



การพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาโดยใช้เกมเป็นฐาน
เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖
โรงเรียนดงตาลวิทยา

THE DEVELOPMENT PROBLEM SOLVING BY USING THE GAME BASED
LEARNING (GBL) ON MONEY POLICY AND FISCAL POLICY
FOR HIGH SCHOOL 6 STUDENTS AT DONGTANWITTAYA SCHOOL

นางสาวชนกนันท์ ช่วยประคอง

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
พุทธศักราช ๒๕๖๕



การพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาโดยใช้เกมเป็นฐาน
เรื่อง นโยบายการเงินและการคลังของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖
โรงเรียนดงตาลวิทยา

นางสาวชนกนันท์ ช่วยประคอง

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
พุทธศักราช ๒๕๖๕

(ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย)



The Development Problem Solving by using the Game Based
Learning (GBL) on Money Policy and Fiscal Policy for High School
6 Students at Dongtanwittaya School

Miss Chanoknun Chuayprakong

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of
the Requirements for the Degree of
Master of Education
(Teaching Social Studies)

Graduate School
Mahachulalongkornrajavidyalaya University
C.E.2022

(Copyright by Mahachulalongkornrajavidyalaya University)



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย อนุมัติให้นับวิทยานิพนธ์เรื่อง
“การพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหา โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่องนโยบายการเงินและการคลัง
ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนคงตาลวิทยา” เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตร
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา

(พระมหาสมบุญ วุฑฒิภิโร, รศ. ดร.)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

.....
(พระมหาสมบุญ สุขุมโม, รศ. ดร.)

ประธานกรรมการ

กรรมการ

(ผศ. ดร.รสริน เจิมไธสง)

กรรมการ

(ดร.สุรัชย์ แก้วคุณ)

กรรมการ

(รศ. ดร.สมชัย ศรีนอก)

กรรมการ

(ผศ. ดร.สุวัฒน์ รักขันโท)

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์

ผศ. ดร.สุวัฒน์ รักขันโท

ประธานกรรมการ

รศ. ดร.สมชัย ศรีนอก

กรรมการ

ชื่อผู้วิจัย

(นางสาวชนกนันท์ ช่วยประคอง)

- ชื่อวิทยานิพนธ์** : การพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาการเรียน โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่องนโยบาย การเงินและการคลัง ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนดงตาลวิทยา
- ผู้วิจัย** : นางสาวชนกนันท์ ช่วยประคอง
- ปริญญา** : ครุศาสตรมหาบัณฑิต (การสอนสังคมศึกษา)
- คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์**
- : ผศ.ดร.สุวัฒน์ รักขันโท, พธ.บ. (สังคมวิทยา), ศศ.ม. (ศาสนาเปรียบเทียบ), ศษ.ด. (ภาวะผู้นำและนวัตกรรมทางการศึกษา)
 - : รศ. ดร.สมชัย ศรีนोक, พธ.บ. (ภาษาอังกฤษ), พธ.ม.(พระพุทธศาสนา), พธ.ด.(พระพุทธศาสนา)
- วันสำเร็จการศึกษา** : ๑๓ กันยายน ๒๕๖๕

บทคัดย่อ

ในการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้ ๑. เพื่อศึกษาการจัดการเรียนการสอนว่าสามารถพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาการเรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ๒. เพื่อเปรียบเทียบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานและการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ สามารถสรุปผลการวิจัย ดังนี้

๑. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง กับนักเรียนกลุ่มทดลองระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖/๒ ก จำนวน ๑๔ คน พบว่าทักษะในการแก้ปัญหาการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

๒. การจัดการเรียนการสอนของนักเรียนกลุ่มทดลองระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖/๒ ก ที่ใช้การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่า นักเรียนกลุ่มควบคุมระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖/๒ ข ที่ใช้การจัดการเรียนการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

จากการศึกษาผลการสอนการพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาการเรียน โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่องนโยบาย การเงินและการคลัง ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนดงตาลวิทยา พบว่าการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานเป็นการสอนที่ทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาการเรียนเรื่องนโยบาย การเงินและการคลังหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

Thesis Title : The Development Problem Solving by using the Game Based Learning (GBL) on Money Policy and Fiscal Policy for High School 6 Students at Dongtanwittaya School

Researcher : Miss Chanonun Chuayprakong

Degree : Master of Education (Teaching Social Studies)

Thesis Supervisory Committee

: Asst.Prof Dr.Suwatsan Ragkhanto, B.A.(Sociology),
M.A.(Comparative Religion), Ph.D.(Educational Leadership
and Innovation)

: Assoc. Prof. Dr. Somchai Srinok, B.A. (English), M.A. (Buddhist
Studies), Ph.D. (Buddhist Studies)

Date of Graduation : September 13, 2022

Abstract

The thesis with the title consisted of two objectives. The study aimed

1) To study, the teaching and learning management to develop students in problem-solving learning using Game Based Learning (GBL) on monetary and fiscal policy in secondary school 6 . 2) To compare Game Based Learning (GBL) and conventional teaching in secondary school 6 on monetary and fiscal policy.

1) Teaching management using Game Based Learning (GBL) on monetary and fiscal policy. Secondary school 6/2 A total of 14, found that problem solving skills on the post-test were above the average score on the pre-test, at a significance level of .05

2) Teaching management in secondary school 6/2 A, which uses Game Based Learning (GBL), the average score of the experimental group in the post test is higher than that of the control group in secondary school 6 / 2 B, which teaches conventionally, at a significance level of .05

From a study on developing problem solving by using Game Based Learning (GBL) on monetary policy and fiscal policy for secondary school 6 of Dongtanwittaya school found teaching management using Game Based Learning (GBL) develop students in problem solving problems learning on monetary and fiscal policy post-test higher than pre-test.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ สำเร็จได้เพราะได้รับความอนุเคราะห์จากคณะกรรมการผู้ควบคุม วิทยานิพนธ์ ทั้งสองท่าน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒน์ รักขันโท ประธานกรรมการ รองศาสตราจารย์ ดร.สมชัย ศรีนอก กรรมการผู้เสียสละเวลาให้คำปรึกษาในการทำวิทยานิพนธ์และคอยเอาใจใส่ ช่วยเหลือ ตรวจสอบเนื้อหาวิชาการ อีกทั้งยังให้ความอนุเคราะห์ในด้านวิชาการ จนวิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลง ด้วยดี

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจสอบความถูกต้องเครื่องมือวิจัย ทั้ง ๕ ท่าน พระวิเทศพรหมคุณ รองศาสตราจารย์ ดร. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชวาล ศิริวัฒน์ จำสับเอกจตุรงค์ กุลแก้ว ผู้อำนวยการโรงเรียนดงตาลวิทยา นางวันทนา เหมสมิติ และนายทศพร ณ นคร คณะครูและนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนดงตาลวิทยา ที่ให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลครั้งนี้และขอขอบพระคุณเจ้าหน้าที่ห้องสมุดบัณฑิต วิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ที่ได้เอื้ออำนวยในการสืบค้นข้อมูลการ ศึกษาวิจัยครั้งนี้ ขอขอบพระคุณคณาจารย์คณะครุศาสตร์ได้ถ่ายทอดความรู้ ประสบการณ์ด้านต่างๆ แก่ผู้วิจัยตลอดมาทำให้งานวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ เพื่อนิสิต สาขาการสอนสังคมศึกษา รุ่น ๖ ทุกท่านที่คอยช่วยเหลือ และให้คำแนะนำ

ขอขอบคุณคณะอาจารย์ประจำหลักสูตร และเจ้าหน้าที่ประจำหลักสูตรสาขาสังคม ศึกษา ทุกท่านที่ให้ความเมตตาในการอบรมสั่งสอนและอำนวยความสะดวกในการทำวิจัยทั้งยังให้ กำลังใจ ด้วยดีเสมอมาและความดีอันเกิดจากการวิจัยอันเป็นประโยชน์ของวิทยานิพนธ์ ผู้วิจัยขอเทิดทูลบูชาเป็น กตัญญูทวดเฒ่า พ่อ แม่ และอาจารย์ผู้มีอุปการคุณขอให้ทุกท่านจงประสบสุขใน กาลทุกเมื่อเทอญ

ชนกนันท์ ช่วยประคอง

๒๓ พฤษภาคม ๒๕๖๕

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพ	ช
บทที่ ๑ บทนำ	
๑.๑ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	๑
๑.๒ คำถามวิจัย	๖
๑.๓ วัตถุประสงค์ของการวิจัย	๖
๑.๔ สมมติฐานการวิจัย	๗
๑.๕ ขอบเขตของการวิจัย	๗
๑.๖ นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย	๘
๑.๗ ประโยชน์ที่ได้รับ	๑๐
บทที่ ๒ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
๒.๑ แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการแก้ปัญหา	๑๑
๒.๒ แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับใช้เกมเป็นฐาน	๑๙
๒.๓ ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑	๓๙
๒.๔ แนวคิดเกี่ยวกับนโยบายการเงินและการคลัง	๔๖
๒.๕ ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	๕๐
๒.๖ หลักสูตรสถานศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนดงตาลวิทยากลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	๕๕
๒.๗ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	๕๘
๒.๘ กรอบแนวคิดการวิจัย	๖๑
บทที่ ๓ วิธีดำเนินการวิจัย	
๓.๑ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	๖๒
๓.๒ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	๖๓

๓.๓	ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ	๖๓
๓.๔	ขั้นตรวจสอบและเก็บรวบรวมข้อมูล	๖๗
๓.๕	การวิเคราะห์ข้อมูล	๖๘
๓.๖	สถิติที่ใช้ในการวิจัย	๖๘
บทที่ ๔	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
๔.๑	ตอนที่ ๑ สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	๗๐
๔.๒	ตอนที่ ๒ ลำดับขั้นในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	๗๑
๔.๓	ตอนที่ ๓ ผลการวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์	๗๒
บทที่ ๕	สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
๕.๑	สรุปผลการวิจัย	๗๔
๕.๒	อภิปรายผล	๗๔
๕.๓	ข้อเสนอแนะ	๗๘
บรรณานุกรม		๘๑
ภาคผนวก		
ภาคผนวก ก	รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และหนังสือ	๘๘
ภาคผนวก ข	หนังสือผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ	๙๐
ภาคผนวก ค	ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องตามวัตถุประสงค์รายข้อ (IOC)	๙๖
ภาคผนวก ง	หนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย	๑๐๕
ภาคผนวก จ	แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง นโยบายการเงินการคลัง	๑๐๗
ภาคผนวก ฉ	แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา	๑๑๙
ภาคผนวก ช	แบบบันทึกการสังเกตและประเมินผลพฤติกรรม	๑๓๐
	การแก้ปัญหการเรียนรู้	
ภาคผนวก ซ	แบบแสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ	๑๓๔
ประวัติผู้วิจัย		๑๓๙

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
๒.๑ ตารางตัวชี้วัดสาระการเรียนรู้แกนกลาง	๕๔
๒.๒ โครงสร้างรายวิชาสังคมศึกษา ๖	๕๖
๓.๑ แบบแผนการทดลองตารางที่ ๓.๑ แบบแผนการทดลอง	๖๗
๔.๑ วิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และ ค่าสถิติทดสอบที ในการจัดการเรียนการสอนนักเรียนกลุ่มที่ใช้การจัดการ เรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานว่าระดับความสามารถ พัฒนาทักษะในการ แก้ปัญหาการเรียนได้หรือไม่ โดยวัดจากคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลัง เรียนว่าพัฒนาขึ้นในระดับใด	๗๒
๔.๒ การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และ ค่าสถิติทดสอบที ในการจัดการเรียนการสอนนักเรียนกลุ่มที่ใช้การจัดการ เรียนการสอนแบบปกติ ว่าระดับความสามารถ พัฒนาทักษะในการแก้ปัญหา การเรียนได้หรือไม่ โดยวัดจากคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียนว่า พัฒนาขึ้นในระดับใด	๗๒
๔.๓ เปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียนของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ที่ได้รับการจัดการเรียนการ สอนโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง	๗๓

สารบัญแผนภาพ

แผนภาพที่	หน้า
๒.๑ แบบจำลองของ GBL ของ Garri et al	๒๐
๒.๒ ตัวอย่างเกม Gamification หลักสูตรการปฏิบัติตามวิศวกรรมสังคมที่เปลี่ยนไปเป็นเกมกระดาน	๓๔
๒.๓ ตัวอย่างเกม Oregon Trail	๓๗
๒.๔ ตัวอย่างเกม Total War ROME II	๓๗
๒.๕ ตัวอย่างเกม Tetris	๓๘
๒.๖ ตัวอย่างเกม Battle Chess ๓D	๓๙
๒.๗ กรอบแนวคิดการวิจัย	๖๑

บทที่ ๑

บทนำ

๑.๑ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันด้วยความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง นักเรียนสามารถเข้าถึงเทคโนโลยี เพื่อการเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น ส่งผลให้การศึกษาของประเทศไทยเกิดการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง เพื่อให้ก้าวทันต่อความต้องการในการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความหลากหลายที่ต้องใช้ทักษะแก้ปัญหาในการดำรงชีวิตของนักเรียน จึงได้เข้ามามีบทบาทต่อการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาที่สอดคล้องกับกระแสโลกาภิวัตน์ และการศึกษาแบบไร้พรมแดน รวมทั้งการขยายโอกาสให้กับผู้เรียนเลือกเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา เพื่อนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life-Long Learning) ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก และเป็นพลเมืองที่สร้างความยั่งยืนให้กับประเทศ^๑

ตามที่พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติได้กำหนดให้การจัดการศึกษา ต้องยึดหลักการศึกษาดำรงชีวิตสำหรับประชาชน ซึ่งสอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ที่นักเรียนทุกคนจะต้องเรียนรู้ตลอดชีวิต แนวปฏิบัติในการเสริมสร้างประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ ๒๑ เน้นที่องค์ความรู้ ทักษะ ความเชี่ยวชาญ และสมรรถนะที่เกิดขึ้นกับตัวนักเรียน เพื่อใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมแห่งความเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน คือ การเรียนรู้ 3R x 7C สำหรับ 3R คือ ๑. Reading (อ่านออก) ๒. (W) Riting (เขียนได้) ๓. (A) Rithemetics (คิดเลขเป็น) และ 7C คือ ๑. Critical Thinking and Problem Solving (ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา) ๒. Creativity and Innovation (ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม) ๓. Cross-cultural Understanding (ทักษะด้านความเข้าใจความต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์) ๔. Collaboration, Teamwork and Leadership (ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ) ๕. Communications, Information, and Media Literacy (ทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ) ๖. Computing and ICT Literacy (ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร) ๗. Career and Learning Skills ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้^๒

^๑ วิทยา วาโย, “การเรียนการสอนแบบออนไลน์ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัส COVID-19 : แนวคิดและการประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอน”, วารสารศูนย์อนามัยที่ ๙ , ปีที่ ๑๔ ฉบับที่ ๓๔ (พฤษภาคม-สิงหาคม ๒๕๖๓), หน้า ๒๘๗-๒๙๖.

^๒ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU , บทความออนไลน์ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ , [ออนไลน์], แหล่งที่มา <http://arit.npru.ac.th/> , [วันที่ ๒๐ มกราคม ๒๕๖๔ , หน้า ๔.

ในปัจจุบันทิศทางของการเรียนการสอนสมัยใหม่ เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมจากการเน้นหนักที่วิชาการ เป็นเน้นให้ความสำคัญไปที่นักเรียน การสอนสมัยใหม่ก็จะเน้นไปที่กิจกรรมและสื่อที่น่าสนใจ เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนานจากการจัดกิจกรรมภายในห้องเรียน ทำให้เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนมากยิ่งขึ้นเนื่องจากนักเรียนมีการลงมือทำกิจกรรมด้วยตัวเอง (Learning by Doing : LbD) ด้วยเหตุนี้เอง จึงได้มีการออกแบบสื่อการเรียนรู้ใหม่โดยประยุกต์เอาเกมส์มาใช้ในการเรียนรู้ โดยมีการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนได้เล่นและเรียนรู้ไป พร้อม ๆ กัน จึงเป็นที่มาของการรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning : GBL)³ รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning หรือ GSL) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยม อย่างแพร่หลายในปัจจุบัน เป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบที่ช่วยพัฒนาสังคมให้เกิดการเปลี่ยนแปลง โดยเป็นการนำจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจมาใช้เป็นฐานของเกมโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสื่อสารทางการศึกษาด้วยการเล่นโดยไม่มีรูปแบบที่ตายตัว ซึ่งเกมการศึกษา เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่ได้นำเอาความสนุกสนานของเกมในรูปแบบใหม่ ๆ ผสมผสานเนื้อหา เข้ากับบทเรียนวิชาต่างๆ ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการเรียนรู้ ประกอบกับการที่ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติการต่าง ๆ ด้วยเกม จึงมีผลทำให้เกิดเป็นความชอบ ความ ถนัด และความสนใจของผู้เรียนต่อรูปแบบการเรียนรู้ ทั้งยังทำให้ผู้เรียนเกิด ความเพลิดเพลินมีความสุขกับการเรียนรู้ และได้รับความรู้ไปด้วย^๔

ซึ่งสอดคล้องกับผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game Based Learning The Study of Effectiveness of Game Based Learning Approach การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือนักศึกษาปริญญาโทชั้นปีที่ ๑ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต คณะพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ สาขาการพัฒนา ทรัพยากรมนุษย์และองค์การ ของสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ จำนวน ๑๔ คน แบ่งกลุ่ม ตัวอย่างออกเป็น ๒ กลุ่ม กลุ่มละ ๗ คน คือ กลุ่มทดลอง (Treatment Group) และกลุ่มควบคุม (Control Group) โดยกลุ่มทดลองจะได้รับการเรียนรู้โดยใช้เกมส์เป็นสื่อในการเรียนรู้ และกลุ่ม ควบคุมจะได้รับการเรียนรู้ด้วยวิธีการการบรรยาย (Lecture) การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างทั้ง ๑๔ คน จะคัดเลือกผู้ที่มีระดับการศึกษา, ประสบการณ์ ความรู้พื้นฐาน, อายุและทัศนคติต่อการ เรียนรู้ให้มีความใกล้เคียงกันมากที่สุด การศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรู้นี้ จะใช้วิธีการ สัมภาษณ์เชิงลึก คือเน้นให้ตอบคำถามโดยการอธิบาย ยกตัวอย่าง เล่าเหตุการณ์ เพื่อให้ทราบ ข้อมูล ความคิดเห็น และความรู้สึกที่แท้จริงจากกลุ่มตัวอย่าง โดยแบ่งการสัมภาษณ์จะแบ่งเป็น ๓ ส่วนคือ ๑) การสัมภาษณ์เพื่อวัดระดับความรู้ก่อนการฝึกอบรม ๒) การสัมภาษณ์เพื่อวัดระดับความรู้หลังการฝึกอบรม และ ๓) การสัมภาษณ์เพื่อสำรวจความคิดเห็นและความรู้สึกต่อการฝึกอบรม และนำผลที่ได้มาเปรียบเทียบกับระหว่าง ๒ กลุ่ม โดยจะเน้นพิจารณาถึงระดับความรู้ที่

^๓ วรุตต์ อินทสระ, Game Based LearningThe Latest Trend Education ๒๐๑๙ เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น ,เอกสารประกอบการอบรมและปฏิบัติการ “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น” [Game Based Learning], ๒๕๖๒,หน้า ๗.

^๔ Karl M. Kapp. (๒๐๑๒). The Garmification of Learning and instruction. อ้างอิงจาก กิตติพงศ์ ม่วงแก้ว. (๒๕๖๒). “การพัฒนาเกมเพื่อการศึกษา รายวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง โครงงานคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนยางตลาดวิทยาคาร”,วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ปีที่ ๒ ฉบับที่๔, (มกราคม-เมษายน ๒๕๖๒), หน้า๑๐๘-๑๑๙

เพิ่มขึ้นทั้งในส่วนของความจำและความเข้าใจ, ความมีส่วนร่วม และความสนุกสนาน ผลการวิจัย ๑. กลุ่มทดลองมีความรู้สึกละเอียดเรียนรู้เมื่อทราบว่าตนจะได้เรียนโดยมีเกมส์เป็นสื่อในการเรียนรู้ ในขณะที่กลุ่มควบคุมรู้สึกเฉยๆ เมื่อทราบว่าตนจะได้เรียนแบบบรรยาย ๒. ระดับความรู้ ทั้งในส่วนของความจำและความเข้าใจของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่ม^๕ จากผลการวิจัยดังกล่าวจะเห็นได้ว่าผู้วิจัยทำวิจัยเชิงทดลอง เกี่ยวกับการใช้เกมเป็นฐานในการจัดการเรียนการสอน กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาโดยการใช้เกมมีผลการวิจัยสูงขึ้นตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้วิจัย

นโยบายการเงินและนโยบายการคลัง เป็นการดำเนินนโยบายทางเศรษฐกิจแบบมหภาค หัวใจของการบริหารนโยบายเศรษฐกิจมหภาคขึ้นอยู่กับกำกับ ๓ ปัจจัย ๑) การเก็บภาษีและการใช้จ่ายของรัฐบาล ๒) การขยายหรือลดสินเชื่อของระบบสถาบันการเงิน ๓) การเคลื่อนย้ายเงินเข้าและออกระหว่างประเทศ หากส่วนใดส่วนหนึ่งทำให้ปริมาณเงินในระบบมากเกินไปส่วนที่เหลือก็ต้องทำหน้าที่ดูดเงินออกจากระบบ มิฉะนั้น ก็จะนำไปสู่เงินเฟ้อและเป็นอันตรายต่อระบบเศรษฐกิจโดยรวมได้ และหากปริมาณเงินในระบบมีน้อยเกินไป ส่วนที่เหลือก็ต้องทำหน้าที่ เพิ่มเงินเข้าสู่ระบบ เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาสภาพคล่องและปัญหาเงินฝืดตามมา การดำเนินนโยบายเศรษฐกิจแบบมหภาค ทั้งนโยบายการคลัง นโยบายการเงิน มีเป้าหมายเพื่อให้เกิดเศรษฐกิจโดยรวม ก็คือความกินดีอยู่ดีของประชาชน

เมื่อกล่าวถึงเศรษฐกิจแบบมหภาคนโยบายการเงินและนโยบายการคลัง ในการดำเนินนโยบายโดยส่วนใหญ่จะเป็นหน้าที่ของรัฐบาลและภาครัฐเป็นผู้บริหารจัดการ จึงทำให้นักเรียนมองว่าเป็นเรื่องไกลตัว ยากต่อการทำความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน ทั้งที่ในความเป็นจริงนั้น การดำเนินนโยบายและการกระทำต่าง ๆ ของภาครัฐล้วนแต่ส่งผลกระทบ ต่อการดำเนินชีวิตประจำวันของนักเรียนทั้งสิ้น ยกตัวอย่างเช่น การเกิดโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙ (COVID-๑๙) ซึ่งส่งผลกระทบทางด้านเศรษฐกิจโดยรวมของประชาชนทั่วโลก รวมทั้ง ประเทศไทยด้วยมีนักเรียนหลายคนที่มีผู้ปกครองมีรายได้ลดลง เนื่องจากผลกระทบของการดำเนินนโยบายการเงินและนโยบายการคลังของภาครัฐ ทำให้ได้รับค่าใช้จ่ามาโรงเรียนน้อยลง นักเรียนต้องบริหารค่าใช้จ่าในแต่ละวันให้เพียงพอและสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ที่จะศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา ต้องมองถึงสภาพคล่องทางการเงินของครอบครัวว่าจะมีศักยภาพในการสนับสนุนค่าใช้จ่าต่าง ๆ จนกระทั่งสำเร็จการศึกษาโดยไม่กระทบต่อสถานภาพทางการเงินของครอบครัว ได้อย่างไร เป็นต้น^๖ ซึ่งสอดคล้องกับเนื้อหา ด้านวิชาสังคมศึกษา สาระที่ ๓ เศรษฐศาสตร์ เรื่องนโยบายการเงินและนโยบายการคลัง มาตรฐาน ส.๓.๒ เข้าใจระบบและสถาบันทางเศรษฐกิจต่าง ๆ ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจและความจำเป็นของการร่วมมือกันทางเศรษฐกิจในสังคมโลก ตัวชี้วัดที่ ม.๔-ม.๖/๑ สามารถอธิบายบทบาทของรัฐบาล ด้านนโยบายการเงิน การคลังในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ ที่ต้องใช้ทักษะแก้ปัญหาในการดำรงชีวิตของนักเรียนได้

^๕ สุกุล สุขศิริ, ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game Based Learning The Study of Effectiveness of Game Based Learning Approach, วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต (การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และองค์การ), (คณะพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ ๒๕๕๐), หน้า ๒๒-๓๐.

^๖ ทรงธรรม ปิ่นโต และคณะ , เศรษฐศาสตร์...เล่มเดียวอยู่ , พิมพ์ครั้งที่ ๑ , (ธนาคารแห่งประเทศไทย ๒๕๕๕), หน้า ๑๒๖.

ซึ่งสอดคล้องกับหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาเรื่อง ทิฐุธัมมิกัตถะ ซึ่งเป็นหลักธรรมที่นำไปสู่จุดหมาย จะทำสิ่งใดก็สำเร็จ หากนำไปปรับใช้กับชีวิต ประกอบไปด้วยหลักธรรม ๔ ประการ คือ ๑. อุฏฐานสัมปทา การถึงพร้อมด้วยความหมั่นหรือขยันหา คือ ขยันหมั่นเพียรในการปฏิบัติหน้าที่การงาน ประกอบอาชีพอันสุจริต ไม่เกียจคร้าน รู้จักใช้ปัญญาสอดส่องตรวจตราหาวิธีในการจัดการกิจการให้สำเร็จลุล่วงด้วยดี ๒. อารักขสัมปทา การถึงพร้อมด้วยการรักษาหรือขยันเก็บ รู้จักรักษทรัพย์สินที่หามาได้จากการทำงาน ไม่ให้สิ้นเปลืองหมดไปด้วยสิ่งที่ไม่เกิดประโยชน์ อีกอย่างหนึ่งคือ รู้จักรักษางานหรือผลงานที่ทำด้วยความขยันหมั่นเพียรนั้นไม่ให้เสื่อมเสีย และพัฒนาให้ดียิ่งขึ้นอยู่เสมอ พุดให้เข้าใจง่าย ๆ คือ รักษาเงินและรักษางาน ต้องรู้จักเก็บ คือ เก็บรักษาให้ปลอดภัย ต้องรู้จักถนอม คือ ระวังระวังไม่ให้เสียหายสิ้นเปลือง ต้องรู้จักบูรณะซ่อมแซมของเก่าที่พอใช้ได้ ไม่ทิ้งให้เสื่อมประโยชน์ ต้องรู้จักเสียดาย คือ ของบางอย่างที่เลิกใช้แล้ว แต่ยังอาจใช้ในวันข้างหน้าได้ก็ต้องรู้จักเก็บไว้ใช้ อย่าทิ้ง ต้องรู้จักทำให้เกิดผลกำไร คือ การใช้ทรัพย์ที่มีอยู่ให้เกิดผลกำไร เช่น การลงทุนในสิ่งที่ไม่มีความเสี่ยง ๓. กัลยาณมิตตตา ความมีเพื่อนเป็นคนดี ต้องรู้จักเลือกคบคน คบเฉพาะคนที่เป็นคนดี เป็นบัณฑิต สามารถแนะนำชักจูงเราไปในทิศทางที่ดีได้ ไม่คบคนชั่วคนพาลที่จะนำพาเราไปสู่ความเสื่อม ๔. สมชีวิตา การเลี้ยงชีวิตตามสมควรแก่กำลังทรัพย์ที่หาได้หรือการใช้ชีวิตแบบพอเพียงมีความเป็นอยู่เหมาะสม ใช้จ่ายแต่พอดีแก่ฐานะ ไม่ฟุ่มเฟือย ไม่สุรุ่ยสุร่าย รู้จักแบ่งเก็บแบ่งใช้ ไม่ใช้จ่ายเกินตัวนั่นเอง^๗ หลักธรรม ทิฐุธัมมิกัตถะ หรือ หัวใจเศรษฐี เป็นหลักธรรมที่ผู้วิจัยเห็นว่ามี ความเกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนในเรื่อง นโยบายการเงิน นโยบายการคลัง เป็นอย่างยิ่ง เนื่องจาก หลักธรรม ทิฐุธัมมิกัตถะ เป็นที่รู้จักกันดีว่าเป็นหลักธรรมที่หลายคนได้นำไปปฏิบัติตามจะไม่มีวันจน จะเลี้ยงตนเองได้ ซึ่งตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของรายวิชาเศรษฐศาสตร์ เรื่อง นโยบายการเงิน นโยบายการคลัง ที่ต้องการให้นักเรียนนำไปปรับประยุกต์ใช้ได้ในอนาคต ผู้วิจัยจึงนำหลักธรรม ทิฐุธัมมิกัตถะ หรือ หัวใจเศรษฐี มาสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนตามแบบวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคลในการจัดการเรียนการสอนเรื่อง นโยบายการเงิน นโยบายการคลัง

โรงเรียนดงตาลวิทยา ตำบลจัวราย อำเภอเมืองลพบุรี เป็นโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาขนาดกลาง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต ๕ เปิดสอนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๖ มีจำนวนระดับชั้นละ ๓ ห้อง มีนักเรียนจำนวน ๔๗๐ คน เพื่อให้การเรียนการสอนในหลายวิชาสามารถพัฒนาศักยภาพของนักเรียนได้อย่างเหมาะสม ทางโรงเรียนจึงให้ความสำคัญกับการจัดกิจกรรมทั้งทางด้านดนตรี ด้านกีฬา และด้านวิชาการ ที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงศักยภาพทางด้านการแก้ปัญหาให้นักเรียนให้ออกมาได้เต็มที่ จากการศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โรงเรียนดงตาลวิทยา พบว่านักเรียนไม่เข้าใจเนื้อหาเรื่องนโยบายการเงินและการคลัง เนื่องจากเป็นเรื่องเศรษฐศาสตร์มหภาคซึ่งเป็นสาขาหนึ่งของวิชาเศรษฐศาสตร์แขนงหนึ่งที่ศึกษาเกี่ยวกับความสามารถ โครงสร้าง พฤติกรรม และการตัดสินใจในระบบเศรษฐกิจในภาพรวม ซึ่งประกอบไปด้วยเศรษฐกิจระดับภูมิภาค ระดับประเทศ และระดับโลก เป็นเนื้อหาที่เข้าใจยากและไกลตัว ทำให้นักเรียนรู้สึกท้อแท้ ไม่สนุก

^๗ สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์, พจนานุกรมพุทธศาสน์ ฉบับประมวลศัพท์, พิมพ์ครั้งที่ ๓๔, (พระนครศรีอยุธยา:สำนักพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๕๙), หน้า ๑๔๔.

ต้องอ่านหนังสือจำนวนมาก ไม่อยากเรียน และคิดว่ามีกิจกรรมอื่นที่น่าสนใจมากกว่า ทั้งที่จริงแล้วเนื้อหาเรื่องนโยบายการเงินและการคลังเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวกับนักเรียนรวมไปถึงครอบครัวของนักเรียนเป็นอย่างมาก เนื่องจากนักเรียนขาดทักษะการแก้ปัญหา ซึ่งเป็นจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ซึ่งเป็นปัญหาที่ต้องเร่งแก้ไข เพื่อไม่ให้กระทบกับการเรียนในเนื้อหาเรื่องถัดไป

จากสภาพปัญหาของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนดงตาลวิทยา จังหวัดลพบุรี พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ไม่เข้าใจในเนื้อหาที่สอน เนื่องจากขาดการพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหา ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาวิธีการแก้ปัญหาโดยศึกษาค้นคว้านวัตกรรมรูปแบบต่าง ๆ ที่หลากหลาย เพื่อพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหา โดยผู้วิจัยเลือกใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งเป็นสื่อการเรียนรู้รูปแบบหนึ่ง ออกแบบมาเพื่อให้นักเรียนได้รับความสนุกสนานไปพร้อมกับได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของการเรียนนั้น ๆ ไว้ในเกม และให้นักเรียนลงมือเล่นเกม เป็นหนึ่งในการจัดการเรียนรู้ที่ปิดช่องโหว่ด้านข้อจำกัดของการเรียนรู้การรับรู้ แรงจูงใจ และความอยากรู้อยากเห็นของนักเรียน^๘ ตามทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์นไดค์ (Edward Lee Thorndike) ที่ว่า เมื่อบุคคลได้รับผลที่พึงพอใจย่อมอยากจะเรียนรู้ต่อไป แต่ถ้าได้รับผลที่ไม่พึงพอใจ ก็จะไม่อยากเรียนรู้ ดังนั้นการได้รับผลที่พึงพอใจจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนรู้^๙ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน ทำให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ที่น่าพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยว่าสาเหตุที่นักเรียนเลือกเล่นเกมเพราะมีวัตถุประสงค์คือ เพื่อต้องการพักผ่อนคลายเครียด โดยวัดได้จากจำนวนการตอบแบบสอบถามที่มีมากที่สุด^{๑๐}

การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning หรือ PBL) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากแนวคิดตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์นิยม (Constructivism) โดยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่ จากการใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในโลกเป็นบริบทของการเรียนรู้ (Learning Context) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์และคิดแก้ปัญหา รวมทั้งได้ความรู้ตามศาสตร์ในสาขาวิชาที่ตนศึกษา ไปพร้อมกันด้วย การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจึงเป็นผลมาจากกระบวนการทำงานที่ต้องอาศัยความเข้าใจและการแก้ไขปัญหาคือเป็นหลัก ถ้ามองในแง่ของยุทธศาสตร์การสอน PBL เป็นเทคนิคการสอน ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เผชิญหน้ากับปัญหาด้วยตนเอง จะทำให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะในการคิดหลายรูปแบบ เช่น การคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์

^๘ ผศ. ดร.วรัตต์ อินทสระ, Game Based Learning The Latest Trend Education ๒๐๑๙เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น , เอกสารประกอบการอบรมและปฏิบัติการ “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น” [Game Based Learning] , (๒๕๖๒), หน้า ๗-๑๖

^๙ ทิศนา ขมณี , ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียน, พิมพ์ครั้งที่ ๒๕ , (กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๖๔), หน้า ๕๑.

^{๑๐} กิตติชัย ตั้งไวบูลย์ และสุจิตรา คุ่มสมัย , พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนราชโบริกานุเคราะห์ จังหวัดราชบุรี, วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจบัณฑิต, (บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศิลปากร, ๒๕๕๓), หน้า ๕๕.

สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่องการศึกษาผลการเรียนรู้และทักษะการแก้ปัญหา^{๑๑} เรื่อง เศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ที่จัดการเรียนการสอนโดยใช้ ปัญหาเป็นฐาน การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๓ แผนก English Programme โรงเรียนยอแซฟอุปถัมภ์ อำเภอสามพราน จังหวัด นครปฐม ปีการศึกษา ๒๕๕๑ จำนวน ๒๑ คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการ เรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ แบบทดสอบทักษะการแก้ปัญหา และแบบสอบถามความคิดเห็น ของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย (X) ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.) การทดสอบ - ค่าที (t-test) แบบ Dependent โดยผลการวิจัยพบว่า ๑) ทักษะ การแก้ปัญหาของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน พบว่า นักเรียนมีทักษะการแก้ปัญหามากที่สุดในทักษะการระบุปัญหาอยู่ในเกณฑ์ระดับดี รองลงมาคือทักษะ การอธิบายสาเหตุของปัญหาอยู่ในเกณฑ์ ระดับพอใช้ ลำดับที่สามคือทักษะวิธีการแก้ปัญหาอยู่ใน เกณฑ์พอใช้ และลำดับสุดท้ายคือทักษะการสรุปผล ที่ได้รับการแก้ปัญหาอยู่ในเกณฑ์พอใช้ ๒) ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน โดย ภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ เห็นด้วยมากในด้าน ประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจะช่วยให้ นักเรียนทำงานได้ อย่างเป็น ระบบตามขั้นตอนมากขึ้นเป็นลำดับที่หนึ่ง รองลงมาคือด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหา เป็นฐาน เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้จากสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงและพบได้ใน ชีวิตประจำวัน และ ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ที่ทำให้นักเรียนมีความสุขในการลงมือปฏิบัติกิจกรรม โดยนักเรียนเห็นด้วยมาก เป็นลำดับสุดท้าย^{๑๒}

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่องนโยบายการเงินและการคลัง ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนดงตาลวิทยา ซึ่งเหมาะสม กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ที่กำลังเตรียมความพร้อมในการสอบเข้าเรียนต่อในระดับอุดมศึกษา เพราะการใช้การจัดการเรียนรู้แบบการใช้เกมเป็นฐานที่มีการเล่นเกมท้ายชั่วโมงในการจัดการเรียน การสอน เพื่อเป็นการทบทวนบทเรียนจะทำให้ นักเรียนได้นำเนื้อหาที่สอนไปใช้ในการแก้ปัญหาผ่าน เกม ทำให้นักเรียนจดจำและเข้าใจในบทเรียนได้มากยิ่งขึ้นและสามารถดึงศักยภาพของนักเรียน ออกมาได้อย่างเต็มที่

๑.๒ คำถามของการวิจัย

๑.๒.๑ ผลการเปรียบเทียบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง นโยบายการเงิน และการคลัง ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ สามารถพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหา ได้เหมือนหรือ แตกต่างจากการจัดการเรียนสอนแบบเดิมอย่างไร

^{๑๑} ไพศาล สุวรรณน้อย, การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning: PBL). เอกสาร ประกอบการสอนการบรรยายโครงการพัฒนาการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยขอนแก่น. (๒๕๕๘), หน้า ๒-๓

^{๑๒} ญดาภัก กิจทวี, การศึกษาผลการเรียนรู้และทักษะการแก้ปัญหา เรื่อง เศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ที่จัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน. ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, (บัณฑิต วิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศิลปากร, ๒๕๕๑). หน้า ๘๓-๘๑

๑.๒.๒ สื่อการสอน เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ที่จัดทำ เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน มีความเหมาะสมในการใช้พัฒนาทักษะทางการแก้ปัญหาได้หรือไม่

๑.๓ วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑.๓.๑ เพื่อศึกษาการจัดการเรียนการสอนว่าสามารถพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาการเรียน โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖

๑.๓.๒ เพื่อเปรียบเทียบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานและการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖

๑.๔ สมมติฐานการวิจัย

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานสามารถพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาการเรียน เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ได้มากกว่าการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ

๑.๕ ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัย เรื่องการพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาการเรียน โดยใช้เกมเป็นฐาน ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง มีขอบเขตการวิจัยดังนี้

๑.๕.๑ ขอบเขตด้านเนื้อหา

การศึกษาวิจัย เรื่องการพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาการเรียน โดยใช้เกมเป็นฐาน ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนดงตาลวิทยา ผู้วิจัยได้นำสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ที่ ส ๓.๒ เข้าใจระบบ และสถาบันทางเศรษฐกิจต่าง ๆ ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ และความจำเป็นของการร่วมมือกันทางเศรษฐกิจในสังคมโลก โดยตรงกับ ม.๔-๖/๑ อธิบายบทบาทของรัฐบาลด้านนโยบายการเงิน การคลัง ในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ ซึ่งประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

- ๑) เรื่อง หน้าที่ของเงินและธนาคารแห่งประเทศไทย เวลา ๒ ชั่วโมง
- ๒) เรื่อง นโยบายการเงิน (เงินฝืด – เงินเฟ้อ เวลา ๒ ชั่วโมง
- ๓) เรื่อง นโยบายการคลัง เวลา ๒ ชั่วโมง

ผู้วิจัยจึงได้จัดทำเป็นการวิจัยประยุกต์ (Application research) ซึ่งมีจุดมุ่งหมายในการทำ การวิจัยเพื่อค้นหาความรู้ในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง และนำความรู้ที่ค้นหาไปใช้แก้ปัญหาในเรื่องนั้น ๆ ทั้งที่ เป็นการแก้ปัญหาระยะสั้นที่เกิดขึ้นเฉพาะหน้าในขณะนั้น หรือนำไปใช้ประกอบการวางแผนเพื่อ ป้องกันแก้ไขปัญหในระยะยาว

๑.๕.๒ ขอบเขตด้านประชากร

การศึกษาวิจัย เรื่องการพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาการเรียน โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนดงตาลวิทยา มีขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาดังต่อไปนี้

๑) ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนดงตาลวิทยา ตำบลจั่วราย อำเภอเมืองลพบุรี จังหวัดลพบุรี ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ จำนวน ๖๑ คน

กลุ่มตัวอย่างใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนดงตาลวิทยา ตำบลจั่วราย อำเภอเมืองลพบุรี จังหวัดลพบุรี จำนวน ๒๔ คน โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster sampling) เลือกเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖/๒ เนื่องจากนักเรียนมีความพร้อมในการเรียนรู้ และการใช้กลุ่มตัวอย่างเพียง ๒ ห้องทำให้เก็บผลการวิจัยได้ง่าย เกิดการคาดเคลื่อนของผลการวิจัยน้อย โดยแบ่งเป็น ห้อง ๖/๒ ก จัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน และห้อง ๖/๒ ข จัดการเรียนการสอนแบบปกติ ทางผู้วิจัยได้ทำการจัดการเรียนการสอนออกเป็น ๒ กลุ่ม เนื่องจากทางโรงเรียนดงตาลวิทยา ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ ได้ทำการแบ่งนักเรียนมาเรียน ๒ กลุ่ม สำหรับห้องที่มีนักเรียนเกิน ๒๐ คน ตามตามประกาศของกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง หลักเกณฑ์การเปิดโรงเรียนหรือสถาบันการศึกษา สำหรับโรงเรียนพิกนอน และประเภทไป-กลับ ที่มีความพร้อมและผ่านเกณฑ์การประเมิน

๒) ตัวแปรในการวิจัย

การเรื่องการพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหา นักเรียน โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่องนโยบายการเงิน และการคลัง ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนดงตาลวิทยา ได้กำหนดตัวแปรดังนี้

ตัวแปรต้น คือ ๒.๑ สื่อการสอน เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง

๒.๒ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน

ตัวแปรตาม คือ การพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหา

๑.๖ นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย

๑.๖.๑ การแก้ปัญหา (Problem Solving) หมายถึง ในชีวิตประจำวันทุกคนต้องเคยพบกับปัญหาต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นปัญหาด้านการเรียน การงาน การเงิน หรือแม้แต่การเล่นเกม เมื่อพบกับปัญหา แต่ละคนมีวิธีที่จะจัดการหรือแก้ปัญหาเหล่านั้นแตกต่างกันไป ซึ่งแต่ละวิธีการอาจให้ผลลัพธ์ที่เหมือนหรือแตกต่างกันเล็กน้อย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ของบุคคลผู้นั้น อย่างไรก็ตาม หากเรานำวิธีการแก้ปัญหาต่างวิธีนั้นมาวิเคราะห์ให้ดี จะพบว่าสามารถสรุปวิธีการเหล่านั้นเป็นทฤษฎีซึ่งมีรูปแบบที่แน่นอนได้ และบางครั้งต้องอาศัยการเรียนรู้ในระดับสูงเพื่อแก้ปัญหาบางอย่างให้สมบูรณ์แบบ

๑.๖.๒ การแก้ปัญหการเรียน หมายถึง การแก้ปัญหการเรียนของกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖/๒ จำนวน ๒๔ คน ที่ได้จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ๕ ส๓๓๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ โดยนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ ๖๐^{๑๓} ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์การวัดและประเมินผลที่ผู้วิจัยกำหนด

^{๑๓} ศุภนิดา น้อยตั้ง, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๔, งานวัดและประเมินผล โรงเรียนดงตาลวิทยา อำเภอเมืองลพบุรี จังหวัดลพบุรี, (ตุลาคม ๒๕๖๔), หน้า ๒๕.

