรียนเผชิญปัญหาและฝึกกระบวนการวิเคราะห์ปัญหาและแก้ปัญหาพร้อมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในปัญหานั้นอย่างชัดเจน ได้เห็นทางเลือกและวิธีการที่หลากหลายในการแก้ปัญหา รวมทั้งช่วยให้ผู้เรียนเกิดความใฝ่รู้ เกิดทักษะกระบวนการคิด และกระบวนการแก้ปัญหาต่างๆ

นอกจากการใช้การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานแล้ว ดังที่กล่าวไว้ว่า การนำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาช่วยในการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นสิ่งสำคัญในการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน ซึ่งในปัจจุบัน สังคมออนไลน์สังคมออนไลน์ มีอิทธิพลและเป็นที่แพร่หลายในทุกกลุ่มคน ทุกเพศ ทุกวัย โดยสังคมออนไลน์ในปัจจุบันมีอยู่เป็นจำนวนมาก อาทิเช่น Facebook Twitter Line Whatapp Blog Edmodo กระดานสนทนา เป็นต้น ซึ่งสังคมออนไลน์แต่ละโปรแกรมช่วยอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ เช่น การสนทนา การแลกเปลี่ยนข้อมูล การรับ-ส่งไฟล์ต่างๆ ซึ่งสังคมออนไลน์ที่ผู้วิจัยให้ความสนใจคือ สังคมออนไลน์ Edmodo ซึ่งเป็นเว็บโปรแกรม (Web Application) โดยมีวัตถุประสงค์ร่วมการศึกษา เข้ากับสังคมออนไลน์ เพื่อตอบสนองผู้ใช้งานด้านการศึกษาและรองรับเทคโนโลยีด้านการสื่อสาร และสามารถเชื่อมโยงผู้ใช้งานหลายกลุ่ม เช่น ผู้เรียน ครูผู้สอน โรงเรียน สำนักงานเขตพื้นที่ และผู้ประกอบการ ซึ่งข้อดีของสังคมออนไลน์ Edmodo คือให้ความเป็นส่วนตัวของห้องเรียน สามารถรับ-ส่งไฟล์ ให้คะแนนกันได้ ลักษณะหน้าตา และวิธีการใช้ สังคมออนไลน์ Edmodo มีลักษณะคล้าย Facebook ที่ผู้เรียนมีความคุ้นเคยอยู่แล้ว และมีลักษณะคล้ายระบบอีเลิร์นนิง (e-learning) กล่าวคือ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่อาศัยสื่ออิเล็กทรอนิกส์บนระบบอินเทอร์เน็ตแบบสื่อสารสองทาง ซึ่งมุ่งเน้นการศึกษาบทเรียนต่างๆที่เป็นเนื้อหาแบบสื่อประสม ที่มีตัวหนังสือ ภาพ ภาพวิดีโอ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และสื่อประสมต่างๆ และถูก

ออกแบบให้เป็นเครื่องมือทางการศึกษาอย่างแท้จริง เพราะระบบนี้รองรับการจัดการศึกษาตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จนถึงระดับอุดมศึกษา

จากแนวคิด ผลงานวิจัย ประโยชน์ของการเรียนรู้แบบผสมผสาน และการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการแก้ปัญหา ซึ่งการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) โดย ชนาธิป พรกุล (2554 : 72) ได้กล่าวว่าทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) มีรากฐานมาจากทฤษฎีพัฒนาการทางเชาว์ปัญญาของ Piaget และ Vygotsky เป็นทฤษฎีที่กล่าวถึงการเรียนรู้ว่าเกิดขึ้นในบริบทที่นักเรียนสร้างความรู้ในขณะที่ได้รับประสบการณ์ในสถานการณ์ต่างๆ ทฤษฎีนี้เกิดจากการสังเกตการเรียนรู้ของเด็กเล็กๆ เด็กสร้างความรู้โดยการมีปฏิสัมพันธ์แบบต่างๆ เช่น ดู ฟัง ชิม ดม สัมผัส แสดงว่าเด็กสร้างความรู้ด้วยการมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัวกับสถานการณ์ในชีวิตจริง และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม เช่น บ้าน โรงเรียน ชุมชน และโลก ซึ่งสอดคล้องกับที่ ศรีศักดิ์ จามรมาน (2549 : 31-33) ได้กล่าวว่าการเรียนรู้แบบผสมผสานเป็นการมาบรรจบกันโดยการผสมผสานของลักษณะการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมในชั้นเรียน ที่ครูและนักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กันแบบเผชิญหน้า อีกด้านหนึ่งเป็นการนำเอาลักษณะของสิ่งแวดล้อมทางการเรียนการสอนที่นำเอาความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี สื่อคอมพิวเตอร์ แบบออนไลน์เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้แม้ว่าไม่ได้อยู่ภายในชั้นเรียน

นอกจากนั้นผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดของนักวิชาการเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นจุดเริ่มต้นในการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้น จูงใจ ใฝ่หาความสนใจเพื่อเกิดการเรียนรู้และสร้างความรู้ด้วยตนเอง และให้ผู้เรียนสืบค้นข้อมูลความรู้ด้วยวิธีการต่างๆ จากแหล่งวิทยากรหลากหลาย เพื่อตอบคำถามหรืออธิบายปัญหานั้นๆ ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความใฝ่รู้ เกิดทักษะกระบวนการคิด และความสามารถในการแก้ปัญหา สอดคล้องกับที่ มัชฌิมา ธรรมบุศย์ (2545 : 11-17) ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) เป็นรูปแบบการเรียนรู้อันเกิดขึ้นจากแนวคิดตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) โดยให้นักเรียน

สร้างความรู้ใหม่จากการใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริงเป็นบริบท (Context) ของการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์และคิดแก้ปัญหา รวมทั้งได้ความรู้ตามศาสตร์ในสาขาจากกลุ่มสาระที่ตนศึกษาด้วย โดยผู้วิจัยได้เลือกใช้แนวคิดขั้นตอนในการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550 : 7-8) เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. ขั้นกำหนดปัญหา เป็นขั้นที่ผู้สอนจัดสถานการณ์ต่างๆ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและมองเห็นปัญหา สามารถกำหนดสิ่งที่เป็นปัญหาที่นักเรียนอยากรู้อยากเรียน ได้ และเกิดความสนใจที่จะค้นหาคำตอบ

2. ขั้นทำความเข้าใจกับปัญหา นักเรียนจะต้องทำความเข้าใจกับปัญหาที่ต้องการเรียนรู้ และร่วมกันพิจารณาว่ามีประเด็นใดบ้างที่ต้องการศึกษาเพิ่มเติม

3. ขั้นดำเนินการศึกษาค้นคว้า นักเรียนวางแผนการศึกษาค้นคว้า แบ่งหน้าที่กันทำงาน และดำเนินการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองด้วยวิธีการหลากหลาย

4. ขั้นสังเคราะห์ความรู้ เป็นขั้นที่นักเรียนนำความรู้ที่ได้ค้นคว้ามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ตรวจสอบความถูกต้อง เหมาะสมของข้อมูล และหาข้อมูลเพิ่มเติมให้ครบถ้วน

5. ขั้นสรุปองค์ความรู้ นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอข้อมูล และให้นักเรียนทุกกลุ่มช่วยกันอภิปรายข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า ทุกกลุ่มช่วยกันสรุปองค์ความรู้ในภาพรวมของปัญหาอีกครั้ง

6. นำเสนอและประเมินผลงาน นักเรียนนำข้อมูลที่ได้อาจจัดระบบองค์ความรู้และนำเสนอเป็นผลงานในรูปแบบที่หลากหลาย นักเรียนทุกกลุ่มรวมทั้งผู้ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาร่วมกันประเมินผลงาน

จากแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจะเห็นได้ว่าเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งผลให้เกิดความสามารถในการแก้ปัญหา โดยหมายถึงความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสม โดยใช้ความรู้ ความคิด ประสบการณ์เดิม และแหล่งข้อมูลต่างๆ ในการทำความเข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา โดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม ซึ่งสอดคล้องกับ ทิศนา แจมมณี (2551 : 137) ที่ได้ให้ความหมายไว้ว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นหลัก เป็นการจัดสภาพการณ์ของการเรียนการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นเครื่องมือในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมาย โดยผู้สอนอาจนำผู้เรียนไปเผชิญสถานการณ์ปัญหาจริง หรือผู้สอนอาจจัดสภาพการณ์ให้ผู้เรียนเผชิญปัญหาและฝึกกระบวนการวิเคราะห์ปัญหาและแก้ปัญหาร่วมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในปัญหานั้นอย่างชัดเจน ได้เห็นทางเลือกและวิธีการที่หลากหลายในการแก้ปัญหานั้น

รวมทั้งช่วยให้ผู้เรียนเกิดความใฝ่รู้ เกิดทักษะกระบวนการคิด และกระบวนการแก้ปัญหาต่างๆ และผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดของ Weir (1974 : 16-18) ที่ได้เสนอขั้นตอนในการแก้ปัญหาไว้ 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นตอนปัญหาหรือวิเคราะห์ปัญหา 2) ขั้นตอนนิยามสาเหตุของปัญหาโดยแยกแยะจากลักษณะที่สำคัญ 3) ขั้นตอนค้นหาแนวทางแก้ปัญหาและตั้งสมมติฐาน 4) ขั้นตอนพิสูจน์คำตอบหรือผลลัพธ์ที่ได้จากการแก้ปัญหา ซึ่งในการการวัดความสามารถในการแก้ปัญหาในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยนำแนวคิดเรื่องขั้นตอนในการวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของนักการศึกษา คือ Weir (1974 : 16-18) มาเป็นแนวทางในการวิจัยครั้งนี้ และจากการศึกษาสาระสำคัญของหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง สังคมไทย ที่ได้ระบุเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดขึ้นจากปัญหา จึงได้เพิ่มขั้นตอนขึ้นมา 1 ขั้นตอน คือ บอกผลกระทบจากปัญหา ดังนั้นสามารถสรุปขั้นตอนของการวัดความสามารถในการแก้ปัญหาได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 ระบุปัญหา

ขั้นที่ 2 คิดหาสาเหตุสำคัญ

ขั้นที่ 3 บอกผลกระทบจากปัญหา

ขั้นที่ 4 คิดหาแนวทางในการแก้ปัญหา

ขั้นที่ 5 อภิปรายผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหา

สำหรับระดับในการผสมผสานระหว่างการเรียนในห้องเรียนกับการเรียนแบบออนไลน์นั้น ระดับที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในครั้งนี้ คือ ออฟไลน์ : ออนไลน์ เท่ากับ 70 : 30 ซึ่งแบ่งออกเป็นการเรียนในชั้นเรียน 70 % และการเรียนแบบออนไลน์ 30 % ซึ่งอาจปรับเปลี่ยนไปตามเนื้อหาของแต่ละแผนการจัดการจัดการเรียนรู้

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่าการเรียนแบบผสมผสานโดยนำการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นวิธีสอนที่ช่วยทำให้นักเรียนได้ฝึกประสบการณ์ที่ท้าทาย มีความคิดลักษณะนิสัยและการปฏิบัติร่วมกับการแก้ปัญหา เป็นแรงจูงใจให้นักเรียนเรียนรู้การแก้ปัญหาโดยผ่านการสืบเสาะหาความรู้ และเรียนด้วยการค้นพบด้วยตนเองและจากการทำงานเป็นกลุ่ม แต่ข้อจำกัดคือเป็นวิธีการที่ต้องใช้เวลามาก ดังนั้นจึงนำมารวมกับสังคมออนไลน์ ซึ่งทำให้นักเรียนสามารถเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา ตามความต้องการของนักเรียน ซึ่งจะช่วยลดข้อจำกัดดังกล่าว

จากการศึกษาแนวคิดหลักการและขั้นตอนของรูปแบบการสอนดังกล่าว ผู้วิจัยได้ทำกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้

ตัวแปรต้น
<p>การเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์</p> <p>สำหรับระดับในการผสมผสานระหว่างการเรียนในห้องเรียนกับการเรียนแบบออนไลน์ที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในครั้งนี้ คือ ออฟไลน์ : ออนไลน์ เท่ากับ 70 : 30 ซึ่งอาจปรับเปลี่ยนไปตามเนื้อหาของแต่ละแผนการจัดการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้</p> <p>ขั้นที่ 1 ขั้นกำหนดปัญหา เป็นขั้นที่ผู้สอนอธิบายเกี่ยวกับเนื้อหาต่างๆ และจัดสถานการณ์ต่างๆ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและมองเห็นปัญหา</p> <p>ขั้นที่ 2 ขั้นทำความเข้าใจกับปัญหา เป็นขั้นที่นักเรียนจะต้องทำความเข้าใจกับปัญหาที่ต้องการเรียนรู้</p> <p>ขั้นที่ 3 ขั้นดำเนินการศึกษาค้นคว้า นักเรียนดำเนินการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองด้วยวิธีการหลากหลาย</p> <p>ขั้นที่ 4 ขั้นสังเคราะห์ความรู้ เป็นขั้นที่นักเรียนดำเนินการสังเคราะห์ความรู้เพื่อเลือกคำตอบที่คิดว่าถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว</p> <p>ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปองค์ความรู้ นักเรียนทุกกลุ่มช่วยกันสรุปองค์ความรู้ในภาพรวมของปัญหา</p> <p>ขั้นที่ 6 นำเสนอและประเมินผลงาน นักเรียนนำข้อมูลมานำเสนอเป็นผลงานในรูปแบบที่หลากหลายและประเมินผลงาน</p>

ตัวแปรตาม
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย
ความสามารถในการแก้ปัญหา
ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์

คำถามการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่
2. ความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับใด
3. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับใด

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์
2. เพื่อศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์

สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
 - 1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 8 (ราชบุรี – กาญจนบุรี)ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 8 ห้องเรียน นักเรียนจำนวน 390 คน
 - 1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/6 โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต

8 (ราชบุรี – กาญจนบุรี)ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมจำนวน 50 คน ที่ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

2. ตัวแปรที่ศึกษาในครั้งนี้ ประกอบด้วยตัวแปร 2 ประเภท คือ

2.1 ตัวแปรต้น คือ การเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์

2.2 ตัวแปรตาม คือ

2.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย

2.2.2 ความสามารถในการแก้ปัญหา

2.2.3 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์

3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเนื้อหาในสาระการเรียนรู้หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำรงชีวิตในสังคม รายวิชา ส23103 สังคมศึกษา 6 หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง สังคมไทย

4. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 โดยใช้เวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 คาบเรียน รวมทั้งสิ้น 12 คาบเรียน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การเรียนรู้แบบผสมผสาน หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่รวมการเรียนในห้องเรียนกับการเรียนแบบออนไลน์เข้าไว้ด้วยกัน โดยมีการติดต่อกับผู้สอนแบบออนไลน์ เพื่อพัฒนาให้เกิดการเรียนรู้ที่ต่อเนื่อง สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลาและตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลของนักเรียน ทำให้นักเรียนพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ของตนเองได้ดียิ่งขึ้น

2. การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นจุดเริ่มต้นในการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้น จูงใจ ใฝ่ความสนใจเพื่อให้เกิดการเรียนรู้และสร้างความรู้ด้วยตนเอง และให้ผู้เรียนสืบค้นข้อมูลความรู้ด้วยวิธีการต่างๆ จากแหล่งวิทยาการหลากหลาย เพื่อตอบคำถามหรืออธิบายปัญหานั้นๆ ซึ่งทำให้นักเรียนเกิดความใฝ่รู้ เกิดทักษะกระบวนการคิด และความสามารถในการแก้ปัญหา

3. สังคมออนไลน์ หมายถึง เครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่สามารถเชื่อมโยงระหว่าง ครู นักเรียน โรงเรียน หรือสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาได้ สามารถติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนไฟล์

ทำงานร่วมกัน ส่งการบ้าน ประเมินผล เพื่อช่วยให้นักการศึกษาสามารถจัดการห้องเรียนและจัดการนักเรียนทุกคนได้

4. การเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการเรียนในสังคมออนไลน์ โดยการเรียนในชั้นเรียนจะเป็นการกำหนดปัญหาที่นักเรียนสนใจ ทำความเข้าใจกับปัญหา ระบุองค์ความรู้ นำเสนอและประเมินผลงาน ส่วนดำเนินการศึกษาค้นคว้าข้อมูล นำความรู้ที่ได้ค้นคว้ามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน และสังเคราะห์ความรู้ ให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติในสังคมออนไลน์ เพื่อให้นักเรียนใช้เวลาทำความเข้าใจและฝึกการแก้ปัญหาได้ตามที่ต้องการตามความพร้อมของตนเอง

5. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนของนักเรียนที่ได้จากการทดสอบวัดความรู้ที่ได้จากการทดสอบก่อนและหลังเรียน เรื่อง สังคมไทย ด้วยแบบทดสอบชนิดปรนัย จำนวน 30 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

6. ความสามารถในการแก้ปัญหา หมายถึง คะแนนของนักเรียนที่ได้จากการทำแบบทดสอบอัตนัยโดยมีข้อความสถานการณ์เกี่ยวกับ เรื่อง สังคมไทย ซึ่งแบบทดสอบ 1 ฉบับ จะมีสถานการณ์ 5 สถานการณ์ และในแต่ละสถานการณ์จะมีคำถามทั้งหมด 5 ข้อ ซึ่งประกอบด้วย ระบุปัญหา คิดหาสาเหตุสำคัญ บอกผลกระทบจากปัญหา คิดหาแนวทางในการแก้ปัญหา อภิปรายผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

7. ความคิดเห็นของนักเรียน หมายถึง การแสดงออกถึงความรู้สึกรู้สึกนึกคิดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ในด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สามารถวัดได้โดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามแนวคิดของลิเคิร์ต (Likert)

8. นักเรียน หมายถึง ผู้ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาเขต 8 (ราชบุรี – กาญจนบุรี)

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ได้พัฒนาการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
2. นักเรียนเกิดความสามารถในการแก้ปัญหาจากการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์
3. ครูได้แนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่สามารถใช้พัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาแก่นักเรียนได้



บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง สังคมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์” ผู้วิจัยขอเสนอวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องในเรื่องต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง: สารการเรียนรู้และมาตรฐานการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
2. การเรียนรู้แบบผสมผสาน
3. การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
4. สังคมออนไลน์
5. ความสามารถในการแก้ปัญหา
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง :

สารการเรียนรู้และมาตรฐานการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ความนำ

กระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ให้เป็นหลักสูตรแกนกลางของประเทศ ที่ทบทวนจากหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ที่ผ่านมาประกอบกับข้อมูลจากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 เกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาคนในสังคมไทย และจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการในการพัฒนาเยาวชนสู่ศตวรรษที่ 21 นำไปสู่การทบทวนหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ให้มีความเหมาะสมชัดเจน ทั้งเป้าหมายของหลักสูตร ในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน และกระบวนการนำหลักสูตรไปสู่การปฏิบัติในระดับเขตพื้นที่การศึกษาและสถานศึกษา โดยมีการกำหนดวิสัยทัศน์ จุดหมาย สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดไว้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ได้กำหนดโครงสร้างเวลาเรียนขั้นต่ำของแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ในแต่ละชั้นปีไว้ในหลักสูตรแกนกลาง และเปิดโอกาสให้สถานศึกษาเพิ่มเติมเวลาเรียนได้ตามความพร้อมและ

จุดเน้น อีกหนึ่งได้ปรับกระบวนการวัดและประเมินผลผู้เรียน เกณฑ์การจบการศึกษาแต่ละระดับ และเอกสารแสดงหลักฐานทางการศึกษาให้มีความสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ดังนั้นในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง พุทธศักราช 2556 จึงใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นกรอบความคิด กำหนดทิศทางในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง พุทธศักราช 2556 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง พุทธศักราช 2556 ทางโรงเรียนจึงจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา ครอบคลุมในส่วนหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และกรอบหลักสูตรท้องถิ่นและดำเนินการนำหลักสูตรสู่การปฏิบัติในการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง พุทธศักราช 2556 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 นี้สร้างความมั่นใจแก่ผู้ปกครอง และท้องถิ่นว่า ผู้เรียนจะมีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด ผลการเรียนรู้ และเกิดสมรรถนะสำคัญ ตลอดจนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร สามารถอยู่ในสิ่งแวดล้อมได้อย่างมีความสุข เกิดความรัก ความผูกพันในประเทศ ดำรงชีวิตตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง และมีส่วนร่วมในการพัฒนาท้องถิ่น

วิสัยทัศน์

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง พุทธศักราช 2556 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนซึ่งเป็นกำลังของประเทศไทยให้มีความสมดุลทางด้านร่างกาย ความรู้ ความคิด คุณธรรม ความรับผิดชอบต่อสังคม ตระหนักถึงท้องถิ่นและวัฒนธรรมไทย ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้พื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษา การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต ให้เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้สู่สากล สอดคล้องกับศักยภาพ ความถนัดและความสนใจของผู้เรียน มีการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน เพื่อมุ่งสร้างความเป็นพหุปัญญา สร้างเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ เปิดโลกทัศน์ที่กว้างไกลใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์ ดำเนินชีวิตตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงแล้วสามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นผู้มีความรับผิดชอบและมีระเบียบวินัยอย่างยิ่ง โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง พุทธศักราช 2556 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีหลักการสำคัญดังนี้

1. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพให้ผู้เรียนมี พุทธพิสัย ทักษะ เจตคติ และคุณธรรม ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตย ให้เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้สู่สากล
2. เป็นหลักสูตรเพื่อปวงชน ประชาชนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาคและมีคุณภาพ
3. เป็นหลักสูตรที่สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา ให้สอดคล้องกับสภาวะแวดล้อมและความต้องการของท้องถิ่น
4. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้าน สาระการเรียนรู้ / เวลา / การจัดการเรียนรู้
5. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มุ่งสร้างความเป็นพหุปัญญา สอดคล้องกับศักยภาพ ความถนัดและความสนใจของผู้เรียน
6. เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาที่สนองความต้องการของผู้เรียน ท้องถิ่นและเพื่อศึกษาต่อ การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้และประสบการณ์

จุดมุ่งหมาย

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง พุทธศักราช 2556 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้ง ด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา คุณธรรม และจริยธรรม บนพื้นฐานของความเป็นไทย มีศักยภาพเพื่อศึกษาต่อ การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต จึงกำหนดจุดมุ่งหมายให้กับผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
2. มีความรู้อันเป็นสากลและมีความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยีและมีทักษะชีวิต
3. มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย
4. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง พุทธศักราช 2556 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ ซึ่งการพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดนั้น จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ซึ่งสอดคล้องกับ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ กลุ่มพัฒนาผู้เรียน หรือโครงการกิจกรรมต่างๆ ของโรงเรียน ในการพัฒนาผู้เรียนของหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง 2556 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และประสบการณ์ อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเอง และสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่างๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสาร และประสบการณ์ อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่างๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผล และความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเอง และสังคม

2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์การแก้ปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์ การเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์ และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้น ต่อตนเองสังคม และสิ่งแวดล้อม

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่างๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความ

ขัดแย้งต่างๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยีในด้านต่างๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้องเหมาะสม และมีคุณธรรม

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง พุทธศักราช 2556 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ซึ่งคุณลักษณะอันพึงประสงค์เหล่านี้สอดคล้องกับบูรณาการในมาตรฐานและตัวชี้วัด ผลการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ กลุ่มพัฒนาผู้เรียน หรือ โครงการกิจกรรมต่างๆ ของโรงเรียน เพื่อให้สามารถอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลกดังนี้

1. รักษาดี ศาสน์ กษัตริย์ หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงการเป็นพลเมืองดีของชาติ ชำรงไว้ซึ่งความเป็นชาติไทย ศรัทธา ยึดมั่นในศาสนา และเคารพเทิดทูนสถาบันพระมหากษัตริย์

ผู้ที่รักษาดี ศาสน์ กษัตริย์ คือ ผู้ที่มีลักษณะซึ่งแสดงออกถึงการเป็นพลเมืองดีของชาติ มีความสามัคคีปรองดอง ภูมิใจ เชิดชูความเป็นชาติไทย ปฏิบัติตนตามหลักศาสนาที่ตนนับถือ และแสดงความจงรักภักดีต่อสถาบันพระมหากษัตริย์

2. ซื่อสัตย์สุจริต หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงการยึดมั่นในความถูกต้อง ประพฤติตรงตามความเป็นจริงต่อตนเองและผู้อื่นทั้งทางกาย วาจา ใจ

ผู้ที่มีความซื่อสัตย์สุจริต คือ ผู้ที่ประพฤติตรงตามความเป็นจริงทั้งทางกาย วาจา ใจ และยึดหลักความจริง ความถูกต้องในการดำเนินชีวิต มีความละเอียดและเกรงกลัวต่อการกระทำผิด

3. มีวินัย หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงการยึดมั่นในข้อตกลง กฎเกณฑ์ และระเบียบข้อบังคับของครอบครัว โรงเรียน และสังคม

ผู้ที่มีวินัย คือ ผู้ที่ปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับของครอบครัว โรงเรียน และสังคมเป็นปกติวิสัย ไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น

4. ใฝ่เรียนรู้ หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงความตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียนแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน

ผู้ที่ใฝ่เรียนรู้ คือ ผู้ที่มีลักษณะซึ่งแสดงออกถึงความตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ แสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนอย่าง

สมัครเข้าเรียน ด้วยการเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสม บันทึกความรู้ วิเคราะห์ สรุปเป็นองค์ความรู้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ถ่ายทอด เผยแพร่ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

5. อยู่อย่างพอเพียง หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงการดำเนินชีวิตอย่างพอประมาณ มีเหตุผล รอบคอบ มีคุณธรรม มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดีและปรับตัวเพื่ออยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

ผู้ที่อยู่อย่างพอเพียง คือ ผู้ที่ดำเนินชีวิตอย่างประมาณตน มีเหตุผล รอบคอบ ระมัดระวัง อยู่ร่วมกับผู้อื่นด้วยความรับผิดชอบ ไม่เบียดเบียนผู้อื่น เห็นคุณค่าของทรัพยากรต่าง ๆ มีการวางแผนป้องกันความเสี่ยงและพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง

6. มุ่งมั่นในการทำงาน หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงความตั้งใจ และรับผิดชอบในการทำหน้าที่การทำงาน ด้วยความเพียรพยายาม อดทน เพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย

ผู้ที่มีมุ่งมั่นในการทำงาน คือ ผู้ที่มีลักษณะซึ่งแสดงออกถึงความตั้งใจ ปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายด้วยความเพียรพยายาม ทดมเทกำลังกาย กำลังใจ ในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ให้สำเร็จลุล่วง ตามเป้าหมายที่กำหนดด้วยความรับผิดชอบ และมีความภาคภูมิใจในผลงาน

7. รักความเป็นไทย หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงความภาคภูมิใจ เห็นคุณค่าร่วมอนุรักษ์ สืบทอดภูมิปัญญาไทย ขนบธรรมเนียมประเพณี ศิลปะและวัฒนธรรม ใช้ภาษาไทยในการสื่อสารได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ผู้ที่รักความเป็นไทย คือ ผู้ที่มีความภาคภูมิใจ เห็นคุณค่า ชื่นชม มีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ สืบทอด เผยแพร่ภูมิปัญญาไทย ขนบธรรมเนียมประเพณี ศิลปะและวัฒนธรรมไทย มีความกตัญญูต่อบุคคลที่ใช้ภาษาไทยในการสื่อสารอย่างถูกต้องเหมาะสม

8. มีจิตสาธารณะ หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงการมีส่วนร่วมในกิจกรรมหรือสถานการณ์ที่ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้อื่น ชุมชน และสังคม ด้วยความเต็มใจ กระตือรือร้น โดยไม่หวังผลตอบแทน

ผู้ที่มีจิตสาธารณะ คือ ผู้ที่มีลักษณะเป็นผู้ให้และช่วยเหลือผู้อื่น แบ่งปันความสุขส่วนตน เพื่อทำประโยชน์แก่ส่วนรวม เข้าใจ เห็นใจผู้ที่มีความเดือดร้อน อาสาช่วยเหลือ

นอกจากนี้สถานศึกษา ยังได้กำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพิ่มเติมให้สอดคล้องตามบริบทและจุดเน้นของสถานศึกษา ดังนี้

1. เป็นเลิศทางวิชาการ
2. สื่อสารได้ 2 ภาษา
3. ถิ่นทางความคิด
4. ผลงานอย่างสร้างสรรค์
5. ร่วมกันรับผิดชอบต่อสังคมโลก

จุดเน้น/เป้าหมายของ โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง

โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุงกำหนดวิสัยทัศน์ของโรงเรียนคือ มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้สู่สากล ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์ ดำเนินชีวิตตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและมีความเป็นสากล เป็นผู้ที่มีจิตสาธารณะและมีระเบียบวินัยอย่างยิ่ง ซึ่งโรงเรียนใช้เป็นกรอบในการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียนไปสู่เป้าหมาย ดังนี้

1. ผู้เรียนปฏิบัติตามหลักธรรมทางศาสนาและมีจิตสาธารณะ
2. ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถตามมาตรฐานการศึกษา
3. ผู้เรียนรัก เห็นคุณค่า อนุรักษ์และปฏิบัติตามวัฒนธรรมไทย เข้าใจวัฒนธรรมนานาชาติ
4. ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ สู่สากล สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์
5. ผู้เรียนสามารถดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข ตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง เป็นผู้ที่มีจิตสาธารณะและมีระเบียบวินัยอย่างยิ่ง

หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมได้กำหนดสาระต่างๆไว้ ดังนี้

1. ศาสนา ศีลธรรมและจริยธรรม แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ การนำหลักธรรมคำสอนไปปฏิบัติในการพัฒนาตนเอง และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข เป็นผู้กระทำความดี มีค่านิยมที่ดีงาม พัฒนาตนเอง อยู่เสมอ รวมทั้งบำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคมและส่วนรวม
2. หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต ระบบการเมืองการปกครองในสังคม ปัจจุบันการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ลักษณะและความสำคัญ การเป็นพลเมืองดี ความแตกต่างและความหลากหลายทางวัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อ ปลูกฝังค่านิยมด้านประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข สิทธิ หน้าที่ เสรีภาพ การดำเนินชีวิตอย่างสันติสุขในสังคมไทยและสังคมโลก
3. เศรษฐศาสตร์ การผลิต การแจกจ่าย และการบริโภคสินค้าและบริการ การบริหารจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดอย่างมีประสิทธิภาพ การดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ และการนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในชีวิตประจำวัน
4. ประวัติศาสตร์ เวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ วิธีการทางประวัติศาสตร์ พัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตถึงปัจจุบัน ความสัมพันธ์และเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆ ผลกระทบที่

เกิดจากเหตุการณ์สำคัญในอดีต บุคคลสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ในอดีต ความ เป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย แหล่งอารยธรรมที่สำคัญของโลก

5. ภูมิศาสตร์ ลักษณะของโลกทางกายภาพ ลักษณะทางกายภาพ แหล่งทรัพยากร และ ภูมิอากาศของประเทศไทย และภูมิภาคต่างๆ ของโลก การใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ ความสัมพันธ์กันของสิ่งต่างๆ ในระบบธรรมชาติ ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทาง ธรรมชาติ และสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น การนำเสนอข้อมูลภูมิสารสนเทศ การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมเพื่อ การพัฒนาที่ยั่งยืน

ในแต่ละสาระจะกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการศึกษา โดยใน การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเฉพาะสาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต ใน เนื้อหาเรื่อง สังคมไทย และมีมาตรฐานการเรียนรู้กำหนดไว้ดังนี้

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และสังคมโลกอย่าง สันติสุข

คำอธิบายรายวิชาสังคมศึกษา รหัสวิชา ส 23103 (หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำรงชีวิตใน สังคม)

รายวิชาสังคมศึกษา รหัสวิชา ส 23103 (หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำรงชีวิตใน สังคม) เป็นรายวิชาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 1.5 หน่วยการเรียนรู้ เวลา 3 ชั่วโมง/ สัปดาห์ โดยจัดการเรียนรู้ในภาคเรียนที่ 2 มีเนื้อหาที่ได้แสดงไว้ในคำอธิบายรายวิชา ดังนี้

ศึกษา วิเคราะห์ความแตกต่างของการกระทำความผิดระหว่างคดีอาญาและคดีแพ่ง การมี ส่วนร่วมในการปกป้องคุ้มครองผู้อื่นตามหลักสิทธิมนุษยชน การอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยและเลือก รับวัฒนธรรมสากลที่เหมาะสม ปัจจัยที่ก่อให้เกิดปัญหาความขัดแย้งในประเทศ และการเสนอ แนวคิดในการลดความขัดแย้ง การดำรงชีวิตอย่างมีความสุขในประเทศและสังคมโลก ระบอบการ ปกครองต่างๆ ที่ใช้ในปัจจุบัน เปรียบเทียบระบอบการปกครองของไทยกับประเทศอื่นๆ ที่มีการ ปกครองระบอบประชาธิปไตย รัฐธรรมนูญฉบับปัจจุบันในมาตราต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเลือกตั้ง การมีส่วนร่วมและการตรวจสอบการใช้อำนาจรัฐ ปัญหาที่เป็นอุปสรรคต่อการพัฒนา ประชาธิปไตยของประเทศไทยและแนวทางแก้ไข

โดยใช้กระบวนการคิด กระบวนการสืบค้นข้อมูล กระบวนการปฏิบัติ กระบวนการทาง สังคม กระบวนการกลุ่ม กระบวนการเผชิญสถานการณ์และแก้ปัญหา

เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ สามารถนำไปปฏิบัติในการดำเนินชีวิต มีคุณธรรม จริยธรรม มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในด้านรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ รักความเป็นไทย มีจิตสาธารณะ เป็นสมาชิกที่ดีของสังคม สามารถดำเนินชีวิตอย่างสันติสุขในสังคมไทย และสังคมโลก

หน่วยการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา รหัสวิชา ส 23103 (หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำรงชีวิตในสังคม)

รายวิชาสังคมศึกษา รหัสวิชา ส 23103 (หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำรงชีวิตในสังคม) เป็นรายวิชาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 1.5 หน่วยการเรียนรู้ เวลา 3 ชั่วโมง/สัปดาห์ โดยจัดการเรียนรู้ในภาคเรียนที่ 2 โดยผู้สอนได้แบ่งเนื้อหาออกเป็น 5 หน่วยการเรียนรู้ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 โครงสร้างรายวิชาสังคมศึกษา รหัสวิชา ส 23103 (หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำรงชีวิตในสังคม)

ลำดับที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)
1	กฎหมายแพ่งและอาญา	ส 2.1 - ม. 3/1	การกระทำความผิดทางอาญาและทางแพ่งมีความแตกต่างกันในลักษณะของการกระทำความผิดและบทลงโทษ	5
2	สิทธิมนุษยชน	ส 2.1 - ม. 3/2	สิทธิมนุษยชนมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ ดังนั้นทุกคนจึงต้องมีส่วนร่วมในการคุ้มครองผู้อื่นตามหลักสิทธิมนุษยชน โดยเป็นไปตามบทบัญญัติของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยตามวาระและโอกาสที่เหมาะสม	5
3	วัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมสากล	ส 2.1 - ม. 3/3	วัฒนธรรมมีความสำคัญต่อวิถีการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ดังนั้นทุกคนจึงต้องร่วมมือกันอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยและ เลือกรับวัฒนธรรมสากลอย่างเหมาะสม	4

ตารางที่ 1 โครงสร้างรายวิชาสังคมศึกษา รหัสวิชา ส 23103 (หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำรงชีวิตในสังคม) (ต่อ)

ลำดับ ที่	ชื่อหน่วยการ เรียน	มาตรฐานการ เรียนรู้/ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)
4	สังคมไทย	ส 2.1 - ม. 3/4 - ม. 3/5	การขัดแย้งในประเทศส่งผลกระทบต่อความมั่นคงและการพัฒนาประเทศ ซึ่งทุกคนควรให้ความร่วมมือกันหาแนวทางเพื่อลดความขัดแย้ง	12
5	การเมืองการปกครองในยุคปัจจุบัน	ส 2.2 - ม. 3/1 - ม. 3/2 - ม. 3/3 - ม. 3/4	การปกครองระบอบเผด็จการและระบอบประชาธิปไตยเป็นระบอบการปกครองที่ใช้อยู่ในยุคปัจจุบัน ประเทศไทยมีการปกครองระบอบประชาธิปไตยที่มีความคล้ายคลึงและแตกต่างกับประเทศอื่น โดยมีรัฐธรรมนูญเป็นกฎหมายสูงสุดในการปกครองประเทศ มีบทบัญญัติเกี่ยวกับการเลือกตั้ง การมีส่วนร่วม การตรวจสอบการใช้อำนาจรัฐเป็นไปตามรัฐธรรมนูญ	4

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัย ใช้เนื้อหาในรายวิชา ส23103 สังคมศึกษา หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องสังคมไทย มาทำการทดลอง ซึ่งอยู่ในตัวชี้วัดที่ ส 2.1 ม. 3/4 วิเคราะห์ปัจจัยที่ก่อให้เกิดปัญหาความขัดแย้งในประเทศ และเสนอแนวคิดในการลดความขัดแย้ง และ ม. 3/5 เสนอแนวคิดในการดำรงชีวิตอย่างมีความสุขในประเทศและสังคมโลก โดยประกอบด้วยเนื้อหา ความขัดแย้งในสังคมไทย ปัญหาสังคมไทยในปัจจุบัน ปัจจัยส่งเสริมการดำรงชีวิตให้มีความสุข โดยใช้เวลาดทดลองจำนวน 12 คาบเรียน

2. การเรียนรู้แบบผสมผสาน

2.1 ความหมายของการเรียนรู้แบบผสมผสาน

นักการศึกษาหลายท่าน ได้ให้ความหมายและแนวคิดของการเรียนรู้แบบผสมผสานไว้หลายแนวคิด ดังนี้

Allen and Seaman (2005) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้แบบผสมผสานว่ามีสัดส่วนของเนื้อหาที่นำเสนอทางอินเทอร์เน็ตเป็นร้อยละ 30-79 และมีการนำเสนอเนื้อหาผ่านทางอินเทอร์เน็ต มีการใช้กระดานสนทนาออนไลน์ ร่วมกับการเรียนการสอนในห้องเรียน ส่วนที่มีสัดส่วนของเนื้อหาที่นำเสนอทางอินเทอร์เน็ตน้อยกว่าร้อยละ 30 นั้น จัดเป็นการใช้เทคโนโลยีเว็บไซต์ช่วยการเรียนการสอน แม้ว่าจะมีการใช้ระบบบริหารจัดการเรียนรู้ มีการนำเสนอเนื้อหาผ่านทางอินเทอร์เน็ต แต่จะมีปริมาณกิจกรรมที่นำเสนอทางออนไลน์ไม่มาก และยังคงเน้นการเรียนการสอนในห้องเรียนเป็นหลักอยู่

Garnham and Robert Kaleta (2002) กล่าวว่า การเรียนบนเว็บไซต์แบบผสมผสานเป็นการเรียนที่ดีที่สุดเนื่องจากการผสมผสานการจัดการเรียนการสอนโดยการเลือกใช้คุณลักษณะที่ดีที่สุดของการสอนในห้องเรียนและคุณลักษณะที่ดีที่สุดของการสอนออนไลน์เข้าด้วยกัน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างอิสระ ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่กระฉับกระเฉง (Active learning) สามารถพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้ที่มีความกระฉับกระเฉงในการเรียน (Active learner) และสามารถลดเวลาในการเข้าชั้นเรียนได้

Rovai and Jordan (2004) กล่าวว่า การเรียนบนเว็บไซต์แบบผสมผสานทำให้ผู้เรียนมีจิตสำนึกต่อการมีส่วนร่วมในชุมชนการเรียนรู้ (Sense of community) มากกว่าการเรียนในสภาพแวดล้อมของห้องเรียนปกติ และการเรียนแบบออนไลน์เพียงอย่างเดียว (Fully online) การเรียนรู้แบบผสมผสานจึงเป็นวิธีการเรียนที่ยืดหยุ่นด้วยการออกแบบหลักสูตรที่สนับสนุนเวลาและสถานที่การเรียนที่ต่างกันจึงช่วยให้เกิดความสะดวกในการเรียนผ่านระบบออนไลน์ได้แม้ไม่ได้ติดต่อผ่านการเผชิญหน้ากันภายในห้องเรียนปกติก็ตาม

Throne (2003 , อ้างถึงใน อภินภัส จิตรกร, 2558 : 30) ให้ความหมายของการเรียนรู้แบบผสมผสานไว้ว่า เป็นการปรับปรุงการเรียนรู้ที่ทำทหาย และพัฒนาความต้องการส่วนบุคคล เป็นการรวมนวัตกรรมและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน ด้วยการจัดให้มีปฏิสัมพันธ์บนการเรียนแบบออนไลน์และการมีส่วนร่วมในการเรียนแบบดั้งเดิม ซึ่งมีส่วนช่วยกระตุ้นสนับสนุนช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น

เจนเนตร มณีนาถ (2545 : 66) กล่าวว่า การเรียนแบบผสมผสาน หมายถึง การผสมกันของวิธีการสอนที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการสอนที่มีผู้สอนยื่นบรรยาย ให้การอบรม ใช้สื่อการสอน หรือการสอนให้ทำเวิร์คช็อป ที่มีผู้รู้คอยตอบคำถาม ทั้งแบบเผชิญหน้าหรือใช้ระบบที่ปรึกษาออนไลน์ การอ่านจากตำรา รวมทั้งการใช้อีเลิร์นนิ่ง นอกจากนี้ยังต้องมีเครื่องมือควบคุมจัดการเรียนการสอน (Learning System - LMS) ไว้ใช้ในการติดตามผลการเรียน

ปณิตา วรรณพิรุณ (2557 : 103) ได้สรุปไว้ว่า การจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นหลักความยืดหยุ่น มุ่งเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยการสร้างสิ่งแวดล้อมและบรรยากาศในการเรียนรู้ให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง มีการผสมผสานยุทธวิธีในการเรียนการสอนที่หลากหลายเข้าด้วยกัน ทั้งวิธีการสอนของผู้สอน รูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียน ช่องทางการสื่อสาร และรูปแบบปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับเนื้อหา ผู้เรียนกับบริบทในการเรียนรู้ โดยใช้การสื่อสารการเรียนการสอน กิจกรรมการเรียนการสอน และรูปแบบการเรียนการสอนที่หลากหลาย ทั้งการเรียนการสอนแบบออนไลน์และการเรียนการสอนแบบเผชิญหน้า เพื่อตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนทุกคนสามารถบรรลุเป้าหมายของการจัดการเรียนการสอน

ปราวีณา สุวรรณฉวีโชติ (2557 : 54) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การเรียนการสอนแบบผสมผสานเป็นการเรียนที่มีความหลากหลายในการเลือกใช้เทคโนโลยีการสอนเข้ามาผสมผสานระหว่างกัน ทั้งในกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียนและกิจกรรมการเรียนออนไลน์ โดยผ่านระบบบริหารจัดการเรียนรู้ หรือเทคโนโลยีเครือข่ายสังคมเข้ามาช่วยดำเนินการให้การเรียนการสอนแบบผสมผสานสามารถขยายการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้นด้วย

จากการศึกษาความหมายของการเรียนรู้แบบผสมผสานจากนักการศึกษาต่างๆทั้งใน และต่างประเทศ สามารถสรุปความหมายของการเรียนรู้แบบผสมผสานได้ว่าเป็นการจัดการเรียนการสอนที่รวมการเรียนในห้องเรียนกับการเรียนแบบออนไลน์เข้าไว้ด้วยกัน โดยมีการติดต่อกับผู้สอนแบบออนไลน์ เพื่อพัฒนาให้เกิดการเรียนรู้ที่ต่อเนื่อง สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลาและตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลของนักเรียน ทำให้นักเรียนพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ของตนเองได้ดียิ่งขึ้น

2.2 การออกแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน

ในการออกแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ต้องศึกษาปัจจัยต่างๆที่เกี่ยวข้องที่จะมีผลต่อการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา ความแตกต่างของผู้เรียน สื่ออิเล็กทรอนิกส์

เป็นต้น เพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบการเรียนรู้ การออกแบบบทเรียน และการประเมินผลการเรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ประสบผลสำเร็จ โดยมีผู้เสนอแนวทางในการออกแบบบทเรียนแบบผสมผสาน ดังนี้

Alvarez (2005) เสนอแนวคิดเกี่ยวกับขั้นตอนการออกแบบบทเรียนบนเว็บ ไซต์แบบผสมผสานว่าประกอบด้วย 7 ขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียน และพิจารณาลำดับขั้นตอนในการเรียน
2. การจัดกิจกรรมระหว่างการจัดการเรียนการสอน
3. การกำหนดทักษะ ความรู้พื้นฐานที่จำเป็นต้องรู้ก่อนการเรียน (ถ้ามี)
4. การกำหนดจุดมุ่งหมายของการเรียน
5. การจัดการเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนการสอน
6. การกำหนดกลยุทธ์ในการเรียน
7. ยุทธวิธีในการประเมินผล

Littlejohn & Pegle (2007, อ้างถึงใน ปราวีณา สุวรรณรัฐโชติ, 2557 : 54-55) ได้เสนอรูปแบบการผสมผสานแบบ wraparound 2 แบบ ได้แก่

1. ใช้ในกิจกรรมการเรียนออนไลน์และแหล่งเรียนรู้เป็นกิจกรรมเสริมซึ่งพันรอบกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเผชิญหน้าในชั้นเรียน
2. ใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบเผชิญหน้าในชั้นเรียนเป็นกิจกรรมเสริมหรือคลุมกิจกรรมการเรียนออนไลน์

ปณิตา วรรณพิรุณ (2557 : 104-107) ได้ออกแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานไว้ดังนี้
ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์และการวางแผน (analysis and planning)

- 1.1 วิเคราะห์ความต้องการขององค์กร
- 1.2 วิเคราะห์ผู้เรียน ได้แก่ รูปแบบการเรียน รูปแบบการคิด คุณลักษณะของผู้เรียน
- 1.3 วิเคราะห์จุดมุ่งหมายของรูปแบบการเรียนการสอน
- 1.4 วิเคราะห์เนื้อหาสำหรับการเรียนแบบผสมผสาน
- 1.5 วิเคราะห์ทรัพยากรที่สนับสนุนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนและบริบทที่เกี่ยวข้อง

เกี่ยวข้อง

1.6 วิเคราะห์แผนงาน กระบวนการทำงาน การนำไปใช้ในภาพรวม เพื่อนำไปสู่การสร้างวงจรในการพัฒนาและปรับปรุงรูปแบบกระบวนการทำงานที่วางไว้

ขั้นที่ 2 การออกแบบ (design solutions)

- 2.1 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้

2.2 ออกแบบกลยุทธ์ในการจัดการเรียนการสอน (learning strategy)

2.3 ออกแบบบริบทที่เกี่ยวข้อง (local context) เช่น บ้าน ที่ทำงาน ห้องเรียน/ ห้องปฏิบัติการ การฝึกปฏิบัติ การเรียนรู้ร่วมกัน และบุคลากรที่สนับสนุน

2.4 ออกแบบผู้เรียน (audience) เช่น การนำตนเอง (self-directed) เพื่อนช่วยเพื่อน (peer-to-peer) ผู้ฝึกสอนและผู้เรียน (trainer-learner) ผู้ให้คำปรึกษากับผู้เรียน (mentor-learner)

2.5 ออกแบบกลยุทธ์ในการประเมินผล (evaluation strategy)

ขั้นที่ 3 การพัฒนา (development)

การพัฒนาการเรียนการสอนแบบผสมผสานประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ 1) องค์ประกอบไม่ผสมเวลา (asynchronous) 2) องค์ประกอบแบบผสมเวลา (synchronous) และ 3) องค์ประกอบแบบเผชิญหน้า (face-to-face)

ขั้นที่ 4 การนำไปใช้ (implementation)

การนำการเรียนการสอนบนเว็บแบบผสมผสานไปใช้ ต้องกำหนดประเด็น แนวทางการนำไปใช้ การวางแผนการนำไปใช้ การวางแผนการใช้เทคโนโลยี และการวางแผนในประเด็นอื่นๆ ที่อาจเกี่ยวข้องให้ชัดเจน เพื่อให้ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการนำระบบการเรียนการสอนบนเว็บแบบผสมผสานไปใช้ ได้แก่ ผู้เรียน เพื่อนร่วมเพื่อน ผู้สอน และสถาบันการศึกษา เกิดการยอมรับและมีความเข้าใจที่ถูกต้อง เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้

ขั้นที่ 5 การประเมินผล (evaluation)

การวัดและประเมินผลสำหรับการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน ประกอบด้วย การประเมินคุณภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การประเมินผลที่เกิดกับผู้เรียน และการประเมินงบประมาณค่าใช้จ่ายในการพัฒนาระบบการเรียนการสอน

ปราวีณา สุวรรณัฐ โชติ (2557 : 56-59) ได้พัฒนารูปแบบการออกแบบระบบการเรียนการสอนจาก Dock, Carey & Carey และ Little & Pegle เพื่ออธิบายขั้นตอนการออกแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน ดังนี้

1. การประเมินความต้องการจำเป็นเพื่อกำหนดจุดมุ่งหมายการเรียน

ขั้นตอนนี้เป็นการพิจารณาและตัดสินใจว่าผู้เรียนจะต้องมีความสามารถใดบ้างเมื่อการเรียนเสร็จสิ้นแล้ว ซึ่งถือเป็นจุดมุ่งหมายของการเรียน การรวบรวมข้อมูลนี้สามารถใช้มาตรฐานการเรียนรู้อ้างอิงที่กำหนดขึ้นของหลักสูตรเป็นเกณฑ์พิจารณาประกอบ รวมถึงการพิจารณาความจำเป็นในการพัฒนาความรู้ เจตคติ และทักษะของผู้เรียนจากการพิจารณาผู้ใช้แรงงานหรือสภาพแวดล้อมการทำงานในอนาคต เป็นต้น

2. การวิเคราะห์การสอน และการวิเคราะห์ผู้เรียนและบริบท

2.1 การวิเคราะห์การสอน ใช้ข้อมูลจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ที่ได้จากข้อแรก จากนั้นเป็นการวิเคราะห์ความสามารถเป็นรายด้านที่ต้องการทราบ ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านเจตคติ และด้านทักษะ ซึ่งจำเป็นต้องวิเคราะห์เนื้อหาของการเรียนการสอนให้ละเอียดว่า ส่วนใดเป็นส่วนที่จะทำให้จุดมุ่งหมายบรรลุได้ด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเผชิญหน้าในชั้นเรียน และส่วนใดเป็นส่วนที่ทำให้จุดมุ่งหมายของการเรียนประสบความสำเร็จได้ไม่แตกต่างไปจากในชั้นเรียนเมื่อใช้กิจกรรมการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการวางแผนและกำหนดกลยุทธ์ต่อไป

2.2 การวิเคราะห์ผู้เรียนและบริบท ขั้นตอนนี้จัดว่าเป็นขั้นตอนคู่ขนานของการวิเคราะห์การสอน เนื่องจากจำเป็นต้องพิจารณาว่าความรู้ความสามารถและเจตคติที่ได้วิเคราะห์และกำหนดขึ้นได้อย่างสมบูรณ์หรือไม่ภายใต้บริบทแวดล้อมของผู้เรียน การวิเคราะห์จะช่วยให้ผู้สอนเข้าใจและช่วยสนับสนุนผู้เรียนได้มากขึ้นเมื่อขาดประสบการณ์ การใช้ระบบบริหารจัดการรายวิชาหรือไม่มีประสบการณ์การเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์มาก่อน

3. การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้

จากข้อมูลการวิเคราะห์การสอนในขั้นที่ 2 ซึ่งได้ผลการวิเคราะห์ทางการสอนแล้วนั้น เป็นการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจนมากขึ้น ทั้งในส่วนของเรียนการสอนแบบเผชิญหน้าและการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งควรคำนึงถึงตัวบ่งชี้ความสำเร็จในการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ไว้ด้วย เพื่อให้มั่นใจว่าการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน โดยเฉพาะส่วนของการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์ ไม่ทำให้ผู้เรียนมีลักษณะตั้งรับเท่านั้น ซึ่งไม่แตกต่างกับการเรียนการสอนแบบบรรยายในชั้นเรียนแต่อย่างใด

4. การพัฒนาเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้

เมื่อเขียนวัตถุประสงค์การเรียนรู้แล้ว ในขั้นตอนนี้จึงเป็นการกำหนดและเริ่มออกแบบพัฒนาเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้ของการเรียนการสอนแบบผสมผสาน ซึ่งสามารถวัดความรู้ เจตคติ ทักษะ หรือพฤติกรรมในการเรียนรู้ได้ไม่แตกต่างจากที่ปฏิบัติกันมาในชั้นเรียน สำหรับการวัดผลในการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์ควรใช้เป็นส่วนที่วัดพัฒนาการเรียนรู้ส่วนบุคคลที่ชัดเจน เช่น โครงการกลุ่ม แฟ้มสะสมผลงานรายบุคคล เป็นต้น ซึ่งเป็นไปตามหลักการประเมินตามสภาพจริง

5. การพัฒนากลยุทธ์การสอน

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า การสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน และระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนเป็นตัวแปรสำคัญในการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน โดยเฉพาะในส่วนของเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์

6. การพัฒนาและเลือกสื่อการสอน

สำหรับการจัดเตรียมสื่อสำหรับการเรียนการสอนในชั้นเรียนและการเรียนการสอนแบบอิเล็กทรอนิกส์นั้น อาจจะเป็นสื่อการสอนที่เหมือนกันหรือแตกต่างกันไป การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ สื่อการสอนสำหรับการนำเสนอเนื้อหาจากผู้สอนไปยังผู้เรียนซึ่งเป็นที่นิยม ได้แก่ ไฟล์เอกสาร ไฟล์สไลด์ประกอบการสอน ไฟล์สไลด์ประกอบเสียงบรรยาย หรือไฟล์เสียงและวิดีโอทัศน์การสอน (podcasts) แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ เกมและสถานการณ์จำลอง เป็นต้น นอกจากนี้อาจมีการพัฒนาบทเรียนหรือเว็บช่วยสอน (courseware / web – based instruction) สำหรับการเรียนรู้ของผู้เรียนตามอัตราความก้าวหน้าของแต่ละบุคคล

7. การออกแบบและเก็บข้อมูลการประเมินความก้าวหน้า

การประเมินลักษณะนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อสะท้อนความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของผู้เรียน อีกทั้งยังให้ข้อมูลป้อนกลับแก่ผู้เรียนและผู้สอนเพื่อปรับปรุงกระบวนการสอนต่อไป การประเมินความก้าวหน้าสามารถวัดได้จากแบบทดสอบ รายงานการค้นคว้า การตอบคำถาม การอภิปราย ซึ่งบางกรณีสามารถดำเนินการได้ผ่านกิจกรรมออนไลน์ และใช้เครื่องมือในระบบจัดการเรียนรู้ในการเก็บหลักฐานการเรียนรู้ต่างๆ

8. การออกแบบและเก็บข้อมูลการประเมินรวบยอด

การประเมินลักษณะนี้ประเมินผลหลังจากที่ดำเนินการสอนสิ้นสุดลงแล้ว เพื่อตรวจสอบว่าผู้เรียนได้รับความรู้ตรงตามวัตถุประสงค์

Valiathan (2002) ได้เสนอรูปแบบการจัดการเรียนการสอนบนเว็บไซต์แบบผสมผสาน โดยพัฒนาจากรูปแบบการเรียนแบบออนไลน์และการเรียนในชั้นเรียนแบบดั้งเดิม โดยใช้ซอฟต์แวร์สำหรับการเรียนรู้ร่วมกันหลักสูตรการเรียนการสอนบนเว็บไซต์ ระบบอิเล็กทรอนิกส์เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ และการจัดองค์ความรู้ประกอบการเรียนแบบเผชิญหน้าในห้องเรียน การเรียนบนเว็บไซต์แบบสด และการเรียนด้วยตนเองบนเว็บไซต์

รูปแบบการจัดการเรียนการสอนบนเว็บไซต์แบบผสมผสานของ Valiathan นั้นเน้นการพัฒนาการเรียนด้านทักษะ (Skill driven learning) การพัฒนาการเรียนด้านเจตคติ (Attitude driven learning) และการพัฒนาการเรียนด้านความสามารถ (Competency driven learning) จากแนวคิดของ Valiathan สามารถแสดงได้ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนการสอนบนเว็บไซต์แบบผสมผสานโดยเน้น
การพัฒนาการเรียนด้านทักษะ (Skill driven learning) ตามแนวคิดของ Valiathan

องค์ประกอบ	ใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน	ไม่ใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน
การประกาศ (Announcement)	- ระบบบริหารการจัดการเรียนรู้ (LMS) - การแจ้งเตือนผ่านไปรษณีย์ อิเล็กทรอนิกส์ (e-Mail push)	- จดหมาย - โทรศัพท์
การแจ้งภาพรวมใน ห้องเรียน (Overview session)	- ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-Mail) - การสัมมนาผ่านระบบเครือข่าย อินเทอร์เน็ต (Webinar)	- การเรียนในห้องเรียนแบบ ดั้งเดิม (Traditional classroom)
การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self paced learning)	- การเรียนบนเว็บ (Web based tutorial) - หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Books) - ระบบอิเล็กทรอนิกส์เพื่อ สนับสนุนการเรียนรู้ (EPSS) - สถานการณ์จำลอง (Simulations)	- บทความ - หนังสือ - การสอนงาน - การฝึกอบรมระหว่าง ปฏิบัติงาน
การตอบข้อซักถาม (Query resolution)	- ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-Mail) - คำถามที่ถามบ่อย (FAQ) โปรแกรมสนทนาแบบประสาน เวลา (Instant messenger)	- การประชุมแบบเผชิญหน้า
การสาธิต (Demonstration)	- การประชุมผ่านเว็บไซต์ - สถานการณ์จำลอง	- การเรียนในห้องเรียนแบบ ดั้งเดิม (Traditional classroom)
การฝึกปฏิบัติ (Practice)	- สถานการณ์จำลอง	- การมอบหมายงานในสมุด ฝึกหัด (Workbook assignment)
การแจ้งผลป้อนกลับ (Feedback)	- ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-Mail)	- การประชุมแบบเผชิญหน้า - ใบบรายงานผลการเรียน (Print report)

ตารางที่ 2 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนการสอนบนเว็บไซต์แบบผสมผสานโดยเน้น
การพัฒนาการเรียนด้านทักษะ (Skill driven learning) ตามแนวคิดของ Valiathan (ต่อ)

องค์ประกอบ	ใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน	ไม่ใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน
การจบบทเรียน (Closing session)	- ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-Mail) - การสัมมนาผ่านระบบเครือข่าย อินเทอร์เน็ต	- การเรียนในห้องเรียนแบบ ดั้งเดิม (Traditional classroom)
การรับรองผลการ เรียน (Certification)	- การทดสอบผ่านเว็บไซต์ (Web based test)	- การทดสอบในห้องเรียน

ตารางที่ 3 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนการสอนบนเว็บไซต์แบบผสมผสานโดยเน้น
การพัฒนาการเรียนด้านเจตคติ (Attitude Driven Learning) ตามแนวคิดของ Valiathan

องค์ประกอบ	ใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน	ไม่ใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน
การประกาศ (Announcement)	- ระบบบริหารการจัดการเรียนรู้ (LMS) - การแจ้งเตือนผ่านไปรษณีย์ อิเล็กทรอนิกส์ (e-Mail Push)	- จดหมาย
การแจ้งภาพรวมใน การเรียน (Overview session)	- ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-Mail) - การสัมมนาผ่านระบบเครือข่าย อินเทอร์เน็ต	- การเรียนในห้องเรียนแบบ ดั้งเดิม (Traditional Classroom)
การเรียนด้วยตนเอง (Self paced learning)	- การเรียนบนเว็บไซต์ - หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ - ระบบอิเล็กทรอนิกส์เพื่อสนับสนุน การเรียน (EPSS) - สถานการณ์จำลอง (Simulations)	- บทความ - หนังสือ - สมุดฝึกหัด (Workbooks)

ตารางที่ 3 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนการสอนบนเว็บไซต์แบบผสมผสาน โดยเน้น
การพัฒนาการเรียนด้านเจตคติ (Attitude Driven Learning) ตามแนวคิดของ Valiathan
(ต่อ)

องค์ประกอบ	ใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน	ไม่ใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน
การตอบข้อซักถาม (Query resolution)	- ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-Mail) - คำถามที่ถามบ่อย (FAQ) - โปรแกรมสนทนาแบบประสาน เวลา (Instant messenger)	- การประชุมแบบเผชิญหน้า ร่วมกับผู้เชี่ยวชาญ (Face to Face Meeting with Expert)
การประเมินผล (Assessment)	- สถานการณ์จำลอง (Simulations)	- การทดสอบ (Print Test)
การเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Session)	- การสัมมนาผ่านระบบเครือข่าย อินเทอร์เน็ต - การสนทนา (Chat)	- บทบาทสมมติกับเพื่อน (Role Playing with Peers)
การฝึกปฏิบัติ (Practice)	- สถานการณ์จำลอง (Simulations)	- บทบาทสมมติกับเพื่อน
ผลป้อนกลับและการ จบบทเรียน (Feedback and closing session)	- ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-Mail) - การสัมมนาผ่านระบบเครือข่าย อินเทอร์เน็ต	- การเรียนในห้องเรียนแบบ ดั้งเดิม

ตารางที่ 4 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนการสอนบนเว็บไซต์แบบผสมผสาน โดยเน้น
การพัฒนาการเรียนด้านความสามารถ (Competency Driven Learning) ตามแนวคิดของ
Valiathan

องค์ประกอบ	ใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน	ไม่ใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน
การชี้แนวทางในการ เรียน	- ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-Mail)	- โทรศัพท์

ตารางที่ 4 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนการสอนบนเว็บไซต์แบบผสมผสานโดยเน้น
การพัฒนาการเรียนด้านความสามารถ (Competency Driven Learning) ตามแนวคิดของ
Valiathan (ต่อ)

องค์ประกอบ	ใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน	ไม่ใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน
การสร้างชุมชนการเรียนรู้ (Create a community)	- พื้นที่บนอินเทอร์เน็ตหรืออินทราเน็ต	- การเรียนเป็นกลุ่ม
การฝึกปฏิบัติ (Practice)	- ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-Mail) - เวทีอภิปราย (Discussion forums) - สถานการณ์จำลอง (Simulations)	- การประชุมแบบเผชิญหน้า - การฝึกปฏิบัติการ
การอภิปราย (Hold discussion)	- เวทีอภิปราย - การสนทนา	- การประชุมแบบเผชิญหน้า - ฝึกปฏิบัติการ - โทรศัพท์
รูปแบบการเรียน	- เก็บรวบรวมข้อมูลในการเรียนโดยใช้ LMS/LCMS	- เอกสารทางราชการ (White papers)
การลงข้อสรุปเกี่ยวกับปัญหา (Resolve queries)	- ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-Mail) - โปรแกรมสนทนาแบบประสานเวลา	- การประชุมแบบเผชิญหน้า

2.3 ระดับการผสมผสาน

SLOAN-C (2005) ระบุว่า การเรียนรู้แบบผสมผสานหรือการเรียนแบบลูกผสม เป็นการเรียนการสอนที่ผู้เรียนต้องเรียนแบบต่อหน้าต่อตาส่วนหนึ่งและอีกส่วนหนึ่งประมาณ ร้อยละ 30-79 ของเวลาที่ใช้ในรายวิชาจะต้องทำการเรียนออนไลน์ โดยมีลักษณะคือ นำเสนอเนื้อหาวิชาโดยผสมผสานวิธีออนไลน์และวิธีต่อหน้าต่อตา ส่วนมากของเนื้อหาเสนอผ่านอินเทอร์เน็ต เช่น ห้องสนทนา และบางส่วนนำเสนอแบบต่อหน้าต่อตา

1. ร้อยละ 0 แบบดั้งเดิม (Traditional) วิชาที่ไม่มีการใช้เทคโนโลยีออนไลน์เลย นั่นคือนำเสนอเนื้อหาโดยการเขียนหรือการบรรยาย

2. ร้อยละ 1 – 29 แบบใช้เว็บไซต์ช่วย (Web-Facilitated) วิชาที่ใช้เทคโนโลยีเว็บไซต์เพื่ออำนวยความสะดวกในการสอนวิชาที่เคยสอนแบบต่อหน้าต่อตา ใช้ระบบการจัดการวิชาหรือหน้าเว็บไซต์เพื่อนำเสนอคำอธิบายรายวิชา และการบ้าน เป็นต้น

3. ร้อยละ 30 – 79 แบบลูกผสม (Blended/ Hybrid) นำเสนอเนื้อหาวิชาโดยผสมผสานวิธีออนไลน์และวิธีต่อหน้าต่อตา ส่วนมากของเนื้อหาแนะนำเสนอผ่านอินเทอร์เน็ต เช่น ห้องสนทนา และบางส่วนนำเสนอแบบต่อหน้าต่อตา

4. ร้อยละ 80 – 100 แบบออนไลน์หรือแบบอีเลิร์นนิ่ง (Online/ e-Learning) นำเสนอเนื้อหาทั้งหมดหรือเกือบทั้งหมด ทางออนไลน์หรือทางอินเทอร์เน็ต และโดยทั่วไปแล้วไม่มีการเรียนการสอนแบบต่อหน้าต่อตาหรือในห้องเรียนเลย

บุปผชาติ ทัพทิกรณ์ (2555, อ้างถึงใน กัทธา วราจตุ, 2550 : 25-26) ได้เสนอร้อยละของการเรียนแบบปกติในชั้นเรียนกับการเรียนแบบออนไลน์ไว้ดังนี้

1. ร้อยละ 5-10 (Information) ใช้ชั้นเรียนมากกว่า e-Learning โดยใช้ในส่วนของประมวลผลการสอน ตารางเวลา ประกาศข่าว

2. ร้อยละ 20-30 (Supplemental) อยู่ในรูปของการเก็บสารสนเทศ เช่น เอกสารอ่านประกอบ เอกสารประกอบการสอน การเชื่อมโยงไปยังเว็บ และการติดต่อทางแม่

3. ร้อยละ 50-60 (Blended) เป็นการเรียนในชั้นเรียน 50% และออนไลน์ 50% โดยใช้แทนการเรียนในชั้นเรียน (บรรยาย/สัมมนา/ปฏิบัติ) การศึกษาที่ออนไลน์แทนการฟังบรรยาย อภิปราย ทำแบบทดสอบ แบบฝึกหัดออนไลน์

4. ร้อยละ 90-100 (Distance) มีการเรียนในชั้นเรียนน้อยมาก หรือไม่มีเลย เป็น โปรแกรมเรียนออนไลน์เต็มรูปแบบ ได้แก่ มหาวิทยาลัยไซเบอร์ของไทย ซึ่งยังมีอยู่น้อยมาก

สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการวิจัยใช้ระดับการผสมผสาน คือ ออฟไลน์ : ออนไลน์ เท่ากับ 70 : 30 ซึ่งแบ่งออกเป็นการเรียนในชั้นเรียน 70 % การเรียนแบบออนไลน์ 30 % ซึ่งอาจปรับยืดหยุ่นไปตามเนื้อหาของแต่ละแผนการจัดการจัดการเรียนรู้ เพราะมีความเหมาะสมในการวิจัยครั้งนี้ เนื่องจากการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและสังคมออนไลน์ มีการบรรยายเนื้อหา และสร้างความเข้าใจในการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ฝึกปฏิบัติตามขั้นตอนการใช้ปัญหาเป็นฐาน และสรุปบทเรียนในชั้นเรียน ส่วนการศึกษาเพิ่มเติม และการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ต่างๆ ให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติแบบออนไลน์เพื่อให้ผู้เรียนใช้เวลาทำความเข้าใจและฝึกการแก้ปัญหาได้ตามที่ต้องการตามความพร้อมของตนเอง

2.4 ประโยชน์ของการเรียนรู้แบบผสมผสาน

Bonk and Graham (2006) กล่าวถึงประโยชน์ของการนำการเรียนแบบผสมผสานมาใช้ในการปรับปรุงคุณภาพการเรียนการสอน เนื่องจากคุณสมบัติของการเรียนแบบผสมผสานดังต่อไปนี้

1. รองรับต่อความหลากหลายของผู้เรียน
2. ช่วยลดเวลาที่ใช้ในการเรียน
3. ช่วยให้ผู้เรียนรับความรู้ความเข้าใจได้ดีขึ้น

สรุปได้ว่า การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) เป็นการจัดการเรียนการสอนที่มีการผสมผสานระหว่างการเรียนในห้องเรียนที่มีการเผชิญหน้ากัน กับการเรียนแบบออนไลน์เข้าไว้ด้วยกัน การเรียนรู้แบบผสมผสานนี้มีส่วนสนับสนุน และช่วยให้การเรียนรู้ของผู้เรียนดีขึ้น โดยการติดต่อกับผู้สอน เพื่อพัฒนาให้เกิดการเรียนรู้ที่ท้าทายและตอบสนองต่อความต้องการส่วนบุคคลของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ของตนเองได้ดียิ่งขึ้น

ในการวิจัย เรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550 : 7-8) มาเป็นแนวทางในงานวิจัยครั้งนี้ โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นกำหนดปัญหา เป็นขั้นที่ผู้สอนจัดสถานการณ์ต่างๆ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและมองเห็นปัญหา สามารถกำหนดสิ่งที่เป็นปัญหาที่ผู้เรียนอยากรู้อยากเรียนได้ และเกิดความสนใจที่จะค้นหาคำตอบ
2. ขั้นทำความเข้าใจกับปัญหา ผู้เรียนจะต้องทำความเข้าใจกับปัญหาที่ต้องการเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องสามารถอธิบายสิ่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาได้
3. ขั้นดำเนินการศึกษาค้นคว้า ผู้เรียนกำหนดสิ่งที่จะต้องเรียน ดำเนินการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองด้วยวิธีการหลากหลาย
4. ขั้นสังเคราะห์ความรู้ เป็นขั้นที่ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้ค้นคว้ามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันอภิปรายผลและสังเคราะห์
5. ขั้นสรุปองค์ความรู้ ผู้เรียนแต่ละกลุ่มสรุปผลงานของกลุ่มตนเอง และประเมินผลงานว่าข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้ามีความเหมาะสมหรือไม่เพียงใด โดยพยายามตรวจสอบแนวคิดภายในกลุ่มของตนเองอย่างอิสระทุกกลุ่มช่วยกันสรุปองค์ความรู้ในภาพรวมของปัญหาอีกครั้ง

6. นำเสนอและประเมินผลงาน ผู้เรียนนำข้อมูลที่ได้จากการสรุปองค์ความรู้มานำเสนอเป็นผลงานในรูปแบบที่หลากหลาย นักเรียนทุกกลุ่มรวมทั้งผู้ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาพร้อมกันประเมินผลงาน

กล่าวโดยสรุป การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน เป็นการจัดการเรียนการสอนที่มีการผสมผสานระหว่างการเรียนในห้องเรียนที่มีการเผชิญหน้ากัน กับการเรียนแบบออนไลน์เข้าไว้ด้วยกัน การเรียนรู้แบบผสมผสานนี้มีส่วนสนับสนุน และช่วยให้การเรียนรู้ของนักเรียนดีขึ้น โดยมีการติดต่อกับผู้สอนแบบออนไลน์ เพื่อพัฒนาให้เกิดการเรียนรู้ที่ต่อเนื่องและตอบสนองต่อความต้องการส่วนบุคคลของนักเรียน ทำให้นักเรียนพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ของตนเองได้ดียิ่งขึ้น



3. การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

3.1 ความเป็นมาของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

มันทรา ธรรมบุศย์ (2545 : 11-17) กล่าวถึงความเป็นมาของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานว่า PBL พัฒนาขึ้นครั้งแรกโดยคณะวิทยาศาสตร์สุขภาพ (Faculty of Health Sciences) ของมหาวิทยาลัย McMaster ที่ประเทศแคนาดา นำมาใช้ในกระบวนการติว (Tutorial Process) ให้กับนักศึกษาแพทย์ฝึกหัด และกลายเป็นรูปแบบ (Model) ให้กับมหาวิทยาลัยในสหรัฐอเมริกาไปเป็นแบบอย่าง โดยเริ่มจากปลาย ค.ศ.1960 มหาวิทยาลัย Case Western Reserve ได้นำมาใช้เป็นแห่งแรกและได้จัดตั้งเป็นห้องทดลองพหุวิทยาการ (Multidisciplinary Laboratory) เพื่อทำเป็นห้องปฏิบัติการสำหรับรูปแบบการสอนใหม่ๆ รูปแบบการสอนที่มหาวิทยาลัย Case Western Reserve พัฒนาขึ้นมานั้น ได้กลายมาเป็นพื้นฐานของการพัฒนาหลักสูตรของโรงเรียนหลายแห่งในสหรัฐอเมริกา ทั้งในระดับมัธยมศึกษา ระดับอุดมศึกษาและบัณฑิตวิทยาลัย ในช่วงปลายทศวรรษที่ 60 มหาวิทยาลัย McMaster ได้พัฒนาหลักสูตรการแพทย์ (Medical Curriculum) ที่ใช้ PBL ในการสอนเป็นครั้งแรก ทำให้มหาวิทยาลัยแห่งนี้เป็นที่ยอมรับและเป็นที่รู้จักกันทั่วโลกว่าเป็นผู้นำ PBL (World Class Leader)

ในประเทศไทยการเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานเริ่มใช้ครั้งแรกในหลักสูตรแพทยศาสตรบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปี พ.ศ.2531 และประยุกต์ใช้ในหลักสูตรสาธารณสุข พยาบาลศาสตร์ ทั้งนี้การเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นวิธีการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจในหลายๆ กลุ่มสาระการเรียนรู้ได้ เช่น กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ซึ่งการเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานนี้ได้รับการยอมรับว่าเป็นการเรียนการสอนที่ให้ประสบการณ์ท้าทาย ความคิดลักษณะนิสัย และการปฏิบัติร่วมกับการแก้ปัญหา เป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนเรียนรู้การแก้ปัญหาผ่านการสืบเสาะหาความรู้ และเรียนด้วยการค้นพบด้วยตนเองและจากการทำงานเป็นกลุ่ม

3.2 ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

ทิสนา แคมมณี (2551 : 137) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นหลัก เป็นการจัดสภาพการณ์ของการเรียนการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นเครื่องมือในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมาย โดยผู้สอนอาจนำผู้เรียนไปเผชิญสถานการณ์ปัญหาจริง หรือผู้สอนอาจจัดสภาพการณ์ให้ผู้เรียนเผชิญปัญหา และฝึกกระบวนการวิเคราะห์ปัญหาและแก้ปัญหา ร่วมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในปัญหานั้นอย่างชัดเจน ได้เห็นทางเลือกและ

วิธีการที่หลากหลายในการแก้ปัญหา นั้น รวมทั้งช่วยให้ผู้เรียนเกิดความใฝ่รู้ เกิดทักษะกระบวนการคิด และกระบวนการแก้ปัญหาต่างๆ

มัญตรา ธรรมบุศย์ (2545 : 11-17) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning หรือ PBL) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากแนวคิดตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์นิยม (Constructivism) โดยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่จากการใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริงเป็นบริบท (Context) ของการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์ และคิดแก้ปัญหา รวมทั้งได้ความรู้ตามศาสตร์ในสาขากลุ่มสาระที่ตนศึกษาด้วย การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจึงเป็นผลมาจากกระบวนการทำงานที่ต้องการอาศัยความเข้าใจและการแก้ไขปัญหาเป็นหลัก

วัชร เล่าเรียนดี (2556 : 107) ได้ให้ความหมายไว้ว่า เป็นยุทธวิธีในการจัดการเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญแบบหนึ่ง เพื่อส่งเสริมและพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและทักษะการแก้ปัญหา และวิธีการเรียนรู้ที่มีความหมายอีกวิธีหนึ่ง โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ปัญหาเป็นหลักหรือจุดเริ่มต้นเพื่อกระตุ้น จูงใจ เร้าความสนใจเพื่อเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยปัญหาเป็นฐานสำหรับกิจกรรมการเรียนรู้และกระบวนการเรียนรู้นั้น ซึ่งปัญหานั้นจะต้องเป็นปัญหาที่มาจากตัวนักเรียน เป็นปัญหาที่นักเรียนสนใจ ต้องการแสวงหา ค้นคว้าคำตอบและหาเหตุผลมาแก้ปัญหา หรือทำให้ปัญหานั้นชัดเจนจนมองเห็นแนวทางแก้ไข ซึ่งจะทำให้เกิดการเรียนรู้สามารถผสมผสานความรู้ที่ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ที่สำคัญการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน จะส่งเสริมการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้นของนักเรียน

วัลลี สัตยาชัย (2547 : 16) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน หรือ PBL คือวิธีการเรียนรู้ที่เริ่มต้นด้วยการใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียน ไปศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยวิธีการต่างๆ จากแหล่งวิทยาการหลากหลาย เพื่อนำมาใช้ในการแก้ปัญหา โดยมีการศึกษาหรือเตรียมตัวล่วงหน้าเกี่ยวกับปัญหาดังกล่าวมาก่อน

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553 : 156) ได้ให้ความหมายไว้ว่า เป็นวิธีสอนที่ให้ผู้เรียนคิดแก้ปัญหา โดยใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์ (Scientific Method) ซึ่งเป็นวิธีการแก้ปัญหาที่มีขั้นตอน มีเหตุผล มีการรวบรวมข้อมูล มีการทดลอง วิเคราะห์ข้อมูล และสรุปผล

จากการศึกษาความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน จากนักการศึกษาสามารถสรุปความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานได้ว่า การจัดการเรียนการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นจุดเริ่มต้นในการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้น จูงใจ เร้าความสนใจเพื่อเกิดการเรียนรู้และสร้างความรู้ด้วยตนเอง และให้ผู้เรียนสืบค้นข้อมูลความรู้ด้วยวิธีการต่างๆ จากแหล่งวิทยาการหลากหลาย เพื่อตอบ

คำถามหรืออธิบายปัญหานั้นๆ ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความใฝ่รู้ เกิดทักษะกระบวนการคิด และความสามารถในการแก้ปัญหา

3.3 ขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

Arends (2001 : 362-366) ได้เสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. แนะนำปัญหา เพื่อแจ้งจุดมุ่งหมายของการเรียน สร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียน บอกสิ่งที่นักเรียนต้องทำ และแนะนำขั้นตอนการศึกษา
2. กำหนดงานที่ต้องดำเนินการ เพื่อช่วยนักเรียนให้สามารถกำหนดงานที่ต้องทำได้
3. รวบรวมข้อมูล เพื่อช่วยให้นักเรียนใช้ความสามารถในการรวบรวมข้อมูลหรือดำเนินการทดลองเพื่อค้นหาข้อมูลที่ต้องการเรียนรู้
4. เตรียมนำเสนอผลงาน เพื่อช่วยนักเรียนวางแผนและเตรียมนำเสนอผลงานอย่างเหมาะสม
5. วิเคราะห์และประเมินผลการทำงาน เพื่อช่วยนักเรียนให้สามารถวิเคราะห์และประเมินกระบวนการแก้ปัญหาที่ค้นพบได้

Lynda (2002 อ้างถึงใน อนิรุทธิ์ สติมัน, สุรพล บุญลือ, ทิพย์รัตน์ สิทธิวงศ์, 2552 : 35-36) ได้เสนอขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลักไว้ดังนี้

ขั้นที่ 1 จัดกระบวนการกลุ่ม

- แนะนำสมาชิก
- อธิบายกฎและสิ่งที่ต้องดำเนินการ
- อธิบายรายละเอียดหน้าที่ของผู้อำนวยความสะดวกและนักเรียน

ขั้นที่ 2 ขยายรายละเอียดของปัญหา

- นำเสนอปัญหา
- ทำความเข้าใจและทำความเข้าใจกับปัญหา
- อธิบายปัญหา

ขั้นที่ 3 สร้างและขยายแนวคิด

- วัตถุประสงค์ของแนวคิดในการทำความเข้าใจปัญหาและแก้ปัญหานั้นที่ได้รับ

ขั้นที่ 4 หัวข้อในการเรียนรู้

- กำหนดสิ่งที่ต้องการรู้และวิธีการเรียนรู้ในการทำความเข้าใจและแก้ปัญหา
- กำหนดประเด็นที่ต้องการเรียนรู้
- หาแนวคิดในการทำแผนปฏิบัติการ

- ใต้วงหรือค้นคว้าถึงแหล่งข้อมูล

ขั้นที่ 5 เรียนรู้ด้วยตนเอง

- ค้นหาและสรุปข้อมูลให้ตรงกัน

ขั้นที่ 6 สังเคราะห์และนำมาใช้

- ประเมินแหล่งทรัพยากรการเรียน สำหรับความเชื่อมั่นและเที่ยงตรง

- ดำเนินการเปรียบเทียบระหว่างข้อมูลที่น่ามาร่วมกัน

- สังเคราะห์และประยุกต์ความรู้ใหม่กับการแก้ปัญหา

- พัฒนาประเด็นต่างๆที่ใกล้เคียงกัน

- อภิปราย พัฒนาและตัดสินใจวิธีการแก้ปัญหา

ขั้นที่ 7 สะท้อนและตอบกลับ

- ตอบกลับถึงวิธีการแก้ปัญหาของตนเองและของกลุ่ม ขบวนการในการแก้ปัญหา

สร้างการเรียนรู้และวิธีการในการอำนวยความสะดวกของผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้

Peter Schwarts (2001 : 2) ได้เสนอขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลักไว้ดังนี้

1. เฝ้ารอปัญหา โดยให้นักเรียนสืบค้นจนพบปัญหาที่จะศึกษา

2. สำรวจความรู้ โดยสำรวจเกี่ยวกับปัญหาที่มีในทุกคนของกลุ่ม

3. ตั้งสมมติฐาน ที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหาและทดสอบสมมติฐานที่ตั้ง

4. ระบุดังจำเป็นต้องเรียนรู้ เพิ่มเติมเพื่อแก้ปัญหา

5. ค้นหาข้อมูล โดยแบ่งกลุ่มย่อยนักเรียนเพื่อค้นหาหาข้อมูลในการแก้ปัญหา

6. รวบรวมความรู้และแก้ปัญหา โดยนักเรียนได้รวบรวมความรู้ที่ได้มาจากการค้นคว้า

กลุ่มย่อยและนำความรู้มาใช้กับปัญหา

7. ทบทวนการดำเนินการแก้ปัญหา ซึ่งหากยังแก้ปัญหาไม่ได้ ให้ดำเนินการในข้อ 3-6

ใหม่จนกว่าจะแก้ปัญหาได้

8. สรุปความรู้ โดยสรุปความรู้ที่ได้ทั้งด้านเนื้อหาและกระบวนการ

Stepien, W.J. and Gallagher, S.A. (1993 อ้างถึงใน วิชาเร่าเรียนดี, 2556 : 110-111) ได้

นำเสนอขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ดังนี้

ขั้นที่ 1 เข้าสู่ปัญหาและนิยามปัญหา (Encountering and Defining the problem) ผู้เรียนจะได้รับสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาจริงให้อ่านวิเคราะห์ทำความเข้าใจกับสถานการณ์ที่เป็นปัญหานั้น หรือให้ดูจากภาพ จาก VDO จากสถานที่จริง โดยอาจให้ตั้งคำถาม ถามตัวเองว่า

- รู้อะไรบ้างเกี่ยวกับปัญหาหรือคำถามนี้

- จำเป็นต้องรู้อะไรบ้างเพื่อจะได้แก้ปัญหานี้ได้

- ต้องใช้ข้อมูลเพื่อการเรียนรู้อะไรบ้างเพื่อจะได้แนวทางการแก้ปัญหาหรือ
สมมติฐาน

ในขั้นตอนนี้ควรได้คำถามที่ชัดเจน ถึงแม้ว่าแนวทางการแก้ปัญหานั้นจะต้องใช้
ความรู้ใหม่เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีแก้ปัญหา

ขั้นที่ 2 หาข้อมูล รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง (Data Collection) ประเมินข้อมูลและนำไปใช้
เมื่อผู้เรียนได้ปัญหาที่ชัดเจนจากขั้นที่ 1 ผู้เรียนจะต้องศึกษาข้อมูลต่างๆหรือสื่อต่างๆที่ต้องการใช้
ซึ่งข้อมูลและสื่อต่างๆ ต้องมีการประเมินความถูกต้อง ความเหมาะสม ความคุ้มค่าก่อนนำไปใช้
แก้ปัญหา

ขั้นที่ 3 สังเคราะห์ข้อมูลและปฏิบัติ (Synthesis and Performance) เป็นขั้นที่ผู้เรียนสร้าง
หรือกำหนดแนวทางการแก้ปัญหา อาจมีการสร้างสื่อประกอบหรือจัดการกับสาระความรู้ใหม่ ซึ่ง
แตกต่างจากการทำรายงานธรรมดา แต่เป็นการนำเสนอแนวทาง วิธีการแก้ปัญหาที่ชัดเจน และ
ดำเนินการแก้ปัญหา สรุปผล หรือหลักการทั่วไปที่ได้จากการแก้ปัญหาและนำเสนอผลการเรียนรู้
ในชั้นเรียน

วัชรากล่าวเรียนดี (2556 : 111) ได้สรุปแนวทางการปฏิบัติในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหา
เป็นฐาน ได้ดังนี้

1. จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้เผชิญกับปัญหา ได้แสวงหาค้นพบปัญหาด้วยตนเอง
(จัดสถานการณ์ บทบาทสมมติ เรื่องสั้น หรือใช้วิดีโอ เป็นต้น)
2. จัดกลุ่มนักเรียนร่วมมือกันเรียนรู้ (3-5 คน) ให้ได้ร่วมอภิปรายแสดงความคิดเห็นเพื่อทำ
ความเข้าใจกับปัญหาให้ชัดเจน
3. ให้นักเรียนถามคำถามในเรื่องที่เขาสงสัย ไม่รู้ หรือไม่เข้าใจในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับปัญหา
(ครูคอยกระตุ้นให้นักเรียนถามคำถาม)
4. นักเรียนร่วมกันคิดหาวิธีแก้ปัญหา วางแผนแก้ปัญหา และระบุสื่อ วัสดุอุปกรณ์ที่ต้องใช้
5. นักเรียนร่วมกันแสวงหาความรู้และเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อแก้ปัญหา
6. นักเรียนร่วมกันแก้ปัญหา หาคำตอบของปัญหาที่เลือก และนำเสนอผลการเรียนรู้หรือ
แก้ปัญหาอาจจะนำเสนอในรูปแบบ โครงงาน การแสดงนิทรรศการ แสดงผลงานและผลการหา
คำตอบของปัญหา
7. ร่วมกันประเมินผลการทำงานกลุ่มและผลงานกลุ่ม นำเสนอข้อเสนอแนะในการ
พัฒนาการเรียนรู้ต่อไป

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550 : 7-8) ได้เสนอขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ดังนี้

1. ขั้นกำหนดปัญหา เป็นขั้นที่ผู้สอนจัดสถานการณ์ต่างๆ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและมองเห็นปัญหา สามารถกำหนดสิ่งที่เป็นปัญหาที่ผู้เรียนอยากรู้อยากเรียนได้ และเกิดความสนใจที่จะค้นหาคำตอบ

2. ขั้นทำความเข้าใจกับปัญหา ผู้เรียนจะต้องทำความเข้าใจกับปัญหาที่ต้องการเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องสามารถอธิบายสิ่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาได้

3. ขั้นดำเนินการศึกษาค้นคว้า ผู้เรียนกำหนดสิ่งที่ต้องเรียน ดำเนินการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองด้วยวิธีการหลากหลาย

4. ขั้นสังเคราะห์ความรู้ เป็นขั้นที่ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้ค้นคว้ามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันอภิปรายผลและสังเคราะห์

5. ขั้นสรุปองค์ความรู้ ผู้เรียนแต่ละกลุ่มสรุปผลงานของกลุ่มตนเอง และประเมินผลงานว่าข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้ามีความเหมาะสมหรือไม่เพียงใด โดยพยายามตรวจสอบแนวคิดภายในกลุ่มของตนเองอย่างอิสระทุกกลุ่มช่วยกันสรุปองค์ความรู้ในภาพรวมของปัญหาอีกครั้ง

6. นำเสนอและประเมินผลงาน ผู้เรียนนำข้อมูลที่ได้จากการสรุปองค์ความรู้มานำเสนอเป็นผลงานในรูปแบบที่หลากหลาย นักเรียนทุกกลุ่มรวมทั้งผู้ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาร่วมกันประเมินผลงาน

อาจารย์ ใจเที่ยง (2553 : 156-158) ได้เสนอขั้นตอนการสอนแบบแก้ปัญหา มี 3 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นเตรียม

1.1 ผู้สอนศึกษาแผนการสอน เนื้อหา และจุดประสงค์การสอนอย่างละเอียด

1.2 ผู้สอนวางแผนกำหนดกิจกรรมที่จะให้ผู้เรียนปฏิบัติเป็นขั้นตอนตามลำดับ

2. ขั้นดำเนินการสอน

2.1 ขั้นกำหนดขอบเขตของปัญหา เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนมองเห็นปัญหาและกำหนดขอบเขตของปัญหา ผู้สอนอาจใช้วิธีการเล่าเรื่อง สร้างสถานการณ์จำลอง อภิปราย ศึกษากรณีรายละเอียด ฯลฯ เพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นปัญหานั้น ถ้ามีหลายปัญหา อาจแยกเป็นข้อๆ ได้ ดังนั้น บทบาทของผู้สอนในขั้นนี้ คือ

2.1.1 นำทางให้ผู้เรียนเห็นปัญหา

2.1.2 จัดสิ่งแวดล้อมให้ผู้เรียนเข้าใจปัญหา

2.1.3 ช่วยตั้งจุดมุ่งหมายในการแก้ปัญหาให้ทุกคนเข้าใจได้ตรงกัน

2.2 ขั้นตั้งสมมติฐาน เป็นขั้นวางแผนทางที่จะหาคำตอบของปัญหา โดยให้ผู้เรียนตั้งสมมติฐานว่า ปัญหานั้นน่าจะมีสาเหตุมาจากอะไร หรือวิธีการแก้ปัญหานั้นน่าจะแก้ไขได้โดยวิธีใดบ้าง บทบาทของผู้สอนในขั้นนี้ คือ

2.2.1 ช่วยผู้เรียนวางแผนจะแก้ปัญหาคำตอบได้โดยวิธีใดบ้าง

2.2.2 แบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มรับผิดชอบงานตามความสามารถและความสนใจ

2.3 ขั้นรวบรวมข้อมูล เป็นขั้นที่ผู้เรียนศึกษาหาความรู้จากแหล่งต่างๆ เพื่อเป็นข้อมูลในการแก้ปัญหา โดยอาจค้นคว้าจากตำรา เอกสารต่างๆ จากการสัมภาษณ์ ชักถามผู้เชี่ยวชาญ ฯลฯ แล้วจดบันทึกข้อมูลไว้ บทบาทของผู้สอนในขั้นนี้ คือ

2.3.1 แนะนำแหล่งความรู้เพื่อค้นคว้าข้อมูล

2.3.2 ติดต่อบุคคลที่เป็นผู้เชี่ยวชาญล่วงหน้าเพื่อให้สัมภาษณ์แก่ผู้เรียน

2.4 ขั้นทดลองและวิเคราะห์ข้อมูล เป็นขั้นที่ผู้เรียนนำข้อมูลมาพิจารณาโดยเริ่มจากการทดลองปฏิบัติ และนำผลจากการทดลองปฏิบัติมาวิเคราะห์ว่าวิธีใดใช้ได้ผลในการแก้ปัญหา อาจใช้ได้หลายวิธีแตกต่างกันไป บทบาทของผู้สอนในขั้นนี้ คือ

2.4.1 สังเกตการณ์ทดลองหรือวิธีการแก้ปัญหของผู้เรียนและให้คำแนะนำเมื่อจำเป็น

2.4.2 อำนวยความสะดวกด้านวัสดุอุปกรณ์ และสิ่งจำเป็นต่างๆที่ผู้เรียนต้องการใช้ในการทดลองและการวิเคราะห์ข้อมูล

2.5 ขั้นประเมินผลและสรุปผล เป็นขั้นสุดท้ายของลำดับขั้นสอน เมื่อผู้เรียนได้ทำการทดลองและวิเคราะห์ข้อมูล ที่ได้จากขั้นที่ 2.4 แล้ว ผู้เรียนย่อมสามารถประเมินผลวิธีการแก้ปัญหาและสรุปได้ว่า วิธีการใดได้ผลดีที่สุดในการแก้ปัญหานั้น บทบาทของผู้สอนในขั้นนี้ คือ

2.5.1 ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มรายงานวิธีการแก้ปัญหาดังแต่ขั้นที่ 1 จนถึงขั้นที่ 5

2.5.2 ผู้สอนอภิปรายชักถามผู้เรียน ช่วยเสริมและสรุปประเด็นสำคัญของการเรียนการสอนครั้งนี้

3. ขั้นประเมินผล ผู้สอนประเมินผลการทำงานของนักเรียน แล้วแจ้งให้ผู้เรียนทราบข้อดีและข้อบกพร่องเพื่อปรับปรุงแก้ไขต่อไป

การจัดการเรียนรู้ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยนำขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550 : 7-8) มาเป็นแนวทางในงานวิจัยครั้งนี้ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. **ขั้นกำหนดปัญหา** เป็นขั้นที่ผู้สอนจัดสถานการณ์ต่างๆ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและมองเห็นปัญหา สามารถกำหนดสิ่งที่เป็นปัญหาที่ผู้เรียนอยากรู้อยากเรียนได้ และเกิดความสนใจที่จะค้นหาคำตอบ

2. **ขั้นทำความเข้าใจกับปัญหา** ผู้เรียนจะต้องทำความเข้าใจกับปัญหาที่ต้องการเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องสามารถอธิบายสิ่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาได้

3. **ขั้นดำเนินการศึกษาค้นคว้า** ผู้เรียนกำหนดสิ่งที่จะต้องเรียน ดำเนินการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองด้วยวิธีการหลากหลาย

4. **ขั้นสังเคราะห์ความรู้** เป็นขั้นที่ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้ค้นคว้ามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันอภิปรายผลและสังเคราะห์

5. **ขั้นสรุปองค์ความรู้** ผู้เรียนแต่ละกลุ่มสรุปผลงานของกลุ่มตนเอง และประเมินผลงานว่าข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้ามีความเหมาะสมหรือไม่เพียงใด โดยพยายามตรวจสอบแนวคิดภายในกลุ่มของตนเองอย่างอิสระทุกกลุ่มช่วยกันสรุปองค์ความรู้ในภาพรวมของปัญหาอีกครั้ง

6. **นำเสนอและประเมินผลงาน** ผู้เรียนนำข้อมูลที่ได้จากการสรุปองค์ความรู้มานำเสนอเป็นผลงานในรูปแบบที่หลากหลาย นักเรียนทุกกลุ่มรวมทั้งผู้ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาร่วมกันประเมินผลงาน

3.4 ลักษณะที่สำคัญของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

มัทธรา ธรรมบุศย์ (2545 : 11-17) กล่าวว่าลักษณะที่สำคัญของ PBL ได้แก่

1. ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้อย่างแท้จริง
2. การเรียนรู้เกิดจากกลุ่มผู้เรียนที่มีขนาดเล็ก
3. ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) หรือผู้ให้คำแนะนำ (Guide)
4. ใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้
5. ปัญหาที่ใช้มีลักษณะคลุมเครือ ไม่ชัดเจน ปัญหาหนึ่งอาจมีได้หลายคำตอบ หรือแก้ไขปัญหาได้หลายทาง (Billed-Structure Problem)
6. ผู้เรียนแก้ไขปัญหาโดยแสวงหาข้อมูลใหม่ๆ ด้วยตนเอง (Self-directed Learning)
7. ประเมินผลจากสถานการณ์จริง โดยดูจากความสามารถในการปฏิบัติ

วัชรากล่าวเรียนดี (2556 : 107-108) ได้สรุปคุณลักษณะของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ดังนี้

1. เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
2. การเรียนรู้เกิดขึ้นจากการร่วมมือกันของนักเรียนเป็นกลุ่มเล็กๆ
3. ครูคือผู้ที่คอยแนะนำสนับสนุน นักเรียนคือผู้ที่มองเห็นปัญหาและแก้ปัญหาด้วยตนเอง
4. ปัญหาเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจริง หรือปัญหาจริง ซึ่งปัญหาจะช่วยกำหนดกรอบแนวคิดหรือกำหนดจุดเน้นและกระตุ้นการเรียนรู้
5. ปัญหาคือสิ่งที่จะนำไปสู่การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา
6. ความรู้ใหม่จะเกิดขึ้น โดยการเรียนรู้ด้วยตนเอง

3.5 ข้อดีและข้อจำกัดของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

Walton and Matthews (1989 อ้างถึงใน เอกนถน บางท่าไม้, อนิรุทธิ์ สติมัน, มณฑิรา พันธุ์อื่น, 2554 : 36) กล่าวถึงประโยชน์ไว้ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวได้ดีขึ้นต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในเรื่องข้อมูลข่าวสารในโลกปัจจุบัน
 2. เสริมสร้างความสามารถในการใช้ทรัพยากรการเรียนรู้ให้ดีขึ้น
 3. ส่งเสริมการสะสมการเรียนรู้ และการคงรักษาข้อมูลใหม่ไว้ได้ดีขึ้น
 4. เมื่อใช้ในการแก้ปัญหาของสหสาขาวิชา ทำให้สนับสนุนความร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน
 5. ช่วยให้เกิดการตัดสินใจแบบองค์รวม หรือแบบสหสาขาวิชาสำหรับปัญหาสุขภาพที่สำคัญ
- บุญชม ศรีสะอาด (2541 : 67-68) ได้กล่าวถึงข้อดีและข้อจำกัดของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ดังนี้

ข้อดี

1. ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้อย่างจริงจัง จึงเกิดความเข้าใจและจดจำได้นาน
2. การแก้ปัญหาเป็นการเรียนรู้ทั้งด้านพุทธิพิสัยและจิตพิสัย
3. ช่วยพัฒนาความรับผิดชอบของผู้เรียน
4. ช่วยเพิ่มพูนความสนใจในการเรียนและแรงจูงใจ
5. ผู้เรียนได้ใช้สื่อและแหล่งการเรียนรู้อื่นๆ นอกเหนือจากตำราเรียน
6. ผู้เรียนเรียนรู้การยอมรับความคิดเห็นของคนอื่น
7. พัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาและการคิดอย่างมีระบบ

8. เป็นรูปแบบที่สามารถใช้ได้กับการแก้ปัญหาที่อาจเผชิญในอนาคต

ข้อจำกัด

1. วิธีนี้อาจใช้เวลามาก

2. ประเด็นปัญหาที่โดยธรรมชาติจะมีลักษณะโต้แย้งกัน อาจสร้างปัญหาให้กับผู้บริหาร

ผู้ปกครอง หรือกลุ่มคนในสังคม

มัทธา ธรรมบุศย์ (2549 : 45) ได้กล่าวถึงอุปสรรคของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจะมีข้อดีมากมาย แต่ผู้สอนบางคนไม่นิยมนำไปใช้เนื่องจากผู้สอนส่วนใหญ่ยังไม่เปลี่ยนแปลงตนเองจากผู้เชี่ยวชาญบรรยายไปสู่การเป็นผู้อำนวยความสะดวก ไม่คุ้มค่าเรื่องเวลาเนื่องจากต้องใช้เวลา และไม่ได้รับการสนับสนุนจากผู้มีอำนาจในการจัดการศึกษาเช่น ผู้บริหารที่ไม่เข้าใจหรือไม่มีความรู้เรื่องการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน อาจมองว่าครูไม่สอนหนังสือ ปล่อยให้ให้นักเรียนค้นคว้าเอง ซึ่งอาจทำให้ผู้สอนเกิดความท้อแท้และหมดกำลังใจที่จะใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553 : 158-159) ได้กล่าวถึงข้อดีและข้อจำกัดไว้ดังนี้

ข้อดี

1. ผู้เรียนได้ฝึกวิธีการแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล ฝึกการวิเคราะห์และการตัดสินใจ
2. ผู้เรียนได้ฝึกการค้นคว้าหาข้อมูลจากแหล่งความรู้ต่างๆ
3. เป็นการฝึกการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และฝึกความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย
4. ประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้รับการฝึกแก้ปัญหา จะมีประโยชน์ในการนำไปใช้ใน ชีวิตจริง

ทั้งในปัจจุบันและอนาคต

ข้อจำกัด

1. ผู้เรียนต้องดำเนินการตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ ถ้าผิดไปจะทำให้ได้ผลสรุปที่คลาดเคลื่อนหรือผิดความจริงไป

2. ผู้เรียนจะต้องมีทักษะในการค้นคว้าหาข้อมูล จึงจะได้ผลสรุปที่ดี

3. ถ้าผู้สอนไม่คุ้นเคยกับวิธีการอาจนำไปผิดทางได้

4. การกำหนดปัญหา ถ้าเลือกปัญหาไม่ดีจะทำให้การเรียนการสอนไม่ได้ผลเท่าที่ควร

กล่าวโดยสรุป การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก ผู้เรียนได้สืบค้นข้อมูลความรู้มาเพื่อตอบคำถามหรืออธิบายปัญหานั้นๆและเกิดเรียนรู้การแก้ปัญหาโดยตรง ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความใฝ่รู้ เกิดทักษะกระบวนการคิด และความสามารถในการแก้ปัญหา

4. สังคมออนไลน์

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยขอแนะนำเสนอวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

4.1 ความหมายของสังคมออนไลน์ (Social Network)

ศิริพร กนกชัยสกุล (2553 : 29-32) กล่าวว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) เป็นผลมาจากการพัฒนาเทคโนโลยีและเว็บรูปแบบใหม่นั้นคือ WEB 2.0 ผู้ใช้สามารถเผยแพร่ข้อมูลส่วนบุคคล/ความเป็นตัวตน (Profile) เขียนเล่าเรื่องราวต่างๆผ่าน Blog หรือแสดงรูปภาพเพื่อให้เพื่อนๆ ได้รับข้อมูลที่เป็นปัจจุบันของตน รวมถึงการเปิดโอกาสให้มีการรู้จักผ่านเพื่อนของเพื่อน ซึ่งก็คือการใช้ networking ของเพื่อนเพื่อทำความรู้จักกับบุคคลอื่นนั่นเอง นอกจากนี้ผู้ใช้อังยังสามารถเล่นเกมต่างๆกับเพื่อน โดยส่งข้อความถึงกันได้ในเวลาเดียวกัน ผู้ใช้และเพื่อนๆ จึงมีช่องทางในการติดต่อสื่อสารกันเพิ่มขึ้น ทั้งนี้ผู้ใช้สามารถกำหนดสิทธิ์ในการเข้าถึงข้อมูลของตนเอง ว่าต้องการเผยแพร่ข้อมูลสู่สาธารณะหรือจำกัดสิทธิ์เฉพาะบุคคลที่อยู่ในสังคมเสมือนของตน