๑.๖.๓ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) หมายถึง “การเรียนรู้ผ่านเกม” หรือ “เกมเพื่อการเรียนรู้” ซึ่งก็คือสื่อในการเรียนรู้แบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้มีความสนุกสนานไปพร้อมๆ กับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรนั้นๆ เอาไว้ในเกมและให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกมโดยที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้ต่างๆ ของหลักสูตรนั้นผ่านการเล่นเกมนั้นด้วย และถ้าเราใช้เทคโนโลยีด้านดิจิทัลมีเดียในการทำ GBL ก็อาจเรียกชื่อให้ชัดเจนว่าเป็น Digital Game-Based Learning ซึ่งจะถือว่าเป็น e-Learning อีกรูปแบบหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียนเอง บนพื้นฐานแนวคิดที่จะทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องที่สนุกสนานและในปัจจุบันถ้าพูดถึง GBL โดยทั่วๆ ไปก็จะหมายถึง Digital GBL ไปโดยปริยาย

๑.๖.๔ นโยบายการเงิน หมายถึง นโยบายที่ธนาคารกลาง ใช้เป็นเครื่องมือในการควบคุมปริมาณเงิน (Money supply) อัตราแลกเปลี่ยน (EXchange rate) และต้นทุนของเงิน (อัตราดอกเบี้ย หรือ Interest rate) โดยทำการปรับลด เพิ่มปริมาณเงินในระบบเศรษฐกิจที่จะมีผลต่อการกำหนดทิศทางของอัตราการแลกเปลี่ยนให้แข็งค่าหรืออ่อนค่า และการปรับลดเพิ่มของอัตราดอกเบี้ย ซึ่งเป็นหน้าที่ของธนาคารกลาง หรือธนาคารแห่งประเทศไทยในการกำหนดทิศทางของการดำเนินนโยบายการเงิน

๑.๖.๕ นโยบายการคลัง หมายถึง นโยบายที่จะเกี่ยวข้องกับการตัดสินใจของรัฐบาล ทางด้านการใช้จ่ายเงินเข้าไปในระบบเศรษฐกิจ เช่น การเพิ่มหรือลดภาษี และหนี้สิน การตัดสินใจของรัฐเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ดังกล่าว จะก่อให้เกิดผลกระทบต่อระดับอุปสงค์รวม เช่น ระดับราคาสินค้า อัตราดอกเบี้ย ระดับรายได้ประชาชาติ ส่วนประกอบของผลิตภัณฑ์ประชาชาติ ดุลการชำระเงิน และอัตราแลกเปลี่ยน

๑.๖.๖ สื่อการสอน หมายถึง บอร์ดเกม (Board Game) เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง

๑.๖.๗ นักเรียน หมายถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนดงตาลวิทยา ตำบลจี้วราย อำเภอมืองลพบุรี จังหวัดลพบุรี จำนวน ๓๐ คน ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ โดยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

๑.๖.๘ แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน ๓ ๑) เรื่อง หน้าที่ของเงินและธนาคารแห่งประเทศไทย เวลา ๒ ชั่วโมง ๒) เรื่อง นโยบายการเงิน (เงินฝืด – เงินเฟ้อ) เวลา ๒ ชั่วโมง ๓) เรื่อง นโยบายการคลัง เวลา ๒ ชั่วโมง โดยมีการจัดการเรียนการสอนในชั่วโมงที่ ๑ มีการจัดสอบก่อนเรียน สอนเนื้อหาผ่าน PowerPoint เรื่องการเงิน มีการทบทวนหลังบทเรียนด้วยเกมต่าง ๆ ในชั่วโมงสุดท้ายมีการให้นักเรียนเล่นบอร์ดเกม เรื่อง นโยบายการเงินการคลัง และสอบหลังเรียน เพื่อดูว่านักเรียนมีการเรื่องการพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหา โดยการใช้เกมเป็นฐานอย่างไร

๑.๖.๙ แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน หมายถึง แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน เรื่องนโยบายการเงินและการคลังแบบอัตนัย จำนวน ๑๐ ข้อ ใช้ในการเก็บคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนเพื่อนำมาเปรียบเทียบบว่านักเรียนมีการพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหา โดยการใช้เกมเป็นฐานอย่างไร มาจัดการเรียนการสอน

๑.๗ ประโยชน์ที่ได้รับ

๑.๗.๑ ได้ทราบแนวทางการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ว่าสามารถพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหการเรียนรู้ของนักเรียนได้

๑.๗.๒ ได้ทดลองการจัดการเรียนการสอนโดยการใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ว่าสามารถนำมาพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหการเรียนรู้ของนักเรียนได้

๑.๗.๓ สามารถเปรียบเทียบการจัดการเรียนการสอนโดยการใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ว่าพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหการเรียนรู้ได้เหมือนหรือแตกต่างจากการจัดการเรียนสอนแบบเดิม

บทที่ ๒

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาการเรียน โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนดงตาลวิทยา ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยนำเสนอผลการศึกษาลำดับดังนี้

๒.๑ แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการแก้ปัญหา

๒.๒ แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับใช้เกมเป็นฐาน

๒.๓ แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

๒.๔ แนวคิดเกี่ยวกับนโยบายการเงินและการคลัง

๒.๕ ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ สาระการเรียนรู้วิชาเศรษฐศาสตร์

๒.๖ หลักสูตรสถานศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนดงตาลวิทยา
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

๒.๗ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

๒.๘ กรอบแนวคิดการวิจัย

๒.๑ แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการแก้ปัญหา

๑. ความหมายเกี่ยวกับการแก้ปัญหา

ความหมายเกี่ยวกับการแก้ปัญหามีผู้ให้นิยาม ไว้หลายท่าน ดังนี้

โกวิท วรพิพัฒน์^๑ การแก้ปัญหา หมายถึง การคิดเพื่อแก้ปัญหาเป็นการใช้อำนาจแห่งการนึกคิดและสติปัญญาของบุคคลวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ เพื่อแสวงหาทางเลือกและหนทางเพื่อตัดสินใจกระทำหรือไม่กระทำก็ได้ตั้งนั้นลักษณะการคิดวิเคราะห์ปัญหาและแสวงหาทางเลือกเพื่อแก้ปัญหา แทนการจำนนต่อโชคชะตาจึงเป็นเอกลักษณ์ที่สำคัญของปรัชญาคิดเป็น

สุวิทย์ มูลคำ^๒ การแก้ปัญหา หมายถึง ความสามารถทางสมองในการขจัดสถานะความไม่สมดุลที่เกิดขึ้นโดยพยายามปรับตัวเองและสิ่งแวดล้อมให้สมดุลกลมกลืนกับเข้าสู่สถานะสมดุลหรือสถานะที่เราคาดหวัง

^๑ โกวิท วรพิพัฒน์, *ต้นคิด คิดเป็น*, พิมพ์ครั้งที่ ๑, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ๒๕๖๐),
หน้าที่ ๕๘-๗๒

^๒ สุวิทย์ มูลคำ, *ยุทธวิธีการสอนคิดแก้ปัญหา*, พิมพ์ครั้งที่ ๑, (กรุงเทพมหานคร: เนเจอร์ลบลูคส์เซ็นเตอร์ ๒๕๕๗), หน้า ๑๒๐-๑๔๐

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ^๓ การแก้ปัญหา หมายถึง การคิดพิจารณาไตร่ตรองอย่างพินิจพิเคราะห์
สิ่งต่าง ๆ ที่เป็นประเด็นสำคัญของเรื่องหรือสิ่งต่าง ๆ ที่คอยก่อกรวนสร้างความรู้ค่าญสร้างความรู้
ยุ่งยากสับสนและความวิตกกังวลและพยายามหาหนทางคลี่คลายสิ่งเหล่านั้น

สิทธิชัย ชมพูพาทย์^๔ การแก้ปัญหา หมายถึง ความสามารถในการเปลี่ยนด้านลบให้เป็นด้าน
บวก กล่าวคือ เป็นการใช้สมองในการคิด เรียนรู้และยังเป็นกระบวนการลดความเปี่ยงเบน (ด้านลบ)
ของปัญหาให้เป็นวัตถุประสงค์(ด้านบวก) และลดความเปี่ยงเบน (ด้านลบ) ของสาเหตุให้เป็น
เป้าหมาย (ด้านบวก) โดยประกอบด้วยกิจกรรมหลายอย่างต่อเนื่องกันผู้แก้ปัญหาต้องพยายาม
ปรับปรุงตัวเองและสิ่งแวดล้อมให้ผสมกลมกลืนกลับเข้าสู่สภาวะสมดุลหรือสภาวะที่เราคาดหวัง
เพื่อให้สามารถบรรลุถึงเป้าหมายที่ตั้งไว้

สรุปได้ว่า การแก้ปัญหา หมายถึง กระบวนการทางสติปัญญาที่ใช้ในการคิดไตร่ตรองเรื่องราว
ต่าง ๆ ที่สร้างความไม่สบายกาย ความไม่สบายใจที่เปรียบเสมือนปัญหาในแต่ละบุคคล เพื่อขจัด
ความรู้สึกรู้สึกว่าปัญหา มนุษย์จึงคิดหาวิธีการทางความคิดเพื่อให้ปัญหาเบาบางลงหรือหายไป ด้วย
วิธีการที่แตกต่างกัน

๒. ความหมายเกี่ยวกับทักษะการแก้ปัญหา

ความหมายเกี่ยวกับทักษะการแก้ปัญหามีผู้ให้นิยาม ไว้หลายท่าน ดังนี้

กมลทิพย์ ต่อติด^๕ ทักษะการแก้ปัญหา หมายถึง กระบวนการทางเขาวนปัญญาที่อาศัยการคิด
และวิเคราะห์จากประสบการณ์เดิมโดยมีแบบแผนพฤติกรรมแล้วนำมาเข้าสู่วิธีการและขั้นตอนในการ
คิดแก้ปัญหาเพื่อให้บรรลุถึงจุดมุ่งหมายที่ต้องการกระทำหรือไม่กระทำก็ได้ตั้งนั้นลักษณะการคิด
วิเคราะห์ปัญหาและแสวงหาทางเลือกเพื่อแก้ปัญหาแทนการจำวนต่อโชคชะตาจึงเป็นเอกลักษณ์ที่
สำคัญของปรัชญาคิดเป็น

มยุรี ทรุ่นขำ^๖ ทักษะการแก้ปัญหา หมายถึง พฤติกรรมที่เป็นผลมาจากการคิดที่แสดงออกมา
เพื่อทำให้สภาพที่ไม่ต้องการหมดไป

^๓ ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ, การพัฒนาการคิด, พิมพ์ครั้งที่ ๔, (กรุงเทพมหานคร: เทคนิคพรินต์ ๒๕๕๓),
หน้า ๒๑๕

^๔ สิทธิชัย ชมพูพาทย์, การพัฒนาพฤติกรรมการเรียนการสอนเพื่อการแก้ปัญหาย่างสร้างสรรค์ของครู
และนักเรียนในโรงเรียนส่งเสริมนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษทางวิทยาศาสตร์โดยใช้การวิจัยปฏิบัติการเชิงวิพากษ์
ปริญญาณพนธ์ วท.ด. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์), วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตร์ดุขภูิบัณฑิต , (บัณฑิต
วิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ๒๕๕๔). หน้า ที่ ๓๖

^๕ กมลทิพย์ ต่อติด, ผลของการฝึกกระบวนการสืบสอบที่มีต่อความสามารถในเชิงเหตุผลและความสามารถในการ
ในการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต, (บัณฑิตวิทยาลัย:
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย๒๕๕๔) , หน้า ที่ ๔๒

^๖ มยุรี ทรุ่นขำ, ผลการใช้รูปแบบพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณที่มีต่อความสามารถในการคิด
แก้ปัญหาในบริบทของชุมชนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต, (บัณฑิต
วิทยาลัย: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย๒๕๕๔) , หน้า ที่ ๕๒

ปิยธิดา ขจรชัยกุล^๗ ทักษะการแก้ปัญหา หมายถึง กิจกรรมส่วนหนึ่งของประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน ที่ต้องใช้สติปัญญาในการพยายามหาทางมุ่งไปสู่จุดหมายที่ยังคลุมเครือและเพื่อสถานการณ์ที่เหมาะสมใน แต่ละสถานการณ์ในปัญหานั้น เพื่อทำให้ความแตกต่างระหว่างสภาพที่ต้องการและสภาพที่เป็นอยู่ปัจจุบันหมดไปและบรรลุจุดหมาย

วลัยภรณ์ ขุนชนะ^๘ ทักษะการแก้ปัญหา หมายถึง พฤติกรรมหรือกิจกรรมที่อาศัยกระบวนการทางปัญญาที่มีวิธีการหรือขั้นตอน เพื่อพยายามให้บรรลุจุดหมายในการพยายามทำให้อุปสรรคช่องว่างหรือสภาพที่ไม่ต้องการหมดไป

สรุปได้ว่า ทักษะการแก้ปัญหา หมายถึง ความเชี่ยวชาญที่เกิดจากการฝึกฝนในการใช้สติปัญญาแสวงหาทางออกของปัญหาอย่างชำนาญ ด้วยทักษะการคิด วิเคราะห์ แยกแยะ เมื่อเจอปัญหาในลักษณะเดิม หรือลักษณะใหม่จะทำให้จัดปัญหาได้รวดเร็วยิ่งขึ้นจากทักษะที่ฝึกฝนเป็นประจำ

๓. ความสำคัญเกี่ยวกับทักษะการแก้ปัญหา

ความสำคัญเกี่ยวกับทักษะการแก้ปัญหามีผู้ให้นิยาม ไว้หลายท่าน ดังนี้

สำเร็จ บุญเรืองรัตน์^๙ ความสำคัญเกี่ยวกับทักษะการแก้ปัญหา คือ เมื่อเกิดปัญหาทำให้มนุษย์แสวงหาวิธีการแก้ปัญหา สิ่งที่มีมนุษย์ใช้ในการแก้ปัญหานี้เรียกว่า ปัญญา ดังนั้น ปัญญาคือพฤติกรรมในการแก้ปัญหานั้นเอง ๑) ผู้ที่แก้ปัญหามาแล้วมาได้แต่ไม่สามารถแก้ปัญหามาใหม่ได้ควรถือว่ามีปัญหา น้อยกว่าที่แก้ปัญหามาเก่าและปัญหามาใหม่ก็ได้ ๒) ผู้ที่แก้ปัญหามาที่ยังยากซับซ้อนได้ควรจะเป็นผู้มีปัญญามากกว่าผู้ที่แก้ปัญหามาง่าย ๆ เท่านั้น ๓) ผู้ที่คิดปัญหาเองและแก้ปัญหามาเองจะเป็นผู้ที่มีปัญญามากกว่าผู้ที่แก้ปัญหามาที่ผู้อื่นมองเห็น

วารี ธีระจิตร^{๑๐} ความสำคัญเกี่ยวกับทักษะการแก้ปัญหา คือ การฝึกทักษะการแก้ปัญหาให้กับเด็กมีความจำเป็นมากต่อการจัดการเรียนการสอนให้เด็กได้มีโอกาสเคยชินกับการแก้ปัญหาคู้งังเป็นบุคคลที่สำคัญผู้หนึ่งที่ปลูกฝังความรู้ในเรื่องวิธีแก้ปัญหามาให้แกเด็กเพื่อให้เด็กได้เตรียมตัวเผชิญกับปัญหาและทราบขั้นตอนต่างๆในการแก้ปัญหามา

^๗ ปิยธิดา ขจรชัยกุล,การพัฒนากระบวนการคิดแก้ปัญหาสำหรับเด็กปฐมวัยตามแนวคิดสกีมา, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, (บัณฑิตวิทยาลัย: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย๒๕๕๔) , หน้าที่ ๖๒

^๘ วลัยภรณ์ ขุนชนะ,การวิเคราะห์ห่อถักงานวิจัยด้านทักษะการแก้ปัญหามาของนักเรียน,วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, (บัณฑิตวิทยาลัย: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย๒๕๕๔) , หน้าที่ ๓๘

^๙ สำเร็จ บุญเรืองรัตน์,การเรียนรู้เพื่อรอบรู้, สารานุกรมศึกษาศาสตร์ (Encyclopedia of Education), ๒๖ (๒๕๕๕): ๑๐๑-๑๐๖

^{๑๐} วารี ธีระจิตร,การพัฒนาการสอนสังคมศึกษาในระดับประถมศึกษา, พิมพ์ครั้งที่ ๕, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ๒๕๕๒), หน้าที่ ๑๓๖

เปลว ปุริสาร^{๑๑} การแก้ปัญหาเป็นส่วนสำคัญของการศึกษา เพราะสภาพสังคมในปัจจุบันล้วนเกี่ยวข้องกับปัญหาดังนั้นการแก้ปัญหาจึงมีความสำคัญยิ่งต่อเด็กในอนาคตช่วยลดความกลัวในการเผชิญปัญหาและความสามารถนำสิ่งที่ตนเรียนรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ

สรุป ทักษะการแก้ปัญหามีความสำคัญในการดำรงชีวิตของมนุษย์ทั้งทางตรงและทางอ้อม หากได้รับการฝึกฝนในการแก้ปัญหาจนเกิดเป็นทักษะที่ชำนาญแล้ว จะทำให้มนุษย์สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

๔. กระบวนการและขั้นตอนเกี่ยวกับทักษะแก้ปัญหา

กระบวนการและขั้นตอนเกี่ยวกับทักษะแก้ปัญหามีผู้ให้นิยาม ไว้หลายท่าน ดังนี้

จอห์น ดิวอี้ (John Dewey)^{๑๒} ได้คิดค้นกระบวนการเกี่ยวกับทักษะแก้ปัญหาโดย วิธีการสอนแบบแก้ปัญหา (Problem Solving Method) โดยมุ่งให้ผู้เรียนได้ศึกษาและฝึกฝนวิธีการแก้ปัญหา ต่างๆที่พบในชีวิตประจำวันได้อย่างเป็นกระบวนการ สมเหตุสมผลและมีหลักเกณฑ์ อันเป็นการเตรียมเด็กหนุ่ม สาวให้สามารถปรับปรุงตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมและความเปลี่ยนแปลงในสังคมได้ โดยนำความรู้และ ประสบการณ์จากหลายๆสาขาวิชามาประกอบกันในการแก้ปัญหานั้นๆ สำหรับขั้นตอนการสอนของวิธีการ สอนแบบแก้ปัญหา มีดังนี้

ขั้นตอนการสอน

- ขั้นที่ ๑ กำหนดปัญหา
- ขั้นที่ ๒ ขั้นวิเคราะห์ปัญหา
- ขั้นที่ ๓ ตั้งสมมุติฐาน
- ขั้นที่ ๔ เก็บรวบรวมข้อมูล
- ขั้นที่ ๕ วิเคราะห์ข้อมูล
- ขั้นที่ ๖ สรุปผล

PISA^{๑๓} ได้เสนอกระบวนการเกี่ยวกับทักษะแก้ปัญหาไว้ ๔ กระบวนการ ที่ผู้แก้ปัญหามustทำได้แก่

- ๑) การรวบรวมสาระที่เกี่ยวข้องกับปัญหา
- ๒) การนำเสนอปัญหาพร้อมกับสิ่งที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับปัญหาในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ตาราง กราฟ สัญลักษณ์ หรือคำพูด
- ๓) การคิดกลยุทธ์วิธีเพื่อแก้ปัญหาและดำเนินการตามกลยุทธ์

^{๑๑} เปลว ปุริสาร, “การศึกษาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบโครงการ”, วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, (บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ๒๕๕๔), หน้า ๑๐

^{๑๒} รัตนารณณ์ จินดาสวัสดิ์, “ผลของการจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและสังคมที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาและความตระหนักเรื่องการอนุรักษ์พลังงานและสิ่งแวดล้อมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น”, วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, (บัณฑิตวิทยาลัย: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ๒๕๕๕) , หน้า ๖๓-๗๐

^{๑๓} สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.), การแก้ปัญหาแบบร่วมมือ :PISA วัดอย่างไร.บทความ: Focus ประเด็นจาก PISA. ฉบับที่ ๒๕

- ๔) การให้ผลป้อนกลับที่ได้จากการทำตามกลยุทธ์ในระหว่างการแก้ปัญหา
 ซาลินี เอี่ยมศรี^{๑๔} ได้เสนอทักษะการแก้ปัญหาประกอบด้วย ๔ ขั้นตอนดังนี้
- ๑) ขั้นการระบุปัญหาเป็นการรับรู้ปัญหาทำความเข้าใจว่าปัญหาคืออะไรค้นหาข้อมูลที่แท้จริงของปัญหานั้น
 - ๒) ขั้นการระบุสาเหตุของปัญหาเป็นการจำแนกแยกแยะว่าสิ่งใดเป็นสาเหตุสำคัญของปัญหาสิ่งใดไม่ใช่สาเหตุสำคัญ
 - ๓) ขั้นวิธีการแก้ปัญหาเป็นการใช้ทฤษฎีหลักการความรู้หรือประสบการณ์ที่ผ่านมาในการหาวิธีที่เหมาะสมในการแก้ปัญหา
 - ๔) ขั้นตอนการตรวจสอบผลการแก้ปัญหา เป็นการเสนอเกณฑ์เพื่อตรวจสอบผลลัพธ์ที่ได้จากขั้นตอนที่ ๓

จากกระบวนการที่นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวมา สามารถนำมาวิเคราะห์ได้ดังนี้

- ๑) การกำหนดรวบรวมปัญหา
- ๒) วิเคราะห์สาเหตุของปัญหา
- ๓) รวบรวมข้อมูลในการแก้ปัญหา
- ๔) ประเมินปัญหาเพื่อเลือกวิธีการแก้ปัญหา
- ๕) ดำเนินการแก้ปัญหา
- ๖) สรุปผลและนำเสนอวิธีการแก้ปัญหา

๕. ประเภทและลักษณะเกี่ยวกับทักษะแก้ปัญหา

ประเภทและลักษณะเกี่ยวกับทักษะแก้ปัญหามีผู้ให้นิยาม ไว้หลายท่าน ดังนี้

การิสัน (Garrison)^{๑๕} ได้กล่าวเกี่ยวกับประเภทและลักษณะของทักษะการแก้ปัญหา ดังนี้

- ๑) การลองทำใหม่เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายโดยวิธีเดิมหรือวิธีใหม่แต่ยังคงมุ่งเพื่อบรรลุจุดประสงค์เดิม
- ๒) การแก้ปัญหาแบบหาทางทดแทนจุดประสงค์เดิม มีกลวิธีต่างๆดังนี้
 - ๒.๑ การขดเขยคือกระบวนการตั้งจุดมุ่งหมายอื่นขึ้นแทนจุดหมายเดิมที่พบอุปสรรคขัดขวาง
- ๓) การแก้ปัญหาแบบปลอมจุดมุ่งหมายเดิม คือการใช้เหตุผลเป็นข้ออ้างที่ไม่ใช่เหตุผลที่แท้จริง แต่ใช้ชั่วคราวเพื่อให้ผ่านไปเกิดความสบายใจ เป็นกลวิธีที่เรียกกันทั่วไปว่าอุ้งนเปรี้ยวมะนาวหวาน
- ๔) การแก้ปัญหาแบบถอยหนีคือลี้ภัยและความยุ่งยากที่เกิดขึ้นกับตนเพื่อจะ

^{๑๔} ซาลินี เอี่ยมศรี, “การพัฒนาโปรแกรมการศึกษานอกระบบโรงเรียน เพื่อส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณและทักษะการแก้ปัญหาในการปฏิบัติงานด้านสุขภาพของเจ้าหน้าที่สาธารณสุขระดับตำบล”, วิทยานิพนธ์ปริญญาคุุณบัณฑิต (จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สาขาวิชาการศึกษานอกระบบโรงเรียน คณะครุศาสตร์).

^{๑๕} หนึ่งฤทัย เพ็ญสมบุญ, ทักษะการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ทำกิจกรรมเล่นทราย. วิทยานิพนธ์. ปริญญาศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษานอกระบบ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ได้ไม่ต้องแก้ปัญหานั้น

๕) การแก้ปัญหาย่างไรให้เหตุผลคือการแก้ปัญาโดยใช้วิธีวิทยาศาสตร์ซึ่งเป็นวิธีแก้ปัญาที่ดีที่สุด

โยนาสสัน (Jonassen)^{๑๖}) ได้กล่าวเกี่ยวกับประเภทและลักษณะของทักษะการแก้ปัญา แบ่งเป็น ๒ ประเภทดังนี้

๑) ปัญหาที่มีโครงสร้างชัดเจนได้แก้ปัญาที่มักพบในสถานศึกษาเป็นปัญาในตำราเรียนและการสอนซึ่งเป็นปัญาเกี่ยวข้องกับมโนทัศน์กรดและหลักการเพื่อสร้างสถานการณ์ปัญาซึ่งมีลักษณะดังนี้

๑.๑ นำเสนอองค์ประกอบของปัญาสู่ผู้เรียน

๑.๒ ต้องการให้ใช้กฎเกณฑ์ทั่วไปและกฎหลักของโครงสร้างที่ถูกจัดระบบระเบียบไว้เป็นอย่างดีแล้วอย่างจำกัดเพื่อใช้ในการทำนายและชี้แนะ

๑.๓ มีการเรียนรู้และสร้างความเข้าใจในการแก้ปัญาได้ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ระหว่างทางเลือกในการตัดสินใจและสถานะของปัญาทั้งหมดที่รู้จักหรือน่าจะเป็นไปได้

๒) ปัญหาที่มีโครงสร้างไม่ชัดเจน เป็นปัญาที่พบในชีวิตประจำวัน ซึ่งจะช่วยให้มีความเชี่ยวชาญในการแก้ปัญาได้ เป็นปัญาที่ไม่ถูกบังคับให้เรียนในห้องเรียนซึ่งคำตอบในการแก้ปัญาไม่สามารถทำนายได้ ปัญาแบบนี้ต้องบูรณาการเนื้อหาที่หลากหลายเข้าด้วยกัน โดยมีลักษณะดังนี้

๒.๑ มีองค์ประกอบของปัญาที่ไม่รู้จักในระดับต่างๆ

๒.๒ มีวิธีการในการแก้ปัญาที่หลากหลาย

๒.๓ มีหลักเกณฑ์ในการประเมินการแก้ปัญาที่หลากหลาย

๒.๔ ผู้เรียนต้องตัดสินใจและใช้ความคิดเห็นส่วนตัวหรือความเชื่อเกี่ยวกับปัญานี้ การแก้ปัญาในลักษณะนี้จึงเป็นกิจกรรมภายในที่มีลักษณะเฉพาะตัวของบุคคล

บุญเลี้ยง พลสุธ^{๑๗} ได้กล่าวเกี่ยวกับประเภทและลักษณะของทักษะการแก้ปัญา แบ่งเป็น ๒ ประเภทดังนี้

๑) ปัญหาในชีวิตประจำวันเป็นปัญาที่คนเราต้องพบและต้องแก้อยู่เสมอโดยแต่ละคนอาจพบในที่ที่แตกต่างกันออกไปบางครั้งก็สามารถแก้ปัญาได้ซึ่งปัญาในชีวิตประจำวันนี้เกิดจากความต้องการที่จะทำการแก้ปัญาให้หมดสิ้นไปส่วนมาก

๒) ปัญหาทางสติปัญญาเป็นปัญาที่เกิดความต้องการและความอยากรู้อยากเห็นของมนุษย์ปัญาเหล่านี้จึงส่งเสริมให้คนฉลาดขึ้นเรื่อยๆและเป็นผลที่ก่อให้เกิดความเจริญขึ้นได้หลายๆด้าน

^{๑๖} รักศักดิ์ เลิศคงคาทิพย์. “การวิเคราะห์ปฏิสัมพันธ์ระหว่างเทคนิคผังมโนทัศน์กับรูปแบบการคิดของผู้เรียนในการเรียนบนเว็บโดยใช้ปัญาเป็นหลักที่มีผลต่อทักษะการแก้ปัญาของนักศึกษาปริญญาบัณฑิตสาขามนุษยศาสตร์วิทยา”, *วิทยานิพนธ์ปริญญาคุชฌ์บัณฑิต* จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์.

^{๑๗} บุญเลี้ยง พลสุธ, การเรียนรู้กับการแก้ปัญา, *มิตรครู* ๒, ปีที่ ๑๐ (พฤษภาคม ๒๕๖๖)

สรุปประเภทและลักษณะของทักษะการแก้ปัญหา ได้ดังนี้ ปัญหาส่วนใหญ่ที่พบแบ่ง ได้ ๒ ประเภท ๑) ปัญหาที่พบได้ในชีวิตประจำวันมีแนวทางในการแก้ปัญหาที่หลากหลายแต่สามารถทำนายวิธีการแก้ปัญหาได้แน่นอน ๒) ปัญหาที่มนุษย์ต้องการแสวงหาคำตอบเป็นปัญหาที่จะเสริมสร้างสติปัญญาของผู้ค้นพบ ไม่สามารถทำนายแนวทางการแก้ไขได้ รวมไปถึงไม่สามารถหาคำตอบได้ว่าวิธีการแก้ปัญหาดังกล่าวถูกต้องหรือไม่ หากในอนาคตมีวิธีการแก้ปัญหาใหม่ ๆ มาลบล้างวิธีแก้ปัญหาเดิม วิธีการแก้ปัญหาก็ถูกหักล้างไป

๖. ทฤษฎีเกี่ยวกับทักษะการแก้ปัญหา

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทักษะการแก้ปัญหา มีดังนี้

เจโรม บรูเนอร์ (Jerome Bruner) ^{๑๘} ได้จัดลำดับขั้นพัฒนาการการเรียนรู้ของเด็กหรือโครงสร้างทางสติปัญญาเป็น ๓ ขั้น

ขั้นที่ ๑ Enactive representation (แรกเกิด – ๒ ขวบ) ในวัยนี้ เด็กจะมีการพัฒนาการทางสติปัญญา โดยใช้การกระทำเป็นการเรียนรู้ หรือเรียกว่า Enactive mode เด็กจะใช้การสัมผัส เช่น จับต้องด้วยมือ ผลัก ดึง สิ่งที่สำคัญเด็กจะต้องลงมือกระทำด้วยตนเอง เช่น การเลียนแบบ หรือการลงมือกระทำกับวัตถุสิ่งของต่างกับผู้ใหญ่ ที่จะใช้ทักษะที่ซับซ้อน เช่น ชี้อวัยวะ วาดรูป เป็นต้น

ขั้นที่ ๒ Iconic representation พัฒนาขั้นนี้ จะเป็นการใช้ความคิด เด็กสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ต่างๆ ที่เกิดจากการมองเห็น การสัมผัส โดยการนึกภาพ การสร้างจินตนาการ พัฒนาการนี้จะเพิ่มขึ้นตามอายุของเด็ก ยิ่งโตขึ้นก็ยิ่งสร้างจินตนาการได้มากขึ้น การเรียนรู้ในขั้นนี้เรียกว่า Iconic mode เด็กจะสามารถเรียนรู้โดยใช้ภาพแทนการสัมผัสของจริง บรูเนอร์ได้เสนอแนะ ให้นำสื่อทัศนวัสดุมาใช้ในการสอน เช่น บัตรคำ ภาพนิ่ง เพื่อที่จะช่วยเสริมสร้างจินตนาการให้กับเด็ก

ขั้นที่ ๓ Symbolic representation ในพัฒนาการทางขั้นนี้ บรูเนอร์ถือว่าเป็นการพัฒนาการขั้นสูงสุดของความรู้ความเข้าใจ เช่น การคิดเชิงเหตุผล หรือการแก้ปัญหา วิธีการเรียนรู้ขั้นนี้เรียกว่า Symbolic mode ซึ่งผู้เรียนจะใช้ในการเรียนได้เมื่อมีความเข้าใจในสิ่งที่เป็นามธรรมแก้ปัญหาได้ซึ่งปัญหาในชีวิตประจำวันนี้เกิดจากความต้องการที่จะทำการแก้ปัญหาให้หมดสิ้นไปส่วนมาก

จ็ิน เพียเจต์^{๑๙} (Jean Piaget) ^{๒๐} ได้แบ่งลำดับขั้นพัฒนาการทางสติปัญญาไว้ ๔ ขั้นดังนี้

๑. ขั้นประสาทรับรู้และการเคลื่อนไหว (Sensorimotor Stage) พัฒนาการระยะนี้อยู่ในช่วง ๒ ปีแรกหลังเกิด ขั้นนี้เป็นขั้นของการเรียนรู้จากประสาทสัมผัส ในขั้นนี้พัฒนาการจะก้าวหน้า

^{๑๘} ทิศนา ขัมมณี, ศาสตราจารย์ การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).

^{๑๙} ทิศนา ขัมมณี, ศาสตราจารย์ การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ, (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).

อย่างรวดเร็ว มีการพัฒนาการเรียนรู้ การแก้ปัญหา มีการจัดระเบียบการกระทำ มีการคิดก่อนที่จะทำการกระทำจะทำอย่างมีจุดมุ่งหมายด้วยความอยากรู้อยากเห็น และเด็กยังสามารถเลียนแบบ โดยไม่จำเป็นต้องมีตัวแบบให้เห็นในขณะนั้นได้ ซึ่งแสดงถึงพัฒนาการด้านความจำที่เพิ่มมากขึ้นในช่วง ๑๘-๒๔ เดือน

๒. ขั้นก่อนปฏิบัติการคิด (Preoperational Stage) ขั้นนี้จะอยู่ในช่วง ๒-๗ ปี ในระยะ ๒-๔ ปี เด็กยังยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง มีขีดจำกัดในการรับรู้ สามารถเข้าใจได้เพียงมิติเดียว ในระยะ ๕-๖ ปี เด็กจะย่างเข้าสู่ขั้น Intuitive Thought ระยะนี้เป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของการคิด ที่ขึ้นอยู่กับ การรับรู้กับการคิดอย่างมีเหตุผลตามความจริง ซึ่งเด็กจะก้าวออกจาก การรับรู้เพียงมิติเดียวไปสู่การรับรู้ได้ในหลาย ๆ มิติในเวลาเดียวกันมากขึ้น และจะก้าวไปสู่การคิดอย่างมีเหตุผล โดยไม่ยึดอยู่กับ การรับรู้เท่านั้น เด็กจะเริ่มมีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัวดีขึ้น แต่ยังคงคิดและตัดสินผลของการกระทำต่าง ๆ จากสิ่งที่เห็นภายนอก

๓. ขั้นปฏิบัติการคิดด้วยรูปธรรม (Concrete Operational Stage) ขั้นนี้ เริ่มจากอายุ ๗-๑๑ ปี เด็กจะมีความสามารถคิดเหตุผลและผลที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น โดยไม่ยึดอยู่ เฉพาะการรับรู้เหมือนขั้นก่อน ๆ ในขั้นนี้เด็กจะสามารถคิดย้อนกลับ (Reversibility) สามารถเข้าใจ เรื่องการอนุรักษ์ (Conservation) สามารถจัดกลุ่มหรือประเภทของสิ่งของ (Classification) และสามารถจัดเรียงลำดับของสิ่งต่าง ๆ (Seriation) ได้ เด็กในขั้นปฏิบัติการคิดด้วยรูปธรรมจะพัฒนาจาก การยึดตนเองเป็นศูนย์กลางไปสู่ความสามารถที่จะเข้าใจแนวคิดของสังคัมรอบตัว และสามารถเข้าใจ ว่าผู้อื่นคิดอย่างไรมากขึ้น แม้ว่าการคิดของเด็กวัยนี้จะพัฒนาไปมากแต่การคิดของเด็กยังต้องอาศัย พื้นฐานของการสัมผัสหรือสิ่งที่เป็นรูปธรรม เด็กยังไม่สามารถคิดในสิ่งที่ป็นนามธรรมที่ซับซ้อนได้ เหมือนผู้ใหญ่ อย่างไรก็ตาม ตอนปลายของขั้นนี้เด็กจะเริ่มเข้าใจสาเหตุของเหตุการณ์รอบตัวพร้อมจะ แก้ปัญหา ไม่เพียงแต่สิ่งที่สัมผัสได้หรือเป็นรูปธรรมเท่านั้นแต่เด็กจะเริ่มสามารถแก้ปัญหา โดยอาศัย การตั้งสมมติฐานและอาศัยหลักของความสัมพันธ์ของปัญหานั้น ๆ บ้างแล้ว

๔. ขั้นปฏิบัติการคิดด้วยนามธรรม (Formal Operational Stage) ตั้งแต่อายุ ๑๑ ปี จนถึงวัยรุ่นใหญ่เป็นช่วงที่เด็กจะสามารถคิดไม่เพียงแต่ในสิ่งที่เห็นหรือได้ยินโดยตรงเหมือนระยะก่อนๆ อีกต่อไป แต่จะสามารถจินตนาการเงื่อนไขของปัญหาในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต โดยพัฒนา สมมติฐานอย่างสมเหตุสมผลเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ ซึ่งก็หมายถึงว่า ในระยะนี้เด็กจะมีความสามารถคิดหาเหตุผลเหมือนผู้ใหญ่ตนเอง

จากการศึกษาทฤษฎีเกี่ยวกับทักษะการแก้ปัญหาของบรูเนอร์และเพียเจต์ สรุปได้ว่า ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทักษะการแก้ปัญหาทั้ง ๒ ทฤษฎี ต้องได้รับการฝึกฝนในการใช้ทักษะการ แก้ปัญหาดังแต่ระดับปฐมวัย เนื่องจากในวัยปฐมวัยเป็นการเริ่มต้นการแก้ปัญหาในการใช้ทักษะใน ชีวิตประจำวันจากง่าย ไปหายาก หากเด็กในระดับปฐมวัยได้รับการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหามาเป็น ลำดับขั้นตอนจะทำให้บุคคลดังกล่าวเกิดทักษะการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้อย่างสมบูรณ์ และใช้ ระยะเวลาได้น้อย

๒.๒. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับใช้เกมเป็นฐาน

๑. ความหมายเกี่ยวกับการใช้เกมเป็นฐานมีผู้ให้นิยาม ไว้หลายท่าน ดังนี้

สุชาติ แสนพิช ^{๒๑} กล่าวว่าการใช้เกมเป็นฐาน หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นเกมที่มีลักษณะการเล่นเพื่อการเรียน "play to Learning" มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่หรือหลังจากการเล่นเกมเรียนไปด้วยและก็สนุกไปด้วยพร้อมกันทำให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่มีความหมาย

พระมหาธรรมาบุญ คูจินดา ^{๒๒} กล่าวว่าการใช้เกมเป็นฐาน หมายถึง การนำเอาจุดประสงค์ใดๆของการเรียนรู้ตามหลักสูตรมาประกอบขึ้นเป็นเกมผู้เล่นจะเล่นเกมไปตามกติกาที่กำหนดซึ่งจะต้องให้ความรู้ในเนื้อหาที่มีส่วนร่วมในการเล่น

วรรัตน์ อินทสระ ^{๒๓} กล่าวว่าการใช้เกมเป็นฐาน หมายถึง สื่อในการเรียนรู้ในรูปแบบหนึ่งซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานไปพร้อมกับการได้รับความรู้โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดการเรียนนั้นๆเอาไว้ในเกมให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกม

ฉัตรกมล ประจวบลาภ ^{๒๔} กล่าวว่าการใช้เกมเป็นฐาน หมายถึง การเรียนรู้ผ่านเกมซึ่งเป็นนวัตกรรมสื่อสารการเรียนรู้ที่ออกแบบโดยสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยในขณะที่ลงมือเล่นผู้เรียนจะได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วยทำให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้และความเพลิดเพลินไปพร้อมๆกันและชักจูงให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการการเรียนรู้จนกระทั่งเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง

สรุปได้ดังนี้ การใช้เกมเป็นฐาน หมายถึง การจัดการเรียนการสอนโดยนำสื่อประเภทเกมมาใช้ในช่วงการสอน เพื่อพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ ของนักเรียน โดยในเกมจะมีการสอดแทรกเนื้อหาของบทเรียนเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ ๒๑

๒. ขั้นตอนเกี่ยวกับการใช้เกมเป็นฐานมีผู้ให้นิยาม ไว้หลายท่าน ดังนี้

กาคีและอัล (Garris et al) ^{๒๕} พัฒนาแบบจำลองของ GBL ที่แบ่งออกเป็น ๓ ส่วน คือ

๑. การรับข้อมูล (Input) คือการนำข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาสิ่งที่นักเรียนต้องเรียนรู้ กับรูปแบบของเกมที่จะนำมาใช้ คือต้องสอนให้นักเรียนเข้าใจกลไกของเกมด้วย

^{๒๑} สุชาติ แสนพิช,การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม, บทความออนไลน์. http://๒๐๓.๑๔๔.๒๒๖.๒๐๑/km๑๘๖๔/?page_id=๑๓,สืบค้นวันที่ ๑ กรกฎาคม ๒๕๖๔

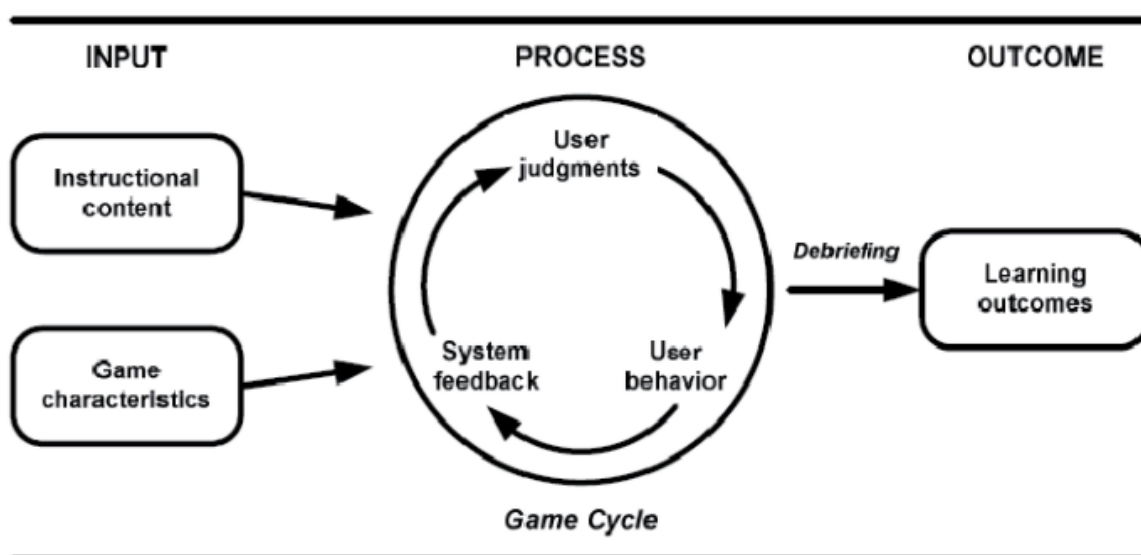
^{๒๒} พระมหาธรรมาบุญ คูจินดา, ,การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม.บทความออนไลน์. http://๒๐๓.๑๔๔.๒๒๖.๒๐๑/km๑๘๖๔/?page_id=๑๓, สืบค้นวันที่ ๑ กรกฎาคม ๒๕๖๔.

^{๒๓} วรรัตน์ อินทสระ,“เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น” [Game Based Learning].เอกสารประกอบการอบรมและปฏิบัติการ “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น” [Game Based Learning], (มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, ๒๕๖๒), หน้า ๓

^{๒๔} ฉัตรกมล ประจวบลาภ, Game-Based Learning กับการพัฒนาการเรียนการสอนทางการพยาบาล.วารสารกองการพยาบาล. ปีที่ ๔๓ ฉบับที่ ๒ (๒๕๕๙): ๑๒๗-๑๓๖

^{๒๕} Model of game-based learning by (Garris et al., ๒๐๐๒; Pivec & Dziabenko, ๒๐๐๔a,

๒. กระบวนการทำงาน (Process) เป็นส่วนที่นำเสนอเกี่ยวกับวงจรของเกม (Game cycle) ประกอบด้วย การตัดสินใจ (Judgement) ซึ่งนำไปสู่การเกิดพฤติกรรม (Behavior) ที่ตัวเกมต้องการให้เกิด และจะเกิดการตอบสนองของระบบเกม (System feedback) ซึ่งผู้เล่นจะวนเวียนในวงจรนี้จนในที่สุดผู้เล่นจะเกิดการตั้งคำถาม (Debriefing) และนำไปสู่การตอบคำถามซึ่งเป็นผลลัพธ์ในขั้นต่อไป
๓. ผลลัพธ์ (Outcome) คือผลที่ได้จากการเล่นเกมซึ่งมาจากการตอบคำถามที่ผู้เล่นเกิดขึ้นในขณะที่เล่นเกมในขั้นก่อนหน้านี้ ทำให้ได้เป็นผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning outcomes)



แผนภาพที่ ๒.๑ แบบจำลองของ GBL ของ Garris et al

ศูนย์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน มหาวิทยาลัยอิลลินอยส (Illinois University)^{๒๖} ได้กล่าวถึงขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมความพร้อมของผู้เรียน ในขั้นนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเตรียมให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการเป็นผู้เผชิญกับการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ซึ่งการเตรียมความพร้อมนี้ขึ้นอยู่กับอายุ ความสนใจ ภูมิหลังของผู้เรียน ในการเตรียมความพร้อมนี้จะให้ผู้เรียนได้อภิปรายเกี่ยวเนื่องถึงเรื่องที่จะสอนอย่างกว้าง ๆ ซึ่งจะต้องตระหนักว่า

^{๒๖} วาสนา กิมเท้ง, ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem based Learning) ที่มีต่อทักษะการแก้ปัญหาทักษะการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์และความใฝ่รู้ใฝ่เรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓. หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการมัธยมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การเตรียมความพร้อมนี้ไม่ใช้การสอนเนื้อหา ก่อน เพราะการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานต่างจากการเรียนรู้แบบอื่นตรงที่ความรู้หรือทักษะที่ผู้เรียนได้รับจะเป็นผลมาจากการแก้ปัญหา

ขั้นที่ 2 ขั้นพบปัญหา ในขั้นนี้มีจุดมุ่งหมายสนับสนุนให้ผู้เรียนกำหนดบทบาทของตนในการแก้ปัญหาและกระตุ้นให้ผู้เรียนต้องการที่จะแก้ปัญหา ซึ่งครูอาจจะใช้คำถามในการกระตุ้นให้นักเรียนได้อภิปรายและเสนอความคิดเห็นต่อปัญหา เมื่อมองเห็นถึงความเป็นไปได้ในการแก้ปัญหา

ขั้นที่ 3 ขั้นนิยามว่า เรารู้อะไร (What We Know) , เราจำเป็นต้องรู้อะไร (What We Need to Know) และแนวคิดของเรา (Our Ideas) ในขั้นนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาสิ่งที่ตนรู้อะไรที่จำเป็นต้องรู้และแนวคิดอะไรที่ได้จากสถานการณ์ปัญหา ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พิจารณาถึงความรู้ที่ตนเองมีที่เกี่ยวกับสถานการณ์ ปัญหาและเตรียมให้ผู้เรียนพร้อมที่จะรวบรวมข้อมูล เพื่อนำไปแก้ปัญหา ในขั้นนี้ผู้เรียนจะทำความเข้าใจปัญหาและพร้อมที่จะสำรวจค้นคว้าหาความรู้เพื่อการแก้ปัญหา ครูจะให้นักเรียนได้กำหนดสิ่งที่ตนรู้จากสถานการณ์ปัญหาสิ่งที่จำเป็นต้องเรียนรู้เพิ่มเติมที่จะมาส่งเสริมให้สามารถแก้ปัญหาได้ซึ่งจะระบุแหล่งข้อมูลสำหรับค้นคว้าและแนวคิดในการแก้ปัญหา โดยเขียนลงในตารางอย่างสัมพันธ์กันทั้ง 3 สดมภ์ ดังนี้

ขั้นที่ 4 ขั้นกำหนดปัญหา จุดมุ่งหมายในขั้นนี้เพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนกำหนดปัญหาที่แท้จริงจากสถานการณ์ที่ได้เผชิญ และกำหนดเงื่อนไขที่ขัดแย้งกับเงื่อนไขที่ปรากฏในสถานการณ์ ปัญหาที่กำหนดให้ซึ่งจะช่วยให้ได้คำตอบของปัญหาที่ดี

ขั้นที่ 5 ขั้นการค้นคว้า รวบรวมข้อมูล และเสนอข้อมูล ผู้เรียนจะช่วยกันค้นคว้าข้อมูลที่จำเป็นต้องรู้จากแหล่งข้อมูลที่กำหนดไว้แล้วนำข้อมูลเหล่านั้นมาเสนอต่อกลุ่มให้เข้าใจตรงกัน จุดมุ่งหมายในขั้นนี้ประการแรกเพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนวางแผนและดำเนินการรวบรวมข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งเสนอข้อมูลนั้นต่อกลุ่ม ประการที่สองเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจว่าข้อมูลใหม่ที่ค้นคว้ามามีทำให้เข้าใจปัญหาอย่างไร และจะประเมินข้อมูลใหม่เหล่านั้นว่าสามารถช่วยเหลือให้เข้าใจปัญหาได้อย่างไรด้วย ประการที่สามเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถทางการสื่อสารและการเรียนรู้แบบร่วมมือ ซึ่งช่วยให้การแก้ปัญหามีประสิทธิภาพ

ขั้นที่ 6 ขั้นการหาคำตอบที่เป็นไปได้ จุดมุ่งหมายในขั้นนี้เพื่อให้ผู้เรียนได้เชื่อมโยงระหว่างข้อมูลที่ค้นคว่ากับปัญหาที่กำหนดไว้แล้วแก้ปัญหาบนฐานข้อมูลที่ค้นความา

เนื่องจากปัญหาที่ใช้ในการเรียนรู้สามารถมีคำตอบได้หลายคำตอบ ดังนั้นในขั้นนี้ ผู้เรียนจะต้องค้นหาคำตอบที่สามารถเป็นไปได้ให้มากที่สุด

ขั้นที่ 7 ขั้นการประเมินค่าของคำตอบ จุดมุ่งหมายในขั้นนี้เพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนทำการ ประเมินค่าสิ่งที่มาช่วยในการแก้ปัญหา (ข้อมูลที่ ค้นคว้ามา) และผลของคำตอบที่ได้ในแต่ละปัญหว่าทำให้เรียนรู้อะไร ซึ่งนักเรียนจะแสดงผลและร่วมกัน อภิปรายในกลุ่มโดยใช้ข้อมูลที่ค้นคว้ามาเป็นพื้นฐาน

ขั้นที่ 8 ขั้นการแสดงคำตอบและการประเมินผลงาน ในขั้นนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนเชื่อมโยงและแสดงถึงสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ได้ความรู้มาอย่างไร และทำไม ความรู้นั้นถึงสำคัญ ในขั้นนี้นักเรียนจะเสนอผลงานออกมาที่แสดงถึงกระบวนการ เรียนรู้ตั้งแต่ต้นจนได้คำตอบของปัญหา ซึ่งเป็นการประเมินผลงานของตนเองและ กลุ่มไปด้วย

ขั้นที่ 9 ขั้นตรวจสอบปัญหาเพื่อขยายการเรียนรู้ในขั้นนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนร่วมกัน กำหนดสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ต่อไป นักเรียนจะพิจารณาจากปัญหาที่ได้ดำเนินการไปแล้วว่ามีประเด็นอะไรที่ตนสนใจอยากเรียนรู้อีก เพราะในขณะดำเนินการเรียนรู้ นักเรียนอาจจะมีสิ่งที่อยากรู้นอกจากที่ครูจัดเตรียมไว้ให้

จากขั้นที่ 1 ถึงขั้นที่ 9 การดำเนินการเรียนรู้จะดำเนินเป็นวงจร หากขั้นใดมีข้อสงสัยก็ ย้อนกลับไปยังขั้นก่อนหน้านั้นได้ และเมื่อจบการเรียนรู้จากปัญหาหนึ่ง ๆ แล้วจะกำหนดปัญหาใหม่ ของการเรียนรู้จากขั้นที่ 9 ที่นักเรียนมีความต้องการเรียนรู้ และในแต่ละขั้น จะประกอบด้วย การ ประเมินผลการเรียนรู้ไปพร้อมด้วย

วัฒนาพร ระงับทุกข์^{๒๗} ได้เสนอขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐานที่นำเกมที่มีอยู่ แล้วมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐานว่าประกอบด้วย ๓ ขั้นดังนี้