ศุภชัยกสิกรไทย (2551) กล่าวว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) หมายถึง กลุ่มคนที่รวมกันเป็นสังคมมีการทำกิจกรรมร่วมกันบนอินเทอร์เน็ต ในรูปแบบของเว็บไซต์มีการแผ่ขยายออกไปเรื่อยๆ เป็นรูปแบบของการสื่อสารข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต ทำให้เครือข่ายคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตเป็นสังคมขึ้นมา การสร้างชุมชนใหม่บนอินเทอร์เน็ต เป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร สามารถทำกิจกรรมต่างๆ ทั้งเพื่อการศึกษา ธุรกิจ และความบันเทิง

อดิเทพ บุตราช (2553) ซึ่งได้ให้นิยามคำว่าเครือข่าย สังคมออนไลน์ หมายถึง กลุ่มคนที่รวมกันเป็นสังคมและ มีการทำกิจกรรมร่วมกันบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่ง อยู่ในรูปแบบของเว็บไซต์มีการแผ่ขยายออกไปเรื่อยๆ โดยใช้รูปแบบของการติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีการสร้างเครือข่ายชุมชนเสมือนบน เครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการ ติดต่อสื่อสาร การทำกิจกรรมต่างๆ รวมทั้งการใช้ประโยชน์ ทางด้านการศึกษา ธุรกิจ และความบันเทิง

เอกนถน บางท่าไม้ (2555 : 10) ได้สรุปความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์ ไว้ว่า กลุ่มบุคคลที่รวมตัวกันเป็นสมาชิกบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีลักษณะการสื่อสารข้อมูลต่างๆ และมีการเผยแพร่ความคิดเห็น บอกเล่าเรื่องราวต่างๆ เป็นเครื่องมือสำคัญในปัจจุบันมีบทบาทในด้านการศึกษา ธุรกิจ และความบันเทิง

4.2 ประเภทของสังคมออนไลน์

ธิติมา ทองทับ (2551 : 13-14) แบ่งประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ ดังนี้

1. ประเภท Publishing เป็นบล็อกและเว็บประเภทเนื้อหา เช่น Blogger, Wordpress, Bloggang, Exteen, TypePad เป็นต้น ซึ่งในแต่ละบล็อกก็มีการแยกย่อยเนื้อหาเป็นหมวดต่างๆตามความสนใจ เช่น Okanation.net บล็อกที่ทำให้ทุกคนเป็นนักข่าวได้ด้วยการเขียนบล็อกนำเสนอข่าวสารต่างๆ Blognone.com นำเสนอข่าวแควงไอที Keng.com บล็อกสำหรับผู้ที่สนใจในการตลาด Gotoknow.org บล็อกที่รวบรวมความรู้แขนงต่างๆ Pzecret.net บล็อกแนะนำ Portable ที่น่าสนใจ เป็นต้น

2. ประเภท Community เครือข่ายสังคมที่ช่วยสร้างเครือข่ายเพื่อนเก่าและหาเพื่อนใหม่สามารถส่งข้อความแลกเปลี่ยนความสนใจซึ่งกันและกัน เช่น Facebook, Hi5, My Space เป็นต้น

3. ประเภท Media มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอวีดิโอ ภาพยนตร์ เพลง เช่น Youtube, Ustream.tv, Yahoo Video, Duocore.tv, Dailymotion, Thaitube.in.th, Veoh, Netflix, Imeem, Last.fm, Ijigg เป็นต้น

4. ประเภท Games เกมออนไลน์ที่สามารถสร้างตัวตนในโลกเสมือนจริง ใช้ชีวิตอยู่ในโลกออนไลน์ ติดต่อสื่อสารทำกิจกรรมต่างร่วมกันกับผู้อื่น เช่น SecondLife, WorldWarCraft, Audition, Gamegun, Ragnarok, Pangya เป็นต้น

5. ประเภท Photo Mangement เป็นเว็บฝากรูปออนไลน์ที่ช่วยจัดการถ่ายภาพจากกล้องดิจิทัลและยังสามารถแบ่งปันรูปภาพ หรือเปิดขายภาพได้ เช่น Photobucket, Flickr, Zoomr, Photoshop, Express, Glowfoto, Shutterfly เป็นต้น

6. ประเภท Business / Commerce เว็บเครือข่ายสังคมเพื่อธุรกิจซื้อขายประมูลสินค้าออนไลน์ เช่น Amazon, eBay, Officelive, PayPal, LinkedIn, Pramool, Tarad.com เป็นต้น

7. ประเภท Data / Knowledge แหล่งข้อมูลรวมความรู้ เช่น Wikipedia, Amswers, Zickr, Tag.in.th, Del.icio.us, Bittorent, Google Earth เป็นต้น

มานะ ตรียาภิวัดน์ (2554) ได้จำแนกประเภทเครือข่ายทางสังคมออนไลน์ ดังนี้

1. Weblogs หรือเรียกสั้นๆว่า Blogs คือ สื่อส่วนบุคคลบนอินเทอร์เน็ตที่ใช้เผยแพร่ข้อมูลข่าวสารความรู้ ข้อคิดเห็น บันทึกส่วนตัว โดยสามารถแบ่งปันให้บุคคลอื่นๆ โดยผู้รับสารสามารถเข้าไปอ่าน หรือแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้ ซึ่งการแสดงเนื้อหาของบล็อกนั้นจะเรียงลำดับจากเนื้อหาใหม่ไปสู่เนื้อหาเก่า ผู้เขียนและผู้อ่านสามารถค้นหาเนื้อหาย้อนหลังเพื่ออ่านและแก้ไขเพิ่มเติมได้ตลอดเวลา เช่น Exteen, Bloggang, Wordpress, Blogger, Okanation

2. Social Networking หรือเครือข่ายทางสังคมในอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเครือข่ายทางสังคมที่ใช้สำหรับเชื่อมต่อระหว่างบุคคล กลุ่มบุคคล เพื่อให้เกิดเป็นกลุ่มสังคม เพื่อร่วมกันแลกเปลี่ยนและแบ่งปันข้อมูลระหว่างกัน ทั้งด้านธุรกิจ การเมือง การศึกษา เช่น Facebook, Hi5, Ning, Linked in, MySpace, Youmeo, Friendster

3. Micro Blogging และ Micro Sharing หรือที่เรียกสั้นๆว่า “บล็อกจิ๋ว” ซึ่งเป็นเว็บเซอร์วิสหรือเว็บไซต์ที่ให้บริการแก่บุคคลทั่วไปสำหรับให้ผู้ใช้บริการเขียนข้อความสั้น ประมาณ 140 ตัวอักษร ที่เรียกว่า “Status” หรือ “Notice” เพื่อแสดงสถานะของตัวเองว่ากำลังทำอะไรอยู่ หรือแจ้งข่าวสารต่างๆแก่กลุ่มเพื่อนในสังคมออนไลน์ ทั้งนี้การกำหนดให้ใช้ข้อมูลในรูปข้อความสั้นๆ ก็เพื่อให้ผู้ใช้ที่เป็นทั้งผู้เขียนและผู้อ่านเข้าใจง่าย ที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย คือ Twitter

4. Online Video เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการวิดีโอออนไลน์โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ซึ่งปัจจุบันได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและขยายตัวอย่างรวดเร็ว ทำให้ผู้ใช้บริการ สามารถติดตามชมได้อย่างต่อเนื่อง เพราะไม่มีโฆษณาขึ้น รวมทั้งผู้ใช้สามารถเลือกชมเนื้อหาได้ตามความต้องการและยังสามารถเชื่อมโยงไปยังเว็บวิดีโออื่นๆที่เกี่ยวข้องได้จำนวนมากอีกด้วย เช่น Youtube, Yahoo

5. Photo Sharing เป็นเว็บไซต์ที่เน้นให้บริการฝากรูปภาพ โดยผู้ใช้บริการสามารถอัปโหลดและดาวน์โหลดรูปภาพเพื่อนำมาใช้งานได้ ที่สำคัญนอกเหนือจากผู้ใช้บริการจะมีโอกาสแบ่งปันรูปภาพแล้ว ยังสามารถใช้เป็นพื้นที่เพื่อเสนอขายภาพที่ตนเองนำเข้าไปฝากได้อีกด้วย เช่น Flickr, Photo bucket, Photoshop, Express, Zoomr

6. Wikis เป็นเว็บไซต์ที่มีลักษณะเป็นแหล่งข้อมูลหรือความรู้ (Data/Knowledge) ซึ่งผู้เขียนส่วนใหญ่อาจเป็นนักวิชาการ นักวิชาชีพ หรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านต่างๆ ทั้งการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ซึ่งผู้ใช้สามารถเขียนหรือแก้ไขข้อมูลได้อย่างอิสระ เช่น Wikipedia, Google Earth, Diggzy Favorites Online

7. Virtual Worlds คือการสร้างโลกจินตนาการ โดยจำลองส่วนหนึ่งของชีวิตลงไป จัดเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่บรรดาผู้ท่องโลกไซเบอร์ใช้เพื่อสื่อสารระหว่างกันบนอินเทอร์เน็ตในลักษณะโลกเสมือนจริง ซึ่งผู้ที่เข้าไปใช้บริการอาจจะเป็นบริษัท หรือองค์กรด้านธุรกิจ ด้านการศึกษา รวมถึงองค์การด้านสื่อ เช่น สำนักข่าวรอยเตอร์ สำนักข่าวซีเอ็นเอ็น ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการซื้อพื้นที่เพื่อให้บุคคลในบริษัทหรือองค์กรได้มีช่องทางในการนำเสนอเรื่องราวต่างๆไปยังกลุ่มเครือข่ายผู้ใช้สื่อออนไลน์ ซึ่งอาจจะเป็นกลุ่มลูกค้าทั้งหลักและรอง หรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัทหรือองค์กรก็ได้ ปัจจุบันเว็บไซต์หลัก Virtual Worlds ที่ประสบความสำเร็จและมีชื่อเสียง คือ Second life

8. Crowded Sourcing มาจากการรวมของคำสองคำ คือ Crowded และ Outsourcing เป็นหลักการขอความร่วมมือจากบุคคลในสังคมออนไลน์ โดยสามารถจัดทำให้รูปแบบของเว็บไซต์ที่มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อค้นหาคำตอบและวิธีการแก้ปัญหาต่างๆ ทั้งทางธุรกิจ การศึกษา รวมทั้งการสื่อสาร โดยอาจจะเป็นการดึงความร่วมมือจากเครือข่ายทางสังคมมาช่วยตรวจสอบข้อมูล เสนอความคิดเห็นหรือให้ข้อเสนอแนะ กลุ่มคนที่เข้ามาให้ข้อมูลอาจจะไปหรือผู้มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านที่อยู่ในภาคธุรกิจหรือแม้แต่ในสังคมนักข่าว ข้อดีของการใช้หลัก Crowded Sourcing คือ ทำให้เกิดความหลากหลายทางความคิดเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ ตลอดจนช่วยตรวจสอบหรือคัดกรองข้อมูล ซึ่งเป็นปัญหาสาธารณะร่วมกันได้ เช่น Idea storm, Mystarbucks Idea

9. Podcasting หรือ Podcast มาจากการรวมตัวของสองคำ คือ Pod กับ Broadcasting ซึ่ง Pod คือ อุปสงค์หรือความต้องการส่วนบุคคล ส่วน Broadcasting เป็นการนำสื่อต่างๆมารวมกันในรูปของภาพและเสียง หรืออาจกล่าวง่ายๆว่า Podcast คือ การบันทึกภาพและเสียงแล้วนำมาไว้ในเว็บเพจ เพื่อเผยแพร่ให้บุคคลภายนอกที่สนใจดาวน์โหลดเพื่อนำไปใช้งาน เช่น Dual Geek Podcast, Wiggly Podcast

10. Discuss / Review / Opinion เป็นเว็บบอร์ดที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถแสดงความคิดเห็น โดยอาจเกี่ยวกับสินค้าหรือบริการ ประเด็นสาธารณะทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม เช่น Epinions, Moutshut, Yahoo!Answer, Pantip, Yelp

อติเทพ บุตรราช (2553) ได้แบ่งเครือข่ายสังคมออนไลน์ ตามหมวดการใช้งานได้ 5 หมวด ดังนี้

1. หมวดการสื่อสาร (Communication) ที่จัดแบ่งกลุ่มตามการใช้ Blogs เช่น Blogger (google), Blognone, gotoKnow, Typepad, WordPress Internet forums เช่น vBulletin, phpBB Micro-blogging เช่น Twitter, Plurk, Pownce, Jaiku Social Networking เช่น Facebook, LinkedIn, Myspace, Orkut, Skyrock, Netlog, Hi, Friendster, Multiply Social network aggregation เช่น FriendFeed, NutshellMail, Spokeo, Youmeo

2. หมวดความร่วมมือและแบ่งปัน (Collaboration) จัดกลุ่มการใช้ Wikis เช่น Wikipedia, PBwiki, wetpaint Social bookmarking เช่น Delicious, StumbleUpon, Stumpedia, Google Reader, CiteUlike Social news Digg, Mixx, Reddit Opinion sites เช่น epinions, Yelp

3. หมวดมัลติมีเดีย (Multimedia) Photo sharing เว็บไซต์แบ่งปันการใช้งานรูป เช่น Flickr, zoomr, Photobucket, SmugMug Video sharing แบ่งปันวิดีโอ เช่น YouTube, Vimeo, Revver Art Sharing แบ่งปันภาพศิลปะ deviantART Livecasting การถ่ายทอดสด : Ustream.tv, Justin.tv,

Skype Audio and Music Sharing เว็บไซต์ที่มีการแชร์เพลงจากสถานีวิทยุ และเว็บเพลงหรือดนตรี เช่น imeem, The Hype Machine, Last.fm, ccMixer

4. หมวดวีวและแสดงความคิดเห็น (Reviews and Opinions) Product Reviews : epinions.com, MouthShut.com, Yelp.com, Q&A : Yahoo Answers

5. หมวดบันเทิง (Entertainment) ส่วนใหญ่จะเป็นเกมส์ Virtual worlds : Second Life, The Sims Online Online gaming : World of Warcraft, EverQuest, Age of Conan, Spore Game sharing : Miniclip

4.3 ประโยชน์ของสังคมออนไลน์

Ethier (2006) ได้รวบรวมแนวทางการใช้ประโยชน์ของเครือข่ายสังคม (Social Network) ดังนี้

1. การใช้ความรู้เกี่ยวกับเครือข่ายมนุษย์ ในการระงับการออกแบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยเปรียบเทียบกิจกรรมการแลกเปลี่ยนของมนุษย์ในเรื่องของสารสนเทศ ความรู้ ความคิด ตลอดจนทัศนคติ

2. การใช้แนวคิดเครือข่ายทางสังคม ในการวิจัยเชิงสุขภาพส่วนบุคคล โดยเฉพาะประเด็นของการสร้างเครือข่ายการมีส่วนร่วมทางสังคม ในการรักษาสุขภาพทั้งในระดับส่วนบุคคลไปจนถึงชุมชนและสังคมโดยรวม

3. การใช้แนวคิดเครือข่ายทางสังคมในการวิจัยตลาด ซึ่งจะสามารสรสร้างผลกำไรจำนวนมหาศาลแก่หน่วยธุรกิจ เนื่องจากการศึกษาเครือข่ายสังคม และแบบแผนความสัมพันธ์ จะทำให้ทราบถึงแนวทางในการพัฒนาสินค้าและบริการ เพื่อตอบสนองความต้องการของสมาชิกในเครือข่ายทางสังคมนั้นๆ

4. การใช้แนวคิดเครือข่ายทางสังคมในการวิจัยชุมชนออนไลน์ บนระบบอินเทอร์เน็ต โดยตัวอย่างงานวิจัยที่มีชื่อเสียงและได้รับการกล่าวขวัญเป็นอย่างมาก คือ ผลการศึกษา Club Nexus ของนักวิจัยจาก Stanford University

5. ตัวอย่างการประยุกต์ใช้แนวคิดในการศึกษาวิจัย เพื่อให้เห็นผลผลิตภาพของแนวคิดเครือข่ายสังคม

สังคมออนไลน์ที่ผู้วิจัยให้ความสนใจคือ สังคมออนไลน์ Edmodo ซึ่งเป็นเว็บโปรแกรม (Web Application) โดยมีวัตถุประสงค์ร่วมการศึกษา เข้ากับสังคมออนไลน์ เพื่อตอบสนองผู้ใช้งานด้านการศึกษาและรองรับเทคโนโลยีด้านการสื่อสาร และสามารถเชื่อมโยงผู้ใช้งานหลายกลุ่ม เช่น ผู้เรียน ครูผู้สอน โรงเรียน สำนักงานเขตพื้นที่ และผู้ประกอบการ

4.4 ความเป็นมาของสังคมออนไลน์ Edmodo

Edmodo เป็นเว็บโปรแกรม (Web Application) โดยมีวัตถุประสงค์รวมการศึกษา (Education) เข้ากับ สังคมออนไลน์ (Social Network) เพื่อตอบสนองผู้ใช้งานด้านการศึกษาและรองรับเทคโนโลยีด้านการสื่อสาร และสามารถเชื่อมโยงผู้ใช้งานหลายกลุ่ม เช่น ผู้เรียน ครูผู้สอน โรงเรียน สำนักงานเขตพื้นที่ และผู้ประกอบการ ผู้ก่อตั้ง Edmodo คือ นิโคลาส บอร์ก และเจฟฟ์ โอฮารา (Nicolas Borg, Jeff O'Hara) ก่อตั้งเมื่อ เดือนกันยายน พ.ศ. 2551(2008) ที่เมือง San Mateo, California Edmodo รองรับภาษา อังกฤษ สเปน โปรตุเกส เยอรมัน กรีก ฝรั่งเศส ตุรกี ดัตช์ จีน ปัจจุบันมีผู้ใช้งานกว่า 33 ล้านคนทั่วโลก

Edmodo เป็นระบบ LMS ที่ผนวกรหว่าง e-Learning กับ Social Network อาจเรียกได้ว่าเป็น Social Learning ภายในมีระบบบริหารจัดการผู้เรียน (User, Group) ระบบจัดการข้อมูล (Resource: Content) และกิจกรรมการเรียนการสอน (Activity: Assignment, Quiz) แบ่งแยกส่วนติดต่อผู้ใช้งานออกเป็นสองส่วนคือ ครู/อาจารย์ (Teacher) และนักศึกษา (Student) รวมทั้งสามารถติดตั้งแอปผ่านทางอุปกรณ์ไร้สายอย่าง Tablets, Smart Phone ได้

4.5 ความหมายของสังคมออนไลน์ Edmodo

บุปผชาติ ทัพทิกรณ์ (2555 : 1) กล่าวว่า เครื่องข่ายสังคมออนไลน์ Edmodo คือ เครื่องข่ายสังคมที่ให้ความเป็นส่วนตัวสำหรับผู้สอนและผู้เรียนในการแลกเปลี่ยน แบ่งปันความคิดเห็น แลกเปลี่ยนไฟล์ แง้งเหตุการณ์ และมอบหมายงานต่างๆ สามารถรับส่งไฟล์ ให้คะแนนได้ ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับเฟสบุ๊ก โดยเครื่องข่ายสังคมออนไลน์ Edmodo นั้น ถูกออกแบบให้เป็นเครื่องมือทางการศึกษาอย่างแท้จริง

วรวิทย์ ไชยวงศ์ศักดิ์ (2555) กล่าวว่า Edmodo คือ เครื่องข่ายสังคมออนไลน์สำหรับ ครู นักเรียน โรงเรียน หรือสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีระบบรักษาความปลอดภัย สามารถติดต่อสื่อสาร ทำงานร่วมกัน แบ่งปันเนื้อหา สามารถเข้าถึงการบ้าน สมุดเกรด และประกาศจากทางโรงเรียนได้อย่างง่ายดาย เป้าหมายสำคัญของ Edmodo คือการใช้ประสิทธิภาพของเครื่องข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อช่วยให้นักการศึกษาสามารถจัดการห้องเรียนและจัดการนักเรียนทุกคนได้

Doriano Carta (2008) กล่าวว่า เครื่องข่ายสังคมออนไลน์ Edmodo มีลักษณะคล้ายกับทวิตเตอร์ สำหรับผู้สอน ผู้เรียน และองค์กรการศึกษา มีความปลอดภัย สามารถควบคุมความเป็นส่วนตัวของสมาชิกได้ บริการแบบไมโครบล็อกส่วนตัว (micri-blogging service)

จากการศึกษาความหมายของสังคมออนไลน์ Edmodo จากนักการศึกษาต่างๆทั้งใน และต่างประเทศ สามารถสรุปความหมายของสังคมออนไลน์ Edmodo ได้ว่า Edmodo เป็นเครื่องข่าย

สังคมออนไลน์ ที่สามารถเชื่อมโยงระหว่าง ครู นักเรียน โรงเรียน หรือสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ได้ สามารถติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนไฟล์ ทำงานร่วมกัน ส่งการบ้าน ประเมินผล เพื่อช่วยให้นักการศึกษาสามารถจัดการห้องเรียนและจัดการนักเรียนทุกคนได้

4.6 ลักษณะของเครือข่ายสังคมออนไลน์ Edmodo

ลักษณะที่แท้จริงของเครือข่ายสังคมออนไลน์ Edmodo มีลักษณะคล้ายระบบอีเลิร์นนิง (e-learning) กล่าวคือ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่อาศัยสื่ออิเล็กทรอนิกส์บนระบบอินเทอร์เน็ตแบบสื่อสารสองทาง ซึ่งมุ่งเน้นการศึกษายาบทเรียนต่างๆที่เป็นเนื้อหาแบบสื่อประสม ที่มีตัวหนังสือ ภาพ ภาพวิดิทัศน์ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และสื่อประสมต่างๆ ซึ่งนับเป็นกลไกที่สนับสนุนส่งเสริมประสิทธิภาพการเรียนการสอนของผู้สอนและผู้เรียนอย่างแท้จริง เครือข่ายสังคมออนไลน์ Edmodo จำเป็นต้องประกอบด้วยสองส่วนหลัก คือ หนึ่งจะต้องมีการบริการอินเทอร์เน็ต (internet service) และจะต้องมีตัวเนื้อหาของบทเรียน (content)

4.7 ข้อดีของสังคมออนไลน์ Edmodo

ข้อดีของ Edmodo คือให้ความเป็นส่วนตัวของห้องเรียน สามารถรับ-ส่งไฟล์ ให้คะแนนกันได้ ลักษณะหน้าตาและวิธีการใช้ Edmodo มีลักษณะคล้าย Facebook ที่ผู้เรียนมีความคุ้นเคยอยู่แล้ว สังคมออนไลน์ Edmodo นั้นถูกออกแบบให้เป็นเครื่องมือทางการศึกษาอย่างแท้จริง ผู้สอนจำเป็นต้องมีอีเมล เพื่อลงทะเบียนใช้ ในขณะที่ผู้เรียนไม่จำเป็นต้องมีอีเมลก็ได้ เพราะระบบนี้รองรับการจัดการศึกษาตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จนถึงระดับอุดมศึกษาได้โดยไม่มีข้อจำกัด

ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สนใจสังคมออนไลน์ Edmodo เนื่องจาก Edmodo เป็นเว็บไซต์โปรแกรม โดยมีวัตถุประสงค์ร่วมการศึกษา เข้ากับสังคมออนไลน์ เพื่อตอบสนองผู้ใช้งานด้านการศึกษาและรองรับเทคโนโลยีด้านการสื่อสาร และสามารถเชื่อมโยงผู้ใช้งานหลายกลุ่ม เช่น ผู้เรียน ครูผู้สอน โรงเรียน สำนักงานเขตพื้นที่ และผู้ปกครอง ซึ่งข้อดีของสังคมออนไลน์ Edmodo คือให้ความเป็นส่วนตัวของห้องเรียน สามารถรับ-ส่งไฟล์ ให้คะแนนกันได้ ลักษณะหน้าตาและวิธีการใช้ สังคมออนไลน์ Edmodo มีลักษณะคล้าย Facebook ที่ผู้เรียนมีความคุ้นเคยอยู่แล้ว และมีลักษณะคล้ายระบบอีเลิร์นนิง กล่าวคือ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่อาศัยสื่ออิเล็กทรอนิกส์บนระบบอินเทอร์เน็ตแบบสื่อสารสองทาง ซึ่งมุ่งเน้นการศึกษายาบทเรียนต่างๆที่เป็นเนื้อหาแบบสื่อประสม ที่มีตัวหนังสือ ภาพ ภาพวิดิทัศน์ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และสื่อประสมต่างๆ และถูกออกแบบให้เป็นเครื่องมือทางการศึกษาอย่างแท้จริง เพราะระบบนี้รองรับการจัดการศึกษาตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จนถึงระดับอุดมศึกษา

5. ความสามารถในการแก้ปัญหา

ผู้วิจัยขอนำเสนอวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการแก้ปัญหา ดังนี้

5.1 ความหมายของการแก้ปัญหา

Gagne (1970 อ้างถึงใน สุคนธ์ สิ้นชีพานนท์ และคณะ, 2555 : 138) อธิบายว่าการคิดแก้ปัญหาเป็นรูปแบบการเรียนรู้อย่างหนึ่งที่ต้องอาศัยการเรียนรู้ประเภทหลักการที่มีความเกี่ยวข้องกันตั้งแต่สองประเภทขึ้นไป และใช้หลักการนั้นมาผสมผสานกันจนเป็นความสามารถชนิดใหม่ที่เรียกว่าความสามารถด้านการคิดแก้ปัญหา การเรียนรู้ประเภทนี้ต้องอาศัยการเรียนรู้ประเภทความคิดรวบยอดเป็นพื้นฐานของการเรียน เป็นการเรียนรู้ประเภทหนึ่งที่ต้องอาศัยความสามารถในการมองลักษณะร่วมของสิ่งเร้าทั้งหมด

ชนาธิป พรกุล (2554 : 267) กล่าวว่า การแก้ปัญหาเป็นขั้นตอนการเผชิญฝ่าฟันอุปสรรค และแก้ไขสถานการณ์เพื่อให้ปัญหานั้นหมดไป

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2551 : 145) ได้ให้ความหมายของการแก้ปัญหาว่า หมายถึง การคิดพิจารณาไตร่ตรองอย่างพินิจพิเคราะห์สิ่งต่างๆ ที่เป็นประเด็นสำคัญของเรื่องหรือสิ่งต่างๆ ที่คอยก่อกวน สร้างความรำคาญ สร้างความยุ่งยากสับสนและความวิตกกังวล พยายามหาหนทางคลี่คลายสิ่งเหล่านั้นให้ปรากฏ และหาหนทางขจัดปัดเป่าสิ่งที่เป็นปัญหาก่อความรำคาญ วิตกกังวล ความยุ่งยาก สับสนให้หมดไปอย่างมีขั้นตอน

จากการศึกษาความหมายของการแก้ปัญหา จากนักการศึกษาสามารถสรุปความหมายของการแก้ปัญหาได้ว่า การแก้ปัญหาเป็นการใช้ประสบการณ์เดิม ความสามารถในการรวบรวมวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตัดสินใจแก้ไขปัญหานั้นให้หมดไป

5.2 ความหมายของความสามารถในการแก้ปัญหา

Gliciman (1992 : 202) กล่าวถึง ความสามารถในการแก้ปัญหาว่า ในการแก้ปัญหาผู้แก้ปัญหาก็ต้องใช้กระบวนการคิด ที่เกิดขึ้นภายในสมองอย่างเป็นขั้นตอน ซึ่งจะต้องมีการจัดระบบขององค์ประกอบต่างๆ โดยใช้วิธีการเฉพาะเป็นเรื่องราว เพื่อให้กระบวนการแก้ปัญหามีทิศทางมุ่งตรงไปสู่เป้าหมาย และสามารถแก้ปัญหาได้ในที่สุด

Piaget (1962 : 120) ได้อธิบายถึง ความสามารถในการแก้ปัญหาคตามทฤษฎีทางด้านพัฒนาการในแง่ที่ว่า ความสามารถด้านนี้เริ่มพัฒนามาตั้งแต่ขั้นที่ 3 คือ Stage of Concrete Operation เมื่อเด็กมีอายุประมาณ 7-8 ปี จะเริ่มแก้ปัญหาแบบง่าย ๆ ภายในขอบเขตจำกัด ต่อมาถึง

ระดับพัฒนาขั้นที่ 4 คือ Stage of Formal Operation เด็กมีอายุประมาณ 11-14 ปี จะมีความสามารถในการคิดหาเหตุผลที่ขึ้นและสามารถคิดแก้ปัญหาที่ซับซ้อนได้ โดยเด็กสามารถเรียนรู้ในสิ่งที่เป็นนามธรรมชนิดสลับซับซ้อนได้

สุคนธ์ สนิทพานนท์ และคณะ (2555 : 138) ได้กล่าวว่า การนำประสบการณ์เดิมที่เกิดจากการเรียนรู้มาเป็นพื้นฐานการแก้ปัญหาในสถานการณ์หรือปัญหาใหม่ โดยมีขั้นตอนหรือกระบวนการในการแก้ปัญหาให้บรรลุเป้าหมาย หรือเป้าประสงค์ที่กำหนดไว้ ความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของบุคคลจะแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับวุฒิภาวะทางสมอง ประสบการณ์ ความสนใจ สติปัญญา ความพร้อม แรงจูงใจ อารมณ์ และสภาพแวดล้อม

สำนักทดสอบทางการศึกษา (2555 : 3) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรม และข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

จากการศึกษาความหมายของความสามารถในการแก้ปัญหา จากนักการศึกษาสามารถสรุปความหมายได้ดังนี้ คือ ความสามารถในการเผชิญอุปสรรคต่างๆ ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม โดยใช้ความรู้ ความคิด ประสบการณ์เดิม และแหล่งข้อมูลต่างๆ ในการทำความเข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา โดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

5.3 ความสามารถในการแก้ปัญหาของบุคคล

ความสามารถในการแก้ปัญหาของแต่ละบุคคลนั้นจะแตกต่างกันออกไป เพราะคนเราจะมีระดับสติปัญญา ความรู้ อารมณ์ ประสบการณ์ ที่แตกต่างกัน ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยสำคัญต่อความสามารถในการแก้ปัญหา นักการศึกษาหลายท่านได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับ และความสามารถในการแก้ปัญหาของบุคคลไว้ดังนี้

Grossnickle and Brueckner (1959 อ้างถึงใน สุคนธ์ สนิทพานนท์ และคณะ, 2555 : 139) กล่าวถึงองค์ประกอบของกระบวนการแก้ปัญหา ดังนี้

1. ปัญหาต้องเกี่ยวข้องกับตัวเด็ก
2. เป็นปัญหาที่สามารถทำการแก้ไขได้
3. ปัญหานั้นอยู่ในขอบเขตที่ชัดเจนที่เด็กแต่ละคนสามารถเข้าใจได้
4. เด็กจะเสนอวิธีแก้ปัญหาที่เป็นไปได้

5. เด็กได้รับการแนะนำจากครูในการวางแผนการแก้ปัญหา การเก็บรวบรวมข้อมูล และการประเมินผล

6. นำวิธีการต่างๆมาใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

7. เด็กจะนำกระบวนการแก้ปัญหาที่วางแผนไว้แล้วนั้นมาใช้ในสถานการณ์ที่เป็นต้นกำเนิดของปัญหาที่เกิดขึ้น

8. สรุปการแก้ปัญหา

Morgan (1978 : 154-155) สรุปว่า วิธีแก้ปัญหของแต่ละบุคคลนั้นแตกต่างกันทำให้ความสามารถในการแก้ปัญหาแตกต่างกันขึ้นอยู่กับ

- 1.สติปัญญา (Intelligence) ผู้ที่มีสติปัญญาคีจะแก้ปัญหาได้ดี
- 2.แรงจูงใจ (Motivation) ในการที่จะทำให้เกิดแนวทางในการแก้ปัญหา
- 3.ความพร้อมในการที่จะแก้ปัญหาใหม่ๆ โดยทันทีทันใดจากประสบการณ์ที่มีมาก่อน
- 4.การเลือกวิธีแก้ปัญหได้อย่างเหมาะสม (Functional Fixedness)

Stollburg (1956 : 225-228) ได้ให้ความเห็นว่า ปัญหาที่เกิดขึ้นและวิธีการแก้ปัญหานั้น ผู้แก้ปัญหาแต่ละคนย่อมมีลักษณะเฉพาะเป็นเอกลักษณ์ การแก้ปัญหาจึงไม่เหมือนกัน การแก้ปัญหาไม่มีขั้นตอนที่แน่นอนและไม่เป็นไปตามลำดับอาจสลับก่อนหลัง นอกจากนั้นการแก้ปัญหายังขึ้นอยู่กับ

1. ประสบการณ์ของแต่ละบุคคล
2. วุฒิภาวะทางสมอง
3. สภาพการณ์ที่แตกต่างกัน
4. กิจกรรมและความสนใจของแต่ละคนที่มีต่อปัญหานั้น

สูวิมล เขี้ยวแก้ว (2540 : 67) ได้กล่าวว่า ความสามารถในการแก้ปัญหของแต่ละบุคคลแตกต่างกันไปเนื่องจาก

1. วิธีการที่เลือกใช้ในการแก้ปัญหา
2. สติปัญญา (Intelligence) ผู้ที่มีสติปัญญาคีมีแนวโน้มที่จะแก้ปัญหาได้ดี
3. ความรู้ อารมณ์ แรงจูงใจ ที่จะทำให้เกิดความพยายามในการแก้ปัญหา
4. ประสบการณ์ในการแก้ปัญหานั้น ๆ

5.4 ขั้นตอนการแก้ปัญหา

Bloom (1956 อ้างถึงใน สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ, 2555 : 141) ได้เสนอขั้นตอนการคิดแก้ปัญหา ดังนี้

ขั้นที่ 1 เมื่อผู้เรียนได้พบปัญหา ผู้เรียนจะคิดค้นหาสิ่งที่เคยพบเห็น ที่เกี่ยวกับปัญหา

ขั้นที่ 2 ผู้เรียนจะใช้ผลจากขั้นที่หนึ่งมาสร้างรูปแบบของปัญหาขึ้นมาใหม่

ขั้นที่ 3 จำแนกแยกแยะปัญหา

ขั้นที่ 4 การเลือกใช้ทฤษฎี หลักการ ความคิด และวิธีการที่เหมาะสมกับปัญหา

ขั้นที่ 5 การใช้ข้อสรุปของวิธีการแก้ปัญหา

ขั้นที่ 6 ผลที่ได้จากการแก้ปัญหา

Dewey (1976 : 130) เสนอวิธีการคิดแก้ปัญหาเป็นขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ (Preparation) หมายถึง การรับรู้และเข้าใจปัญหา เมื่อมีปัญหากเกิดขึ้น ผู้ประสบปัญหาจะต้องรับรู้และเข้าใจตัวปัญหาก่อนว่าปัญหาที่แท้จริงของเหตุการณ์นั้นคืออะไร

2. ขั้นวิเคราะห์ปัญหา (Analysis) เป็นการพิจารณาว่าสิ่งใดบ้างเป็นสาเหตุที่สำคัญของปัญหา กล่าวคือ มีการระบุและแจกแจงลักษณะของปัญหาที่เกิดขึ้น จะมีลักษณะแตกต่างกัน ระดับความยากง่ายที่จะแก้ไขต่างกัน โดยพิจารณาลงต่อไป

2.1 มีตัวแปรต้นหรือองค์ประกอบอะไรบ้าง

2.2 มีอะไรบ้างที่ต้องทำให้เกิดปัญหา

2.3 ขจัดการมองปัญหาในวงกว้างออกไป โดยให้มองเฉพาะสิ่งที่เกิดขึ้น เพื่อที่จะแก้ปัญหาไปที่ละขั้นตอน

2.4 รู้จักถามคำถามที่จะเป็นกุญแจนำไปสู่การแก้ปัญหา

2.5 พยายามดูเฉพาะสิ่งที่เกี่ยวข้องกับปัญหาจริงๆ

3. ขั้นเสนอแนวทางการแก้ปัญหา (Production) หมายถึง การหาวิธีการให้ตรงกับสาเหตุของปัญหา ออกมาในรูปแบบของวิธีการรวบรวมข้อเท็จจริงเกี่ยวกับปัญหาเพื่อการตั้งสมมติฐาน

3.1 จะมีวิธีการหาข้อเท็จจริงเกี่ยวกับปัญหาอย่างไร ใครเป็นผู้ให้ข้อมูลนั้น

3.2 สร้างสมมติฐาน หรือคำถามที่อาจเป็นไปได้เพื่อช่วยแก้ปัญหา

4. ขั้นตรวจสอบผล (Verification) หมายถึง การเสนอเกณฑ์เพื่อการตรวจสอบผลลัพธ์ที่ได้จากการเสนอวิธีแก้ปัญหา ถ้าผลที่ได้รับไม่ถูกต้อง ก็เสนอวิธีแก้ปัญหาใหม่จนกว่าจะได้วิธีการที่ดีที่สุดหรือถูกต้องที่สุด

5. ขั้นนำไปประยุกต์ใหม่ (Reapplication) หมายถึง การนำวิธีแก้ปัญหาที่ถูกต้องไปใช้ในการข้างหน้า เพื่อพบกับเหตุการณ์คล้ายกับปัญหาที่เคยพบมาแล้ว

Guilford and Hoepfner (1971 : 130) เห็นว่ากระบวนการในการแก้ปัญหานั้นประกอบด้วยกระบวนการต่าง ๆ 5 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นเตรียมการ (Preparation) หมายถึง ขั้นในการตั้งปัญหาหรือค้นหาปัญหาว่าปัญหาที่แท้จริงของเหตุการณ์นั้น ๆ คืออะไร
2. ขั้นในการวิเคราะห์ (Analysis) หมายถึง ขั้นในการพิจารณาว่าสิ่งใดบ้างที่เป็นสาเหตุที่สำคัญของปัญหา หรือสิ่งใดที่ไม่ใช่สาเหตุที่สำคัญของปัญหา
3. ขั้นในการเสนอแนวทางในการแก้ปัญหา (Production) หมายถึง การหาวิธีแก้ปัญหาให้ตรงกับสาเหตุของปัญหาแล้วเสนอออกมาในรูปวิธีการสุดท้าย จะได้ผลลัพธ์ออกมา
4. ขั้นตรวจสอบ (Verification) หมายถึง ขั้นในการเสนอเกณฑ์เพื่อตรวจสอบวิธีการที่ได้จากการเสนอวิธีแก้ปัญหา ถ้าเห็นว่าผลลัพธ์นั้นยังไม่ใช่ผลลัพธ์ที่ต้องการ ก็ต้องมีการเสนอวิธีการแก้ปัญหานี้ใหม่จนกว่าจะได้วิธีการที่ดีที่สุดหรือถูกต้องที่สุด
5. ขั้นในการนำไปประยุกต์ใหม่ (Reapplication) หมายถึง การนำวิธีการแก้ปัญหาที่ถูกต้องไปใช้ในโอกาสต่อไป เมื่อพบกับปัญหาที่คล้ายคลึงกับปัญหาที่เคยพบมาแล้ว

Polya (1957 อ้างถึงใน สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ, 2555 : 141) ได้เสนอขั้นตอนของการคิดแก้ปัญหา ดังนี้

ขั้นที่ 1 ทำความเข้าใจในปัญหา พยายามเข้าใจในสัญลักษณ์ต่างๆ ในปัญหา สรุปลักษณะที่แปลความ ทำความเข้าใจได้ว่าโจทย์ถามอะไร โจทย์ให้ข้อมูลอะไรบ้าง ข้อมูลมีเพียงพอหรือไม่

ขั้นที่ 2 การแยกแยะปัญหาออกเป็นส่วนย่อยๆ เพื่อสะดวกในการลำดับขั้นตอนในการแก้ปัญหา และวางแผนว่าจะใช้วิธีการใดในการแก้ปัญหา

ขั้นที่ 3 การลงมือทำตามแผน รวมถึงวิธีการแก้ปัญหาด้วย

ขั้นที่ 4 การตรวจสอบวิธีการและคำตอบ เพื่อให้แน่ใจว่าแก้ปัญหาได้ถูกต้อง

Weir (1974 : 16-18) ได้เสนอขั้นตอนในการแก้ปัญหาไว้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นตั้งปัญหาหรือวิเคราะห์ปัญหา หมายถึง ความสามารถในการบอกปัญหาภายในขอบเขตที่กำหนด
2. ขั้นนิยามสาเหตุของปัญหาโดยแยกแยะจากลักษณะที่สำคัญ หมายถึง ความสามารถในการบอกสาเหตุที่แท้จริงหรือสาเหตุที่เป็นไปได้ของปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนด
3. ขั้นค้นหาแนวทางแก้ปัญหาและตั้งสมมติฐาน หมายถึง ความสามารถในการหาวิธีการแก้ปัญหาให้ตรงกับสาเหตุของปัญหา
4. ขั้นพิสูจน์คำตอบหรือผลลัพธ์ที่ได้จากการแก้ปัญหา หมายถึง ความสามารถในการอภิปรายผลที่เกิดขึ้นหลังจากใช้วิธีการแก้ปัญหาว่าผลที่เกิดขึ้นเป็นอย่างไร

ชนาธิป พรกุล (2554 : 267) ระบุกระบวนการแก้ปัญหาไว้ดังนี้

1. ทำความเข้าใจปัญหา

1.1 ปัญหาคืออะไร

1.2 ข้อมูลใดเกี่ยวข้องกับปัญหา

1.3 มีเงื่อนไข หรือ ต้องการข้อมูลเพิ่มเติม

2. วางแผนออกแบบแก้ปัญหา โดยคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

2.1 เคยพบปัญหานั้นมาก่อนหรือไม่

2.2 รู้จักทฤษฎี หลักการที่เกี่ยวข้องกับปัญหาหรือไม่

2.3 ใช้วิธีแก้ปัญหานั้นเคยประสบความสำเร็จมาก่อนได้หรือไม่

3. ดำเนินการตามแผน มีการตรวจสอบแต่ละขั้นตอนที่ปฏิบัติ

4. สรุปและตรวจสอบการแก้ปัญหา

อุษณีย์ โพธิ์สุขและคณะ (2544 : 44-45) ได้เสนอขั้นตอนของกระบวนการแก้ปัญหาว่าประกอบด้วยขั้นตอนดังนี้ คือ

1. ขั้นนำเข้าสู่ปัญหา เป็นการศึกษาถึงสภาพปัญหาว่าเป็นอย่างไร ปัญหาเกิดจากอะไรบ้าง ซึ่งเป็นการค้นหาปัญหาที่อาจจะเป็นไปได้มากที่สุด ที่คิดว่าจะสามารถเป็นไปได้

2. ขั้นวิเคราะห์ปัญหา เป็นการศึกษาวิเคราะห์ วิพากษ์ วิจักษ์ ให้รู้ถ่องแท้ว่าปัญหาที่ต้องการที่แท้จริงที่ต้องการแก้ไขคืออะไรกันแน่ หรืออะไรบ้างที่ไม่ใช่ปัญหาที่แท้จริง ถ้าไม่รู้จักตัวปัญหาที่แท้จริง จะทำให้การทำงานปราศจากจุดมุ่งหมาย ไม่รู้ว่าจะทำเพื่ออะไร

3. ขั้นระบุปัญหา เป็นการนำเอาปัญหาที่เป็นสาเหตุที่แท้จริงมาเป็นจุดสำคัญในการศึกษา

4. ขั้นกำหนดวัตถุประสงค์ เป็นการกำหนดเป้าหมาย เพื่อการแก้ปัญหานั้น ๆ ว่าจะให้ผลสัมฤทธิ์ทางด้านใด เป็นปริมาณมากน้อยเพียงไร มีคุณค่าสูงต่ำเพียงไร ในการกำหนดวัตถุประสงค์นั้น จะต้องเขียนให้ชัดเจนแจ่มแจ้ง สามารถมองเห็นภาพการกระทำได้

5. ขั้นตั้งสมมุติฐาน เป็นการเสนอแนวทางและวิธีการในการแก้ปัญหาให้ตรงกับสาเหตุของปัญหาที่อาจจะสามารถทำให้การแก้ปัญหานั้นสำเร็จลงได้

6. ขั้นทดลอง หรือตรวจสอบสมมุติฐาน เป็นการนำวิธีการแก้ปัญหานั้นในขั้นตั้งสมมุติฐานไปใช้ในการแก้ปัญหา

7. ขั้นสรุปผล

8. ขั้นนำไปใช้

การวัดความสามารถในการแก้ปัญหาในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยนำแนวคิดเรื่องขั้นตอนในการวัดความสามารถในการแก้ปัญหานักการศึกษา คือ Weir (1974 : 16-18) มาเป็นแนวทางในการ

วิจัยครั้งนี้ และจากการศึกษาสาระสำคัญของหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องสังคมไทย ที่ได้ระบุเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดขึ้นจากปัญหา จึงได้เพิ่มขั้นตอนขึ้นมา 1 ขั้นตอน คือ บอกผลกระทบจากปัญหานั้นสามารถสรุปขั้นตอนของการวัดความสามารถในการแก้ปัญหาได้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ระบุปัญหา

ขั้นที่ 2 คิดหาสาเหตุสำคัญ

ขั้นที่ 3 บอกผลกระทบจากปัญหา

ขั้นที่ 4 คิดหาแนวทางในการแก้ปัญหา

ขั้นที่ 5 อภิปรายผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหา

5.5 การจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา

ความสามารถในการแก้ปัญหของแต่ละบุคคลนั้นจะแตกต่างกันออกไป เพราะแต่ละคนมีสติปัญญา ความรู้ ประสบการณ์ที่แตกต่างกัน ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนจึงเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาปัจจัยต่างๆ อันจะส่งผลต่อความสามารถในการแก้ปัญหานักเรียนได้

มังกร ทองสุคติ (2522 : 5-10) ได้เสนอวิธีการที่ครูช่วยฝึกให้ผู้เรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาได้ดังนี้

1. ฝึกให้เด็กทำงานอยู่เสมอ (The Presistency Process) เป็นวิธีการที่ใช้กันมานาน เพราะการทำงานจะช่วยให้มีประสบการณ์เพิ่มขึ้น และช่วยให้เรามีแนวทางแก้ปัญหามากขึ้น
2. ฝึกให้เด็กมีการทดลอง ฝึกปฏิบัติอยู่เสมอ (The Testimonial Process) เพื่อฝึกผู้เรียนหาคำตอบให้ได้ นักเรียนมีโอกาสฝึกคิดแก้ปัญหาอยู่เสมอ อันอาจหาแนวทางต่างๆ ช่วยได้เป็นอย่างดี
3. ฝึกให้เป็นผู้มีเหตุผลแก่ตัวเอง (The Innate Process) การฝึกแบบนี้เป็นการฝึกให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตัวเอง บางครั้งอาจเป็นการเชื่อแบบลางสังหรณ์ ซึ่งเป็นสัญชาตญาณของตนเอง
4. ใ้รู้จักการวิจารณ์ (Critical Thinking) โดยมีการวิเคราะห์ วิเคราะห์ปัญหาออกเป็นขั้นๆ ดังนี้ การกำหนดปัญหา รวบรวมข้อเท็จจริง ตั้งสมมติฐาน ทดสอบสมมติฐาน ประเมินผล

สายหยุด สมประสงค์ (2523 : 67-90) ได้กล่าวไว้ว่า การที่เด็กจะสามารถแก้ปัญหามากๆ ได้ นั้น ผู้สอนจะต้องจัดสภาพการณ์ภายนอกต่างๆ เพื่อช่วยผู้เรียนได้ใช้กระบวนการแก้ปัญหา เช่น

1. จัดสถานการณ์ใหม่ๆ ที่มีวิธีการแก้ปัญหามากๆวิธี มาให้ผู้เรียนฝึกฝนในการคิดหาวิธีการแก้ปัญหามาให้ได้มากๆ
2. ปัญหาที่ผู้สอนนำมาให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนนั้น นอกจากจะเป็นปัญหาใหม่ๆ ที่ผู้เรียนยังไม่เคยประสบมาก่อนแล้ว ก็ควรเป็นปัญหาที่ไม่พ้นวิสัยของผู้เรียนที่จะแสดงความสามารถในการแก้ปัญหาได้ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง ปัญหานั้นต้องอยู่ในกรอบของทักษะทางเชาว์ปัญญาของผู้เรียน

3. การฝึกการแก้ปัญหา ผู้สอนควรจะแนะนำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเข้าใจปัญหาให้ถ่องแท้เสียก่อนว่าเป็นปัญหาเกี่ยวกับอะไรและถ้าเป็นปัญหาใหญ่ก็ต้องแตกออกเป็นปัญหาย่อยๆแล้วคิดแก้ปัญหาย่อยแต่ละปัญหา

4. จัดบรรยากาศของการเรียน หรือสิ่งแวดล้อมซึ่งเป็นสภาพภายนอกของผู้เรียนให้เป็นที่ไป ในทางที่เปลี่ยนแปลงได้ไม่ตายตัว ผู้เรียนจะเกิดความรู้สึกว่าเขาสามารถคิดค้นเปลี่ยนแปลงอะไรได้บ้างในบทบาทต่างๆ

5. ให้โอกาสผู้เรียนได้คิดอยู่เสมอ โดยผู้สอนไม่ควรบอกวิธีแก้ปัญหาโดยตรงให้แก่ผู้เรียน สรุปว่าแนวทางในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหา เน้นให้ผู้เรียนได้ทำการฝึกคิด โดยเริ่มจากปัญหาที่ง่าย ไม่ซับซ้อน จนไปสู่ปัญหาที่ยากขึ้น และตัวปัญหานั้นต้องมีความน่าสนใจ ผู้เรียนไม่เคยได้พบมาก่อน แต่ต้องอยู่ในขอบเขตของความสามารถที่ผู้เรียนจะสามารถแก้ปัญหานั้นได้

5.6 แนวทางการส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา

ฉันทนา ภาคบังกช (2528 : 66-67) ได้เสนอเทคนิคที่สำคัญและเป็นประโยชน์ในการส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาไว้ดังนี้

1. พยายามมองปัญหาอย่างกว้าง หากภาพรวมของปัญหาให้ได้ อย่าปล่อยให้รายละเอียดต่างๆที่อภิปรายพาให้หลงทางหรือนอกประเด็นของปัญหา
2. ประวิงการตัดสินใจ อย่างลงมือตัดสินใจเร็วเกินไป
3. หาทางทำให้ปัญหาชัดเจนขึ้น โดยการใช้คำถาม รูปภาพ สมการหรือการวาดเข้าช่วย
4. พยายามเสนอปัญหาในแนวทางต่างๆ เช่น ปัญหาที่ไม่กระจ่าง ไม่สมบูรณ์ ปัญหาที่ชัดเจนในสถานการณ์ต่างๆ เป็นต้น
5. ระบุปัญหาด้วยวาจาพยายามเปลี่ยนรูปแบบของคำถามหรือปัญหาเพื่อตีความให้ชัดเจน
6. พยายามลงตีความปัญหาอย่างยืดหยุ่น
7. ลองคิดย้อนกลับเพื่อทบทวนการคิดว่าคิดว่าถูกต้องหรือไม่
8. ถ้าตีความปัญหาหรือแก้ปัญหบางส่วนไม่ได้ ลองพยายามคิดเนื้อหาส่วนที่พอแก้ไขได้
9. ใช้การอุปมาอุปมัยเข้าช่วย

สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ (2555 : 146) ได้กล่าวถึงแนวทางการส่งเสริมนักเรียนคิดแก้ปัญหาไว้ดังนี้