- ๑) ขั้นนำเสนอเกม หมายถึง คำชี้แจงวิธีการเล่นและกติกาการเล่นโดยผู้สอนจำเป็นต้อง ศึกษาเกมให้เข้าใจและทดลองเล่นเกมเพื่อจะได้เห็นประเด็นและข้อขัดข้องต่างๆที่อาจ เกิดขึ้นเพื่อเตรียมการป้องกันและแก้ไขปัญหาล่วงหน้าในการนำเสนอเกมก็ควรจัดลำดับ ขั้นตอนการเล่นและชี้แจงรายละเอียดกติกาการเล่นอย่างชัดเจนโดยอาจต้องใช้สื่อเข้าช่วย หรืออาจให้นักเรียนได้ซ้อม เล่น ก่อน
- ๒) ขั้นเล่นเกม หมายถึง ขั้นที่นักเรียนจะเล่นตามกติกาโดยการเล่นควรเป็นไปตามลำดับ ขั้นตอนและอาจต้องควบคุมเวลาในการเล่นขณะที่นักเรียนเล่นครูควรติดตามพฤติกรรม และจดบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียนไว้เพื่อนำไปใช้ในการ

^{๒๗} วัฒนาพร ระงับทุกข์, แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. พิมพ์ครั้งที่ ๒, (กรุงเทพฯ:สำนักงาน พัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ, ๒๕๔๒), หน้า ๓๐-๓๓

อภิปรายหลังการเล่นเกมหรืออาจมอบหมายให้นักเรียนบางคนทำหน้าที่สังเกตและจดบันทึกหรือควบคุมกติกาการเล่นด้วยก็ได้และผู้สอนควรตรวจสอบสภาพแวดล้อมของการเล่นให้อยู่ในสภาพที่เอื้ออำนวยในการเล่นเช่นจัดเตรียมโต๊ะเก้าอี้ไม่เช่นนั้นอาจทำให้เกิดการติดขัดและเสียเวลาในขณะที่นักเรียนกำลังเล่นเกม

๓) ขั้นตอนอภิปรายหลังเล่นเกม หมายถึง ท่านที่ผู้สอนใช้คำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปรายเกี่ยวกับความรู้หรือสาระที่นักเรียนได้รับและต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของเกมที่ใช้

สรุปขั้นตอนเกี่ยวกับการใช้เกมเป็นฐาน ได้ดังนี้ ๑) ขั้นนำการใช้เกม คือ ขั้นกระตุ้นนักเรียนให้สนใจอยากเล่นเกม ๒) ขั้นนำเสนอเกม คือ บอกกติกาของเกมการเล่นให้ชัดเจน ให้นักเรียนลงมือเล่นเกมตามกติกา ๓) ขั้นสรุปเกม คือ หลังจบเกมครูและนักเรียนควรร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเล่นเกม ๔) ขั้นพัฒนาเกม คือ การนำแบบประเมินการเล่นของนักเรียนผู้เชี่ยวชาญมาปรับเกมการเล่นให้เหมาะสมกับบริบทของนักเรียนและโรงเรียน

๓. ประเภทเกี่ยวกับการใช้เกมเป็นฐานมีผู้ให้นิยาม ไว้หลายท่าน ดังนี้

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ^{๒๘} สำหรับประเทศไทยพบเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน ๕ ประเภท

๑) เกมโดมิโน (Domino) เหมาะสำหรับเนื้อหาที่จัดจำแนกเป็นกลุ่ม ๆ หรือจัดหมวดหมู่ได้ เพื่อใช้เน้นประเด็นสำคัญที่ต้องการให้นักเรียนได้เรียนรู้ หรือสรุปบทวนประเด็นที่สำคัญ

๒) เกมอักษร (Puzzle) เป็นเกมที่สามารถใช้ได้หลากหลายระดับการศึกษาขึ้นอยู่กับความยากของเกม โดยสามารถสร้างความสนใจในการทำกิจกรรม และทำให้นักเรียนมีความคุ้นเคย หรือเข้าใจคำศัพท์ได้ดี ตัวอย่างเช่น เกมอักษรไขว้ (Crossword) เกมหาคำ (Word Searches) และ อักษรสลับ (Anagrams Puzzle)

๓) การ์ดเกม (Card Game) เป็นเกมที่มักใช้ในการประเมิน ทบทวน หรือสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ โดยมักใช้ในเนื้อหาเกี่ยวกับการจัดกลุ่ม แยกประเภท เช่นเกมจับคู่

๔) เกมกระดาน (Board Game) เป็นเกมที่ผู้เล่นจะได้เรียนรู้และสามารถเข้าใจเนื้อหาในระหว่างเล่นเกม ซึ่งผู้เล่นต้องเดินหมากไปยังตำแหน่งต่าง ๆ บนกระดาน เช่น เกมเศรษฐี

๕) เกมทายปัญหา (Quizzes) มักใช้เป็นกิจกรรมเพื่อทบทวนหรือตรวจสอบความรู้ ซึ่งมักใช้ประกอบการแข่งขัน เพื่อให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นและมีแรงจูงใจ

สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ^{๒๙} ได้จัดประเภทของเกมตามลักษณะการเล่น อุปกรณ์และรูปแบบการเล่นซึ่งจำแนกออกเป็น ๑๐ ประเภทหลัก ดังนี้

๑) เกมเบ็ดเตล็ด เป็นลักษณะเกมง่าย ๆ ที่สามารถจัดเล่นได้ในสถานที่ต่าง ๆ โดยมีจุดประสงค์ของการเล่นเพื่อให้การเล่นนั้นไปสู่จุดหมายในระยะเวลาสั้น ๆ เป็นการสร้าง

^{๒๘} สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ, การใช้เกมในการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ระดับประถมศึกษา, พิมพ์ครั้งที่ ๑, (สุภาพลอินเตอร์ พรินต์ติ้ง, ม.ป.ท.) หน้า ๑๙-๒๓

^{๒๙} สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ, *วิธีจัดการเรียนรู้*, พิมพ์ครั้งที่ ๗, (กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์, ๒๕๕๒) หน้า ๓๔-๔๐

เสริมทักษะการเคลื่อนไหวเบื้องต้น คือ การเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เพื่อให้เกิดทักษะความชำนาญและคล่องตัว ซึ่งเกมประเภทนี้ได้แก่ เกมประเภทสนุกสนาน เกมมีจุดหมาย เกมย้ำความว่องไว และเกมฝึกสมอง เป็นต้น

- ๒) เกมเล่นเป็นนิยาย เป็นลักษณะของกิจกรรมการแสดงออกซึ่งทำทางต่าง ๆ รวมทั้งการเคลื่อนไหวแสดงออกในรูปของการเล่นหรือแสดง โดยการกำหนดบทบาทสมมติหรือการแสดงละครตามความเข้าใจของผู้แสดงแต่ละคน และดำเนินเรื่องไปตามเนื้อหาหรือเรื่องที่จะเล่น
- ๓) เกมประเภทสร้างสรรค์เป็นลักษณะของกิจกรรมการเล่นที่ส่งเสริมการเล่นที่ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์การแสดงออกซึ่งความสามารถในการเคลื่อนไหว ความสามารถในการใช้ภาษาและสมองคิดเพื่อโต้ตอบหรือกิจกรรมการเล่นอย่างสนุกสนาน
- ๔) เกมประเภชชิงที่หมายไล่จับ แบ่งเป็น ๒ ประเภทย่อย ๆ ได้แก่
 - ๔.๑ เกมประเภชชิงที่หมาย เป็นเกมการเล่นที่ต้องอาศัยความแข็งแรงรวดเร็ว ความคล่องตัวไหวพริบ การหลอกล่อ และกลวิธีเพื่อจับเป้าหมายหรือชิงที่ให้เร็วที่สุดให้ประโยชน์ด้านความสนุกสนาน พัฒนาความเจริญเติบโตและความสามารถในการตัดสินใจของผู้เรียน
 - ๔.๒ เกมประเภชไล่จับ เป็นเกมที่ใช้ความคล่องตัวในการหลบหลีกไม่ให้ถูกจับ ต้องอาศัยความแข็งแรงของกล้ามเนื้อขา สมรรถภาพทางกายให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเป็นการออกกำลังกายด้วย
- ๕) เกมประเภทรายบุคคล เป็นเกมแข่งขันประเภทหนึ่งที่ใช้ความสามารถและสมรรถภาพทางกายของแต่ละบุคคลเป็นหลักในการแข่งขันใครสามารถทำได้ดีและถูกต้องก็จะเป็นผู้ชนะจัดเป็นเกมประเภทวัดความสามารถของผู้เรียนซึ่งควรจะเป็นลักษณะเกมการต่อสู้หรือเลียนแบบก็ได้
- ๖) เกมแบบหมู่หรือพลัด เป็นเกมที่มีลักษณะในการแข่งขันระหว่างกลุ่ม โดยแต่ละหมู่ หรือกลุ่มจะไม่ยุ่งเกี่ยวกับกลุ่มอื่น ทุก ๆ คนจะพยายามทำให้ดีที่สุด เพื่อประโยชน์ของกลุ่ม โดยอาศัยทักษะความสามารถของสมาชิกแต่ละคนมาเป็นผลรวมของกลุ่มเพื่อฝึกทักษะเบื้องต้นทางกีฬาส่งเสริมสมรรถภาพทางร่างกาย สนุกสนานร่าเริงและความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา เป็นต้น
- ๗) เกมพื้นบ้าน เป็นเกมที่เด็ก ๆ เล่นกันในท้องถิ่นซึ่งมีการถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษ เป็นเกมที่แสดงออกถึงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นแสดงถึงวัฒนธรรม ประเพณีที่มีมาแต่โบราณ เช่น เกมหมากเก็บ เกมสบบ้า เกมจ้ำจี้เกมกาฟักไข่ เกมมอญซ่อนผ้า เป็นต้น
- ๘) เกมละลายพฤติกรรม เป็นเกมที่ใช้สื่อให้ผู้เรียนที่ยังไม่เคยรู้จักกัน ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมจากการเคร่งขรึม สงวนท่าทีไม่กล้าแสดงออกมาเป็นกล้าแสดงออก ยิ้มแย้ม เปิดใจร่วมกันสร้างสรรค์บรรยากาศให้ทุกคนรู้จักกันและก่อให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน
- ๙) เกมเน้นหนทางการ เป็นเกมการเล่นที่มีจุดหมาย เพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียด เล่นได้ทุกเพศทุกวัยส่วนใหญ่จะ

เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นในการรวมกลุ่ม พบปะสังสรรค์ต่าง ๆ

- ๑๐) เกมเพื่อประสบการณ์การเรียนรู้เป็นเกมที่ใช้ประกอบการเรียนรู้โดยกำหนดวัตถุประสงค์และขั้นตอนการดำเนินการไว้ชัดเจนโดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมที่จัดให้ทุกคนช่วยกันคิดและเล่นเกม หลังจากนั้นจะมีการนำเสนอหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่นวิธีการเล่นและผลการเล่นมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปให้แนวคิดเชื่อมโยงกับเนื้อหาวิชาหรือบทเรียนนำไปสู่การเรียนรู้ของผู้เรียน

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติกระทรวงศึกษาธิการ^{๓๐} ได้แบ่งประเภทของเกมการศึกษาออกเป็น ๙ ประเภท ได้แก่

- ๑) การจับคู่ เป็นเกมการศึกษาที่ฝึกให้เด็กสังเกตสิ่งที่เหมือนกัน หรือต่างกันอาจเป็น การเปรียบเทียบภาพต่างๆ แล้วจัดเป็นคู่ ๆ ตามจุดหมายของเกมแต่ละชุด เกมประเภทจับคู่สามารถแบ่งออกได้หลายแบบ ดังนี้
 - ๑.๑) เกมจับคู่ภาพที่เหมือนกันหรือจับคู่สิ่งของเดียวกัน
 - ๑.๑.๑) จับคู่ภาพที่เหมือนกันทุกประการ
 - ๑.๑.๒) จับคู่ภาพกับเงาของสิ่งเดียวกัน
 - ๑.๑.๓) จับคู่ภาพกับโครงร่างของสิ่งเดียวกัน
 - ๑.๑.๔) จับคู่ภาพที่ซ่อนอยู่ในภาพหลัก
 - ๑.๑.๕) จับคู่ภาพเต็มกับ ภาพที่แยกเป็นส่วน ๆ
 - ๑.๒) เกมจับคู่ภาพที่เป็นประเภทเดียวกัน
 - ๑.๓) เกมจับคู่ภาพสิ่งที่มีความสัมพันธ์กัน
 - ๑.๔) เกมจับคู่ภาพสัมพันธ์แบบตรงกันข้าม
 - ๑.๕) เกมจับคู่ภาพเต็มกับภาพที่แยกเป็นส่วน ๆ
 - ๑.๖) เกมจับคู่ภาพชิ้นส่วนที่หายไป
 - ๑.๗) เกมจับคู่ภาพที่ซ้อนกัน
 - ๑.๘) เกมจับคู่ภาพที่สมมาตรกัน
 - ๑.๙) เกมจับคู่ภาพที่สัมพันธ์กันแบบอุปมา – อุปไมย
 - ๑.๑๐) เกมจับคู่ภาพที่มีเสียงสระเหมือนกัน
 - ๑.๑๑) เกมจับคู่ภาพที่มีเสียงพยัญชนะต้น เหมือนกัน
 - ๑.๑๒) เกมจับคู่แบบอนุกรม
- ๒) การต่อภาพให้สมบูรณ์เป็นเกมการศึกษาที่ฝึกให้เด็กสังเกตรายละเอียดของภาพที่เหมือนกันหรือต่างกัน สังเกตเรื่อง สี รูปร่าง ขนาด ลวดลาย เป็นต้น
- ๓) เกมการวางภาพต่อปลาย (โดมิโน)
- ๔) เกมการเรียงลำดับ เป็นเกมการศึกษาที่ฝึกความสามารถในการจำแนก ซึ่งมีหลายรูปแบบเช่น

^{๓๐} สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติกระทรวงศึกษาธิการ, เอกสารประกอบการบรรยายหลักสูตรผู้บริหารสถานศึกษาระดับสูง, (กองการพัฒนาบุคคล สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติกระทรวงศึกษาธิการ, ม.ป.ท), (อัสสำเนา)

- ๔.๑) เกมเรียงลำดับ ตามขนาด ความยาว ปริมาตรจำนวน เช่น ใหญ่-เล็ก สั้น -ยาว และหนัก- เบา เป็นต้น
- ๔.๒) เกมเรียงลำดับ เหตุการณ์ต่อเนื่อง เช่น กิจวัตรประจำวันการเจริญเติบโตของต้นไม้วงจรชีวิตของสัตว์ เช่น ผีเสื้อ ยุง ฯลฯ
- ๕) เกมการจัดหมวดหมู่การจัดหมวดหมู่อาจแยกได้เป็นพวกใหญ่ๆ ๒ พวกคือการจัดวัสดุต่าง ๆ และการจัดหมู่ที่เป็นภาพ
- ๕.๑) การจัดหมู่ของวัสดุซึ่งอาจเป็นวัสดุเหลือใช้ต่าง ๆ กัน และมีสีต่างกันกระดุมรูปร่างขนาดและสีต่าง ๆ กัน สิ่งเหล่านี้เมื่อนำมาให้เด็กแยกออกเป็นพวก ๆ เด็กอาจแยกได้เป็นหลาย ประเภท เช่น แยกตามรูปร่างแยกตามสีแยกตามขนาดแยกตามประเภทที่ใช้
- ๕.๒) การจัดหมู่ของภาพ เช่น มีภาพสัตว์ต่าง ๆ มากมาย ภาพละ ๑ ตัว เด็กจะจัดให้เป็นพวก ๆ ซึ่งอาจแยกได้หลายรูปแบบเช่นเดียวกัน เช่น แยกเป็นสัตว์ป่า สัตว์เลี้ยง สัตว์เล็ก สัตว์ใหญ่ สัตว์๒ ขา สัตว์ ๔ ขา เป็นต้น
- ๕.๓) เกมจัดหมวดหมู่ภาพที่ทำขึ้นเพื่อฝึกให้เด็กได้ประโยชน์ตามจุดประสงค์ที่วางไว้ เช่น เกมจัด หมวดหมู่ตามรายละเอียดของภาพเกมจัดหมวดหมู่ภาพกับสัญลักษณ์เกมจัดหมวดหมู่ภาพซ้อน
- ๖) เกมการสังเกตรายละเอียดภาพ (ลอตโต้)
- ๗) เกมจับคู่แบบตารางสัมพันธ์
- ๘) เกมพื้นฐานการบวกเป็นเกมที่ผู้เล่นได้ฝึกทักษะทางตัวเลขฝึกการบวกเลขการรู้ค่าจำนวนการบวกความแตกต่างของภาพและจำนวนต่างๆ ในภาพ
- ๙) เกมการหาความสัมพันธ์ตามลำดับ ที่กำหนด เพื่อฝึกให้เด็กสังเกตในเรื่องลำดับที่ และการวางเรียงลำดับ นอกจากนี้ยังฝึกการคิดอย่างมีเหตุผล เช่น เกมจับคู่ภาพตามลำดับที่กำหนด และจับคู่ภาพกับ สัญลักษณ์ที่กำหนดให้ เป็นต้น

สรุปประเภทการใช้เกมเป็นฐานได้ดังนี้ ๑) เกมประเภทสื่อทำมือ เช่น เกมจับคู่ เกมต่อภาพ เกมเรียงลำดับ บอร์ดเกม เป็นต้น ๒) เกมที่เป็นประเภทเทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น Kahoot quizizz quizshow จากประเภทของเกมที่ผู้วิจัยจะนำมาใช้เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างใช้เกมทั้ง ๒ ประเภท คือ ๑) เกมประเภทสื่อทำมือ และ ๒) เกมที่เป็นประเภทเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อให้เกิดความหลากหลายในการเลือกใช้เครื่องมือทางการวิจัย เป็นต้น

๔. หลักการเลือกใช้เกี่ยวกับเกมเป็นฐานมีผู้ให้นิยาม ไว้หลายท่าน ดังนี้

วันชาติ เหมือนสน^{๓๑)} ได้กล่าวถึง หลักในการเลือกเกมเป็นฐานว่ามีความสำคัญ อย่างยิ่งต่อผลสัมฤทธิ์ในการสอนเกม ซึ่งหลักการเลือกเกมมาใช้นั้น ควรพิจารณาสิ่งต่อไปนี้

- ๑) ความมุ่งหมายในการเล่น

^{๓๑)} วันชาติ เหมือนสน, เทคนิคการสอนเกม, พิมพ์ครั้งที่ ๕, (สุพรรณบุรี : งานผลิตเอกสารและตำราฝ่ายวิชาการ วิทยาลัยพลศึกษา จังหวัดสุพรรณ, ๒๕๔๖), หน้าที่ ๑๕๓-๑๕๔

- ๑.๑ ถ้ามีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความสนุกสนาน เกมที่เลือกขึ้นมาต้องสร้าง ความสนุกสนานให้กับผู้เล่น ซึ่งเกมต้องไม่ยากเกินไปหรือใช้เวลาในการเล่นนานจนเกินไป
- ๑.๒ ถ้ามีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างผู้นำ - ผู้ตาม เกมที่เลือกขึ้นมาต้องพยายาม ให้ผู้เล่นได้แสดงออกซึ่งความสามารถของตนเองให้มากที่สุด ฝึกการเป็นผู้นำ-ผู้ตามในขณะที่เล่นเกม
- ๑.๓ ถ้าจุดมุ่งหมายเพื่อฝึกทักษะการเคลื่อนไหว และทักษะเบื้องต้น หลาย ๆ ด้าน เกมที่เลือกต้องส่งเสริมให้ผู้เล่นเกิดทักษะนั้น ๆ และทุกส่วนของร่างกายได้ออกกำลังกาย
- ๑.๔ ถ้ามีจุดมุ่งหมายเพื่อทักษะกีฬา เกมก็ควรมีลักษณะที่มีการเล่น เลียนแบบทักษะของกีฬาใหญ่ที่ต้องการ
- ๒) ผู้เล่น การเลือกเกมควรเลือกให้เหมาะสมกับวัย สภาพร่างกาย ความสนใจ และความสามารถของผู้เล่น เพื่อให้เกมบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เพราะผู้เล่นแต่ละวัย แต่ละเพศ มีความแตกต่างกันตามหลักจิตวิทยา ถ้าผู้เล่นอยู่ในวัยเด็กจะชอบเกมที่มีการ เคลื่อนไหวมาก ผู้เล่นเพศหญิงชอบเล่นเกมที่ไม่โลดโผน ส่วนเพศชายชอบเกมที่ตื่นเต้น เสี่ยงภัยและ ใช้กำลัง และเกมที่นำมาเล่นควรคำนึงถึงความสามารถพื้นฐานของผู้เล่น ว่าผู้เล่นมีความสามารถ พื้นฐานเพียงใด เคยเล่นมาก่อนหรือไม่ มิฉะนั้นอาจเกิดอันตรายและเกมไม่สนุกได้
- ๓) สถานที่ ความเหมาะสมของสถานที่ที่ใช้เล่นเกมเป็นสิ่งที่จะต้องพิจารณาก่อน เลือกเกมโดยคำนึงถึงความปลอดภัยของผู้เล่นเป็นสำคัญ รวมทั้งบริเวณต้องสามารถเล่นเกมได้โดย ไม่มีอุปสรรค
- ๔) จำนวนคน ควรเลือกเกมที่ทุกคนสามารถเข้าร่วมเล่นเกมได้มากที่สุด อาจจะเล่นพร้อม ๆ กัน หรือผลัดกันเล่นก็ได้ ถ้ามีผู้เล่นจำนวนมากไม่ควรเลือกเกมที่เล่นประเภทบุคคล เพราะจะทำให้ผู้ที่คอยเกิดความเบื่อหน่ายได้
- ๕) อุปกรณ์ ไม่ควรเลือกเกมที่มีอุปกรณ์มาก ราคาแพง เป็นอันตรายต่อผู้เล่น และหายาก ควรเลือกเกมที่ใช้อุปกรณ์ที่สามารถหาเองได้หรือสามารถที่จะทำขึ้นมาเองได้
- ๖) กติกาการเล่น เกมใดที่มีกติกาการเล่นมาก หรือใช้เทคนิคสูง ไม่ควรเลือกเพราะ จะทำให้ผู้เล่นเกิดความเบื่อหน่าย รวมทั้งการตัดสินการเล่นเกมนั้นควรชี้แจงให้เด็กเข้าใจ ซึ่งอาจมี การเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมได้

พิทยา โพธิ์ทอง^{๓๒} ได้กล่าวถึง หลักในการเลือกเกมเป็นฐาน ประกอบการสอนจะส่งผลต่อการเรียนรู้ และความสามารถของนักเรียนหรือไม่ ขึ้นอยู่กับการเลือกเกมของครู ว่าตรงกับความสนใจของ นักเรียน ตรงตามจุดประสงค์หรือไม่ หากครูเลือกเกมโดยไม่คำนึงถึงความต้องการของผู้เรียน

^{๓๒} พิทยา โพธิ์ทอง,การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจทางการเรียน เรื่อง มาสร้างโลกสีเขียวกันเถอะ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ที่เรียนโดยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน. หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการมัธยมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

จุดประสงค์การเรียนรู้ และความสามารถของครูแล้ว การใช้เกมก็จะไม่ส่งผลต่อการเรียนรู้เลย กลับจะทำให้เสียเวลาในการเรียนมากยิ่งขึ้น

ศิริพร ทรัพย์ดี^{๓๓} ได้กล่าวถึง หลักในการเลือกเกมเป็นฐาน ประกอบการจัดการเรียนรู้ ครูจะต้องคำนึงถึง ความเหมาะสมของจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา ความรู้ความสามารถ วุฒิภาวะของนักเรียน นักเรียนแต่ละคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม เป็นเกมที่มีวิธีเล่น มีกฎเกณฑ์ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน แต่เข้าใจใน ตัวเอง อุปกรณ์การเล่นหาง่าย ทำง่าย หรือมีราคาไม่แพง และสร้างประโยชน์ให้แก่ นักเรียน

จากหลักในการเลือกเกมประกอบการเรียนการสอนที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น สามารถสรุปเป็น หลักในการเลือกเกมประกอบการเรียนการสอน ได้ดังนี้ ๑) ควรเลือกเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหาของ บทเรียนที่สอน ๒) ควรเลือกเกมที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ๓) ควรเลือกเกมที่ราคาใช้ง่าย เหมาะสม สามารถทำขึ้นได้เองเพื่อประหยัดเงินและทรัพยากร ๔) ควรเลือกเกมให้เหมาะสมกับบริบท ของโรงเรียน สถานที่ และสิ่งแวดล้อม

๕. ความสำคัญเกี่ยวกับการใช้เกมเป็นฐานมีผู้ให้นิยาม ไว้หลายท่าน ดังนี้

พงษ์เทพ บุญศรีโรจน์^{๓๔} ได้กล่าวถึง ความสำคัญเกี่ยวกับการใช้เกมเป็นฐานที่มีผลต่อการเรียน การสอนดังนี้

- ๑) เกมเป็นสื่อที่ส่งเสริมให้ผู้เล่นมีความคล่อง และมีความสามารถรอบตัว สูงสามารถช่วยให้ ผู้เล่นประสบผลสัมฤทธิ์ได้กว้างขวาง ทั้งด้านพุทธิพิสัย และจริยศึกษา แม้ว่าเกมจะ ไม่ดีไปกว่าการ สอนแบบดั้งเดิมเมื่อใช้สอนเนื้อหาพื้นฐานก็จริง แต่สำหรับความสามารถ ด้านการคิดวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และประเมินค่าแล้ว เกมช่วยได้มาก
- ๒) เกมช่วยให้ผู้เล่นพัฒนาพลังความคิดสร้างสรรค์ได้มาก
- ๓) เกมส่วนใหญ่ส่งเสริมความสามารถในการตัดสินใจ การสื่อสาร ความสัมพันธ์กับผู้อื่น และเจตคติทางด้านความกระตือรือร้นที่จะรับฟังความเห็นผู้อื่น นอกจากนั้นเกมจะช่วยให้ผู้เล่นรู้จักแก้ปัญหาหลาย ๆ แนวทาง หลายคนเชื่อมั่นว่าการให้เกมจะทำให้ผู้เรียนได้ พัฒนาสิ่งที่มีคุณค่า ทางการศึกษาเกือบทั้งหมด
- ๔) ข้อได้เปรียบสูงสุดของเกมยิ่งกว่าวิธีการสอนอื่นใด คือ ความสนุก ทำให้นักเรียนได้ เข้า มามีส่วนร่วมมากที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนที่มีผลการเรียนไม่ค่อยดีนัก และเชื่อ ว่า ถ้ามีการแข่งขันด้วยนักเรียนจะทุ่มเทจิตใจในการเล่นมากยิ่งขึ้น
- ๕) เกมส่วนใหญ่มักใช้พื้นฐานทางวิชาการหลาย ๆ ด้าน ซึ่งทำให้ผู้เล่นต้องรู้จักบูรณาการ ความรู้หลาย ๆ ด้านเหล่านี้เข้าด้วยกัน

^{๓๓} ศิริพร ทรัพย์ดี, การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำ ประสม โดยใช้เกมการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครูสำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี จังหวัดลพบุรี, สารนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการมัธยมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

^{๓๔} พงษ์เทพ บุญศรีโรจน์, เกมกับการเรียนรู้, [เอกสารออนไลน์] , แหล่งที่มา: <http://web.ku.ac.th/schoolnet/snet๒/paper/game๖.htm> [๑ กรกฎาคม ๒๕๖๔].

ซูชีพ เยาวพัฒน์^{๓๕} ได้กล่าวถึง ความสำคัญเกี่ยวกับการใช้เกมเป็นฐานในการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

๑) ทางด้านร่างกาย

๑. สร้างเสริมทักษะการเคลื่อนไหวที่จำเป็นต่อชีวิตประจำวัน
๒. เป็นการพัฒนาทักษะเบื้องต้น เพื่อการฝึกกิจกรรมต่าง ๆ
๓. ได้ออกกำลังกายอย่างถูกวิธี และมีการส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย
๔. มีผลต่อการพัฒนาระบบอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกายให้ทำงาน อย่างมีประสิทธิภาพ
๕. ได้พัฒนาสมองในการที่จะควบคุมส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เพื่อให้เกิดการ เคลื่อนไหว และตอบสนองในสภาพการณ์ต่าง
- ๖ . พัฒนาความคล่องแคล่วในการเคลื่อนไหวของร่างกาย
๗. พัฒนากลไกการเคลื่อนไหวของร่างกายให้เกิดทักษะ และเคลื่อนไหว อย่างมีประสิทธิภาพ
๘. ส่งเสริมทักษะพิเศษเฉพาะบุคลิกเพื่อเป็นการนำไปใช้ในการฝึกกิจกรรม หรือการเล่น กีฬาต่าง ๆ

๒) ทางด้านจิตใจ

๑. ได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และผ่อนคลายความเครียด
๒. เกิดทัศนคติที่ดีในการเล่น หรือสามารถหากิจกรรมที่เหมาะสม ให้กับตนเอง
๓. ส่งเสริมและสร้างเสริมคุณธรรม คติธรรม และความมีจิตใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่
๔. ช่วยให้มีอารมณ์ร่าเริง สดชื่น แจ่มใส
๕. มีจิตใจเป็นนักประชาธิปไตย ยอมรับในความสามารถ และความคิดเห็นของผู้อื่น ในขณะเดียวกันก็กล้าที่จะแสดงความคิดเห็นต่อผู้อื่น

๓) ทางด้านสังคม

๑. เกิดมนุษยสัมพันธ์ที่ดี และเข้ากับหมู่คณะได้
๒. ฝึกการเป็นผู้นำตามที่ดี และเกิดการยอมรับซึ่งกันและกัน
๓. ยอมรับสภาพความแตกต่างระหว่างบุคคล
๔. มีความกล้าแสดงออกอย่างเปิดเผย
๕. เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มได้อย่างสง่างาม และสามารถปรับตัวเข้ากับกลุ่มสังคม ได้อย่างมีความสุข

๔) ทางด้านอารมณ์

๑. อารมณ์ที่แจ่มใส ร่าเริง
๒. มีความเชื่อมั่นในตัวเอง
๓. รู้จักการเสียสละ ให้อภัย และไม่ถือโกรธ

^{๓๕} ซูชีพ เยาวพัฒน์, **ประโยชน์ของเกม**, [เอกสารออนไลน์] , แหล่งที่มา:

<http://wichianthonthong.tripod.com/dataall/data๕.htm> [๑ กรกฎาคม ๒๕๖๔].

วันชาติ เหมือนสน^{๓๖} ได้กล่าวถึง ประโยชน์ในการใช้เกมเป็นฐานในการจัดการเรียนการสอน ได้ดังนี้

- ๑) ฝึกเด็กให้เป็นคนที่มีความตั้งใจจริงในการทำกิจกรรมต่าง ๆ
- ๒) ฝึกเด็กให้เป็นคนรู้จักคิดริเริ่มสร้างสรรค์
- ๓) ฝึกเด็กให้เป็นคนมีความกล้าหาญพอที่จะเผชิญหน้ากับภัยอันตรายต่างๆ
- ๔) สามารถช่วยให้พัฒนาทางด้านจิตใจได้เป็นอย่างดี

กล่าวโดยสรุปได้ว่าความสำคัญเกี่ยวกับการใช้เกมเป็นฐานในการจัดการเรียนการสอน ดังนี้
 ๑) ใช้ในการจัดการเรียนเพื่อเป็นการกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความสนุกสนานภายในห้องเรียน ๒) ใช้ในการทบทวนบทเรียนว่านักเรียนเข้าใจเนื้อหาที่เรียนหรือไม่ ๓) ใช้สรุปการเรียนการสอน ๔) ใช้วัดและประเมินผลที่นอกเหนือจากการทำแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน

๖. ข้อจำกัดเกี่ยวกับการใช้เกมเป็นฐานมีผู้ให้นิยาม ไว้หลายท่าน ดังนี้

ธนวัฒน์ สุวรรณจรัส^{๓๗} ได้กล่าวถึง ข้อจำกัดในการใช้เกมเป็นฐานในการจัดการเรียนการสอน ได้ดังนี้

- ๑) เป็นปัญหาที่ไม่ค่อยชัดเจน (I-define problem) สร้างให้เกิดคำถามในใจแก่ นักเรียน
- ๒) เป็นปัญหาที่ต้องการทักษะและความรู้ใหม่มาแก้ปัญหาหรือหาคำตอบ
- ๓) สามารถนำพานักเรียนไปสู่จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ได้
- ๔) สัมพันธ์กับนักเรียนที่สามารถพบได้ในชีวิตจริง
- ๕) สัมพันธ์กับพื้นฐานของนักเรียนอย่างเหมาะสม

สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้^{๓๘} ได้กล่าวถึง ข้อจำกัดในการใช้เกมเป็นฐานในการจัดการเรียนการสอน ได้ดังนี้

- ๑) เกิดขึ้นในชีวิตจริงและเกิดจากประสบการณ์ของผู้เรียนหรือผู้เรียนอาจมีโอกาสมองเห็นกับปัญหานั้น
- ๒) เป็นปัญหาที่พบบ่อย มีความสำคัญ มีข้อมูลประกอบเพียงพอสำหรับการค้นคว้า
- ๓) เป็นปัญหาที่ยังไม่มีคำตอบชัดเจนตายตัว เป็นปัญหาที่มีความซับซ้อน คลุมเครือ หรือผู้เรียนเกิดความสงสัย
- ๔) ปัญหาที่เป็นประเด็นขัดแย้ง ข้อถกเถียงในสังคมยังไม่มีข้อยุติ
- ๕) เป็นปัญหาที่อยู่ในความสนใจ เป็นสิ่งที่อยากรู้แต่ไม่รู้
- ๖) ปัญหาที่สร้างความเดือดร้อน เสียหาย เกิดโทษภัยและเป็นสิ่งไม่ดีหากใช้ข้อมูล โดย

^{๓๖} วันชาติ เหมือนสน, เทคนิคการสอนเกม, พิมพ์ครั้งที่, (สุพรรณบุรี : งานผลิตเอกสารและตำราฝ่ายวิชาการ วิทยาลัยพลศึกษา จังหวัดสุพรรณ, ๒๕๔๖), หน้า ๑๕๓-๑๕๔

^{๓๗} ธนวัฒน์ สุวรรณจรัส, PBLเบื้องต้น (Introducing PBL). พิมพ์ครั้งที่ ๓, (กรุงเทพฯ: ฝ่ายประกันคุณภาพการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๔๘) หน้า ๕๘-๖๒

^{๓๘} สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้, การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน, พิมพ์ครั้งที่ ๓ (กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด, ๒๕๕๐), หน้า ๓๕-๔๐

ลำพังคนเดียวอาจทำให้ตอบปัญหาผิดพลาด

- ๗) เป็นปัญหาที่มีการยอมรับว่าจริง ถูกต้อง แต่ผู้เรียนไม่เชื่อว่าจริง ไม่สอดคล้องกับความคิดของผู้เรียน
 - ๘) ปัญหาที่อาจมีคำตอบหรือมีแนวทางในการแสวงหาคำตอบได้หลายทาง ครอบคลุม การเรียนรู้ที่กว้างขวางหลากหลายเนื้อหา
 - ๙) เป็นปัญหาที่มีความยากความง่ายเหมาะสมกับพื้นฐานของผู้เรียน
 - ๑๐) เป็นปัญหาที่ไม่สามารถหาคำตอบได้ทันที ต้องการการสำรวจค้นคว้าและการ รวบรวมข้อมูลหรือทดลองดูก่อนจึงจะได้คำตอบ ไม่สามารถที่จะคาดเดาหรือทำนายได้ง่าย ๆ ว่าต้องใช้ความรู้อะไร ยุทธวิธีในการสืบเสาะหาความรู้จะเป็นอย่างไรหรือคำตอบ หรือผลของความรู้ เป็นอย่างไร
 - ๑๑) เป็นปัญหาที่ส่งเสริมความรู้ด้านเนื้อหาทักษะ สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษา
- ทศนา แชมมณี^{๓๙} ได้กล่าวถึง ข้อจำกัดในการใช้เกมเป็นฐานไว้ในจัดการเรียนการสอน ได้ดังนี้
- ๑) เป็นวิธีสอนที่ใช้เวลานาน
 - ๒) เป็นวิธีสอนที่มีค่าใช้จ่าย เนื่องจากเกมบางเกมต้องซื้อหาโดยเฉพาะ เกมจำลองสถานการณ์บางเกมมีราคาสูงมาก เนื่องจากการเล่นเกมส่วนใหญ่ผู้เรียนทุกคนต้องมีวัสดุ อุปกรณ์ในการเล่นเฉพาะตัว
 - ๓) เป็นวิธีสอนที่ขึ้นกับความสามารถของผู้เรียน ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างเกม จึงจะสามารถสร้างได้
 - ๔) เป็นวิธีสอนที่ต้องอาศัยการเตรียมการมาก เกมเพื่อการฝึกทักษะแม้จะ ไม่ยุ่งยากซับซ้อนนัก แต่ผู้สอนจำเป็นต้องจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ในการเล่นให้ผู้เรียนจำนวนมาก เกม การศึกษา และเกมจำลองสถานการณ์ ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาและทดลองใช้จนเข้าใจ ซึ่งต้องอาศัย เวลามาก โดยเฉพาะเกมที่มีความซับซ้อนมากและผู้เรียนจำนวนมาก ยิ่งต้องใช้เวลามากขึ้นอีก
 ๕. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนต้องมีทักษะในการนำการอภิปรายที่มีประสิทธิภาพ จึงจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนประมวลและสรุปการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์

กล่าวโดยสรุปได้ว่าข้อจำกัดในการใช้เกมเป็นฐานไว้ในจัดการเรียนการสอน

ได้ดังนี้ ๑) ต้องใช้เวลานาน ๒) ค่าใช้จ่ายสูง ๓) มีข้อจำกัดในจำนวนผู้เล่นในบางเกม ๔) หากกำหนดกติกาไม่ผู้เล่นอาจเบื่อได้

๗. ทฤษฎีเกี่ยวกับการใช้เกมเป็นฐาน ๖ ดังนี้

เคียน (Schunk)^{๔๐} ทฤษฎีเกี่ยวกับการใช้เกมเป็นฐาน ระบุว่ากระบวนการเรียนรู้ของบุคคลผ่านการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน สามารถอธิบายโดยทฤษฎีสรณนิยมเชิงสังคม (Social

^{๓๙} ทศนา แชมมณี, ,ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ, พิมพ์ครั้งที่ ๘, (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๘) หน้าที่ ๒๐๕-๒๑๕

^{๔๐} ทศนา แชมมณี, ,ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ, พิมพ์ครั้งที่ ๘, (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๘) หน้าที่ ๑๘๘-๑๙๐

constructivism) (Qian, ๒๐๑๖) ทฤษฎี ดังกล่าวเป็นทฤษฎีการเรียนรู้ของไวทก๊อตสกี ซึ่งมีแนวคิดเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของบุคคล อธิบายไว้ว่า การได้มาซึ่งความรู้และทักษะของบุคคล เกิดจากการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่าง บุคคลโดยศักยภาพในการพัฒนาความรู้คิดของแต่ละบุคคล ซึ่งพัฒนาได้ตามช่วงของการพัฒนาที่ เรียกว่า พื้นที่รอยต่อพัฒนาการ (Zone of Proximal Development (zPD) ที่เป็นระยะห่าง ระหว่างระดับพัฒนาการของบุคคลหรือเชาว์ปัญญาในปัจจุบัน กับระดับพัฒนาการที่บุคคลมี ศักยภาพจะไปถึงได้ หากบุคคลมีปฏิสัมพันธ์เรียนรู้กับผู้อื่น ได้รับการช่วยเหลือในการเรียนรู้จากผู้อื่นเช่น ผู้ใหญ่ หรือเพื่อนที่มีความสามารถมากกว่าตนเอง ซึ่งกระบวนการนี้เรียกว่า การประคับประคอง ช่วยเหลือ (Scaffolding)

มาโลน (Malone) ^{๔๑} ทฤษฎีสร้างแรงจูงใจของ ประกอบด้วย

๑) ความท้าทาย (Challenge)

๒) ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity)

๓) จินตนาการ (Fantasy)

๔) ความรู้สึกได้ ควบคุมบทเรียน (Control) ซึ่งมีลักษณะที่แตกต่างกันดังนี้

๑. ความท้าทาย (Challenge) ความท้าทายจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อบทเรียนนั้นมีเป้าหมายที่ชัดเจน ในขณะเดียวกันมีผลลัพธ์ที่ไม่แน่นอน ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความเคารพในตนเองดังนี้

๑.๑ เป้าหมาย (Goals) บรรยาภาศในการเรียนจากบทเรียนประเภทเกม จะต้องมีความท้าทายซึ่งความท้าทายจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อผู้เรียนมีเป้าหมายในการเรียน เพราะการมี เป้าหมายถือเป็นบรรยาภาศที่ทำให้เกิดแรงจูงใจภายใน ซึ่งเป้าหมายนั้นจะต้องเป็นเป้าหมายที่มี ความหมายต่อผู้เรียน เกมส่วนใหญ่จะมีเป้าหมายที่กำหนดไว้ ซึ่งแบ่งเป็น ๒ ลักษณะ คือ เป้าหมายที่ แน่นอนตายตัว และเป้าหมายที่ไม่ตายตัวบทเรียนประเภทเกมส่วนใหญ่จะมีเป้าหมายที่แน่นอน เช่น การตอบคำถามที่เกี่ยวกับเนื้อหาให้ถูกต้องเพื่อช่วยให้ตัวนำเรื่องปลอดภัย หรือการคำนวณการซื้อขาย ให้ถูกต้องเพื่อให้มีกำไร เป็นต้น อย่างไรก็ตาม บทเรียนบางส่วนที่มีเป้าหมายที่ไม่ตายตัว ได้แก่ เป้าหมาย ที่เป็นผลงานที่เกิดขึ้นจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับบทเรียน ซึ่งมีความหลากหลายแตกต่างกันออกไป เช่น เกมเกี่ยวกับการวาดภาพ หรือเกมเกี่ยวกับการแต่งเรื่อง เป็นต้น

๒. ผลลัพธ์ที่ไม่แน่นอน บทเรียนประเภทเกม ควรที่จะนำเสนอผลลัพธ์ที่ไม่ แน่นอนตายตัว ซึ่งผลลัพธ์ที่ไม่แน่นอนตายตัวนี้เกิดได้จาก ๔ วิธี ได้แก่

๒.๑ ความแตกต่างของระดับความยากง่าย ซึ่งผู้เรียนควรที่จะมีโอกาส ควบคุมระดับความท้าทายได้ตามความสามารถของตน

^{๔๑} ทิศนา ขัมมณี, ,ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ, พิมพ์ครั้งที่ ๘, (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๘) หน้าที่ ๘๕-๙๐

๒.๒ ความหลากหลายของเป้าหมายในบทเรียนหนึ่งบทเรียนควรมี เป้าหมายหลายระดับซึ่งอาจอยู่ในรูปของเป้าหมายเดิมแต่มีความยากง่ายแตกต่างกัน หรือเป้าหมาย ระดับสูงขึ้นไปคือการทำให้เป้าหมายเดิมแต่ให้ไปถึงได้ยากยิ่งขึ้น เช่น ใช้เวลาน้อยลงหรือใช้จำนวนครั้ง น้อยครั้งลง เป็นต้น

๒.๓ การไม่เปิดเผยข้อมูลความรู้ทั้งหมด โดยการเก็บเนื้อหาความรู้ บางส่วนไว้เลือกที่จะเปิด เผยให้ผู้เรียนทราบแต่เพียงบางส่วน เพื่อให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น และ ส่งผลให้เกิดความรู้สึกไม่แน่นอน

๒.๔ การสุมตัวอย่าง ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถคาดเดาส่ที่เกิดขึ้นได้

๓) ความเคารพในตนเอง ผู้เรียนทุกคนต้องการความสำเร็จ ความสำเร็จ จะทำให้ผู้เรียนมีความเคารพในตนเอง การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จได้เกิดจาก การออกแบบให้บทเรียนมีการจัดหาเป้าหมายที่เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน นอกจากนี้ยังควรจัดหา ผลป้อนกลับที่แสดงความก้าวหน้าของผู้เรียนเพื่อช่วยให้ผู้เรียนมุ่งมั่นที่จะไปถึงเป้าหมาย

๓.๑ ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) Malone (๑๙๘๑) ยังอธิบายถึงความอยากรู้อยากเห็นไว้ว่า บรรยากาศการเรียนรู้ที่จะทำให้ผู้เรียนอยากรู้อยากเห็นได้นั้นจะต้องเป็น บรรยากาศการเรียนรู้ที่แปลกใหม่และสร้างความประหลาดใจให้แก่ผู้เรียน ความอยากรู้อยากเห็น แบ่งออกเป็น ๒ ลักษณะ ได้แก่

๓.๑.๑ ความอยากรู้อยากเห็นทางความรู้สึก (Sensory Curiosity) เป็นความอยากรู้อยากเห็นที่เริ่มจากการถูกกระตุ้นความรู้สึกผ่านทางโสต (การได้ยิน) และทัศนะ (การเห็น) โดยสิ่งเร้าที่แปลกใหม่และมีความดึงดูดความสนใจ การออกแบบบทเรียนประเภทต่าง ๆ การนำเสนอ ที่แปลกใหม่และดึงดูดความสนใจอยู่ตลอดเวลาบนหน้าจอจะช่วยคงความอยากรู้อยากเห็นของผู้เรียน

๓.๒ ความอยากรู้อยากเห็นทางปัญญา (Cognitive Curiosity) ความอยากรู้อยากเห็นทางปัญญา คือ ความอยากรู้อยากเห็นในลักษณะของความต้องการที่จะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่แปลกใหม่ ไม่คาดหวัง ไม่แน่นอน และเป็นข้อยกเว้น ซึ่งแตกต่างไปจากกฎเกณฑ์ โดยเหตุการณ์ที่ไม่ คาดหวัง ไม่แน่นอนเหล่านี้เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนต้องการที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ

๓.๒.๑ จินตนาการ (Fantasy) เกมทุกเกมควรก่อให้เกิดจินตนาการให้ผู้เรียน จินตนาการทำให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจและส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ซึ่งจินตนาการนี้สามารถแบ่งออกได้เป็น ๒ ลักษณะ คือ ทางด้านปัญญาและทางด้านอารมณ์

๓.๒.๒ ความรู้สึกที่ได้ควบคุม (Control) องค์ประกอบสุดท้ายที่ Malone (๑๙๘๑) ได้กล่าวถึงในทฤษฎีการสร้างแรงจูงใจในเกมคือ ความรู้สึกที่ได้ควบคุม เป็นการอนุญาตให้ผู้เรียนได้มี ส่วนในการควบคุมการ

เรียนของตนในบทเรียนประเภทเกม ทำให้ผู้เรียนสามารถเลือกระดับความยาก ง่ายของเกมหรือเลือกลำดับของเนื้อหาตามความต้องการตามความถนัดและความสามารถของตน ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น

๘. **ทฤษฎีเกี่ยวกับเกมกับการศึกษา** คือการใช้เทคนิคและกลไกของเกม เพื่อสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้จัดกิจกรรมและผู้ร่วมกิจกรรม สำหรับการศึกษา นั้นมีทฤษฎีเกี่ยวกับเกมกับการศึกษา ดังนี้

ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล^{๔๒} เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นการใช้เทคนิคในรูปแบบของเกมโดยไม่ใช้ตัวเกม เพื่อเป็นสิ่งที่ช่วยในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน ใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการอย่างไม่น่าเบื่อ อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรม ตรวจสอบ ปรับปรุง และหาวิธีการแก้ไขปัญหา เกมมิฟิเคชัน เป็นการนำเอาหลักการพื้นฐานในการออกแบบกลไกการเล่นเกม เช่น แต้มสะสม (Points) ระดับชั้น (Levels) การได้รับรางวัล (Rewards) กระดานผู้นำ (Leaderboards) หรือจัดการแข่งขันระหว่างผู้เข้าร่วม (Competition) เป็นต้น มาประยุกต์ใช้ในบริบทอื่นที่ไม่ใช่การเล่นเกม โดยจำลองสภาพแวดล้อมให้เสมือนการเล่นเกม



ภาพที่ ๒.๒ ตัวอย่างเกม Gamification หลักสูตรการปฏิบัติตามวิศวกรรมสังคมที่เปลี่ยนไปเป็นเกมกระดาน
ที่มา : <https://www.thaiprogrammer.org/>

องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน ซึ่งผู้ออกแบบควรคำนึงถึงองค์ประกอบ ๓ อย่าง ดังนี้

^{๔๒} ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล.เกมมิฟิเคชันเรียนเล่นให้เป็นเกม, [ออนไลน์], แหล่งที่มา:

<https://www.scimath.org/article-technology/item/๘๖๖๙-๒๐๑๘-๐๙-๑๑-๐๘-๐๖-๔๘> , [๓๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๔]

๑. กลไกของเกมมิฟิเคชัน

โครงสร้างหลักของเกมที่ประกอบด้วย รูปแบบวิธีการเล่น กติกาข้อบังคับ ของรางวัล เป้าหมายของการเล่น หรือ วิธีการโต้ตอบต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งส่วนประกอบต่าง ๆ เหล่านี้จะทำให้เกิดกิจกรรมต่าง ๆ ขึ้นในเกม โดยกลไกของเกมจะต้องถูกกำหนดก่อนที่ผู้เล่นจะเริ่มเล่นเกม ตัวอย่างกลไกของเกมที่เป็นที่นิยมนำมาใช้ เช่น แต้มสะสม ระดับชั้น การได้รับรางวัล สินค้าเสมือน กระดานผู้นำ การให้ของขวัญแก่กัน เป็นต้น

๒. พลวัตของเกมมิฟิเคชัน

พฤติกรรมหรือปฏิกิริยาตอบสนองของผู้เล่นที่ถูกขับเคลื่อนด้วยการใช้กลไกของเกม ซึ่งพฤติกรรมหรือปฏิกิริยาตอบสนองเหล่านี้พยายามที่จะตอบสนองต่อความต้องการและความปรารถนาพื้นฐานของมนุษย์ ลักษณะของ พฤติกรรมความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ที่มีในการเล่น เกม เช่น ความต้องการได้รับรางวัลตอบแทน ความต้องการการยอมรับ ความต้องการประสบความสำเร็จ การแสดงออกถึงความเป็นตัวตนของตนเอง ความต้องการการแข่งขันกัน และการแสดงความเอื้ออาทร

๓. อารมณ์

อารมณ์และความรู้สึกของผู้เล่นแต่ละคนในขณะที่กำลังเล่นเกม เป็นผลมาจากการขับเคลื่อนด้วยกลไกของเกมและการตอบสนองต่อพลวัตของเกม ลักษณะของอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นนั้นมีหลายรูปแบบทั้งเชิงบวกและเชิงลบ เช่น ดีใจ เสียใจ ผิดหวัง ตื่นเต้น แปลกประหลาดใจ สนุกสนาน เบื่อหน่าย เป็นต้น

การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันกับการเรียนการสอนในห้องเรียน

๑. ผู้สร้างมีความจำเป็นต้องวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย โดยอาจจะต้องศึกษาคุณลักษณะต่าง ๆ ของกลุ่มเป้าหมาย เช่น ระดับอายุ ทักษะการใช้เครื่องมือ ระดับชั้น ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม ข้อจำกัดของกลุ่มเป้าหมาย

๒. กำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ เมื่อจบเกมแล้วผู้สร้างมีจุดประสงค์ปลายทางใดที่จะให้กลุ่มเป้าหมายเกิด เช่น การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม การเกิดทักษะใดทักษะหนึ่ง

๓. การกำหนดโครงสร้างเนื้อหาของเกม โดยผู้สร้างจะต้องกำหนดเนื้อหาของการเรียนรู้ ที่จะให้กลุ่มเป้าหมายได้เรียนรู้ ลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยาก หรือเนื้อหาเชื่อมโยงกันสามารถเรียนรู้ได้ทุกตอน ขึ้นอยู่กับการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย และความต้องการเรียนเรียนรู้

๔. วางแผนกลยุทธ์ของเกม หรือกิจกรรม หรือภารกิจ ต่างๆ ที่อยากให้ผู้เล่นทำตามลำดับขั้นวางกติกาต่าง ๆ ของเกม หรือกิจกรรม โดยดึงเอาส่วนประกอบของเกมมิฟิเคชัน เช่น แต้มสะสม (Points), กระดานผู้นำ (Leaderboards) มาใช้ เช่น นำแต้มสะสม มาให้คะแนนตามความยากง่ายของเกม หรือกิจกรรมนั้น ๆ นำ ระดับชั้น (Levels) มาให้ผู้เล่นตามจำนวนเวลาที่ผู้เล่นมีกับเกม หรือกิจกรรม โดยถือว่าเป็นค่าประสบการณ์ของผู้เล่น นำ แบจด์ (Badge) มาแจกเมื่อผู้เล่นทำกิจกรรมพิเศษที่คุณซ่อนเอาไว้ในเกม หรือกิจกรรม กระดานผู้นำมาให้ผู้เล่นได้เห็นเด่นชัดในเกม หรือกิจกรรมในหน้าข้อมูลส่วนตัว (Profile) ของผู้เล่น

เกมมิฟิเคชันเป็นการนำเอาแนวคิดและกลไกในการออกแบบเกมมาใช้ในกิจกรรม ที่ไม่ใช่เกม โดยผู้สอนสามารถนำแนวคิดนี้มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ได้ ทำให้กระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ การใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้เป็นวิธีการหนึ่งที่น่าสนใจ เป็นการเรียนการสอนที่ใช้หลักกลไกของเกม ทำให้ผู้เรียนมีความตื่นตัว มีความกระตือรือร้นในการเรียน โดยรูปแบบเกมมิฟิเคชันที่นำมาใช้ในห้องเรียน เช่น นักเรียนทุกคนมีแต้มสะสมโดยจะได้รับแต้มเพิ่มขึ้นจากการทำกิจกรรมต่าง ๆ ดังนี้

๑. แก้ไขปัญหาปริศนาที่กำหนด ได้รับ ๔๐ แต้ม
๒. ทำแบบฝึกหัดซึ่งเป็นการทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียน ผ่านมาแล้วทั้งหมด โดยแต้มที่ได้รับจะมีระดับที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับร้อยละของการทำถูก ได้รับ ๑๐-๓๐ แต้ม
๓. ทำงานกลุ่มร่วมกัน
๔. เข้าชั้นเรียน ได้รับ ๑๐ แต้ม และ
๕. แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน โดยนักเรียนแต่ละคนสามารถตรวจดูแต้มสะสม เหยี่ยูรางวัลหรือของรางวัลที่ได้รับ อันดับผู้นำ (๒๐ อันดับแรก) และกราฟแสดงระดับความก้าวหน้าได้ โดยผ่านระบบการจัดการเรียนรู้ นอกจากนี้เมื่อนักเรียนสะสมแต้มได้ครบทุก ๆ ๒๐๐ แต้ม จะได้รับเงินเสมือน ๑ สตรีมพอยท์ (Steam Points) ซึ่งสามารถนำไปแลกซื้อของรางวัลพิเศษต่างๆ ได้ เช่น ซื้อค่าใบเพื่อเป็นตัวช่วยสำหรับทายปริศนาต่าง ๆ ซื้อเวลาเพิ่มเพื่อขยายระยะเวลาในการทำงานมอบหมายที่กำหนด เป็นต้น ท้ายสุดแล้วแต้มสะสมของนักเรียนทุกคนจะถูกแปลเป็นคะแนนในรายวิชา เป็นต้น เกมมิฟิเคชัน คือหนึ่งในทางออกที่สามารถยกระดับการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

ณัฐญา นาคะสันต์และ ชวณัฐ นาคะสันต์^{๔๓} ได้จัดทฤษฎีเกี่ยวกับเกมกับการศึกษา ให้ความรู้ได้ ๔ กลุ่มดังนี้

๑. เกมที่ใช้หรือให้ความรู้โดยตรง (knowledge-conferring games) มี วัตถุประสงค์ชัดเจนว่าใช้เพื่อการถ่ายทอดความรู้ เช่น The Oregon Trail ซึ่งถูกพัฒนา ขึ้นในปี ค.ศ. ๑๙๙๐ เพื่อสอนเกี่ยวกับการอพยพย้ายถิ่นในอเมริกา

^{๔๓} ณัฐญา นาคะสันต์และ ชวณัฐ นาคะสันต์, “เกม : นวัตกรรมเพื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์”, วารสารร่มพฤกษ์ มหาวิทยาลัยเกริก. ปี ๓๔ ฉบับที่ ๓ (กันยายน – ธันวาคม ๒๕๕๙) : ๑๖๘-๑๗๒



ภาพที่ ๒.๓ ตัวอย่างเกม Oregon Trail

ที่มา : <https://web.facebook.com/theoregontrailgameoft/photos/๑๓๑๗๕๕๖๘๓๒๗๖>

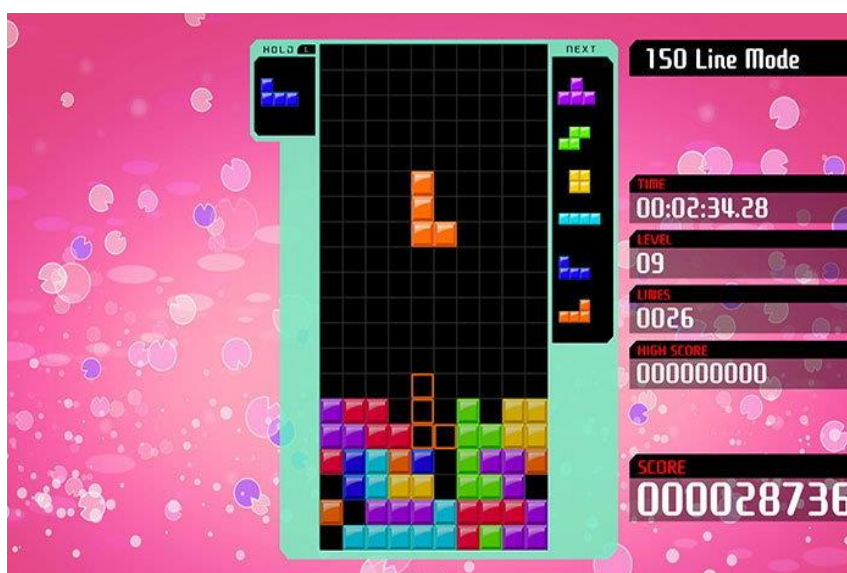
๒. เกมที่อ้างอิงถึงความรู้ (knowledge-referencing games) เช่น เกมอิง ประวัติศาสตร์ (historical) เช่น Romance of the Three Kingdoms (TECMO IKOEI) หรือ Total War (The Creative Assembly) เกมที่มีการอ้างอิงถึงกระบวนการ “ทางเศรษฐศาสตร์ วิศวกรรม รวมถึงศาสตร์อื่นๆ (เช่นเกมที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการผลิต อย่าง SpaceChem (Zachary Brath, ผู้พัฒนาคนเดียว) หรือเกมที่เกี่ยวข้องกับการ บริหารจัดการ เช่น OpenTTD (openttd.org, Open-Source) หรือ เกมจำลอง สถานการณ์ (simulation เช่น Flight Simulator (Microsoft) เกมเหล่านี้ไม่ได้นำ ความรู้มาถ่ายทอดให้ผู้เล่นโดยตรง แต่การอ้างอิงความรู้เหล่านี้ทำให้ผู้เล่นมีความ สนใจที่จะศึกษาหา ความรู้เพิ่มเติมเพื่อทำให้สามารถเล่นเกมได้ดีขึ้น หรือสามารถทำให้ ผู้เล่นมีความเข้าใจในความรู้ที่เป็น พื้นฐานได้โดยผ่านการเล่นเกม



ภาพที่ ๒.๔ ตัวอย่างเกม Total War ROME II

ที่มา : <https://www.gosquared.com/blog/sega-game-studio-creative-assembly-cuts-๑๐๐๐๐-server-bill-accurate-real-time-analytics>

๓. เกมที่ใช้และฝึกฝนทักษะการแก้ปัญหา (skill games) โดยที่เกมลับสมอง (puzzle) ส่วนใหญ่อยู่ในกลุ่มนี้ เช่น เกม Tetris พัฒนาโดย Alexey Pajitnow ในขณะที่รับราชการ ในสหภาพโซเวียต ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา Tetris ก็ได้รับความนิยมอย่างสูง ถูกนำไปพัฒนา เป็นเกมฉบับต่างๆ (edition) สำหรับเครื่องเล่นเกมหลายรูปแบบ โดยบางฉบับก็ได้ มีการปรับแต่งกติกา มีระดับความยากง่ายที่แตกต่างกัน มีระบบแข่งขันระหว่างผู้เล่น มีระบบจัดอันดับหรือแบ่งชั้นผู้เล่นตามความสามารถ ตลอดจนความสามารถพิเศษอื่น ๆ ในเกม



ภาพที่ ๒.๕ ตัวอย่างเกม Tetris

ที่มา : <https://www.sanook.com/game/๑๐๒๙๙๖๙/>

๔. การใช้ความรู้นอกเกม (meta-game) หมายถึงการใช้ความสามารถและความรู้ ของผู้เล่นที่มีในตัวเองนอกเหนือจากทักษะการเล่นเกมนั้น ๆ เพื่อเอาชนะ เช่น ในการ เล่นหมากรุกมักมีการจดจำลักษณะการเปิด (opening) และการตอบสนอง (response) ในการเดินตาแรก ซึ่งไม่ใช่ทักษะหลักที่ใช้ในเกม หรือการชกมวยที่มีการศึกษาข้อมูล การชกของฝ่ายตรงข้าม เพื่อนำมาหาวิธีเอาชนะสำหรับตัวเอง ในส่วนของเกมที่กำลังกล่าวถึง ในบทความนี้นั้น อินเทอร์เน็ตเป็นเกมหนึ่งที่มีลักษณะการใช้ความรู้นอกเกม โดยมีตั้งแต่ การบริหารจัดการทรัพยากรและทฤษฎีกราฟ (เพื่อทำแต้มให้ได้มากที่สุด) ไปจนถึง การบริหารช่องทางการสื่อสารและใช้ยุทธวิธีทางการทหารเพื่อครอบครองพื้นที่ในเกม ให้ได้เร็วที่สุด โดยที่ตัวเกมไม่ได้มีการกล่าวถึงหรือจำเป็นต้องใช้ทักษะเหล่านี้เลย นอกจากนี้ คำว่า meta game ยังมีความหมายอีกนัยหนึ่งว่าเกมที่มีลักษณะคล้ายกัน มักนำทักษะจากเกมหนึ่งไปใช้ในอีกเกมหนึ่งได้ เช่น การล่าทรัพยากรพิเศษต่างๆ ใน เกมออนไลน์ (MMORPG) หลาย ๆ เกมจะการใช้การสู้รบน่าจะเป็นเหมือนกัน ซึ่ง สามารถใช้การพยากรณ์ทางสถิติเพื่ออธิบายและพยากรณ์การหาทรัพยากร ซึ่งจะทำให้ ได้ทรัพยากรในเกมมากขึ้นและสามารถเอาชนะหรือแย่งชิงอันดับได้มากขึ้น อีกนัยหนึ่งหมายถึงการวางแผนการเล่นในภาพใหญ่เพื่อเพิ่มความสำเร็จของตัวเอง เช่น การจัดทีม

และการตั้งค่าอุปกรณ์ เป็นต้น จะเห็นได้ว่า ความต้องการที่จะเอาชนะเกมต่าง ๆ จะ นำไปสู่การเรียนรู้ทักษะต่าง ๆ ที่อาจไม่เกี่ยวข้องกับเกมเลยก็ได้



ภาพที่ ๒.๖ ตัวอย่างเกม Battle Chess ๓D

ที่มา : <http://www.techupper.com/๒๐๑๖/๑๐/๓๐/the-most-fun-chess-games-on-android-and-ios/>

สรุปได้ว่าทฤษฎีเกี่ยวกับเกมกับการศึกษา มีให้เลือกหลายรูปแบบโดยแต่ละรูปแบบสามารถนำไปใช้ได้แตกต่างกัน แล้วแต่เนื้อหา ระดับชั้นที่จัดการเรียนการสอนให้นักเรียน ทฤษฎีเกี่ยวกับเกมกับการศึกษา จึงมีความเหมาะสมในการใช้ประกอบกับการจัดการเรียนสอนในรูปแบบเกมเป็นฐานที่เน้นการนำเกมไปใช้ได้อย่างหลากหลายและวัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้ เป็นสำคัญ

๒.๓ ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ สาระการเรียนรู้วิชาเศรษฐศาสตร์

๑. ความหมายเกี่ยวกับวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีผู้ให้ความหมาย ดังนี้

กรมวิชาการ^{๔๔} วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ประกอบด้วย ๕ สาระ คือสาระที่ ๑ ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม สาระที่ ๒ หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม สาระที่ ๓ เศรษฐศาสตร์ สาระที่ ๔ ประวัติศาสตร์ สาระที่ ๕ ภูมิศาสตร์

^{๔๔} กรมวิชาการ. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๔, พิมพ์ครั้งที่ ๓, (โดยกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๕๕), หน้าที่ ๑๕๓-๑๕๕

ทั้ง ๕ สารมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการใช้ชีวิตในสังคมทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนได้รู้ถึงปัญหาของสังคมที่เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาในสภาพปัจจุบันเพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจถึงสภาพความเป็นไปที่แท้จริงของสังคม บทบาทของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม ที่สำคัญก็คือการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนและหวังว่าผู้เรียนได้เข้าใจถึงสมาชิกและกำลังที่ดีของสังคมนั้น นักการศึกษาทางสังคมศึกษา พยายามที่จะพัฒนากระบวนการเรียนรู้กลุ่มสังคมศึกษาให้มีประสิทธิภาพและสนองต่อจุดประสงค์ที่ตั้งไว้หลักสูตรในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

สันต์ ธรรมบำรุง^{๔๕} วิชาสังคมศึกษา ไม่ได้มุ่งให้นักเรียนได้เรียนรู้ในด้านศาสตร์ทางสังคมทุกสาขา เพื่อพัฒนาความก้าวหน้าทางวิชาการเฉพาะสาขาแต่อย่างใด แต่เป็นการเรียนรู้เพื่อให้มนุษย์สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสิ่งแวดล้อมหลายๆด้านที่เกี่ยวข้องกับตน

ชินธันย์ จิตต์การุณย์^{๔๖} วิชาสังคมศึกษา Social Studies หมายถึง การศึกษาเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องราว การดำรงชีวิตของมนุษย์ ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมรวมทั้งสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตทั้งอดีต ปัจจุบัน และอนาคต เพื่อให้มนุษย์สามารถนำไปใช้ในการปรับตัวดำรงชีวิตอย่างปกติสุขได้

สรุปได้ว่า วิชาสังคมศึกษา เป็นวิชาที่ไม่ได้มุ่งเน้นให้นักเรียนมีความเชี่ยวชาญในด้านสาขาวิชาสังคมศึกษาเพียงอย่างเดียวแต่มุ่งเน้นให้ นักเรียนสามารถนำไปใช้แก้ปัญหาและดำรงชีวิตในปัจจุบันได้อย่างเก่ง ดี มีสุข

๒. แนวทางการสอนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีผู้ให้ความหมาย ดังนี้

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ^{๔๗} ได้กล่าวถึง แนวการจัดการเรียน การสอน ซึ่งเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาไว้ ดังนี้

มาตรา ๒๒ ในการจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด

มาตรา ๒๓ การจัดการศึกษา ทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบและการศึกษา ตามอัธยาศัย ต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษาในเรื่องต่อไปนี้

๑. ความรู้เรื่องเกี่ยวกับตนเองและความสัมพันธ์ของตนเองกับสังคม ได้แก่ ครอบครัว ชุมชน ชาติ และสังคมโลก รวมถึงความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ความเป็นมาของสังคมไทยและระบบการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

^{๔๕} สันต์ ธรรมบำรุง, **หลักสูตรและการบริการหลักสูตร**, พิมพ์ครั้งที่ ๕, (กรุงเทพฯ:การศาสนา กรมศาสนา, ๒๕๕๕), หน้าที่ ๑๕๓-๑๕๕

^{๔๖} ชินธันย์ จิตต์การุณย์, **การศึกษารูปแบบการนิเทศการเรียนการสอนแบบเพื่อนนิเทศเพื่อนในการเรียนการสอน กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม**,ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสอนสังคมศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร

^{๔๗} กระทรวงศึกษาธิการ, **พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒**, พิมพ์ครั้งที่ ๓, (กรุงเทพฯ:ครุสภาลาดพร้าว, ๒๕๔๔) หน้าที่ ๔๕-๕๒

๒. ความรู้และทักษะด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รวมทั้งความรู้ความเข้าใจและประสบการณ์ เรื่องการจัดการ การบำรุงรักษาและการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรธรรมชาติและ สิ่งแวดล้อมอย่างสมดุลยั่งยืน
๓. ความรู้เกี่ยวกับศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม การกีฬา ภูมิปัญญาไทย และการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญา
๔. ความรู้ และทักษะด้านคณิตศาสตร์ และด้านภาษา เน้นการใช้ภาษาไทยอย่าง ถูกต้อง
๕. ความรู้ และทักษะในการประกอบอาชีพและการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข มาตรา ๒๕ การจัดกระบวนการเรียนรู้ ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ดำเนินการดังต่อไปนี้
 ๑. จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของ ผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
 ๒. ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา
 ๓. จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกปฏิบัติให้ได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง
 ๔. จัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุล กัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรมค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา
 ๕. ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียน และอำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้รวมทั้งสามารถใช้การวิจัย เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้
 ๖. จัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลาทุกสถานที่ โดยการประสานความร่วมมือกับบิดา มารดา ผู้ปกครอง และบุคคลในชุมชนทุกฝ่าย

มาตรา ๒๗ กำหนดให้รัฐต้องส่งเสริมการดำเนินงานและการจัดตั้งแหล่งการเรียนรู้ ตลอดชีวิตทุกรูปแบบ เช่น ห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์

มาตรา ๒๙ ให้สถานศึกษาร่วมกับบุคคล ครอบครัว ชุมชน องค์กรชุมชน องค์กร ปกครอง ส่วนท้องถิ่น เอกชน องค์กรเอกชน องค์กรวิชาชีพ สถาบันศาสนา สถานประกอบการ และสถาบันสังคมอื่น ส่งเสริมความเข้มแข็งของชุมชน โดยจัดกระบวนการเรียนรู้ภายในชุมชน

กรมวิชาการ^{๔๔} กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความเจริญงอกงามในด้านต่าง ๆ เช่น

๑. ด้านความรู้ เป็นการให้ความรู้ในเนื้อหาสาระ ความคิดรวบยอดและหลักการสำคัญ ในวิชาต่าง ๆ ทางสังคมศาสตร์ เช่น ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ สังคมศาสตร์ รัฐศาสตร์ จริยธรรม

^{๔๔} กระทรวงศึกษาธิการ กรมวิชาการ, คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม, พิมพ์ครั้งที่ ๔, (กรุงเทพฯ:โรงพิมพ์ศาสนา, ๒๕๕๐), หน้าที่ ๕๐-๕๕

เศรษฐศาสตร์ สังคมวิทยา กฎหมาย ประชากรศึกษาและสิ่งแวดล้อมศึกษา โดยการจัดการเรียนการสอนในลักษณะบูรณาการและสหวิทยาการ

๒. ด้านทักษะและกระบวนการ เป็นการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความรู้ในกระบวนการ ต่างๆ อันทำให้เกิดทักษะและกระบวนการดังนี้

๒.๑ ทักษะการคิด เช่น การสรุปความคิด การแปลความ การคิดวิเคราะห์หลักการ การนำไปใช้ ตลอดจนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

๒.๒ ทักษะการแก้ปัญหา เช่น ความสามารถในการตั้งคำถาม และการตั้งสมมติฐาน อย่างเป็นระบบ การรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล การทดสอบสมมติฐาน และสรุปเป็นหลักการ

๒.๓ ทักษะการเรียนรู้ เช่น ความสามารถในการแสวงหาข้อมูล โดยการอ่าน การฟัง และการสังเกต ความสามารถสื่อสารโดยการพูด การเขียน การนำเสนอ การตีความ การสร้าง แผนภูมิ แผนที่ ตารางเวลา และการจัดบันทึก รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีและสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อเป็นประโยชน์ในการแสวงหาความรู้

๒.๔ ทักษะกระบวนการกลุ่ม เช่น ความสามารถในการเป็นผู้นำและผู้ตามในการทำงานกลุ่ม มีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมายของการทำงานกลุ่ม ปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ด้วยความรับผิดชอบ สร้างสรรค์ผลงาน ช่วยลดข้อขัดแย้ง และการแก้ปัญหากลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๓. ด้านเจตคติและค่านิยม เป็นการพัฒนาให้ผู้เรียนมีเจตคติและค่านิยมที่มีความเกี่ยวข้องกับความเป็นประชาธิปไตยและความเป็นมนุษย์ เช่น รู้จักตนเอง พึ่งตนเอง ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย มีความกตัญญู รักเกียรติภูมิของตนเอง มีนิสัยในการเป็นผู้ผลิตที่ดี มีความพอดีในการบริโภค เห็นคุณค่าในการทำงาน รู้จักคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นกลุ่ม เคารพสิทธิของผู้อื่น เสียสละ เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม มีความผูกพันกับกลุ่ม รักท้องถิ่น รักประเทศชาติ เห็นคุณค่าและพัฒนาศิลปวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม ศรัทธาในหลักธรรมของศาสนา การปกครองศาสนา และการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข

พรสมบัติ คำตรง^{๔๔} การจัดการเรียนการสอนให้บรรลุตามปรัชญาของการสอนสังคมศึกษาที่ว่า ต้องการสร้างคน ให้ เป็นสมาชิกที่ดีของสังคม หรือเป็นพลเมืองที่ดีของสังคม ซึ่งผู้สอนจะต้องมีหลักการสอน ซึ่ง ประกอบด้วยหลัก ๔ ประการ

๑. หลักการเตรียมความพร้อมพื้นฐาน
๒. หลักการวางแผนและเตรียมการสอน
๓. หลักการใช้จิตวิทยาการเรียนรู้
๔. หลักการประเมินผลและรายงาน

^{๔๔} พรสมบัติ คำตรง, การสอนสังคมศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ, พิมพ์ครั้งที่ ๑ (หน่วยศึกษานิเทศน์ เขตการศึกษา ๕ , ๒๕๖๔), หน้า ๓๕-๔๘

๑. หลักการเตรียมความพร้อม คุณภาพการสอนขึ้น อยู่กับหลักการเตรียมความพร้อม ของครู ๓ ประการ คือ (๑) ครูต้องเป็นบุคคลที่มีความรู้ดี (๒) ครูต้องมีทักษะการสอน และการ ถ่ายทอดความรู้ที่ดีและ (๓) ครูต้องมีความสามารถในการแก้ปัญหาในการสอน

๒. หลักการวางแผนและเตรียมการสอน มีหลักสำคัญ ๕ ประการ คือ (๑) ต้องเขียนแผนการสอนที่ครอบคลุมชื่อเรื่องที่สอน หัวเรื่อง สารสำคัญ ความคิดรวบยอด และจุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรม การเรียน สื่อการสอน และการประเมินผล (๒) ต้องมีการรวบรวมข้อมูล และเนื้อหาสาระที่จะสอนตามหัวเรื่องและสารสำคัญ ความคิดรวบยอดและจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ได้กำหนดไว้ในแผนการสอน (๓) ต้องมีการวางแผนการสอน (๔) ต้องเตรียมแบบทดสอบสำหรับให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และ (๕) ต้อง “ซ้อม” สอนเพื่อจัดลำดับขั้นการสอนให้ตนเองแน่ใจว่าจะสอนนักเรียนได้ดี

๓. หลักการใช้จิตวิทยาการเรียนรู้ การสอนที่ดีครูต้องรู้จักนำจิตวิทยามาประยุกต์ใช้ ซึ่งครูต้องคำนึงถึงการใช้หลักจิตวิทยาการเรียนรู้ ดังต่อไปนี้ (๑) หลักความแตกต่างระหว่างบุคคล ครูควรรู้จักนักเรียนทุก ๆ คนและยอมรับ นักเรียนตามธรรมชาติที่เป็นจริง (๒) หลักการสร้างความ สนใจ การสร้างความสนใจครูควรถือเป็นหน้าที่สำคัญที่จะต้องทำทุกครั้งก่อนสอน (๓) หลักการให้ นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนอย่างกระฉับกระเฉง (๔) หลักการให้ได้รับคำตอบ หรือผลย้อนกลับ (๕) หลักการสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม และสุดท้าย หลักการจัดประสบการณ์ สำเร็จรูป หมายถึง การเตรียมสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ให้พร้อมสรรพเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ได้ด้วยตนเองให้มากที่สุด โดยเตรียมเค้าโครงของสิ่งที่เรียนให้ทราบล่วงหน้าในรูปแบบของ แผนการสอน มีสื่อประสมที่สัมพันธ์กับเรื่องที่จะเรียน โดยจัดอยู่ในรูป “ชุดการสอน” ซึ่งจะกำหนด มโนคติจากกว้างไปหาแคบ กำหนดหน่วยก่อนแล้วจึงแบ่งเป็นตอนและหัวเรื่องและตามด้วยเนื้อหา ความรู้ใหม่ จะผสมผสานกลมกลืนกับความรู้เก่าโดยอาศัยความต่อเนื่องเชื่อมโยงของการแยก ข้อแตกต่างระหว่างสิ่งที่ได้เรียนรู้ใหม่กับความรู้เก่า

๔. หลักการประเมินผลและรายงานผล เมื่อจัดกระบวนการเรียนการสอนแล้วก็ต้อง มีการวัดผลและประเมินผลโดยมีหลักการสำคัญ ๔ ประการคือ (๔.๑) หลักการกำหนดจุดประสงค์ การเรียนรู้ โดยกำหนดเงื่อนไขและเกณฑ์ไว้อย่างชัดเจน (๔.๒) หลักการวิเคราะห์พฤติกรรม (๔.๓) หลักการสร้าง และการใช้เครื่องมือประเมินให้วัดพฤติกรรมได้ตรงตามเงื่อนไขและเกณฑ์ในจุดประสงค์ และ (๔.๔) หลักการตีความและการรายงานผลการประเมิน

วันเพ็ญ วรรณโณม^{๕๐} ได้ให้แนวคิดของการสอนวิชาสังคมศึกษาให้สอดคล้องกับแนวทางการจัดการศึกษา ดังกล่าวไว้ ๒ ประการ สรุปได้ดังนี้

๑. การเรียนรู้จะต้องบูรณาการในเรื่องของตนเองและธรรมชาติสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ ทักษะชีวิต และการประกอบอาชีพ การเรียนรู้โดยผสมผสานความรู้ และประเมินผลการเรียนรู้ของ ผู้เรียนก็ต้องบูรณาการด้วยวิธีประเมินให้หลากหลายด้วย

^{๕๐} วันเพ็ญ วรรณโณม, การสอนสังคมศึกษาในระดับมัธยมศึกษา, พิมพ์ครั้งที่ ๒, (กรุงเทพฯ : สถาบันราชภัฏธนบุรี, ๒๕๔๒), หน้า ๒๕๓-๑๖๗

๒. การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism) หรือเอนิเมตินิยม ที่เชื่อว่า การเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้เองจาก ประสบการณ์ที่มีอยู่โดยผ่านกระบวนการคิดที่เชื่อมโยงและการปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางปัญญา (Cognitive Structure) ของผู้เรียนเอง แล้วเกิดสิ่งที่ได้เรียนรู้ใหม่ โดยจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนรับข้อมูล ประสบการณ์สร้างเป็นองค์ความรู้ แล้วนำองค์ความรู้ ไปประยุกต์ใช้ซึ่งเรียกว่าเกิดปัญญานั้นเอง ในการที่ผู้เรียนจะสร้างองค์ความรู้ และเกิดปัญญาได้นั้น ผู้สอนจะต้องฝึกหรือกระตุ้นให้ผู้เรียน ได้ใช้กระบวนการคิด เพื่อสร้างองค์ความรู้และเกิดปัญญา ด้วยกระบวนการกลุ่ม การพัฒนาผู้เรียน โดยใช้ภูมิปัญญาไทย ด้วยการจัดการเรียนการสอน

สรุปแนวทางการสอนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ได้ดังนี้ แนวทางการสอนสังคมศึกษาควรเป็นแบบบูรณาการหลายรูปแบบ ใช้วิธีการที่หลากหลาย มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตจริงตามจุดมุ่งหมายของวิชา

๓. วิธีการสอนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีผู้ให้ความหมาย ดังนี้
กรมวิชาการ^{๕๑} ได้นำเสนอไว้ดังนี้

๑. วิธีสอนแบบใช้บทบาทสมมติ การใช้บทบาทสมมติเป็นกิจกรรมที่มีการกำหนดสถานการณ์สมมติและบทบาทของผู้เรียนตามสถานการณ์นั้น แล้วให้ผู้เรียนสวมบทบาทนั้นตาม ความรู้สึก ประสบการณ์ เจตคติของผู้เรียนที่มีต่อบทบาทนั้น วิธีนี้จะช่วยให้ได้มีโอกาสศึกษา วิเคราะห์ความรู้สึกและพฤติกรรมของตนอย่างลึกซึ้ง อีกทั้งยังสามารถช่วยให้เข้าใจพฤติกรรม ความรู้สึก อารมณ์ และเหตุผลของคนที่มีบทบาทนั้นในชีวิตจริงด้วย
๒. วิธีสอนแบบใช้กระบวนการเผชิญสถานการณ์ เป็นวิธีการสอนที่มีการเชื่อมโยง การกระทำกับการคิดวิเคราะห์เข้าด้วยกัน โดยให้ผู้เรียนได้เผชิญสถานการณ์ลักษณะต่างๆ ซึ่งเป็น ส่วนหนึ่งของประสบการณ์ที่จะเกิดในชีวิตจริง ฝึกให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง ได้นำความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร มาสรุปประเด็นเพื่อประเมินค่าว่าสิ่งใดถูกต้องดีงาม เกิดประโยชน์ สิ่งใดบกพร่อง ไม่ถูกไม่ตรงในการตัดสินใจ
๓. วิธีสอนแบบใช้บทเรียนสำเร็จรูป เป็นวิธีการสอนที่ผู้สอนได้จัดประสบการณ์ไว้ให้กับผู้เรียนเพื่อนำไปสู่ความรู้ ความสามารถโดยอาศัยหลักความสัมพันธ์ของสิ่งเร้ากับการตอบสนองซึ่ง ได้พิสูจน์แล้วว่ามีประสิทธิภาพ
๔. วิธีสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ เป็นการจัดระบบห้องเรียนเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ กิจกรรมการเรียนรู้ อาศัยเนื้อหาวิชาที่จัด ออกเป็นหน่วยๆ แต่ละหน่วยจะมีกิจกรรม วัสดุอุปกรณ์ และเนื้อหาวิชาที่แตกต่างกัน ผู้เรียนจะ เรียนรู้โดยการประกอบกิจกรรมจากหน่วยต่างๆ ตามที่กำหนดภายใต้การดูแลของผู้สอน

^{๕๑} กระทรวงศึกษาธิการ กรมวิชาการ, คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม, พิมพ์ครั้งที่ ๔, (กรุงเทพฯ:โรงพิมพ์ศาสนา, ๒๕๕๐), หน้าที่ ๖๐-๖๘

๕. การสอนแบบใช้ชุดการสอน คือกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้รับการออกแบบและจัดระบบ อันประกอบด้วยจุดมุ่งหมายเนื้อหาและวัสดุอุปกรณ์ โดยกิจกรรมต่างๆดังกล่าวได้รับการรวบรวม ไว้เป็นระเบียบในกล่อง เพื่อเตรียมไว้ให้ผู้เรียนได้ศึกษาจากประสบการณ์ทั้งหมด

๖. วิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้เป็นกลุ่ม เป็นการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีอิสระในการศึกษาหาความรู้ตามหลักประชาธิปไตย ให้ผู้เรียนรู้จักการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และการศึกษาหาความรู้จากแหล่งต่าง ๆ ซึ่งกันและกันอันจะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมของตนเองและของผู้อื่น ผู้สอน เป็นผู้จัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ค้นหาและค้นพบคำตอบด้วยตนเอง

สันต์ ธรรมบำรุง^{๕๒} กล่าวว่าสมัยก่อนการสอนสังคมศึกษามุ่งที่จะ ถ่ายทอดความรู้หรือให้ข้อมูล แต่ปัจจุบันนี้จะรู้เฉยๆไม่ได้ ต้องแสวงหาความรู้ให้กว้างและลึกมาก ขึ้นผู้สอนต้องให้ผู้เรียนได้รู้จักการคิดอย่างมีเหตุผลและมีหลักการ ตลอดจนมีทักษะการแสวงหา ความรู้ โดยมีวิธีการสอนสังคมศึกษา ดังนี้

๑. การสอนความคิดรวบยอดในวิชาสังคมศึกษา มุ่งให้ผู้เรียนสามารถสรุปความคิดเห็นของตนเองออกมาให้ได้ ค้นหากฎเกณฑ์ ความจริง หรือหลักการ ตลอดจนให้ผู้เรียนรู้จักใช้เหตุผล และคิดเป็น ความคิดรวบยอดเป็นพื้นฐานของการเรียนวิชาต่างๆ ในแต่ละวิชา ผู้เรียนต้อง เข้าใจความคิดรวบยอดมากมาย ดังเช่นในวิชาสังคมศึกษาผู้เรียนต้องเข้าใจเรื่องที่ราบ โลก เส้น รุ่ง เส้นแวง ประชาธิปไตย รัฐธรรมนูญ เป็นต้น การที่ผู้เรียนมีความคิดรวบยอดได้เร็วก็ สามารถ เข้าใจเนื้อหาวิชาที่เรียนได้ดีขึ้น
๒. การสอนแบบบูรณาการในวิชาสังคมศึกษา เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ผู้สอนจะ จัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่างๆที่คล้ายคลึงกับชีวิตจริง คือประกอบด้วยกิจกรรมที่ทำให้รู้ ทำให้จำ ทำให้ปฏิบัติจริงได้เกิดกระบวนการคิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาได้ เมื่อสอนบ่อยๆจะทำให้ผู้เรียนคุ้นเคยกับการแก้ปัญหาเมื่อเกิดปัญหาขึ้นในชีวิตจริงก็สามารถไขได้โดยไม่ตระหนกตกใจ
๓. การสอนแบบสืบสวนสอบสวนในวิชาสังคมศึกษา คือการสอนให้คิดเป็นเน้นการ สอนที่เป็น กระบวนการคิดเพื่อแก้ไขปัญหา ซึ่งเกิดจากการสงสัยและอยากรู้ ผู้เรียนต้องลงมือ ปฏิบัติด้วยประมุข มีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ และเสริมสร้างศิลปวัฒนธรรมไทย และสิ่งแวดล้อมในชุมชนตนเองการสอนด้วยวิธีนี้จะทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ใช้วิจารณ์ญาณมากกว่าการ ชุมชนตนเองการสอนด้วยวิธีนี้จะทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ใช้วิจารณ์ญาณมากกว่าการ สอนแบบท่องจำนอกจากนี้ยังมีวิธีการสอนวิชาสังคมศึกษาอีกมากมายที่เป็นการสอนโดยเน้น

^{๕๒} สันต์ ธรรมบำรุง, หลักสูตรและการบริการหลักสูตร, พิมพ์ครั้งที่ ๕, (กรุงเทพฯ:การศาสนา กรมศาสนา , ๒๕๕๕), หน้าที่ ๑๖๒-๑๖๘

รัชนิกร ทองสุขดี^{๕๓} ได้เสนอวิธีการสอนสังคมศึกษาที่เรียกว่า “หมวกคิดทั้งหกใบ” ประกอบด้วย

๑. หมวกสีน้ำเงิน ครูเป็นผู้ดำเนินการโดยจะเป็นผู้บอกกฎเกณฑ์ต่างๆ เช่น เป็นผู้ จับปลาเป็นผู้ กระตุ้นให้นักเรียนได้คิด เสนอความคิดเห็นและร่วมอภิปราย
๒. หมวกสีแดง เป็นกลุ่มที่นำเสนอข้อเท็จจริงที่ปรากฏเกี่ยวข้องกับปัญหานั้นๆ
๓. หมวกสีเขียว กลุ่มนี้จะเก็บรวบรวมความรู้สึกและอารมณ์ทั้งของผู้เขียนและผู้อ่าน ที่เกี่ยวข้องกับปัญหา
๔. หมวกสีชมพู ทุกคนในกลุ่มนี้ต้องวิเคราะห์สถานการณ์และผลลัพธ์ในทางลบ ที่ เกิดขึ้นจากปัญหานั้นๆ
๕. หมวกสีเหลือง กลุ่มนี้จะทำในสิ่งที่ตรงกันข้ามกับหมวกสีชมพู นั่นคือ วิเคราะห์ สถานการณ์ และผลลัพธ์ทางบวก
๖. หมวกสีส้ม นักเรียนกลุ่มนี้ต้องคิดอย่างสร้างสรรค์โดยมองปัญหา และผลที่เกิดขึ้น จากปัญหาในอนาคต

สรุปวิธีการสอนสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีวิธีการที่หลากหลายโดยวิธีการที่เข้ากับการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันก่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่ต้องจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ศึกษาด้วยตนเอง ตามความถนัด ความสามารถและความสนใจและสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันและอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

๒.๔.แนวคิดเกี่ยวกับนโยบายการเงินและการคลัง

นโยบายการเงินและการคลัง^{๕๔} มีเนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนสอนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนดงตาลวิทยา อำเภอเมืองลพบุรี จังหวัดลพบุรี ดังนี้

นโยบายการเงิน เงิน (Money) หมายถึง สิ่งหนึ่งสิ่งใดที่สังคมสมมติขึ้นและยอมรับว่ามีค่า ทั้งยังใช้เป็นสื่อ กลางในการแลกเปลี่ยน เงินในทางเศรษฐกิจนั้นแบ่งออกเป็น ๓ ประเภท คือ เหรียญกษาปณ์ ธนบัตร และเงินฝากธนาคารประเภทกระแสรายวัน ออมทรัพย์ และประจำ

๑. เหรียญกษาปณ์ (Coins) เป็นเงินเหรียญที่สร้างขึ้นจากโลหะชนิดต่างๆ เช่น ทองคำ เงิน ทองแดง และโลหะผสม (निकเกิดกับทองแดง) เงินประเภทนี้สร้างขึ้นโดยไม่ต้องมีสิ่งค้ำประกัน เพราะค่าของมันอยู่ที่โลหะนั้นๆ รัฐบาลเป็นผู้ผลิตเหรียญกษาปณ์ขึ้นมาใช้หมุนเวียนให้พอเพียงแก่ ธุรกิจในประเทศ เพราะการผลิตธนบัตรนั้นมีขีดจำกัด เนื่องจากการผลิตธนบัตรต้องมีสิ่งค้ำประกัน
๒. ธนบัตร (Note Currency หรือ Bank Note) เป็นเงินกระดาษที่ชำระหนี้ได้ตามกฎหมาย ธนาคารกลางเป็นผู้ผลิตธนบัตร การผลิตธนบัตรต้องมีสิ่งค้ำประกัน เช่น ทองคำ เงิน

^{๕๓} รัชนิกร ทองสุขดี, “หมวกคิดทั้งหก : อีกเทคนิคในการสอนสังคมศึกษา”, วารสารวิชาการ , ปีที่ ๒ ฉบับที่ ๘ (สิงหาคม ๒๕๔๒): ๘๓-๘๘

^{๕๔} วัฒนธนา เลี้ยวโพธิ์, หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน เศรษฐศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖, พิมพ์ครั้งที่ ๕, (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์พัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.), ๒๕๕๘), หน้า ๖๐-๗๒

เงินทุนสำรอง ที่เป็นเงินตราต่างประเทศ เป็นต้น การผลิตธนบัตรที่ผลิตกันมีมูลค่าเท่ากับ สิ่งค้าประกัน ใช้แลกเปลี่ยนระหว่างประเทศได้

๓. เงินฝากธนาคารประเภทกระแสรายวัน (Demand Deposits) ออมทรัพย์ (Saving) และ ประจำ (Fixed) เงินประเภทนี้ผู้ฝากสามารถสั่งจ่ายในรูปของเช็คซึ่งใช้แทนเงินได้ทันที นอกจากนี้ ยังหมายรวมถึงเช็คของขวัญและบัตรเครดิต

สิ่งที่ใกล้เคียงกับเงิน (Near Money) คือ สิ่งที่มีค่าต่างๆ ซึ่งบางครั้งจะเป็นว่าคล้ายคลึงกับ เงิน แต่จะแตกต่างกับเงินเพียงเล็กน้อย เพราะจะนำสิ่งที่ได้ชื่อว่าใกล้เคียงกับเงินนั้นไปใช้ทันทีไม่ได้ ต้องนำไปแลกเปลี่ยนก่อน แต่การแลกเปลี่ยนนั้นทำได้โดยง่าย สิ่งทีใกล้เคียงกับเงิน ได้แก่ เช็คเดินทาง เช็คล่วงหน้า ตัวแลกเงิน ตัวสัญญาใช้เงิน พันธบัตร เป็นต้น

หน้าที่ของเงิน แบ่งออกเป็น ๔ ประการ คือ

๑. เป็นหน่วยในการวัดมูลค่า (Measure of Value)
๒. เป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยน (Medium of Exchange)
๓. เป็นมาตรฐานในการชำระหนี้ในอนาคต (Standard of Deferred Payment)
๔. เป็นเครื่องมือรักษามูลค่า (Store of Value)

ค่าของเงินแบ่งออกเป็น ๒ ประเภท คือ

๑. ค่าภายในประเทศ (Internal Value) หมายถึง อำนาจในการซื้อสินค้าและบริการของ เงิน จำนวนหนึ่ง เช่น เงิน ๓.๕๐ บาท สามารถขึ้นรถโดยสารของ ขสมก. ได้ ๑ เที่ยว ค่าของเงินเพื่อ เงินฝืด เป็นต้น
๒. ค่าภายนอกประเทศ (External Value) หมายถึง ค่าของเงินสกุลหนึ่งเปรียบเทียบกับ เงิน สกุลหนึ่ง เช่น มีเงิน ๑ ดอลลาร์สหรัฐอเมริกา เท่ากับ ๕๐ บาทไทย (โดยประมาณ) การเพิ่มหรือลดค่า เงิน เป็นต้น

ปริมาณเงิน หรือซัพพลายเงินตรา (Money Supply) คือ เงินทุกประเภทที่หมุนเวียนอยู่ใน ระบบเศรษฐกิจ ซึ่งเงินในจำนวนนี้หมายถึงเงินฝากในธนาคารที่ผู้ฝากสามารถถอนออกได้ทุกเวลา ปริมาณเงินแบ่งออกเป็น ๒ ประเภท คือ เงินเพื่อ เงินฝืด

เงินเพื่อ (Inflation) เป็นสภาวะการณ์ที่ปริมาณเงินหมุนเวียนในระบบเศรษฐกิจมากเกินไป ทำให้ราคาสินค้าและบริการสูงขึ้น และเศรษฐกิจจะมีความคล่องตัวมาก เงินเพื่อนั้นมีสาเหตุ ๒ ประการ คือ อุปสงค์ในสินค้าและบริการสูงกว่าอุปทาน หรือสภาวะการณ์ที่ปริมาณสินค้าขาดตลาด และต้นทุน ในการผลิตสินค้าและบริการสูงขึ้น

ลักษณะเงินเพื่อเราสามารถแบ่งได้เป็น ๓ ระดับ โดยพิจารณาจากราคาสินค้าที่สูงขึ้น คือ