1. ฝึกให้นักเรียนได้ทำงานหรือทำกิจกรรมอยู่เสมอ การทำงานหรือกิจกรรมจะช่วยสร้างประสบการณ์เพิ่มขึ้น และจะมีหนทางในการคิดแก้ปัญหามากขึ้น

2. ฝึกให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง เมื่อครูได้ให้ความรู้แก่นักเรียนแล้ว ควรได้ทดลองปฏิบัติจริง หรือถ้าเรื่องนั้นไม่สามารถปฏิบัติได้ก็อาจแก้ปัญหาโดยการให้ทดสอบความรู้นั้นด้วยการค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งต่างๆ เป็นการฝึกให้นักเรียนคิดแก้ปัญหา

3. ฝึกให้นักเรียนเป็นผู้มีเหตุผล ให้มีความเชื่อมั่น

4. ฝึกให้นักเรียนรู้จักวิจารณ์ กำหนดวิธีคิดแก้ปัญหาด้วยการวิเคราะห์วิจารณ์ปัญหา โดยกำหนดวิธีการวิเคราะห์ วิจารณ์ออกเป็นขั้นๆ ได้แก่ การกำหนดปัญหารวบรวมข้อเท็จจริง ตั้งสมมติฐาน ทดสอบสมมติฐาน ประเมินผล

5. ฝึกให้นักเรียนรู้จักวิเคราะห์ สังเคราะห์ และฝึกให้รู้จักออกความคิดเห็น การฝึกให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นอยู่เสมอ จะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกการใช้ความคิดของตนเอง แต่ครูจะต้องช่วยเหลืออยู่เสมอ เพราะนักเรียนอาจแสดงความคิดเห็นในสิ่งที่ไม่ถูกต้องก็เป็นได้

6. จัดสิ่งเร้าหรือมีการกระตุ้นที่ดีจัดสถานการณ์ใหม่ หรือเสนอปัญหาหรือประเด็นที่ทำทายน่าสนใจ และมีวิธีการแก้ปัญหา ได้หลายวิธีให้นักเรียนได้ฝึกฝนการแก้ปัญหา และปัญหาที่หยิบยกมาให้ให้นักเรียนฝึกนั้น นักเรียนต้องยังไม่เคยประสบมาก่อน และอยู่ในวิสัยที่นักเรียนจะสามารถแก้ปัญหาได้ การฝึกแก้ปัญหานั้นครูควรได้ชี้แนะให้นักเรียนตีปัญหาให้แตกก่อน ถ้าเป็นปัญหาใหญ่ก็แตกเป็นปัญหาย่อยๆ แล้วคิดแก้ปัญหาย่อยทีละปัญหา

7. จัดบรรยากาศการเรียนรู้ หรือจัดสิ่งแวดล้อมซึ่งเป็นสภาพภายนอกของนักเรียนเป็นไปในทางเปลี่ยนแปลงได้ เพื่อให้นักเรียนมีความรู้สึกว่าเขาสามารถคิดค้นเปลี่ยนแปลงอะไรได้บ้าง มีอิสระในการคิด กล้าคิด กล้าแสดงออก

อุษณีย์ โพธิสุข และคณะ (2544 : 99-100) ได้กล่าวถึงลักษณะของครูที่ดีในการส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา คือ

1. ควรกระตุ้นให้เด็กมองปัญหาขบคิดวิธีแก้ปัญหาในรูปแบบที่สร้างสรรค์ ไม่ใช่คำตอบเดียวตายตัวแล้วพอ

2. ทักษะคิดของครูเป็นสิ่งจำเป็นต้องมีลักษณะที่ชอบคิดสร้างสรรค์และการคิดแก้ปัญหา

3. ครูต้องเตรียมปัญหาให้นักเรียนได้ฝึกฝนอยู่เสมอ

4. รู้จักปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงตามสถานการณ์

5. รู้ขีดความสามารถของนักเรียน มีความเชื่อมั่นในตนเอง มีความศรัทธาต่องานของตน

กล่าวได้ว่า ในการจัดการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้ฝึกความสามารถในการคิดแก้ปัญหา ควรให้นักเรียนฝึกกระบวนการคิดแก้ปัญหาอยู่เสมอด้วยวิธีการที่หลากหลาย จัดบรรยากาศให้เอื้อต่อการคิดแก้ปัญหา อีกทั้งควรฝึกให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเองอย่างมีเหตุผล

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

คารารัตน์ มากมีทรัพย์ (2553 : 121-123) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การศึกษาผลการคิดอย่างมีวิจรรณญาณและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการเรียนแบบผสมผสาน โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาวิชาการเลือกและการใช้สื่อการเรียนการสอนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบคะแนนความสามารถทางการคิดอย่างมีวิจรรณญาณก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษาที่จัดการเรียนแบบผสมผสาน โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหา 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษาที่จัดการเรียนแบบผสมผสานโดยใช้กระบวนการแก้ปัญหา และ 3) ศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนแบบผสมผสานโดยใช้กระบวนการแก้ปัญหสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ นักศึกษาปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ ที่ลงทะเบียนเรียนในวิชา 468 301 การเลือกและการใช้สื่อการเรียนการสอนภาคเรียนที่ 1 ปี การศึกษา 2553 ทั้งหมดจำนวน 22 คน โดยผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนความสามารถทางการคิดอย่างมีวิจรรณญาณหลังเรียนของนักศึกษาที่จัดการเรียนแบบผสมผสาน โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหามีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ($\mu_2 = 42.35$) คิดเป็นร้อยละ 81.44 สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน ($\mu_1 = 25.90$) คิดเป็นร้อยละ 49.81 โดยมีค่าดัชนีประสิทธิผลของคะแนนการคิดอย่างมีวิจรรณญาณแสดงความก้าวหน้าทางพัฒนาการเรียนรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 63 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักศึกษาที่จัดการเรียนแบบผสมผสาน โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหามีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ($\mu_2 = 28.41$) คิดเป็นร้อยละ 71.03 สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน ($\mu_1 = 12.00$) คิดเป็นร้อยละ 30.00 โดยมีค่าดัชนีประสิทธิผลของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแสดงความก้าวหน้าทางพัฒนาการเรียนรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 59 3) ความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนแบบผสมผสานโดยใช้กระบวนการแก้ปัญหายู่ในระดับดี ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานในการวิจัยคือนักศึกษามีความคิดเห็นต่อการเรียนแบบผสมผสานโดยใช้กระบวนการแก้ปัญหายู่ในระดับดี

นัสชนก เศรษฐศักดิ์ศิริ (2556 : 90-92) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้กระบวนการแก้ปัญหา เรื่อง การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ภาษาซีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนท่าเรือพิทยาคม โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ 1) เพื่อศึกษาคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยการเรียนแบบผสมผสานโดยใช้กระบวนการแก้ปัญหา 2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยการเรียนแบบผสมผสานโดยใช้กระบวนการ

แก้ปัญหา 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนแบบผสมผสานโดยใช้กระบวนการแก้ปัญหา โดยประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนท่าเรือพิทยาคม ซึ่งเป็นประชากรจำนวน 25 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาคำการเขียน โปรแกรมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนแบบผสมผสาน โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหา วิชาการเขียน โปรแกรมภาษาซี ก่อนและหลังเรียนมีคะแนนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนแบบผสมผสาน โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหา วิชาการเขียน โปรแกรมภาษาซี ก่อนและหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 74.40 สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนคิดเป็นร้อยละ 30.13 3) ความคิดเห็นของของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนแบบผสมผสานโดยใช้กระบวนการแก้ปัญหา วิชาการเขียน โปรแกรมภาษาซี พบว่านักเรียนมีความคิดเห็นโดยรวมทุกด้านอยู่ในระดับดี

ปาณิสรา จิตรประทีพ (2553 : 125 - 132) ได้ทำการวิจัยผลการเรียนรู้แบบสืบเสาะด้วยการเรียนแบบผสมผสานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลทวารวดี เทศบาลนครนครปฐม มีวัตถุประสงค์การวิจัย 1) เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่อง ประวัติศาสตร์ไทยสมัยอยุธยาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะด้วยการเรียนแบบผสมผสาน 2) เปรียบเทียบผลการเรียนรู้หลังเรียนโดยใช้วิธีสอนแบบสืบเสาะด้วยการเรียนแบบผสมผสาน เรื่องประวัติศาสตร์ไทย สมัยอยุธยา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีคะแนนกลุ่มสาระสังคมศึกษาฯ ในกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลางและกลุ่มอ่อน 3) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะด้วยการเรียนแบบผสมผสาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 33 คน ที่ศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนทวารวดีเทศบาลนครนครปฐม ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการเรียนรู้โดยจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะด้วยการเรียนแบบผสมผสาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลการเรียนรู้หลังเรียนโดยจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะด้วยการเรียนแบบผสมผสาน ที่มีคะแนนกลุ่มสาระสังคมศึกษาฯ ในกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะด้วยการเรียนแบบผสมผสาน โดยภาพรวมเห็นด้วยอยู่ในระดับมาก

ประพรธน์ พละชีวะ (2550 : 57,71) ได้นำเสนอรูปแบบการเรียนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้ร่วมกันในโครงการวิทยาศาสตร์สำหรับการฝึกแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษารูปแบบการเรียนแบบผสมผสาน โดยใช้วิธีการเรียนรู้ร่วมกันในการเรียนการสอน โครงการวิทยาศาสตร์ 2) เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนแบบ

ผสมผสานโดยใช้วิธีการเรียนรู้ร่วมกันในการเรียนโครงการวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โครงการวิทยาศาสตร์และการแก้ปัญหา ก่อนและหลังการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการเรียนแบบผสมผสานโดยใช้วิธีการเรียนรู้ร่วมกัน โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนปราโมชวิทยารามอินทรา จำนวน 37 คน โดยผลการวิจัยพบว่า ผลการทดลองใช้รูปแบบการเรียนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้ร่วมกันในโครงการวิทยาศาสตร์สำหรับการฝึกแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้พัฒนาขึ้นพบว่า ผู้เรียนที่ได้เรียนโครงการวิทยาศาสตร์ด้วยรูปแบบการเรียนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้ร่วมกัน จะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พลอยไพลิน ศรีอำดี (2555 : 101-102) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยกิจกรรมการเรียนแบบแก้ปัญหาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ 2 ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหา และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสิรินธรราชวิทยาลัย โดยการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหานักเรียนที่เรียนแบบผสมผสานด้วยกิจกรรมการเรียนแบบแก้ปัญหา เรื่อง หลักการแก้ปัญหาด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียนที่เรียนแบบผสมผสานด้วยกิจกรรมการเรียนแบบแก้ปัญหา เรื่อง หลักการแก้ปัญหาด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนแบบผสมผสานด้วยกิจกรรมการเรียนแบบแก้ปัญหา เรื่อง หลักการแก้ปัญหาด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2 โรงเรียนสิรินธรราชวิทยาลัยที่กำลังศึกษาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ 2 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 40 คน จากการสุ่มอย่างง่าย ระยะเวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยกิจกรรมการเรียนแบบแก้ปัญหา 2) บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง หลักการแก้ปัญหาด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง หลักการแก้ปัญหาด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ 4) แบบทดสอบวัดความสามารถ ในการแก้ปัญหานักเรียน 5) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนแบบผสมผสานด้วยกิจกรรมการเรียนแบบแก้ปัญหา สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ สถิติทดสอบ ค่าที (t-test แบบ Dependent) ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนแบบผสมผสานด้วยกิจกรรมการเรียนแบบแก้ปัญหา อยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 79.73 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนที่เรียนแบบผสมผสานด้วยกิจกรรมการเรียนแบบแก้ปัญหา หลังเรียนสูง

กว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนแบบผสมผสานด้วยกิจกรรมการเรียนแบบแก้ปัญหา พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับดี ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.18 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.71

ภัทรา วราจูด (2550 : 85-86,91) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการเรียนแบบผสมผสานและแบบใช้เว็บช่วย ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่มีบุคลิกภาพต่างกัน โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัย 1) เพื่อศึกษาผลของการเรียนแบบผสมผสานและแบบใช้เว็บช่วย ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่มีบุคลิกภาพต่างกัน 2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อเรียนแบบผสมผสาน และเรียนแบบใช้เว็บช่วย 3) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่มีบุคลิกภาพต่างกัน โดยกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นิสิตที่ผ่านการทำแบบทดสอบบุคลิกภาพ MPI เพื่อจำแนกบุคลิกภาพ โดยจำแนกเป็นบุคลิกภาพแบบเก็บตัวและแบบแสดงตัว กลุ่มละ 30 คน รวมจำนวนทั้งสิ้น 60 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) นิสิตระดับปริญญาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่มีบุคลิกภาพต่างกัน เมื่อเรียนแบบผสมผสาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกับนิสิตที่เรียนแบบใช้เว็บช่วย 2) นิสิตระดับปริญญาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อเรียนแบบผสมผสาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกับนิสิตที่เรียนแบบใช้เว็บช่วยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นิสิตระดับปริญญาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่มีบุคลิกภาพต่างกัน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน

สายชล จินใจ (2550 : 134) ได้ศึกษาและพัฒนาเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน ซึ่งประกอบด้วยการสอนแบบบรรยายปฏิสัมพันธ์ การสอนแบบชี้แนะ การสอนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนผ่านระบบเครือข่ายและการสอนแบบมีส่วนร่วมผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยมีนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการเขียนโปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ 1 แบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนแบบผสมผสานและกลุ่มที่เรียนตามกิจกรรมการเรียนรู้ปกติ จากผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มทดลองที่จัดการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานที่พัฒนาขึ้นกับกลุ่มควบคุม พบว่า มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ของกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความคงทนทางการเรียนรู้ของกลุ่มผู้เรียนที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบผสมผสานที่พัฒนาขึ้นพบว่า กิจกรรมการเรียนการสอนแบบผสมผสานที่พัฒนาขึ้น เป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนมีความคงทนทางการเรียน เมื่อระยะเวลาผ่านไป 7 วัน ผลสัมฤทธิ์ของกลุ่มผู้เรียนลดลง

5.96% ซึ่งลดลงไม่เกินเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (10%) และเมื่อระยะเวลาผ่านไป 30 วัน ผลสัมฤทธิ์ของกลุ่มผู้เรียนลดลง 24.74% ซึ่งลดลงไม่เกินเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (30%)

งานวิจัยต่างประเทศ

Comey (2009 : 101) ได้ศึกษาการรับรู้ของนักศึกษาที่เรียนในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันระหว่างการเรียนแบบเผชิญหน้า แบบออนไลน์ และแบบผสมผสาน โดยเปรียบเทียบผลการเรียนแต่ละรูปแบบ เกี่ยวกับการมีส่วนร่วม ความรู้สึกต่ออาจารย์ผู้สอน ความรู้สึกต่อการร่วมมือในชั้นเรียนปกติ การรับรู้มากขึ้นว่าเป็นวิชาที่ท้าทายสติปัญญา ส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา บทบาทของผู้สอนในการสนับสนุนและเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และความชัดเจนของเนื้อหาวิชาและการประเมินผลผู้ร่วมวิจัยเป็นนักศึกษาจากวิทยาลัยชุมชนจำนวน 368 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งชั้น ในช่วงภาคฤดูร้อนปี 2007 สถิติที่ใช้ได้แก่ MANOVA Univariate ANOVAs และ Games - Howell ใช้วิเคราะห์ความแตกต่างของตัวแปรทั้งหมด โดยผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าการเรียนแบบผสมผสานมีบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ดีหรืออาจดีกว่าการเรียนแบบเผชิญหน้าและการเรียนแบบออนไลน์ ในเรื่องของการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนของนักเรียนและการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้สอน โดยทั้งการเรียนแบบเผชิญหน้าและการเรียนแบบผสมผสาน นักเรียนมีความเห็นว่าผู้สอนควรทำหน้าที่ในการสนับสนุนการเรียนและเน้นการเรียนแบบนักเรียนเป็นศูนย์กลางและมีความรู้สึกดีกว่าบรรยากาศในการเรียนมีการร่วมมือกันมากกว่าการเรียนแบบออนไลน์

Dziuban and others (2004) ได้ทำการศึกษาผลของการใช้การเรียนแบบผสมผสานในระดับอุดมศึกษา ของมหาวิทยาลัย Central Florida พบว่าการเรียนแบบผสมผสานช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนของนักศึกษามากขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับการเรียนในชั้นเรียนปกติหรือการเรียนแบบออนไลน์เต็มรูปแบบ

Harvey (2003 : 51-54) ได้นำเสนอเกี่ยวกับการเรียนการสอนแบบผสมผสานมิติและองค์ประกอบของการเรียนการสอนแบบผสมผสาน จากงานวิจัยพบว่า มิติของการเรียนการสอนแบบผสมผสาน Blended Learning เป็นการมีปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนและมีการปฏิสัมพันธ์ผ่านทาง e-Learning เพื่อการเรียนการสอนและการฝึกอบรม มิติของการเรียนแบบผสมผสาน มีดังนี้ 1) การผสมผสานการเรียนแบบออฟไลน์และออนไลน์ โดยการเรียนออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตหรืออินทราเน็ตและสำหรับการเรียนแบบออฟไลน์ ผู้เรียนและผู้สอนจะจัดการระบบผ่านทางออนไลน์ 2) การผสมผสานการเรียนด้วยตนเองและการเรียนแบบร่วมมือ การเรียนด้วยตนเอง ผู้เรียนจะศึกษาหาความรู้ตามความประสงค์ของตนเอง เป็นการจัดการและควบคุมตนเอง ส่วนการเรียนแบบร่วมมือจะมีเพื่อนหรือกลุ่มบุคคลที่ทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์และทำให้เกิดการสื่อสาร

ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน อันจะก่อให้เกิดการแบ่งปันความรู้ การผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ด้วยตนเองและการเรียนแบบร่วมมือจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงหรือความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆขึ้นมา ทำให้ได้ความรู้ใหม่หรือผลิตภัณฑ์ใหม่ในองค์กร 3) การผสมผสานระหว่างการเรียนรู้แบบมีโครงสร้างและไม่มีโครงสร้าง โดยรูปแบบของการเรียนรู้ไม่ได้เกิดจากการเรียนที่มีโครงสร้างหรือแบ่งออกเป็นส่วนตัวเหมือนในหนังสือ ในความเป็นจริงการเรียนรู้สามารถเกิดได้จากการเรียนรู้อย่างไม่มีโครงสร้างโดยการที่มีปฏิสัมพันธ์กัน การพบปะ การสนทนาหรือจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การผสมผสานระหว่างการศึกษาและเนื้อหาการเรียนจะเป็นหนทางที่สนับสนุนให้เกิดการสร้างความรู้ขึ้นมาใหม่ 4) การผสมผสานเนื้อหาทั่วไปและเนื้อหาเฉพาะ โดยเนื้อหาที่เรียนแบบทั่วไปหรือแบบเฉพาะนั้น ไม่จำเป็นว่าต้องเป็นขององค์กรตนเอง อาจเกิดการไปซื้อหรือใช้เนื้อหาขององค์กรอื่นก็ได้ 5) การเรียนแบบผสมผสานแบบฝึกหัดปฏิบัติและการลงมือทำ การเรียนแบบผสมผสานเป็นการเรียนรู้ที่เกิดได้จากการฝึกฝนและลงมือปฏิบัติ โดยการมอบหมายชิ้นงานให้โดยมีการสนับสนุนด้านเครื่องมือที่ใช้ในการทำของผู้เรียนและสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมให้ผู้เรียน

Owston and others (2006) พบว่านักศึกษาชอบการเรียนแบบผสมผสานเนื่องมาจากมีการจัดตารางเรียนที่มีความยืดหยุ่น และมีความหลากหลายของโอกาสทางการเรียน ในขณะที่มีการคงไว้ซึ่งรูปแบบการเรียนแบบดั้งเดิม เช่น การอภิปรายในชั้นเรียน ทั้งคณะผู้จัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานและผู้เรียนต่างก็มีความรู้สึว่าการเรียนแบบผสมผสานช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และช่วยให้เกิดอิสระทางความคิด

Rovai and Jordan (2004 : 9,11) ได้ศึกษาความเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ระหว่างการเรียนรู้ในชั้นเรียนปกติ การเรียนแบบผสมผสาน และการเรียนออนไลน์เพียงอย่างเดียว โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 68 คน และอาสาสมัครอีก 86 คน แบ่งเป็นผู้เรียนที่เรียนในชั้นเรียนแบบดั้งเดิม 26 คน เป็นอาสาสมัคร 24 คน ผู้ที่เรียนบนเว็บไซต์แบบผสมผสาน 28 คน อาสาสมัคร 23 คน เรียนด้วยวิธีการผสมผสานทั้งในแบบชั้นเรียนปกติและแบบออนไลน์ ผู้ที่ออนไลน์อย่างเดียว 25 คน อาสาสมัคร 21 คน เรียนผ่านระบบ Blackboard และการเรียนแบบออนไลน์โดยใช้แบบวัด CCS เป็นเครื่องมือวัดลักษณะความเป็นชุมชนในชั้นเรียนในการวัดการติดต่อสัมพันธ์และการเรียนรู้ของผู้เรียน จากการวิจัยพบว่า การเรียนบนเว็บไซต์แบบผสมผสานนั้นสามารถสร้างความรู้สึกรู้สึกการเรียนรู้แบบเป็นชุมชนการเรียนรู้ได้มากกว่ารูปแบบอื่นๆ โดยทำให้บรรยากาศการเรียนเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้มากขึ้น โดยจะเน้นที่การเรียนแบบกระตือรือร้นโดยใช้กระบวนการการเรียนแบบร่วมมือ และสร้างสังคมแห่งความรู้ความเข้าใจให้เกิดขึ้น

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการทดลองแบบหนึ่งกลุ่ม สอบก่อนและหลัง (The One Group Pretest – Posttest Design) ซึ่งมีรายละเอียดและขั้นตอนในการวิจัยดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. ตัวแปรที่ศึกษา
3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย
4. ระยะเวลาในการวิจัย
5. แบบแผนการวิจัย
6. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
7. การสร้างและพัฒนาเครื่องมือ
8. การเก็บรวบรวมข้อมูล
9. วิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 8 (ราชบุรี – กาญจนบุรี) ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 8 ห้องเรียน นักเรียนจำนวน 390 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/6 โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 8 (ราชบุรี – กาญจนบุรี) ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมจำนวน 50 คน ที่ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น คือ การเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์

2.2 ตัวแปรตาม คือ

2.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย

2.2.2 ความสามารถในการแก้ปัญหา

2.2.3 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้การแก้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์

3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเนื้อหาในสาระการเรียนรู้หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำรงชีวิตในสังคม รายวิชา ส23103 สังคมศึกษา 6 หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง สังคมไทย

4. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 โดยดำเนินการจัดการเรียนรู้รวม 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 คาบเรียน รวม 12 คาบเรียน

5. แบบแผนการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการทดลองแบบหนึ่งกลุ่ม สอบก่อนและหลัง (The One Group Pretest – Posttest Design)

ทดสอบก่อนเรียน	ทดลอง	ทดสอบหลังเรียน
T ₁	X	T ₂

T₁ หมายถึง การทดสอบก่อนการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์

X หมายถึง การทดลองด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์

T₂ หมายถึง การทดสอบหลังการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์

6. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือไว้ ดังนี้

6.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ เรื่อง สังคมไทย จำนวน 6 แผน แผนละ 2 คาบเรียน รวมทั้งสิ้น 12 คาบเรียน มีรายละเอียดดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความขัดแย้ง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ปัญหาสังคม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ปัญหาสังคมและแนวทางแก้ไข (ปัญหาสิ่งแวดล้อม)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ปัญหาสังคมและแนวทางแก้ไข (ปัญหาสุขภาพจิต)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง ปัญหาสังคมและแนวทางแก้ไข (ปัญหาทุจริตต่อราษฎร์-บงหลวง)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง ปัจจัยส่งเสริมการดำรงชีวิตให้มีความสุข

6.2 บทเรียนในสังคมออนไลน์ Edmodo เรื่อง สังคมไทย

6.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

6.4 แบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นแบบทดสอบอัตนัย เรื่อง สังคมไทย ซึ่งแบบทดสอบ 1 ฉบับ จะมีสถานการณ์ 5 สถานการณ์ และในแต่ละสถานการณ์จะมีคำถามทั้งหมด 5 ข้อ

6.5 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

7. การสร้างและพัฒนาเครื่องมือ

7.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ เรื่อง สังคมไทย จำนวน 6 แผน แผนละ 2 คาบเรียน

ตารางที่ 5 รายละเอียดของแผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับ
สังคมออนไลน์ เรื่อง สังคมไทย

แผน ที่	ตัวชี้วัด	เรื่อง	เวลา (คาบ เรียน)
1	- วิเคราะห์ปัจจัยที่ก่อให้เกิดปัญหาความขัดแย้งในประเทศ และเสนอแนวคิดในการลดความขัดแย้ง	ปัจจัยที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งและแนวทางในการลดความขัดแย้ง	2
2-5	- วิเคราะห์ปัจจัยที่ก่อให้เกิดปัญหาความขัดแย้งในประเทศ และเสนอแนวคิดในการลดความขัดแย้ง	ปัญหาสังคมและแนวทางแก้ไข	8
6	- เสนอแนวคิดในการดำรงชีวิตอย่างมีความสุขในประเทศและสังคมโลก	ปัจจัยที่ส่งเสริมการดำรงชีวิตให้มีความสุข	2
รวม			12

โดยมีขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ เรื่อง สังคมไทย ดังนี้

7.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง เพื่อวิเคราะห์ในส่วนของหลักการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล

7.1.2 ศึกษาหลักการ วิธีสอน ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

7.1.3 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง สังคมไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ จำนวน 6 แผน 12 คาบเรียน โดยองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 1) มาตรฐานการเรียนรู้ 2) ตัวชี้วัด 3) ข้อสรุปทั่วไป 4) จุดประสงค์การเรียนรู้ 5) สาระการเรียนรู้ 6) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 7) การวัดและประเมินผล 8) กระบวนการจัดการเรียนรู้ 9) สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ 10) แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม 11) ภาคผนวก ประกอบด้วย ใบความรู้ ใบงาน แบบประเมินจากภาระงาน/ชิ้นงาน และสื่อการเรียนรู้

7.1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบและเสนอแนะเพื่อปรับปรุงแก้ไข โดยได้มีการปรับแก้กระบวนการจัดการเรียนรู้ให้ถูกต้องตามขั้นตอน

ในการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ และเพิ่มเติมสาระการเรียนรู้ให้ครบถ้วน

7.1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นและได้ปรับปรุงแล้ว นำเสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญพิจารณา ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้นั้นมีความสอดคล้อง
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้นั้นมีความสอดคล้อง
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้นั้นไม่มีความสอดคล้อง

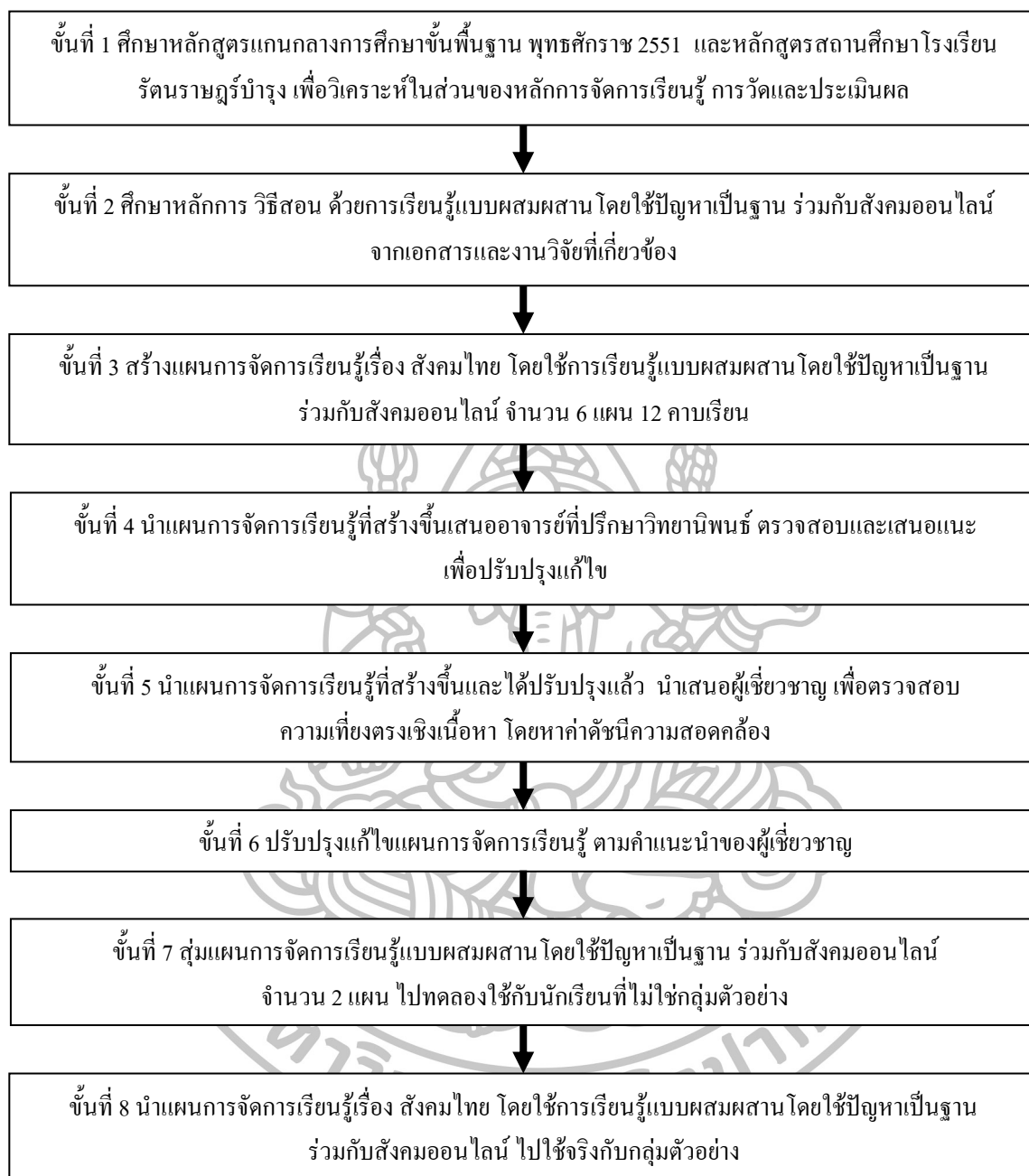
ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) มีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ ซึ่งการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญมีค่าเท่ากับ 1.00 (ดังภาคผนวกหน้า 120-121)

7.1.6 ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ โดยได้มีการปรับแก้จำนวนชั่วโมงของแต่ละแผนให้เท่ากัน คือ 2 ชั่วโมง ปรับแก้กระบวนการจัดการเรียนรู้ให้มีความสมบูรณ์ และเพิ่มเติมสื่อ/แหล่งการเรียนรู้ให้ครบถ้วนสมบูรณ์

7.1.7 สุ่มแผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ จำนวน 2 แผน ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ให้มีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

7.1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง สังคมไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้สรุปขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ดังนี้



แผนภูมิที่ 2 สรุปขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สังคมไทย

7.2 บทเรียนในสังคมออนไลน์ Edmodo เรื่อง สังคมไทย

การสร้างบทเรียนในสังคมออนไลน์ Edmodo เรื่อง สังคมไทย มีขั้นตอนในการดำเนินการ ดังนี้

7.2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง เพื่อวิเคราะห์ในส่วนของหลักการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล

7.2.2 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างบทเรียนในสังคมออนไลน์ Edmodo

7.2.3 ดำเนินการสร้างบทเรียนออนไลน์ ซึ่งรูปแบบบทเรียนในสังคมออนไลน์ Edmodo ประกอบด้วยไฮเปอร์ลิงก์เว็บไซต์ วิดีโอในเว็บไซต์ต่างๆ PowerPoint สรุปเนื้อหา และคำถามเกี่ยวกับปัญหาสังคม

7.2.4 นำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมแล้วนำไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา โดยได้มีการปรับแก้ให้บทเรียนออนไลน์ Edmodo มีความถูกต้อง และปรับแก้คำถามเกี่ยวกับปัญหาสังคมให้เหมาะสม

7.2.5 นำบทเรียนในสังคมออนไลน์ Edmodo เรื่อง สังคมไทย ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ประเมินความเหมาะสมของบทเรียนออนไลน์ โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ ที่พัฒนาจากแนวคิดของลิเคิร์ต ซึ่งได้กำหนดเกณฑ์ระดับความคิดเห็น ดังนี้

เห็นด้วยมาก	ให้ค่าระดับเท่ากับ	3
เห็นด้วยปานกลาง	ให้ค่าระดับเท่ากับ	2
เห็นด้วยน้อย	ให้ค่าระดับเท่ากับ	1

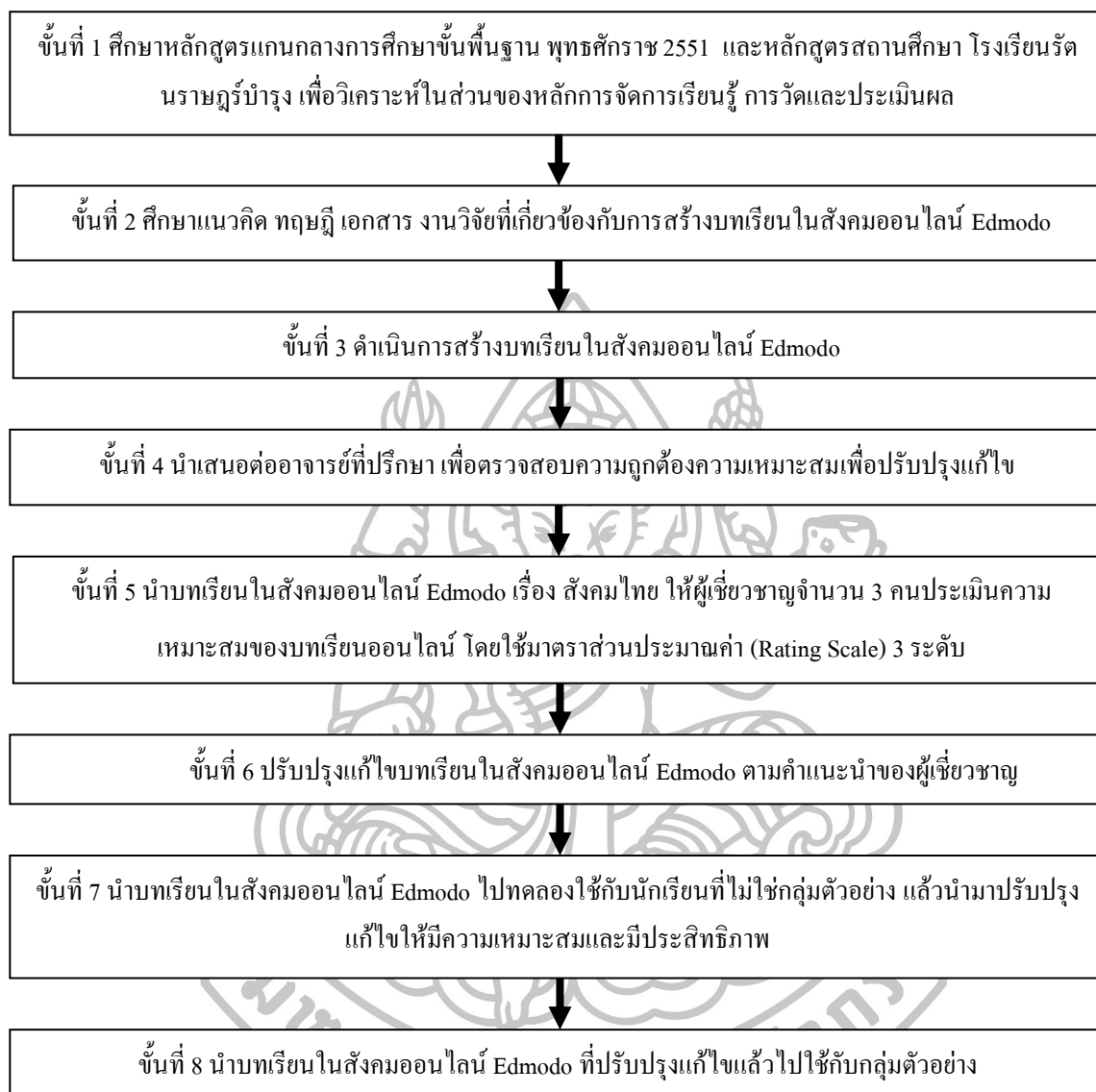
โดยมีค่าคะแนนที่ได้จากการประเมินความเหมาะสมของผู้เชี่ยวชาญ ได้ค่าสูงสุดเท่ากับ 3 ค่าต่ำสุดเท่ากับ 2 (ดังภาคผนวกหน้า 122)

7.2.6 ปรับปรุงแก้ไขบทเรียนในสังคมออนไลน์ Edmodo ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ โดยได้มีการเพิ่มเติมสื่อการเรียนรู้และเว็บไซต์ต่างๆให้ครบถ้วนสมบูรณ์

7.2.7 นำบทเรียนในสังคมออนไลน์ Edmodo ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขให้มีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

7.2.8 นำบทเรียนในสังคมออนไลน์ Edmodo ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้สรุปขั้นตอนการทำบทเรียนในสังคมออนไลน์ Edmodo เรื่อง สังคมไทย



แผนภูมิที่ 3 ขั้นตอนการสร้างบทเรียนในสังคมออนไลน์ Edmodo เรื่อง สังคมไทย

7.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย ซึ่งมีเนื้อหาประกอบด้วย เรื่อง ปัจจัยที่ก่อให้เกิดความขัดแย้ง ปัญหาสังคมและแนวทางแก้ไข แนวทางความร่วมมือในการลดความขัดแย้งและสร้างความสมานฉันท์ เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก มีทั้งหมด 30 ข้อ มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

7.3.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง เพื่อวิเคราะห์ในส่วนของกรวัดและประเมินผล และสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

7.3.2 วิเคราะห์หลักสูตรตามมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด วิเคราะห์เนื้อหา ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง และสร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบ โดยวัดทักษะด้านพุทธิพิสัยทั้ง 6 ด้านของ Bloom (1961 : 48-50) ดังตารางที่ 6

7.3.3 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการสร้างเครื่องมือวัดและประเมินผล

ตารางที่ 6 การวิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

เนื้อหา	จุดประสงค์การเรียนรู้	ความรู้ความจำ	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การสังเคราะห์	การประเมินค่า	รวม
1. ปัจจัยที่ก่อให้เกิดความขัดแย้ง	1. วิเคราะห์ปัจจัยที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งในสังคมไทยในแต่ละด้านได้	-	1	-	3	-	-	5
	2. บอกผลที่เกิดจากปัจจัยที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งในสังคมไทยได้	-	1	-	-	-	-	
2. ปัญหาสังคมและแนวทางแก้ไข	1. อธิบายสาเหตุ และผลกระทบของปัญหาสังคมได้	1	2	1	2	-	-	15
	2. บอกแนวทางในการแก้ปัญหาของปัญหาสังคมได้	1	-	3	3	1	1	

ตารางที่ 6 การวิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ต่อ)

เนื้อหา	จุดประสงค์การเรียนรู้	การวิเคราะห์					รวม
		ความรู้ความจำ	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การสังเคราะห์	
3. แนวทางความร่วมมือในการลดความขัดแย้งและสร้างความสัมพันธ์	1. บอกแนวทางความร่วมมือในการลดความขัดแย้งและสร้างความสัมพันธ์ได้ถูกต้อง	-	1	-	1	-	-
	2. เลือกแนวทางความร่วมมือในการลดความขัดแย้งและสร้างความสัมพันธ์เพื่อนำไปใช้ในการแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้อง	-	-	2	-	1	-
4. ปักจี้ส่งเสริมการดำรงชีวิตให้มีความสุข	1. บอกปักจี้ส่งเสริมการดำรงชีวิตให้มีความสุขได้ถูกต้อง	1	1	-	-	-	-
	2. เลือกปักจี้ส่งเสริมการดำรงชีวิตให้มีความสุขเพื่อนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันได้	-	-	2	-	-	1
รวม		3	6	8	9	2	2
							30

7.3.4 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย โดยผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ โดยต้องการใช้จริง จำนวน 30 ข้อ ซึ่งมีเนื้อหาประกอบด้วย เรื่อง ปักจี้ที่ก่อให้เกิดความขัดแย้ง ปัญหาสังคมและแนวทางแก้ไข แนวทางความร่วมมือในการลดความขัดแย้งและสร้างความสัมพันธ์ ให้ครอบคลุมเนื้อหาตามตารางวิเคราะห์ข้อสอบที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น

7.3.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย ที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข โดยได้มีการแก้ไขคุณลักษณะที่ต้องการวัดด้านพุทธิพิสัย 6 ด้าน ให้ถูกต้องตรงกับข้อคำถาม

7.3.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ประกอบด้วยด้านเนื้อหา ด้านการจัดการเรียนรู้ และด้านการวัดและประเมินผล พิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และคุณลักษณะที่ต้องการวัด ด้านพุทธิพิสัย 6 ด้าน โดยหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์

-1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) มีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ ซึ่งการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญมีค่าเท่ากับ 1.00 (ดังภาคผนวกหน้า 123-128)

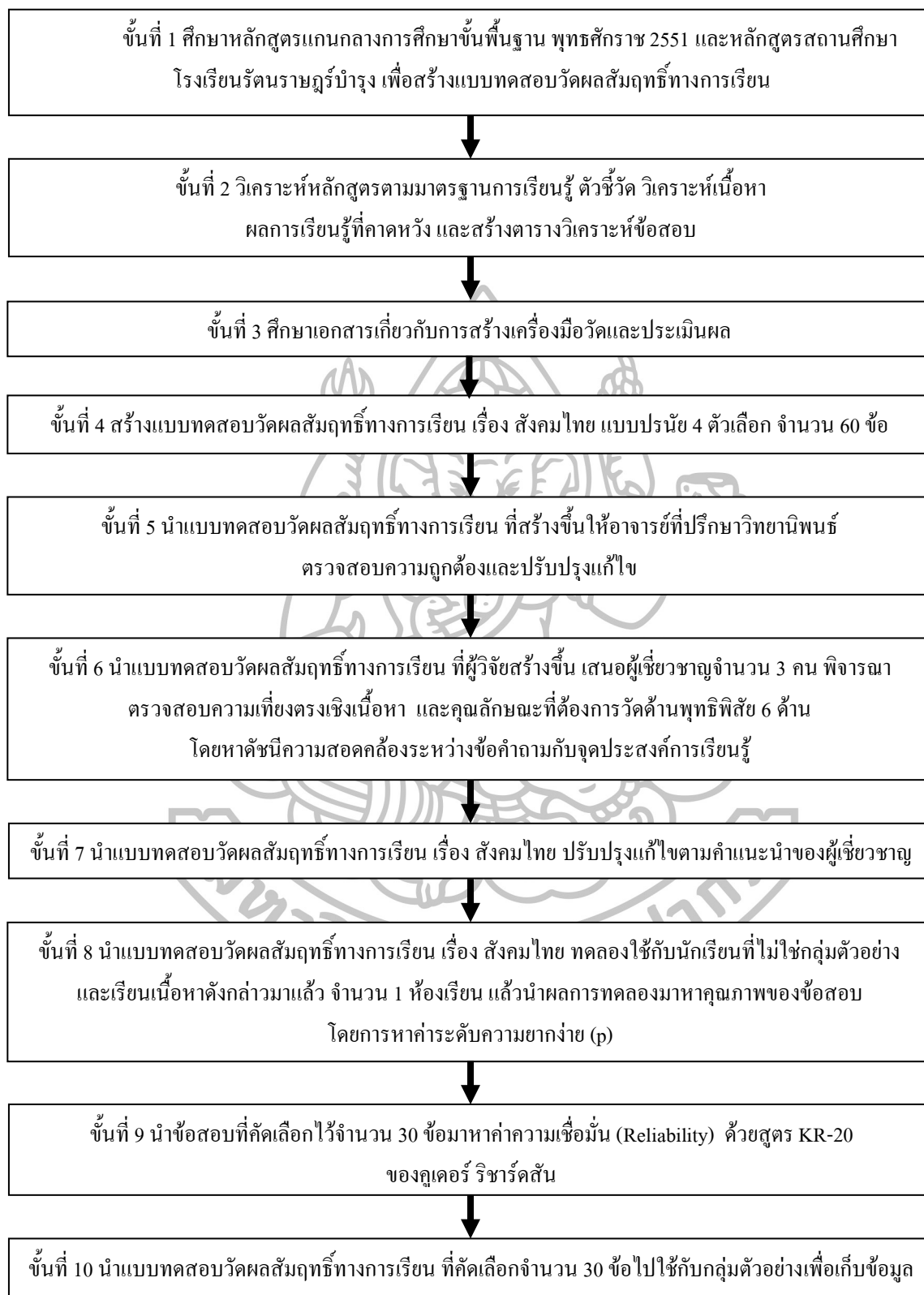
7.3.7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย มาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ โดยได้มีการปรับแก้ข้อคำถามและตัวเลือกให้มีความถูกต้องและมีความเหมาะสมในด้านของภาษา

7.3.8 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย ทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างและเรียนเนื้อหาดังกล่าวมาแล้ว 1 ห้องเรียน จำนวน 40 คน แล้วนำผลการทดลองมาหาค่าคุณภาพ โดยคำนวณหาค่าระดับความยากง่าย (p) ซึ่งต้องอยู่ระหว่าง 0.20-0.80 และอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ได้ข้อสอบที่อยู่ในเกณฑ์จำนวน 38 ข้อจึงคัดเลือกไว้จำนวน 30 ข้อตามที่ต้องการ โดยข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย (p) ตั้งแต่ 0.22 ถึง 0.80 ส่วนค่าอำนาจจำแนก (r) มีค่าตั้งแต่ 0.23 ถึง 0.69 (ดังภาคผนวกหน้า 129-131)

7.3.9 นำข้อสอบที่คัดเลือกไว้จำนวน 30 ข้อ มาหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson Formular 20) ได้ค่าเท่ากับ 0.84 (ดังภาคผนวกหน้า 131)

7.3.10 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่คัดเลือกจำนวน 30 ข้อ ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างเพื่อเก็บข้อมูล

จากขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย สามารถสรุปเป็นแผนภูมิที่ 4 ได้ดังนี้



แผนภูมิที่ 4 สรุปขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย

7.4 แบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหา

เป็นแบบทดสอบอัตนัย โดยมีข้อความสถานการณ์เกี่ยวกับ เรื่อง สังคมไทย ซึ่งเป็นแบบทดสอบหลังเรียน 1 ฉบับ มีสถานการณ์ 5 สถานการณ์ ดังนี้ สถานการณ์ที่ 1 ปัญหาสิ่งแวดล้อม สถานการณ์ที่ 2 ปัญหาสุขภาพจิต สถานการณ์ที่ 3 ปัญหาอาชญากรรม สถานการณ์ที่ 4 ปัญหาทุจริตหรือราษฎรบังหลวง สถานการณ์ที่ 5 ปัญหาการเมืองการปกครองในปัจจุบัน และข้อคำถามสถานการณ์ละ 5 ข้อ รวมข้อคำถามจำนวน 25 ข้อ โดยมีขั้นตอนการสร้างและหาประสิทธิภาพของแบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหา ดังนี้

7.4.1 ศึกษาเอกสารและหลักการเกี่ยวกับความสามารถในการแก้ปัญหา

7.4.2 สร้างแบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหาแบบอัตนัย โดยมีสถานการณ์ 5 สถานการณ์ ในแต่ละสถานการณ์มีคำถาม จำนวน 5 ข้อ รวมข้อคำถามจำนวน 25 ข้อ โดยกำหนดเกณฑ์การประเมินระดับความสามารถในการแก้ปัญหา โดยพิจารณาตามเกณฑ์ของเบสท์ (1986 : 182) ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 2.26-3.00 หมายถึง ความสามารถในการแก้ปัญหายู่ในระดับสูงมาก

คะแนนเฉลี่ย 1.51-2.25 หมายถึง ความสามารถในการแก้ปัญหายู่ในระดับสูง

คะแนนเฉลี่ย 0.76-1.50 หมายถึง ความสามารถในการแก้ปัญหายู่ในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 0-0.75 หมายถึง ความสามารถในการแก้ปัญหายู่ในระดับต่ำ

7.4.3 เสนอแบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหา ต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข โดยได้มีการปรับแก้ข้อคำถามในแต่ละสถานการณ์ ให้มีความสอดคล้องกับกระบวนการจัดการเรียนรู้ในแผนการเรียนรู้

7.4.4 เสนอแบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง สังคมไทย ต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 คน คือ ในด้านเนื้อหา ด้านการจัดการเรียนรู้ และด้านการวัดและประเมินผล เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบทดสอบ โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา ดังนี้

+1 หมายถึง แนใจว่าข้อคำถามวัดตรงกับความสามารถที่ต้องการวัด

0 หมายถึง ไม่แน่ใจข้อคำถามวัดตรงกับความสามารถที่ต้องการวัด

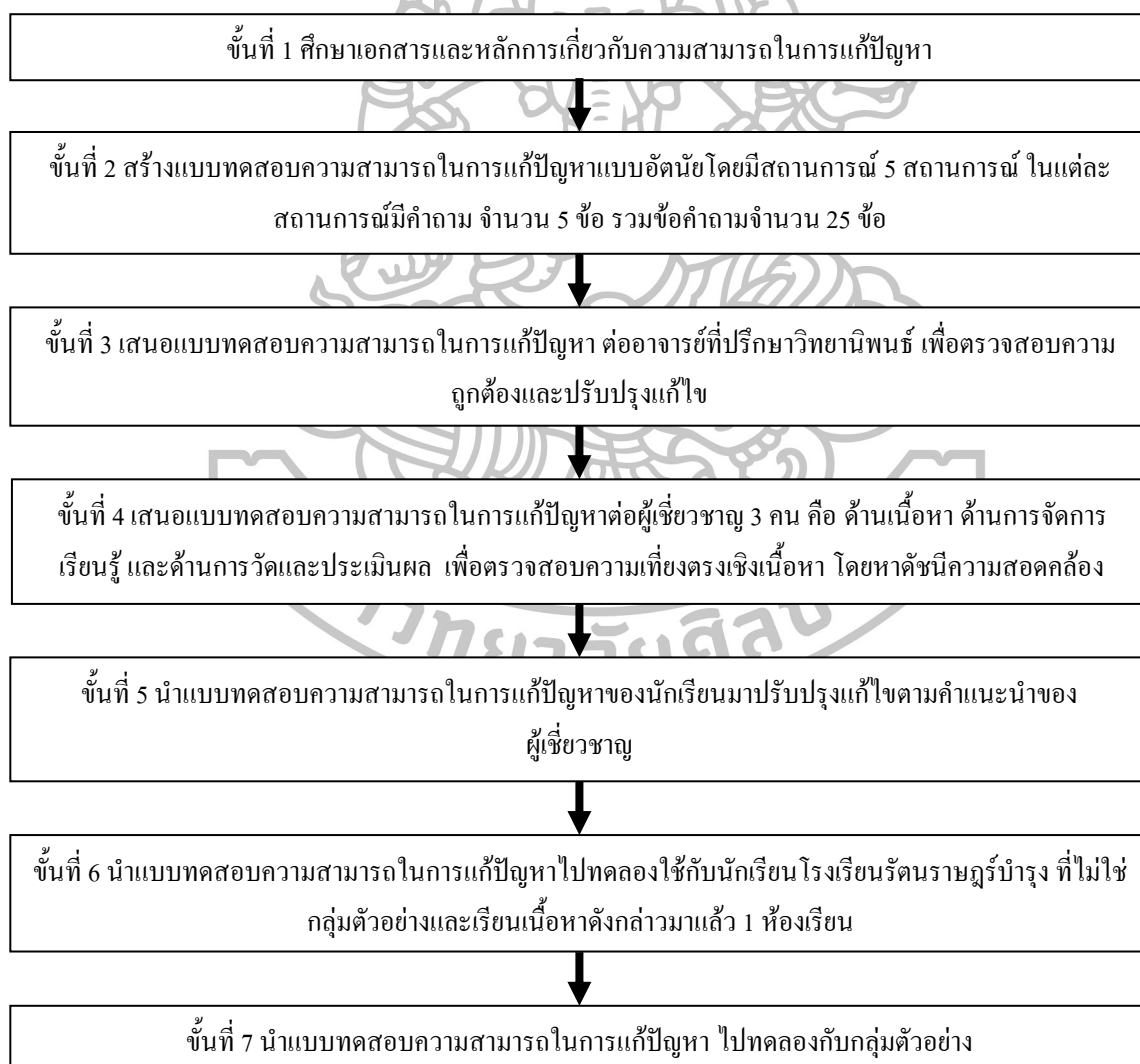
-1 หมายถึง แนใจว่าข้อคำถามวัดไม่ตรงความสามารถที่ต้องการวัด

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) มีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ ซึ่งการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญมีค่าเท่ากับ 1.00 (ดังภาคผนวกหน้า 133)

7.4.5 นำแบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ โดยได้มีการปรับแก้สถานการณ์ให้มีความเหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน และแก้ไขความถูกต้องด้านภาษา

7.4.6 นำแบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหาไปทดลองใช้กับนักเรียน โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างและเรียนเนื้อหาดังกล่าวมาแล้ว 1 ห้องเรียน จำนวน 40 คน เพื่อหาคุณภาพของแบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหา

7.4.7 นำแบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหาไปทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง โดยสรุปขั้นตอนในการสร้างและพัฒนาแบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหา นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งมีขั้นตอนดังแผนภูมิที่ 5



แผนภูมิที่ 5 สรุปขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหา

7.5 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์

ขั้นตอนในการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ มีดังนี้

7.5.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็น

7.5.2 สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามแนวคิดของลิเคิร์ต จำนวน 1 ฉบับ แยกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่รับจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

เกณฑ์การแปลค่าเฉลี่ย	ระดับความคิดเห็น	คะแนน
4.51 – 5.00	เห็นด้วยมากที่สุด	5
3.51 – 4.50	เห็นด้วยมาก	4
2.51 – 3.50	เห็นด้วยปานกลาง	3
1.51 – 2.50	เห็นด้วยน้อย	2
1.00 – 1.50	เห็นด้วยน้อยที่สุด	1

7.5.3 นำแบบสอบถามความคิดเห็นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและนำมาปรับปรุงแก้ไขโดยปรับข้อคำถามในแบบสอบถามให้ถูกต้องเหมาะสม

7.5.4 นำแบบสอบถามความคิดเห็นที่ทำการปรับปรุงแก้ไขให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ประกอบด้วย ด้านเนื้อหา ด้านการจัดการเรียนรู้ และด้านการวัดและประเมินผล พิจารณาตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษาที่ใช้ แล้วหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามของแบบสอบถามความคิดเห็นมีความสอดคล้องกับประเด็นที่ต้องการวัด

0 หมายถึง ไม่แน่ใจข้อคำถามของแบบสอบถามความคิดเห็นมีความสอดคล้องกับประเด็นที่ต้องการวัด

-1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามของแบบสอบถามความคิดเห็นไม่สอดคล้องกับประเด็นที่ต้องการวัด

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) มีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ ซึ่งการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญมีค่าเท่ากับ 1.00 (ดังภาคผนวกหน้า 137-139)

7.5.5 นำแบบสอบถามไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ โดยเพิ่มข้อคำถาม ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 2 ข้อ

7.5.6 นำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ที่ได้ปรับปรุงแก้ไข ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

จากขั้นตอนการความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหา เป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ สามารถสรุปเป็นแผนภูมิที่ 6 ได้ดังนี้



แผนภูมิที่ 6 สรุปขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์

8. การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยได้ทำการทดลอง และเก็บข้อมูลในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 รวมทั้งสิ้น 4 สัปดาห์ โดยผู้วิจัยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นเตรียมก่อนการทดลอง

1.1 ดำเนินการสร้างเครื่องมือ คือ แผนการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหา บทเรียนในสังคมออนไลน์ Edmodo แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์

1.2 ผู้วิจัยชี้แจงเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ และให้นักเรียนทดลองใช้สังคมออนไลน์ โดยผู้วิจัยได้แนะนำการใช้งานในส่วนต่างๆของสังคมออนไลน์ เพื่อสร้างความเข้าใจและความพร้อมให้กับนักเรียนก่อนทำการทดลอง

1.3 ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเรื่อง สังคมไทย

2. ชั้นทดลองสอน ผู้วิจัยดำเนินการสอนด้วยตนเองตามแผนการเรียนรู้ที่ได้สร้างไว้ โดยมีระยะเวลาทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 คาบเรียน รวม 12 คาบเรียน ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นกำหนดปัญหา เป็นขั้นที่ผู้สอนอธิบายเกี่ยวกับเนื้อหาต่างๆ และจัดสถานการณ์ต่างๆ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและมองเห็นปัญหา สามารถกำหนดสิ่งที่เป็นปัญหาที่นักเรียนอยากรู้อยากเรียนได้ และเกิดความสนใจที่จะค้นหาคำตอบ

ขั้นที่ 2 ขั้นทำความเข้าใจกับปัญหา นักเรียนจะต้องทำความเข้าใจกับปัญหาที่ต้องการเรียนรู้ โดยต้องทำการระบุปัญหา คิดหาสาเหตุสำคัญ และร่วมกันพิจารณาว่ามีประเด็นใดบ้างที่ต้องการศึกษาเพิ่มเติม แล้วบันทึกลงในแบบบันทึกการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

ขั้นที่ 3 ขั้นดำเนินการศึกษาค้นคว้า นักเรียนวางแผนการศึกษาค้นคว้า แบ่งหน้าที่กันทำงาน และดำเนินการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองในสังคมออนไลน์และเว็บไซต์ต่างๆ โดยนักเรียนต้องทำการสืบค้น และสามารถบอกผลกระทบของปัญหา คิดหาแนวทางในการแก้ปัญหา และอภิปรายผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหาได้

ขั้นที่ 4 ขั้นสังเคราะห์ความรู้ เป็นขั้นที่นักเรียนนำความรู้ที่ได้ค้นคว้ามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล หาข้อมูลเพิ่มเติมให้ครบถ้วน และดำเนินการสังเคราะห์ความรู้ในสังคมออนไลน์เพื่อเลือกคำตอบที่คิดว่าถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปองค์ความรู้ นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอข้อมูลและให้นักเรียนทุกกลุ่มช่วยกันอภิปรายข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าและสรุปองค์ความรู้ในภาพรวมอีกครั้ง

ขั้นที่ 6 นำเสนอและประเมินผลงาน นักเรียนนำข้อมูลที่ได้จากการสรุปองค์ความรู้มานำเสนอเป็นผลงานในรูปแบบที่หลากหลาย นักเรียนทุกกลุ่มร่วมกันประเมินผลงาน

3. ขั้นสุดท้ายหลังจากการทดลอง

หลังจากผู้วิจัยได้ดำเนินการสอนครบทุกแผนการเรียนรู้อ ให้ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน จำนวน 30 ข้อ แบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหา และทำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ แล้วผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลนำมาวิเคราะห์ผลต่อไป

9. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

9.1 วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ เรื่อง สังคมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และใช้สถิติทดสอบค่าที แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent)

9.2 วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหา ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ เรื่อง สังคมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ในการแปลความหมายของแบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหาใช้คะแนนตามเกณฑ์ของเบสท์ (1986 : 182) ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 2.26-3.00 หมายถึง ความสามารถในการแก้ปัญหายู่ในระดับสูงมาก

คะแนนเฉลี่ย 1.51-2.25 หมายถึง ความสามารถในการแก้ปัญหายู่ในระดับสูง

คะแนนเฉลี่ย 0.76-1.50 หมายถึง ความสามารถในการแก้ปัญหายู่ในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 0-0.75 หมายถึง ความสามารถในการแก้ปัญหายู่ในระดับต่ำ

9.3 การศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ เรื่อง สังคมไทย โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) ในการแปลความหมายของแบบสอบถามความคิดเห็น ใช้คะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลมาเทียบเกณฑ์ของ เบสท์ (1986 : 182) ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.51 – 5.00 หมายถึง เห็นด้วยระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.51 – 4.50 หมายถึง เห็นด้วยระดับมาก

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.51 – 3.50 หมายถึง เห็นด้วยระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.51 – 2.50 หมายถึง เห็นด้วยระดับน้อย

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 1.50 หมายถึง เห็นด้วยระดับน้อยที่สุด

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัย 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ 2) เพื่อศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์

ผู้วิจัยได้ทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง สังคมไทย ดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	N	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย (\bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	t	p
ก่อนเรียน	50	30	14.08	3.03	15.51	.00
หลังเรียน	50	30	21.02	2.92		

จากตารางที่ 7 พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X} = 21.02$, S.D. = 2.92) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน ($\bar{X} = 14.08$, S.D. = 3.03) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์

ผลการศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ มีดังต่อไปนี้

ตารางที่ 8 ผลการศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์

ความสามารถในการแก้ปัญหา	N	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย (\bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับความสามารถในการแก้ปัญหา
ระบุปัญหา	50	3	1.89	0.98	สูง
คิดหาสาเหตุสำคัญ	50	3	1.33	0.96	ปานกลาง
บอกผลกระทบจากปัญหา	50	3	2.10	0.75	สูง
คิดหาแนวทางในการแก้ปัญหา	50	3	2.09	0.68	สูง
อภิปรายผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหา	50	3	2.17	0.71	สูง
รวม	50	3	1.91	0.88	สูง

จากตารางที่ 8 พบว่านักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหา โดยภาพรวมอยู่ในระดับสูง ($\bar{X} = 1.91$, S.D. = 0.88) และเรียงลำดับคะแนนด้านที่มากที่สุดไปหาน้อยที่สุด ดังนี้ นักเรียนสามารถอภิปรายผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหาอยู่ในเกณฑ์ระดับสูง ($\bar{X} = 2.17$, S.D. = 0.71) ลำดับที่สอง คือ การบอกผลกระทบจากปัญหาอยู่ในเกณฑ์ระดับสูง ($\bar{X} = 2.10$, S.D. = 0.75) ลำดับที่สาม คือ การคิดหาแนวทางในการแก้ปัญหาอยู่ในเกณฑ์ระดับสูง ($\bar{X} = 2.09$, S.D. = 0.68) ลำดับที่สี่ คือ การระบุปัญหา อยู่ในเกณฑ์ระดับสูง ($\bar{X} = 1.89$, S.D. = 0.98) และลำดับสุดท้ายคือ การคิดหาสาเหตุสำคัญ อยู่ในเกณฑ์ระดับปานกลาง ($\bar{X} = 1.33$, S.D. = 0.96)

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์

ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ จำนวน 50 คน จากแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนแบ่งเป็น 3 ด้าน คือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และเรียงลำดับเป็นรายชื่อ โดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และนำผลสรุปของการวิเคราะห์มาเทียบเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ดังตารางที่ 9

ตารางที่ 9 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น	ลำดับที่
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้				
1. กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ได้ฝึกกำหนดปัญหาและทำความเข้าใจกับปัญหา	4.60	0.53	มากที่สุด	2
2. กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ส่งเสริมให้เกิดการค้นคว้า และแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง	4.64	0.52	มากที่สุด	1
3. กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ ร่วมกันผ่านสังคมออนไลน์	4.38	0.69	มาก	7
4. กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ฝึกให้เกิดการสรุปองค์ความรู้ คำตอบที่ได้จากการค้นคว้า	4.58	0.57	มากที่สุด	3
5. กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ส่งเสริมให้เกิดการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม	4.58	0.75	มากที่สุด	3
6. การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนมีอิสระในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง	4.54	0.61	มากที่สุด	5
7. การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนๆ	4.52	0.57	มากที่สุด	6
รวมด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.55	0.62	มากที่สุด	(1)

ตารางที่ 9 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ (ต่อ)

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น	ลำดับที่
ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้				
8. การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ เป็นการกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ของนักเรียน	4.36	0.74	มาก	2
9. การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนได้ร่วมกันระดมความคิด แบ่งงานและหน้าที่ ได้อย่างเหมาะสม	4.40	0.80	มาก	1
10. การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยความสุข และสนุกสนาน	4.18	0.86	มาก	3
รวมด้านบรรยากาศในการเรียนรู้	4.31	0.81	มาก	(3)
ด้านประโยชน์ที่รับจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้				
11. การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	4.64	0.62	มากที่สุด	1
12. การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนรู้จักการฝึกคิดแก้ปัญหา และทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม	4.56	0.57	มากที่สุด	2
13. การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนได้ฝึกค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้และสังคมออนไลน์	4.54	0.67	มากที่สุด	3
14. การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมดีขึ้น	4.50	0.67	มากที่สุด	4
15. การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ช่วยให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	4.40	0.63	มาก	5
รวมด้านประโยชน์ที่รับจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.53	0.64	มากที่สุด	(2)
รวมทุกด้าน	4.49	0.67	มาก	

จากตารางที่ 9 พบว่าความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.49$, S.D. = 0.67) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดเป็นลำดับที่หนึ่ง ($\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.62) รองลงมาได้แก่ ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.64) และด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.31$, S.D. = 0.81) เป็นลำดับสุดท้าย ซึ่งแต่ละด้านมีรายละเอียดดังนี้

ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.62) เรียงลำดับได้ดังนี้ กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ส่งเสริมให้เกิดการค้นคว้า และแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ($\bar{X} = 4.64$, S.D. = 0.52) กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ได้ฝึกกำหนดปัญหาและทำความเข้าใจกับปัญหา ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.53) กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ฝึกให้เกิดการสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการค้นคว้า ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.57) กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ส่งเสริมให้เกิดการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.75) การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนมีอิสระในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.61) การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนๆ ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.57) กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ร่วมกันผ่านสังคมออนไลน์ Edmodo ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.69) ตามลำดับ

ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.64) เรียงลำดับได้ดังนี้ การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ($\bar{X} = 4.64$, S.D. = 0.62) การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนรู้จักการฝึกคิดแก้ปัญหา และทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.57) การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนได้ฝึกค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้และสังคมออนไลน์ Edmodo ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.67) การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมดีขึ้น ($\bar{X} = 4.50$,

S.D. = 0.67) การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ช่วยให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.63) ตามลำดับ

ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.31$, S.D. = 0.81) เรียงลำดับได้ดังนี้ การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนได้ร่วมกันระดมความคิด แบ่งงานและหน้าที่ได้อย่างเหมาะสม ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.80) การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ เป็นการกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ของนักเรียน ($\bar{X} = 4.36$, S.D. = 0.74) การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยความสุขและสนุกสนาน ($\bar{X} = 4.18$, S.D. = 0.86) ตามลำดับ

ผลการสังเกตการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์

ผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมและบันทึกผลการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ นำมาสรุปผลได้ดังนี้

1. ในการจัดการเรียนรู้แต่ละขั้นตอนในภาพรวม นักเรียนมีความสนใจกิจกรรมการเรียนรู้ ให้ความร่วมมือในการทำงานและส่งงานตรงเวลา ทำให้กิจกรรมการเรียนรู้สามารถดำเนินไปได้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ แต่การจัดการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 นักเรียนยังไม่คุ้นเคยกับรูปแบบของกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนบางคนข้ามขั้นตอนในกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งครูได้อธิบายให้นักเรียนเข้าใจและปฏิบัติตามขั้นตอนที่ถูกต้อง

2. ในขั้นทำความเข้าใจกับปัญหา ครูได้ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันอภิปรายเกี่ยวกับปัญหาที่สนใจ โดยครูได้กำหนดหัวข้อที่ต้องศึกษาไว้ คือ ประเด็นปัญหาที่สนใจ สาเหตุสำคัญของปัญหา ผลกระทบจากปัญหา แล้ววางแผนการศึกษาค้นคว้าและแบ่งหน้าที่กันทำงาน โดยในขั้นตอนนี้จะช่วยฝึกให้นักเรียนได้ทำความเข้าใจกับปัญหา เพื่อให้สามารถหาแนวทางในการแก้ปัญหาได้ในขั้นตอนต่อไปซึ่งมีนักเรียนบางคนไม่ค่อยให้ความร่วมมือกับกลุ่มของตนเองในการช่วยกันอภิปราย ซึ่งครูได้อธิบายให้นักเรียนเข้าใจถึงความสำคัญของการช่วยกันอภิปราย ทำให้นักเรียนให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

3. ขั้นดำเนินการศึกษาค้นคว้า เป็นขั้นที่นักเรียนดำเนินการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองด้วยวิธีการหลากหลาย เช่น การค้นคว้าจากหนังสือเรียน การค้นคว้าจากสื่อและแหล่งเรียนรู้ที่กำหนดให้ รวมทั้งค้นคว้าจากเว็บไซต์ที่นักเรียนสนใจ ทำให้นักเรียนได้เกิดการสืบเสาะหาความรู้ด้วยตนเอง และเป็นการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา โดยในขั้นตอนนี้มีนักเรียนบางคน

ไม่ได้ค้นคว้าโดยใช้แหล่งข้อมูลที่หลากหลาย โดยอาจใช้เพียงแหล่งข้อมูลเดียว และนำมาตอบคำถามโดยทันที โดยครูได้แจ้งให้กับนักเรียนทราบว่า ควรใช้แหล่งข้อมูลมากกว่า 1 แหล่ง จากนั้นจึงค่อยเลือกแหล่งข้อมูลที่คิดว่าข้อมูลถูกต้องที่สุด หรืออาจนำข้อมูลจากหลายๆแหล่งมารวมกัน

4. ในขั้นสรุปองค์ความรู้ นักเรียนจะได้ช่วยกันคิดและทำความเข้าใจกับปัญหาของกลุ่มอื่นๆ ทำให้นักเรียนได้รับความรู้ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น ซึ่งในการนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการสังเคราะห์ความรู้ บางกลุ่มใช้สมาชิกคนเดียวในการนำเสนอ ครูจึงได้ให้แต่ละกลุ่มหมุนเวียนสมาชิกที่ทำหน้าที่นำเสนอข้อมูลที่ได้จากการสังเคราะห์ความรู้



บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ซึ่งมีแบบแผนในการทดลองตามแบบแผนการทดลองแบบหนึ่งกลุ่ม สอบก่อนและหลัง (The One Group Pretest – Posttest Design) โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัย 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ 2) เพื่อศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาเขต 8 (ราชบุรี – กาญจนบุรี) ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 8 ห้องเรียน นักเรียนจำนวน 390 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/6 โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาเขต 8 (ราชบุรี – กาญจนบุรี) ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมจำนวน 50 คน ที่ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ เรื่อง สังคมไทย จำนวน 6 แผน 2) บทเรียนในสังคมออนไลน์ Edmodo เรื่อง สังคมไทย 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ 4) แบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นแบบทดสอบอัตนัย โดยมีข้อความสถานการณ์เกี่ยวกับ เรื่อง สังคมไทย ซึ่งแบบทดสอบ 1 ฉบับ จะมีสถานการณ์ 5 สถานการณ์ 5) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ในการวิเคราะห์ข้อมูลใช้วิธีการหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และใช้สถิติทดสอบค่าที แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent) ทั้งนี้ผลการวิจัยสามารถสรุปผลได้ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียน ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความสามารถในการแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับสูง
3. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

การอภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ สามารถอภิปรายผลของการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานในข้อที่ 1 ทั้งนี้เนื่องมาจากการเรียนรู้แบบผสมผสานเป็นการนำวิธีการจัดการเรียนรู้หลายวิธีมาผสมผสานกัน ซึ่งก็คือการนำการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมาผสมผสานกับสังคมออนไลน์ โดยการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวเป็นการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) โดยนักเรียนจะเป็นผู้กำหนดปัญหาที่สนใจ ทำความเข้าใจกับปัญหา ดำเนินการศึกษาค้นคว้าข้อมูล นำความรู้ที่ได้ค้นคว้ามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน สังเคราะห์ความรู้ โดยนักเรียนฝึกปฏิบัติในสังคมออนไลน์ Edmodo จากนั้นสรุปองค์ความรู้ และนำเสนอผลงานในชั้นเรียน เพื่อให้นักเรียนใช้เวลาทำความเข้าใจและฝึกการแก้ปัญหาได้ตามที่ต้องการตามความพร้อมของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา แจมมณี (2551 : 94) ที่ได้กล่าวไว้ว่า การนำทฤษฎีการสร้างความรู้ไปใช้ในการเรียนการสอน ผู้เรียนจะเป็นผู้มิบทบาทในการเรียนรู้อย่างเต็มตัว ผู้เรียนจะต้องเป็นผู้จัดการกระทำกับข้อมูลหรือประสบการณ์ต่างๆ และจะต้องสร้างความหมายให้กับสิ่งนั้นด้วยตนเอง โดยการให้ผู้เรียนอยู่ในบริบทจริง ซึ่งไม่ได้หมายความว่าผู้เรียนจะต้องออกไปยังสถานที่จริงเสมอไป แต่อาจจัดเป็นกิจกรรมที่เรียกว่า

“physical knowledge activities” ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ วัสดุ อุปกรณ์ สิ่งของ หรือข้อมูลต่างๆ ที่เป็นของจริงและมีความสอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน

ทั้งนี้แผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ เรื่อง สังคมไทย ได้ผ่านการตรวจและปรับแก้ไขจากอาจารย์ที่ปรึกษา และผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล หลังจากได้ปรับแก้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้ว ผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้กับนักเรียนก่อนนำไปทดลองจริง ทำให้แผนการจัดการเรียนรู้นี้มีประสิทธิภาพ เมื่อผู้วิจัยนำไปทดลองจึงส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1

ในการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ เป็นการจัดการเรียนการสอนที่มีการร่วมกันระหว่างการเรียนรู้ในห้องเรียนที่มีการเผชิญหน้ากัน กับการเรียนแบบออนไลน์เข้าไว้ด้วยกัน โดยในการเรียนในห้องเรียนผู้สอนอธิบายเกี่ยวกับเนื้อหาต่างๆ และจัดสถานการณ์ต่างๆ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและมองเห็นปัญหา สามารถกำหนดสิ่งที่เป็นปัญหาที่นักเรียนอยากรู้ อยากเรียน ได้ และเกิดความสนใจที่จะค้นหาคำตอบ และนักเรียนจะต้องทำความเข้าใจกับปัญหาที่ต้องการเรียนรู้ รวมถึงการที่ให้แต่ละกลุ่มนำเสนอข้อมูล และให้นักเรียนทุกกลุ่มช่วยกันอภิปรายข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า ทุกกลุ่มช่วยกันสรุปองค์ความรู้ในภาพรวมของปัญหาอีกครั้ง โดยในขั้นตอนนี้ทำให้นักเรียนเข้าใจกับปัญหาอย่างชัดเจนและมีความหลากหลายมากยิ่งขึ้นจากการที่แต่ละกลุ่มได้นำความรู้มาแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน จากนั้นนักเรียนต้องมีการนำเสนอและประเมินผลงานด้วย ซึ่งจากการเรียนรู้ในห้องเรียนซึ่งเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความอยากรู้ สนใจที่จะเกิดการเรียนรู้ มองเห็นปัญหาและต้องการแสวงหาคำตอบด้วยตนเอง เมื่อได้คำตอบของปัญหาแล้วก็มีร่วมกันอภิปรายถึงปัญหาทำให้ได้ข้อมูลและความคิดเห็นที่หลากหลาย มีโอกาสได้แสดงความคิดเห็น มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่กว้างขึ้น ซึ่งส่งผลให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

ในการเรียนแบบออนไลน์ นักเรียนวางแผนการศึกษาค้นคว้า แบ่งหน้าที่กันทำงาน และดำเนินการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองด้วยวิธีการหลากหลายในสังคมออนไลน์ Edmodo และเว็บไซต์ต่างๆ จากนั้นนักเรียนนำความรู้ที่ได้ค้นคว้ามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล หาข้อมูลเพิ่มเติมให้ครบถ้วน และดำเนินการสังเคราะห์ความรู้เพื่อเลือกคำตอบที่คิดว่าถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว ซึ่งจากการเรียนรู้แบบออนไลน์ทำให้นักเรียน ได้ฝึกการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้ โดยใช้แหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่มากมายและมีความทันสมัยในอินเทอร์เน็ต อีกทั้งยังส่งเสริมให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามความสามารถของ

ตนเอง สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ซึ่งสอดคล้องกับที่ มนต์ชัย เทียนทอง (2554 : 45) ได้กล่าวถึง ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานไว้ว่า สามารถพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ทำ ทาย ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล และพัฒนาศักยภาพทางการเรียนของผู้เรียนได้เป็น อย่างดี สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้น และสอดคล้องแนวคิดของ Rovai and Jordan (2004) ที่กล่าวไว้ว่า การเรียนบนเว็บไซต์แบบผสมผสานทำให้ผู้เรียนมีจิตสำนึกต่อการมี ส่วนร่วมในชุมชนการเรียนรู้ (Sense of community) มากกว่าการเรียนในสภาพแวดล้อมของ ห้องเรียนปกติ และการเรียนแบบออนไลน์เพียงอย่างเดียว (Fully online) การเรียนรู้แบบผสมผสาน จึงเป็นวิธีการเรียนที่ยืดหยุ่นด้วยการออกแบบหลักสูตรที่สนับสนุนเวลาและสถานที่การเรียนที่ ต่างกันจึงช่วยให้เกิดความสะดวกในการเรียนผ่านระบบออนไลน์ได้แม้ไม่ได้ติดต่อผ่านการ เสนอหน้ากันภายในห้องเรียนปกติก็ตาม

จากการที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง สังคม ไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วย การเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ที่หลังเรียนสูงกว่าก่อน เรียนนั้นสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปาณิสรา จิตรประทีป (2553 : 125 - 132) ได้ทำการวิจัยผลการ เรียนรู้แบบสืบเสาะด้วยการเรียนแบบผสมผสานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาล ทวารวดี เทศบาลนครนครปฐม มีวัตถุประสงค์การวิจัย 1) เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่อง ประวัติศาสตร์ไทยสมัยอยุธยาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการเรียนโดยใช้การ จัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะด้วยการเรียนแบบผสมผสาน 2) เปรียบเทียบผลการเรียนรู้หลังเรียน โดย ใช้วิธีสอนแบบสืบเสาะด้วยการเรียนแบบผสมผสาน เรื่องประวัติศาสตร์ไทย สมัยอยุธยา ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีคะแนนกลุ่มสาระสังคมศึกษาฯ ในกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลางและ กลุ่มอ่อน 3) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ สืบเสาะด้วยการเรียนแบบผสมผสาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 33 คน ที่ศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนทวารวดี เทศบาลนครนครปฐม ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการเรียนรู้โดยจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะด้วยการ เรียนแบบผสมผสาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลการ เรียนรู้หลังเรียนโดยจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะด้วยการเรียนแบบผสมผสาน ที่มีคะแนนกลุ่มสาระ สังคมศึกษาฯ ในกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 3) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะด้วยการเรียนแบบ ผสมผสาน โดยภาพรวมเห็นด้วยอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Rovai and Jordan (2004: 9,11) ได้ศึกษาความเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ระหว่างการเรียนในชั้นเรียนปกติ การเรียน แบบผสมผสาน และการเรียนออนไลน์เพียงอย่างเดียว โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3

จำนวน 68 คน และอาสาสมัครอีก 86 คน แบ่งเป็นผู้เรียนที่เรียนในชั้นเรียนแบบดั้งเดิม 26 คน เป็นอาสาสมัคร 24 คน ผู้ที่เรียนบนเว็บไซต์แบบผสมผสาน 28 คน อาสาสมัคร 23 คน เรียนด้วยวิธีการผสมผสานทั้งในแบบชั้นเรียนปกติและแบบออนไลน์ ผู้ที่ออนไลน์อย่างเดียว 25 คน อาสาสมัคร 21 คน เรียนผ่านระบบ Blackboard และการเรียนแบบออนไลน์โดยใช้แบบวัด CCS เป็นเครื่องมือวัดลักษณะความเป็นชุมชนในชั้นเรียนในการวัดการติดต่อสัมพันธ์และการเรียนรู้ของผู้เรียน จากการวิจัยพบว่า การเรียนบนเว็บไซต์แบบผสมผสานนั้นสามารถสร้างความรู้สึกรู้สึกการเรียนรู้แบบเป็นชุมชนการเรียนรู้ได้มากกว่ารูปแบบอื่นๆ โดยทำให้บรรยากาศการเรียนเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การเรียนรู้มากขึ้น โดยจะเน้นที่การเรียนแบบกระตือรือร้นโดยใช้กระบวนการเรียนแบบร่วมมือ และสร้างสังคมแห่งความรู้ความเข้าใจให้เกิดขึ้น

2. ความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับสูง ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้มีการฝึกฝนให้นักเรียนได้เกิดความสามารถในการแก้ปัญหาทั้ง 5 ด้าน ประกอบด้วย 1) ระบุปัญหา 2) คิดหาสาเหตุสำคัญ 3) บอกผลกระทบจากปัญหา 4) คิดหาแนวทางในการแก้ปัญหา และ 5) อภิปรายผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหา โดยการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาต้องอาศัยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ซึ่งถือว่าส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสามารถในการแก้ปัญหา เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้าจากสังคมออนไลน์ Edmodo และเว็บไซต์ต่างๆ โดยนักเรียนใช้เวลาทำความเข้าใจและฝึกการแก้ปัญหาได้ตามที่ต้องการตามความพร้อมของตนเอง และนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งสอดคล้องความหมายของความสามารถในการแก้ปัญหาที่สำนักทดสอบทางการศึกษา (2555 : 3) ให้ความหมายไว้ว่า ความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

โดยในขั้นตอนของการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ มี 6 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นตอนกำหนดปัญหา เป็นขั้นที่ผู้สอนอธิบายเกี่ยวกับเนื้อหาต่างๆ และจัดสถานการณ์ต่างๆ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและมองเห็นปัญหา สามารถกำหนดสิ่งที่เป็นปัญหาที่นักเรียนอยากรู้หรืออยากเรียนได้ และเกิดความสนใจที่จะค้นหาคำตอบ 2) ขั้นทำความเข้าใจกับปัญหา นักเรียนจะต้องทำความเข้าใจกับปัญหาที่ต้องการเรียนรู้ และร่วมกันพิจารณาว่ามีประเด็นใดบ้างที่ต้องการศึกษาเพิ่มเติม 3) ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้า นักเรียนวางแผนการศึกษา

ค้นคว้า แบ่งหน้าที่กันทำงาน และดำเนินการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองด้วยวิธีการหลากหลาย 4) ขึ้นสังเคราะห์ความรู้ เป็นขั้นที่นักเรียนนำความรู้ที่ได้ค้นคว้ามานแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล หาข้อมูลเพิ่มเติมให้ครบถ้วน และดำเนินการสังเคราะห์ความรู้เพื่อเลือกคำตอบที่คิดว่าถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว 5) ขั้นสรุปองค์ความรู้ นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอข้อมูล และให้นักเรียนทุกกลุ่มช่วยกันอภิปรายข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า ทุกกลุ่มช่วยกันสรุปองค์ความรู้ในภาพรวมของปัญหาอีกครั้ง และ 6) นำเสนอและประเมินผลงาน นักเรียนนำข้อมูลที่ได้จากการสรุปองค์ความรู้มานำเสนอเป็นผลงานในรูปแบบที่หลากหลาย นักเรียนทุกกลุ่มรวมทั้งผู้ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาร่วมกันประเมินผลงาน

ขั้นตอนของการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ที่ส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา ได้แก่ ขั้นทำความเข้าใจกับปัญหา และขั้นดำเนินการศึกษาค้นคว้า โดยขั้นทำความเข้าใจกับปัญหา นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับปัญหาที่กลุ่มของตนเองสนใจ แล้วให้แต่ละกลุ่มร่วมกันคิด และอภิปรายใน 2 หัวข้อ ดังนี้ 1) ประเด็นปัญหาที่สนใจ 2) สาเหตุสำคัญของปัญหา จากนั้นให้นักเรียนบันทึกลงในแบบบันทึกการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง แล้วให้นักเรียนร่วมกันพิจารณาและอภิปรายว่ามีประเด็นหรือหัวข้อใดบ้างที่ต้องการศึกษาเพิ่มเติม ซึ่งเป็นขั้นตอนที่นักเรียนได้ฝึกกระบวนการที่เกิดขึ้นว่ามีประเด็นปัญหาใดบ้าง และนักเรียนจะร่วมกันระดมสมองหาสาเหตุสำคัญของปัญหาที่เกิดขึ้น โดยในขั้นตอนนี้ครูมีหน้าที่เป็นผู้ชี้แนะและส่งเสริมให้นักเรียนสนใจใฝ่รู้เกี่ยวกับปัญหานั้น ดังที่ สายหยุด สมประสงค์ (2523 : 67-90) ได้กล่าวไว้ว่า การที่เด็กจะสามารถแก้ปัญหาต่างๆ ได้ นั้น ผู้สอนจะต้องจัดสภาพการณ์ภายนอกต่างๆ เพื่อย้ำให้ผู้เรียน ได้ใช้กระบวนการแก้ปัญหา เช่น จัดสถานการณ์ใหม่ๆ ที่มีวิธีการแก้ปัญหาได้หลายวิธี มาให้ผู้เรียนฝึกฝนในการคิดหาวิธีการแก้ปัญหาให้ได้มากๆ และปัญหาที่ผู้สอนนำมาให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนนั้น นอกจากจะเป็นปัญหาใหม่ๆ ที่ผู้เรียนยังไม่เคยประสบมาก่อนแล้ว ก็ควรเป็นปัญหาที่ไม่พ้นวิสัยของผู้เรียนที่จะแสดงความสามารถในการแก้ปัญหาได้ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งปัญหานั้นต้องอยู่ในกรอบของทักษะทางเชาว์ปัญญาของผู้เรียน และขั้นดำเนินการศึกษาค้นคว้าเป็นขั้นตอนที่นักเรียนแต่ละกลุ่มดำเนินการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองในประเด็นหรือหัวข้อที่ต้องการศึกษาเพิ่มเติม และประเด็นหัวข้อคือ ผลกระทบจากปัญหา วิธีการแก้ปัญหาของปัญหา ผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหา โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการศึกษาค้นคว้าโดยแบ่งหน้าที่กันทำงานและดำเนินการศึกษาค้นคว้าจากสังคมออนไลน์ Edmodo และเว็บไซต์ต่างๆ จากนั้นนักเรียนบันทึกผลการศึกษาค้นคว้าลงในแบบบันทึกการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองในสังคมออนไลน์ Edmodo ที่ครูได้สร้างไว้สำหรับแต่ละกลุ่ม ซึ่งในขั้นตอนนี้ นักเรียนจะได้ฝึกฝนความสามารถในการแก้ปัญหาในสังคมออนไลน์ Edmodo ซึ่งทำให้นักเรียนสามารถค้นคว้าข้อมูล

จากแหล่งความรู้ได้อย่างเต็มที่และตามความสนใจของนักเรียน และจากการสังเกตการเรียนการสอนและบันทึกหลังการเรียนรู พบว่า นักเรียนมีความสนใจในปัญหาต่างๆและมีการระดมสมองภายในกลุ่มเพื่อกำหนดปัญหาที่สนใจและต้องการศึกษา นอกจากนี้นักเรียนมีการร่วมมือกันในการเรียนทุกขั้นตอน มีแบ่งหน้าที่ในการทำงาน ร่วมกันอภิปราย ศึกษาค้นคว้าและสังเคราะห์ความรู้เป็นอย่างดี ซึ่งส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาได้ ซึ่งสอดคล้องแนวคิดของ อุษณีย์ โพธิ์สุข และคณะ (2544 : 99-100) ได้กล่าวถึงการส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา ไว้ว่าควรกระตุ้นให้เด็กมองปัญหาขบคิดวิธีแก้ปัญหาในรูปแบบที่สร้างสรรค์ ไม่ใช่คำตอบเดียวตายตัวแล้วพอ ครูต้องเตรียมปัญหาให้นักเรียนได้ฝึกฝนอยู่เสมอ รู้จักปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงตามสถานการณ์ และรู้จักความสามารถของนักเรียน มีความเชื่อมั่นในตนเอง และมีความศรัทธาต่องานของตน

ดังนั้นการเรียนรู้อย่างผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ได้ส่งเสริมให้มีความสามารถในการแก้ปัญหาอยู่ในระดับสูง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ มณฑนา บรรพสุทธิ (2553 : 100-106) ได้ทำการพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทักษะชีวิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน โดยผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการแก้ปัญหาทักษะชีวิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนการคิดแก้ปัญหาทักษะชีวิตของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยของคะแนนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ 2) ความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทักษะชีวิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน มีค่าเฉลี่ยของคะแนนอยู่ในระดับปานกลาง และพัฒนาการของความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานของนักเรียนเพิ่มสูงขึ้นในแต่ละแผนกิจกรรมแนะแนว และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ญดาภักดิ์ กิจทวี (2551 : 84-85) ซึ่งทำการวิจัย เรื่อง การศึกษาผลการเรียนรู้และทักษะการแก้ปัญหา เรื่อง เศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน พบว่าทักษะการแก้ปัญหของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน พบว่านักเรียนมีทักษะการแก้ปัญหาเรียงลำดับจากมากที่สุดไปหาน้อยที่สุด ดังนี้ นักเรียนมีทักษะการแก้ปัญหามากที่สุดในทักษะการระบุปัญหาอยู่ในเกณฑ์ระดับดี รองลงมาคือ ทักษะการอธิบายสาเหตุของปัญหาอยู่ในเกณฑ์ระดับพอใช้ ลำดับที่สาม คือ ทักษะวิธีการแก้ปัญหา อยู่ในเกณฑ์พอใช้ และทักษะการสรุปผลที่ได้รับจากการแก้ปัญหาอยู่ในเกณฑ์พอใช้เป็นลำดับสุดท้าย

3. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.49$, S.D. = 0.67) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดเป็นลำดับที่หนึ่ง ($\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.62) รองลงมาได้แก่ ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.64) และด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากเป็นลำดับสุดท้าย ($\bar{X} = 4.31$, S.D. = 0.81)

ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ส่งเสริมให้เกิดการค้นคว้า และแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง มีระดับความคิดเห็นที่สูงที่สุด ($\bar{X} = 4.64$, S.D. = 0.52) ทั้งนี้เนื่องมาจากการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ เป็นการเรียนในรูปแบบที่นักเรียนไม่เคยเรียนด้วยวิธีการนี้มาก่อน ทำให้นักเรียนมีความสนใจ และเป็นการเรียนที่ไม่ได้อยู่เพียงแต่ภายในห้องเรียนเท่านั้น แต่นักเรียนสามารถเรียนออนไลน์ได้ทุกที่ ทุกเวลา รวมทั้งรูปแบบในการเรียนต้องทำกิจกรรมกลุ่ม ทำให้นักเรียนได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน และช่วยให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ กนกพร ฉันทนารุ่งภักดิ์ (2548: 75) ได้สรุปแนวคิดการเรียนรู้แบบผสมผสานไว้ว่าเป็นการบูรณาการการเรียนออนไลน์ผ่านระบบเครือข่าย (Online learning) และการเรียนในห้องเรียนแบบดั้งเดิม (Tradition classroom) ที่มีการเรียนแบบเผชิญหน้า (Face to face meetings) เข้าด้วยกัน โดยใช้สิ่งอำนวยความสะดวกเป็นสื่อและเครื่องมือ ในสภาพแวดล้อมการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอน โดยเน้นการมีปฏิสัมพันธ์จากการเรียนแบบออนไลน์ และการมีส่วนร่วมในการเรียนแบบดั้งเดิม เพื่อพัฒนาให้เกิดการเรียนรู้ที่ทำทนายและตอบสนองต่อความต้องการส่วนบุคคลของผู้เรียน ทำให้นักเรียนพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ของตนเองได้ดียิ่งขึ้น ส่วนในด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีระดับความคิดเห็นที่ต่ำสุด คือ กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันผ่านสังคมออนไลน์ ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.69) ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ขาดการกระตุ้นอย่างต่อเนื่องเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันผ่านสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันผ่านสังคมออนไลน์น้อย

ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน มีระดับความคิดเห็นที่สูงที่สุด ($\bar{X} = 4.64$, S.D. = 0.62) ทั้งนี้เนื่องมาจากการเรียนรู้

แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับทุกวิชา และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับในชีวิตประจำวัน เพราะสถานการณ์ปัญหาที่ให้นักเรียนได้ฝึกคิดเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในสังคมและใกล้ตัวนักเรียน เช่น ปัญหาสิ่งแวดล้อม ปัญหาสุขภาพจิต ซึ่งสอดคล้องแนวคิดของ มนต์ชัย เทียนทอง (2554 : 45) ที่ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานไว้ว่า 1) เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่เป็นทางเลือกใหม่สำหรับการจัดการศึกษาทุกระดับ 2) สามารถพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ท้าทายตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล 3) พัฒนาศักยภาพทางการเรียนของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้น และอาภรณ์ ใจเที่ยง (2553 : 158-159) ได้กล่าวถึงข้อดีไว้ว่า ประสพการณ์ที่ผู้เรียนได้รับการฝึกแก้ปัญหา จะมีประโยชน์ในการนำไปใช้ในชีวิตจริงทั้งในปัจจุบันและอนาคต ส่วนในด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีระดับความคิดเห็นที่ต่ำสุด คือ การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ช่วยให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.63) เนื่องจากระยะเวลาที่นักเรียนได้เรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ เป็นการเรียนในระยะเวลาช่วงสั้นๆ และใช้เรียนกับเนื้อหาในเรื่องเดียว จึงอาจยังไม่สามารถทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมได้มากเท่าที่ควร

ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนได้ร่วมกันระดมความคิด แบ่งงานและหน้าที่ได้อย่างเหมาะสม มีระดับความคิดเห็นที่สูงสุด ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.80) ทั้งนี้เนื่องมาจากขั้นตอนของการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ มีการขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนวางแผนการศึกษาค้นคว้าแบ่งหน้าที่กันทำงาน และดำเนินการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองด้วยวิธีการที่หลากหลาย ซึ่งสอดคล้องแนวคิดของ กนกพร ฉันทนารุ่งภักดิ์ (2548 : 95) ที่กล่าวถึงการเรียนแบบผสมผสานไว้ว่า ควรจัดการวางแผนกิจกรรมตามลำดับ เพื่อสร้างสถานการณ์ในสิ่งซึ่งผู้เรียนรู้ที่สามารถเข้าถึงวิชาในทางออนไลน์ ซึ่งต้นกำเนิดข้อมูลข่าวสารอื่นๆ และกิจกรรมการเรียนรู้โดยการทดลองทำจริง การรวมความรู้เข้าด้วยกัน การเรียนรู้ที่มีปัญหาเป็นพื้นฐานหรือกิจกรรมอื่นๆ เทคโนโลยีต้องเป็นเครื่องมือง่ายๆ เหมาะสำหรับจุดมุ่งหมายการสอน การเรียนรู้คือความพยายามส่วนแบ่งระหว่างผู้เรียน และครู ผู้เรียนจะสร้างความก้าวหน้าความรู้ด้วยตนเอง ส่วนในด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ ที่มีระดับความคิดเห็นที่ต่ำสุด คือ การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนเรียนรู้อย่างมีความสุขและสนุกสนาน ($\bar{X} = 4.18$, S.D. = 0.86) เนื่องจาก มีการเรียนผ่านสังคมออนไลน์ทำให้นักเรียนไม่ได้มีปฏิสัมพันธ์

กับเพื่อนในชั้นเรียนและครูโดยตรง มีเพียงการพูดคุยผ่านตัวอักษรในสังคมออนไลน์ ซึ่งมีความแตกต่างจากการเรียนในชั้นเรียน จึงอาจทำให้นักเรียนไม่มีความสุขและสนุกสนานมากเท่าที่ควร

จากการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนจากการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ซึ่งอยู่ในระดับสูงนั้น ได้สอดคล้องกับงานวิจัยของ คารารัตน์ มากมีทรัพย์ (2553 : 121-123) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การศึกษาผลการคิดอย่างมีวิจารณญาณและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการเรียนแบบผสมผสาน โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหา วิชาการเลือกและการใช้สื่อการเรียนการสอนของนักศึกษาระดับปริญญา โดยผลการวิจัยพบว่า ความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนแบบผสมผสาน โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาอยู่ในระดับดี ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานในการวิจัยคือ นักศึกษามีความคิดเห็นต่อการเรียนแบบผสมผสาน โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาอยู่ในระดับดี และสอดคล้องกับงานวิจัยของ พลอยไพลิน ศรีอำดี (2555 : 101-102) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบแก้ปัญหาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ 2 ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสิรินธรราชวิทยาลัย โดยผลการวิจัยพบว่า ความคิดเห็นของนักศึกษามีต่อการเรียนแบบผสมผสานด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบแก้ปัญหา พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับดี ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.18 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.71

เมื่อกล่าวโดยภาพรวมของงานวิจัยในครั้งนี้ การเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ เป็นการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดการตั้งคำถาม เกิดความสงสัย และค้นหาคำตอบด้วยตนเอง รวมทั้งสามารถสรุปองค์ความรู้ได้ และมีความสามารถในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุภามาส เทียนทอง (2553 : 79-80) ที่ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน พบว่าความสามารถในการแก้ปัญหานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานอยู่ในระดับสูง

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะของการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ มีขั้นตอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและมองเห็นปัญหา สามารถกำหนดสิ่งที่เป็นปัญหาที่

ผู้เรียนอยากรู้ อยากเรียนได้ และเกิดความสนใจที่จะค้นหาคำตอบ ดังนั้นครูจึงต้องทำหน้าที่ในการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและให้นักเรียนกำหนดปัญหาที่ต้องการศึกษาด้วยตนเอง

1.2 การเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมนาออนไลน์ เป็น การเรียนที่มีขั้นตอน 6 ขั้นตอน และต้องใช้สังคมนาออนไลน์ Edmodo ดังนั้นครูควรทำความเข้าใจ และอธิบายขั้นตอนในการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมนาออนไลน์ และ ให้นักเรียนได้ทดลองใช้สังคมนาออนไลน์ Edmodo เพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจอย่างชัดเจนก่อนทำ การทดลอง

1.3 การจัดบรรยากาศในการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับ สังคมนาออนไลน์ ครูควรจัดบรรยากาศในการเรียนให้มีความสุข สนุกสนาน ครูมีการเสริมแรง และคอย ช่วยเหลือนักเรียนในการศึกษาค้นคว้า เพื่อให้นักเรียนมีความรู้สึกว่าคุณเองมีอิสระในการคิด การ ค้นคว้า เพื่อให้นักเรียนเกิดความกล้าคิด กล้าแสดงออก และมีความกระตือรือร้นในการเรียน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยโดยการนำการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมนาออนไลน์ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะในด้านต่างๆ เช่น ทักษะการ คิดวิเคราะห์ ทักษะการใช้เทคโนโลยี เป็นต้น

2.2 ควรมีการวิจัยโดยการนำการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับ สังคมนาออนไลน์ ในสาระการเรียนรู้อื่นๆ เช่น เศรษฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์ เป็นต้น

2.3 ควรมีการวิจัยโดยการนำการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและ สังคมนาออนไลน์ โดยนำไปประยุกต์ใช้กับสังคมนาออนไลน์อื่นๆ

รายการอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- _____. (2552). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กรมพล ทองธรรมชาติ และคณะ. (2551). **หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม ม.3**. กรุงเทพฯ : บริษัท อักษรเจริญทัศน์ อจท. จำกัด
- กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง. (2555). **หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จัดทำในปีการศึกษา 2555 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**.
- กนกพร ฉันทารุ่งภักดิ์. (2548). “การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนบนเว็บแบบผสมผสานด้วยการเรียนการสอน แบบร่วมมือ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาตอนปลาย”. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาโสตทัศนศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ขวัญรัตน์ ว่องไว. (2551). “การศึกษาผลการเรียนรู้ด้วยการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ผ่านกระดาน สนทนาเรื่องประวัติศาสตร์ชาติไทยสมัยกรุงธนบุรีและกรุงรัตนโกสินทร์ สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนกรุงเทพคริสเตียน”. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาการสื่อสารสังคมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เจนเนตร มณีนาถ. (2545). “จากอีเลิร์นนิ่งสู่การเรียนการสอนแบบผสมผสาน”. *e-Economy* 2,41 (ธันวาคม)
- ฉันทนา ภาคบงกช. (2528). **สอนให้คิด : โมเดลการพัฒนาทักษะการคิดเพื่อคุณภาพชีวิตและสังคม**. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2554). **การจัดการเรียนรู้ตามสภาพจริง**. นนทบุรี : สหมิตรพรินติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- ชนาธิป พรกุล. (2554). **การสอนกระบวนการคิด : ทฤษฎีและการนำไปใช้**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : บริษัท วี. พรินท์ (1991) จำกัด.