- ๑) เงินเพื่ออ่อนๆ ราคาสินค้าและบริการจะสูงไม่เกิน ๕ เปอร์เซ็นต์ต่อปี เงินเพื่อ ประเภทนี้ จะเป็นผลดีต่อเศรษฐกิจ เพราะจะทำให้ผู้ผลิตมีกำลังใจที่จะผลิตและ ผู้บริโภคก็ไม่เดือดร้อน
- ๒) เงินเพื่อปานกลาง ราคาสินค้าและบริการจะสูงระหว่าง ๕ - ๒๐ เปอร์เซ็นต์ต่อปี
- ๓) เงินเพื่ออย่างรุนแรง ราคาสินค้าและบริการจะสูงเกิน ๒๐ เปอร์เซ็นต์ต่อปี

ผลกระทบของเงินเพื่อ เมื่อเกิดปัญหาเงินเพื่อจะมีทั้งผู้ได้รับประโยชน์และผู้เสีย ประโยชน์ดังนี้

- ๑) ผู้ที่ได้รับประโยชน์ ผู้ที่ได้รับประโยชน์นั้นเป็นผู้มีรายได้ขึ้นอยู่กับความคล่องของ เศรษฐกิจ เช่น นักธุรกิจ การค้า ผู้ผลิต ผู้ถือหุ้น ผู้เป็นลูกหนี้ เป็นต้น บุคคลเหล่านี้จะมีรายได้มาก
- ๒) ผู้ที่เสียผลประโยชน์ ผู้มีรายได้ประจำ เช่น ข้าราชการ ลูกจ้าง ผู้ใช้แรงงาน เป็นต้น บุคคลเหล่านี้จะมีรายได้เท่าเดิม ค่าครองชีพสูง จะมีชีวิตความเป็นอยู่ฝืดเคืองเงินเฟ้อขึ้นเป็นสถานการณ์ที่ปริมาณเงินหมุนเวียนในระบบเศรษฐกิจมากเกินไป เมื่อเกิด ปัญหานี้แล้วจะต้องแก้ปัญหาด้วยการลดปริมาณเงินลง ดังนี้

๑. ธนาคารกลางเพิ่มอัตราดอกเบี้ยเงินฝากและเงินกู้แก่ธนาคารพาณิชย์
ธนาคารกลางเพิ่มปริมาณการขายพันธบัตรรัฐบาลมากขึ้น
๒. ธนาคารกลาง ลดการปล่อยสินเชื่อ
๓. เพิ่มภาษีทางตรงและทางอ้อม
๔. ตรึงราคาสินค้าที่จำเป็นแก่การครองชีพ
๕. รัฐบาลลดค่าใช้จ่ายให้ต่ำลง (รัฐบาลจัดงบประมาณเกินดุล)

เงินฝืด (Deflation) เป็นสถานการณ์ที่มีปริมาณเงินหมุนเวียนในระบบเศรษฐกิจน้อยกว่าปกติ ทำให้ภาวะเศรษฐกิจซบเซา ราคาสินค้าลดลง และมีคนว่างงานเพิ่มมากขึ้น เงินฝืดนั้นมีสาเหตุ ๒ ประการ คือ ช่วงที่มีการออมสูง หรือมีการขายพันธบัตรรัฐบาลมากเกินไปทำให้ไม่มีการนำเงินออกมาใช้จ่าย

ผลกระทบของเงินฝืด คล้ายคลึงกับเงินเฟ้อ คือ มีทั้งผู้รับผลประโยชน์และผู้เสียประโยชน์ แต่กลุ่มนั้นตรงข้ามกัน ดังนี้

- ๑) ผู้ที่ได้ผลประโยชน์ ผู้มีรายได้ประจำ เช่น ข้าราชการ เป็นต้น ผู้ที่เป็นเจ้าหนี้ ผู้ที่ได้รับดอกเบี้ยจากการนำเงินไปฝากธนาคาร บุคคลเหล่านี้มีรายได้เท่าเดิมและแน่นอน แต่ค่าครองชีพต่ำ ลงเพราะเงินมีค่ามากขึ้น
 - ๒) ผู้ที่เสียผลประโยชน์ นักธุรกิจการค้า ผู้ผลิต ผู้ถือหุ้น ผู้เป็นลูกหนี้ บุคคลเหล่านี้จะมี ความเป็นอยู่ฝืดเคือง เพราะเศรษฐกิจซบเซา เงินหายากขึ้น เพราะมีค่ามากขึ้น เงินฝืดขึ้นเป็นสถานการณ์ที่ปริมาณเงินหมุนเวียนในระบบเศรษฐกิจมีน้อยเกินไปและเศรษฐกิจซบเซา ทำให้คนว่างงานมากขึ้น ในการแก้ปัญหาเงินฝืดจะต้องเพิ่มปริมาณเงินหมุนเวียน ในระบบเศรษฐกิจให้มากขึ้น ดังนี้
- ๒.๑ ธนาคารกลางลดอัตราดอกเบี้ยเงินฝากและเงินกู้แก่ธนาคารพาณิชย์
 - ๒.๒ ธนาคารกลางลดปริมาณการขายพันธบัตรรัฐบาลลง
 - ๒.๓ ธนาคารกลาง เพิ่มการปล่อยสินเชื่อ
 - ๒.๔ ลดภาษีทางตรงและทางอ้อม
 - ๒.๕ ส่งเสริมการลงทุนจากต่างประเทศและในประเทศ
 - ๒.๖ รัฐบาลเพิ่มค่าใช้จ่ายให้สูงขึ้น (รัฐบาลจัดทำงบประมาณขาดดุล)

การธนาคาร ธนาคาร (Bank) เป็นสถาบันการเงินที่สำคัญในระบบเศรษฐกิจ ก่อให้เกิดความคล่องตัวในระบบเศรษฐกิจ ธนาคารแบ่งออกเป็น ๒ ประเภทใหญ่ๆ คือ ธนาคารกลาง (Central Bank) และธนาคารพาณิชย์ (Commercial Bank)

๑. ธนาคารกลาง (Central Bank) เป็นสถาบันการเงินสูงสุดของประเทศ ประเทศเอกราชทุกประเทศจึงมีธนาคารกลางเพื่อควบคุมเกี่ยวกับการเงินของประเทศ ประเทศไทยตั้งธนาคารกลาง ขึ้นหลังสงครามโลกครั้งที่ ๒ โดยมีชื่อว่า “ธนาคารแห่งประเทศไทย (Bank of Thailand)” หรือเรียก กันว่า “แบงค์ชาติ”

หน้าที่ของธนาคารกลาง ธนาคารกลางจะเป็นหน่วยงานที่ดูแลปริมาณเงินของประเทศให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม โดยวิธีดังนี้

๑. ผลิตธนบัตรและออกธนบัตร
๒. เป็นนายธนาคารของธนาคารพาณิชย์และรัฐบาล
๓. ควบคุมและตรวจสอบบัญชีการเงินของสถาบันการเงินต่างๆ ทั่วประเทศ
๔. ควบคุมการแลกเปลี่ยนเงินตรา และกำหนดอัตราดอกเบี้ย
๕. รักษาทุนสำรองระหว่างประเทศ
๖. กำหนดนโยบายด้านการเงินของประเทศ

๒. ธนาคารพาณิชย์ (Commercial Bank) มีหน้าที่หลักสำคัญอยู่ ๓ ประการ คือ รับฝากเงินประเภทต่างๆ สร้างเงินฝากหรือให้กู้เงิน และให้บริการด้านต่างๆ หน้าที่ ๒ ประการแรกทุกธนาคาร จะทำเหมือนกันหมด แม้แต่ดอกเบี้ยที่จะจ่ายให้ผู้ฝากและเก็บจากผู้กู้เป็นอัตราตามธนาคารกลาง กำหนด แต่จะแตกต่างกันในประการที่ ๓

ตามปกติแล้วเราจะแบ่งประเภทของธนาคารออกเป็น ๒ ประเภท คือ ธนาคารกลาง กับธนาคารพาณิชย์ ดังที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น แต่บางครั้งอาจจะมีการจำแนกเพิ่มมาอีกประเภทหนึ่งก็ได้ คือ ธนาคารพิเศษ ซึ่งในประเทศไทยมีธนาคารพิเศษที่เป็นของรัฐบาลอยู่ ๓ ธนาคาร คือ

๑. ธนาคารออมสิน มีหน้าที่พิเศษ คือ ระดมเงินฝากเพื่อนำไปให้รัฐกู้ยืม
๒. ธนาคารอาคารสงเคราะห์ มีหน้าที่พิเศษ คือ ให้กู้ยืมเงินไปซื้อที่อยู่อาศัย หรือซ่อมสร้าง ที่อยู่อาศัย
๓. ธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตร (ธกส.) มีหน้าที่พิเศษ คือ ให้เกษตรกรได้ กู้ยืมเงินไปใช้พัฒนาการเกษตรกรรม

สถาบันการเงินที่ไม่เรียกว่าธนาคาร

๑. บริษัทประกันภัย
๒. โรงรับจำนำ - สหกรณ์การเกษตร
๓. บริษัทเครดิตฟองซิเอร์
๔. สหกรณ์ออมทรัพย์
๕. ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย หรือตลาดหุ้น
๖. บริษัทเงินทุนและบริษัทหลักทรัพย์
๗. บริษัทเงินทุนอุตสาหกรรมแห่งประเทศไทย และบริษัทเงินทุนอุตสาหกรรมขนาดย่อม

การคลัง หมายถึง เศรษฐกิจภาครัฐบาล เกี่ยวกับการหารายได้เพื่อนำมาใช้จ่ายในกิจกรรมต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ส่วนรวมของประเทศ โดยมีรัฐบาลเป็นผู้ดูแลเกี่ยวกับรายรับและรายจ่ายให้เหมาะสม การคลังนั้นมีขอบเขตครอบคลุมอยู่ ๓ อย่าง คือ รายรับของรัฐบาล รายจ่ายของรัฐบาล และงบประมาณแผ่นดิน

รายรับของรัฐบาล ได้จากเงินต่างๆ ๓ ประการ คือ

๑. รายได้ของรัฐบาล ประกอบด้วย ภาษีอากร การขายสิ่งของและบริการ รัฐพาณิชย์ และ อื่นๆ เช่น ค่าปรับ ค่าภาคหลวง ฤชากร การผลิตเหรียญกษาปณ์
๒. เงินกู้ เงินกู้ของรัฐบาลนั้นมีทั้งกู้ภายในประเทศและกู้จากต่างประเทศ เรียกว่า “หนี้สาธารณะ”
๓. เงินคงคลัง คือ เงินที่รัฐบาลมีอยู่แต่มีได้นำออกมาใช้ เงินนี้อาจจะเหลือจากงบประมาณ ในปีก่อนก็ได้

รายได้ส่วนใหญ่ของรัฐบาลมาจากภาษีอากร ในประเทศไทยการเก็บภาษีเงินได้ใช้ระบบ ก้าวหน้า หมายถึง ยิ่งมีรายได้สูงอัตราการเก็บภาษีจะสูงขึ้นเรื่อยๆ (๕ - ๓๗%) การเก็บภาษีแบ่งออกเป็น ๒ ประเภท คือ

- ๑) ภาษีทางตรง (Direct Tax) คือ ภาษีที่เก็บจากผู้มีรายได้โดยตรงหรือผู้ที่เป็นเจ้าของทรัพย์สิน เช่น ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา ภาษีเงินได้นิติบุคคล ภาษีมรดก ภาษีดอกเบี้ยว (เงินฝากประจำ) ภาษีรางวัล ภาษีทะเบียนรถยนต์ ภาษีมอเตอร์ไซด์ ภาษีทะเบียนเรือ ภาษีที่ดิน ภาษีทะเบียนปืน ภาษี โรงเรือน ภาษีป้าย ภาษี สนามบิน เป็นต้น
- ๒) ภาษีทางอ้อม (Indirect Tax) คือ ภาษีที่ภาครัฐจัดเก็บจากผู้บริโภคเป็นภาษีที่เป็นการผลักภาระทั้งหมดหรือบางส่วนให้กับผู้ซื้อหรือผู้บริโภคเป็นผู้รับชำระภาษีอากรแทนผู้ขาย รัฐบาลจัดเก็บภาษีทางอ้อมเพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาประเทศ เช่น การสร้างถนน การสนับสนุนการศึกษา สาธารณสุข การพัฒนาแหล่งน้ำ เงินสนับสนุนโครงการภาครัฐ ตลอดจนใช้เป็นงบประมาณที่จัดสรรให้กับกระทรวงต่างๆ เป็นต้น

๒.๕ ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑

สาระการเรียนรู้วิชาเศรษฐศาสตร์ ^{๕๕}

กระทรวงศึกษาธิการ ได้กำหนดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ เป็นแผนหรือแนวทางหรือข้อกำหนดของการจัดการศึกษาของโรงเรียนที่มุ่งการสอนเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีคุณภาพมาตรฐานที่กำหนดมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี คนเก่ง มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพ ในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ โดยมุ่งหวังให้มีความสมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา อีกทั้ง

^{๕๕} กระทรวงศึกษาธิการ, หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑, พิมพ์ครั้งที่ ๔, (กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุม สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย, ๒๕๕๘), หน้า ๖๘-๗๒

มีความรู้และทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิต และมีคุณภาพได้มาตรฐานสากลเพื่อการแข่งขันในโลก โลกาภิวัตน์ และหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ได้กำหนด วิสัยทัศน์ หลักการ จุดมุ่งหมาย และสมรรถนะของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ กระทรวงศึกษาธิการ (๒๕๕๑: ๑-๕)

๒.๕.๑ วิสัยทัศน์

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ มุ่งพัฒนาผู้เรียน ทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความ เป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรง เป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้ง เจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

๒.๕.๒ หลักการ

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ หลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหลักการที่สำคัญ ดังนี้

๑. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้ เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และ คุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
๒. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสดำเนินการศึกษ้อย่างเสมอภาค และมีคุณภาพ
๓. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจ ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา ให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น
๔. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลาและการจัดการ เรียนรู้
๕. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
๖. เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกกระบบ และ ตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

๒.๕.๓ จุดมุ่งหมาย

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้ เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็น จุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

๑. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติ ตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของ เศรษฐกิจพอเพียง
๒. มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะ ชีวิต

๓. มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย
๔. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
๕. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

๒.๕.๔ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ดังนี้

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ ๕ ประการ ดังนี้

๑. **ความสามารถในการสื่อสาร** เป็นความสามารถในการรับและส่งสารมีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่างๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม
๒. **ความสามารถในการคิด** เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม
๓. **ความสามารถในการแก้ปัญหา** เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม
๔. **ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต** เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่างๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น
๕. **ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี** เป็นความสามารถในการเลือก และใช้ เทคโนโลยีด้านต่างๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคมในด้าน การ

เรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมี
คุณธรรม

๒.๕.๕ คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์
เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

๑. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
๒. ซื่อสัตย์สุจริต
๓. มีวินัย
๔. ใฝ่เรียนรู้
๕. อยู่อย่างพอเพียง
๖. มุ่งมั่นในการทำงาน
๗. รักความเป็นไทย
๘. มีจิตสาธารณะ

นอกจากนี้ สถานศึกษาสามารถกำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพิ่มเติมให้สอดคล้องตาม
บริบทและจุดเน้นของตนเอง

๒.๕.๖ การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ
การดำรงชีวิตของมนุษย์ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคลและการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตาม
สภาพแวดล้อมการจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด เข้าใจถึงการพัฒนา เปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย
กาลเวลาตามเหตุปัจจัยต่างๆ เกิดความเข้าใจในตนเอง และผู้อื่น มีความอดทน อดกลั้น ยอมรับใน
ความแตกต่างและมีคุณธรรม สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต เป็นพลเมืองดีของ
ประเทศชาติ และสังคมโลก

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมว่าด้วยการอยู่ร่วมกันในสังคม
ที่มีความเชื่อมสัมพันธ์กันและความแตกต่างกันอย่างหลากหลาย เพื่อช่วยให้สามารถปรับตนเองกับ
บริบทสภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรม และค่านิยม
ที่เหมาะสมโดยได้กำหนดสาระประวัติศาสตร์ไว้ดังนี้

สาระที่ ๓ เศรษฐศาสตร์

- | | |
|---------------|--|
| มาตรฐาน ส.๓.๑ | เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการ
บริโภคการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและ
คุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อการ
ดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ |
| มาตรฐาน ส.๓.๒ | เข้าใจระบบ และสถาบันทางเศรษฐกิจต่าง ๆ ความสัมพันธ์ทาง
เศรษฐกิจ และความจำเป็นของการร่วมมือกันทางเศรษฐกิจใน
สังคมโลก |

จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖

- ได้เรียนรู้และศึกษาความเป็นไปของโลกอย่างกว้างขวางและลึกซึ้งยิ่งขึ้น
- ได้รับการส่งเสริมสนับสนุนให้พัฒนาตนเองเป็นพลเมืองที่ดี มีคุณธรรม จริยธรรม ปฏิบัติตามหลักธรรมของศาสนาที่ตนนับถือ รวมทั้งมีค่านิยมอันพึงประสงค์ สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นและอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข รวมทั้งมีศักยภาพเพื่อการศึกษาต่อในขั้นสูงตามความประสงค์ได้
- ได้เรียนรู้เรื่องภูมิปัญญาไทย ความภูมิใจในความเป็นไทย ประวัติศาสตร์ของชาติไทย ยึดมั่นในวิถีชีวิต และการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
- ได้รับการส่งเสริมให้มโนสัจที่ดีในการบริโภค เลือกและตัดสินใจบริโภคได้อย่างเหมาะสมมีจิตสำนึก และมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ ประเพณีวัฒนธรรมไทย และสิ่งแวดล้อม มีความรักท้องถิ่น และประเทศชาติ มุ่งทำประโยชน์ และสร้างสิ่งที่ดีงามให้กับสังคม
- เป็นผู้มีความรู้ความสามารถในการจัดการเรียนรู้ของตนเอง ชี้นำตนเองได้ และสามารถแสวงหาความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆในสังคมได้ตลอดชีวิต ดังตารางที่ ๔.๑. ตัวชี้วัดแกนกลาง

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.๔-ม.๖	๑. อธิบายบทบาทของรัฐบาลด้านนโยบายการเงิน การคลังในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ	◆ บทบาทของนโยบายการเงินและการคลังของรัฐบาลในด้าน - การรักษาเสถียรภาพทางเศรษฐกิจ - การสร้างการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ - การรักษาดุลการค้าระหว่างประเทศ - การแทรกแซงราคาและการควบคุม ราคา ◆ รายรับและรายจ่ายของรัฐที่มีผลต่องบประมาณ หนี้สาธารณะ การพัฒนาทางเศรษฐกิจและคุณภาพชีวิตของประชาชน - นโยบายการเก็บภาษีประเภทต่าง ๆ และการใช้จ่ายของรัฐ - แนวทางการแก้ปัญหาการว่างงาน ◆ ความหมาย สาเหตุ และผลกระทบที่เกิดจากภาวะทางเศรษฐกิจ เช่น เงินเฟ้อ เงินฝืด ◆ ตัวชี้วัดความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ เช่น GDP , GNP รายได้เฉลี่ยต่อบุคคล ◆ แนวทางการแก้ปัญหาของนโยบายการเงินการคลัง

๒.๖ หลักสูตรสถานศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนดงตาลวิทยา

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม^{๕๖}

คำอธิบายรายวิชาพื้นฐาน

ส ๓๓๑๐๒ สังคมศึกษา ๖ กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๖ ภาคเรียนที่ ๒ เวลาเรียน ๔๐ ชั่วโมง จำนวน ๑.๐ หน่วยกิต

ศึกษาสังคมชมพูทวีปสมัยก่อนพุทธกาล วิเคราะห์พระพุทธรูปเจ้าในฐานะผู้ก่อตั้งพุทธศาสนาพุทธประวัติด้านการบริหาร ข้อปฏิบัติทางสายกลาง การพัฒนาศรัทธาและปัญหาหลักประชาธิปไตยในศาสนา การพัฒนาตนเอง พุทธศาสนาเป็นศาสตร์แห่งศึกษา

อธิบายบทบาทของรัฐบาลด้านนโยบายการเงิน นโยบายการเงินคือ นโยบายที่เกี่ยวข้องกับเครื่องมือทางการเงิน ได้แก่ ปริมาณเงิน (Money supply) อัตราแลกเปลี่ยน (Exchange rate) และอัตราดอกเบี้ย (Interest rate) ทำโดยการปรับลด-เพิ่มปริมาณเงินในระบบเศรษฐกิจที่จะมีผลต่อการกำหนดทิศทางของอัตราแลกเปลี่ยนให้แข็งค่าหรืออ่อนค่า และการปรับลด-เพิ่มของอัตราดอกเบี้ย ซึ่งเป็นหน้าที่ของธนาคารกลาง หรือธนาคารแห่งประเทศไทยในการกำหนดทิศทางของการดำเนินนโยบายการเงิน

การคลังในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ นโยบายการคลังคือ นโยบายที่เกี่ยวข้องกับการจัดหารายได้ และการใช้จ่ายของรัฐบาล โดยในการจัดหารายได้ของรัฐบาลจะมาจากการจัดเก็บภาษีประเภทต่างๆ จากทั้งผู้ผลิต เช่น ภาษีนิติบุคคล ที่เก็บจากบริษัทห้างร้านต่างๆ หรือการจัดเก็บจากผู้บริโภค เช่น ภาษีมูลค่าเพิ่ม หรือที่เราเรียกกันว่า VAT หรือจัดเก็บจากผู้มีรายได้ เช่น ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา นอกจากนี้ ยังมีภาษีอีกหลายประเภท เช่น ภาษีสรรพสามิต ที่จัดเก็บกับสินค้าฟุ่มเฟือย อาทิ บุหรี่ สุรา ไฟ หรือภาษีนำเข้าเก็บจากสินค้านำเข้า เช่น ภาษีรถยนต์ น้ำหอม นาฬิกา และเครื่องสำอางค์ เป็นต้น

ศึกษาเรื่องจิตพอเพียงด้านทุจริต และความเป็นพลเมืองไทย กับความเป็นพลเมืองโลก พลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อการป้องกันการทุจริต พลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อการป้องกันการทุจริต ความเป็นพลเมืองไทยที่สมบูรณ์

ตัวชี้วัด

ส ๑.๑ ม.๔-๖/๔, ม.๔-๖/๕, ม.๔-๖/๖, ม.๔-๖/๑๗, ม.๔-๖/๑๘, ม.๔-๖/๒๑

ส ๓.๒ ม.๔-๖/๑, ม.๔-๖/๒, ม.๔-๖/๓

รวมทั้งหมด ๙ ตัวชี้วัด

^{๕๖} โรงเรียนดงตาลวิทยา, หลักสูตรโรงเรียนดงตาลวิทยายุทธศักราช ๒๕๖๓ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช ๒๕๕๑ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม, (โรงเรียนดงตาลวิทยา, ๒๕๖๔). (อัคราณา)

โครงสร้างรายวิชา

รหัสวิชา ส๓๓๑๐ สังคมศึกษา ๖ กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๔๐ ชั่วโมง จำนวน ๑.๐ หน่วยกิต

ลำดับ ที่	ชื่อหน่วย การ เรียนรู้	มาตรฐานการ เรียนรู้ตัวชี้วัด/ ผลการเรียนรู้	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
	สาร พระพุทธ ศาสนา			๒๐	๓๐
๑	ชาวพุทธ ตัวอย่าง	ส ๑.๑ ม.๖/๑๔ ส ๑.๑ ม.๖/ ส ๑.๑ ม.๖/๑๖	-พุทธสาวก พุทธสาวิกา -พระอัสสชิ -พระกัศยปโคตมีเถรี -พระนางมัลลิกา -หมอชีวก โกมารภัจ -พระอนุรุทธะ -พระองคุลิมาล -พระธัมมทินนาเถรี -จิตตคหบดี -พระอานนท์ -พระปฎาจาราเถรี -จูฬสุภัททา -สุมนมาลาการ -ชาดก -เวสสันดรชาดก -มโหสถชาดก -มหาชนกชาดก -ชาวพุทธตัวอย่าง -พระนาคเสน -พระยามิลินท์ -สมเด็จพระวันรัต (เฮง เขมจารี) -พระอาจารย์มั่น ภูริทตฺโต -สุชีพ ปุญญานุภาพ -สมเด็จพระนารายณ์มหาราช -พระธรรมโกศาจารย์	๙	๓๐

ลำดับ ที่	ชื่อหน่วย การเรียนรู้	มาตรฐานการ เรียนรู้ตัวชี้วัด/ ผลการเรียนรู้	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
	ศาสนพิธี	ส ๑.๑ ม.๖/๒๐	- สวดมนต์แปลและแผ่เมตตา - รู้และเข้าใจวิถีปฏิบัติและประโยชน์ของ การบริหารจิตและเจริญปัญญา - ฝึกการบริหารจิตและเจริญปัญญาตาม หลักสติปัฏฐาน - นำวิธีการบริหารจิตและเจริญปัญญาไป ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ คุณภาพชีวิต และสังคม		
	สาระ เศรษฐศาส ตร์			๒๐	๓๐
	ระบบ สหกรณ์	ส ๓.๑ ม.๕/๓	- ความหมาย ความสำคัญและหลักการ ของระบบสหกรณ์ - ตัวอย่างและประเภทของสหกรณ์ใน ประเทศไทย	๙	๓๐
	การเงินการ คลัง	ส ๓.๒ ม.๕/๑	- บทบาทของนโยบายการเงินและการคลัง ของรัฐบาลในด้าน - การรักษาเสถียรภาพทางเศรษฐกิจ - การสร้างความเจริญเติบโตทาง เศรษฐกิจ - การรักษาดุลการค้าระหว่างประเทศ - การแทรกราคาและการควบคุมราคา	๙	๓๐
	ความ ร่วมมือทาง เศรษฐกิจ ระหว่าง ประเทศ	ส ๓.๒ ม.๕/๓	- บทบาทขององค์กรความร่วมมือทาง เศรษฐกิจที่สำคัญในภูมิภาคต่างๆ ของโลก เช่น WTO , NAFTA , EU , IMF , ADB , OPCA , FTA , APEC		
ระหว่างภาคเรียน				๓๘	๖๐
สอบกลางภาคเรียน				๑	๒๐
สอบปลายภาคเรียน				๑	๒๐
รวมตลอดภาคเรียนที่ ๒				๔๐	๑๐๐

๒.๗ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สกุล สุขศิริ (๒๕๕๒: ๑๑๑) ได้ทำการศึกษา^{๕๗} ผลการเรียนรู้ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game Based Learning The Study of Effectiveness of Game Based Learning Approach พบว่า ๑) กลุ่มทดลองมีความรู้สึกรู้สึกอยากเรียนรู้อีกเมื่อทราบว่าจะได้เรียนโดยมีเกมสเปนนสื่อในการเรียนรู้ในขณะที่กลุ่มควบคุมรู้สึกเฉยๆเมื่อทราบว่าจะได้เรียนแบบบรรยาย ๒) ระดับความรู้ทั้งในส่วนของความจำและความเข้าใจของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม ๓) กลุ่มทดลองมีความคิดเห็นว่าตนเองมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างมาก ในขณะที่กลุ่มควบคุมมีความคิดเห็นว่าตนเองมีส่วนร่วมในการเรียนรู้น้อย ๔) กลุ่มทดลองมีความคิดเห็นว่าเกมสทำให้ตนเองเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ๕) กลุ่มทดลองรู้สึกสนุกสนานไปกับการเรียนตลอดเวลาที่เรียน ในขณะที่กลุ่มควบคุม รู้สึกเฉย ๆ หรือไม่สนุกสนานไปกับการเรียน ๖) กลุ่มทดลองมีความคิดเห็นว่าวิทยากรมีบทบาทอยู่ในการเรียนรู้ ในขณะที่กลุ่มควบคุมมีความคิดเห็นว่าวิทยากรบทบาทอย่างมากในการเรียนรู้

ประยูร จุลม่วง (๒๕๕๒: ๖๒) ได้ทำการศึกษา^{๕๘} การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ รายวิชาภูมิเศรษฐศาสตร์ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ วิทยาลัยเทคนิคขอนแก่น พบว่า ๑) ทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้การฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ วิทยาลัยเทคนิคขอนแก่น รายวิชาภูมิเศรษฐศาสตร์ ทักษะการคิดวิเคราะห์ โดยใช้ ขั้นตอนการสอน ๔ ขั้นตอน คือ ขั้นนำ ขั้นสอน ขั้นสรุป ขั้นวัดและประเมินผลทั้ง ๓ วงจร ผลการทดสอบท้ายวงจรที่ ๑ มีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ ๘๐.๒๕ และมีจำนวนนักศึกษาที่ผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ ๗๕ ของนักศึกษาทั้งหมดผลการทดสอบท้ายวงจร ๒) มีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ ๘๒.๕๐ และมีจำนวนนักศึกษาที่ผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ ๘๕ ของจำนวนนักศึกษาทั้งหมด ผลการทดสอบท้ายวงจรที่ ๓. มีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ ๘๘ และมีจำนวนนักศึกษาที่ผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐ ของจำนวนนักศึกษาทั้งหมด จากผลการทดสอบท้ายวงจรทั้ง ๓) วงจรจะเห็นได้ว่านักศึกษามีพัฒนาการ ด้านการคิดวิเคราะห์สูงขึ้นเรื่อยๆ เมื่อได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์

เกศรินทร์ เชนรัมย์ (๒๕๖๐ : ๙๗) ได้ทำการศึกษา^{๕๙} การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานประกอบการเรียนรู้แบบอุปนัย วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ผลการวิจัยปรากฏดังนี้ ๑. ผลการพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

^{๕๗} สกุล สุขศิริ, “ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้รูปแบบ Game Based Learning The Study of Effectiveness of Game Based Learning Approach” , สารนิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการพัฒนาศาสตร์มนุษยและองค์กร, (บัณฑิตวิทยาลัย : สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, ๒๕๕๐) หน้า ๑๐๔ - ๑๑๑

^{๕๘} ประยูร จุลม่วง, การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ รายวิชาภูมิเศรษฐศาสตร์ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๒ วิทยาลัยเทคนิคขอนแก่น, วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา, ปีที่ ๓๒ ฉบับที่ ๒ (เมษายน – มิถุนายน ๒๕๕๒) : ๕๗ - ๖๔

^{๕๙} เกศรินทร์ เชนรัมย์, การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานประกอบการเรียนรู้แบบอุปนัย วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑, วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, (บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, ๒๕๖๐), หน้า ๗๗-๘๓

ประกอบการเรียนรู้แบบอุปนัย วิชาสังคมศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ พบว่า ประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐานประกอบการเรียนรู้แบบอุปนัย วิชาสังคมศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ มีประสิทธิภาพ เท่ากับ ๘๓.๒๘/๘๑.๕๔ เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ๒. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานประกอบการเรียนรู้แบบอุปนัยวิชาสังคมศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ Mahasarakham University ๓. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานประกอบการเรียนรู้แบบอุปนัย มีเจตคติต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานประกอบการเรียนรู้แบบอุปนัย วิชาสังคมศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ อยู่ในระดับมากที่สุด

กิตติพงศ์ ม่วงแก้ว (๒๕๖๑: ๑๐๘) ได้ทำการวิจัย^{๖๐}เรื่อง การพัฒนาเกมเพื่อการศึกษา รายวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง โครงงานคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนยางตลาดวิทยาคาร พบว่า ๑) เกมเพื่อการศึกษา เรื่อง โครงงานคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ มีประสิทธิภาพเท่ากับ(๘๐.๑๑/๘๐.๘๙) เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ๒) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เปรียบเทียบการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.๐๑ ๓) ดัชนีประสิทธิผลของเกมเพื่อศึกษามีค่า ๐.๕๘๒๕ หรือ คิดเป็นร้อยละ ๕๘.๒๕ (E.I. = ๐.๕๘๒๕) ๔) ความพึงพอใจของนักเรียน มีผลการประเมินในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ยเลขคณิต = ๔.๕๔ ,S.D. = ๐.๖๒)

วิจิตา วงศ์แปง (๒๕๖๓: ๕๐๒)) ได้ทำการศึกษา^{๖๑}การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับการใช้เกมการเรียนรู้วิทยาการคำนวณ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัยจังหวัดขอนแก่นพบว่า ๑) การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนจากผลการประเมินประสิทธิภาพ พบว่า ผลการประเมินประสิทธิภาพของรูปแบบการสอนแบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับการใช้เกมการเรียนรู้ วิทยาการคำนวณ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย จังหวัดขอนแก่น จากผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาและด้านสื่อการเรียนรู้ พบว่า เนื้อหาและสื่อการเรียนรู้มีความเหมาะสมและมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในการน าเนื้อหาและสื่อไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยมีค่าเฉลี่ยผลการประเมินประสิทธิภาพของรูปแบบการสอน มีความสอดคล้อง ๔.๘๘ และค่าเฉลี่ยผลการประเมินประสิทธิภาพของรูปแบบการสอนด้านสื่อมีความสอดคล้อง ๕ ๒) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับการใช้เกมการเรียนรู้วิทยาการคำนวณ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย จังหวัดขอนแก่น มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

^{๖๐} กิตติพงศ์ ม่วงแก้ว, “การพัฒนาเกมเพื่อการศึกษา รายวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง โครงงานคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนยางตลาดวิทยาคาร”, *เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา*, ปีที่ ๒ ฉบับที่ ๔ (มกราคม-เมษายน ๒๕๖๒): ๑๐๘-๑๑๙

^{๖๑} วิจิตา วงศ์แปง, *การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับการใช้เกมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงคำนวณ วิชาวิทยาการคำนวณ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔, วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต*, (บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ๒๕๖๓), หน้า ๑๐๒-๑๐๘

ภัทรารวรรณ สุรรณวาปี (๒๕๖๓: ๒๔) ศึกษา^{๖๒}การพัฒนาสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้เกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาของผู้เรียน ในรายวิชาการคำนวณ เรื่องการแก้ปัญหา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนหนองวัวซอพิทยาคม พบว่า ๑) สิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้เกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาของผู้เรียน ในรายวิชาการคำนวณ เรื่องการแก้ปัญหา นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ มี ๕ องค์ประกอบ ได้แก่ สถานการณ์ปัญหา ศูนย์การเรียนรู้ ศูนย์ความช่วยเหลือ ศูนย์แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และผู้เชี่ยวชาญ ๒) ผู้เรียนที่เรียนด้วยสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้เกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาของผู้เรียน ในรายวิชาการคำนวณ เรื่องการแก้ปัญหา นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ มีคะแนนเฉลี่ยการคิดแก้ปัญหาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

ดาวประดับ เรื่องศิริ^{๖๓} (๒๕๖๓: ๑๙) พัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ในรายวิชาคณิตศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และการออกแบบและเทคโนโลยี โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบเกม (Game Best Learning) ชื่อเกม “Vonder go” สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔/๒ พบว่า ๑. การศึกษารูปแบบการสอนบูรณาการการพัฒนการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน(Game Based Learning) ในรายวิชาคณิตศาสตร์สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมและ การออกแบบและเทคโนโลยีโดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบเกม (Game Best Learning) ชื่อเกม “Vonder go” สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔/๒ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบเกม Game Best Learning) ชื่อเกม “Vonder go” พบว่า ในภาพรวมนักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเท่ากับ ๕.๔ คิดเป็นร้อยละ ๕๔ หลังเรียนเท่ากับ ๘.๔ คิดเป็นร้อยละ ๘๔.๐ จากคะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน โดยก่อนเรียนมีคะแนนระหว่าง ๒ ถึง ๗ คะแนนหรือระหว่างร้อยละ ๒๐.๐ ถึง ๗๐.๐ หลังเรียนมีคะแนนระหว่าง ๗ ถึง ๑๐ คะแนนหรือระหว่างร้อยละ ๗๐.๐ ถึง ๑๐๐.๐ โดยนักศึกษามีคะแนนความก้าวหน้าเฉลี่ยเท่ากับ ๓ คะแนนคิดเป็นร้อยละ ๓๐

จันทิมา จันตาบุตร (๒๕๕๗ : ๑๒) ได้ศึกษา^{๖๔}วิจัยเรื่อง การใช้เกม ๒๐ การศึกษาในการพัฒนาทักษะการจดจำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔/๒ โรงเรียนไทรโยคน้อยวิทยา พบว่า นักเรียนมีคะแนนความรู้ด้านความจำหลังการเรียนโดยใช้เกมการศึกษาสูงกว่าการเรียนโดยไม่ใช้เกม

^{๖๒} ภัทรารวรรณ สุรรณวาปี, “การพัฒนาสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้เกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาของผู้เรียน ในรายวิชาการคำนวณ เรื่องการแก้ปัญหา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนหนองวัวซอพิทยาคม” , วารสารบัณฑิตวิจัย JOURNAL OF GRADUATE RESEARCH , ปีที่ ๑๑ ฉบับที่ ๑ (มกราคม – มิถุนายน ๒๕๖๓) , หน้า ๒๔- ๒๕

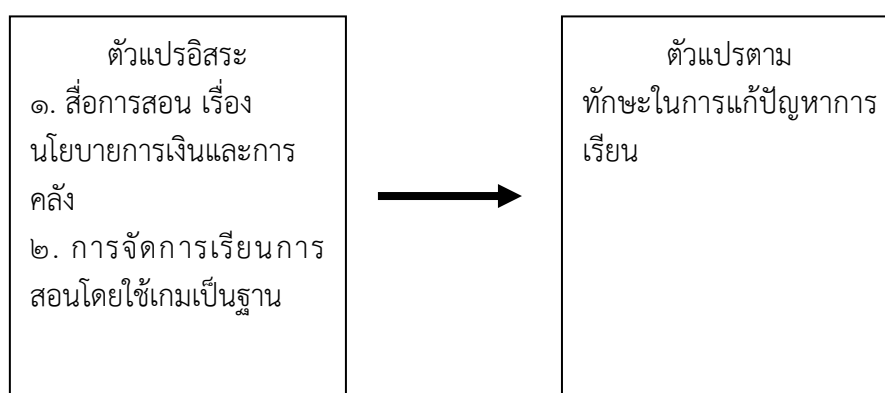
^{๖๓}ดาวประดับ เรื่องศิริ, “พัฒนการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ในรายวิชาคณิตศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และการออกแบบและเทคโนโลยี โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบเกม (Game Best Learning) ชื่อเกม “Vonder go” สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔/๒” , รายงานวิจัยในชั้นเรียน, (โรงเรียนไทรโยคน้อยวิทยา, ๒๕๖๓), หน้า ๑๕

^{๖๔} จันทิมา จันตาบุตร, “การใช้เกมการศึกษาในการพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ ๓ สาขายานยนต์ (ชย.๓๑๐๑) วิทยาลัยเทคโนโลยีโปลิเทคนิคลานนา เชียงใหม่” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, (บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ๒๕๕๗), หน้า ๑๒๒-๑๒๕

การศึกษาและจากการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียน พบว่า นักเรียนต้องการให้มีเกมการศึกษาในการเรียนการสอนทุกครั้ง ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเป็น ๕.๐๐

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาการเรียน โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนดงตาลวิทยา พบว่าการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานผลการวิจัยส่วนใหญ่ประสบความสำเร็จอย่างมีนัยสำคัญที่ .๐๕ เหมาะสำหรับนำมาใช้ในการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหการเรียน เนื่องจากการแก้ปัญหการเรียนโดยใช้เกมเป็นฐานมีวิธีการที่หลากหลาย สร้างความสนใจ ตื่นเต้น สนุกสนาน เป็นการสร้างบรรยากาศภายในห้องเรียนให้เป็นความท้าทาย ทำให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติในการคิด ลงมือแก้ปัญหา Learning by doing ตามเนื้อหาวิชา และยังเป็นการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ แบบ Active Learning จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานและการพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหา ที่สามารถพัฒนาผู้เรียนได้จริง

๒.๘ กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ ๒.๗ กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ ๓

วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาการเรียน โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนดงตาลวิทยา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ ๑ เพื่อศึกษาการจัดการเรียนการสอนว่าสามารถพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาการเรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ๒ เพื่อเปรียบเทียบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานและการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ เป็นการวิจัยประยุกต์ (Application research) ซึ่งมีจุดมุ่งหมายในการทำการวิจัย เพื่อค้นหาความรู้ในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง และนำความรู้ที่ค้นหาไปใช้แก้ปัญหาในเรื่องนั้น ๆ ทั้งที่เป็นการแก้ปัญหาระยะสั้นที่เกิดขึ้นเฉพาะหน้าในขณะนั้น หรือนำไปใช้ประกอบการวางแผน เพื่อป้องกันแก้ไขปัญหาระยะยาว โดยมีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

- ๓.๑. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- ๓.๒. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- ๓.๓. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ
- ๓.๔. การเก็บรวบรวมข้อมูล
- ๓.๕. การวิเคราะห์ข้อมูล
- ๓.๖. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

๓.๑ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ จำนวน ๖๑ คน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖/๒ จำนวน ๒๔ คนที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ โรงเรียนดงตาลวิทยา เนื่องจากพบว่านักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖/๒ จำนวน ๒๔ คน ที่ได้จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ๕ ส๓๓๓๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ โดยนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ ๖๐^๑ ใช้กลุ่มตัวอย่างเพียง ๒ ห้องทำให้เก็บผลการวิจัยได้ง่าย เกิดการคาดเคลื่อนของผลการวิจัยน้อย โดยแบ่งเป็น ห้อง ๖/๒ ก จัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน และห้อง ๖/๒ ข จัดการเรียนการสอนแบบปกติ ทางผู้วิจัยได้ทำการจัดการเรียนการสอนออกเป็น ๒ กลุ่ม เนื่องจากทางโรงเรียนดงตาลวิทยา ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ ได้ทำการแบ่งนักเรียนมาเรียน ๒ กลุ่ม สำหรับห้องที่มีนักเรียนเกิน ๒๐ คน ตามตามประกาศของกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง หลักเกณฑ์การเปิดโรงเรียนหรือสถาบันการศึกษา สำหรับโรงเรียนพักนอน และประเภทไป-กลับ ที่มีความพร้อมและผ่านเกณฑ์การประเมินซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์การวัดและประเมินผลที่ผู้วิจัยกำหนด ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาวิธีการแก้ปัญหาโดยศึกษาค้นคว้านวัตกรรมรูปแบบต่าง ๆ

^๑ ศุภนิดา น้อยตั้ง, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๔, งานวัดและประเมินผล โรงเรียนดงตาลวิทยา อำเภอเมืองลพบุรี จังหวัดลพบุรี, (ตุลาคม ๒๕๖๔), หน้า ๒๕.

ที่หลากหลาย เพื่อพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหา โดยผู้วิจัยเลือกใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งเป็นสื่อการเรียนรู้รูปแบบหนึ่ง ออกแบบมาเพื่อให้ให้นักเรียนได้รับความสนุกสนานไปพร้อมกับได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของการเรียนนั้น ๆ ไว้ในเกม และให้นักเรียนลงมือเล่นเกม เป็นหนึ่งในการจัดการเรียนรู้ที่ปิดช่องโหว่ ด้านข้อจำกัดของการเรียนรู้การรับรู้ แรงจูงใจ และความอยากรู้อยากเห็นของนักเรียน จากสิ่งที่สนใจอย่างเกม เพื่อพัฒนาพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหา ที่เป็นสิ่งสำคัญสำหรับนักเรียนในศตวรรษที่ ๒๑ ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องหาทางในการแก้ไขปัญหาให้นักเรียนมีทักษะทักษะในการแก้ปัญหาที่สูงขึ้น

๓.๒ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้จัดทำเครื่องมือเพื่อใช้ในการรวบรวมข้อมูลดังรายละเอียดต่อไปนี้

๓.๒.๑ เครื่องมือที่ใช้ในการสอนประกอบไปด้วย

๑. แผนจัดการเรียนรู้ พัฒนาทักษะการแก้ปัญหการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง จำนวน ๖ ชั่วโมง ซึ่งประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

- ๑) เรื่อง หน้าที่ของเงินและธนาคารแห่งประเทศไทย เวลา ๒ ชั่วโมง
- ๒) เรื่อง นโยบายการเงิน (เงินฝืด – เงินเฟ้อ เวลา ๒ ชั่วโมง
- ๓) เรื่อง นโยบายการคลัง เวลา ๒ ชั่วโมง

๒. สื่อการสอนจากเกมเพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหการเรียนรู้ เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง จำนวน ๔ ชิ้น ๓ เรื่อง ดังนี้

- | | | |
|--|---|------|
| ๑) เกม ๕ คำถาม เรื่อง หน้าที่ของเงินและธนาคารแห่งประเทศไทย | ๑ | ชิ้น |
| ๒) การ์ดเกมภาวะเงินเฟ้อ ภาวะเงินฝืด | ๑ | ชิ้น |
| ๓) เกมบัตรคำวาเลนไทน์นี้รัฐบาลให้อะไรฉันบ้าง | ๑ | ชิ้น |
| ๔) บอร์ดเกม นโยบายการเงิน นโยบายการคลัง | ๑ | ชิ้น |

๓.๒.๒ เครื่องมือรวบรวมข้อมูลประกอบ

๑. แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหการเรียนรู้ จำนวน ๑ ฉบับ เป็นแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาแบบอัตนัย จำนวน ๑๐ ข้อ

๒. แบบสังเกตทักษะการแก้ปัญหาจำนวน ๑ ฉบับ ทำการบันทึกโดยผู้วิจัย โดยการสังเกตการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน จากพฤติกรรมนักเรียน ที่เกิดขึ้นระหว่างดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยบันทึกตามกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

๓.๓ ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างเครื่องมือการวิจัยตามขั้นตอน ดังนี้

๓.๓.๑ สร้างแผนจัดการเรียนรู้ พัฒนาทักษะการแก้ปัญหการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง ผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

๑) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดฯ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) เอกสารหลักสูตรและงานการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการสร้างการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

๒) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาการเรียน

๓) กำหนดเนื้อหา ศึกษาจุดมุ่งหมายของหลักสูตรสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รหัสวิชา ส ๓๓๑๐๒ วิชาสังคมศึกษา ๖ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนดงตาลวิทยา เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดฯ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) โดยนำเนื้อหา รหัสวิชา ส ๓๓๑๐๒ วิชาสังคมศึกษา ๖ เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง เพื่อมาจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้พัฒนาทักษะการแก้ปัญหาการเรียน โดยใช้เกมเป็นฐาน จำนวน ๒ แผน ๖ ชั่วโมง

๔) ศึกษารายละเอียดเนื้อหาเรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง กำหนดหน่วยการสอน โดยคำนึงถึงเวลา ความน่าสนใจของเนื้อหา เพื่อนำมาจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๓ - ๒๐ เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง จำนวนเวลา ๖ ชั่วโมง

๕) นำแผนจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น เสนออาจารย์ที่ปรึกษาการวิจัย ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา แล้วปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาการวิจัย นำไปหาประสิทธิภาพ เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ จำนวน ๓ แผน ๖ ชั่วโมง

๖) นำแผนจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนวิชาสังคมศึกษาฯ ตรวจสอบคุณภาพ จำนวน ๕ ท่าน และคำนวณหาค่าคุณภาพจากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ โดยมีเกณฑ์การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

คะแนน	๑	หมายถึง	ใช้ได้
คะแนน	๐	หมายถึง	ไม่แน่ใจ
คะแนน	-๑	หมายถึง	แก้ไข

เกณฑ์การแปลความหมายค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา มีดังนี้

คะแนน IOC ตั้งแต่ ๐.๕๐ - ๑.๐๐ หมายถึง มีค่าคุณภาพใช้ได้

คะแนน IOC ตั้งแต่ ๐.๐๐ - ๐.๔๙ หมายถึง ต้องปรับปรุง

๗) ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง จำนวน ๓ แผน ๘ ชั่วโมง ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนวิชาสังคมศึกษาฯ แล้วนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนต่อไป

๓.๓.๒ สื่อการสอนจากเกมเพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาการเรียน เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง ผู้วิจัยนำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

๑) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสื่อการสอนจากเกม เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาการเรียน

๒) กำหนดเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ของสื่อการสอนจากเกม ให้สอดคล้องกับเนื้อหาในแผนการสอน

๓) เลือกโปรแกรมสื่อการสอนจากเกมที่เหมาะสมกับ เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง ที่สามารถแก้ปัญหาด้านการเรียนได้

๔) สร้างสื่อการสอนจากเกม แล้วให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนวิชาสังคมศึกษาฯ ตรวจสอบคุณภาพ จำนวน ๕ ท่าน และคำนวณหาค่าคุณภาพจากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ โดยมีเกณฑ์การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

คะแนน	๑	หมายถึง	ใช้ได้
คะแนน	๐	หมายถึง	ไม่แน่ใจ
คะแนน	-๑	หมายถึง	แก้ไข

เกณฑ์การแปลความหมายค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา มีดังนี้

คะแนน IOC ตั้งแต่ ๐.๕๐ - ๑.๐๐ หมายถึง มีค่าคุณภาพใช้ได้

คะแนน IOC ตั้งแต่ ๐.๐๐ - ๐.๔๙ หมายถึง ต้องปรับปรุง

๕) ปรับปรุงสื่อการสอนจากเกม เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนวิชาสังคมศึกษาฯ แล้วนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนต่อไป

๓.๓.๓ แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการเรียน จำนวน ๑ ฉบับ เป็นข้อสอบแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาแบบอัตนัย จำนวน ๑๐ ข้อ มีขั้นตอนการสร้างดังต่อไปนี้

๑) ศึกษาทฤษฎีและหลักการสร้างวัดความสามารถในการแก้ปัญหา ทางเรียนจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

๒) ศึกษาเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดฯ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง สารเศรษฐศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖

๓) สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางการเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ จำนวน ๑ ฉบับ เป็นข้อสอบแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาแบบอัตนัย จำนวน ๑๐ ข้อ

๔) นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางการเรียนที่สร้างขึ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านสอนวิชาสังคมศึกษาฯ ตรวจสอบ จำนวน ๕ คน แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) โดยใช้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาข้อสอบแต่ละข้อว่าใช้วัดความรู้ของผู้เรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ โดยกำหนดระดับความคิดเห็นดังนี้

+๑ หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบวัดความรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ข้อสอบ

๐ หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดความรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ข้อสอบ

-๑ หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบไม่ได้วัดความรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ข้อสอบ

เกณฑ์การแปลความหมายค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา มีดังนี้

คะแนน IOC ตั้งแต่ ๐.๕๐ - ๑.๐๐ หมายถึง มีค่าคุณภาพใช้ได้

คะแนน IOC ตั้งแต่ ๐.๐๐ - ๐.๔๙ หมายถึง ต้องปรับปรุง

๕) นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางการเรียนที่ตรวจสอบแล้วมาแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

๖) จัดพิมพ์วัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางการเรียนเรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ และนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน

๓.๓.๔ แบบสังเกตทักษะการแก้ปัญหาที่มีขั้นตอนการสังเกต ดังนี้

๑.ขั้นกำหนดปัญหา ผู้สอนและผู้เรียนอาจร่วมกันตั้งปัญหา ปัญหาที่นำมานั้นอาจมาจากแหล่งต่างๆ เช่น ปัญหาที่มาจากความสนใจของผู้เรียนส่วนใหญ่ ปัญหาที่มาจากบทเรียน โดยผู้สอนกำหนดขึ้นมาเองโดยพิจารณาจากบทเรียน เนื้อหาตอนใดเหมาะสมที่จะนำมาเป็นประเด็นในการตั้งปัญหาเพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ ปัญหาที่เกี่ยวกับสังคมเป็นปัญหาที่พบเห็นกันทั่วไปในสภาพแวดล้อมของตัวผู้เรียน การหยิบยกมาเป็นปัญหาในการศึกษาย่อมจะเป็นสถานะที่ทำให้ผู้เรียนเห็นว่าการกำลังเผชิญกับปัญหาในชีวิตจริง ปัญหาที่เกิดจากประสบการณ์ของผู้เรียน ได้แก่ ปัญหากฎหมาย ปัญหาชีวิต ปัญหาสิ่งแวดล้อม เมื่อกำหนดปัญหาแล้ว ผู้สอนเน้นให้ผู้เรียนทำความเข้าใจปัญหาที่พบในประเด็นต่างๆ เช่น ปัญหาถามว่าอย่างไร มีข้อมูลใดแล้วบ้าง ต้องการข้อมูลอะไรเพิ่มเติมอีกบ้าง การฝึกให้ผู้เรียนวิเคราะห์ปัญหาก็จะทำให้มีความเข้าใจปัญหามากขึ้น การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในขั้นนี้ ผู้สอนอาจตั้งปัญหา ตั้งคำถามให้ผู้เรียนเกิดข้อสงสัย เช่น การใช้คำถาม, การเล่าประสบการณ์หรือการสร้างสถานการณ์ให้เกิดปัญหา, การให้ผู้เรียนคิดคำถามหรือปัญหาและการสาธิต เพื่อก่อให้เกิดปัญหา

๒.ขั้นวางแผนแก้ปัญหา ขั้นนี้จะเป็นขั้นที่มีการวางแผนการเล่น เกม หรือออกแบบวิธีการหาคำตอบจากเกมที่ได้ตั้งไว้โดยศึกษาถึงสาเหตุที่เกิดขึ้น และใช้เหตุผลในการคิดหาวิธีการแก้ปัญหาให้ตรงกับสาเหตุ โดยหาวิธีการแก้ปัญหาหลายๆ วิธี แล้วใช้วิธีพิจารณาเลือกวิธีแก้ปัญหาวิธีที่ดีที่สุด เป็นไปได้มากที่สุด ในกรณีที่ปัญหานั้นต้องตรวจสอบด้วยการทดลอง ก็ต้องกำหนดวิธีทดลองหรือตรวจสอบเตรียมอุปกรณ์เครื่องมือที่จะใช้ให้พร้อม

๓.ขั้นสรุปผล เป็นขั้นที่นำผลการแก้ปัญหาจากการเล่นเกม มาพิจารณาแปลความหมายระหว่างสาเหตุกับผลที่เกิดขึ้น ผู้เรียนประเมินผลวิธีการแก้ปัญหาหรือตัดสินใจเลือกวิธีการที่ได้ผลดีที่สุดในการแก้ปัญหา ซึ่งอาจจะสรุปในรูปของหลักการที่จะนำไปอธิบายเป็นคำตอบ หรือวิธีแก้ปัญหา และวิธีการนำความรู้ไปใช้ อนึ่งในการสรุปผลนั้น เมื่อได้ข้อสรุปเป็นหลักการแล้ว ควรนำพิจารณาตรวจสอบอีกครั้งหนึ่งว่าถูกต้องหรือไม่

๑) ศึกษาค้นคว้าเอกสารเกี่ยวกับการสร้างแบบประเมินแบบรูบรีคส์ (Rubric) โดยสร้างแบบสังเกตทักษะการแก้ปัญหาการเรียนโดยการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ซึ่งกำหนดเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่าชนิด ๔ ช่วงน้ำหนักจาก ระดับ ๔ ถึงระดับ ๑ ดังนี้

ระดับ ๔ ทักษะกระบวนการกลุ่ม อยู่ในระดับ ดีมาก

ระดับ ๓ ทักษะกระบวนการกลุ่ม อยู่ในระดับ ดี

ระดับ ๒ ทักษะกระบวนการกลุ่ม อยู่ในระดับ พอใช้

ระดับ ๑ ทักษะกระบวนการกลุ่ม อยู่ในระดับ ควรปรับปรุง

๒) แบบสังเกตทักษะการแก้ปัญหา ที่สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญด้านวิชาสังคมศึกษาตรวจสอบคุณภาพ จำนวน ๕ ท่าน และคำนวณหาค่าคุณภาพจากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ โดยมีเกณฑ์การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ มีดังนี้

คะแนน ๑ หมายถึง ใช้ได้

คะแนน ๐ หมายถึง ไม่แน่ใจ

คะแนน -๑ หมายถึง แก้ไข

เกณฑ์การแปลความหมายค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา มีดังนี้

คะแนน IOC ตั้งแต่ ๐.๕๐ - ๑.๐๐ หมายถึง มีค่าคุณภาพใช้ได้

คะแนน IOC ตั้งแต่ ๐.๐๐ - ๐.๔๙ หมายถึง ต้องปรับปรุง

๓) ปรับปรุงแก้ไขแบบสังเกตทักษะการแก้ปัญหา ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ จัดทำแบบสังเกตทักษะการแก้ปัญหา นำไปใช้สังเกตทักษะการแก้ปัญหา ของนักเรียนในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน

๓.๔ ขั้นตรวจสอบและเก็บรวบรวมข้อมูล

๑) แบบแผนการทดลอง

ตารางที่ ๓-๑ แบบแผนการทดลอง

Group	Pre-test	Treatment	Post-test
Ex	O ₁	X	O ₂

Group = กลุ่มตัวอย่าง

Ex = การทดลอง

O₁ = การวัดผลก่อนทดลองด้วยแบบทดสอบการแก้ปัญหการเรียนรู้ (Pre-test)

X = การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

O₂ = การวัดผลหลังการทดลองด้วยแบบทดสอบการแก้ปัญหการเรียนรู้ (Post-test)

๒) วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย ดังนี้

๑. ผู้วิจัยดำเนินการสอนตามคือ แผนจัดการเรียนรู้ พัฒนาทักษะการแก้ปัญหการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ จำนวน ๓ แผน ใช้เวลา ๖ ชั่วโมง

๒. นำแบบทดสอบก่อนเรียน มาใช้วัดความสามารถในการแก้ปัญหการเรียนรู้ตามแผนจัดการเรียนรู้

๓. นำสื่อการสอนจากเกมเพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหการเรียนรู้ เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง จำนวน ๔ ชิ้น ๓ เรื่อง มาใช้ตามแผนจัดการเรียนรู้

๔. นำแบบทดสอบหลังเรียน มาใช้วัดความสามารถในการแก้ปัญหการเรียนรู้ตามแผนจัดการเรียนรู้

๕. ผู้วิจัยนำแบบสังเกตทักษะการแก้ปัญหา มาตรวจประเมินพฤติกรรมในการทำกิจกรรมการเรียนการสอนของกลุ่มเป้าหมาย ตามช่องรายการในแต่ละข้อ

๖. ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลเรียบร้อยแล้ว นำแบบทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน และแบบสังเกตทักษะการแก้ปัญหาการเรียนโดยการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ไปวิเคราะห์ผลต่อไป

๓.๕. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำผลการทดสอบมาดำเนินการวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ตามลำดับต่อไปนี้

๑. แผนจัดการเรียนรู้ พัฒนาทักษะการแก้ปัญหาการเรียน โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง จำนวน ๖ ชั่วโมง วิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพแผนจัดการเรียนรู้ โดยใช้สูตรดัชนีความสอดคล้อง IOC

๒. สื่อการสอนจากเกมเพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาการเรียน เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง จำนวน ๔ ชิ้น ๓ เรื่อง วิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพสื่อการสอนจากเกม โดยใช้สูตรดัชนีความสอดคล้อง IOC

๑.๑ ๓. แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการเรียน จำนวน ๑ ฉบับ เป็นข้อสอบแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาแบบอัตนัย จำนวน ๑๐ ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

๔. แบบสังเกตทักษะการแก้ปัญหา วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้แบบประเมินแบบรูบริคส์ (Rubric)

๓.๖. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

๑. สถิติที่ใช้วิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือ
การหาค่าความเที่ยงตรง(Validity)ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
โดยใช้สูตรค่าความสอดคล้อง IOC ^๒

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหาหรือระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์

ΣR แทนผลรวมระหว่างคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

^๒ สุวิมล ติรภานนท์,ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์: แนวทางสู่การปฏิบัติ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

๒. สถิติพื้นฐาน

๑) ค่าคะแนนเฉลี่ย (Mean) โดยคำนวณจากสูตร^๓

$$\bar{X} = \frac{\Sigma x}{N}$$

เมื่อ	$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
	Σx	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม
	N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

๒) การหาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ใช้สูตร^๔

$$S.D. = \sqrt{\frac{N\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ	S.D.	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	ΣX	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	ΣX^2	แทน	ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
	N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

๓) ค่าร้อยละ (Percentage)^๕

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

เมื่อ	P	แทน	ร้อยละ
	f	แทน	ความถี่หรือจำนวนข้อมูลที่ต้องการหาร้อยละ
	N	แทน	จำนวนข้อมูลทั้งหมด

^๓ สุวิมล สุวิมล ติรกานันท์,ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์: แนวทางสู่การปฏิบัติ, พิมพ์ครั้งที่ ๕ (กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย) หน้าที่ ๙๐-๙๒

^๔ สุวิมล ติรกานันท์,ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์: แนวทางสู่การปฏิบัติ, พิมพ์ครั้งที่ ๕ (กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย) หน้าที่ ๙๙-๑๐๒

^๕ บุญชม ศรีสะอาด, การวิจัยเบื้องต้น, พิมพ์ครั้งที่ ๓, (กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น), หน้าที่ ๕๓-๖๐

บทที่ ๔

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการจัดการเรียนสอนเพื่อพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาการเรียน โดยใช้เกมเป็นฐาน ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง มีวัตถุประสงค์ ๑ เพื่อศึกษาการจัดการเรียนการสอนว่าสามารถพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาการเรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ๒) เพื่อเปรียบเทียบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานและการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ มีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖/๒ จำนวน ๒๔ คน ได้จากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนเรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง แล้วมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนดงตาลวิทยา เพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้วิเคราะห์และเสนอผลการวิเคราะห์ โดยใช้ตารางประกอบคำบรรยาย จำแนกเป็น ๓ ตอน ตามลำดับ ต่อไปนี้

ตอนที่ ๑ สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ ๒ ลำดับขั้นในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ ๓ ผลการวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์

ตอนที่ ๑ สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้รายงานได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการแปลความหมายข้อมูลดังนี้

N	แทน	จำนวนนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Mean)
$\bar{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ย (Mean)
S.D.	แทน	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
t	แทน	ค่าการทดสอบของที (T-test) ใช้ในการวิเคราะห์ค่าแตกต่างของคะแนนเฉลี่ย ในการวิจัยครั้งนี้ใช้แบบ Paired sample test เปรียบเทียบแบบจับคู่สิ่งทดลอง
sig	แทน	ค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ (Significance) ใช้ในการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยโดยใช้สมมุติฐานที่ตั้งไว้ว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนจะมากกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน (แบบทางเดียว)

ตอนที่ ๒ ลำดับขั้นในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้รายงานได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

ตอนที่ ๑ วิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

- ๑.๑ สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาแบบอัตนัย จำนวน ๑๐ ข้อ
- ๑.๒ นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาไปหาค่า IOC โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๕ ท่าน เลือกแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาให้เหลือ ๘ ข้อ
- ๑.๓ Try-Out ครั้งที่ ๑ ใช้นักเรียนจำนวน ๓๖ คน เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖/๑ และ ๖/๓ ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูลวิจัย เพื่อหาค่าความยากง่าย , อำนาจจำแนก แล้วเลือกแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาให้เหลือ ๕ ข้อ
- ๑.๔ Try-Out ครั้งที่ ๒ เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น KR-๒๐ แล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖/๒ จำนวน ๒๔ คน
- ๑.๕ เมื่อได้คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา นำมาวิเคราะห์ข้อมูลหา คะแนนเฉลี่ย, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน, ค่าการทดสอบของที และ ค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ ในโปรแกรม SPSS Statistics โปรแกรมวิเคราะห์สถิติ

ตอนที่ ๒ วิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของแบบสังเกตทักษะการแก้ปัญหา

- ๑.๑ สร้างแบบสังเกตทักษะการแก้ปัญหาจำนวน ๑ ฉบับ
- ๑.๒ นำแบบสังเกตทักษะการแก้ปัญหาไปหาค่า IOC โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๕ ท่าน
- ๑.๓ ทำการปรับปรุงแก้ไขแบบสังเกตทักษะการแก้ปัญหาตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
- ๑.๔ นำแบบสังเกตทักษะการแก้ปัญหา ไปใช้ในการสังเกตการณ์แก้ปัญหาในการเล่นเกมนักเรียน ก่อนเรียน และหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนการสอนแบบการใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง
- ๑.๕ เมื่อได้คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของแบบสังเกตทักษะการแก้ปัญหามา วิเคราะห์ข้อมูลหา คะแนนเฉลี่ย, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน, ค่าการทดสอบของที และ ค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ ในโปรแกรม SPSS Statistics โปรแกรมวิเคราะห์สถิติ

ตอนที่ ๓ ผลการวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์

ตารางที่ ๔.๑ การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และค่าสถิติทดสอบที ในการจัดการเรียนการสอนนักเรียนกลุ่มที่ใช้การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน ว่าระดับความสามารถ พัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาการเรียนได้หรือไม่ โดยวัดจากคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียนว่าพัฒนาขึ้นในระดับใด

คะแนน	N	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ	ระดับ ความสามารถ	t	sig
ก่อนเรียน	๑๒	๔.๓๓	๑.๐๗	๒๑.๖๕	ควรปรับปรุง	๑๔.๕๘*	.๐๗๖*
หลังเรียน	๑๒	๑๐.๕๘	๑.๓๘	๕๒.๙๐	พอใช้		

* $p < .05$

จากตารางที่ ๔.๑ การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ มีผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน ของกลุ่มที่ใช้การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง สามารถพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาการเรียนได้ โดยมีคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ มีค่าเฉลี่ยเลขคณิตก่อนเรียนเท่ากับ ๔.๓๓ น้อยกว่า ค่าเฉลี่ยเลขคณิตหลังเรียนที่มีค่าเท่ากับ ๑๐.๕๘ มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานก่อนเรียนเท่ากับ ๑.๐๗ น้อยกว่า ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานหลังเรียน ที่มีค่า ๑.๓๘ มีค่าร้อยละของคะแนนสอบก่อนเรียน เท่ากับ ๒๑.๖๕ น้อยกว่าค่าร้อยละของคะแนนสอบหลังเรียน ที่มีค่า ๕๒.๙๐

ตารางที่ ๔.๒ การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และค่าสถิติทดสอบที ในการจัดการเรียนการสอนนักเรียนกลุ่มที่ใช้การจัดการเรียนการสอนแบบปกติ ว่าระดับความสามารถ พัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาการเรียนได้หรือไม่ โดยวัดจากคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียนว่าพัฒนาขึ้นในระดับใด

คะแนน	N	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ	ระดับ ความสามารถ	t	sig
ก่อนเรียน	๑๒	๔.๖๖	๑.๑๕	๒๓.๓๐	ควรปรับปรุง	๔.๔๓*	.๐๐๐๕*
หลังเรียน	๑๒	๖.๓๓	๑.๒๓	๓๑.๖๕	ควรปรับปรุง		

* $p < .05$

จากตารางที่ ๔.๒ การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ มีผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน ของกลุ่มที่ใช้การจัดการเรียนการสอนแบบปกติ เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง สามารถพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาการเรียนได้ โดยมีคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ มีค่าเฉลี่ยเลขคณิตก่อนเรียนเท่ากับ ๔.๖๖ น้อยกว่า ค่าเฉลี่ยเลขคณิตหลังเรียนที่มีค่าเท่ากับ ๖.๓๓ มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานก่อนเรียนเท่ากับ ๑.๑๕ น้อยกว่า ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานหลังเรียน ที่มีค่า ๑.๒๓ มีค่าร้อยละของคะแนนสอบก่อนเรียน เท่ากับ ๒๓.๓๐ น้อยกว่าค่าร้อยละของคะแนนสอบหลังเรียน ที่มีค่า ๓๑.๖๕

ตารางที่ ๔.๓ เปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาหว่าก่อนเรียนและหลังเรียนของ
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน
เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง

	กลุ่มสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน	กลุ่มสอนปกติ
N	๑๒	๑๒
$\bar{X}$:	๑๐.๕๘	๖.๓๓
S.D.	๑.๓๘	๑.๒๓
ร้อยละ	๕๒.๙๐	๓๑.๖๕
ระดับ ความสามารถ	พอใช้	ควรปรับปรุง
t	๑๗.๙๗*	
sig	.๐๒๔*	

*p<.๐๕

จากตารางที่ ๔.๓ พบว่า คะแนนหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มสอนโดยใช้เกมเป็นฐานและนักเรียนกลุ่มสอนปกติมีพัฒนาการในการแก้ปัญหาในการเรียนที่พัฒนาขึ้นทั้ง ๒ กลุ่ม แต่กลุ่มสอนโดยใช้เกมเป็นฐานเรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง มีพัฒนาหลังเรียนดีขึ้นทั้งสองกลุ่ม แต่กลุ่มสอนโดยใช้เกมเป็นฐานจะมีการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละที่มากกว่ากลุ่มที่สอนปกติ ดังนี้ นักเรียนกลุ่มที่ใช้การสอนโดยใช้เกมเป็นฐานมีค่าเฉลี่ย ๑๐.๕๘ คะแนน กลุ่มที่สอนปกติมีค่าเฉลี่ย ๖.๓๓ คะแนน มีคะแนนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานนักเรียนกลุ่มที่ใช้การสอนโดยใช้เกมเป็นฐานมีค่าเฉลี่ย ๑.๓๘ กลุ่มที่สอนปกติส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ๑.๒๓ นักเรียนกลุ่มที่ใช้การสอนโดยใช้เกมเป็นฐานมีคะแนนหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ ๕๒.๙๐ คะแนน กลุ่มที่สอนปกติมีคะแนนหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ ๓๑.๖๕ คะแนน ปรากฏว่านักเรียนกลุ่มที่ใช้การสอนโดยใช้เกมเป็นฐานมีพัฒนาการในการแก้ปัญหา เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง สูงกว่านักเรียนที่ใช้การสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

บทที่ ๕

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยประยุกต์ (Application research) มุ่งศึกษาผลการพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาการเรียน โดยใช้เกมเป็นฐาน ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖/๒ จำนวน ๒๔ คน กำลังศึกษาอยู่ที่โรงเรียนดงตาลวิทยา ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ มีการแบ่งกลุ่มออกเป็น ๒ กลุ่ม กลุ่มละ ๑๒ คน โดยแบ่งเป็น นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖/๒ ก จำนวน ๑๒ คน เป็นกลุ่มทดลองที่ใช้การพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาการเรียน โดยใช้เกมเป็นฐาน และ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖/๒ ข จำนวน ๑๒ คน เป็นกลุ่มควบคุมใช้การจัดการเรียนการสอนแบบปกติ ทั้ง ๒ กลุ่มใช้ระยะเวลาในการจัดการเรียนสอนจำนวน ๔ สัปดาห์ สัปดาห์ละ ๒ ชั่วโมง มีการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง จากนั้นจึงทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ คะแนนเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าการทดสอบของที และ ค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ

๕.๑ สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาและเปรียบเทียบทักษะทักษะในการแก้ปัญหาการเรียน เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง ตามวัตถุประสงค์การวิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

๑. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง กับนักเรียนกลุ่มทดลองระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖/๒ ก พบว่าทักษะในการแก้ปัญหาการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

๒. การจัดการเรียนการสอนของนักเรียนกลุ่มทดลองระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖/๒ ก ที่ใช้การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่า นักเรียนกลุ่มควบคุมระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖/๒ ที่ใช้การจัดการเรียนการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

๕.๒ อภิปรายผล

ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง ช่วยพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาการเรียน เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง ซึ่งอภิปรายตามลำดับได้ดังนี้

๕.๒.๑. ผลการวิเคราะห์การพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖/๒ ก โรงเรียนดงตาลวิทยา ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ ซึ่งเป็นกลุ่มทดลอง

ที่ใช้การจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน ในการพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาการเรียน เรื่อง นโยบายการเงินและนโยบายการคลัง พบว่านักเรียนมีผลการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ เนื่องจากการใช้การจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน สามารถพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาการเรียนของนักเรียนในเรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง ได้เนื่องจากการใช้เกมเป็นฐานเป็นรูปแบบการสอนที่สามารถช่วยให้นักเรียนได้ทำการทบทวนบทเรียนผ่านการเล่นเกมเชิงแก้ปัญหาในเรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง ทำให้นักเรียนได้ลงมือกระทำ ตรงตามรูปแบบ พีระมิดแห่งการเรียนรู้ (The Learning Pyramid) ที่พัฒนาโดย National Training Laboratories ซึ่งเป็นแนวคิดที่ทำให้เราเห็นภาพว่า กิจกรรมแบบไหน ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ และจดจำข้อมูลได้ดีที่สุด ในขั้นลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง (Practice) ซึ่งจะสามารถทำให้ผลการเรียนรู้เพิ่มขึ้นได้ประมาณ ๗๐^๑

การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ จะทำให้นักเรียนได้เจอปัญหา ได้ลองแก้ไขสถานการณ์จริงผ่านเกมที่สำคัญได้ลงมือทำเปรียบเสมือนเป็นการจำลองเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นได้จริงจากการแสวงหาความรู้จากการแก้ไขสถานการณ์ผ่านการแก้ปัญหาในการเล่น และได้เรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์จนเกิดความรู้ความเข้าใจสามารถนำไปประยุกต์ใช้สามารถวิเคราะห์สังเคราะห์ประเมินค่า หรือสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ และพัฒนาดตนเองเต็มความสามารถ รวมถึงการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้เขาได้มีโอกาสร่วมแก้ไขสถานการณ์ผ่านการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานในเรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง ที่มีเนื้อหาที่ค่อนข้างเข้าใจได้ยาก โกลด์วู้ดผู้เขียน ทำให้นักเรียนเข้าใจเรื่องราวของบทเรียนผ่านการลงมือปฏิบัติจากการเป็น รัฐมนตรีกระทรวงการคลัง ผู้ว่าการธนาคารแห่งประเทศไทย ซึ่งเป็นผู้ออกนโยบายการเงินและการคลังของประเทศไทย หรือ เป็นเจ้าของกิจการ ประชาชนทั่วไป

หากเราเข้าไปอยู่ในสถานะเงินเฟ้อ สถานะเงินเฟ้อ บทบาทที่นักเรียนสมมุติได้จะสามารถแก้ปัญหาให้ประเทศของนักเรียนสามารถฝ่าฟันวิกฤตเศรษฐกิจในแต่ละสถานะไปได้โดยสามารถประกอบคนในประเทศไม่ให้ล้มละลาย หรือ ค่าเงินมากเกินไปจนของแพง หรือ ค่าเงินน้อยเกินไปจนของถูกเพราะไม่มีคนซื้อ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของภัทราวรรณ สุรธนาปี^๒ ได้ทำการศึกษาการพัฒนาสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้เกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาของผู้เรียน ในรายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่องการแก้ปัญหาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนหนองวัวซอพิทยาคม พบว่า ๑) สิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้เกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาของผู้เรียน ในรายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่องการแก้ปัญหา นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ มี ๕ องค์ประกอบ ได้แก่ สถานการณ์ปัญหา ศูนย์การเรียนรู้ ศูนย์ความช่วยเหลือ ศูนย์แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และผู้เชี่ยวชาญ ๒) ผู้เรียนที่เรียนด้วยสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้เกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาของผู้เรียน ในรายวิชา

^๑ รัศมี ศรีนนท์ และคณะ, “การจัดการเรียนรู้เชิงรุกในยุคไทยแลนด์ ๔.๐” ,วารสารการบริหารการศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร , ปีที่ ๙ ฉบับที่ ๒ (ตุลาคม – ธันวาคม ๒๕๖๑) : ๓๓๖ - ๓๓๗.

^๒ ภัทราวรรณ สุรธนาปี, “การพัฒนาสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้เกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาของผู้เรียน ในรายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่องการแก้ปัญหา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนหนองวัวซอพิทยาคม” , วารสารบัณฑิตวิจัย JOURNAL OF GRADUATE RESEARCH , ปีที่ ๑๑ ฉบับที่ ๑ (มกราคม – มิถุนายน ๒๕๖๓) , หน้าที่ ๒๔- ๒๕

วิทยาการคำนวณ เรื่องการแก้ปัญหา นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ มีคะแนนเฉลี่ยการคิดแก้ปัญหา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของดาวประดับ เรื่องศิริ^๓ พัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ในรายวิชาคณิตศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และการออกแบบและเทคโนโลยี โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบเกม (Game Best Learning) ชื่อเกม “Vonder go” สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔/๒ พบว่า การศึกษารูปแบบการสอนบูรณาการ การพัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ในรายวิชาคณิตศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมและ การออกแบบและเทคโนโลยีโดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบเกม (Game Best Learning) ชื่อเกม “Vonder go” สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔/๒ ก่อนและ หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบเกม Game Best Learning) ชื่อเกม “Vonder go” พบว่า ในภาพรวมนักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเท่ากับ ๕.๔ คิดเป็นร้อยละ ๕๔ หลังเรียนเท่ากับ ๘.๔ คิดเป็นร้อยละ ๘๔.๐ จากคะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน โดยก่อนเรียนมี คะแนนระหว่าง ๒ ถึง ๗ คะแนนหรือระหว่างร้อยละ ๒๐.๐ ถึง ๗๐.๐ หลังเรียนมีคะแนนระหว่าง ๗ ถึง ๑๐ คะแนนหรือระหว่างร้อยละ ๗๐.๐ ถึง ๑๐๐.๐ โดยนักศึกษามีคะแนนความก้าวหน้าเฉลี่ย เท่ากับ ๓ คะแนนคิดเป็นร้อยละ ๓๐

๕.๒.๒. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมในกลุ่ม ทดลอง กับการจัดการเรียนการสอนในกลุ่มควบคุมที่สอนปกติ ว่าการสอนแบบใดสามารถพัฒนา ทักษะการแก้ปัญหการเรียนรู้ เรื่อง นโยบายการเงินและนโยบายการคลัง มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่า กัน พบว่านักเรียนที่จัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน มีผลการเรียนหลังเรียนสูงกว่ากลุ่มที่ จัดการเรียนสอนปกติ เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน มีการเล่นเกมทบทวน บทเรียนในแต่ละเรื่อง เช่น เมื่อจบเนื้อหาในนโยบายการเงิน เรื่อง สภาวะเงินฝืด – สภาวะเงินเฟ้อ ครู มีการจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้รับบทบาทสมมติ เป็นแม่ค้า และ ลูกค้า โดยจะมีเงินแจกให้ลูกค้า จำนวนเท่ากันทุกทีม ในรอบแรกจะให้ซื้อราคาสี่ขีดโดยมีสถานการณ์บังคับที่ว่าทุกคนในทีมต้องได้ เลือกอาหารที่ชอบอย่างน้อย ๑ ชนิด เมื่อซื้อเรียบร้อยแล้วลูกค้าทีมไหนได้ของตรงตามโจทย์ และเหลือเงินเยอะ ครูจะให้เงินเพิ่มเยอะ มีจำนวนเงิน ๕๐๐ ๓๐๐ ๑๐๐ เพื่อนำไปซื้อของในรอบที่ สอง ในรอบที่สองให้ลูกค้าซื้อราคาสี่ขีด โดยมีสถานการณ์ที่ว่าซื้อของให้ได้มากขึ้นที่สุดภายใต้วงเงิน เมื่อหมดเวลามาว่าลูกค้าคนใดมีสินค้ามากที่สุด และเหลือเงินมากที่สุดจะได้ คะแนนเต็ม ๕ คะแนน แล้วให้นักเรียนทีมที่ชนะออกมาอภิปรายผลว่าบริหารจัดการเงินอย่างไรจึงเป็นผู้ชนะ หลังจากนั้นครู อธิบายเสริมว่าในการเลือกซื้อสินค้าปัจจัยหลักที่สำคัญคือเงินที่มีในมือ และจำนวนของผู้บริโภคที่มีใน

^๓ ดาวประดับ เรื่องศิริ, “พัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ในรายวิชา คณิตศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และการออกแบบและเทคโนโลยี โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอน แบบเกม (Game Best Learning) ชื่อเกม “Vonder go” สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔/๒”, รายงานวิจัย ในชั้นเรียน, (โรงเรียนไทรโยคน้อยวิทยา, ๒๕๖๓), หน้า ๑๕

ครัวเรือน หากเราบริหารจัดการเงินได้ดี ไม่ว่าเราจะอยู่ในภาวะเศรษฐกิจแบบใดเราก็สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้เป็นอย่างดี เป็นต้น

จากการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน จะสามารถกระตุ้นผู้เรียนให้สนุกสนาน มีความสนใจในบทเรียน และได้เกิดการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเข้าใจในเนื้อหา จดจำเรื่องที่เรียนได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับวิจัยของสกุล สุขศิริ^๔ ได้ทำการศึกษาผลการเรียนรู้ ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรูแบบ Game Based Learning The Study of Effectiveness of Game Based Learning Approach พบว่า ๑) กลุ่มทดลองมีความรู้สึกอยากเรียนรู้เมื่อทราบว่าตนจะได้เรียนโดยมีเกมส์เป็นสื่อในการเรียนรู้ในขณะที่กลุ่มควบคุมรู้สึกเฉยๆเมื่อทราบว่าจะได้เรียนแบบบรรยาย ๒)ระดับความรู้ ทั้งในส่วนของความจำและความเข้าใจของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม ๓) กลุ่มทดลองมีความคิดเห็นว่ตนเองมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างมาก ในขณะที่กลุ่มควบคุมมีความคิดเห็นว่ตนเองมีส่วนร่วมในการเรียนรู้น้อย ๔) กลุ่มทดลองมีความคิดเห็นว่เกมส์ทำให้ตนเองเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ๕) กลุ่มทดลองรู้สึกสนุกสนานไปกับการเรียนตลอดเวลาที่เรียน ในขณะที่กลุ่มควบคุม รู้สึกเฉย ๆ หรือไม่สนุกสนานไปกับการเรียน ๖) กลุ่มทดลองมีความคิดเห็นว่วิทยากรมีบทบาทหนอยู่ในการเรียนรู้ ในขณะที่กลุ่มควบคุมมีความคิดเห็นว่วิทยากรบทบาทอย่างมากในการเรียนรู้ ต่างจากการเรียนแบบปกติที่สอนเนื้อหาจบผู้เรียนไม่ได้มีการทบทวนบทเรียนผ่านกิจกรรมภายในห้องเรียน ทำให้ผู้เรียนจดจำ เข้าใจเนื้อหาที่เรียนได้น้อย เพราะ เรื่องนโยบายการเงินและนโยบายการคลัง มีเนื้อหาที่ค่อนข้างยาก ไกลตัวผู้เรียน และเป็นเรื่องที่ผู้เรียนไม่ค่อยเข้าใจว่าเรื่อง นโยบายการเงินและนโยบายการคลัง เป็นเรื่องที่นักเรียนพบเจอได้ในทุกช่วงการดำรงชีวิตของนักเรียน จึงทำให้คะแนนหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนแบบปกติมีคะแนนน้อยกว่านักเรียนที่จัดการเรียนสอนแบบใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยจันทิมา จันตาบุตร^๕ ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การใช้เกม ๒๐ การศึกษาในการพัฒนาทักษะการจดจำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔/๒ โรงเรียนไทรโยคน้อย วิทยา พบว่า นักเรียนมีคะแนนความรู้ด้านความจำหลังการเรียนโดยใช้เกมการศึกษาสูงกว่าการเรียนโดยไม่ใช้เกมการศึกษาและจากการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียน พบว่า นักเรียนต้องการให้มีเกมการศึกษาในการเรียนการสอนทุกครั้ง ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเป็น ๕.๐๐

จากงานวิจัยที่ยกมาอ้างอิงข้างต้นจะพบว่า การจัดการเรียนการสอนแบบปกติจะมีค่าเฉลี่ยหลังเรียนน้อยกว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานอย่างมีนัยสำคัญทางคณิตศาสตร์ที่ ๐.๐๕ เสมอสอดคล้องกับจากงานวิจัยของนักวิชาการทั้งของต่างประเทศและในประเทศไทย สามารถสรุปได้ว่า Game Based Learning เป็นสื่อที่สามารถทำให้ผู้เรียนสนใจ ช่วยในเรื่องของการสื่อสารระหว่างกันของผู้เรียน การทำงานเป็นทีม ความรับผิดชอบและความคิดสร้างสรรค์ได้ ให้นักเรียนรู้สึกมีส่วนร่วม

^๔ สกุล สุขศิริ, “ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรูแบบ Game Based LearningThe Study of Effectiveness of Game Based Learning Approach” , สารนิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และองค์กร, (บัณฑิตวิทยาลัย : สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, ๒๕๕๐) หน้า ๑๐๔ - ๑๑๑

^๕ จันทิมา จันตาบุตร, “การใช้เกมการศึกษาในการพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ ๓ สาขายานยนต์ (ขย.๓๑๐๑)วิทยาลัยเทคโนโลยีโปลิเทคนิคลานนา เชียงใหม่” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, (บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ๒๕๕๗) , หน้า ๕๒

ร่วมและสนุกสนานได้พร้อม ๆ กับได้รับความรู้ นอกจากนี้ทางสมาคมจิตวิทยาอเมริกัน (APA)^๖ ได้ออกรายงานการวิจัยชื่อว่า “The Benefits of Playing Video Games” ซึ่งจากการวิจัยพบว่าการเล่นวิดีโอเกมของเด็ก ๆ มีผลกระทบทางด้านบวก ๔ ด้านคือ cognitive, motivational, emotional และ social ดังนี้ ๑) กระบวนการรับรู้ (Cognitive) เกมช่วยให้มีการพัฒนาการในด้านการมีสมาธิจดจ่อ และการตอบสนองที่ดีขึ้น ๒) กระบวนการสร้างแรงจูงใจ (Motivation) เกมช่วยให้เกิดการสร้างแรงจูงใจ และช่วยเสริมสร้างความฉลาดเพิ่มขึ้นทีละน้อย ๆ ๓) กระบวนการทางอารมณ์ (Emotional) เกมช่วยสร้างอารมณ์ในเชิงบวก และมีหลักฐานบ่งชี้ว่าเกมอาจช่วยเสริมสร้างการควบคุมอารมณ์ให้กับเด็ก ๆ ด้วย ๔) การเข้าสังคม (Social) ผู้เล่นเกมแบบ co-playing หรือ multi-player จะช่วยเสริมสร้างทักษะการเข้าสังคมได้ดี แม้ว่าอยู่นอกเกมแล้วก็ตาม

๕.๓ ข้อเสนอแนะ

๕.๓.๑. ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

๑. ในการจัดทำเกม เพื่อใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนการสอนแบบเกมเป็นฐาน ควรมีกฎกติกาของเกมที่ยืดหยุ่นตามความแตกต่างของผู้เรียน และนอกจากสนุกแล้วต้องสามารถทบทวนบทเรียนในเรื่องที่สอนให้ได้มากที่สุด รวมไปถึงต้องคำนึงถึงเวลาให้เล่นให้จบ มีผู้แพ้และผู้ชนะภายในชั่วโมงสอน

๒. การจัดการเรียนการสอนในช่วงสถานการณ์โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-๑๙) เนื่องจากเป็นการเว้นระยะห่างทำให้กฎ กติกาในเกม ต้องปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับสถานการณ์ สิ่งแวดล้อม อยู่เสมอ

๕.๓.๒. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยในครั้งต่อไป

๑. ในการจัดการเรียนการสอนในช่วงสถานการณ์โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-๑๙) หรือโรคติดเชื้ออื่น ๆ ในอนาคต ควรมีการจัดทำสื่อการสอนประเภทเกมให้สามารถเล่นได้คนเดียวใน เรื่องนโยบายการเงินและนโยบายการคลัง เพื่อป้องกันการแพร่เชื้อระหว่างนักเรียนผู้เรียนด้วยกัน และทำให้การจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนเกิดบรรยากาศที่สนุกสนานในรายวิชาดังกล่าว

๒. แบบทดสอบพัฒนาการแก้ปัญหาการเรียน เรื่อง นโยบายการเงินและนโยบายการคลัง ควรมีสถานการณ์ที่นักเรียนสามารถพบเจอได้ในปัจจุบัน หรือกำลังเป็นที่นิยมในสื่อสังคมออนไลน์ จะทำให้นักเรียนรู้สึกมีส่วนร่วมในการทำแบบทดสอบ และรู้สึกว่าการเรียน เรื่อง นโยบายการเงินและนโยบายการคลัง เป็นเรื่องที่นักเรียนสามารถพบเจอได้ในชีวิตจริง

๕.๓.๓. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

จากการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน จากการประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่องนโยบายการเงินการคลัง อยู่ในระดับดีมาก มีคะแนนเฉลี่ย ๔.๘๕ โดยมีข้อคำถามจำนวน ๑๐ ข้อ มี ๑ ข้อที่ได้คะแนนเฉลี่ย อยู่ในระดับดี มีคะแนนเฉลี่ย ๔.๔๓ คือ เวลาในการดำเนินกิจกรรมการ

^๖ Isabela Granic Adam Lobel, and Rutger C. M. E. Engels, “The Benefits of Playing Video Games”, American Psychologist, Vol. ๖๙, No. ๑ (๒๐๑๔): ๗๐-๗๒

เล่นเกม เนื่องจากเกมที่ใช้ในการจัดกิจกรรมเป็นเกมที่มีกติกาการชนะที่ไม่เป็นปรนัย คนชนะคือคนที่บริหารเงินได้ดีที่สุด หากใช้เวลา ๑ ชั่วโมง คนที่บริหารเงินดีในตอนต้นก็อาจแพ้ได้ถ้าช่วงท้ายเปิดเจอการ์ดสถานการณ์ที่ตนเองต้องเสียเงินเยอะ และหากคนที่บริหารเงินไม่ดีในช่วงแรก ช่วงท้ายเกมเปิดการ์ดสถานการณ์ที่ได้รับเงินเพิ่ม ก็อาจพลิกกลับมาชนะได้ ดังนั้นในกติกา การเล่นเกมควรตัดหรือมีการ์ดที่ต้องใช้โชคหรือดวงในการเล่นเกมออก และไปเพิ่มส่วนอื่นโดยไม่ให้ความสนุกลดลง ภายใต้อายุเวลาที่จำกัด หรือ หากมีการจัดชั่วโมงการสอนที่ติดกัน ๒ ชั่วโมง จะช่วยจัดการเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี

บรรณานุกรม

๑. ภาษาไทย

ก. ข้อมูลปฐมภูมิ : Primary Sources

มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรวิทยาลัย. พระไตรปิฎกภาษาบาลีฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. ๒๕๓๕.

_____ .พระไตรปิฎกภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. ๒๕๓๙.

ข. ข้อมูลทุติยภูมิ : Secondary Sources

๑ หนังสือ :

กรมวิชาการ. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๔๔. พิมพ์ครั้งที่ ๓. โดยกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. ๒๕๔๕.

กระทรวงศึกษาธิการ.พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒. พิมพ์ครั้งที่ ๓. กรุงเทพมหานคร:ครุสภา
ลาดพร้าว. ๒๕๔๔ .

กระทรวงศึกษาธิการ. กรมวิชาการ. คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม. พิมพ์ครั้งที่ ๔. กรุงเทพมหานคร:โรงพิมพ์ศาสนา. ๒๕๕๐.

กระทรวงศึกษาธิการ.หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑. พิมพ์ครั้งที่ ๔. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุม สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย. ๒๕๔๘.

โกวิท วรพิพัฒน์. **ต้นคิด คิดเป็น**. พิมพ์ครั้งที่ ๑. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ๒๕๖๐.

ณัฐญา นาคะสันต์และ ชวณัฐ นาคะสันต์. “เกม : นวัตกรรมเพื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์”. วารสารร่มพฤกษ์ มหาวิทยาลัยเกริก. ปี ๓๔ ฉบับที่ ๓ กันยายน – ธันวาคม ๒๕๕๙ .

ณัฏฐนัท เลี้ยวไฟโรจน์. หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน เศรษฐศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖. พิมพ์ครั้งที่ ๕. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์พัฒนาคุณภาพวิชาการ พว.. ๒๕๕๘.

ทรงธรรม ปิ่นโต และคณะ . **เศรษฐศาสตร์...เล่มเดียวอยู่** . พิมพ์ครั้งที่ ๑ .ธนาคารแห่งประเทศไทย ๒๕๕๕.

ทิตินา แคมณี. **ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ** . พิมพ์ครั้งที่ ๑๔. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ๒๕๕๔.

ธนวัฒน์ สุวรรณจรัส. PBLเบื้องต้น Introducing PBL. พิมพ์ครั้งที่ ๓. กรุงเทพมหานคร: ฝ่ายประกันคุณภาพการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ๒๕๔๘.

บุญชม ศรีสะอาด. การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ ๓. กรุงเทพมหานคร : สุวีริยาสาส์น.

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. การพัฒนาการคิด.พิมพ์ครั้งที่ ๔ .กรุงเทพมหานคร: เทคนิคพรินต์. ๒๕๕๓.

พรสมบัติ คำตรง. การสอนสังคมศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. พิมพ์ครั้งที่ ๑ หน่วยศึกษานิเทศน์เขตการศึกษา ๕. ๒๕๖๔.

วัฒนาพร ระงับทุกข์. แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. พิมพ์ครั้งที่ ๒. กรุงเทพมหานคร:
สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ. ๒๕๔๒.

วันชาติ เหมือนสน. เทคนิคการสอนเกม. พิมพ์ครั้งที่ ๕. สุพรรณบุรี : งานผลิตเอกสารและตำราฝ่าย
วิชาการวิทยาลัยพลศึกษา จังหวัดสุพรรณ. ๒๕๔๖.

วันเพ็ญ วรรณโกมล.การสอนสังคมศึกษาในระดับมัธยมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ ๒. กรุงเทพมหานคร :
สถาบันราชภัฏธนบุรี. ๒๕๔๒.

วารี ธีระจิตร.การพัฒนาการสอนสังคมศึกษาในระดับประถมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ ๕. กรุงเทพมหานคร:
สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ๒๕๔๒.

สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์.พจนานุกรมพุทธศาสน์ ฉบับประมวลศัพท์. พิมพ์ครั้งที่ ๓๔.
พระนครศรีอยุธยา:สำนักพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. ๒๕๕๙.๑๔๔.

สันต์ ธรรมบำรุง. หลักสูตรและการบริการหลักสูตร. พิมพ์ครั้งที่ ๕. กรุงเทพมหานคร:การศาสนา
กรมศาสนา. ๒๕๕๕.

สุวิทย์ มูลคำ. ยุทธวิธีการสอนคิดแก้ปัญหา. พิมพ์ครั้งที่ ๑ . กรุงเทพมหานคร: เนเจอร์ลัคส์เซ็น
เตอร์ ๒๕๔๗.๑๒๐-๑๔๐

สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ.วิธีจัดการเรียนรู้. พิมพ์ครั้งที่ ๗. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.
๒๕๕๒.

สุวิมล ติรภานนท์.ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์: แนวทางสู่การปฏิบัติ. พิมพ์ครั้งที่ ๕
กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

๒ วิทยานิพนธ์/สารนิพนธ์ :

กมลทิพย์ ต่อติด.ผลของการฝึกกระบวนกรสืบสอบที่มีต่อความสามารถในเชิงเหตุผลและความ
สามารถในการคิดแก้ปัญหานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย๒๕๕๔ .

กันติมา เต็มแก้ว“การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์”.
วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์ . ฉบับพิเศษครบรอบ ๑๕ ปี
ธันวาคม ๒๕๖๔.

กิตติชัย ตั้งไวยบูลย์ และสุจิตรา คุ่มสมัย . พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอน
ปลาย โรงเรียนราชโบริกานุเคราะห์ จังหวัดราชบุรี.วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจบัณฑิต.
บัณฑิตวิทยาลัย:มหาวิทยาลัยศิลปากร. ๒๕๕๓.

กิตติพงศ์ ม่วงแก้ว. ๒๕๖๒. “การพัฒนาเกมเพื่อการศึกษา รายวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง โครงงาน
คอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนยางตลาดวิทยาคาร”.วารสาร
เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ปีที่ ๒ ฉบับที่๔. มกราคม-เมษายน ๒๕๖๒.