- คารารัตน์ มากมีทรัพย์. (2553). “การศึกษาผลการคิดอย่างมีวิจารณญาณและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการเรียนแบบผสมผสาน โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหา วิชาการเลือกและการใช้สื่อการเรียนการสอนของนักเรียนระดับปริญญาตรี”. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ถาวร ทิศทองคำ. (2552). การพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ชื่อเอ็ดโมโด. เข้าถึงเมื่อ 11 พฤษภาคม 2557 เข้าถึงได้จาก
<http://www.docstoc.com/docs/142376640/การพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ชื่อเอ็ดโมโด-The-Development-of-English-Writing-Skills-Using-Online-Social-Network-Named-Edmodo>.
- ทิสนา แยมมณี. (2551). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มี
ประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธวัช ทันโตภาส และคณะ. (2551). สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ม.3. กรุงเทพฯ :
บริษัทโรงพิมพ์วัฒนาพานิช จำกัด
- ชิตินา ทองทับ. (2551). “Social Networking กระแสใหม่กับความเป็นไปได้ในสังคมออนไลน์”.
นิตยสาร D Plus. Provision. 59(12) : 13-14, June, 2009.
- นัสชนก เศรษฐศักดิ์ศิริ. (2556). “ผลการเรียนแบบผสมผสาน โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหา เรื่อง
การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ภาษาซี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
โรงเรียนท่าเรือพิทยาคม”. การค้นคว้าอิสระระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- บรรจง พาพิจิตร. (2547). สังคมวิทยา. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์
- บุญนะ แดงเหลือบ และคณะ. (2551). หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม.
กรุงเทพฯ : บริษัท ไอเอ็ดพับลิชซิ่ง จำกัด.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2541). การพัฒนาการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 2. ม.ป.ท.
- บุปผชาติ ทัพหิกรณ์. (2555). รายงานผลการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง การใช้ Edmodo และ
เครื่องมือดิจิทัลสำหรับคณาจารย์บัณฑิตศึกษา. มปป.
- ปณิตา วรรณพิรุณ. (2557). “การจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นหลักเพื่อ
พัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ”. ในรวมบทความ เรื่อง เทคโนโลยีและสื่อสาร
การศึกษา : นวัตกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน, 99-120. กรุงเทพฯ :
สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

- ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2551). **การพัฒนาการคิด**. กรุงเทพฯ : 9119 เทคนิคพรินต์ติ้ง.
- ประพรรชนี พละชีวะ. (2550). “การนำเสนอรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้ร่วมกันในโครงการวิทยาศาสตร์สำหรับการฝึกแก้ปัญหาของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1”. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาโสตทัศนศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปาณิสรา จิตรประทีป. (2553). “การศึกษาผลการเรียนรู้แบบสืบเสาะด้วยการเรียนแบบผสมผสานเรื่อง ประวัติศาสตร์ไทยสมัยอยุธยา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5”. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ปราวีณา สุวรรณณัฐ โชติ. (2557). “การออกแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยเทคโนโลยีเครือข่ายสังคมเพื่อขยายการมีส่วนร่วมในการเรียนของผู้เรียน”. ในรวมบทความ เรื่อง เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา : นวัตกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน, 99-120. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ปิ่นนเรศ กาศอดม. (2542). **สมรรถนะการจัดการเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นหลัก ของอาจารย์พยาบาลสังกัดสถาบันพระบรมราชชนก กระทรวงสาธารณสุข**. วิทยานิพนธ์ วท.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยมหิดล.
- พลอยไพลิน ศรีอำดี. (2555). “ผลการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบแก้ปัญหาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ 2 ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสิรินธรราชวิทยาลัย”. การค้นคว้าอิสระระดับปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พวงรัตน์ บุญญานุกรณ์. (2544). **ทิศทางใหม่ของครูศึกษาไทย**. กรุงเทพฯ : โครงการพัฒนาวิชาชีพอุดมศึกษา ภาควิชาอุดมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภัทรา วรยาจตุ. (2550). “ผลของการเรียนแบบผสมผสานและแบบใช้เว็บช่วย ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่มีบุคลิกภาพต่างกัน”. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาโสตทัศนศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภูริวัฒน์ เกื้อทาน. (2556). **คู่มือการจัดการเรียนรู้และศึกษาเรียนรู้ด้วย Edmodo**. เข้าถึงเมื่อ 11 พฤษภาคม 2557 เข้าถึงได้จาก <http://www.dmj.ac.th/phoori/file/edmodo.pdf>

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ, คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (ม.ป.ป.).

เอกสารประกอบการเรียนการสอน วิชา 400-13-01 เทคโนโลยีสารสนเทศบูรณาการ.

เข้าถึงเมื่อ 18 ธันวาคม 2558 เข้าถึงได้จาก

http://lms.rmutsb.ac.th/elearning/claroline/backends/download.php?url=L1VuaXQtMDctSUIUMi01Ni5wZGY%3D&cidReset=true&cidReq=4001301_006

มังกร ทองสุคดี. (2522). การวางแผนการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัยพิมพ์.

มัทธรา ธรรมบุศย์. (กุมภาพันธ์ 2545). “การพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้โดยใช้ PBL (Problem – Based Learning).” วารสารวิชาการ. 5(2) : 11-17.

มานะ ตีรียาภิวัดน์. (2554). **นักข่าวกับ Social Media**. เข้าถึงเมื่อ 24 ธันวาคม 2558

เข้าถึงได้จาก http://www.tja.or.th/index.php?option=com_content&view=article&id=1683%3A-social-media-&catid=46%3AAcademic&Itemid=7

มณฑนา บรรพสุทธิ. (2553). “การพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทักษะชีวิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน”. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและวิธีสอน คณะศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

มนต์ชัย เทียนทอง. (2554). **การออกแบบและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์**. กรุงเทพฯ :

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

ยุรวัดน์ คล้ายมงคล. (2545). “การพัฒนากระบวนการเรียนการสอน โดยประยุกต์แนวคิดการใช้ปัญหาเป็นหลัก ในการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมสมรรถภาพทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีความสามารถพิเศษทางคณิตศาสตร์”. วิทยานิพนธ์ปริญญาคุณวุฒิปริญญาตรี สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รัตนา เขตผดุง. (2542). “การประยุกต์ใช้วิธีสอนแบบสืบสวนสอบสวนในวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4”. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง (2557). **การวิเคราะห์ผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-Net) ปีการศึกษา 2555-2557 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3**. มปป.

_____. (2555). **หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง**

พุทธศักราช 2555 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

(ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2554). มปป.

- ลิขิต ชีรเวทิน. (ม.ป.ป.). ความขัดแย้งและการแก้ปัญหา. เข้าถึงเมื่อ 24 ธันวาคม 2558
เข้าถึงได้จาก http://kpi.ac.th/media/pdf/M7_162.pdf
- วัชรานันท์ เล่าเรียนดี. (2556). รูปแบบและกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิด. นครปฐม :
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วัลลีย์ สัตยาชัย. (2547). การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก รูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็น
ศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ : บัณฑิต.
- วิชนีย์ ทศตะ. (2547). “การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่องสิ่งแวดล้อมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลักและแบบสืบเสาะหาความรู้”. วิทยานิพนธ์
ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วรรณภา ชื่นนอก. (2554). “ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการ
เรียนวิชาวิทยาศาสตร์และความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 1”. คุรุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิทยาศาสตร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และ อธิป จิตตฤกษ์. (2554). ทักษะแห่งอนาคตใหม่ : การศึกษาเพื่อ
ศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ไอเฟนเวิลด์.
- วรวิทย์ ไชยวงศ์ศต. (2555). Edmodo ตอนที่ 1 Edmodo คืออะไร. เข้าถึงเมื่อ
11 พฤษภาคม 2557 เข้าถึงได้จาก <http://teemtar.wordpress.com/2012/06/20/edmodo-คืออะไร/>
- ศิริพร กนกชัยสกุล. (2553). “เครือข่ายสังคมออนไลน์”. วารสารนักบริหาร, 30(1), 29-32.
- ศิริรัตน์ แอดสกุล. (2555). ความรู้เบื้องต้นทางสังคมวิทยา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศรีศักดิ์ จามรมาน. (2549). อีเลิร์นนิ่งระดับปริญญาผู้จัดขึ้นมามากมายการศึกษาออนไลน์ใน
สหรัฐอเมริกา พ.ศ. 2548. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ.
- ศุภชัย สุขะนินทร์. (2545). เปิดโลก e-learning การเรียนการสอนบนอินเทอร์เน็ต. กรุงเทพฯ :
ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- ศูนย์วิจัยกสิกรไทย. (2551). Social Networking โอกาสสำคัญโฆษณาออนไลน์.
เข้าถึงเมื่อ 16 ธันวาคม 2558 เข้าถึงได้จาก <https://www.kasikornresearch.com/TH/K-EconAnalysis/Pages/ViewSummary.aspx?docid=14516>

สายชล จินโจ. (2550). “การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน รายวิชา การเขียนโปรแกรม ภาษาคอมพิวเตอร์ 1 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ”. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี พระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

สายหยุด สมประสงค์. (2523). **ยุทธศาสตร์การคิด โครงการส่งเสริมความเป็นเลิศทางวิชาการ.** กรุงเทพฯ : หน่วยงานนิเทศน์ กรมสามัญศึกษา.

สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ. (2555). **พัฒนาทักษะการคิดตามแนวปฏิรูปการศึกษา.** กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิควิธีคิด.

สุภามาศ เทียนทอง. (2553). “การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน”. วิทยานิพนธ์ปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สุวิมล เขียวแก้ว. (2540). **การสอนวิทยาศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษา.** ปัตตานี : ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2554). **แผนพัฒนาเศรษฐกิจและ สังคมแห่งชาติ ฉบับที่สิบเอ็ด พ.ศ.2555 -2559.** กรุงเทพฯ : สหมิตรพรินติ้งเอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2553). **แผนการศึกษาแห่งชาติ ฉบับปรับปรุง (พ.ศ. 2552-2559) : ฉบับสรุป.** กรุงเทพฯ : พริกหวานกราฟฟิค จำกัด.

สำนักทดสอบทางการศึกษา. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2555). **คู่มือประเมิน สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.** กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์สำนักงาน พระพุทธศาสนาแห่งชาติ.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2552). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.** กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตร แห่งประเทศไทย.

อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2553). **หลักการสอน.** กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์

อดิเทพ บุตรราช. (2553). **เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network)**. เข้าถึงเมื่อ

11 ธันวาคม 2558 เข้าถึงได้จาก <http://km.ru.ac.th/computer/?p=199>

อนิรุทธิ์ สติมัน, สุรพล บุญลือ, ทิพย์รัตน์ ลิทธิวงศ์. (2552). “ผลการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแบบใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อการเรียนรู้แบบนำตนเองและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับอุดมศึกษา”. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

อภิรักษ์ จิตรกร. (2558). “รายงานการวิจัย เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมกันแบบผสมผสานที่ใช้เทคนิคการคิดแก้ปัญหาอนาคตเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบกราฟิกสำหรับสื่อการเรียนการสอนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร”. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

อภิรดี สีนวล. (2547). “ความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นนิทานฉงน”. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

อมร เรื่องไฟศาล. (2554). “การประยุกต์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้กับการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง โลกและการเปลี่ยนแปลง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2”. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ สาขาการวิจัยการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

อมรวิชัย นาคทรพรพ. (2541). **ความจริงของแผ่นดิน ลำดับที่ 1 : กระบวนการเรียนรู้เพื่อเด็กๆ และชุมชนของเรา**. กรุงเทพฯ : บริษัทเจ.ฟิล์ม โปรเซส.

อาทิตย์ อาจหาญ. (2547). “ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ ความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา ความสามารถในการเผชิญและฝ่าฟันอุปสรรค และความสามารถในการแก้ปัญหาคับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา คณิตศาสตร์ประยุกต์ 2 และเจตคติต่อวิชา คณิตศาสตร์ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ช่างอุตสาหกรรม สังกัดสถาบันการอาชีวศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 4 : การวิเคราะห์สหสัมพันธ์คาโนนิคัล”. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

อุษณีย์ โพธิ์สุข. (2544). **สร้างรากฐานอัจฉริยภาพให้ลูกน้อย**. กรุงเทพฯ : เบลโล่การพิมพ์.

เอกนถุน บางท่าไม้. (2555). “รายงานการวิจัยผลการใช้เพิ่มสะสมผลงานอิเล็กทรอนิกส์ผ่านระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ วิชาการถ่ายภาพของนักศึกษาระดับปริญญาตรี”.

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

เอกนถน บางท่าไม้, อนิรุทธิ์ สติมัน, มณฑิรา พันธุ์อื่น. (2554). “การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อพัฒนาความรับผิดชอบและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร”. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

Allen, I. E. and Seaman, J. (2005). **Growing by Degree : Online education in the United States**. Accessed 14 February 2013 Available from

http://www.sloan-c.org/publications/survey/pdf/growing_by_degrees.pdf

Alvarez, S. **Blended learning solutions**. Accessed 14 February 2013 Available from

<http://www.etc.edu.cn/eet/eet/articles/blendedlearning/>

Arends, Richard. (2001). **Learn to Teach**. 5 th ed. Singapore : McGraw – Hill Higher Education.

Bellanca, J. and R. Brandt. (2554). **ทักษะแห่งอนาคตใหม่ : การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21**.

แปลจาก 21st century skills : Rethinking how students learn. แปลโดย

วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และ อธิป จิตตฤกษ์. กรุงเทพฯ : โอเพ่นเวิลด์ส.

Best, John W. ,and James V Kahn. **Research in Education**. 5 th ed. New Delhi :

Prentice - Hall of India. 1986.

Bonk, C. J., and Graham, C. R. (Eds.). (2006). **Handbook of blended learning :**

Global perspectives, local designs. Accessed 11 December 2015

Available from http://mypage.iu.edu/~cjbonk/toc_section_intros2.pdf

Comey, William L. (2009). **Blended Learning and the Classroom Environment :**

A comparative Analysis of Students' Perception of the Classroom Environment

Across Community College Course Taught in Traditional Face-to-Face Online and

Blended Methods. District of Columbia : The George Washington University

Dewey, John. (1976). **Moral Principle in Education**. Boston : Houghton and Company

DorianoCarta. (2008). **Edmodo is a Twitter for Education**. Accessed 11 May 2014

Available from <http://mashable.com/2008/09/18/edmodo/>

Dziuban, C.D., Hartman, J.L. and Moskal, P.D. (2004). **Blended learning. Educause Center for**

Applied Research: Research Bulletin 7. Accessed 18 December 2015

Available from: <http://ecampus.nl.edu/resources/webct/BlendedLearningUCFStudy.pdf>

- Ethier, Jason. (2006). **Current Research in Social Network Theory**. Accessed 18 December 2015 Available from <https://www.scribd.com/doc/11171859/Current-Research-in-Social-Network-Theory>
- Garnham, C., &Kaleta, R. (2002). **Introduction to Hybrid Courses**. Accessed 14 February 2013 Available from <http://www.uwsa.edu/tt/articles/garnham.htm>
- Gleiman, H. (1992). **Basic Psychology**. 3rd. New York : W.W. Norton's Company.
- Guilford and Hoepfner, R. (1971). **The Analysis of Intelligence**. New York : McGraw-Hill Book Company.
- Harvey, Singh. (2003). **Building Effective Blended Learning Program**. Educational Technology 43,6 : 51-54.
- Morgan, Cliffeerd T. (1978). **Thinking and Problem Solving**. A Brief Introduction to Psychology. 2nd . New Delhi : Tata McGraw-Hill.
- Nitko, A.J. (1983). **Educational Test and Measurement : An introduction**. New York : Harcourt Brace Jovanovich.
- Owston, R. D., Garrison, D. R., and Cook, K. (2006). **Blended Learning Overview: From Research to Practice**. Accessed 18 December 2015 Available from: http://www.trainingshare.com/download/beijing/blended_learning_part1.ppt
- Peter S., Stewart M.and Graham W. (2001). **Problem – Based Learning**. UK : Kogan.
- Piaget. (1962). **The Origins of Intelligence in children**. New York :WW,Norton.
- Rovai, A.P., & Jordan, H.M. (2004). **Blended Learning and Sense of Community: A comparative analysis with traditional and fully online graduate courses**. Accessed 14 February 2013 Available from <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/192/795>
- SLOAN, Consortium.(2005). **Growing by degrees: Online education in the United States**. Accessed 14 February 2013 Available from http://www.sloan-c.org/resources/growing_by_degrees.pdf
- Stollburg, R.J. (September 1956). **Problem Solving, The Process Games in Science Teaching, The Science Teacher**. 23, 225-228.

Valiathan, Purnima (2002). **Blended Learning Models**. Accessed 14 February 2013

Available from www.learningcircuits.org/2002/aug2002/valiathan.html.

Weir, John Joseph. (1974). **Problem Solving is Everybody's Problem**. Science Teacher.

(4) : 16-18





ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้
2. อาจารย์ ดร.มนัสนันท์ น้ำสมบูรณ์ อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม อาจารย์ประจำภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล





ตารางที่ 10 ค่าดัชนีความสอดคล้องที่ได้จากการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์

รายการประเมิน	ค่าความสอดคล้อง			ΣR	IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้					
1.1 องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ครบถ้วนและมีความสัมพันธ์กัน	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
1.2 องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีลำดับขั้นตอนเป็นระบบ	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
2. ข้อสรุปทั่วไป					
2.1 ข้อสรุปทั่วไปมีความถูกต้อง ครอบคลุมจุดประสงค์และเนื้อหาสาระที่กำหนด	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
2.2 ข้อสรุปทั่วไปมีความกะทัดรัด ความชัดเจน สมบูรณ์ และสามารถพัฒนาความคิดรวบยอดของนักเรียนได้	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
3. จุดประสงค์การเรียนรู้					
3.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
3.2 จุดประสงค์การเรียนรู้ระบุความสามารถของนักเรียนที่ต้องการพัฒนาชัดเจน	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
3.3 จุดประสงค์การเรียนรู้เรียงลำดับจากพฤติกรรมขั้นต้น ไปหาขั้นสูง	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
4. สาระการเรียนรู้					
4.1 สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
4.2 สาระการเรียนรู้บอกขอบข่ายเนื้อหาที่จะจัดให้นักเรียนในคาบนั้น	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00

ตารางที่ 10 ค่าดัชนีความสอดคล้องที่ได้จากการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ (ต่อ)

รายการประเมิน	ค่าความสอดคล้อง			ΣR	IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
4.3 สารการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเวลาในการจัดการเรียนรู้	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
5. กิจกรรมการเรียนรู้					
5.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
5.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีลำดับขั้นตอนที่ชัดเจนและสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
5.3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เน้นกระบวนการคิด การค้นคว้าข้อมูล และฝึกการทำ ความเข้าใจและแก้ปัญหาได้	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้					
6.1 สื่อ/แหล่งการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียนรู้	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
6.2 สื่อ/แหล่งการเรียนรู้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับวัยของผู้เรียน	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
7. การวัดและประเมินผล					
7.1 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
7.2 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
7.3 การวัดและประเมินผลมีเกณฑ์ในการประเมินที่ชัดเจน	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
ค่าเฉลี่ยรวม	1.00				

ตารางที่ 11 ค่าคะแนนที่ได้จากการประเมินความเหมาะสมของบทเรียนในสังคมออนไลน์ Edmodo

รายการประเมิน	คะแนนความคิดเห็น			\bar{X}	S.D.
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ด้านการใช้งาน					
1. ขั้นตอนการลงทะเบียนสะดวกและเข้าใจง่าย	3	3	3	3	0
2. นักเรียนสามารถเข้าร่วมชั้นเรียนได้สะดวก	3	3	3	3	0
3. การถาม-ตอบ (Post) ง่ายต่อการใช้งาน	3	3	3	3	0
4. ช่องทางในการส่งงานและแบบฝึกหัด ง่ายต่อการใช้งาน	3	3	3	3	0
ด้านการจัดการเรียนรู้					
5. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	3	3	3	3	0
6. การทำแบบทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน ง่ายต่อการใช้งาน	3	3	3	3	0
7. ช่องทางในการเข้าถึงสื่อการสอน แหล่งความรู้ มีความสะดวก รวดเร็ว	3	3	3	3	0
8. เครื่องมืออำนวยความสะดวกในการทำใบงาน แบบฝึกหัดต่างๆ	3	3	2	2.67	0.58
ด้านรูปแบบของสังคมออนไลน์					
9. ความเหมาะสมของขนาดและรูปแบบตัวอักษร ที่ใช้ในการนำเสนอ	3	3	3	3	0
10. การออกแบบหน้าจอมีความเหมาะสม และสะดวกต่อการใช้งาน	3	3	3	3	0
11. ความหลากหลายของรูปแบบในการใช้งาน	3	3	3	3	0
ค่าเฉลี่ยรวม	2.97				

ตารางที่ 12 ค่าดัชนีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย

ข้อ	รายการประเมิน	ค่าความสอดคล้อง			ΣR	IOC
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	ข้อใดไม่ใช่ความหมายของความขัดแย้ง (ความรู้ความจำ)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
2	ประเทศคูใดในปัจจุบันที่ไม่ได้มีความขัดแย้งเกิดขึ้น (วิเคราะห์)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
3	ข้อใดไม่ใช่ความขัดแย้งทางเศรษฐกิจ (ความเข้าใจ)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
4	“นายสามัคคี ได้รับอุบัติเหตุจากการทำงานจึงไปขอรับการรักษายาบาลจากโรงพยาบาลของรัฐ โดยใช้สิทธิประกันสังคม แต่ผู้ป่วยอีกรายที่ใช้สิทธิของประกันชีวิต ได้รับการรักษายาบาลก่อนทั้งที่มาที่หลัง” จากสถานการณ์นี้ โรงพยาบาลปฏิบัติเหมาะสมหรือไม่เพราะเหตุใด (ประเมินค่า)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
5	“นโยบายการรับจ่านำข้าวที่สูงกว่าราคาตลาดของรัฐบาล ทำให้งบประมาณแผ่นดินของรัฐบาลที่มาจากภาษีอากรของประชาชนเสียหายเป็นเงินนับแสนล้านบาท ซึ่งเป็นการทำลายผลประโยชน์ของประชาชนทั้งประเทศ และแสดงให้เห็นถึงนโยบายที่ขาดความรับผิดชอบต่อส่วนรวม” จากสถานการณ์นี้ จากสถานการณ์นี้เกี่ยวข้องกับปัญหาใดมากที่สุด (วิเคราะห์)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
6	การกระทำในข้อใด จัดว่าเป็นการแก้ไขปัญหาคความขัดแย้งที่เหมาะสม (นำไปใช้)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
7	ข้อใดไม่ใช่การสร้างความสามานฉันท์ (ความเข้าใจ)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00

ตารางที่ 12 ค่าดัชนีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	ค่าความสอดคล้อง			ΣR	IOC
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
8	ข้อใด <u>ไม่ใช่</u> แนวทางในการลดความขัดแย้ง (ความเข้าใจ)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
9	เมื่อเกิดปัญหากับเพื่อนในห้องเรียนอย่างรุนแรง นักเรียนควรปฏิบัติอย่างไร (นำไปใช้)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
10	วิธีการใดที่สามารถทำให้ชุมชนของตนเองมีความสามัคคีได้ดีที่สุด (วิเคราะห์)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
11	ข้อใดคือความหมายของปัญหาสังคม (ความจำ)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
12	สิ่งบ่งชี้ปัญหาสังคมคือข้อใด (ความเข้าใจ)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
13	ข้อใด <u>ไม่</u> จัดเป็นปัญหาสังคม (ความเข้าใจ)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
14	สถานการณ์ในข้อใดที่ถือว่าเป็นปัญหาสังคม (ความเข้าใจ)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
15	ข้อใด <u>ไม่ใช่</u> องค์ประกอบของปัญหาสังคม (ความจำ)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
16	ข้อใดคือปัญหาสังคมไทยที่เป็นพื้นฐานที่จะก่อให้เกิดปัญหาอื่นๆตามมา (วิเคราะห์)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
17	ปัญหาสังคมใด <u>ไม่ได้</u> เกิดจากค่านิยม (ความเข้าใจ)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
18	การแก้ปัญหาในสังคมที่ได้ผลจะต้องเริ่มต้นอย่างไรเป็นลำดับแรก (นำไปใช้)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
19	วิธีใดแก้ปัญหาสังคมได้ดีที่สุด (วิเคราะห์)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
20	นักเรียนจะมีส่วนช่วยในการแก้ปัญหาของสังคมได้อย่างไร (นำไปใช้)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00

ตารางที่ 12 ค่าดัชนีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	ค่าความสอดคล้อง			ΣR	IOC
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
21	สถานการณ์ใดที่ <u>ไม่ได้</u> ก่อให้เกิดปัญหาสิ่งแวดล้อม (ความเข้าใจ)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
22	ปัญหาสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลกระทบต่อมนุษย์มากที่สุดคือปัญหาใด (วิเคราะห์)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
23	สาเหตุที่สำคัญที่สุดที่ทำให้เกิดปัญหาสิ่งแวดล้อมคือข้อใด (วิเคราะห์)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
24	การที่ประชากรเพิ่มจำนวนมากขึ้นมีผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมอย่างไร (ความเข้าใจ)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
25	บุคคลใดต่อไปนี้กำลังสร้างปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมให้กับสังคม (ความเข้าใจ)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
26	ผลกระทบจากปัญหาสิ่งแวดล้อมใดที่ส่งผลกระทบต่อมนุษย์มากที่สุด (วิเคราะห์)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
27	ในประเทศที่กำลังพัฒนาสาเหตุที่ทำให้เกิดความหายนะจากภัยธรรมชาติมักเป็นไปอย่างรุนแรง ทั้งนี้เป็นเพราะเหตุใด (ความเข้าใจ)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
28	นักเรียนจะมีส่วนแก้ไขปัญหาวิกฤตการณ์ด้านทรัพยากรป่าไม้ได้ดีที่สุด ได้อย่างไร (นำไปใช้)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
29	ข้อใดคือแนวทางการแก้ไขปัญหามลพิษสิ่งแวดล้อมได้ดีที่สุด (นำไปใช้)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
30	ข้อใด <u>ไม่ใช่</u> ผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ไขปัญหามลพิษสิ่งแวดล้อม (ความเข้าใจ)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
31	ข้อใดกล่าว <u>ไม่ถูกต้อง</u> เกี่ยวกับคำจำกัดความของสารเสพติด (ความจำ)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00

ตารางที่ 12 ค่าดัชนีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	ค่าความสอดคล้อง			ΣR	IOC
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
32	สารเสพติดในข้อใดที่มีสรรพคุณทางยาสามารถรักษาโรคได้ (ความเข้าใจ)	+1	+1	+1	3.00	1.00
33	ข้อใดไม่ใช่ปัจจัยและพฤติกรรมที่เสี่ยงต่อการติดสารเสพติด (ความเข้าใจ)	+1	+1	+1	3.00	1.00
34	สาเหตุที่ทำให้คนติดยาเสพติดมากที่สุดคือข้อใด (ความเข้าใจ)	+1	+1	+1	3.00	1.00
35	เหตุการณ์ใดต่อไปนี้เป็นผลร้ายของสารเสพติดที่ส่งผลกระทบต่อตัวเรา (วิเคราะห์)	+1	+1	+1	3.00	1.00
36	เหตุใดผู้ติดยาเสพติดจึงมักก่ออาชญากรรม (ความเข้าใจ)	+1	+1	+1	3.00	1.00
37	ข้อใดคือผลเสียที่เกิดจากการเสพยาเสพติดมากที่สุด (วิเคราะห์)	+1	+1	+1	3.00	1.00
38	เพราะเหตุใดจึงไม่สามารถแก้ไขปัญหายาเสพติดได้ (ความเข้าใจ)	+1	+1	+1	3.00	1.00
39	นักเรียนคิดว่าการแก้ไขปัญหายาเสพติดที่ดีที่สุดคือข้อใด (วิเคราะห์)	+1	+1	+1	3.00	1.00
40	ข้อใดไม่ใช่การป้องกันการแพร่กระจายของยาเสพติด (นำไปใช้)	+1	+1	+1	3.00	1.00
41	การที่พนักงานเจ้าหน้าที่เก็บเงินจากรายจรแล้วไม่ส่งหลวง เรียกว่าอะไร (ความเข้าใจ)	+1	+1	+1	3.00	1.00
42	ข้อใดถือว่าเป็นการฉ้อราษฎร์บังหลวง (ความเข้าใจ)	+1	+1	+1	3.00	1.00

ตารางที่ 12 ค่าดัชนีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	ค่าความสอดคล้อง			ΣR	IOC
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
43	บุคคลใดมีแนวโน้มในการทุจริตมากที่สุด (ความเข้าใจ)	+1	+1	+1	3.00	1.00
44	ผู้ปกครองประเทศที่มีเล่ห์เหลี่ยม นอกราชกรบังหลวง ขาดทศพิชราชธรรมในข้อใด (วิเคราะห์)	+1	+1	+1	3.00	1.00
45	ค่านิยมใดส่งผลให้ปัญหาคอร์ปชั่นในสังคมไทยรุนแรงมากขึ้น (วิเคราะห์)	+1	+1	+1	3.00	1.00
46	การนอกราชกรบังหลวงยังคงอยู่ในสังคมไทยเนื่องจากเหตุผลดังต่อไปนี้ยกเว้นข้อใด (ความเข้าใจ)	+1	+1	+1	3.00	1.00
47	ข้อใดไม่ใช่ผลจากปัญหาทุจริตนอกราชกรบังหลวง (ความเข้าใจ)	+1	+1	+1	3.00	1.00
48	สภาพปัญหาการนอกราชกรบังหลวงที่เกิดขึ้นในสังคมไทยปัจจุบันควรแก้ไขด้วยวิธีการใด (นำไปใช้)	+1	+1	+1	3.00	1.00
49	นักเรียนมีส่วนร่วมในการป้องกันการทุจริตนอกราชกรบังหลวงได้อย่างไร (นำไปใช้)	+1	+1	+1	3.00	1.00
50	การป้องกันปราบปรามการนอกราชกรบังหลวงในข้อใดมีประสิทธิภาพมากที่สุด (วิเคราะห์)	+1	+1	+1	3.00	1.00
51	ข้อใดเป็นหลักการอยู่ร่วมกันในสังคม (ความจำ)	+1	+1	+1	3.00	1.00
52	การกระทำในข้อใดแสดงว่าเป็นผู้ที่สามารถสร้างทักษะทางอารมณ์ได้ (ความเข้าใจ)	+1	+1	+1	3.00	1.00
53	การดำเนินชีวิตตามปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสอดคล้องกับข้อใด (ความเข้าใจ)	+1	+1	+1	3.00	1.00

ตารางที่ 12 ค่าดัชนีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	ค่าความสอดคล้อง			ΣR	IOC
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
54	กิจกรรมในข้อใดสามารถสร้างสันติสุขให้คนในสังคมได้มากที่สุด (วิเคราะห์)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
55	หลักการปกครองในข้อใดที่สามารถสร้างสันติภาพให้กับมนุษยชาติได้ (ความเข้าใจ)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
56	ในฐานะท่านเป็นนักเรียนท่านจะช่วยสร้างสันติสุขในสังคมได้อย่างไร (นำไปใช้)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
57	นักเรียนสามารถดำรงชีวิตและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขโดยใช้หลักธรรมใด (ความเข้าใจ)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
58	การปฏิบัติตัวที่เหมาะสมตามหลักเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อให้ชีวิตมีความสุขมีวิธีการอย่างไร (นำไปใช้)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
59	การปฏิบัติของใครยึดทางสายกลางเพื่ออยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข (ความเข้าใจ)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
60	ใครจัดเป็นผู้ที่มีคุณภาพชีวิตดีที่สุด (ความเข้าใจ)	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
ค่าเฉลี่ยรวม						1.00

ตารางที่ 13 ผลการวิเคราะห์ความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้สูตร KR-20 ของ คูเดอร์ ริชาร์ดสัน

ข้อที่	ความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	สรุปความหมาย
1	0.39	0.08	ใช้ไม่ได้
2	0.49	0.62	ใช้ได้
3	0.39	0.38	ใช้ได้
4	0.88	0.31	ใช้ไม่ได้
5	0.51	0.69	ใช้ได้
6	0.90	-0.08	ใช้ไม่ได้
7	0.88	0.15	ใช้ไม่ได้
8	0.76	0.38	ใช้ได้
9	0.85	0.08	ใช้ไม่ได้
10	0.56	0.54	ใช้ได้
11	0.22	0.23	ใช้ได้
12	0.49	0.63	ใช้ได้
13	0.51	0.69	ใช้ได้
14	0.80	0.08	ใช้ไม่ได้
15	0.88	0.31	ใช้ไม่ได้
16	0.93	-0.08	ใช้ไม่ได้
17	0.29	0.31	ใช้ได้
18	0.73	0.15	ใช้ไม่ได้
19	0.68	0.38	ใช้ได้
20	0.80	0.31	ใช้ได้
21	0.88	0.15	ใช้ไม่ได้
22	0.73	0.54	ใช้ได้
23	0.73	0.23	ใช้ได้
24	0.83	0.15	ใช้ไม่ได้

ตารางที่ 13 ผลการวิเคราะห์ความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้สูตร KR-20 ของ คูเดอร์ ริชาร์ดสัน (ต่อ)

ข้อที่	ความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	สรุปความหมาย
25	0.78	0.08	ใช้ไม่ได้
26	0.49	0.62	ใช้ได้
27	0.76	0.23	ใช้ได้
28	0.37	0.38	ใช้ได้
29	0.54	0.38	ใช้ได้
30	0.44	0.31	ใช้ได้
31	0.59	0.38	ใช้ได้
32	0.76	-0.08	ใช้ไม่ได้
33	0.22	0.23	ใช้ได้
34	0.83	0.15	ใช้ไม่ได้
35	0.73	0.15	ใช้ไม่ได้
36	0.54	0.08	ใช้ไม่ได้
37	0.63	0.23	ใช้ได้
38	0.41	0.31	ใช้ได้
39	0.63	0.23	ใช้ได้
40	0.37	0.23	ใช้ได้
41	0.73	0.23	ใช้ได้
42	0.78	0.23	ใช้ได้
43	0.76	0.23	ใช้ได้
44	0.83	0.46	ใช้ไม่ได้
45	0.10	0.15	ใช้ไม่ได้
46	0.22	0.31	ใช้ได้
47	0.24	-0.08	ใช้ไม่ได้
48	0.51	0.31	ใช้ได้

ตารางที่ 13 ผลการวิเคราะห์ความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้สูตร KR-20 ของ คูเดอร์ ริชาร์ดสัน (ต่อ)

ข้อที่	ความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	สรุปความหมาย
49	0.83	0.15	ใช้ไม่ได้
50	0.22	0.38	ใช้ได้
51	0.46	0.15	ใช้ไม่ได้
52	0.44	0.31	ใช้ได้
53	0.49	0.62	ใช้ได้
54	0.41	0.31	ใช้ได้
55	0.44	0.31	ใช้ได้
56	0.54	0.38	ใช้ได้
57	0.39	0.23	ใช้ได้
58	0.76	0.31	ใช้ได้
59	0.76	0.31	ใช้ได้
60	0.59	0.08	ใช้ไม่ได้

หมายเหตุ

- ข้อสอบข้อที่ 4, 6, 7, 9, 14, 15, 16, 21, 24, 34, 44 และ 49 มีค่าความยากง่าย (p) มากกว่า 0.80 เป็นข้อสอบที่ง่ายเกินไปจึงตัดออก
- ข้อสอบข้อที่ 45 มีค่าความยากง่าย (p) น้อยกว่า 0.20 เป็นข้อสอบที่ยากเกินไปจึงตัดออก
- ข้อสอบข้อที่ 1, 6, 7, 9, 14, 16, 18, 21, 24, 25, 32, 34, 35, 36, 45, 47, 49, 51 และ 60 มีค่าอำนาจจำแนก (r) น้อยกว่า 0.20 เป็นข้อสอบที่ไม่สามารถจำแนกเด็กเก่ง เด็กอ่อนได้จึงตัดออก
- เนื่องจากมีข้อสอบเกินจำนวนที่ต้องการจึงตัดออกแบบเจาะจง ได้แก่ข้อที่ 2, 26, 30, 31, 42, 53, 54 และ 59
- รวมตัดข้อสอบออกทั้งหมด 30 ข้อ และคงเหลือข้อสอบจำนวน 30 ข้อ

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้หาความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสันได้เท่ากับ 0.84

ตารางที่ 14 คะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียน
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
 ร่วมกับสังคมออนไลน์

คนที่	ก่อนเรียน	หลังเรียน	คนที่	ก่อนเรียน	หลังเรียน
1	10	17	26	10	22
2	13	20	27	14	15
3	19	26	28	15	25
4	11	19	29	16	22
5	9	18	30	16	20
6	9	19	31	17	21
7	9	22	32	19	25
8	11	18	33	18	22
9	16	22	34	17	26
10	14	18	35	16	21
11	13	23	36	12	21
12	13	15	37	14	25
13	12	21	38	16	27
14	11	17	39	19	24
15	12	25	40	12	17
16	16	18	41	10	21
17	19	25	42	14	23
18	16	21	43	16	23
19	13	18	44	14	19
20	18	18	45	16	20
21	17	23	46	16	20
22	16	19	47	12	19
23	15	21	48	14	23
24	15	25	49	8	21
25	17	22	50	9	19
ก่อนเรียน				(\bar{X}) 14.08	(S.D.) 3.03
หลังเรียน				(\bar{X}) 21.02	(S.D.) 2.92

ตารางที่ 15 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหา ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับ
สังคมออนไลน์

รายการประเมิน	ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	IOC
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
สถานการณ์ที่ 1 ปัญหาสิ่งแวดล้อม	1	+1	+1	+1	3.00	1.00
	2	+1	+1	+1	3.00	1.00
	3	+1	+1	+1	3.00	1.00
	4	+1	+1	+1	3.00	1.00
	5	+1	+1	+1	3.00	1.00
สถานการณ์ที่ 2 ปัญหาเสพติด	1	+1	+1	+1	3.00	1.00
	2	+1	+1	+1	3.00	1.00
	3	+1	+1	+1	3.00	1.00
	4	+1	+1	+1	3.00	1.00
	5	+1	+1	+1	3.00	1.00
สถานการณ์ที่ 3 ปัญหาอาชญากรรม	1	+1	+1	+1	3.00	1.00
	2	+1	+1	+1	3.00	1.00
	3	+1	+1	+1	3.00	1.00
	4	+1	+1	+1	3.00	1.00
	5	+1	+1	+1	3.00	1.00
สถานการณ์ที่ 4 ปัญหาทุจริตต่อราษฎร์ บังหลวง	1	+1	+1	+1	3.00	1.00
	2	+1	+1	+1	3.00	1.00
	3	+1	+1	+1	3.00	1.00
	4	+1	+1	+1	3.00	1.00
	5	+1	+1	+1	3.00	1.00
สถานการณ์ที่ 5 ปัญหาการเมืองการ ปกครองในปัจจุบัน	1	+1	+1	+1	3.00	1.00
	2	+1	+1	+1	3.00	1.00
	3	+1	+1	+1	3.00	1.00
	4	+1	+1	+1	3.00	1.00
	5	+1	+1	+1	3.00	1.00
ค่าเฉลี่ยรวม						1.00

ตารางที่ 16 คะแนนแบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
ที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์

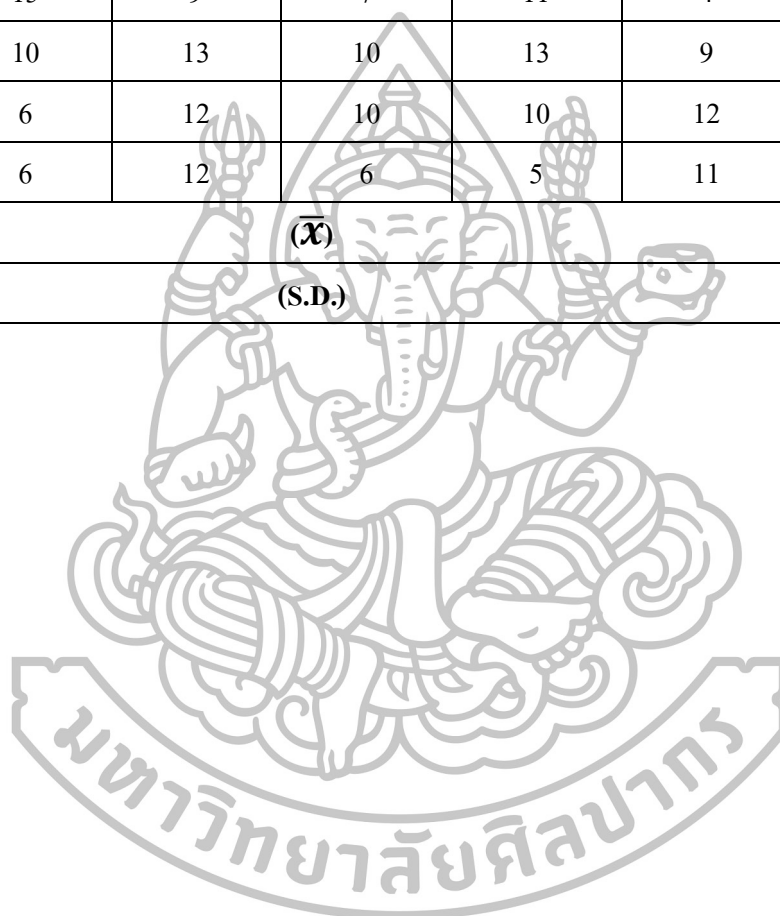
คนที่	สถานการณ์ ที่ 1 (15 คะแนน)	สถานการณ์ ที่ 2 (15 คะแนน)	สถานการณ์ ที่ 3 (15 คะแนน)	สถานการณ์ ที่ 4 (15 คะแนน)	สถานการณ์ ที่ 5 (15 คะแนน)	รวมคะแนน (75 คะแนน)
1	9	12	9	7	11	48
2	10	9	5	6	11	41
3	13	11	10	5	11	50
4	10	11	9	8	10	48
5	8	6	6	4	8	32
6	10	8	8	7	10	43
7	12	10	6	6	9	43
8	11	10	9	9	9	48
9	6	9	8	6	11	40
10	8	9	6	7	7	37
11	12	12	8	5	8	45
12	8	7	7	5	5	32
13	12	14	12	10	11	59
14	11	10	9	6	12	48
15	11	10	10	8	12	51
16	8	12	10	9	11	50
17	13	13	14	12	14	66
18	7	11	9	9	10	46
19	8	10	8	7	9	42
20	9	10	7	4	10	40
21	8	12	7	6	9	42
22	8	14	12	8	13	55
23	10	13	12	11	13	59

ตารางที่ 16 คะแนนแบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
ที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ (ต่อ)

คนที่	สถานการณ์ ที่ 1 (15 คะแนน)	สถานการณ์ ที่ 2 (15 คะแนน)	สถานการณ์ ที่ 3 (15 คะแนน)	สถานการณ์ ที่ 4 (15 คะแนน)	สถานการณ์ ที่ 5 (15 คะแนน)	รวมคะแนน (75 คะแนน)
24	11	12	10	9	6	48
25	8	12	11	7	5	43
26	9	15	7	12	13	56
27	11	14	11	7	8	51
28	6	10	6	9	6	37
29	9	10	9	9	9	46
30	11	13	10	11	15	60
31	10	14	10	8	11	53
32	10	14	11	8	8	51
33	7	11	9	8	10	45
34	9	14	10	8	12	53
35	8	12	11	7	11	49
36	5	12	9	6	10	42
37	11	13	9	9	13	55
38	13	14	11	12	13	63
39	11	12	13	7	9	52
40	9	10	6	7	9	41
41	11	14	12	11	15	63
42	8	12	10	9	8	47
43	9	11	10	7	3	40
44	15	10	10	10	12	57
45	7	8	8	6	10	39
46	7	12	8	7	8	42

ตารางที่ 16 คะแนนแบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
ที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ (ต่อ)

คนที่	สถานการณ์ ที่ 1 (15 คะแนน)	สถานการณ์ ที่ 2 (15 คะแนน)	สถานการณ์ ที่ 3 (15 คะแนน)	สถานการณ์ ที่ 4 (15 คะแนน)	สถานการณ์ ที่ 5 (15 คะแนน)	รวมคะแนน (75 คะแนน)
47	15	9	7	11	4	46
48	10	13	10	13	9	55
49	6	12	10	10	12	50
50	6	12	6	5	11	40
(\bar{X})						47.78
(S.D.)						7.82



ตารางที่ 17 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์

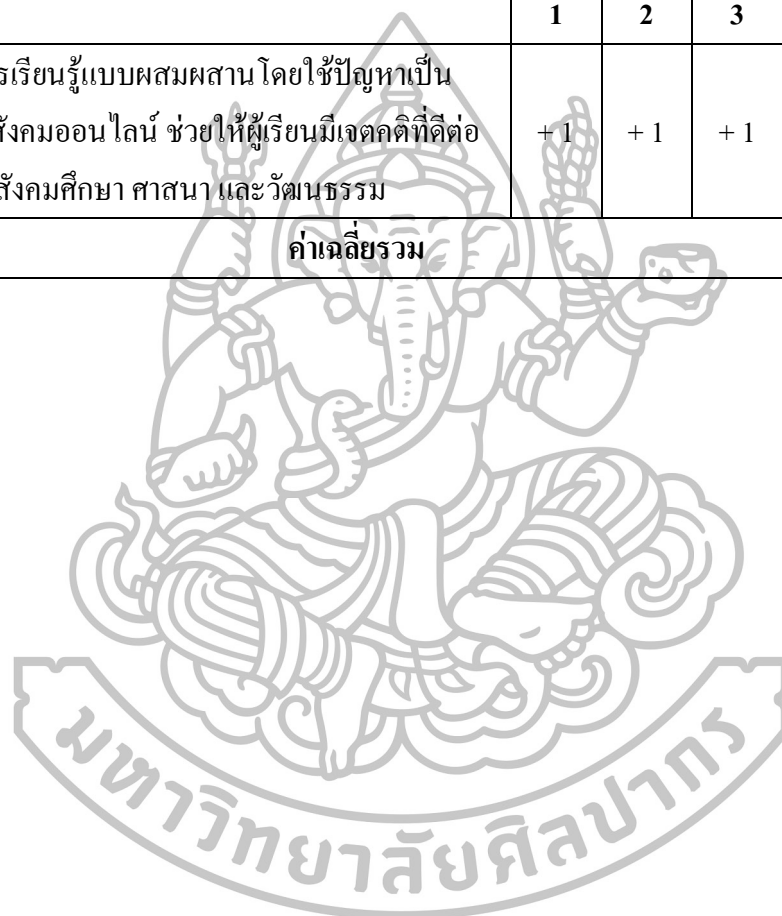
รายการประเมิน	ค่าความสอดคล้อง			ΣR	IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
1. กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ได้ฝึกกำหนดปัญหาและทำความเข้าใจกับปัญหา	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
2. กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ส่งเสริมให้เกิดการค้นคว้าและแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
3. กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ร่วมกันผ่านสังคมออนไลน์	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
4. กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ฝึกให้เกิดการสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการค้นคว้า	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
5. กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ส่งเสริมให้เกิดการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
6. การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนมีอิสระในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00
7. การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนๆ	+ 1	+ 1	+ 1	3.00	1.00

ตารางที่ 17 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ (ต่อ)

รายการประเมิน	ค่าความสอดคล้อง			ΣR	IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้					
8. การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ เป็นการกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ของนักเรียน	+1	+1	+1	3.00	1.00
9. การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนได้ร่วมกันระดมความคิด แบ่งงานและหน้าที่ได้อย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	3.00	1.00
10. การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยความสุขและสนุกสนาน	+1	+1	+1	3.00	1.00
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
11. การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	+1	+1	+1	3.00	1.00
12. การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนรู้จักการฝึกคิดแก้ปัญหา และทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม	+1	+1	+1	3.00	1.00
13. การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนได้ฝึกค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้ และสังคมออนไลน์	+1	+1	+1	3.00	1.00
14. การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมดีขึ้น	+1	+1	+1	3.00	1.00

ตารางที่ 17 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้
แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ (ต่อ)

รายการประเมิน	ค่าความสอดคล้อง			ΣR	IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
15. การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็น ฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ช่วยให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อ การเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	+1	+1	+1	3.00	1.00
ค่าเฉลี่ยรวม					1.00





แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

รหัสวิชา ส 23103

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2

โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง

เรื่อง ความขัดแย้ง

เวลา 2 ชั่วโมง

ผู้สอน นายอิทธิพัทธ์ สุภรัตนวงศ์ โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง

จ.ราชบุรี

เรื่อง ความขัดแย้ง

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข

ตัวชี้วัด

ส 2.1 ม 3/4 วิเคราะห์ปัจจัยที่ก่อให้เกิดปัญหาความขัดแย้งในประเทศ และเสนอแนวความคิดในการลดความขัดแย้ง

ข้อสรุปทั่วไป/สาระสำคัญ

ความขัดแย้งในสังคมไทยเกิดขึ้นจากการที่คนในสังคมมีความคิดเห็นที่แตกต่างกันและไม่เคารพเหตุผลซึ่งกันและกัน ดังนั้นควรใช้เหตุผลในการแก้ปัญหา หลีกเลี่ยงความรุนแรงเพื่อทำให้สังคมดำรงอยู่ได้อย่างสงบสุข

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกปัจจัยที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งในสังคมไทยในด้านการเมืองการปกครอง เศรษฐกิจและสังคม ศาสนาและความเชื่อได้
2. นักเรียนสามารถบอกแนวทางในการลดความขัดแย้งได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

1. ความหมายของความขัดแย้ง

ความขัดแย้ง หมายถึง การปฏิสัมพันธ์หรือสถานการณ์ที่เชื่อว่าเป้าหมายของคนนั้นไปด้วยกัน ไม่ได้กับอีกฝ่าย และมองว่าถูกอีกฝ่ายขัดขวางไม่ให้ได้สิ่งที่ตนเองต้องการ หรือทำให้ตนต้องประสบกับสิ่งที่ไม่ต้องการ

2. ปัจจัยที่ก่อให้เกิดความขัดแย้ง

2.1 การเมืองการปกครอง

- ความแตกต่างด้านความคิดทางการเมือง
- ความแตกต่างทางด้านเชื้อชาติ
- ปัญหาการคอร์รัปชัน
- ความไม่เท่าเทียมกันในสังคม

2.2 เศรษฐกิจและสังคม

- ความไม่เท่าเทียมกันทางเศรษฐกิจ
- เกิดการผูกขาดทางการค้า
- ปัญหาแรงงานต่างด้าว

2.3 ศาสนาและความเชื่อ

- มีความยึดมั่นในศาสนาของตนเอง
- ความมีอคติ

3. แนวทางในการลดความขัดแย้ง

3.1 ฟื้นฟูความไว้วางใจซึ่งกันและกันระหว่างกลุ่มหรือฝ่ายต่างๆในสังคม

3.2 ลดเงื่อนไขที่จะนำไปสู่ความรู้สึกอคติหรือเกลียดชัง

3.3 ส่งเสริมให้มีการพัฒนาบุคลากรพร้อมทั้งจัดการความขัดแย้งด้วยสันติวิธี

3.4 สร้างความร่วมมือกับทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง

3.5 ดำเนินการจัดหาแนวทางหรือวิธีการในการขับเคลื่อนให้สมาชิกในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการป้องกัน แก้ไข ควบคุม ลด และเยียวยาปัญหาความขัดแย้ง

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้

2. มุ่งมั่นในการทำงาน

การวัดและประเมินผล

ขอบเขตการวัด	วิธีการ	เครื่องมือ	ผู้ประเมิน
1. ความรู้ - ความหมายของความขัดแย้ง - ปัจจัยที่ก่อให้เกิดความขัดแย้ง - แนวทางในการลดความขัดแย้ง	- การตอบปากเปล่า - การบันทึก - แผนผังมโนทัศน์	- คำถาม - แบบบันทึกการศึกษา - ค้นคว้าด้วยตนเอง - แบบประเมินแผนผังมโนทัศน์	- ครู
2. ด้านทักษะ/กระบวนการ - ความสามารถในการแก้ปัญหา - การอภิปราย - การสรุปความ - การทำงานกลุ่ม - การสังเคราะห์ข้อมูล	- การตอบคำถาม - การสังเกต	- คำถาม	- ครู
3. ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน	- การสังเกต	- แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	- ครู

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ชั้นนำ

1. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย
2. นักเรียนคู่วิดีทัศน์ เกี่ยวกับความขัดแย้ง โดยใช้เวลาประมาณ 7 นาที จากนั้นนักเรียนร่วมกันตอบคำถามดังต่อไปนี้
 - นักเรียนคิดว่าวิดีทัศน์นี้ เกี่ยวกับเรื่องอะไร (ความขัดแย้งระหว่างสองกลุ่ม)
 - นักเรียนคิดว่าความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในวิดีทัศน์นี้เกิดจากสาเหตุใด (เกิดจากความไม่เข้าใจระหว่างสองกลุ่ม โดยไม่ได้มีการพูดคุย เกรงใจ ทำให้เกิดความขัดแย้ง และมีการใช้ความรุนแรงทำให้เกิดความขัดแย้งมากยิ่งขึ้น)

3. ครูเชื่อมโยงคำตอบของนักเรียนเข้าสู่บทเรียน เรื่อง ความขัดแย้ง และนักเรียนจะเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และสังคมออนไลน์

ขั้นสอน (การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและสังคมออนไลน์)

1. ขั้นกำหนดปัญหา

1.1 ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ให้แต่ละกลุ่มศึกษาใบความรู้ที่ 1 เรื่อง ความขัดแย้ง จากนั้นครูอธิบายเพิ่มเติมและให้นักเรียนช่วยกันตอบคำถามว่า “ประเทศไทยมีความขัดแย้งในเรื่องใดบ้าง นอกเหนือที่จากที่ศึกษาในใบความรู้” (ปัญหาสิ่งแวดล้อม ปัญหาอาชญากรรม ปัญหา ยาเสพติด ปัญหาคอร์รัปชัน เป็นต้น)

1.2 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มจับสลากหัวข้อที่ต้องศึกษาดังนี้

1.2.1 การเมืองการปกครอง

- ความแตกต่างด้านความคิดทางการเมือง
- ความแตกต่างทางด้านเชื้อชาติ
- ปัญหาการคอร์รัปชัน
- ความไม่เท่าเทียมกันในสังคม

1.2.2 เศรษฐกิจและสังคม

- ความไม่เท่าเทียมกันทางเศรษฐกิจ
- เกิดการผูกขาดทางการค้า
- ปัญหาการว่างงาน
- ปัญหาแรงงานต่างด้าว

1.2.3 ศาสนาและความเชื่อ

- มีความยึดมั่นในศาสนาของตนเอง
- ความมีอคติ

2. ขั้นทำความเข้าใจกับปัญหา

นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับปัจจัยที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งที่กลุ่มของตนเอง ได้รับ แล้วให้แต่ละกลุ่มร่วมกันคิด และอภิปรายในหัวข้อ ดังต่อไปนี้

- ประเด็นของปัจจัยที่ก่อให้เกิดความขัดแย้ง
- สาเหตุสำคัญของการเกิดความขัดแย้ง
- ประเด็นหรือหัวข้อที่ต้องการศึกษาเพิ่มเติม

จากนั้นให้นักเรียนบันทึกลงในแบบบันทึกการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เพื่อนำไปศึกษาค้นคว้าในสังคมออนไลน์ (การอภิปราย,การทำงานกลุ่ม)

3. ขั้นดำเนินการศึกษาค้นคว้า

3.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการศึกษาค้นคว้าโดยแบ่งหน้าที่กันในการศึกษาค้นคว้า โดยแต่ละกลุ่มกำหนดประธานกลุ่มจำนวน 1 คน

3.2 นักเรียนเข้าสังคมออนไลน์ที่เว็บไซต์ www.edmodo.com โดยแต่ละกลุ่มดำเนินการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองจากแหล่งเรียนรู้ในสังคมออนไลน์ และเว็บไซต์ต่างๆ ในประเด็นหรือ

หัวข้อที่ต้องการศึกษาเพิ่มเติมในขั้นที่ 2 และประเด็นหัวข้อ ซึ่งครูได้แบ่งกลุ่มในสังคมออนไลน์ Edmodo ไว้ 10 กลุ่ม และได้ทำการโพสต์คำถามไว้ให้สำหรับแต่ละกลุ่ม ดังนี้

- ผลกระทบของความขัดแย้ง
- แนวทางในการลดความขัดแย้ง
- ผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ไขความขัดแย้ง

3.3 นักเรียนทุกคนบันทึกผลการศึกษาค้นคว้าโดยตอบทุกคำถามลงในโพสต์ ที่ครูได้สร้างไว้ให้กับนักเรียนแต่ละกลุ่ม ในสังคมออนไลน์ (การสรุปความ)

4. ขั้นสังเคราะห์ความรู้

4.1 ประธานของกลุ่มทำหน้าที่ในการตรวจสอบการตอบคำถามของสมาชิกในกลุ่มว่าตอบคำถามครบทั้ง 5 คำถามหรือไม่ ถ้าไม่ครบถ้วน ประธานดำเนินการแจ้งให้สมาชิกทราบเพื่อข้อมูลเพิ่มเติมให้ครบถ้วน

4.2 จากนั้นประธานทำหน้าที่ในการสังเคราะห์ความรู้ โดย นำข้อมูลที่สมาชิกของกลุ่มได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าแล้วตอบไว้มารวบรวมไว้ในโพสต์เดียวกัน จากนั้นให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกันพิจารณาว่าคำตอบในเรื่อง ผลกระทบ แนวทางในการลดความขัดแย้ง ผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ไขความขัดแย้งสิ่งแวดล้อม คำตอบใดที่สมาชิกคิดว่าถูกต้องที่สุด (Obj.1)(การสังเคราะห์ข้อมูล)

4.3 ประธานทำหน้าที่ในการ โพสต์คำตอบที่สมาชิกคิดว่าถูกต้องที่สุดลงในโพสต์ เพื่อเตรียมนำเสนอหน้าชั้นเรียนในชั่วโมงต่อไป

ขั้นสรุป

5. ขั้นสรุปองค์ความรู้

5.1 นักเรียนทุกกลุ่มออกมานำเสนอข้อมูลที่ได้จากการสังเคราะห์ความรู้หน้าชั้นเรียน และให้นักเรียนบันทึกข้อมูลของกลุ่มตนเองบนกระดาน

5.2 เมื่อนำเสนอครบทุกกลุ่มแล้วให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายว่าข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าของแต่ละกลุ่มนั้นมีสาเหตุและผลกระทบของความขัดแย้ง แนวทางในการลดความขัดแย้ง ผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหา มีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไรบ้าง

5.3 นักเรียนทุกกลุ่มช่วยกันเลือกคำตอบของแต่ละกลุ่มว่า สาเหตุและผลกระทบของความขัดแย้ง แนวทางในการลดความขัดแย้ง ผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหา ของกลุ่มใดมีความถูกต้องครบถ้วน และเหมาะสมที่สุด (Obj.2)(ความสามารถในการแก้ปัญหา)

6. นำเสนอและประเมินผลงาน

6.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มนำข้อมูลที่ได้จากการสรุปองค์ความรู้ เขียนเป็นแผนผังมโนทัศน์ โดยมีประเด็นเกี่ยวกับสาเหตุและผลกระทบของความขัดแย้ง แนวทางในการลดความขัดแย้ง ผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหา และนำแผนผังมโนทัศน์ของตนเองติดบนป้ายนิเทศที่ครูได้เตรียมไว้

6.2 นักเรียนร่วมกันประเมินผลงานของกลุ่มตนเองและกลุ่มอื่นๆ จากนั้นครูสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนในครั้งนี้โดยถามนักเรียนว่า “นักเรียนคิดว่าความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคมไทยนั้นสามารถแก้ไขได้ด้วยวิธีใด และจะส่งผลอย่างไรบ้าง” (ความขัดแย้งในสังคมไทยเกิดขึ้นจากการที่มีความเห็นแตกต่างกัน ซึ่งควรใช้เหตุผลในการแก้ปัญหา หลีกเลี่ยงความรุนแรงเพื่อทำให้สังคมดำรงอยู่ได้อย่างสงบสุข)(Gen)

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียน หน้าที่พักเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม ม.3
2. ห้องสมุดโรงเรียน
3. วัตถุประสงค์เกี่ยวกับความขัดแย้ง
4. ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง ความขัดแย้ง
5. แบบบันทึกการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง
6. Power Point เรื่อง ความขัดแย้ง
7. www.edmodo.com
8. <https://www.youtube.com/watch?v=fbEyLfIALG0>
9. http://www.baanjomjut.com/library_2/extension-1/combat/index.html
10. <http://www.impressionconsult.com/web/index.php/articles/462-article29102012.html>
11. <http://www.peace.mahidol.ac.th/th/document/learn/PBPS101/Conflict.pdf>
12. http://www.tpa.or.th/writer/author_des.php?authorID=212

รายการอ้างอิง

กรมล ทงชรรรมชาติและคณะ. (2551). **หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม**

ม.3. กรุงเทพฯ : บริษัท อักษรเจริญทัศน์ อจท. จำกัด.

ชวัช ทันโตภาสและคณะ. (2551). **สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ม.3.** กรุงเทพฯ :

บริษัท โรงพิมพ์วัฒนาพานิช จำกัด.

บรรจง พาพิจิตร.(2547). **สังคมวิทยา.** กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

บุญนะ แดงเหลือบและคณะ.(2551). **หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม.**

กรุงเทพฯ : บริษัท ไฮเอ็ดพับลิชชิง จำกัด.

ลิขิต ชีรเวคิน. (ม.ป.ป.). **ความขัดแย้งและการแก้ปัญหา.** (ออนไลน์) เข้าถึงเมื่อ 24 ธันวาคม 2558

เข้าถึงได้จาก http://kpi.ac.th/media/pdf/M7_162.pdf

ศิริรัตน์ แอดสกุล. (2555). **ความรู้เบื้องต้นทางสังคมวิทยา.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่ง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



บันทึกหลังการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้

- ... นักเรียนสามารถบอกปัจจัยที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งในสังคมไทยและสามารถบอกแนวทางใน...
... การลดความขัดแย้งได้ถูกต้อง.....
- ... - ผลการทำแบบทดสอบก่อนเรียน มีนักเรียนได้คะแนนเกินร้อยละ 50 จำนวน 24 คน.....
- ... - นักเรียนมีทักษะในการอภิปราย การสรุปความ การทำงานกลุ่ม การสังเคราะห์ข้อมูลที่ดี.....

ปัญหาและอุปสรรค

- ... - มีนักเรียนบางคนยังไม่ค่อยเข้าใจรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและ...
... สังคมออนไลน์.....
- ... - นักเรียนบางคนพูดคุยเล่นในคาบเรียน.....

ข้อเสนอแนะ

- ... - ได้มีการอธิบายรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและสังคมออนไลน์...
... ให้กับนักเรียนอีกครั้ง.....
- ... - ได้มีการเรียกนักเรียนที่พูดคุยเล่นในคาบเรียนมาทำความเข้าใจและตักเตือน.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นายอิทธิพัทธ์ สุภรัตน์วงศ์)



เกณฑ์ตัดสินคุณภาพ

ตัวชี้วัด	เกณฑ์การให้คะแนน		
	1	2	3
ใฝ่เรียนรู้			
1. ตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียน มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆเป็นบางครั้ง	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่และมีความเพียรพยายามในการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆบ่อยครั้ง	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่และมีความเพียรพยายามในการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนเป็นประจำ
2. แสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนด้วยการเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสม บันทึกความรู้ วิเคราะห์ สรุปเป็นองค์ความรู้ สามารถนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	ศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากหนังสือเอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี แหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน เลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม มีการบันทึกความรู้	ศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากหนังสือเอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี และสารสนเทศ แหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน เลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม มีการบันทึกความรู้ วิเคราะห์ข้อมูลสรุปเป็นองค์ความรู้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่นได้	ศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากหนังสือเอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี และสารสนเทศ แหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน เลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม มีการบันทึกความรู้ วิเคราะห์ข้อมูลสรุปเป็นองค์ความรู้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วยวิธีการที่หลากหลาย และนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้

ตัวชี้วัด	เกณฑ์การให้คะแนน		
	1	2	3
มุ่งมั่นในการทำงาน			
1. ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายได้สำเร็จ	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายได้สำเร็จ มีการปรับปรุงและพัฒนาการทำงานให้ดีขึ้น	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายได้สำเร็จ มีการปรับปรุงและพัฒนาการทำงานให้ดีขึ้นด้วยตนเอง
2. ทำงานด้วยความเพียรพยายามและอดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย	ทำงานด้วยความขยันอดทน พยายามทำให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย	ทำงานด้วยความขยันอดทน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาในการทำงาน พยายามให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย ชื่นชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ	ทำงานด้วยความขยันอดทน ไม่ย่อท้อต่อปัญหา พยายามแก้ปัญหาอุปสรรคในการทำงาน ให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย ภายในเวลาที่กำหนด ชื่นชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ

เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ

ช่วงคะแนน

ระดับคุณภาพ

11-12

ดีมาก

9-10

ดี

7-8

พอใช้

4-6

ปรับปรุง

แบบประเมินแผนผังมโนทัศน์

ผู้ประเมิน.....

ผู้รับการประเมิน.....

.....

.....

คำชี้แจง

ให้พิจารณาประเด็นการประเมินต่อไปนี้ แล้วให้ระดับคะแนนที่ตรงกับการปฏิบัติของนักเรียนตามความเป็นจริง

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน			หมายเหตุ
	3	2	1	
1. ออกแบบแผนผังมโนทัศน์ได้สวยงาม				
2. ลำดับเรื่อง / เหตุการณ์ได้เหมาะสม				
3. เนื้อหาถูกต้องครบถ้วน				
4. ใช้ภาษาสื่อสารได้ชัดเจน				
5. การส่งงานตรงเวลา				

เกณฑ์ตัดสินคุณภาพ

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	1	2	3
1. ออกแบบแผนผังมโนทัศน์ได้สวยงาม	ออกแบบแผนผังมโนทัศน์ไม่สวยงามและไม่มีความคิดสร้าง-สรรค์แปลกใหม่	ออกแบบแผนผังมโนทัศน์ได้สวยงามแต่ไม่มีความคิดสร้าง-สรรค์แปลกใหม่	ออกแบบแผนผังมโนทัศน์ได้สวยงามและมีความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่
2. ลำดับเรื่อง / เหตุการณ์ได้เหมาะสม	ลำดับเรื่องเหตุการณ์วกวน	ลำดับเรื่องเหตุการณ์ได้ แต่มีการสลับที่บ้าง	ลำดับเรื่องเหตุการณ์ไม่สลับวกวน
3. เนื้อหาถูกต้องครบถ้วน	เขียนเนื้อหาไม่ถูกต้องและไม่ครบถ้วน	เขียนเนื้อหาได้ถูกต้องแต่ไม่ครบถ้วน	เขียนเนื้อหาได้ถูกต้องครบถ้วน
4. ใช้ภาษาสื่อสารได้ชัดเจน	ใช้ภาษาสื่อสารได้ไม่ชัดเจน	ใช้ภาษาสื่อสารได้ชัดเจนแต่ยังบกพร่องในบางประเด็น	ใช้ภาษาสื่อสารได้ชัดเจน
5. การส่งงานตรงเวลา	ส่งงานเกินเวลาที่กำหนดมาก	ส่งงานเกินเวลาที่กำหนดเล็กน้อย	ส่งงานตรงเวลา

เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ

ช่วงคะแนน

ระดับคุณภาพ

14-15

ดีมาก

11-13

ดี

8-10

พอใช้

5-7

ปรับปรุง

ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง ปัจจัยที่ก่อให้เกิดความขัดแย้ง

ความหมายของความขัดแย้ง

ความขัดแย้ง หมายถึง การปฏิสัมพันธ์หรือสถานการณ์ที่เชื่อว่าเป้าหมายของคนนั้นไปด้วยกันไม่ได้กับอีกฝ่าย และมองว่าถูกอีกฝ่ายขัดขวางไม่ให้ได้สิ่งที่ตนเองต้องการ หรือทำให้ตนต้องประสบกับสิ่งที่ไม่ต้องการ

สาเหตุของความขัดแย้ง

ความขัดแย้งมีสาเหตุมาจากปัญหาต่างๆ 5 ด้าน ดังนี้

1. ปัญหาด้านความสัมพันธ์

สิ่งที่เรา เห็นหรือเข้าไปเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับกลุ่มอื่นในสภาพของความขัดแย้งนั้นอาจจะทำให้ลักษณะของกลุ่มเปลี่ยนไป จากสาเหตุของประวัติของสัมพันธภาพอารมณ์ที่รุนแรง การรับรู้ที่ผิดพลาดและลักษณะตายตัว การสื่อสารที่ไม่ดีหรือการสื่อสารที่บกพร่อง พฤติกรรมที่ไม่สร้างสรรค์ซ้ำแล้วซ้ำอีก ทำให้เกิดปัญหาในความสัมพันธ์จนนำไปสู่ความขัดแย้ง

2. ปัญหาด้านค่านิยมที่แตกต่างกัน

เป็นระบบของความเชื่อที่นำไปสู่การตัดสินใจว่าอะไร หรือเลว อะไรถูกหรือผิด ซึ่งความแตกต่างในค่านิยมไม่จำเป็นที่จะก่อให้เกิดความขัดแย้งเสมอไป

3. ปัญหาด้านข้อมูล

ความขัดแย้งอาจเกิดขึ้นเมื่อมีข้อมูลมากหรือน้อยเกินไปเกี่ยวกับเรื่องที่เราจะต้องตัดสินใจ มีการแปลผลข้อมูลผิดพลาดและข้อสรุปที่ไม่ถูกต้อง มีความเห็นที่แตกต่างกันไป ข้อมูลและวิธีการได้มาซึ่งข้อมูลที่แตกต่างกันก็นำไปสู่ความขัดแย้งได้

4. ปัญหาด้านโครงสร้าง

โครงสร้างเป็นสิ่งที่ถูกกำหนดไว้แล้ว ปัญหาด้านโครงสร้างบางอย่างจะเกี่ยวข้องกับทรัพยากร กฎระเบียบ บทบาท ภูมิศาสตร์ ระยะเวลา กระบวนการ และระบบราชการที่ใช้อยู่

5. ปัญหาด้านความต้องการหรือผลประโยชน์

การแข่งขันกันเพื่อให้ได้มาซึ่งผลประโยชน์หรือความต้องการที่มีอยู่ไม่จำกัดกับปริมาณของทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดอาจนำไปสู่ปัญหาความขัดแย้งได้

ปัจจัยที่ก่อให้เกิดความขัดแย้ง

1. การเมืองการปกครอง

ในอดีตสังคมไทยมีความขัดแย้งในระบอบการเมืองการปกครองภายในประเทศ ซึ่งเป็นความขัดแย้งระหว่างประชาชนกับผู้มีอำนาจในการบริหารประเทศ เนื่องจากผู้บริการประเทศมักใช้อำนาจในทางมิชอบ ไม่ว่าจะเป็นการทุจริต ความไม่โปร่งใสในการบริหารประเทศ การจำกัดสิทธิเสรีภาพของประชาชน ซึ่งเป็นลักษณะที่ขัดกับการปกครองในระบอบประชาธิปไตย แต่ในที่สุดผู้คนที่ตระหนักถึงการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ และต่างเห็นว่าการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุขเหมาะสมกับสังคมไทย ทำให้ความขัดแย้งทางการเมืองลดลง ไปบ้าง แต่ปัจจุบันก็ยังมีปัญหาความขัดแย้งทางการเมืองอยู่ ซึ่งมาจากสาเหตุสำคัญได้แก่

1.1 ความแตกต่างทางความคิดด้านการเมือง

ในยุคปัจจุบันคนไทยมีอิสรภาพทางความคิดมากขึ้น และสามารถแสดงออกทางการเมืองได้อย่างกว้างขวาง จึงทำให้เกิดภาพความขัดแย้งอย่างชัดเจนจนบางครั้งนำไปสู่ความรุนแรง ซึ่งคนในสังคมจะต้องพยายามหาแนวทางเข้ามามีส่วนร่วมในการปกครอง และต้องอยู่ร่วมกันโดยใช้เหตุผลในการแก้ปัญหาโดยยึดหลักการประนีประนอม สมาชิกรัฐสภาซึ่งเป็นผู้แทนของประชาชนต้องตระหนักในหน้าที่และปฏิบัติงานให้เกิดประโยชน์ต่อประชาชน ตลอดจนการบังคับใช้กฎหมายของเจ้าหน้าที่รัฐต้องชัดเจน มีประสิทธิภาพ และยุติธรรม เพื่อให้สังคมไทยเกิดสันติสุข และมีการพัฒนาต่อไป

1.2 ความแตกต่างทางด้านเชื้อชาติ

มีผลทำให้เกิดความขัดแย้งในการปกครอง เพราะอาจเกิดอคติต่อคนต่างเชื้อชาติ และนำไปสู่ปัญหาทางการเมืองได้

1.3 ปัญหาการคอร์รัปชัน

ถือเป็นปัญหาสำคัญอย่างมาก เนื่องจากผู้ที่เข้าไปมีบทบาทในการบริหารบ้านเมืองยังคงมีพฤติกรรมที่ทุจริตเพื่อให้ได้มาซึ่งผลประโยชน์ส่วนตนและหมู่คณะ สร้างความเสียหายแก่ประเทศชาติและประชาชนโดยส่วนร่วมอย่างมาก

1.4 ความไม่เท่าเทียมกันในสังคม

สังคมไทยยังคงมีความเหลื่อมล้ำในด้านต่างๆ ส่งผลให้คนไทยเกิดความแตกต่าง ไม่ว่าจะเป็นฐานะทางเศรษฐกิจ การศึกษา การเข้าถึงทรัพยากร จึงทำให้คุณภาพชีวิตแตกต่างกันทำให้เกิดความคิด ความเชื่อ และความต้องการที่แตกต่างกันไป ซึ่งมีผลต่อการตัดสินใจทางการเมือง

รวมถึงการเข้าไปมีส่วนร่วมทางการเมืองในรูปแบบต่างๆ จนบางครั้งก่อให้เกิดความขัดแย้งและบางกลุ่มอาจกลายเป็นเหยื่อของคนบางกลุ่มจนนำไปสู่ความแตกแยกภายในสังคม

2. เศรษฐกิจและสังคม

สภาพเศรษฐกิจและสังคมไทยเป็นปัจจัยสำคัญที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งภายในสังคม ซึ่งมาจากสาเหตุ เช่น

2.1 ความไม่เท่าเทียมกันทางเศรษฐกิจ

ก่อให้เกิดชนชั้นทางสังคมอย่างชัดเจน ระหว่างคนรวยกับคนจน และส่งผลให้เกิดการเอารัดเอาเปรียบทางสังคม เช่น คนในชนบทต้องขายผลผลิตทางการเกษตรในราคาต่ำ แต่ต้องซื้อสินค้าอุตสาหกรรมในราคาสูง ทำให้เกษตรกรมีรายได้และฐานะทางเศรษฐกิจต่ำกว่าผู้ประกอบการและพ่อค้าในเมือง

2.2 เกิดการผูกขาดทางการค้า

ในบางกรณีผู้ประกอบการบางกลุ่มผูกขาดสินค้าและบริการ ทำให้สามารถสร้างผลกำไรมหาศาลให้กับธุรกิจของตนและพวกพ้อง เมื่อฐานะทางเศรษฐกิจมีความแตกต่างกันมาก โอกาสของการครอบครองปัจจัยการผลิต โดยเฉพาะที่ดินมักเป็นของนายทุน เกษตรกรบางคนไม่มีที่ดินเป็นของตนเอง ความขัดแย้งก็เกิดขึ้น เช่น การแย่งชิงผลประโยชน์ ประชาชนส่วนใหญ่ยากจนและมีใจริษยาชุกชุม เป็นต้น

2.3 ปัญหาการว่างงาน

จากภาวะทางด้านเศรษฐกิจทั้งภายในและภายนอกประเทศ ไม่ว่าจะเป็นการชะลอตัวหรือถดถอยทางเศรษฐกิจ ส่งผลให้ผู้ประกอบการหลายรายจำเป็นต้องลดกำลังการผลิต มีการเลิกจ้าง หรือปลดพนักงานออก จึงเกิดการว่างงานมากขึ้น ซึ่งสภาพดังกล่าวนำไปสู่ความขัดแย้งระหว่างนายจ้างและลูกจ้างได้ ดังจะเห็นได้จากกรณีที่มีกลุ่มลูกจ้างออกมารวมตัวกันเพื่อต่อต้านการประกาศเลิกจ้างหรือปลดพนักงานต่างๆ

2.4 ปัญหาแรงงานต่างด้าว

แรงงานต่างด้าวที่ลักลอบเข้ามาทำงานในประเทศไทย อาจก่อให้เกิดผลกระทบต่อสังคมไทยในด้านต่างๆ เช่น การก่ออาชญากรรม การแพร่ระบาดของเชื้อโรค รวมไปถึงผลกระทบต่อความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ ซึ่งผลกระทบต่างๆเหล่านี้ อาจก่อให้เกิดความขัดแย้งระหว่างคนไทยกับคนที่เป็นชาวต่างด้าวได้

3. ความเชื่อ

ศาสนา ลัทธิ ความเชื่อ อาจนำไปสู่ความขัดแย้งทางสังคมได้ ซึ่งโดยทั่วไปมักเกิดจากสาเหตุสำคัญ ได้แก่

3.1 มีความยึดมั่นในศาสนาของตนเอง

เป็นลักษณะของการยึดมั่นในศาสนาอย่างเคร่งครัดจนเกินพอดี และไม่เปิดรับศาสนาอื่นๆ

3.2 ความมีอคติ

คือ การมีอคติต่อคนที่นับถือศาสนาและความเชื่อที่แตกต่างไปจากตน อีกทั้งไม่ยอมรับและต่อต้านจารีตประเพณีของศาสนาอื่น ดังตัวอย่างความขัดแย้งทางศาสนาและนำไปสู่การทำสงคราม เช่น สงครามครูเสด ซึ่งเป็นสงครามศาสนาระหว่างชาวคริสต์และชาวมุสลิมระหว่างปี ค.ศ.1095 – 1192

แนวทางในการลดความขัดแย้ง

สมาชิกในสังคมสามารถลดความขัดแย้งได้ โดยมีแนวทางปฏิบัติ ดังนี้

1. ฟังฟังความไว้วางใจซึ่งกันและกันระหว่างกลุ่มหรือฝ่ายต่างๆ ในสังคม
2. ลดเงื่อนไขที่จะนำไปสู่ความอคติหรือความเกลียดชัง ด้วยการให้ความสำคัญและการยอมรับคุณค่าที่มองเห็นความหลากหลายและความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรม
3. ส่งเสริมให้มีการพัฒนาบุคลากรพร้อมทั้งจัดการความขัดแย้งด้วยสันติวิธี โดยให้มีการศึกษาและฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมความเข้าใจด้วยสันติวิธี
4. สร้างความร่วมมือกับทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ในกรณีที่สถานการณ์ความขัดแย้งมีความรุนแรง
5. ดำเนินการจัดหาแนวทางหรือวิธีการในการขับเคลื่อนให้สมาชิกในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมหรือเป็นหุ้นส่วนในการป้องกัน แก้ไข ควบคุม ลด และเยียวยาปัญหาความขัดแย้ง

แบบบันทึกการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

กลุ่มที่..... ชั้น.....เลขที่สมาชิก.....
หัวข้อที่ศึกษา.....

ประเด็นของปัจจัยที่ก่อให้เกิดความขัดแย้ง

สาเหตุสำคัญของการเกิดความขัดแย้ง

ประเด็นหรือหัวข้อใดบ้างที่ต้องการศึกษาเพิ่มเติม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

รหัสวิชา ส 23103

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2

โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง

เรื่อง ปัญหาสังคม

เวลา 2 ชั่วโมง

ผู้สอน นายอิทธิพัทธ์ สุภรัตน์นางศ์ โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง

จ.ราชบุรี

เรื่อง ปัญหาสังคม

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข

ตัวชี้วัด

ส 2.1 ม 3/4 วิเคราะห์ปัจจัยที่ก่อให้เกิดปัญหาความขัดแย้งในประเทศ และเสนอแนวคิดในการลดความขัดแย้ง

ข้อสรุปทั่วไป/สาระสำคัญ

ปัญหาสังคมส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของคนในสังคม สิ่งที่สำคัญที่สุด คือ เมื่อเกิดปัญหาสังคมขึ้น คนในสังคมจะต้องมีส่วนร่วมในการคิดและปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหาเหล่านั้น จึงจะทำให้สังคมเกิดความสงบสุข

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกสาเหตุ และผลกระทบของปัญหาสังคมได้
2. นักเรียนสามารถบอกแนวทางในการแก้ปัญหาของปัญหาสังคมได้

สาระการเรียนรู้

1. ความหมายปัญหาสังคม

ปัญหาสังคม หมายถึง ภาวะหรือสถานการณ์ที่มีผลกระทบกระเทือนต่อคนจำนวนหนึ่ง และมีความรู้สึกว่าควรแก้ไขปัญหาร่วมกัน

2. สาเหตุของปัญหาสังคม

จากการศึกษาปัญหาสังคม ทฤษฎีแนวคิดของสังคมวิทยาและนักวิชาการต่างๆ สรุปได้ว่า สาเหตุที่ก่อให้เกิดปัญหาสังคม มีดังนี้

2.1 การเปลี่ยนแปลงทางสังคม ทุกสังคมจะต้องมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาไม่มีสังคมใดหยุดนิ่งอยู่กับที่ และการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในแต่ละสังคมนำมาซึ่งสภาพความเป็นอยู่ของผู้คนเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม โดยสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ได้แก่

- ปัจจัยทางนิเวศวิทยา ได้แก่ สิ่งแวดล้อมทางภูมิศาสตร์และสิ่งแวดล้อมทางประชากร

- การประดิษฐ์สิ่งใหม่ เป็นการนำเอาความรู้ทางวิทยาการหรือเทคโนโลยีมาประดิษฐ์หรือคิดค้นเป็นสิ่งใหม่บางอย่างขึ้น เช่น รถยนต์ เครื่องบิน จรวด ดาวเทียม โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ เป็นต้น

- การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี เป็นผลที่มนุษย์นำความรู้ความสามารถตลอดจนเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ ได้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางสังคมมาก

2.2 ความไม่เป็นระเบียบในสังคม สังคมที่ไม่เป็นระเบียบ คือ สังคมที่ไม่สามารถจะควบคุมสมาชิกของสังคมให้ปฏิบัติตามระเบียบแบบแผนที่ตั้งไว้ โดยทั่วไปทุกสังคมมักจะวางกฎเกณฑ์หรือบรรทัดฐานให้สมาชิกในสังคมได้ใช้เป็นแนวทางในการอยู่ร่วมกันอย่างมีระเบียบ โดยมีสถาบันทางสังคม เช่น ครอบครัว โรงเรียน วัด มีหน้าที่อบรมถ่ายทอดคุณธรรมต่างๆ ให้กับสมาชิกในสังคม เนื่องจากสภาพสังคมได้เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จึงทำให้ไม่สามารถควบคุมสมาชิกให้ประพฤติปฏิบัติตามระเบียบหรือกฎเกณฑ์ที่สังคมได้กำหนดไว้เป็นบรรทัดฐาน ทำให้เกิดการละเมิดบรรทัดฐานทางสังคม สิ่งนี้อาจก่อให้เกิดปัญหาและความสับสนวุ่นวายให้กับสังคม

2.3 พฤติกรรมเบี่ยงเบน แบ่งเป็น 2 แบบ คือ

2.3.1 เบี่ยงเบนน้อย เป็นเรื่องธรรมดา ไม่ใช่เรื่องรุนแรง เช่น การทำความผิดเล็กๆ น้อยๆ ซึ่งไม่ขัดต่อสังคมส่วนใหญ่ เช่น การไม่ข้ามถนนทางม้าลาย ทิ้งขยะบนถนน

2.3.2 เบี่ยงเบนมาก สังคมจะมีปฏิกิริยาต่อผู้ฝ่าฝืน มีการลงโทษ ซึ่งการเบี่ยงเบนนี้ เกิดจากความบกพร่องทางร่างกายหรือทางด้านจิตใจ เช่น การประกอบอาชญากรรม การติดยาเสพติด

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

การวัดและประเมินผล

ขอบเขตการวัด	วิธีการ	เครื่องมือ	ผู้ประเมิน
1. ความรู้ - ความหมายปัญหาสังคม - สาเหตุของปัญหาสังคม	- การตอบปากเปล่า - การบันทึก	- คำถาม - แบบบันทึกการศึกษา ค้นคว้าด้วยตนเอง	- ครู
2. ด้านทักษะ/กระบวนการ - ความสามารถในการแก้ปัญหา - การอภิปราย - การสรุปความ - การทำงานกลุ่ม - การสังเคราะห์ข้อมูล	- การตอบคำถาม - การสังเกต	- คำถาม	- ครู
3. ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน	- การสังเกต	- แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	- ครู

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. นักเรียนดูข่าวเกี่ยวกับปัญหาสังคม (ข่าวปัญหาสิ่งแวดล้อม ปัญหายาเสพติด ปัญหาทุจริตหรือราษฎร์บังหลวง) ทั้งหมด 3 ข่าว แล้วให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายว่า ข่าวทั้ง 3 เรื่อง เกี่ยวกับเรื่องใด และมีผลต่อสังคมหรือไม่ เพราะเหตุใด

2. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน เรื่อง ปัญหาสังคมและแนวทางแก้ไข และนักเรียนจะเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและสังคมออนไลน์

ชั้นสอน (การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและสังคมออนไลน์)

1. ชั้นกำหนดปัญหา

1.1 แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มเดิม (จากแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1) ให้แต่ละกลุ่มศึกษาใบความรู้ที่ 2 เรื่อง ปัญหาสังคม จากนั้นครูอธิบายเพิ่มเติมและให้นักเรียนช่วยกันระดมความคิดว่า “ปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นในประเทศไทยมีเรื่องใดบ้าง” (เช่น ปัญหายาเสพติด ปัญหาอาชญากรรม ปัญหาสิ่งแวดล้อม ปัญหาทุจริตหรือราษฎรบังหลวง ปัญหาชุมชนแออัด เป็นต้น)

1.2 ให้นักเรียนช่วยกันระดมสมองในกลุ่มของตนเองว่าสนใจและต้องการศึกษาปัญหาสังคมในเรื่องใด มากกลุ่มละ 1 เรื่อง โดยไม่ซ้ำกันในแต่ละกลุ่ม พร้อมทั้งบอกเหตุผลว่าสนใจปัญหานั้นเพราะเหตุใด

2. ชั้นทำความเข้าใจกับปัญหา

นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับข่าวปัญหาสังคมที่กลุ่มของตนเองสนใจ แล้วให้แต่ละกลุ่มร่วมกันคิด และอภิปรายในหัวข้อ ดังต่อไปนี้

- ประเด็นสำคัญของข่าว
- สาเหตุสำคัญของการเกิดปัญหาในข่าว
- ประเด็นหรือหัวข้อที่ต้องการศึกษาเพิ่มเติม

จากนั้นให้นักเรียนบันทึกลงในแบบบันทึกการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เพื่อนำไปศึกษาค้นคว้าในสังคมออนไลน์ (การอภิปราย, การทำงานกลุ่ม)

3. ชั้นดำเนินการศึกษาค้นคว้า

3.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการศึกษาค้นคว้าโดยแบ่งหน้าที่กันในการศึกษาค้นคว้า โดยแต่ละกลุ่มกำหนดประธานกลุ่มจำนวน 1 คน

3.2 นักเรียนเข้าสังคมออนไลน์ที่เว็บไซต์ www.edmodo.com โดยแต่ละกลุ่มดำเนินการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองจากแหล่งเรียนรู้ในสังคมออนไลน์ และเว็บไซต์ต่างๆ ในประเด็นหรือหัวข้อที่ต้องการศึกษาเพิ่มเติมในขั้นที่ 2 และประเด็นหัวข้อ ซึ่งครูได้แบ่งกลุ่มในสังคมออนไลน์ ไว้ 10 กลุ่ม และได้ทำการโพสต์คำถามไว้ให้สำหรับแต่ละกลุ่ม ดังนี้

- ผลกระทบจากปัญหาในข่าว
- วิธีการแก้ปัญหาของปัญหาในข่าว
- ผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหาในข่าว

โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการศึกษาค้นคว้าโดยแบ่งหน้าที่กันทำงานและดำเนินการศึกษาค้นคว้าจากสังคมออนไลน์ Edmodo และเว็บไซต์ต่างๆ

3.3 นักเรียนทุกคนบันทึกผลการศึกษาค้นคว้าโดยตอบทุกคำถามลงในโพสต์ ที่ครูได้สร้างไว้ให้กับนักเรียนแต่ละกลุ่ม ในสังคมออนไลน์ (การสรุปความ)

4. ขั้นสังเคราะห์ความรู้

4.1 ประธานของกลุ่มทำหน้าที่ในการตรวจสอบการตอบคำถามของสมาชิกในกลุ่มว่าตอบคำถามครบทั้ง 5 คำถามหรือไม่ ถ้าไม่ครบถ้วน ประธานดำเนินการแจ้งให้สมาชิกทราบเพื่อข้อมูลเพิ่มเติมให้ครบถ้วน

4.2 จากนั้นประธานทำหน้าที่ในการสังเคราะห์ความรู้ โดย นำข้อมูลที่สมาชิกของกลุ่มได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าแล้วตอบไว้มารวบรวมไว้ใน โพสต์เดียวกัน จากนั้นให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกันพิจารณาว่าคำตอบในเรื่อง ผลกระทบ วิธีการแก้ปัญหา ผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหา คำตอบใดที่สมาชิกคิดว่าถูกต้องที่สุด (Obj.1)(การสังเคราะห์ข้อมูล)

4.3 ประธานทำหน้าที่ในการ โพสต์คำตอบที่สมาชิกคิดว่าถูกต้องที่สุดลงในโพสต์ เพื่อเตรียมนำเสนอหน้าชั้นเรียนในชั่วโมงต่อไป

ขั้นสรุป

5. ขั้นสรุปองค์ความรู้

5.1 นักเรียนทุกกลุ่มออกมานำเสนอข้อมูลที่ได้จากการสังเคราะห์ความรู้หน้าชั้นเรียน และให้นักเรียนบันทึกข้อมูลของกลุ่มตนเองบนกระดาน

5.2 เมื่อนำเสนอครบทุกกลุ่มแล้วให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายว่าข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าของแต่ละกลุ่มนั้นมีสาเหตุ ผลกระทบ วิธีการแก้ปัญหา และผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในข่าว มีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไรบ้าง

5.3 นักเรียนทุกกลุ่มช่วยกันเลือกคำตอบของแต่ละกลุ่มว่า สาเหตุ ผลกระทบ วิธีการแก้ปัญหา และผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในข่าวของกลุ่มใดมีความถูกต้อง ครบถ้วน และเหมาะสมที่สุด (Obj.2)(ความสามารถในการแก้ปัญหา)

6. นำเสนอและประเมินผลงาน

6.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มนำข้อมูลที่ได้จากการสรุปองค์ความรู้ แล้วมาจัดทำเป็นแผนผังมโนทัศน์โดยมีประเด็นเกี่ยวกับสาเหตุ ผลกระทบ วิธีการแก้ปัญหา และผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหาในข่าวนั้นและนำแผนผังมโนทัศน์ของตนเองติดบนป้ายนิเทศที่ครูได้เตรียมไว้

6.2 นักเรียนร่วมกันประเมินผลงานของกลุ่มตนเองและกลุ่มอื่นๆ จากนั้นครูสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนในครั้งนี้โดยถามนักเรียนว่า “เมื่อเกิดปัญหาต่างๆเกิดขึ้นในสังคมของเรา จะส่งผลกระทบต่อเราอย่างไร และนักเรียนควรทำอย่างไร เพราะเหตุใด” (ปัญหาสังคมส่งผลกระทบต่อการดำเนิน

ชีวิตของคนในสังคม สิ่งที่สำคัญที่สุด คือ เมื่อเกิดปัญหาสังคมขึ้น คนในสังคมจะต้องมีส่วนร่วมในการคิดและปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหานั้น จึงจะทำให้สังคมเกิดความสงบสุข) (Gen)

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียน หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม ม.3
2. ห้องสมุด โรงเรียน
3. ใบความรู้ที่ 2 เรื่อง ปัญหาสังคม
4. แบบบันทึกการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง
5. Power Point เรื่อง ปัญหาสังคม
6. www.edmodo.com
7. <https://www.youtube.com/watch?v=6GqGmDzZ4QY>
8. <http://elearning2.utec.ac.th/officialtcu/econtent/HG010/lesson7.pdf>
9. <http://www.sw2.ac.th/images/user/root/soc31101/4soc.pdf>
10. http://www.baanjomiyut.com/library_2/extension-3/human_society/07.html
11. <http://e-book.ram.edu/e-book/inside/html/dlbook.asp?code=SO265>

รายการอ้างอิง

- กรมพล ทองธรรมชาติและคณะ. (2551). หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม ม.3. กรุงเทพฯ : บริษัท อักษรเจริญทัศน์ อจท. จำกัด.
- ธวัช ทันโตภาสและคณะ. (2551). สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ม.3. กรุงเทพฯ : บริษัทโรงพิมพ์วัฒนาพานิช จำกัด.
- บรรจง พาพิจิตร.(2547).สังคมวิทยา.กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- บุญนะ แดงเหลือบและคณะ.(2551).หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม. กรุงเทพฯ : บริษัท ไฮเอ็ดพับลิชชิ่ง จำกัด.
- ลิขิต ธีรเวคิน. (ม.ป.ป.). ความขัดแย้งและการแก้ปัญหา. (ออนไลน์) เข้าถึงเมื่อ 24 ธันวาคม 2558
เข้าถึงได้จาก http://kpi.ac.th/media/pdf/M7_162.pdf
- ศิริรัตน์ แอดสกุล. (2555). ความรู้เบื้องต้นทางสังคมวิทยา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บันทึกหลังการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้

- ... นักเรียนสามารถบอกสาเหตุ และผลกระทบของปัญหาสังคม และแนวทางในการแก้ปัญหา.....
- ...ของปัญหาสังคมได้.....
- ... - นักเรียนมีทักษะในการอภิปราย การสรุปความ การทำงานกลุ่ม การสังเคราะห์ข้อมูลที่ดี.....

ปัญหาและอุปสรรค

- ... - นักเรียนบางคนใช้เว็บไซต์ในการสืบค้นที่ไม่หลากหลาย.....
- ... - นักเรียนบางคนไม่ได้ทำการสืบค้นข้อมูล ทำให้ประธานกลุ่มไม่สามารถสรุปคำตอบได้.....

ข้อเสนอแนะ

- ... - ได้มีการทำความเข้าใจกับนักเรียนทุกคนว่าให้ใช้เว็บไซต์ในการสืบค้นที่หลากหลาย.....
- ... - ครูได้อธิบายถึงหน้าที่ของสมาชิกแต่ละคน ในการสืบค้นข้อมูล เพื่อให้ได้คำตอบที่หลากหลาย.....
- ... และประธานของแต่ละกลุ่มจะได้ทำการสรุปคำตอบเพื่อส่งครูได้.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นายอิทธิพัทธ์ สุภรัตน์วงศ์)

เกณฑ์ตัดสินคุณภาพ

ตัวชี้วัด	เกณฑ์การให้คะแนน		
	1	2	3
ไฟเรียนรู้			
1. ตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียน มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆเป็นบางครั้ง	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่และมีความเพียรพยายามในการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆบ่อยครั้ง	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่และมีความเพียรพยายามในการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนเป็นประจำ
2. แสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนด้วยการเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสม บันทึกความรู้ วิเคราะห์ สรุปเป็นองค์ความรู้ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	ศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากหนังสือเอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี แหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน เลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม มีการบันทึกความรู้	ศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากหนังสือเอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี และสารสนเทศ แหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน เลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม มีการบันทึกความรู้ วิเคราะห์ข้อมูล สรุปเป็นองค์ความรู้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่นได้	ศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากหนังสือเอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี และสารสนเทศ แหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน เลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม มีการบันทึกความรู้ วิเคราะห์ข้อมูล สรุปเป็นองค์ความรู้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วยวิธีการที่หลากหลาย และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

ตัวชี้วัด	เกณฑ์การให้คะแนน		
	1	2	3
มุ่งมั่นในการทำงาน			
1. ตั้งใจและ รับผิดชอบในหน้าที่ การงาน	ตั้งใจและรับผิดชอบ ในการปฏิบัติหน้าที่ที่ ได้รับมอบหมายได้ สำเร็จ	ตั้งใจและรับผิดชอบ ในการปฏิบัติหน้าที่ที่ ได้รับมอบหมายได้ สำเร็จ มีการปรับปรุง และพัฒนาการทำงาน ให้ดีขึ้น	ตั้งใจและรับผิดชอบ ในการปฏิบัติหน้าที่ที่ ได้รับมอบหมายได้ สำเร็จ มีการปรับปรุง และพัฒนาการทำงาน ให้ดีขึ้นด้วยตนเอง
2. ทำงานด้วยความ เพียรพยายามและ อดทนเพื่อให้งาน สำเร็จตามเป้าหมาย	ทำงานด้วยความขยัน อดทน พยายามทำให้งาน สำเร็จตาม เป้าหมาย	ทำงานด้วยความขยัน อดทน ไม่ย่อท้อต่อ ปัญหาในการทำงาน พยายามให้งานสำเร็จ ตามเป้าหมาย ชื่นชม ผลงานด้วยความ ภาคภูมิใจ	ทำงานด้วยความขยัน อดทน ไม่ย่อท้อต่อ ปัญหา พยายาม แก้ปัญหาอุปสรรคใน การทำงาน ให้งาน สำเร็จตามเป้าหมาย ภายในเวลาที่กำหนด ชื่นชมผลงานด้วย ความภาคภูมิใจ

เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ

ช่วงคะแนน

11-12

9-10

7-8

4-6

ระดับคุณภาพ

ดีมาก

ดี

พอใช้

ปรับปรุง

แบบประเมินแผนผังมโนทัศน์

ผู้ประเมิน.....

ผู้รับการประเมิน.....

.....

.....

คำชี้แจง

ให้พิจารณาประเด็นการประเมินต่อไปนี้ แล้วให้ระดับคะแนนที่ตรงกับการปฏิบัติของนักเรียนตามความเป็นจริง

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน			หมายเหตุ
	3	2	1	
1. ออกแบบแผนผังมโนทัศน์ได้สวยงาม				
2. ลำดับเรื่อง / เหตุการณ์ได้เหมาะสม				
3. เนื้อหาถูกต้องครบถ้วน				
4. ใช้ภาษาสื่อสารได้ชัดเจน				
5. การส่งงานตรงเวลา				

เกณฑ์ตัดสินคุณภาพ

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	1	2	3
1. ออกแบบแผนผังมโนทัศน์ได้สวยงาม	ออกแบบแผนผังมโนทัศน์ไม่สวยงามและไม่มีความคิดสร้าง-สรรค์แปลกใหม่	ออกแบบแผนผังมโนทัศน์ได้สวยงามแต่ไม่มีความคิดสร้าง-สรรค์แปลกใหม่	ออกแบบแผนผังมโนทัศน์ได้สวยงามและมีความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่
2. ลำดับเรื่อง / เหตุการณ์ได้เหมาะสม	ลำดับเรื่องเหตุการณ์วกวน	ลำดับเรื่องเหตุการณ์ได้ แต่มีการสลับที่บ้าง	ลำดับเรื่องเหตุการณ์ไม่สลับวกวน
3. เนื้อหาถูกต้องครบถ้วน	เขียนเนื้อหาไม่ถูกต้องและไม่ครบถ้วน	เขียนเนื้อหาได้ถูกต้องแต่ไม่ครบถ้วน	เขียนเนื้อหาได้ถูกต้องครบถ้วน
4. ใช้ภาษาสื่อสารได้ชัดเจน	ใช้ภาษาสื่อสารได้ไม่ชัดเจน	ใช้ภาษาสื่อสารได้ชัดเจนแต่ยังบกพร่องในบางประเด็น	ใช้ภาษาสื่อสารได้ชัดเจน
5. การส่งงานตรงเวลา	ส่งงานเกินเวลาที่กำหนดมาก	ส่งงานเกินเวลาที่กำหนดเล็กน้อย	ส่งงานตรงเวลา

เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ

ช่วงคะแนน

ระดับคุณภาพ

14-15

ดีมาก

11-13

ดี

8-10

พอใช้

5-7

ปรับปรุง

ใบความรู้ที่ 2 เรื่อง ปัญหาสังคม

ความหมายปัญหาสังคม

ปัญหาสังคม หมายถึง ภาวะหรือสถานการณ์ที่มีผลกระทบต่อคนจำนวนหนึ่ง และมีความรู้สึกว่าจะแก้ไขปัญหาร่วมกัน

สาเหตุของปัญหาสังคม

จากการศึกษาปัญหาสังคม ทฤษฎีแนวคิดของสังคมวิทยาและนักวิชาการต่างๆ สรุปได้ว่า สาเหตุที่ก่อให้เกิดปัญหาสังคม มีดังนี้

1. การเปลี่ยนแปลงทางสังคม ทุกสังคมจะต้องมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาไม่มีสังคมใดหยุดนิ่งอยู่กับที่ และการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในแต่ละสังคมย่อมทำให้สภาพความเป็นอยู่ของผู้คนเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม โดยสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ได้แก่

- ปัจจัยทางนิเวศวิทยา ได้แก่ สิ่งแวดล้อมทางภูมิศาสตร์และสิ่งแวดล้อมทางประชากร
- การประดิษฐ์สิ่งใหม่ เป็นการนำเอาความรู้ทางวิทยาการหรือเทคโนโลยีมาประดิษฐ์หรือคิดค้นเป็นสิ่งใหม่บางอย่างขึ้น เช่น รถยนต์ เครื่องบิน ดาวเทียม โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ เป็นต้น
- การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี เป็นผลที่มนุษย์นำความรู้ความสามารถตลอดจนเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ ได้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางสังคมมาก

2. ความไม่เป็นระเบียบในสังคม สังคมที่ไม่เป็นระเบียบ คือ สังคมที่ไม่สามารถจะควบคุมสมาชิกของสังคมให้ปฏิบัติตามระเบียบแบบแผนที่ตั้งไว้ โดยทั่วไปทุกสังคมมักจะวางกฎเกณฑ์หรือบรรทัดฐานให้สมาชิกในสังคมได้ใช้เป็นแนวทางในการอยู่ร่วมกันอย่างมีระเบียบ โดยมีสถาบันทางสังคม เช่น ครอบครัว โรงเรียน วัด มีหน้าที่อบรมถ่ายทอดคุณธรรมต่างๆ ให้กับสมาชิกในสังคม เนื่องจากสภาพสังคมได้เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จึงทำให้ไม่สามารถควบคุมสมาชิกให้ประพฤติปฏิบัติตามระเบียบหรือกฎเกณฑ์ที่สังคมได้กำหนดไว้เป็นบรรทัดฐาน ทำให้เกิดการละเมิดบรรทัดฐานทางสังคม สิ่งนี้อาจก่อให้เกิดปัญหาและความสับสนวุ่นวายให้กับสังคม

3. พฤติกรรมเบี่ยงเบน แบ่งเป็น 2 แบบ คือ

- เบี่ยงเบนน้อย เป็นเรื่องธรรมดา ไม่ใช่เรื่องรุนแรง เช่น การทำความผิดเล็กๆ น้อยๆ ซึ่งไม่ขัดต่อสังคมส่วนใหญ่ เช่น การไม่ข้ามถนนทางม้าลาย ทิ้งขยะบนถนน
- เบี่ยงเบนมาก สังคมจะมีปฏิกิริยาต่อผู้ฝ่าฝืน มีการลงโทษ ซึ่งการเบี่ยงเบนนี้เกิดจากความบกพร่องทางร่างกายหรือทางด้านจิตใจ เช่น การประกอบอาชญากรรม การติดยาเสพติด

แบบบันทึกการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

กลุ่มที่..... ชั้น.....เลขที่สมาชิก.....
หัวข้อที่ศึกษา.....

ประเด็นสำคัญของข่าว

สาเหตุสำคัญของการเกิดปัญหาในข่าว

ประเด็นหรือหัวข้อใดบ้างที่ต้องการศึกษาเพิ่มเติม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	รหัสวิชา ส 23103
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2	โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง
เรื่อง ปัญหาสังคมและแนวทางแก้ไข (ปัญหาสิ่งแวดล้อม)	เวลา 2 ชั่วโมง
ผู้สอน นายอิทธิพัทธ์ ศุภรัตน์วงศ์ โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง	จ.ราชบุรี

เรื่อง ปัญหาสังคมและแนวทางแก้ไข (ปัญหาสิ่งแวดล้อม)

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข

ตัวชี้วัด

ส 2.1 ม 3/4 วิเคราะห์ปัจจัยที่ก่อให้เกิดปัญหาความขัดแย้งในประเทศ และเสนอแนวคิดในการลดความขัดแย้ง

ข้อสรุปทั่วไป/สาระสำคัญ

ปัญหาสังคมส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของคนในสังคม ดังนั้นคนในสังคมจะต้องมีส่วนร่วมในการคิดเพื่อแก้ไขปัญหาเหล่านั้น จึงจะทำให้สังคมเกิดความสงบสุข

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกสาเหตุ และผลกระทบของปัญหาสิ่งแวดล้อมได้
2. นักเรียนสามารถบอกแนวทางในการแก้ปัญหของปัญหาสิ่งแวดล้อมได้

สาระการเรียนรู้

ปัญหาสิ่งแวดล้อม

1. สาเหตุที่ทำให้เกิดปัญหาสิ่งแวดล้อม

- ประชากรเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว
- การพัฒนาอุตสาหกรรมและการคมนาคมขนส่ง
- 2. ผลกระทบจากปัญหาสิ่งแวดล้อม
 - ที่อยู่อาศัยไม่เพียงพอ
 - ผู้คนมีสุขภาพไม่ดี
 - เกิดภัยพิบัติทางธรรมชาติ
- 3. แนวทางในการแก้ไขและป้องกันปัญหาสิ่งแวดล้อม
 - มีมาตรการลดอัตราการเพิ่มประชากร
 - ร่วมกันปลูกป่า
 - ธรรมชาติการจัดมลพิษทางอากาศ น้ำ และเสียง

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

การวัดและประเมินผล

ขอบเขตการวัด	วิธีการ	เครื่องมือ	ผู้ประเมิน
1. ความรู้ - ปัญหาสิ่งแวดล้อม	- การตอบปากเปล่า - การบันทึก	- คำถาม - แบบบันทึกการศึกษา ค้นคว้าด้วยตนเอง	- ครู
2. ด้านทักษะ/กระบวนการ - ความสามารถในการแก้ปัญหา - การอภิปราย - การสรุปความ - การทำงานกลุ่ม - การสังเคราะห์ข้อมูล	- การตอบคำถาม - การสังเกต	- คำถาม	- ครู
3. ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน	- การสังเกต	- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์	- ครู

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มเดิม (จากแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1) และทำกิจกรรมระดมสมอง ประลองปัญญา โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันคิดคำที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมให้ได้มากที่สุด โดยกลุ่มใดที่คิดได้ 1 คำก็ให้ส่งตัวแทนออกมาเขียนบนกระดาน กลุ่มใดที่เขียนได้มากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

2. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน เรื่อง ปัญหาสังคมและแนวทางแก้ไข (ปัญหาสิ่งแวดล้อม) และนักเรียนจะเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์

ขั้นสอน (การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์)

1. ขั้นกำหนดปัญหา

1.1 นักเรียนดูวีดิทัศน์ เรื่อง ปัญหาสิ่งแวดล้อม โดยใช้เวลาประมาณ 7 นาที จากนั้นครูถามนักเรียนในประเด็นดังนี้

- ในปัจจุบันมีปัญหาสิ่งแวดล้อมเรื่องใดบ้าง (น้ำท่วม ไฟไหม้ป่า สึนามิ เป็นต้น)
- ปัญหาสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นเกิดจากสาเหตุใด (ตัดไม้ทำลายป่า โลกร้อน เป็นต้น)

จากนั้นครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อม และให้นักเรียนสอบถามในประเด็นที่สงสัย

1.2 ให้นักเรียนช่วยกันระดมสมองในกลุ่มของตนเองว่าสนใจและต้องการศึกษาปัญหาสิ่งแวดล้อมในเรื่องใด มากกลุ่มละ 1 เรื่องโดยไม่ซ้ำกันในแต่ละกลุ่ม พร้อมทั้งบอกเหตุผลว่าสนใจปัญหานั้นเพราะเหตุใด

2. ขั้นทำความเข้าใจกับปัญหา

นักเรียนแต่ละกลุ่มอภิปรายเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อม ที่กลุ่มของตนเองสนใจ แล้วแต่ละกลุ่มตอบคำถาม ดังต่อไปนี้

- ปัญหาสิ่งแวดล้อมที่กลุ่มตนเองสนใจ
- สาเหตุสำคัญของปัญหาสิ่งแวดล้อม
- ประเด็นหรือหัวข้อที่ต้องการศึกษาเพิ่มเติม

จากนั้นให้นักเรียนบันทึกลงในแบบบันทึกการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เพื่อนำไปศึกษาค้นคว้าในสังคมออนไลน์ (การอภิปราย,การทำงานกลุ่ม)

3. ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้า

3.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการศึกษาค้นคว้าโดยแบ่งหน้าที่กันในการศึกษาค้นคว้า โดยแต่ละกลุ่มกำหนดประธานกลุ่มจำนวน 1 คน

3.2 นักเรียนเข้าสังคมออนไลน์ที่เว็บไซต์ www.edmodo.com โดยแต่ละกลุ่มดำเนินการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองจากแหล่งเรียนรู้ในสังคมออนไลน์ และเว็บไซต์ต่างๆ ในประเด็นหรือหัวข้อที่ต้องการศึกษาเพิ่มเติมในขั้นที่ 2 และประเด็นหัวข้อ ซึ่งครูได้แบ่งกลุ่มในสังคมออนไลน์ ไว้ 10 กลุ่ม และได้ทำการโพสต์คำถามไว้ให้สำหรับแต่ละกลุ่ม ดังนี้

- ผลกระทบจากปัญหาสิ่งแวดล้อม
- วิธีการแก้ปัญหาของปัญหาสิ่งแวดล้อม
- ผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อม

3.3 นักเรียนทุกคนบันทึกผลการศึกษาค้นคว้าโดยตอบทุกคำถามลงในโพสต์ ที่ครูได้สร้างไว้ให้กับนักเรียนแต่ละกลุ่ม ในสังคมออนไลน์ (การสรุปความ)

4. ขั้นสังเคราะห์ความรู้

4.1 ประธานของกลุ่มทำหน้าที่ในการตรวจสอบการตอบคำถามของสมาชิกในกลุ่มว่าตอบคำถามครบทั้ง 5 คำถามหรือไม่ ถ้าไม่ครบถ้วน ประธานดำเนินการแจ้งให้สมาชิกทราบเพื่อข้อมูลเพิ่มเติมให้ครบถ้วน

4.2 จากนั้นประธานทำหน้าที่ในการสังเคราะห์ความรู้ โดย นำข้อมูลที่สมาชิกของกลุ่มได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าแล้วตอบไว้มารวบรวมไว้ในโพสต์เดียวกัน จากนั้นให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกันพิจารณาว่าคำตอบในเรื่อง ผลกระทบ วิธีการแก้ปัญหา ผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อม คำตอบใดที่สมาชิกคิดว่าถูกต้องที่สุด (Obj.1)(การสังเคราะห์ข้อมูล)

4.3 ประธานทำหน้าที่ในการ โพสต์คำตอบที่สมาชิกคิดว่าถูกต้องที่สุดลงในโพสต์ เพื่อเตรียมนำเสนอหน้าชั้นเรียนในชั่วโมงต่อไป

ขั้นสรุป

5. ขั้นสรุปองค์ความรู้

5.1 นักเรียนทุกกลุ่มออกมานำเสนอข้อมูลที่ได้จากการสังเคราะห์ความรู้หน้าชั้นเรียน และให้นักเรียนบันทึกข้อมูลของกลุ่มตนเองบนกระดาน

5.2 เมื่อนำเสนอครบทุกกลุ่มแล้วให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายว่าข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าของแต่ละกลุ่มนั้นมีสาเหตุ ผลกระทบ วิธีการแก้ปัญหา และผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อม มีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไรบ้าง

5.3 นักเรียนทุกกลุ่มช่วยกันเลือกคำตอบของแต่ละกลุ่มว่า สาเหตุ ผลกระทบ วิธีการแก้ปัญหา และผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อมของกลุ่มใดมีความถูกต้อง ครบถ้วน และเหมาะสมที่สุด (Obj.2)(ความสามารถในการแก้ปัญหา)

6. นำเสนอและประเมินผลงาน

6.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มนำข้อมูลที่ได้จากการสรุปองค์ความรู้ แล้วมาจัดทำเป็นป้ายนิเทศ โดยมีประเด็นเกี่ยวกับสาเหตุ ผลกระทบ วิธีการแก้ปัญหา และผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อม และนำป้ายนิเทศจัดแสดงไว้ภายในห้องเรียนเพื่อให้นักเรียนทุกกลุ่มได้มาศึกษาเพิ่มเติม

6.2 นักเรียนร่วมกันประเมินผลงานของกลุ่มตนเองและกลุ่มอื่นๆ จากนั้นครูสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนในครั้งนี้โดยถามนักเรียนว่า “เมื่อเกิดปัญหาสิ่งแวดล้อมเกิดขึ้นในสังคมของเรา จะส่งผลกระทบต่อเราอย่างไร และนักเรียนควรทำอย่างไร เพราะเหตุใด” (ปัญหาสังคมส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของคนในสังคม สิ่งที่สำคัญที่สุด คือ เมื่อเกิดปัญหาสังคมขึ้น คนในสังคมจะต้องมีส่วนร่วมในการคิดและปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหานั้นๆ จึงจะทำให้สังคมเกิดความสงบสุข) (Gen)

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียน หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม ม.3
2. ห้องสมุดโรงเรียน
3. วิดีทัศน์ เรื่อง ปัญหาสิ่งแวดล้อม
4. แบบบันทึกการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง
5. Power Point เรื่อง ปัญหาสิ่งแวดล้อม
6. www.edmodo.com
7. <https://www.youtube.com/watch?v=T2ZRIHVOVDM>
8. http://www.pw.ac.th/emedial/media/social/global_napaporn/globalEdUnit3.pdf
9. http://www.ptcn.ac.th/port_ptcn/Stu.Port/chutuma_ann/index_files/Page418.htm
10. <http://web.ku.ac.th/schoolnet/snet6/envi3/en-sakol/sakoln.htm>
11. <http://kanchanapisek.or.th/kp6/sub/book/book.php?book=21&chap=8&page=t21-8-infodetail03.html>

รายการอ้างอิง

กรมล ทงธรรมชติและคณะ. (2551). *หน้ที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม*

ม.3. กรุงเทพฯ : บริษัท อักษรเจริญทัศน์ อจท. จำกัด.

ชวัช ันโตภทศและคณะ. (2551). *สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ม.3. กรุงเทพฯ :*

บริษัท โรงพิมพ์วัฒนาพานิช จำกัด.

บรรจง พทิจิตร.(2547). *สังคมวิทยา.กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.*

บุญนะ แดงเหลือบและคณะ.(2551). *หน้ที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม.*

กรุงเทพฯ : บริษัท ไฮเอ็ดพับลิชชิ่ง จำกัด.

ลิจิต ธีรเวคิน. (ม.ป.ป.). *ความขัดแย้งและการแก้ปัญหา. (ออนไลน์) เข้าถึงเมื่อ 24 ธันวาคม 2558*

เข้าถึงได้จาก http://kpi.ac.th/media/pdf/M7_162.pdf

ศิริรัตน์ แอดสกุล. (2555). *ความรู้เบื้องต้นทางสังคมวิทยา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่ง*

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



บันทึกหลังการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้

- ... นักเรียนสามารถบอกสาเหตุ และผลกระทบของปัญหาสังคม และแนวทางในการแก้ปัญหา.....
- ...ของปัญหาสิ่งแวดล้อมได้.....
- ... - นักเรียนมีทักษะในการอภิปราย การสรุปความ การทำงานกลุ่ม การสังเคราะห์ข้อมูลที่ดี.....

ปัญหาและอุปสรรค

- ... - ในการดำเนินการศึกษาค้นคว้า นักเรียนบางคนยังไม่ค้นคว้าโดยใช้แหล่งข้อมูลที่หลากหลาย.....
- ... โดยอาจใช้เพียงแหล่งข้อมูลเดียว และนำมาตอบคำถามโดยทันที.....
- ... - การนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการสังเคราะห์ความรู้ บางกลุ่มใช้สมาชิกคนเดียวในการนำเสนอ.....

ข้อเสนอแนะ

- ... - ได้แจ้งให้กับนักเรียนทราบว่า ควรใช้แหล่งข้อมูลมากกว่า 1 แหล่ง จากนั้นจึงค่อยเลือก.....
- ... แหล่งข้อมูลที่คิดว่าข้อมูลถูกต้องที่สุด หรืออาจนำข้อมูลจากหลายๆแหล่งมารวมกัน.....
- ... - ให้แต่ละกลุ่มหมุนเวียนสมาชิกที่ทำหน้าที่นำเสนอข้อมูลที่ได้จากการสังเคราะห์ความรู้.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นายอิทธิพัทธ์ สุภรัตน์วงศ์)



เกณฑ์ตัดสินคุณภาพ

ตัวชี้วัด	เกณฑ์การให้คะแนน		
	1	2	3
ไฟเรียนรู้			
1. ตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียน มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆเป็นบางครั้ง	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่และมีความเพียรพยายามในการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆบ่อยครั้ง	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่และมีความเพียรพยายามในการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนเป็นประจำ
2. แสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนด้วยการเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสม บันทึกความรู้ วิเคราะห์ สรุปเป็นองค์ความรู้ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	ศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากหนังสือเอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี แหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน เลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม มีการบันทึกความรู้	ศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากหนังสือเอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี และสารสนเทศ แหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน เลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม มีการบันทึกความรู้ วิเคราะห์ข้อมูล สรุปเป็นองค์ความรู้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่นได้	ศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากหนังสือเอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี และสารสนเทศ แหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน เลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม มีการบันทึกความรู้ วิเคราะห์ข้อมูล สรุปเป็นองค์ความรู้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วยวิธีการที่หลากหลาย และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

ตัวชี้วัด	เกณฑ์การให้คะแนน		
	1	2	3
มุ่งมั่นในการทำงาน			
1. ตั้งใจและ รับผิดชอบในหน้าที่ การงาน	ตั้งใจและรับผิดชอบ ในการปฏิบัติหน้าที่ที่ ได้รับมอบหมายได้ สำเร็จ	ตั้งใจและรับผิดชอบ ในการปฏิบัติหน้าที่ที่ ได้รับมอบหมายได้ สำเร็จ มีการปรับปรุง และพัฒนาการทำงาน ให้ดีขึ้น	ตั้งใจและรับผิดชอบ ในการปฏิบัติหน้าที่ที่ ได้รับมอบหมายได้ สำเร็จ มีการปรับปรุง และพัฒนาการทำงาน ให้ดีขึ้นด้วยตนเอง
2. ทำงานด้วยความ เพียรพยายามและ อดทนเพื่อให้งาน สำเร็จตามเป้าหมาย	ทำงานด้วยความขยัน อดทน พยายามทำให้งาน สำเร็จตาม เป้าหมาย	ทำงานด้วยความขยัน อดทน ไม่ย่อท้อต่อ ปัญหาในการทำงาน พยายามให้งานสำเร็จ ตามเป้าหมาย ซื่อซม ผลงานด้วยความ ภาคภูมิใจ	ทำงานด้วยความขยัน อดทน ไม่ย่อท้อต่อ ปัญหา พยายาม แก้ปัญหาอุปสรรคใน การทำงาน ให้งาน สำเร็จตามเป้าหมาย ภายในเวลาที่กำหนด ชื่นชมผลงานด้วย ความภาคภูมิใจ

เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ

ช่วงคะแนน

ระดับคุณภาพ

11-12

ดีมาก

9-10

ดี

7-8

พอใช้

4-6

ปรับปรุง

แบบประเมินป้ายนิเทศ

ผู้ประเมิน.....

ผู้รับการประเมิน.....

.....

.....

คำชี้แจง

ให้พิจารณาประเด็นการประเมินต่อไปนี้ แล้วให้ระดับคะแนนที่ตรงกับการปฏิบัติของนักเรียนตามความเป็นจริง

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน			หมายเหตุ
	3	2	1	
1. ตรงตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้				
2. ความสะอาดเรียบร้อย				
3. มีความคิดสร้างสรรค์				
4. การนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้				
5. การส่งงานตรงเวลา				

เกณฑ์ตัดสินคุณภาพ

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	1	2	3
1. ตรงตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้	ไม่ตรงตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้	ตรงตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้บางประเด็น	ตรงตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ทุกประเด็น
2. ความสะอาดเรียบร้อย	ผลงานไม่สะอาด ไม่เรียบร้อย	ผลงานสะอาด เรียบร้อยบางส่วน	ผลงานสะอาด เรียบร้อย
3. มีความคิดสร้างสรรค์	ผลงานไม่มีความคิดสร้างสรรค์	ผลงานมีความคิดสร้างสรรค์แต่ไม่แปลกใหม่	ผลงานมีความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่
4. การนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้ได้มาประยุกต์ใช้	นำความรู้ที่ได้มาจัดทำเป็นผลงานได้บางประเด็น	นำความรู้ที่ได้มาจัดทำเป็นผลงานได้ครบเป็นส่วนใหญ่	นำความรู้ที่ได้มาจัดทำเป็นผลงานได้ครบถ้วน สมบูรณ์
5. การส่งงานตรงเวลา	ส่งงานเกินเวลาที่กำหนดมาก	ส่งงานเกินเวลาที่กำหนดเล็กน้อย	ส่งงานตรงเวลา

เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ

ช่วงคะแนน

ระดับคุณภาพ

14-15

ดีมาก

11-13

ดี

8-10

พอใช้

5-7

ปรับปรุง

แบบบันทึกการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

กลุ่มที่..... ชั้น.....เลขที่สมาชิก.....
หัวข้อที่ศึกษา.....

ปัญหาสิ่งแวดล้อมที่กลุ่มตนเองสนใจ

สาเหตุสำคัญของปัญหาสิ่งแวดล้อม

ประเด็นหรือหัวข้อใดบ้างที่ต้องการศึกษาเพิ่มเติม

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
รายวิชาสังคมศึกษา 6 ส23103

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบนี้เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก มีจำนวน 30 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน รวมคะแนนทั้งหมด 30 คะแนน

2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียวแล้วทำเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ

3. เวลาที่ใช้ในการทำแบบทดสอบ 30 นาที

1. ประเทศคู่ใดในปัจจุบันที่ไม่ได้มีความขัดแย้งทางด้านการเมืองเกิดขึ้น

ก. ไทยกับจีน

ข. เกาหลีเหนือกับเกาหลีใต้

ค. สหรัฐอเมริกากับรัสเซีย

ง. ประเทศในตะวันออกกลาง

2. “อดีตนักศึกษาสาว ม.ขอนแก่น เข้าแจ้งความตำรวจ สน.อุดมสุข หลังถูกสาวหล่อเพื่อนร่วมสถาบันหลอก จะฝากเข้าทำงานในบริษัทใหญ่ย่านอโศก แต่ต้องมีค่าใช้จ่ายในการดำเนินการบ้าง หลงเชื่อตกเป็นเหยื่อเสียเงินไปกว่า 5 แสนบาท” จากสถานการณ์นี้ จากสถานการณ์นี้เกี่ยวข้องกับปัญหาใดมากที่สุด

ก. ปัญหาด้านข้อมูล

ข. ปัญหาด้านโครงสร้าง

ค. ปัญหาด้านการทำงานของรัฐบาล

ง. ปัญหาด้านความต้องการหรือผลประโยชน์

3. ข้อใดไม่ใช่แนวทางในการลดความขัดแย้ง

ก. ฟุ้งฟูความไว้วางใจซึ่งกันและกันระหว่างกลุ่มต่างๆ

ข. ลดเงื่อนไขที่จะนำไปสู่ความรู้สึกอคติหรือความเกลียดชัง

ค. ส่งเสริมการจัดการศึกษาให้มีความเจริญก้าวหน้าทัดเทียมกับต่างประเทศ

ง. สร้างความร่วมมือกับทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ในกรณีที่มีความขัดแย้งอย่างรุนแรง

4. วิธีการใดที่ไม่สามารถทำให้ชุมชนของตนเองมีความสามัคคีได้
- จัดให้มีการอบรม ให้ความรู้ เกี่ยวกับความสามัคคี
 - ตั้งองค์กรที่ประกอบด้วยภาครัฐและเอกชนเพื่อส่งเสริมความสามัคคี
 - ทุกคนในชุมชนร่วมกันปลูกฝังลูกหลานของตนเองเรื่องความสามัคคี
 - จัดให้มีงานเทศกาลต่างๆขึ้นในชุมชนและให้ทุกคนในชุมชนเข้าร่วมงาน
5. ข้อใดคือความหมายของปัญหาสังคม
- ภาวะที่ทำให้คนในสังคมรู้สึกที่ไม่ปลอดภัย
 - ภาวะที่ทำให้ให้คนจำนวนมากรู้สึกที่ต้องกำจัด
 - ภาวะใดๆในสังคมที่คนจำนวนมากถือว่าเป็นสิ่งที่ผิดปกติ ไม่พึงปรารถนา
 - ภาวะใดๆในสังคมที่คนจำนวนมากถือเป็นอันตราย และต้องรีบแก้ไขอย่างเร่งด่วน
6. สิ่งบ่งชี้ปัญหาสังคมคือข้อใด
- นักวิชาการเห็นว่าเป็นปัญหาควรแก้ไข
 - รัฐบาลระบุว่าปัญหาที่กำหนดไว้ในแผนพัฒนาประเทศ
 - สถานการณ์ใดก็ตามที่เป็นปัญหาทำให้แต่ละบุคคลเดือดร้อน
 - คนจำนวนมากในสังคมเห็นพ้องต้องกันว่าเป็นปัญหาควรแก้ไข
7. ข้อใดไม่จัดเป็นปัญหาสังคม
- ปัญหาครอบครัว
 - ปัญหาการทุจริต
 - ปัญหาฮาเสพติด
 - ปัญหาสิ่งแวดล้อม
8. ปัญหาสังคมใดไม่ได้เกิดจากค่านิยม
- สิ่งเสพติด
 - สิ่งแวดล้อม
 - ชุมชนแออัด
 - การฉ้อราษฎร์บังหลวง
9. วิธีใดแก้ปัญหาสังคมได้ดีที่สุด
- สร้างความสำนึกและรับผิดชอบแก่สมาชิก
 - ตั้งหน่วยงานแก้ไขปัญหาเฉพาะด้าน โดยตรง
 - ใช้กฎหมายและเจ้าหน้าที่ควบคุมอย่างเคร่งครัด
 - กำหนดหลักสูตรว่าด้วยวิธีการแก้ปัญหาไว้ในการศึกษาทุกระดับ

10. นักเรียนจะมีส่วนช่วยในการแก้ปัญหาของสังคมได้อย่างไร
- เมื่อพบผู้ก่อปัญหาสังคมต้องเข้าไปตักเตือน
 - กำหนดวิธีการแก้ปัญหาให้รัดกุมและมีประสิทธิภาพ
 - จัดตั้งหน่วยงานสำหรับแก้ไขปัญหาต่างๆเป็นการเฉพาะ
 - ตั้งใจศึกษาเล่าเรียนและนำความรู้ที่ได้รับมาพัฒนาสังคม
11. ปัญหาสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลกระทบต่อมนุษย์มากที่สุดคือปัญหาใด
- น้ำเสีย
 - โลกร้อน
 - ไฟไหม้ป่า
 - อากาศเป็นพิษ
12. สาเหตุที่สำคัญที่สุดที่ทำให้เกิดปัญหาสิ่งแวดล้อมคือข้อใด
- การพัฒนาเกษตรกรรม
 - ประชากรเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว
 - การพัฒนาอุตสาหกรรมและการคมนาคมขนส่ง
 - ประชาชนขาดจิตสำนึกในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม
13. ในประเทศที่กำลังพัฒนาสาเหตุที่ทำให้เกิดความหายนะจากภัยธรรมชาติมักเป็นไปอย่างรุนแรง ทั้งนี้เป็นเพราะเหตุใด
- ไม่มีการเตรียมการป้องกันที่ดี
 - ประชากรยากจนและด้อยการศึกษา
 - ใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างไม่มีแบบแผน
 - ประเทศเหล่านั้นอยู่ในเขตที่มีภัยธรรมชาติเกิดขึ้นอย่างรุนแรง
14. นักเรียนจะมีส่วนแก้ไขปัญหาวิกฤตการณ์ด้านทรัพยากรป่าไม้ได้ดีที่สุดได้อย่างไร
- ทำแนวป้องกันการเกิดไฟป่า
 - เข้าร่วมโครงการปลูกป่าทดแทน
 - ผลักดันให้มีการออกกฎหมายอนุรักษ์ป่าชุมชน
 - ในงานกีฬาสีรณรงค์เรื่องป่าไม้เพื่อสร้างจิตสำนึกให้แก่ทุกคนในสังคม

15. ข้อใดคือแนวทางการแก้ไขปัญหาล้างแวกล้อมได้ดีที่สุด
- ร่วมกันปลูกป่า
 - สร้างจิตสำนึกให้ประชาชน
 - ออกกฎหมายบังคับใช้อย่างเข้มงวด
 - รณรงค์การขจัดมลพิษทางอากาศ น้ำ และเสียง
16. ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้องเกี่ยวกับคำจำกัดความของสารเสพติด
- สิ่งที่ทำให้ร่างกายทรุดโทรมลง
 - เกิดอาการอยากยาเมื่อหยุดหรือเลิกใช้สารเหล่านั้น
 - สารที่เข้าสู่ร่างกายแล้วมีความต้องการเพิ่มขึ้นทั้งขนาดและปริมาณ
 - สารที่เข้าสู่ร่างกายด้วยวิธีการสูบและฉีดเท่านั้น แล้วก่อให้เกิดโทษแก่ร่างกาย
17. ข้อใดไม่ใช่ปัจจัยและพฤติกรรมที่เสี่ยงต่อการติดสารเสพติด
- ดาวน์ใช้สารเสพติดเพื่อระงับอาการวิตกกังวล
 - แดงอยากรู้อยากเห็นจึงไปทดลองสารเสพติด
 - ดาวน์ใช้สารเสพติดประเภทที่ 4 เพื่อบรรเทาอาการปวดหลังจากผ่าตัด
 - ดินมีฐานะที่ยากจนมากจนแทบไม่มีจะกินจึงต้องหันมาค้าขายยาเสพติด
18. ข้อใดคือผลเสียที่เกิดจากการเสพยาเสพติดมากที่สุด
- ชื่อเสียง เพื่อน
 - ทรัพย์สิน ชื่อเสียง
 - ทรัพย์สิน สุขภาพ
 - เศรษฐกิจ สุขภาพกาย และสุขภาพใจ
19. นักเรียนคิดว่าการแก้ไขปัญหายาเสพติดที่ดีที่สุดคือข้อใด
- รู้เท่าทันพิษภัยของยาเสพติด
 - การมีส่วนร่วมของคนในสังคม
 - การมีส่วนร่วมของสมาชิกในครอบครัว
 - การที่ทุกคนมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
20. ข้อใดไม่ใช่การป้องกันการแพร่กระจายของยาเสพติด
- ตั้งจุดตรวจของเจ้าหน้าที่บริเวณที่ต้องสงสัย
 - ให้ความรู้ประชาชนเกี่ยวกับยาเสพติดให้โทษ
 - ส่งผู้ป่วยเข้ารับการรักษาในสถานที่ที่เหมาะสม
 - เพิ่มโทษทางกฎหมายสำหรับผู้จำหน่ายและผู้เสพยาเสพติด

21. การที่พนักงานเจ้าหน้าที่เก็บเงินจากรายถูแล้วไม่ส่งหลวง เรียกว่าอะไร
- การทุจริต
 - การฉ้อราษฎร์
 - การคอร์รัปชัน
 - การฉ้อราษฎร์บังหลวง
22. บุคคลใดมีแนวโน้มในการทุจริตมากที่สุด
- นายประสา เป็นคนมีฐานะร่ำรวย ลงสมัคร สส. จึงใช้เงินซื้อเสียงเพื่อมาเป็น สส.
 - นายประสงค์ เป็นเจ้าของธุรกิจขนาดใหญ่ มีหน้าตาในสังคม ผู้คนรู้จักเป็นจำนวนมาก จึงลงสมัคร สส.
 - นายประวิทย์ เป็นลูกชาย สส.เก่า ลงสมัคร สส. ได้รับเลือกให้เป็น สส. เพราะพ่อดีอิทธิพลในแถบนั้น
 - นายประสาน เป็นเกษตรกร มีฐานะยากจน แต่มีวุฒิปริญญาตรี จึงลงสมัคร สส. ปรากฏว่าได้รับเลือกให้เป็น สส.
23. การฉ้อราษฎร์บังหลวงยังคงอยู่ในสังคมไทย เนื่องจากเหตุผลดังต่อไปนี้ ยกเว้นข้อใด
- ป้องกันและตรวจจับได้ยาก
 - เป็นคดีความที่ไม่มีผู้เสียหาย
 - ข้าราชการและประชาชนรู้เห็นเป็นใจ
 - มีการแบ่งปันผลประโยชน์แบบได้ประโยชน์ฝ่ายเดียว
24. สภาพปัญหาการฉ้อราษฎร์บังหลวงที่เกิดขึ้นในสังคมไทยปัจจุบันควรแก้ไขด้วยวิธีการใด
- รัฐควรออกกฎหมายป้องกันและลงโทษอย่างรุนแรง
 - สื่อมวลชนคอยสอดส่องดูแลและนำเสนอข่าวอย่างจริงจัง
 - ประชาชนให้ความร่วมมือไม่ให้สินบนและไม่ยกย่องผู้ที่ร่ำรวยจากการคดโกง
 - ผู้บังคับบัญชาปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดี ไม่ส่งเสริมผู้ใต้บังคับบัญชาที่ประพฤติมิชอบ
25. การป้องกันปราบปรามการฉ้อราษฎร์บังหลวงในข้อใดมีประสิทธิภาพมากที่สุด
- ส่งเสริมความกล้าหาญทางจริยธรรมของประชาชน
 - ปรับกฎระเบียบราชการให้เหมาะสมกับสังคมปัจจุบัน
 - ปรับเปลี่ยนค่านิยมบางประการที่บกพร่องในสังคมไทย
 - จัดตั้งหน่วยงานเกี่ยวกับการป้องกันและปราบปรามการทุจริต

26. การกระทำในข้อใดแสดงว่าเป็นผู้ที่สามารถสร้างทักษะทางอารมณ์ได้
- ก. มีสติกับความคิด เข้าใจความคิดของตนเอง
 - ข. มีความเชื่อมั่นในการกระทำของตนเองว่าถูกต้อง
 - ค. ยอมเปลี่ยนแปลงคุณภาพชีวิตไปตามสภาพแวดล้อม
 - ง. สามารถเปรียบเทียบการกระทำของตนเองกับผู้อื่นได้
27. หลักการปกครองในข้อใดที่สามารถสร้างสันติภาพให้กับมนุษยชาติได้
- ก. หลักโลกาธิปไตย
 - ข. หลักอัตตาริปไตย
 - ค. หลักธรรมาธิปไตย
 - ง. หลักประชาธิปไตย
28. ในฐานะท่านเป็นนักเรียนท่านจะช่วยสร้างสันติสุขในสังคมได้อย่างไร
- ก. หมั่นฝึกฝนตนเองให้เก่งในทุกด้าน
 - ข. เคารพในระเบียบและกฎหมายของสังคม
 - ค. มุ่งมั่นทำงานต่างๆเพื่อหารายได้ช่วยเหลือครอบครัว
 - ง. เข้าร่วมโครงการต่างๆที่ช่วยพัฒนาโรงเรียนของตนเอง
29. นักเรียนสามารถดำรงชีวิตและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขโดยใช้หลักธรรมใด
- ก. ขันติธรรม
 - ข. การวชิธรรม
 - ค. ปัญญาธรรม
 - ง. สามัคคีธรรม
30. การปฏิบัติตัวที่เหมาะสมตามหลักเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อให้ชีวิตมีความสุขมีวิธีการอย่างไร
- ก. การดำเนินชีวิตตามปกติ
 - ข. การต้องอาศัยในชนบทเท่านั้น
 - ค. การดำเนินชีวิตตามทางสายกลาง
 - ง. การดำเนินชีวิตอย่างสะดวกสบาย

แบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหา

คำชี้แจง

แบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นแบบทดสอบอัตนัยโดยมีข้อความสถานการณ์เกี่ยวกับ เรื่อง สังคมไทย ซึ่งแบบทดสอบ 1 ฉบับ จะมีสถานการณ์ 5 สถานการณ์และในแต่ละสถานการณ์จะมีคำถามทั้งหมด 5 ข้อ ให้นักเรียนอ่านสถานการณ์แล้วตอบคำถามตามที่กำหนดให้

สถานการณ์ที่ 1 ปัญหาสิ่งแวดล้อม (15 คะแนน)

นักวิทยาศาสตร์สามารถวัดได้อย่างแม่นยำแล้วว่า การละลายของแผ่นน้ำแข็ง บริเวณขั้วโลกใต้ ตั้งแต่เมื่อ 14,650 ปีมานี้ ทำให้ระดับน้ำทะเลสูงขึ้นจากเดิม ระหว่าง 14–18 เมตร การละลายของน้ำแข็งเหล่านี้ จะทำให้ระดับน้ำทะเลสูงขึ้นระยะยาว เป็นอันตรายกับชีวิตคนเรณล้านตามแถบริมฝั่งทะเล

ตั้งแต่ปี พ.ศ.2443 ระดับน้ำทะเลได้สูงขึ้นเฉลี่ยแล้วประมาณ 7 นิ้ว แต่อุณหภูมิของโลกสูงขึ้นอย่างรวดเร็ว จะยิ่งเร่งให้เร็วขึ้นอีก พวกเขากล่าวบอเมื่อเดือนก่อนว่า ชั้นน้ำแข็งที่บางลงและผาน้ำแข็งที่ปกคลุมอยู่นั้น ได้ค้นระดับน้ำทะเลสูงขึ้นอีกปีละ 1.5 มม. และผู้เชี่ยวชาญเกรงว่ามันจะทำให้ระดับน้ำทะเลสูงถึง 2 เมตร ในปี พ.ศ.2643 นี้

ปรากฏการณ์ระดับน้ำทะเลสูงขึ้นอย่างรวดเร็ว เคยเกิดขึ้นมาแล้ว เมื่อ 14,650 ปี แต่รายละเอียดยังไม่ชัดเจนนัก สถิติระดับน้ำทะเลในอดีตคือว่า ภูเขาน้ำแข็งที่ละลายอาจทำให้ระดับน้ำทะเลขึ้นสูงถึง 20 เมตร ภายในเวลาไม่ถึง 500 ปี

ที่มา : <https://www.thairath.co.th/content/250677>

สืบค้นเมื่อวันที่ 17 พฤศจิกายน 2558

1. ปัญหาสำคัญของสถานการณ์นี้คืออะไร (3 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

2. สาเหตุสำคัญที่ทำให้เกิดปัญหาในสถานการณ์นี้คืออะไร (3 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

3. ปัญหาในสถานการณ์นี้ส่งผลกระทบต่ออย่างไรบ้าง (3 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

4. ปัญหาที่เกิดขึ้นในสถานการณ์นี้ นักเรียนจะมีแนวทางในการแก้ปัญหาอย่างไร (3 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

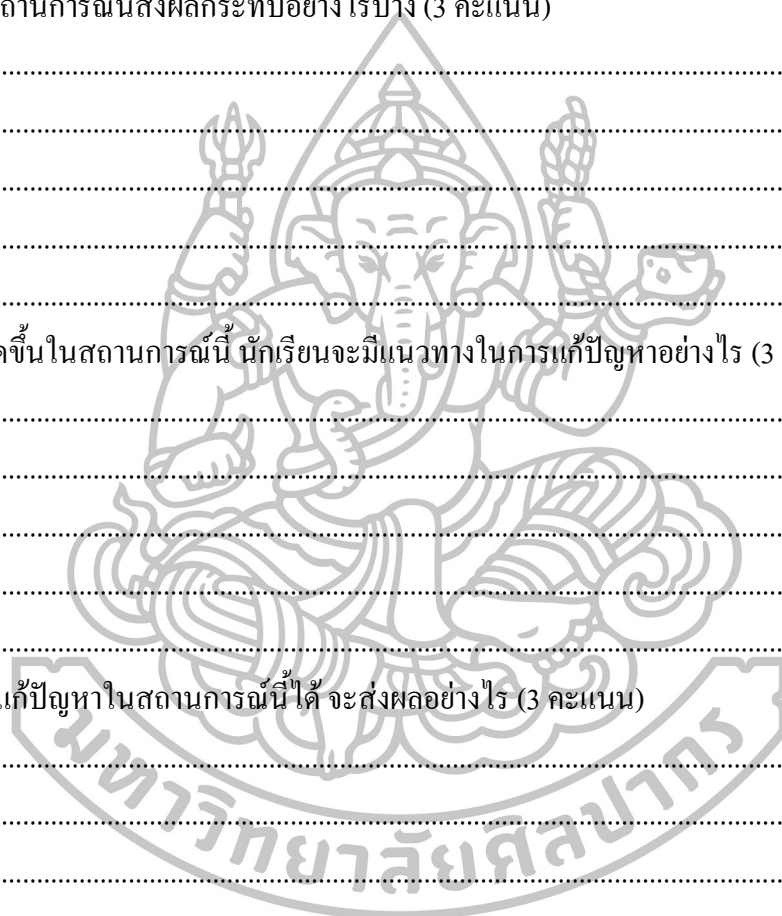
5. ถ้าสามารถแก้ปัญหาในสถานการณ์นี้ได้ จะส่งผลอย่างไร (3 คะแนน)

.....

.....

.....

.....



สถานการณ์ที่ 2 ปัญหาเสพติด (15 คะแนน)

แก้วเป็นเด็กยากจนบ้านเดิมอยู่ที่อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ ครอบครัวแก้วไม่ค่อยมีความสุข พ่อแม่ทะเลาะกันเป็นประจำ เพราะพ่อชอบดื่มเหล้า สูบบุหรี่ และบ่อยครั้งพ่อของแก้วชอบเสพยาเสพติด และทำร้ายร่างกายแม่และแก้วอยู่บ่อย

ในที่สุดพ่อแม่ต้องแยกทางกัน แก้วจึงไม่ได้เรียนหนังสือ และต้องหารายได้เลี้ยงแม่และน้อง แก้วพยายามหางานทำในที่ต่างๆ โดยตอนแรกได้เข้าไปทำงานในโรงงานทำผ้าใยอบแห้ง แต่เพราะเธอไม่มีความรู้และอายุต่ำกว่า 15 ปี ทำให้นายจ้างข่มขู่เธอและให้ค่าตอบแทนน้อยกว่าคนอื่น ๆ

1. ปัญหาสำคัญของสถานการณ์นี้คืออะไร (3 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

2. สาเหตุสำคัญที่ทำให้เกิดปัญหาในสถานการณ์นี้คืออะไร (3 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

3. ปัญหาในสถานการณ์นี้ส่งผลกระทบต่ออย่างไรบ้าง (3 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

4. ปัญหาที่เกิดขึ้นในสถานการณ์นี้ นักเรียนจะมีแนวทางในการแก้ปัญหาอย่างไร (3 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

5. ถ้าสามารถแก้ปัญหาในสถานการณ์นี้ได้ จะส่งผลอย่างไร (3 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

สถานการณ์ที่ 3 ปัญหาอาชญากรรม (15 คะแนน)

เรื่องราวจากการหายตัวไปอย่างปริศนาของชาวญี่ปุ่นสุดท้ายถูกฆาตกรรมแกมโยง โยคคืออื่นอีก...เมื่อ นายโยชิโนริ ชิมาโตะ หรือ เทสชิโอะ ครูสอนภาษาญี่ปุ่นหายตัวไปอย่างไรร่องรอยพร้อมกับปริศนาที่เงินในบัญชีธนาคารถูกกดออกไป...ตำรวจได้ติดตามสืบสวนหาสาเหตุและเบาะแสจนได้ตัว นางพรชนก ไชยะปะ สาวไทยที่อยู่กินกับ นายโยชิโนริ ก่อนหายตัวไปโดยใช้เวลาสอบสวนอยู่นานแต่ก็ไม่ได้รายละเอียดใดๆ จนกระทั่งมีการจับกุม นายสมชาย แก้วบางยาง สามี นางพรชนก ซึ่งเป็นคนขับรถแท็กซี่มาสอบสวน

ด้วยการสอบสวนที่กดดันและบีบบังคับ...นายสมชาย รับสารภาพแบบหมดเปลือกว่าประสงค์หวังต่อทรัพย์และความหึงหวงที่เห็นภาพ นายโยชิโนริ นอนอยู่กับ นางพรชนก จึงลงมือใช้หมอนกดเหนือจนเสียชีวิตก่อนที่จะลากศพไปห้องน้ำและเริ่มชำแหละแยกชิ้นส่วนใส่ถุงไปทิ้งน้ำในคลองนางทมยันบางบ่อ จ.สมุทรปราการ...นอกจากนี้ยังพบว่าก่อนหน้านี้ นางพรชนก และ นายสมชายเคยร่วมกันฆ่า นายคาซึโตะ ชิทานากะ นักธุรกิจชาวญี่ปุ่นด้วยการปลัดขังบันไดจนเสียชีวิต...ตอนแรกนั้นผู้ต้องหาไม่ยอมรับแต่สุดท้ายก็จบด้วยพยานหลักฐานข้อเท็จจริงที่ปรากฏจึงทำให้คดีฆ่า 2 ศพ ชาวญี่ปุ่นคลี่คลายสำเร็จ“

ที่มา <http://www.dailynews.co.th/article/290682>

สืบค้นวันที่ 17 พฤศจิกายน 2558

1. ปัญหาสำคัญของสถานการณ์นี้คืออะไร (3 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

2. สาเหตุสำคัญที่ทำให้เกิดปัญหาในสถานการณ์นี้คืออะไร (3 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

3. ปัญหาในสถานการณ์นี้ส่งผลกระทบต่ออย่างไรบ้าง (3 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

4. ปัญหาที่เกิดขึ้นในสถานการณ์นี้ นักเรียนจะมีแนวทางในการแก้ปัญหาอย่างไร (3 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

5. ถ้าสามารถแก้ปัญหาในสถานการณ์นี้ได้ จะส่งผลอย่างไร (3 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

สถานการณ์ที่ 4 ปัญหาทุจริตนอราชฎ์บังหลวง (15 คะแนน)

นายโชคดี ตำแหน่งหัวหน้าสถานีอนามัย มีหน้าที่ในการรับผิดชอบเรื่องเงินและบัญชีของสถานีอนามัย ได้เบิกจ่ายค่าใช้จ่ายในการซื้ออุปกรณ์ทางการแพทย์ไปจำนวน 100,000 บาท โดยนายโชคดีเป็นผู้ที่ไปซื้ออุปกรณ์ทางการแพทย์ด้วยตนเอง แต่ปรากฏว่าไม่มีหลักฐานในการซื้อขาย

1. ปัญหาสำคัญของสถานการณ์นี้คืออะไร (3 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

2. สาเหตุสำคัญที่ทำให้เกิดปัญหาในสถานการณ์นี้คืออะไร (3 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

3. ปัญหาในสถานการณ์นี้ส่งผลกระทบต่ออย่างไรบ้าง (3 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

4. ปัญหาที่เกิดขึ้นในสถานการณ์นี้ นักเรียนจะมีแนวทางในการแก้ปัญหาอย่างไร (3 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

5. ถ้าสามารถแก้ปัญหาในสถานการณ์นี้ได้ จะส่งผลอย่างไร (3 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

สถานการณ์ที่ 5 ปัญหาการเมืองการปกครองในปัจจุบัน (15 คะแนน)

การปกครองในระบอบประชาธิปไตย ประชาชนทุกคนต้องไปใช้สิทธิเลือกผู้แทนที่ดีเข้าสู่สภา ไปทำหน้าที่แทนประชาชนทุกคน ถ้าประชาชนละเลยหน้าที่ ขอมขายสิทธิขายเสียง เท่ากับการยอมขายชาติ เปิดโอกาสให้คนไม่ดีเข้าไปปกครองบ้านเมือง เข้าไปโกงกินบ้านเมือง สุดท้ายประเทศไทยก็ล่มจม ประชาชนเดือดร้อนทุกหย่อมหญ้า หูดขายเสียงเสียเยอะ เพื่อความมั่นคง และพัฒนาประเทศไทยเข้าสู่สากล

1. ปัญหาสำคัญของสถานการณ์นี้คืออะไร (3 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

2. สาเหตุสำคัญที่ทำให้เกิดปัญหาในสถานการณ์นี้คืออะไร (3 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

3. ปัญหาในสถานการณ์นี้ส่งผลกระทบต่ออย่างไรบ้าง (3 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

4. ปัญหาที่เกิดขึ้นในสถานการณ์นี้ นักเรียนจะมีแนวทางในการแก้ปัญหาอย่างไร (3 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

5. ถ้าสามารถแก้ปัญหาในสถานการณ์นี้ได้ จะส่งผลอย่างไร (3 คะแนน)

.....

.....

.....

.....



เกณฑ์การให้คะแนนแบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหา

รายการ	เกณฑ์การให้คะแนน
1. ระบุปัญหา	3 หมายถึง ระบุปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ได้ตรงประเด็น 2 หมายถึง ระบุปัญหาได้ แต่ไม่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ 1 หมายถึง ระบุปัญหาไม่ถูกต้อง 0 หมายถึง ไม่ได้ระบุปัญหา
2. คิดหาสาเหตุสำคัญ	3 หมายถึง สามารถคิดหาสาเหตุที่ก่อให้เกิดปัญหาได้ตรงประเด็นและครอบคลุม 2 หมายถึง สามารถคิดหาสาเหตุที่ก่อให้เกิดปัญหาได้ตรงประเด็น แต่ไม่ครอบคลุม 1 หมายถึง อธิบายสาเหตุที่ทำให้เกิดปัญหาไม่ตรงประเด็น 0 หมายถึง ไม่ได้คิดหาสาเหตุสำคัญ
3. บอกผลกระทบจากปัญหา	3 หมายถึง สามารถบอกผลกระทบจากปัญหาได้ครอบคลุมมากกว่า 3 ข้อขึ้นไป 2 หมายถึง สามารถบอกผลกระทบจากปัญหาได้ครอบคลุม 1-2 ข้อ 1 หมายถึง บอกผลกระทบจากปัญหาไม่ถูกต้อง 0 หมายถึง ไม่ได้บอกผลกระทบจากปัญหา
4. คิดหาแนวทางในการแก้ปัญหา	3 หมายถึง สามารถหาแนวทางในการแก้ปัญหาได้สมเหตุสมผล อธิบายชัดเจน 2 หมายถึง สามารถหาแนวทางในการแก้ปัญหาได้ แต่ไม่สมเหตุสมผล 1 หมายถึง เลือกแนวทางในการแก้ปัญหาได้ไม่เหมาะสม 0 หมายถึง ไม่ได้คิดหาแนวทางในการแก้ปัญหา
5. อภิปรายผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหา	3 หมายถึง อภิปรายผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหาได้ครอบคลุมมากกว่า 3 ข้อขึ้นไป 2 หมายถึง อภิปรายผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหาได้ครอบคลุม 1-2 ข้อ 1 หมายถึง อภิปรายผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหาไม่ถูกต้อง 0 หมายถึง ไม่ได้อภิปรายผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหา

เกณฑ์ในการประเมินระดับความสามารถในการแก้ปัญหา

คะแนน	ระดับความสามารถในการแก้ปัญหา
58 – 75 คะแนน	ระดับสูงมาก
39 – 57 คะแนน	ระดับสูง
20 – 38 คะแนน	ระดับปานกลาง
0 – 19 คะแนน	ระดับต่ำ

แบบสอบถามความคิดเห็น

แบบสอบถามความคิดเห็นฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นข้อมูลประกอบงานวิจัย เรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์

คำชี้แจง : แบบสอบถามความคิดเห็นฉบับนี้แบ่งเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามปลายปิด จำนวน 15 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามแนวคิดของลิเคิร์ต (Likert) โดยมีเกณฑ์การประเมิน 5 ระดับ โดยมีการกำหนดค่าระดับความคิดเห็นของข้อคำถามในแบบสอบถาม ดังนี้

เห็นด้วยมากที่สุด	ให้ค่าระดับเท่ากับ	5
เห็นด้วยมาก	ให้ค่าระดับเท่ากับ	4
เห็นด้วยปานกลาง	ให้ค่าระดับเท่ากับ	3
เห็นด้วยน้อย	ให้ค่าระดับเท่ากับ	2
เห็นด้วยน้อยที่สุด	ให้ค่าระดับเท่ากับ	1

ตอนที่ 2 เป็นข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้

ขอขอบพระคุณในความร่วมมือ

ผู้วิจัย

นายอิทธิพัทธ์ สุภรัตน์วงศ์

นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาการสอนสังคมศึกษา

ตอนที่ 1 คำชี้แจง : นักเรียนเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็นตามความเป็นจริง

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ความคิดเห็นเพิ่มเติม
		5	4	3	2	1	
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้							
1.	กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ได้ฝึกกำหนดปัญหาและทำความเข้าใจกับปัญหา						
2.	กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ส่งเสริมให้เกิดการค้นคว้า และแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง						
3.	กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันผ่านสังคมออนไลน์						
4.	กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ฝึกให้เกิดการสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการค้นคว้า						
5.	กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ส่งเสริมให้เกิดการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม						
ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้							
6.	การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนมีอิสระในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง						
7.	การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนๆ						
8.	การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ เป็นการกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ของนักเรียน						

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ความ คิดเห็น เพิ่มเติม
		5	4	3	2	1	
9.	การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนได้ร่วมกันระดมความคิด แบ่งงานและหน้าที่ได้อย่างเหมาะสม						
10.	การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยความสุขและสนุกสนาน						
ด้านประโยชน์ที่รับจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้							
11.	การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน						
12.	การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนรู้จักการฝึกคิดแก้ปัญหา และทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม						
13.	การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนได้ฝึกค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้ และสังคมออนไลน์						
14.	การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมดีขึ้น						
15.	การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์ ช่วยให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม						

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะอื่นๆ.....

.....

.....

.....

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	นายอิทธิพัทธ์ สุภรัตน์นางค์
ที่อยู่	25/26 ถ.บ้านดอนตุม อ.บ้านโป่ง จ.ราชบุรี 70110
เบอร์โทรศัพท์	086-7991868 , 084-0013510
E-mail	okaruken@hotmail.com
ที่ทำงาน	โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง อ.บ้านโป่ง จ.ราชบุรี
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2542	สำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษาจาก โรงเรียนอุดมวิทยา อ.บ้านโป่ง จ.ราชบุรี
พ.ศ. 2548	สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาจาก โรงเรียนสารสิทธิ์พิทยาลัย อ.บ้านโป่ง จ.ราชบุรี
พ.ศ. 2553	สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาศึกษาศาสตรบัณฑิต วิชาเอกสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
พ.ศ. 2554	ศึกษาดูระดับปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ประวัติการทำงาน	
พ.ศ. 2554-2558	ครู โรงเรียนบางแพปฐมวิทยา อ.บางแพ จ.ราชบุรี
พ.ศ. 2558 –ปัจจุบัน	ครู โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง อ.บ้านโป่ง จ.ราชบุรี