เกศรินทร์ เชนรัมย์.การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานประกอบการเรียนรู้แบบอุปนัย
วิชาสังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรมชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑.วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์
มหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ๒๕๖๑.

จันทิมา จันตาบุตร. “การใช้เกมการศึกษาในการพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของ
นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ ๓ สาขายานยนต์ ชย.๓๑๐๑วิทยาลัยเทคโนโลยี
โพลิเทคนิคลานนาเชียงใหม่” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย:
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ๒๕๕๗.

ฉัตรกมล ประจวบลา. Game-Based Learning กับการพัฒนาการเรียนการสอนทางการพยาบาล.
วารสารกองการพยาบาล. ปีที่ ๔๓ ฉบับที่ ๒ ๒๕๕๙

ชาลินี เอี่ยมศรี.การพัฒนาโปรแกรมการศึกษานอกระบบโรงเรียน เพื่อส่งเสริมการคิดอย่างมี
วิจารณญาณและทักษะการแก้ปัญหาในการปฏิบัติงานด้านสุขภาพของเจ้าหน้าที่สาธารณสุข
ระดับตำบล.วิทยานิพนธ์ปริญญาคุชฎีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สาขาวิชาการศึกษา
นอกระบบโรงเรียน คณะครุศาสตร์

ชินธันย์ จิตต์การุณย์.การศึกษารูปแบบการนิเทศการเรียนการสอนแบบเพื่อนนิเทศเพื่อนในการเรียน
การสอน กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม.ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาการสอนสังคมศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศิลปกร

ญดาภัก กิจทวี.การศึกษาผลการเรียนรู้และทักษะการแก้ปัญหาเรื่องเศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวัน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน.วิทยานิพนธ์ศึกษา
ศาสตรมหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ๒๕๕๑ .

ดาวประดับ เรืองศิริ. “พัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน Game Based Learning ในรายวิชา
คณิตศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และการออกแบบและเทคโนโลยี โดยใช้
วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบเกม Game Best Learning ชื่อเกม “Vonder go”
สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔/๒”. รายงานวิจัยในชั้นเรียน. โรงเรียนไทรโยคน้อย
วิทยา. ๒๕๖๓.

บุญเลี้ยง พลวุธ. การเรียนรู้กับการแก้ปัญหา. มิตรครู ๒. ปีที่ ๑๐ พฤษภาคม ๒๕๖๖

ประยูร จุลม่วง.การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์
รายวิชาภูมิเศรษฐศาสตร์ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๒
วิทยาลัยเทคนิคขอนแก่นวิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย:
มหาวิทยาลัยศิลปากร. ๒๕๕๒

ปิยธิดา ขจรชัยกุล.การพัฒนากระบวนการคิดแก้ปัญหาสำหรับเด็กปฐมวัยตามแนวคิดสก็มา.
วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย๒๕๕๔ .

เปลว ปุริสาร.การศึกษาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบ
โครงการ.วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนคริน
ทรวิโรฒประสานมิตร ๒๕๕๔.

พิทยา โพธิ์ทอง.การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจทางการเรียน เรื่อง มาสร้างโลก
สีเขียวกันเถอะ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ที่เรียนโดยใช้เกมและเพลง
ประกอบการสอน. หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการมัธยมศึกษา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

พุทธชาติ ชุมแวงวาปี.ผลการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิดวิเคราะห์ด้วยรูปแบบปัญหาเป็นฐาน ใน

- รายวิชาอรรถวิพากษ์ของนักศึกษาชั้นปีที่ ๔. **วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต**. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ๒๕๖๒.
- ไพศาล สุวรรณน้อย.การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน Problem-based Learning: PBL. **เอกสารประกอบการสอนการบรรยายโครงการพัฒนาการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยขอนแก่น**. ๒๕๕๘.
- ภัทรารวรรณ สุรรณวาปี. “การพัฒนาสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้เกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาของผู้เรียน ในรายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่องการแก้ปัญหา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนหนองวัวซอพิทยาคม ” . **วารสารบัณฑิตวิจัย JOURNAL OF GRADUATE RESEARCH** . ปีที่ ๑๑ ฉบับที่ ๑ มกราคม – มิถุนายน ๒๕๖๓ .
- มยุรี หุ่นขำ. ผลการใช้รูปแบบพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณที่มีต่อความสามารถในการคิดแก้ปัญหาในบริบทของชุมชนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓. **วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต**. บัณฑิตวิทยาลัย: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ๒๕๕๔ .
- รักศักดิ์ เลิศคงคาทิพย์.การวิเคราะห์ปฏิสัมพันธ์ระหว่างเทคนิคผังมโนทัศน์กับรูปแบบการคิดของผู้เรียนในการเรียนบนเว็บโดยใช้ปัญหาเป็นหลักที่มีผลต่อทักษะการแก้ปัญหาของนักศึกษาปริญญาบัณฑิตสาขามนุษยศาสตร์วิทยา. **วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต**. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์
- รัชนิกร ทองสุชาติ. “หมวกคิดทั้งหก : อีกเทคนิคในการสอนสังคมศึกษา”. **วารสารวิชาการ** . ปีที่ ๒ ฉบับที่ ๘ สิงหาคม ๒๕๔๒.
- รัตนภรณ์ จินดาสวัสดิ์.ผลของการจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและสังคมที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาและความตระหนักเรื่องการอนุรักษ์พลังงานและสิ่งแวดล้อมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. **วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต**. บัณฑิตวิทยาลัย: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ๒๕๕๕.
- รัศมี ศรีนนท์ และคณะ. “การจัดการเรียนรู้เชิงรุกในยุคไทยแลนด์ ๔.๐”. **วารสารการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร** . ปีที่ ๙ ฉบับที่ ๒ ตุลาคม – ธันวาคม ๒๕๖๑.
- โรงเรียนดงตาลวิทยา. หลักสูตรโรงเรียนดงตาลวิทยาพุทธศักราช ๒๕๖๓ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช ๒๕๕๑ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม. โรงเรียนดงตาลวิทยา. ๒๕๖๔.
- วรรตต์ อินทสระ. Game Based Learning The Latest Trend Education ๒๐๑๙เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น . **เอกสารประกอบการอบรมและปฏิบัติการ “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น” [Game Based Learning]**. ๒๕๖๒.
- วลัยภรณ์ ขุนชนะ.การวิเคราะห์อภิमानงานวิจัยด้านทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียน. **วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต**. บัณฑิตวิทยาลัย: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ๒๕๕๔.

- วาสนา กิมเท้ง.ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน Problem based Learning ที่มีต่อทักษะการแก้ปัญหาทักษะการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์และความใฝ่รู้ใฝ่เรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓. หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการมัธยมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- วิชิตา วงศ์แปง. “การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมด้วยระบบสนทนาออนไลน์เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา ในรายวิชาการออกแบบและเทคโนโลยี สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๕”. วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ปีที่ ๔ ฉบับที่ ๑๒. กันยายน-ธันวาคม ๒๕๖๔.
- วิทยา วาโย. “การเรียนการสอนแบบออนไลน์ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัส COVID-๑๙ : แนวคิดและการประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอน”.วารสารศูนย์อนามัยที่ ๙ . ปีที่ ๑๔ ฉบับที่ ๓๔ พฤษภาคม-สิงหาคม ๒๕๖๓.
- วิลาวลัย อินทร์ชำนาญ.การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ประเภทเกม เพื่อให้ความรู้ในเรื่องกฎระเบียบและข้อปฏิบัติในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน.วิจัยสังกัดวิทยาลัยศรีเอทีพี ดีไซน์ & เอ็นเตอร์เทนเมนต์ เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต: ๒๕๖๑.
- ศิริพร หรดดี.การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำประสม โดยใช้เกมการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครูสำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี จังหวัดลพบุรี.สารนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการมัธยมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ศุภนิดา น้อยตั้ง. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๔. งานวัดและประเมินผล โรงเรียนดงตาลวิทยา อำเภอเมืองลพบุรี จังหวัดลพบุรี. ตุลาคม ๒๕๖๔.
- สกุล สุขศิริ.ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game Based Learning The Study of Effectiveness of Game Based Learning Approach. วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และองค์การ. คณะพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ ๒๕๕๐.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สสวท..การแก้ปัญหาแบบร่วมมือ :PISA วัดอย่างไร.บทความ: Focus ประเด็นจาก PISA. ฉบับที่ ๒๕
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติกระทรวงศึกษาธิการ.เอกสารประกอบการบรรยายหลักสูตรผู้บริหารสถานศึกษาระดับสูง. กองการพัฒนาศักยภาพคน สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติกระทรวงศึกษาธิการ. ม.ป.ท.
- สิทธิชัย ชมพูพาทย์. การพัฒนาพฤติกรรมการเรียนการสอนเพื่อการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของครูและนักเรียนในโรงเรียนส่งเสริมนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษทางวิทยาศาสตร์โดยใช้การวิจัยปฏิบัติการเชิงวิพากษ์ ปริญญานิพนธ์ วท.ด. การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตร์ดุขภูมิจิต . บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ๒๕๕๔.
- สุชัยญา เยื้องกลาง.การพัฒนาระบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยใช้เกมฟิเคชั่นเป็นฐานเพื่อ

ส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาและทักษะการเชื่อมโยงคณิตศาสตร์สู่ชีวิตจริงระดับ
ประถมศึกษา. **วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต**. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาสารคาม. 2560.
หนึ่งฤทัย เพ็ญสมบูรณ์. ทักษะการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ทำกิจกรรมเล่นทราย. วิทยานิพนธ์.
ปริญญาศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนคริน
ทรวิโรฒ

๒ ภาษาอังกฤษ

Kapp Karl M.. 2012. The gamification of learning and instruction: game-based
methods and strategies for training and education. 1st ed. San Francisco:
Pfeiffer. Model of game-based learning by Garriss et al.. 2002; Pivec &
Dziabenko. 2004.

Isabela Granic Adam Lobel. and Rutger C. M. E. Engels. “The Benefits of Playing Video
Games”. American Psychologist. Vol. 69. No. 1 2014.

๓ Web Site

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU . **บทความออนไลน์ทักษะการเรียนรู้ใน
ศตวรรษที่ ๒๑** . [ออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://arit.npru.ac.th/> . [วันที่ ๒๐ มกราคม
๒๕๖๖].

สุชาติ แสนพิช. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม. บทความออนไลน์.
http://๒๐๓.๑๔๔.๒๒๖.๒๐๑/km๑๘๖๔/?page_id=๑๓. สืบค้นวันที่ ๑ กรกฎาคม ๒๕๖๔
พระมหาธราบุญ คุณจินดา. .การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม.บทความออนไลน์.
http://๒๐๓.๑๔๔.๒๒๖.๒๐๑/km๑๘๖๔/?page_id=๑๓. สืบค้นวันที่ ๑ กรกฎาคม
๒๕๖๔.

พงษ์เทพ บุญศรีโรจน์. เกมกับการเรียนรู้. [ออนไลน์] . แหล่งที่มา: <http://web.ku.ac.th/schoolnet/snet๒/paper/game๖.htm> [๑ กรกฎาคม ๒๕๖๔].

ซูชีพ เยาวพัฒน์. ประโยชน์ของเกม. [เอกสารออนไลน์] . แหล่งที่มา: <http://wichianthonthong.tripod.com/dataall/data๕.htm> [๑ กรกฎาคม ๒๕๖๔].

ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล. เกมมิฟิเคชั่นเรียนเล่นให้เป็นเกม. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://www.scimath.org/article-technology/item/๘๖๖๔-๒๐๑๘-๐๙-๑๑-๐๘-๐๖-๔๘>. [๓๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๔].

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- | | |
|--|--|
| ๑. พระวิเทศพรหมคุณ , รศ.ดร. | อาจารย์ประจำหลักสูตรบัณฑิตศึกษา
สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา |
| ๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ขวาล ศิริวัฒน์ | อาจารย์ประจำหลักสูตรบัณฑิตศึกษา
สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา |
| ๓. จำสืบเอกจตุรงค์ กุลแก้ว | ผู้อำนวยการชำนาญการพิเศษ
ผู้อำนวยการโรงเรียนดงตาลวิทยา |
| ๔. นางวันทนา เหมสมิติ | ครูชำนาญการพิเศษ สาระการเรียนรู้
สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
โรงเรียนดงตาลวิทยา |
| ๕. นายทศพร ณ นคร | ครูชำนาญการ สาระการเรียนรู้
สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
โรงเรียนดงตาลวิทยา |

ภาคผนวก ข

หนังสือขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ โทร. ๐-๓๕๒๔-๘๐๙๕ โทรสาร. ๐-๓๕๒๔-๘๐๙๕
 ที่ อว ๘๐๐๓.๕/ว ๐๐๙ วันที่ ๒๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕
 เรื่อง ขออนุมัติตรวจสอบและตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการทำวิทยานิพนธ์

นมัสการ พระวิเทศพรหมคุณ, รศ.ดร.

ด้วย นางสาวชนกนันท์ ช่วยประคอง รหัสประจำตัว ๖๓๐๑๒๐๒๔๒๕ นิสิตปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาการเรียน โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่องนโยบายการเงินและการคลัง ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนคงคาวิทยฯ” โดยมี ผศ. ดร.สุวัฒน์ รักขันโท เป็นประธานกรรมการที่ปรึกษาและ รศ. ดร.สมชัย ศรีนอก เป็นกรรมการที่ปรึกษา เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรดังกล่าว

ในการศึกษาเกี่ยวกับเรื่องนี้ หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอให้ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการทำวิทยานิพนธ์ ดังที่ได้แนบมาพร้อมนี้ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี ตามเอกสารเล่มวิทยานิพนธ์ ๓ บท จำนวน ๑ เล่ม เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ฉบับ ที่ส่งมาพร้อมนี้แล้ว จึงขอขอบคุณในความเอื้อเฟื้อทางวิชาการมา ณ โอกาสนี้

จึงนมัสการมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชัย ศรีนอก)
 ผู้อำนวยการหลักสูตรบัณฑิตศึกษา
 สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา

ผู้ประสานงาน

นางสาวชนกนันท์ ช่วยประคอง

๐๙๘-๘๐๕-๕๙๔๖ (นิสิตผู้วิจัย)



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ โพร. ๐-๓๕๒๔-๘๐๘๕ โทรสาร. ๐-๓๕๒๔-๘๐๘๕
 ที่ อว ๘๐๐๓.๔/ว ๐๐๔ วันที่ ๒๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕
 เรื่อง ขออนุมัติตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการทำวิทยานิพนธ์

เรียน ผศ. ดร.ชาวล ศิริวัฒน์

ด้วย นางสาวชนกนันท์ ช่วยประคอง รหัสประจำตัว ๖๓๐๑๒๐๒๕๒๕ นิสิตปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาการเรียน โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่องนโยบายการเงินและการคลัง ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนคงคาวิทยา” โดยมี ผศ. ดร.สุวัฒน์ รักขันโท เป็นประธานกรรมการที่ปรึกษาและ รศ. ดร.สมชัย ศรีนोक เป็นกรรมการที่ปรึกษา เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรดังกล่าว

ในการศึกษาเกี่ยวกับเรื่องนี้ หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอให้ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการทำวิทยานิพนธ์ ดังที่ได้แนบมาพร้อมนี้ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี ตามเอกสารเล่มวิทยานิพนธ์ ๓ บท จำนวน ๑ เล่ม เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ฉบับ ที่ส่งมาพร้อมนี้แล้ว จึงขอขอบคุณในความเอื้อเฟื้อทางวิชาการมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชัย ศรีนोक)

ผู้อำนวยการหลักสูตรบัณฑิตศึกษา
 สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา

ผู้ประสานงาน

นางสาวชนกนันท์ ช่วยประคอง

๐๙๘-๘๓๕-๕๕๔๖๖ (นิสิตผู้วิจัย)

ที่ อว ๘๐๐๓.๔/ว ๐๐๔



มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
หลักสูตรบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา
๗๕ หมู่ ๑ ตำบลลำไทร อำเภอลำทะเมนชัย
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ๑๓๑๓๗๐
โทร. ๐-๓๕๒๑๔-๘๐๙๔ โทรสาร. ๐-๓๕๒๑๔-๘๐๙๕

๒๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการทำวิทยานิพนธ์
เรียน จำเริญเอกตุงค์ กุลแก้ว ผู้อำนวยการโรงเรียนดงตาลวิทยา

ด้วย นางสาวชนกนันท์ ช่วยประคอง รหัสประจำตัว ๖๓๐๑๒๐๒๔๒๕ นิสิตปริญญาโท
หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาการเรียน โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่องนโยบาย
การเงินและการคลัง ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนดงตาลวิทยา” โดยมี ผศ. ดร.สุวัฒน์ รักขันโท
เป็นประธานกรรมการที่ปรึกษาและ รศ. ดร.สมชัย ศรีนอก เป็นกรรมการที่ปรึกษา เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการ
ศึกษาหลักสูตรดังกล่าว

ในการศึกษาเกี่ยวกับการวิจัยในเรื่องนี้ หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา
พิจารณาเห็นแล้วว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอให้ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญ
พิจารณาตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการทำวิทยานิพนธ์ ดังที่ได้แนบมาพร้อมนี้ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับ
ความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี ตามเอกสารแนบวิทยานิพนธ์ ๓ บท จำนวน ๑ เล่ม เครื่องมือที่ใช้ในการทำ
วิทยานิพนธ์ จำนวน ๓ ฉบับ ที่ส่งมาพร้อมนี้แล้ว จึงขอขอบคุณในความเอื้อเฟื้อทางวิชาการมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชัย ศรีนอก)

ผู้อำนวยการหลักสูตรบัณฑิตศึกษา
สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา

ผู้ประสานงาน

นางสาวชนกนันท์ ช่วยประคอง

๐๙๘-๘๑๕-๕๙๕๖ (นิสิตผู้วิจัย)

ที่ อว ๘๐๐๗๔/ว ๐๐๔



มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
หลักสูตรบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา
๗๙ หมู่ ๑ ตำบลลำไทร อำเภอน้อย
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ๑๓๑๗๐
โทร. ๐-๓๕๒๔-๘๐๙๔ โทรสาร. ๐-๓๕๒๔-๘๐๙๕

๒๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕

เรื่อง ขออนุญาตตรวจสอบแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการทำวิทยานิพนธ์
เรียน นางวันทนา เหมสมิตี ครูชำนาญการพิเศษ

ด้วย นางสาวชนกนันท์ ช่วยประคอง รหัสประจำตัว ๖๓๐๑๒๐๒๔๒๕ นิสิตปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาการเรียน โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่องนโยบายการเงินและการคลัง ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนดงตาลวิทยา” โดยมี ผศ. ดร.สุวัฒน์ รักขันโท เป็นประธานกรรมการที่ปรึกษาและ รศ. ดร.สมชัย ศรีนอก เป็นกรรมการที่ปรึกษา เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรดังกล่าว

ในการศึกษาเกี่ยวกับการวิจัยในเรื่องนี้ หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา พิจารณาเห็นแล้วว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอให้ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาตรวจสอบแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการทำวิทยานิพนธ์ ดังที่ได้แนบมาพร้อมนี้ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี ตามเอกสารเล่มวิทยานิพนธ์ ๓ บท จำนวน ๑ เล่ม เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ฉบับ ที่ส่งมาพร้อมกันแล้ว จึงขอขอบคุณในความเอื้อเฟื้อทางวิชาการมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชัย ศรีนอก)
ผู้อำนวยการหลักสูตรบัณฑิตศึกษา
สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา

ผู้ประสานงาน

นางสาวชนกนันท์ ช่วยประคอง

๐๙๘-๘๑๕-๕๙๔๖ (นิสิตผู้วิจัย)

ที่ อว ๘๐๐๓.๔/ว ๐๐๔



มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
หลักสูตรบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา
๗๙ หมู่ ๓ ตำบลลำไทร อำเภอบางบาล
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ๑๓๑๑๗๐
โทร. ๐-๓๕๒๔-๘๐๙๔ โทรสาร. ๐-๓๕๒๔-๘๐๙๕

๒๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการทำวิทยานิพนธ์
เรียน นายทศพร ณ นคร ครูชำนาญการ

ด้วย นางสาวชนกนันท์ ช่วยประคอง รหัสประจำตัว ๖๓๐๑๒๐๒๕๒๕ นิสิตปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาการเรียน โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่องนโยบายการเงินและการคลัง ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนดงตาลวิทยา” โดยมี ผศ. ดร.สุวัฒน์ รักขันโท เป็นประธานกรรมการที่ปรึกษาและ รศ. ดร.สมชัย ศรีนอก เป็นกรรมการที่ปรึกษา เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรดังกล่าว

ในการศึกษาเกี่ยวกับการวิจัยในเรื่องนี้ หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา พิจารณาเห็นแล้วว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอให้ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการทำวิทยานิพนธ์ ดังที่ได้แนบมาพร้อมนี้ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี ตามเอกสารเล่มวิทยานิพนธ์ ๓ บท จำนวน ๑ เล่ม เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ฉบับ ที่ส่งมาพร้อมนี้แล้ว จึงขอขอบคุณในความเอื้อเฟื้อทางวิชาการมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชัย ศรีนอก)
ผู้อำนวยการหลักสูตรบัณฑิตศึกษา
สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา

ผู้ประสานงาน

นางสาวชนกนันท์ ช่วยประคอง

๐๙๘-๘๑๕-๕๙๔๖ (นิสิตผู้วิจัย)

ภาคผนวก ค

ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องตามวัตถุประสงค์รายข้อ (IOC)

ตารางตรวจค่า IOC จากผู้เชี่ยวชาญ ๕ ท่าน

ตัวชี้วัด/ ผลการเรียนรู้	ข้อสอบ / IOC	คะแนนผู้ประเมินคนที่					รวม	IOC	แปลผล
		๑	๒	๓	๔	๕			
ตัวชี้วัดที่ ๑ ม. ๔-๖/๑ อธิบายบทบาท ของรัฐบาลด้าน นโยบายการเงิน การคลังในการ พัฒนาเศรษฐกิจ ของประเทศ	ข้อที่ ๑ เรื่อง นโยบายการเงิน (หน้าที่ของ เงิน) ๑. เด็กหญิง ก ใช้เงินซื้อหนังสือ ประวัติศาสตร์เป็นเงินจำนวน ๓๕๐ บาท ๒. นางสาว ข มีกระเป๋าถือ Chanel มี มูลค่าตามราคาตลาดที่ ๑๒๐,๐๐๐ บาท ๓. ยาย ค ซ่อนเงินไว้ในไห เป็นจำนวนเงิน ๕๐,๐๐๐ บาท ในปี ๒๕๕๐ ๔. นาย ง กู้เงินกับสถาบันทางการเงิน มี กำหนดชำระคืนจำนวน ๖๐ งวด งวดละ ๕,๐๐๐ บาท ๑. จากโจทย์ใครใช้เงินเป็นสื่อกลางในการ แลกเปลี่ยน <u>ตอบ</u> เด็กหญิง ก ๒. ในอนาคตมูลค่าเงินในมือของใครลดลง หากอยู่ในสถานการณ์เงินฝืด นักเรียนสมา รถแก้ปัญหาได้อย่างไรหากนักเรียนเป็น บุคคล ดังกล่าว <u>ตอบ</u> เด็กหญิง ก ยาย ค แก้ปัญหาโดย การวางแผนการใช้จ่ายให้รัดกุมขึ้น ตัด รายจ่ายที่ไม่จำเป็นจากสินค้าฟุ่มเฟือยทิ้ง ไปให้มากที่สุด หรือหารายได้เพิ่มเติมจาก หลายได้หลัก ๓. ในอนาคตมูลค่าเงินในมือของใคร เพิ่มขึ้นหากอยู่ในสถานการณ์เงินเฟ้อ นักเรียนสามารถแก้ปัญหาได้อย่างไรหาก นักเรียนเป็นบุคคล ดังกล่าว <u>ตอบ</u> นางสาว ข นาย ง เนื่องจากสภาวะ เงินเฟ้อของราคาสูงขึ้น แนวทางการ แก้ปัญหาคือหารายได้เสริม เก็บออมเงิน เพื่อใช้สร้างภูมิคุ้มกันทางการเงิน								
		+๑	+๑	+๑	+๑	+๑	๕	๑	สอดคล้อง

ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	ข้อสอบ / IOC	คะแนนผู้ประเมินคนที่					รวม	IOC	แปลผล
		๑	๒	๓	๔	๕			
ตัวชี้วัดที่ ๑ ม. ๔-๖/๑ อธิบายบทบาท ของรัฐบาลด้าน นโยบายการเงิน การคลังในการ พัฒนาเศรษฐกิจ ของประเทศ	๔. ในชีวิตจริงนักเรียนสามารถใช้เงินเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนตามบุคคลใดได้บ้าง ตอบ เด็กหญิง ก ข้อที่ ๒ เรื่อง นโยบายการเงิน (ภาวะเงินเฟ้อ-เงินฝืด) ในปี ๒๕๕๕ คุณตาเหงียน เล่าให้ ฟาน หลานชาย ฟังถึงการดำเนินชีวิตในช่วงสงครามเย็นในประเทศเวียดนามว่า คุณตาเหงียนก่อนถูกเกณฑ์เข้าไปเป็นทหารในสงครามเวียดนาม คุณตาต้องอดข้าวมากที่สุดถึง ๕ วัน ต้องอาศัยกินน้ำก๊อกเพื่อให้มีชีวิตอยู่รอด แม้ราคาสินค้าในขณะนั้นจะไม่ได้สูง ถูกต่ำกว่าก่อนมีสงคราม แต่คนในประเทศไม่มีรายได้ เพราะสงครามทำให้ข้าวของขาดตลาด ผู้คนเจ็บป่วยล้มตาย ไม่มีใครกล้าออกมาซื้อของ ทำให้รายได้ที่เคยมีแทบหาไม่ได้ จึงทำให้คุณตาเหงียนซึ่งมีอาชีพค้าขาย ในตลาดในเวลานั้นขาดรายได้จากผลกระทบสงคราม ทำให้ลูกแม่ของฮาน ภรรยาคุณตาคุณยายของฮาน ต้องอดมือกินมือ จนกว่าสงครามจะสงบลง ๑. สถานการณ์ในโจทย์ที่ให้มาเป็นภาวะเงินแบบใด และอยู่ในระดับสถานการณ์ระดับใด ตอบ ภาวะเงินฝืด ระดับเงินฝืดรุนแรง (ภาวะสงคราม) ๒. สถานการณ์ภาวะเงิน มีสาเหตุมาจากเรื่องใดจากโจทย์ ตอบ สงครามเย็น ๓. จากโจทย์ใครได้รับผลกระทบบ้าง ตอบ คุณตาเหงียน ภรรยา ลูกคุณตา (แม่ของฮาน) ๔. หากนักเรียนพบเจอปัญหาแบบโจทย์ในชีวิตจริง นักเรียนจะแก้ปัญหาดังกล่าว ด้วยวิธีใด ตอบ ทำหน้าที่ของตนเองให้ดีที่สุด ดูนโยบายการแก้ปัญหาของรัฐบาลว่าเขาช่วยเราอย่างไร แล้วใช้ชีวิตให้ประหยัดที่สุด และเข้าใจเรียนรู้เพื่ออยู่กับสถานการณ์ให้ได้มากที่สุด	+๑	+๑	+๑	+๑	+๑	๕	๑	สอดคล้อง

ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	ข้อสอบ / IOC	คะแนนผู้ประเมินคนที่					รวม	IOC	แปลผล
		๑	๒	๓	๔	๕			
ตัวชี้วัด ที่ ๑ ม. ๔-๖/๑ อธิบายบทบาทของรัฐบาลด้านนโยบายการเงิน การคลังในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ	ข้อที่ ๓ เรื่อง นโยบายการเงิน (ภาวะเงินเฟ้อ-เงินฝืด) ป้า จ ขายข้าวหอมมะลิ ในปี ๒๕๕๐ ราคาถึงละ ๒๐๐ บาท นาง ม มีรายได้เดือนละ ๑๐,๐๐๐ ถึง ๑๕,๐๐๐ บาทต่อเดือนจากการค้าขาย ต้องซื้อข้าวหอมมะลิเดือนละ ๑ ถัง เพื่อให้เพียงพอ กับสมาชิกครอบครัวจำนวน ๕ คน ต่อมาในปี ๒๕๖๔ เนื่องจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-๑๙) ทำให้นาง ม มีรายได้ลดลงจากเดิม อยู่ที่ ๘,๕๐๐ ถึง ๑๒,๐๐๐ บาทต่อเดือน ราคาขายข้าวหอมมะลิร้านป้า จ ในปี ๒๕๖๔ ขึ้นราคาเป็นถึงละ ๔๕๐ บาท จากรายได้ของนาง ม ที่ลดลง แต่สมาชิกในบ้านเพิ่มขึ้นเป็น ๘ คน ทำให้ต้องซื้อข้าว ๑ ถัง กับอีก ๗ กิโลกรัม เพื่อให้เพียงพอต่อสมาชิกในบ้านในแต่ละเดือน ๑. สถานการณ์ในโจทย์ที่ให้มาเป็นภาวะเงินแบบใด และอยู่ในระดับสถานการณ์ระดับใด ตอบ ภาวะเงินเฟ้อ ระดับปานกลาง ๒. สถานการณ์ภาวะเงิน มีสาเหตุมาจากเรื่องใดจากโจทย์ ตอบ โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-๑๙) ๓. จากโจทย์ใครได้รับผลกระทบบ้าง ตอบ นาง ม ป้า จ ครอบครัวนาง ม ๔. หากนักเรียนพบเจอปัญหาแบบโจทย์ในชีวิตจริง นักเรียนจะแก้ปัญหาดังกล่าวด้วยวิธีใด ตอบ หารายได้เสริมจากที่ทำ ประหยัดค่าใช้จ่ายส่วนที่ไม่จำเป็นในบ้าน ดูมาตรการ การแก้ปัญหาจากรัฐบาล	+๑	+๑	+๑	+๑	+๑	๕	๑	สอดคล้อง

ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	ข้อสอบ / IOC	คะแนนผู้ประเมินคนที่					รวม	IOC	แปลผล
		๑	๒	๓	๔	๕			
ตัวชี้วัดที่ ๑ ม. ๔-๖/๑ อธิบายบทบาทของรัฐบาลด้านนโยบายการเงินการคลังในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ	ข้อที่ ๔ เรื่อง นโยบายการคลัง ประเทศ A มีสินค้าจำเป็นในทางเศรษฐศาสตร์ ในปี ค.ศ. ๑๙๙๐ อยู่ในราคามาตรฐานต่อ ค่า GDP ต่อหัวของประชากร ต่อมาในปี ค.ศ. ๒๐๒๑ มีสินค้าจำเป็นในทางเศรษฐศาสตร์ มากกว่าค่า GDP ต่อหัวของประชากร รัฐบาลต้องการจะปรับสมดุลรักษาเสถียรภาพทางเศรษฐกิจภายในประเทศ A ให้มั่นคงจึงดำเนินการหาแนวทางการแก้ไขอย่างเร่งด่วน ๑. สถานการณ์ในโจทย์ที่ให้มาเป็นภาวะเงินแบบใด ตอบ ภาวะเงินเฟ้อ ๒. หากนักเรียนเป็นรัฐบาล นักเรียนจะใช้นโยบายทางการเงินการคลังแบบใดในการแก้ปัญหา ตอบ นโยบายการคลังแบบเข้มงวด โดยเพิ่มการเก็บภาษีจากประชาชน ใช้งบประมาณแบบเกินดุล คือ ลดรายจ่ายภาครัฐให้น้อยลง แต่เพิ่มรายได้ของรัฐบาลโดยการเก็บภาษีให้มากขึ้น เพื่อลดปริมาณเงินในมือประชาชนให้น้อยลง ๓. หากนักเรียนอาศัยอยู่ในประเทศ A นักเรียนจะแก้ปัญหาดังกล่าว ด้วยวิธีการใด ตอบ ประหยัดรายจ่ายที่ไม่จำเป็นให้ได้มากที่สุดหารายได้เสริม ดูแนวทางการแก้ไขปัญหาของภาครัฐ ข้อที่ ๕ เรื่อง นโยบายการคลัง ในปี ๒๐๒๐ ประเทศ B เกิดโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-๑๙) ส่งผลให้เศรษฐกิจภายในประเทศ B เกิดปัญหา การตกงานของประชากรภายในประเทศ ปริมาณเงินในระบบเศรษฐกิจลดลงคนภายในประเทศกังวลกับ โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-๑๙) ว่าไม่รู้จะจบลงเมื่อใด บริษัทหลายแห่งสั่งลดอัตราพนักงานลงหรือบางบริษัทเลือกปิดกิจการเพื่อรักษาเสถียรภาพทางการเงินของบริษัทตนเอง รัฐบาลต้องการจะปรับสมดุลรักษาเสถียรภาพทางเศรษฐกิจภายในประเทศ B ให้มั่นคงจึงดำเนินการหาแนวทางการแก้ไขอย่างเร่งด่วน ๑. สถานการณ์ในโจทย์ที่ให้มาเป็นภาวะเงินแบบใด ตอบ ภาวะเงินฝืด	+๑	+๑	+๑	+๑	+๑	๕	๑	สอดคล้อง

ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	ข้อสอบ / IOC	คะแนนผู้ประเมินคนที่					รวม	IOC	แปลผล
		๑	๒	๓	๔	๕			
ตัวชี้วัดที่ ๑ ม. ๔-๖/๑ อธิบายบทบาท ของรัฐบาลด้าน นโยบายการเงิน การคลังในการ พัฒนาเศรษฐกิจ ของประเทศ	๒. หากนักเรียนเป็นรัฐบาล นักเรียนจะใช้นโยบาย ทางการคลังแบบใดในการแก้ปัญหา ตอบ นโยบายการคลังแบบผ่อนคลาย โดยรัฐบาล ใช้งบประมาณแบบขาดดุล คือ เพิ่มรายจ่าย ภาครัฐให้มากขึ้น และลดรายได้ภาครัฐให้น้อยลง เพื่อทำให้ปริมาณเงินในมือประชาชนเพิ่มขึ้น ๓. หากนักเรียนอาศัยอยู่ในประเทศ B นักเรียน จะแก้ปัญหาดังกล่าว ด้วยวิธีการใด ตอบ ประหยัดรายจ่ายที่ไม่จำเป็นให้ได้มากที่สุด หารายได้เสริม ดูแนวทางการแก้ไขปัญหของ ภาครัฐ ข้อที่ ๖ เรื่อง นโยบายการคลัง (การจัดเก็บภาษี) ๑. นาย ช เป็นผู้มียรายได้ต่อปีจากการเป็น ข้าราชการปีละ ๓๕๐,๐๐๐ บาท ๒. นางสาว ญ ได้รับมรดกจากการที่บิดาของเธอ เสียชีวิตเป็นเงิน ๑,๐๐๐,๐๐๐ บาท ๓. นาย ณ ซื้อเสื้อฟุตบอลทีมโปรดนำเข้าจาก ประเทศอังกฤษมาขายในร้านของตน มูลค่า ๑๒๐,๐๐๐ บาท ๔. นาย ช และ นาย ณ เปิดบริษัทจำกัด จด ทะเบียนเป็นนิติบุคคล ๕. นางสาว ญ ซื้อโทรศัพท์ iPhone ๒๐ เป็นเงิน ๕๒,๐๐๐ บาท ๑. นาย ช เสียภาษีแบบใด ตอบ แบบทางตรง บุคคลธรรมดา และนิติบุคคล จากการทำธุรกิจ ๒. นาย ณ และ นางสาว ญ เสียภาษีแบบใด ตอบ นาย ณ เสียภาษีทางอ้อม คือภาษีศุลกากร นางสาว ญ เสียภาษีทางอ้อม คือภาษีมูลค่าเพิ่ม ๓. จากโจทย์นักเรียนสามารถเสียภาษีแบบใครได้ บ้างในอนาคต ตอบ ภาษีทางอ้อม ๔. จากโจทย์ในชีวิตจริง นักเรียนสามารถ ลดหย่อนภาษี ด้วยวิธีการแบบใดได้บ้าง ตอบ ๑. เป็นผู้มียาเงินได้ ลดหย่อน ๖๐,๐๐๐ บาท ๒. ทำประกันสังคม ลดหย่อนเต็มจำนวน ๓. ทำประกันชีวิต ลดหย่อนไม่เกิน ๑๐๐,๐๐๐ บาท ๔. สมทบกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ หรือ กบข. ลดหย่อน ๑๕% ของเงินได้	+๑	+๑	+๑	+๑	+๑	๕	๑	สอดคล้อง

ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	ข้อสอบ / IOC	คะแนนผู้ประเมินคนที่					รวม	IOC	แปลผล
		๑	๒	๓	๔	๕			
ตัวชี้วัดที่ ๑ ม. ๔-๖/๑ อธิบายบทบาทของรัฐบาลด้านนโยบายการเงิน การคลังในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ	๕. เลี้ยงดูพ่อแม่ ลดหย่อนได้ ๓๐,๐๐๐ บาท ๖. กู้เงินซื้อ/สร้างบ้าน ลดหย่อนไม่เกิน ๑๐๐,๐๐๐ บาท ๗. เลี้ยงดูลูก ลดหย่อนได้ ๓๐,๐๐๐ บาท ๘. ลงทุน RMF และ LTF ลดได้ ๑๕% ของเงินได้ ๙. ท่องเที่ยวในประเทศ ๕๕ เมืองรอง ลดหย่อนไม่เกิน ๑๕,๐๐๐ บาท ๑๐. บริจาคสนับสนุนการศึกษา ลดหย่อน ๒ เท่า ไม่เกิน ๑๐% ของเงินได้ ข้อที่ ๗ เรื่อง นโยบายการคลัง (รายได้และรายจ่ายของรัฐบาล) ในปี ค.ศ. ๒๐๒๑ รัฐบาลประเทศ C ได้มีการจัดเก็บภาษีอากร ภายในประเทศ C เพิ่มขึ้นร้อยละ ๕ ของการจัดเก็บภาษีอากร ในปี ค.ศ. ๒๐๒๐ และทำการลดรายจ่ายภาครัฐ จากงบประมาณแผ่นดินลง เนื่องจากสถานะเศรษฐกิจภายในประเทศจึงได้ดำเนินนโยบายการคลังแบบ.....(จงเติมคำลงในช่องว่างเพื่อให้บทความสมบูรณ์) ๑. สถานการณ์ในโจทย์ที่ให้มาเป็นภาวะเงินแบบใด <u>ตอบ</u> สถานการณ์เงินเฟ้อ ๒. สถานการณ์ภาวะเงิน มีสาเหตุมาจากเรื่องใดจากโจทย์ <u>ตอบ</u> สภาวะเศรษฐกิจภายในประเทศ ๓. จากโจทย์หากนักเรียนเป็นรัฐบาล นักเรียนจะแก้ปัญหาด้วยการจัดทำแผนงบประมาณแบบใด <u>ตอบ</u> แผนงบประมาณแบบเกินดุล ๔. หากนักเรียนพบเจอปัญหาแบบโจทย์ในชีวิตจริง นักเรียนจะแก้ปัญหาดังกล่าว ด้วยวิธีใดหากนักเรียนเป็นประชาชนทั่วไป <u>ตอบ</u> หากตัวข้าพเจ้าเป็นผู้ประกอบการจะทำการขึ้นราคาสินค้าและบริการ หากข้าพเจ้าเป็นผู้มีรายได้ประจำจะเสียเปรียบจึงต้องลดภาระค่าใช้จ่ายลงเนื่องจากรายได้เท่าเดิมแต่ของแพงขึ้น	+๑	+๑	+๑	+๑	+๑	๕	๑	สอดคล้อง

ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	ข้อสอบ / IOC	คะแนนผู้ประเมินคนที่					รวม	IOC	แปลผล
		๑	๒	๓	๔	๕			
ตัวชี้วัดที่ ๑ ม. ๔-๖/๑ อธิบายบทบาท ของรัฐบาลด้าน นโยบายการเงิน การคลังในการ พัฒนาเศรษฐกิจ ของประเทศ	ข้อที่ ๘ เรื่อง นโยบายการคลัง ในปี พ.ศ. ๒๕๖๔ เกิดโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-๑๙) ทำให้เกษตรกรผู้ปลูกข้าว ขายข้าวได้ราคาตันละ ๑๐,๐๐๐ บาท ซึ่งไม่เพียงพอต่อค่าใช้จ่ายในการปลูกข้าวที่อยู่ต้นละ ๑๕,๐๐๐ บาท ทำให้เกษตรกรผู้ปลูกข้าวรวมกลุ่มกันเพื่อเรียกร้องให้รัฐบาลออกมาช่วยเหลือ รัฐบาลจึงได้ทำโครงการ “จำนวนข้าว” โดยประกันราคาขายของโครงการให้เกษตรกร ต้นละ ๑๕,๐๐๐ บาท โดยรัฐบาลจะออกค่าใช้จ่ายจากส่วนเกินจากโครงการดังกล่าวที่ให้แก่เกษตรกรผู้ปลูกข้าวทั่วประเทศ ๑. สถานการณ์ในโจทย์ที่ให้มาเป็นภาวะเงินแบบใด <u>ตอบ</u> สถานการณ์เงินฝืด ๒. สถานการณ์ภาวะเงิน มีสาเหตุมาจากเรื่องใดจากโจทย์ <u>ตอบ</u> โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-๑๙) ๓. จากโจทย์ใครได้รับผลกระทบบ้าง <u>ตอบ</u> เกษตรกรผู้ปลูกข้าว ๔. หากนักเรียนพบเจอปัญหาแบบโจทย์ในชีวิตจริง นักเรียนจะแก้ปัญหาดังกล่าว ด้วยวิธีใด <u>ตอบ</u> ขายข้าวสารโดยไม่ผ่านพ่อค้าคนกลาง ทำเกษตรให้ลดต้นทุนการผลิตให้ได้มากที่สุด จัดจำหน่ายข้าวสารด้วยตนเองออกแบบผลิตภัณฑ์ ขายผ่านโซเชียล เพื่อเข้าถึงกลุ่มลูกค้าและกำหนดราคาเองได้ ข้อที่ ๙ เรื่อง นโยบายการคลัง ในปี ค.ศ. ๒๐๒๐ ตลาดโลกปรับขึ้นราคาน้ำมันตลาดโลกขึ้นลิตรละ ๑ บาท ทำให้ประเทศ D ปรับขึ้นราคาน้ำมันภายในประเทศขึ้นลิตรละ ๕๐ สตางค์ เพื่อไม่ให้กระทบประชาชนที่ใช้รถภายในประเทศ และทำการแบกรับค่าใช้จ่ายน้ำมันส่วนเกิน ๕๐ สตางค์ ทำให้ต้องทำการกู้เงินจากสถาบันทางการเงินภายในประเทศเพื่อมาแก้ปัญหาหนี้สินที่ไม่มีท่าทีบรรเทา ๑. สถานการณ์ในโจทย์ที่ให้มาเป็นภาวะเงินแบบใด <u>ตอบ</u> สถานการณ์เงินเฟ้อ ๒. สถานการณ์ภาวะเงิน มีสาเหตุมาจากเรื่องใดจากโจทย์ <u>ตอบ</u> ตลาดโลกปรับขึ้นราคาน้ำมัน ๓. จากโจทย์ใครได้รับผลกระทบบ้าง <u>ตอบ</u> ประชาชนภายในประเทศ D	+๑	+๑	+๑	+๑	+๑	๕	๑	สอดคล้อง

ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	ข้อสอบ / IOC	คะแนนผู้ประเมินคนที่					รวม	IOC	แปลผล
		๑	๒	๓	๔	๕			
ตัวชี้วัดที่ ๑ ม. ๔-๖/๑ อธิบายบทบาทของรัฐบาลด้านนโยบายการเงินการคลังในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ	๔. หากนักเรียนพบเจอปัญหาแบบโจทย์ในชีวิตจริง นักเรียนจะแก้ปัญหาดังกล่าว ด้วยวิธีใด ตอบ ลดการใช้น้ำมัน หากมีทุนทรัพยากรที่ใช้พลังงานทดแทนมาใช้แทนรถที่ใช้น้ำมัน ดูว่ารัฐบาลออกนโยบายใดในการแก้ปัญหาเพื่อไม่ให้เสียสิทธิ เชื้อคราคาน้ำมันวันต่อวัน วางแผนการเดินทางให้ประหยัดน้ำมันให้ได้มากที่สุด ข้อที่ ๑๐ เรื่อง นโยบายการคลัง เนื่องจากสถานการณ์โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-๑๙) ทำให้ในปี ๒๕๖๔ รัฐบาลประเทศไทย ได้ดำเนินการออกมาตรการเยียวยาโควิดออกมาช่วยเหลือประชาชน หลายโครงการ ยกตัวอย่าง "โครงการเราชนะ" "เราเที่ยวด้วยกัน" "คนละครึ่ง" และมาตรการ "ม.๓๓ เรารักกัน" เป็นต้น ๑. สถานการณ์ในโจทย์ที่ให้มาเป็นภาวะเงินแบบใด ตอบ สถานการณ์เงินฝืด ๒. สถานการณ์ภาวะเงิน มีสาเหตุมาจากเรื่องใดจากโจทย์ ตอบ โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-๑๙) ๓. จากโจทย์ใครได้รับผลกระทบรัฐบาลถึงออกมาตรการเยียวยาโควิด ตอบ ประชาชนประเทศไทย ๔. หากนักเรียนเป็นรัฐบาลนักเรียนจะเลือกแก้ไขปัญหาดังกล่าวหรือไม่ เพราะเหตุใด ตอบ ไม่เลือก เพราะการให้เงินไม่ใช่วิธีแก้ปัญหาระยะยาวที่ยั่งยืนได้ และยังเพิ่มภาระทางค่าใช้จ่ายของภาครัฐที่สุดท้ายจะต้องนำไปเพิ่มภาษีเพื่อเพิ่มรายได้ของรัฐบาล ๕. หากรัฐบาลไม่ดำเนินการมาตรการเยียวยาโควิดดังที่กล่าวมา จะส่งผลดีหรือผลเสียต่อนักเรียนอย่างไร และนักเรียนมีวิธีดำเนินการแก้ปัญหาอย่างไรหากเกิดผลเสียขึ้นกับนักเรียน ตอบ ส่งผลเสีย ทำให้สภาพคล่องของเงินในมือลดลง วิธีการแก้ไขปัญหาดังกล่าวที่จำเป็นหารายได้เสริม เข้าใจสถานการณ์พยายามเล่าว่าทำให้ชีวิตตนเองอยู่ในความเสี่ยงทุกรู	+๑	+๑	+๑	+๑	+๑	๕	๑	สอดคล้อง

ภาคผนวก ง

หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการทดลองใช้เครื่องมือวิจัย (Try Out)

ที่ ฮว ๔๐๐๓๕/๐๓๖



มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
หลักสูตรบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา
๗๙ หมู่ ๑ ตำบลลำไทร อำเภอน้อย
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ๑๓๑๗๐
โทร. ๐-๓๕๒๔-๘๐๙๔ โทรสาร. ๐-๓๕๒๔-๘๐๙๕

ษา

๑๐ พฤษภาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ทดลองเครื่องมือวิจัย (Try out) ประกอบการทำวิทยานิพนธ์
เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนคงดาวิทยฯ จังหวัดลพบุรี
ที่ส่งมาด้วย เครื่องมือวิจัย (Try out) จำนวน ฉบับ

ด้วย นางสาวชนกนันท์ ช่วยประคอง รหัสประจำตัว ๖๓๐๑๒๐๒๔๒๕ นิสิตปริญญาโท
หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาการเรียน โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่องนโยบาย
การเงินและการคลัง ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนคงดาวิทยฯ” โดยมี ผศ. ดร.สุวัฒน์ รักขันโท เป็น
ประธานกรรมการที่ปรึกษาและ รศ. ดร.สมชัย ศรีนอก เป็นกรรมการที่ปรึกษา เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรดังกล่าว

ในการนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องทดลองเครื่องมือเพื่อวิจัยประกอบการทำวิทยานิพนธ์ ผลการวิจัยที่
ได้จะเป็นประโยชน์แก่งานวิชาการ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากผู้อำนวยการโรงเรียนคงดาวิทยฯ
จังหวัดลพบุรี ด้วยดีดังมีเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชัย ศรีนอก)
ผู้อำนวยการหลักสูตรบัณฑิตศึกษา
สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา

ผู้ประสานงาน

นางสาวชนกนันท์ ช่วยประคอง

๐๙๘-๘๑๕-๕๕๔๖ (นิสิตผู้วิจัย)

ภาคผนวก จ
แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง นโยบายการเงินการคลัง

แผนการจัดการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่ ๔ แผนการเรียนรู้ที่ ๗

รหัสวิชา ส ๓๓๑๐๒ ชื่อวิชา สังคมศึกษา ๖ ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๖
 ชื่อหน่วยการเรียนรู้ นโยบายการเงินและนโยบายการคลัง จำนวน ๖ ชั่วโมง
 แผนการเรียนรู้ที่ ๗ หน้าที่ของเงินและธนาคารแห่งประเทศไทย จำนวน ๒ ชั่วโมง

๑. สาระสำคัญ

นโยบายการเงินและนโยบายการคลังเป็นเครื่องมือสำคัญของรัฐบาลในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมการดำเนินนโยบายการเงินและนโยบายการคลังของรัฐบาลในแต่ละช่วงเวลาขึ้นอยู่กับภาวะทางเศรษฐกิจและสังคมในขณะนั้นโดยมีเป้าหมายหลักในการพัฒนาคือการเจริญเติบโตอย่างมีเสถียรภาพมีการจ้างงานเต็มที่และในท้ายที่สุดคือการยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนให้ดีขึ้น

๒. มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ส ๓.๒ เข้าใจระบบและสถาบันทางเศรษฐกิจต่าง ๆ ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจและความจำเป็นของการร่วมมือกันทางเศรษฐกิจในสังคมโลก

ม. ๔-๖/๑ อธิบายบทบาทของรัฐบาลด้าน นโยบายการเงิน การคลังในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้สู่ตัวชี้วัด

๑. อธิบายเกี่ยวกับหน้าที่ของเงินและธนาคารแห่งประเทศไทยได้

๔. สาระการเรียนรู้

๔.๑ สาระการเรียนรู้แกนกลาง

๔.๑.๑ ความรู้

เข้าใจเกี่ยวกับหน้าที่ของเงินและธนาคารแห่งประเทศไทย

๔.๑.๒ ทักษะ/กระบวนการ/กระบวนการคิด

อธิบายเกี่ยวกับหน้าที่ของเงินและธนาคารแห่งประเทศไทย

๔.๑.๓ อ่าน คิด วิเคราะห์ และเขียน

วิเคราะห์เกี่ยวกับหน้าที่ของเงินและธนาคารแห่งประเทศไทย

๔.๑.๔ คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๑. มีวินัย

๒. ใฝ่เรียนรู้

๔.๑.๕ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

๑. ความสามารถในการสื่อสาร

๒. ความสามารถในการคิด

๓. ความสามารถในการแก้ปัญหา

๔. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

๕. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

๔.๒ สารการเรียนรู้ท้องถิ่น

๕. ชิ้นงานหรือภาระงาน

ใบงานที่ ๔.๑ เรื่อง หน้าที่ของเงิน

ใบงานที่ ๔.๒ เรื่อง ธนาการแห่งประเทศไทย

๖. คำถามที่สำคัญ

๑. นักเรียนคิดว่าหน้าที่ของเงินมีความสำคัญในการดำเนินชีวิตของนักเรียนอย่างไร
๒. ธนาการแห่งประเทศไทยมีความสำคัญกับนักเรียนอย่างไรบ้าง

๗. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ ๑

กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

๑. ครูชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้หน่วยที่ ๔ เรื่องหน้าที่ของเงินและนโยบายการคลัง
๒. ครูชี้แจงว่าในทุกกิจกรรมจะแบ่งเป็นแถวเพื่อสะสมคะแนน นำมาแลกของรางวัลเป็นการเสริมแรงท้ายคาบ
๓. ครูให้นักเรียนทำแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นเวลา ๑ ชั่วโมง

ชั่วโมงที่ ๒

ขั้นสร้างความสนใจ (๑๐ นาที)

๑. ครูให้สถานการณ์มา ๔ สถานการณ์ เขียนขึ้นกระดาน ดังนี้

- ๑.๑ เด็กหญิง ก ใช้เงินซื้อหนังสือประวัติศาสตร์เป็นเงินจำนวน ๓๕๐ บาท
- ๑.๒ นางสาว ข มีกระเป๋าถือ Chanel มีมูลค่าตามราคาตลาดที่ ๑๒๐,๐๐๐ บาท
- ๑.๓ ยาย ค ช้อนเงินไว้ในไห เป็นจำนวนเงิน ๕๐,๐๐๐ บาท ในปี ๒๕๕๐
- ๑.๔ นาย ง กู้เงินกับสถาบันทางการเงิน มีกำหนดชำระคืนจำนวน ๖๐ งวด งวดละ ๕,๐๐๐ บาท

๒. ครูแจกบัตรคำ **หน้าที่ของเงิน ๔ ประเภท** ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มเป็นแถวตอนลึกตามที่นั่ง โดยแต่ละแถวจะได้สีของบัตรคำแตกต่างกันออกไปเพื่อให้สามารถแยกได้ว่าบัตรคำดังกล่าวแถวไหนนำมาติดในคำถามบนกระดาน โดยมีคำ ดังต่อไปนี้

- ๒.๑ เป็นสื่อกลาง
- ๒.๒ เป็นมาตรฐานในการวัดมูลค่า
- ๒.๓ เป็นตัวเก็บรักษามูลค่า
- ๒.๔ เป็นมาตรฐานในการชำระหนี้ในอนาคต

๓. ครูให้นักเรียนปรึกษากัน และชี้แจงกติกาในการเล่นเกมนี้อย่างนี้

- ๓.๑ ให้นักเรียนจัดกลุ่มตามแถวตอนลึกตามโต๊ะที่นั่งแบบแบ่งระยะห่าง แถวละ ๓-๔ คน
- ๓.๒ ให้นักเรียนแต่ละแถวถือบัตรคำ **หน้าที่ของเงิน ๔ ประเภท** (แต่ละแถวจะได้สีที่ต่างกันดังนี้ เขียว แดง เหลือง

ม่วง)

๓.๓ เมื่อครูให้สัญญาณให้นักเรียนแต่ละแถว ส่งตัวแทนออกมาทีละ ๑ คน ตัวแทนคนต่อไปจะออกมาได้ตัวแทนที่ออกมาก่อนหน้านี้ต้องกลับเข้าไปนั่งที่เดิมของตนก่อน

- ๓.๔ เมื่อหมดเวลากลุ่มใดยังตอบคำถามไม่หมดจะโดนหัก ๑ คะแนน ตอบผิดหัก ๒ คะแนน ตอบถูก ๕ คะแนน

- ๓.๕ รวมคะแนนกลุ่มไหนได้คะแนนสูงสุดจะได้สิทธิในการตอบคำถามได้คะแนนเพิ่ม ๒ เท่า

๔. ครูอธิบายเรื่อง **หน้าที่ของเงิน** เพิ่มเติมแล้วนำเข้าบทเรียน

กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

ขั้นสำรวจและค้นหา (๔๕ นาที)

๑. ครูแจกใบงานจำนวนคนละ ๒ ใบงาน ดังนี้
 - ๑.๑ ใบงานที่ ๔.๑ เรื่อง นโยบายการเงิน
 - ๑.๒ ใบงานที่ ๔.๒ เรื่อง ธนาคารแห่งประเทศไทย
๒. ครูอธิบายเนื้อหาการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อผสมคือ Power Point ภายในสื่อจะประกอบไปด้วย ๑.๑
 - ๒.๑ บทเรียนดังต่อไปนี้
 - ๒.๑.๑ หน้าที่ของเงิน
 - ๒.๑.๒ ประเภทของนโยบายการเงิน
 - ๒.๑.๓ ธนาคารแห่งประเทศไทย
 - ๒.๒ ประกอบไปด้วยวิดีโอ ดังนี้
 - ๒.๒.๑ ประเภทของธนาคาร
 - ๒.๒.๒ หน้าที่ธนาคารแห่งประเทศไทย
 - ๒.๓ เกม ๕ คำถาม เรื่อง หน้าที่ของเงินและธนาคารแห่งประเทศไทย

๓. การจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อผสม Power Point จะมีการสอดแทรกเนื้อหาสาระผ่านสื่อทางเทคโนโลยีหลากหลายรูปแบบเพื่อให้นักเรียนเกิดความสนใจ และการถามคำถามเพื่อเก็บคะแนนแลกรางวัลและเป็นการกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการตื่นตัวในการเรียน มีส่วนรวมในห้องเรียนตลอดเวลาเพื่อไม่ให้ผู้เรียนเบื่อหน่ายกับเนื้อหาที่เข้าใจยากและเพื่อให้นักเรียนอยู่กับชั้นเรียนตลอดเวลา

๔. ให้นักเรียนเล่นเกม ๕ คำถาม เรื่อง หน้าที่ของเงินและธนาคารแห่งประเทศไทย โดยมีกติกาดังต่อไปนี้
 - ๔.๑ ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มตามที่นั่งแบบแถวตอนลึกกลุ่มละ ๓-๔ คน
 - ๔.๒ ให้นักเรียนเลือกตัวแทนแถวละ ๑ คน ในการตอบคำถาม
 - ๔.๓ ครูให้ตัวแทนจับหู เมื่อให้สัญญาณไครยกมือก่อนได้ตอบคำถาม หากตอบถูกได้ ๕ คะแนน ตอบผิดลบ ๑ คะแนน
 - ๔.๔ เมื่อนักเรียนตอบคำถามแต่ละคำถามแล้วครูอธิบายเพิ่มเติม จนครบ ๕ คำถาม

กิจกรรมรวบยอด

ขั้นประเมินผล (๕ นาที)

๑. ครูสุ่มตัวแทนนักเรียนช่วยกันสรุปเรื่อง นโยบายการเงินและธนาคารแห่งประเทศไทย โดยนำคำตอบจากใบงาน ใบงานที่ ๔.๑ เรื่อง หน้าที่ของเงิน และ ใบงานที่ ๔.๒ เรื่อง ธนาคารแห่งประเทศไทย ครูช่วยสรุปเนื้อหาเสริมเพิ่มเติม

๘. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ๘.๑ ใบงานที่ ๔.๑ เรื่อง หน้าที่ของเงิน
- ๘.๒ ใบงานที่ ๔.๒ เรื่อง ธนาคารแห่งประเทศไทย

๙. กระบวนการวัดและประเมินผลการเรียนรู้

๙.๑ วิธีการวัดและประเมินผล

๑. ใช้แบบบันทึกการตรวจใบงานประเมินใบงาน

๙.๒ เครื่องมือการวัดและประเมินผล

๑. แบบบันทึกการตรวจใบงาน

๙.๓ เกณฑ์การวัดและประเมินผล

การตรวจใบงานข้อละ ๑ คะแนน

๑. ตอบถูกต้อง		๑ คะแนน		ตอบถูกต้องร้อยละ ๘๐-๑๐๐		ระดับดีมาก	๒.
คำตอบไม่ถูกต้อง		๐ คะแนน		ตอบถูกต้องร้อยละ ๗๐-๗๙		ระดับดี	
				ตอบถูกต้องร้อยละ ๕๐-๖๙		ระดับพอใช้	
				ตอบถูกต้องร้อยละ ๐-๔๙		ระดับปรับปรุง	

แผนการจัดการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่ ๔ แผนการเรียนรู้ที่ ๘

รหัสวิชา ส ๓๓๑๐๒	ชื่อวิชา สังคมศึกษา ๖	ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๖
ชื่อหน่วยการเรียนรู้ นโยบายการเงินและนโยบายการคลัง		จำนวน ๖ ชั่วโมง
แผนการเรียนรู้ที่ ๘ นโยบายการเงิน (เงินฝืด – เงินเฟ้อ)		จำนวน ๒ ชั่วโมง

๑. สาระสำคัญ

เงินเฟ้อ (Inflation) คือ ภาวะที่ระดับราคาสินค้าโดยทั่วไปเพิ่มสูงขึ้นเรื่อยๆ อย่างต่อเนื่องหากสินค้ามีระดับราคาสินค้าสูง ณ เวลาใดเวลาหนึ่งก็ยังไม่ถือว่าเกิดเงินเฟ้อ จำเป็นต้องสูงขึ้นเรื่อยๆ โดยอาจมีสินค้าบางชนิดราคาสูงขึ้น ขณะที่ราคาสินค้าบางชนิดคงที่หรือลดต่ำลง แต่เมื่อรวมราคาสินค้าทั้งหมดโดยเฉลี่ยแล้วสูงขึ้น เครื่องมือที่ใช้วัดการเปลี่ยนแปลงของราคา คือ “ดัชนีราคา (Price Index)” ซึ่งนิยมวัดในรูปดัชนีราคาผู้บริโภค และดัชนีราคาขายส่ง

ดัชนีราคา คือ เครื่องวัดราคาเฉลี่ยของสินค้าและบริการจำนวนหนึ่งหรือตะกร้าหนึ่งของปีใดปีหนึ่งเปรียบเทียบกับราคาเฉลี่ยของสินค้าและบริการจำนวนหรือตะกร้าเดียวกันในปีที่อ้างอิง หรือที่เรียกว่า ปีฐาน (base year)

เงินฝืด (Deflation) คือ ภาวะที่ระดับราคาสินค้าและบริการโดยทั่วไปลดลงเรื่อยๆ และต่อเนื่องผลของภาวะเงินฝืดจะตรงข้ามกับภาวะเงินเฟ้อ กล่าวคือผู้มีรายได้น้อยและเจ้าหน้าที่จะได้รับประโยชน์ส่วนพอกำ นักธุรกิจ และผู้ถือหุ้น จะเสียเปรียบ ในภาวะเช่นนี้ทำให้ผู้ผลิตขายสินค้าไม่ออก การผลิต การลงทุนและการจ้างงานลดลง ทำให้เกิดการว่างงานเพิ่มขึ้น การวัดการเปลี่ยนแปลงของระดับราคาจะใช้ดัชนีราคาเป็นตัวชี้วัดเช่นเดียวกับเงินเฟ้อ

๒. มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ส ๓.๒ เข้าใจระบบและสถาบันทางเศรษฐกิจต่าง ๆ ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจและความจำเป็นของการร่วมมือกันทางเศรษฐกิจในสังคมโลก

ม. ๔-๖/๑ อธิบายบทบาทของรัฐบาลด้าน นโยบายการเงิน การคลังในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้สู่ตัวชี้วัด

อธิบายเกี่ยวกับนโยบายการเงิน

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้สู่ตัวชี้วัด

๑. นักเรียนเข้าใจภาวะเงินเฟ้อ ภาวะเงินฝืดได้
๒. นักเรียนสามารถอธิบายภาวะเงินเฟ้อ ภาวะเงินฝืดได้

๔. สาระการเรียนรู้

๔.๑ สาระการเรียนรู้แกนกลาง

๔.๑.๑ ความรู้

เข้าใจเกี่ยวกับภาวะเงินเฟ้อ ภาวะเงินฝืด

๔.๑.๒ ทักษะ/กระบวนการ/กระบวนการคิด

อธิบายเกี่ยวกับภาวะเงินเฟ้อ ภาวะเงินฝืดที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของนักเรียนได้

๔.๑.๓ อ่าน คิด วิเคราะห์ และเขียน

วิเคราะห์เกี่ยวกับภาวะเงินเฟ้อ ภาวะเงินฝืดว่าส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวันของนักเรียนได้อย่างไร

๔.๑.๔ คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๑. มีวินัย
๒. ใฝ่เรียนรู้
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน

๔.๑.๕ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

๑. ความสามารถในการสื่อสาร
๒. ความสามารถในการคิด
๓. ความสามารถในการแก้ปัญหา
๔. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
๕. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

๔.๒ สารการเรียนรู้ท้องถิ่น

๕. ชิ้นงานหรือภาระงาน

ใบงานที่ ๔.๓ เรื่อง ภาวะเงินเฟ้อ ภาวะเงินฝืด

๖. คำถามที่สำคัญ

๑. ภาวะเงินเฟ้อ ภาวะเงินฝืดส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของนักเรียนในปัจจุบันหรือไม่
๒. นักเรียนสามารถนำบทเรียนเรื่องภาวะเงินเฟ้อ ภาวะเงินฝืดไปแก้ไขสภาวะทางการเงินของนักเรียนในปัจจุบันได้อย่างไร

๗. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ ๑

กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ขั้นสร้างความสนใจ (๑๐ นาที)

๑. จัดกลุ่มนักเรียนตามแถวตอนลึกได้กลุ่มละ ๓-๔ คน ๔ กลุ่ม
๒. ครูแจกลูกโป่งที่ยังไม่ได้เป่ากลุ่มละ ๑ ลูก ให้แต่ละกลุ่มเลือกตัวแทนกลุ่มละ ๑ คน ที่คิดว่าแข็งแรงที่สุด ให้ออกมาข้างหน้าเพื่อเป่าลูกโป่ง ครูจับเวลา ๓ นาที ดูว่ากลุ่มใดเป่าลูกโป่งได้ใหญ่ที่สุด เล็กที่สุด และแตก
๓. ครูให้นักเรียนนำลูกโป่งออกมาเรียงลำดับจากลูกที่แตกไปหาลูกที่เล็กที่สุด ครูและนักเรียนช่วยกันอธิบายถึงลักษณะของลูกโป่งเพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่ภาวะเงินเฟ้อ ภาวะเงินฝืด

กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

ขั้นสำรวจและค้นหา (๕๐ นาที)

๑. ครูให้ตัวแทนนักเรียนออกมารับใบงานภาวะเงินเฟ้อ ภาวะเงินฝืด นำไปแจกให้เพื่อนร่วมชั้นเรียน
๒. ครูนำ Power Point เรื่อง ภาวะเงินเฟ้อ ภาวะเงินฝืด แล้วเริ่มสอนเนื้อหาพื้นฐานเพื่อเป็นการนำเข้าสู่เรื่องภาวะเงินเฟ้อ ภาวะเงินฝืด โดยมีเนื้อหาดังต่อไปนี้
 - ๒.๑ ความหมายของเงิน
 - ๒.๒ ปริมาณเงิน

๓. ครูดำเนินการสอนเรื่อง ภาวะเงินเฟ้อ ภาวะเงินฝืด โดยในระหว่างการสอนมีการยกตัวอย่างและสถานการณ์ขึ้นมาเปรียบเทียบเพื่อเป็นการกระตุ้นผู้เรียนเป็นระยะ และให้นักเรียนบันทึกเนื้อหาใน Power Point เรื่อง ภาวะเงินเฟ้อ ภาวะเงินฝืด ลงในใบงานภาวะเงินเฟ้อ ภาวะเงินฝืด

ชั่วโมงที่ ๒

กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

ขั้นสำรวจและค้นหา (๕๐ นาที)

๔. ครูให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มจับลูกอมเพื่อแบ่งกลุ่มเล่นเกม “การ์ดเกมภาวะเงินเฟ้อ ภาวะเงินฝืด”
๕. แบ่งกลุ่ม กลุ่มละ ๒ กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มพ่อค้าแม่ค้า ๒ กลุ่ม (กลุ่มละ ๒ คน) และกลุ่มลูกค้า ๕ กลุ่ม (กลุ่มละ ๓ คน) ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับจำนวนของคนในห้องที่หลีกเลี่ยงจากการคัดเลือกลูกค้าพ่อค้า
๖. กำหนดภารกิจให้กลุ่มพ่อค้า ว่า ให้ขายของตามราคา ลดราคาในการ์ดไม่ได้ โดยรอบแรกให้ใช้ราคาสีแดง
๗. แจกการ์ดสินค้าให้กลุ่มพ่อค้ากลุ่มละ ๑ ชุด + เงินทอนพ่อค้ากลุ่มละ ๕๐๐ บาท และภารกิจของลูกค้า คือ ให้ไปซื้อทั้งของขาวและของหวาน โดยซื้อของให้ได้มากที่สุด แจกเงินให้ลูกค้า กลุ่มละ ๑๐๐ บาท
๔. เปิดตลาด ให้เวลา ๕ นาทีในการช้อปปิ้งกัน
๕. สรุปตลาดรอบแรก โดยให้กลุ่มพ่อค้านับเงิน สินค้าเหลือขาย และให้กลุ่มลูกค้านับจำนวนสินค้า ให้คนที่ได้สินค้ามากที่สุดบอกเทคนิคในการซื้อว่าเหตุใดจึงได้สินค้ามากที่สุด
๖. รอบที่ ๒ คราวนี้ให้กลุ่มพ่อค้าใช้ราคาสีเขียว แจกสินค้าให้เท่าเดิม และแจกเงินให้กลุ่มลูกค้า ๓๐๐ บาท
๗. เปิดตลาดรอบที่ ๒ โดยให้ซื้อของขาวและของหวานเหมือนเดิม ใช้เวลา ๕ นาที
๘. ให้ตัวแทนออกมาจับ ใบงานการ์ดเกมภาวะเงินเฟ้อ ภาวะเงินฝืด
๙. ครูชวนคิดสรุปบทเรียน ในคำถามดังนี้ ลงใน ใบงานการ์ดเกมภาวะเงินเฟ้อ ภาวะเงินฝืด
 - ๙.๑ นักเรียนคิดว่าการซื้อขายทั้ง ๒ รอบนี้ต่างกันอย่างไร
 - ๙.๒ รอบแรก คือ สภาวะอะไร / รอบสอง คือ สภาวะอะไร
 - ๙.๓ รอบไหนที่คิดว่าเราซื้อของได้มาก และรอบไหนที่คิดว่าเราซื้อของได้น้อย
 - ๙.๔ รอบแรก ใครได้เปรียบ-เสียเปรียบ / รอบสอง ใครก็เปรียบ-เสียเปรียบ

กิจกรรมรวบยอด

ขั้นประเมินผล (๑๐ นาที)

๑. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรมจากเกม “การ์ดเกมภาวะเงินเฟ้อ ภาวะเงินฝืด” ความเกี่ยวข้องกับสภาวะเงินเฟ้อ สภาวะเงินฝืด อย่างไร

ไทย ครูช่วยสรุปเนื้อหาเสริมเพิ่มเติม

๘. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ๘.๑ ใบงานที่ ๔.๓ เรื่อง ภาวะเงินเฟ้อ ภาวะเงินฝืด
- ๘.๒ Power Point เรื่อง ภาวะเงินเฟ้อ ภาวะเงินฝืด
- ๘.๓ “การ์ดเกมภาวะเงินเฟ้อ ภาวะเงินฝืด”

๙. กระบวนการวัดและประเมินผลการเรียนรู้

- ๙.๑ วิธีการวัดและประเมินผล
 ๑. ใช้แบบบันทึกการตรวจใบงานประเมินใบงาน
- ๙.๒ เครื่องมือการวัดและประเมินผล
 ๑. แบบบันทึกการตรวจใบงาน

๙.๓ เกณฑ์การวัดและประเมินผล

การตรวจใบงานข้อละ ๑ คะแนน

เกณฑ์การตรวจ / คุณภาพ

๑. ตอบถูกต้อง	๑	คะแนน	ตอบถูกต้องร้อยละ ๘๐-๑๐๐	ระดับดีมาก	๒.
คำตอบไม่ถูกต้อง	๐	คะแนน	ตอบถูกต้องร้อยละ ๗๐-๗๙	ระดับดี	
			ตอบถูกต้องร้อยละ ๕๐-๖๙	ระดับพอใช้	
			ตอบถูกต้องร้อยละ ๐-๔๙	ระดับปรับปรุง	

แผนการจัดการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่ ๔ แผนการเรียนรู้ที่ ๙

รหัสวิชา ส ๓๓๑๐๒

ชื่อวิชา สังคมศึกษา ๖

ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๖

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ นโยบายการเงินและนโยบายการคลัง

จำนวน ๖ ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ ๙ นโยบายการคลัง

จำนวน ๒ ชั่วโมง

๑. สาระสำคัญ

นโยบายการคลัง fiscal policy เป็นการใช้จ่ายการเก็บรายได้ภาครัฐ (ภาษี) และรายจ่ายภาครัฐเพื่อส่งอิทธิพลต่อเศรษฐกิจของประเทศ การใช้จ่ายและรายจ่ายภาครัฐเพื่อให้มีผลต่อตัวแปรเศรษฐกิจมหภาคนั้นพัฒนาขึ้นในช่วงหลังภาวะเศรษฐกิจตกต่ำครั้งใหญ่ เมื่อแนวทางจัดการเศรษฐกิจแบบปล่อยให้ทำไปแต่เดิมเสื่อมความนิยม

นโยบายการคลังตั้งอยู่บนทฤษฎีของจอห์น เมย์นาร์ด เคนส์ นักเศรษฐศาสตร์ชาวบริติช ซึ่งมีทฤษฎีว่าการเปลี่ยนแปลงระดับการจัดเก็บภาษีและรายจ่ายของรัฐบาลมีอิทธิพลต่ออุปสงค์มวลรวมและระดับกิจกรรมทางเศรษฐกิจ นโยบายการเงินและการคลังเป็นยุทธศาสตร์สำคัญที่รัฐบาลและธนาคารกลางใช้เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ทางเศรษฐกิจ

การใช้นโยบายทั้งสองร่วมกันทำให้องค์การดังกล่าวตั้งเป้าเงินเพื่อและเพิ่มการจ้างงาน นอกจากนี้ ยังออกแบบมาเพื่อให้ผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศเติบโตอย่างต่อเนื่องและอัตราว่างงานอยู่ใกล้กับอัตราธรรมชาติร้อยละ ๔-๕ จึงเป็นการสื่อความว่านโยบายการคลังใช้เพื่อรักษาเสถียรภาพทางเศรษฐกิจในห้วงวัฏจักรธุรกิจ การเปลี่ยนแปลงระดับและองค์ประกอบของการเก็บภาษีอากรและรายจ่ายภาครัฐมีผลต่อตัวแปรเศรษฐกิจ มหภาคดังนี้ อุปสงค์มวลรวมและระดับกิจกรรมทางเศรษฐกิจ การออมและการลงทุน การกระจายรายได้ การจัดสรรทรัพยากร

๒. มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ส ๓.๒ เข้าใจระบบและสถาบันทางเศรษฐกิจต่าง ๆ ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจและความจำเป็นของการร่วมมือกันทางเศรษฐกิจในสังคมโลก

ม. ๔-๖/๑ อธิบายบทบาทของรัฐบาลด้าน นโยบายการเงิน การคลังในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้สู่ตัวชี้วัด

อธิบายเกี่ยวกับนโยบายการคลัง

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้สู่ตัวชี้วัด

นักเรียนสามารถอธิบายนโยบายการคลัง

๔. สาระการเรียนรู้

๔.๑ สาระการเรียนรู้แกนกลาง

๔.๑.๑ ความรู้

เข้าใจเกี่ยวกับนโยบายการคลัง

๔.๑.๒ ทักษะ/กระบวนการ/กระบวนการคิด

อธิบายเกี่ยวกับนโยบายการคลังที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของนักเรียนได้

๔.๑.๓ อ่าน คิด วิเคราะห์ และเขียน

วิเคราะห์เกี่ยวกับนโยบายการคลังว่าส่งผลต่อการใช้ชีวิตประจำวันของนักเรียน

ได้อย่างไร

๔.๑.๔ คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๑. มีวินัย
๒. ใฝ่เรียนรู้
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน

๔.๑.๕ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

๑. ความสามารถในการสื่อสาร
๒. ความสามารถในการคิด
๓. ความสามารถในการแก้ปัญหา
๔. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
๕. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

๔.๒ สารการเรียนรู้ท้องถิ่น

๕. ชิ้นงานหรือภาระงาน

ใบงานที่ ๔.๓ เรื่อง นโยบายการคลัง

๖. คำถามที่สำคัญ

๑. นโยบายการคลังส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของนักเรียนในปัจจุบันหรือไม่

๗. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ ๑

กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ขั้นสร้างความสนใจ (๕ นาที)

๑. ครูตั้งคำถามแบบปลายเปิดให้นักเรียนตอบคำถามถึงสถานการณ์โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-๑๙) ว่าครอบครัวนักเรียนประสบปัญหาทางการเงินด้านใดบ้าง แล้วถามนักเรียนต่อว่านักเรียนรู้จัก "โครงการเราชนะ" "เราเที่ยวด้วยกัน" "คนละครึ่ง" และมาตรการ "ม.๓๓ เรารักกัน" บ้างไหม และที่บ้านนักเรียนสมาชิกในครอบครัวคนใดได้รับสิทธิในการเยียวยาโควิดจากรัฐบาลบ้าง ครูอธิบายเพิ่มเติม เพื่อเป็นการเชื่อมโยงเนื้อหาเข้าสู่บทเรียนเรื่อง นโยบายการคลัง

กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

ขั้นสำรวจและค้นหา (๕๐ นาที)

๘. ครูแจกใบงานเรื่อง นโยบายการคลัง
๙. ครูนำ Power Point เรื่อง นโยบายการคลัง แล้วเริ่มสอนเนื้อหาพื้นฐานเพื่อเป็นการเข้าเนื้อเรื่องไปยังเรื่อง นโยบายการคลัง โดยมีเนื้อหาดังต่อไปนี้
 - ๙.๑ รายได้ของรัฐบาล รายจ่ายของรัฐบาล
 - ๙.๒ การจัดทำงบประมาณแผ่นดิน
 - ๙.๓ หนี้สาธารณะ หนี้ครัวเรือน
 - ๙.๔ เครื่องมือนโยบายการคลัง

๑๐. ครูดำเนินการสอนเรื่อง นโยบายการคลัง โดยในระหว่างการสอนมีการยกตัวอย่างและสถานการณ์ขึ้นมาเปรียบเทียบ เพื่อเป็นการกระตุ้นผู้เรียนเป็นระยะ และให้นักเรียนบันทึกเนื้อหาใน Power Point เรื่อง นโยบายการคลัง ลงในใบงาน ภาวะนโยบายการคลัง

๑๑. ครูให้นักเรียนเล่นเกมบัตรคำถามเล่นไถ่นี้อธิบายให้ละเอียดบ้าง โดยมีกติกา ดังต่อไปนี้

๔.๑ ให้นักเรียนจับคู่ ๒ คน

๔.๒ ให้นักเรียนสลับกันออกมาตอบคำถามให้ถูกต้องว่าสถานการณ์ในเกมบัตรคำถามเล่นไถ่นี้อธิบายให้ละเอียดบ้าง

๔.๓ หากนักเรียนตอบถูกจะได้สติ๊กเกอร์หัวใจ (จำนวนสติ๊กเกอร์ที่ได้จะอยู่หลังบัตรคำถาม)

๔.๔. หากตอบผิดนักเรียนจะโดนยึดสติ๊กเกอร์ ๑/๒ ของจำนวนสติ๊กเกอร์ที่ได้หลังบัตรคำถาม

๔.๕ คู่ไหนตอบคำถามได้เสร็จเป็นอันดับ ๑ จะได้ สติ๊กเกอร์เพิ่ม ๓ ดวง และหากตอบเสร็จเป็นกลุ่มสุดท้ายจะโดนหักสติ๊กเกอร์ ๓ ดวง

๔.๖ นักเรียนนำสติ๊กเกอร์ที่ได้มาแลกของรางวัล

กิจกรรมรวบยอด

ขั้นประเมินผล (๕ นาที)

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรมจากกิจกรรมเกมบัตรคำถามเล่นไถ่นี้อธิบายว่ามีความเกี่ยวข้องกับนโยบายการคลัง อย่างไร

ชั่วโมงที่ ๒

กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ขั้นสร้างความสนใจ (๕ นาที)

๑. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่อง นโยบายการเงิน นโยบายการคลัง เพื่อให้ความรู้กับนักเรียนก่อนเล่นเกม นโยบายการเงิน นโยบายการคลัง

กิจกรรมรวบยอด

ขั้นประเมินผล (๕๕ นาที)

๒. ครูและนักเรียนแบ่งออกเป็น ๒ กลุ่ม แบบคละทีมที่นั่งตามแถวตอนลึก แล้วทำการแจกบอร์ดเกม นโยบายการเงิน นโยบายการคลัง โดยทั้ง ๒ กลุ่ม จะเล่นตามกติกา ดังนี้

๑. ให้นักเรียนจับกลุ่ม กลุ่มละ ๖-๗ คน แล้วสุ่มเลือกตัวละคร

๑.๑ อ่านบทบาทตัวละคร (ประชาชนเป็นผู้เล่นในประเทศ , ผู้จัดการธนาคารดำเนินการเล่นบริหารนโยบายการเงิน , ผู้จัดการธนาคารแห่งประเทศไทยเป็นผู้คอยควบคุมนโยบายการคลัง)

๒. สุ่มจับว่ารอบนี้ได้เล่นแบบเงินฝืด หรือ เงินเฟ้อ แล้วแจกเงิน

- หากเป็นเงินฝืดแจก ๒๐,๐๐๐ บาท

- หากเป็นเงินเฟ้อแจกเงิน ๔๐,๐๐๐ บาท

๓. หลังจากนั้นทยอยลูกเต๋า และสลับกันเดินไปเรื่อย ๆ

๔. ตกช่องสินค้าจำเป็น และ สินค้าฟุ่มเฟือย

๔.๑ จ่ายเงินตามรอบเศรษฐกิจที่เล่น เงินฝืดสีเขียว เงินเฟ้อสีแดง สำหรับใบสินค้า

จำเป็น

๔.๒ จ่ายเงินซื้อสินค้าฟุ่มเฟือยได้ต้องมีเงิน ๑๐๐,๐๐๐ บาท สีเหลืองเงินฝืด สีดำเงินเฟ้อ (มีสินค้าฟุ่มเฟือยครบ ๓ ใบก่อนชนะ)

๕. ตกช่องเหตุการณ์ อ่านเหตุการณ์ในการ์ด แล้วทำตาม

๖. หากตกช่องภาษี ให้ผู้จัดการธนาคารแห่งประเทศไทย ดูว่าควรเก็บภาษี หรือ คืนภาษี พิจารณาจากเศรษฐกิจในมือประชาชน

๗. หากตกช่องการ์ดพิเศษ ให้ผู้จัดการธนาคารแห่งประเทศไทย สุ่มจับการ์ดพิเศษว่าจะดำเนินนโยบายให้กับ ประชาชนหรือผู้จัดการธนาคาร

๘. เมื่อวนกลับมาจุดเริ่มต้น ให้ผู้จัดการธนาคารแห่งประเทศไทย เลือกว่าจะให้เงินหรือให้จ่ายเงิน และจับรอบว่าเงินผิด หรือเงินเพื่อ ทุกรอบ โดยหากเป็นเงินผิดให้หาร ๒ และ หากเป็นเงินเพื่อให้คุณ ๒
๙. ดูตัวคุณด้านบนในทุกรอบ

๘. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ๘.๑ ใบงานที่ ๔.๓ เรื่อง นโยบายการคลัง
- ๘.๒ Power Point เรื่อง นโยบายการคลัง
- ๘.๓ เกมบัตรคำวาเลนไทน์นี้รัฐบาลให้อะไรฉันบ้าง
- ๘.๔ บอร์ดเกม นโยบายการเงิน นโยบายการคลัง

๙. กระบวนการวัดและประเมินผลการเรียนรู้

- ๙.๑ วิธีการวัดและประเมินผล
- ใช้แบบบันทึกการตรวจใบงานประเมินใบงาน

- ๙.๒ เครื่องมือการวัดและประเมินผล
- แบบบันทึกการตรวจใบงาน

- ๙.๓ เกณฑ์การวัดและประเมินผล

การตรวจใบงานข้อละ ๑ คะแนน		เกณฑ์การตรวจ / คุณภาพ	
๑. ตอบถูกต้อง	๑ คะแนน	ตอบถูกต้องร้อยละ ๘๐-๑๐๐	ระดับดีมาก
คำตอบไม่ถูกต้อง	๐ คะแนน	ตอบถูกต้องร้อยละ ๗๐-๗๙	ระดับดี
		ตอบถูกต้องร้อยละ ๕๐-๖๙	ระดับพอใช้
		ตอบถูกต้องร้อยละ ๐-๔๙	ระดับปรับปรุง

ภาคผนวก จ
แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา

แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา

คำชี้แจง

๑. แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหานี้มีลักษณะเป็นข้อสอบอัตนัยแบบกำหนดสถานการณ์ เรื่อง นโยบายการเงินและนโยบายการคลัง จำนวน ๑๐ ข้อคำถาม มีคะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน ใช้เวลาในการสอบ ๑ ชั่วโมง
๒. ให้นักเรียนอ่านสถานการณ์ที่กำหนดให้แล้วตอบคำถามให้ถูกต้อง

ข้อที่ ๑ เรื่อง นโยบายการเงิน (หน้าที่ของเงิน)

๑. เด็กหญิง ก ใช้เงินซื้อหนังสือประวัติศาสตร์เป็นเงินจำนวน ๓๕๐ บาท
๒. นางสาว ข มีกระเป๋าถือ Chanel มีมูลค่าตามราคาตลาดที่ ๑๒๐,๐๐๐ บาท
๓. ยาย ค ซ่อนเงินไว้ในไห เป็นจำนวนเงิน ๕๐,๐๐๐ บาท ในปี ๒๕๕๐
๔. นาย ง กู้เงินกับสถาบันทางการเงิน มีกำหนดชำระคืนจำนวน ๖๐ งวด งวดละ ๕,๐๐๐ บาท

๑. จากโจทย์ใครใช้เงินเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยน

.....

๒. ในอนาคตมูลค่าเงินในมือของใครลดลงหากอยู่ในสถานการณ์เงินฝืด นักเรียนสามารถแก้ปัญหาได้อย่างไร หากนักเรียนเป็นบุคคล ดังกล่าว

.....

.....

๓. ในอนาคตมูลค่าเงินในมือของใครเพิ่มขึ้นหากอยู่ในสถานการณ์เงินเฟ้อ นักเรียนสามารถแก้ปัญหาได้อย่างไรหากนักเรียนเป็นบุคคล ดังกล่าว

.....

.....

๔. ในชีวิตจริงนักเรียนสามารถใช้เงินเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนตามบุคคลใดได้บ้าง

.....

แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา

คำชี้แจง

๓. แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหามีลักษณะเป็นข้อสอบอัตนัยแบบกำหนดสถานการณ์ เรื่อง นโยบายการเงินและนโยบายการคลัง จำนวน ๑๐ ข้อคำถาม มีคะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน ใช้เวลาในการสอบ ๑ ชั่วโมง
๔. ให้นักเรียนอ่านสถานการณ์ที่กำหนดให้แล้วตอบคำถามให้ถูกต้อง

ข้อที่ ๒ เรื่อง นโยบายการเงิน (ภาวะเงินเฟ้อ-เงินฝืด)

ในปี ๒๕๕๕ คุณตาเหิงยีน เล่าให้ ฟานหลานชาย ฟังถึงการดำเนินชีวิตในช่วงสงครามเย็นในประเทศเวียดนามว่า คุณตาเหิงยีนก่อนถูกเกณฑ์เข้าไปเป็นทหารในสงครามเวียดนาม คุณตาต้องอดข้าวมากที่สุดถึง ๕ วัน ต้องอาศัยกินน้ำก๊อกเพื่อให้มีชีวิตอยู่รอด แม้ราคาสินค้าในขณะนั้นจะไม่ได้สูง ถูกลงกว่าก่อนมีสงคราม แต่คนในประเทศไม่มีรายได้ เพราะสงครามทำให้ข้าวของขาดตลาด ผู้คนเจ็บป่วยล้มตาย ไม่มีใครกล้าออกมาซื้อของ ทำให้รายได้ที่เคยมีแทบหาไม่ได้ จึงทำให้คุณตาเหิงยีนซึ่งมีอาชีพค้าขาย ในตลาดในเวลานั้นขาดรายได้จากผลกระทบสงคราม ทำให้ลูกแม่ของฮาน ภรรยาคุณตาคุณยายของฮาน ต้องอดมื้อกินมื้อ จนกว่าสงครามจะสงบลง

๑. สถานการณ์ในโจทย์ที่ให้มาเป็นภาวะเงินแบบใด และอยู่ในระดับสถานการณ์ระดับใด

.....

๒. สถานการณ์ภาวะเงิน มีสาเหตุมาจากเรื่องใดจากโจทย์

.....

.....

๓. จากโจทย์ใครได้รับผลกระทบบ้าง

.....

๔. หากนักเรียนพบเจอปัญหาแบบโจทย์ในชีวิตจริง นักเรียนจะแก้ปัญหาดังกล่าว ด้วยวิธีใด

.....

.....

.....

แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา

คำชี้แจง

๑. แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหานี้มีลักษณะเป็นข้อสอบอัตนัยแบบกำหนดสถานการณ์ เรื่อง นโยบายการเงินและนโยบายการคลัง จำนวน ๑๐ ข้อคำถาม มีคะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน ใช้เวลาในการสอบ ๑ ชั่วโมง
๒. ให้นักเรียนอ่านสถานการณ์ที่กำหนดให้แล้วตอบคำถามให้ถูกต้อง

ข้อที่ ๓ เรื่อง นโยบายการเงิน (ภาวะเงินเฟ้อ-เงินฝืด)

ป่า จ ขายข้าวหอมมะลิ ในปี ๒๕๔๐ ราคาถังละ ๒๐๐ บาท นาง ม มีรายได้เดือนละ ๑๐,๐๐๐ ถึง ๑๕,๐๐๐ บาทต่อเดือนจากการค้าขาย ต้องซื้อข้าวข้าวหอมมะลิเดือนละ ๑ ถัง เพื่อให้เพียงพอกับสมาชิกครอบครัวจำนวน ๕ คน

ต่อมาในปี ๒๕๖๔ เนื่องจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) ทำให้นาง ม มีรายได้ลดลงจากเดิมอยู่ที่ ๘,๕๐๐ ถึง ๑๒,๐๐๐ บาทต่อเดือน ราคาขายข้าวหอมมะลิร้านป่า จ ในปี ๒๕๖๔ ขึ้นราคาเป็นถังละ ๔๕๐ บาท จากรายได้ของนาง ม ที่ลดลง แต่สมาชิกในบ้านเพิ่มขึ้นเป็น ๘ คน ทำให้ต้องซื้อข้าว ๑ ถัง กับอีก ๗ กิโลกรัม เพื่อให้เพียงพอต่อสมาชิกในบ้านในแต่ละเดือน

๑. สถานการณ์ในโจทย์ที่ให้มาเป็นภาวะเงินแบบใด และอยู่ในระดับสถานการณ์ระดับใด

.....

๒. สถานการณ์ภาวะเงิน มีสาเหตุมาจากเรื่องใดจากโจทย์

.....

.....

๓. จากโจทย์ใครได้รับผลกระทบบ้าง

.....

๔. หากนักเรียนพบเจอปัญหาแบบโจทย์ในชีวิตจริง นักเรียนจะแก้ปัญหาดังกล่าว ด้วยวิธีใด

.....

.....

.....

แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา

คำชี้แจง

๑. แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหานี้มีลักษณะเป็นข้อสอบอัตนัยแบบกำหนดสถานการณ์ เรื่อง นโยบายการเงินและนโยบายการคลัง จำนวน ๑๐ ข้อคำถาม มีคะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน ใช้เวลาในการสอบ ๑ ชั่วโมง
๒. ให้นักเรียนอ่านสถานการณ์ที่กำหนดให้แล้วตอบคำถามให้ถูกต้อง

ข้อที่ ๔ เรื่อง นโยบายการคลัง

ประเทศ A มีสินค้าจำเป็นในทางเศรษฐกิจในปี ค.ศ. ๑๙๙๐ อยู่ในราคามาตรฐานต่อ ค่า GDP ต่อหัวของประชากร ต่อมาในปี ค.ศ. ๒๐๒๑ มีสินค้าจำเป็นในทางเศรษฐกิจ มากกว่าค่า GDP ต่อหัวของประชากร รัฐบาลต้องการจะปรับสมดุลรักษาเสถียรภาพทางเศรษฐกิจภายในประเทศ A ให้มั่นคงจึงดำเนินการหาแนวทางการแก้ไขอย่างเร่งด่วน

๑. สถานการณ์ในโจทย์ที่ให้มาเป็นภาวะเงินแบบใด

.....

๒. หากนักเรียนเป็นรัฐบาล นักเรียนจะใช้นโยบายทางการคลังแบบใดในการแก้ปัญหา

.....

.....

.....

๓. หากนักเรียนอาศัยอยู่ในประเทศ A นักเรียนจะแก้ปัญหาดังกล่าว ด้วยวิธีการใด

.....

.....

.....

แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา

คำชี้แจง

๑. แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหานี้มีลักษณะเป็นข้อสอบอัตนัยแบบกำหนดสถานการณ์ เรื่อง นโยบายการเงินและนโยบายการคลัง จำนวน ๑๐ ข้อคำถาม มีคะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน ใช้เวลาในการสอบ ๑ ชั่วโมง
๒. ให้นักเรียนอ่านสถานการณ์ที่กำหนดให้แล้วตอบคำถามให้ถูกต้อง

ข้อที่ ๕ เรื่อง นโยบายการคลัง

ในปี ๒๐๒๐ ประเทศ B เกิดโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-๑๙) ส่งผลให้เศรษฐกิจภายในประเทศ B เกิดปัญหา การตกงานของประชากรภายในประเทศ ปริมาณเงินในระบบเศรษฐกิจลดลงคนภายในประเทศกังวลกับ โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-๑๙) ว่าไม่รู้จะจบลงเมื่อใด บริษัทหลายแห่งสั่งลดอัตราพนักงานลง หรือบางบริษัทเลือกปิดกิจการเพื่อรักษาเสถียรภาพทางการเงินของบริษัทตนเอง รัฐบาลต้องการจะปรับสมดุลรักษาเสถียรภาพทางเศรษฐกิจภายในประเทศ B ให้มั่นคงจึงดำเนินการหาแนวทางการแก้ไขอย่างเร่งด่วน

๑. สถานการณ์ในโจทย์ที่ให้มาเป็นภาวะเงินแบบใด

.....

๒. หากนักเรียนเป็นรัฐบาล นักเรียนจะใช้นโยบายทางการคลังแบบใดในการแก้ปัญหา

.....

.....

.....

๓. หากนักเรียนอาศัยอยู่ในประเทศ B นักเรียนจะแก้ปัญหาดังกล่าว ด้วยวิธีการใด

.....

.....

.....

แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา

คำชี้แจง

๑. แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหานี้มีลักษณะเป็นข้อสอบอัตนัยแบบกำหนดสถานการณ์ เรื่อง นโยบายการเงินและนโยบายการคลัง จำนวน ๑๐ ข้อคำถาม มีคะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน ใช้เวลาในการสอบ ๑ ชั่วโมง
๒. ให้นักเรียนอ่านสถานการณ์ที่กำหนดให้แล้วตอบคำถามให้ถูกต้อง

ข้อที่ ๖ เรื่อง นโยบายการคลัง (การจัดเก็บภาษี)

๑. นาย ช เป็นผู้มีรายได้ต่อปีจากการเป็นข้าราชการปีละ ๓๕๐,๐๐๐ บาท
๒. นางสาว ญ ได้รับมรดกจากการที่บิดาของเธอเสียชีวิตเป็นเงิน ๑,๐๐๐,๐๐๐ บาท
๓. นาย ณ ซื้อเสื้อฟุตบอลทีมโปรดนำเข้าจากประเทศอังกฤษมาขายในร้านของตน มูลค่า ๑๒๐,๐๐๐ บาท
๔. นาย ช และ นาย ณ เปิดบริษัทจำกัด จดทะเบียนเป็นนิติบุคคล
๕. นางสาว ญ ซื้อโทรศัพท์ iPhone ๒๐ เป็นเงิน ๕๒,๐๐๐ บาท

๑. นาย ช เสียภาษีแบบใด

.....

๒. นาย ณ และ นางสาว ญ เสียภาษีแบบใด

.....

.....

๓. จากโจทย์นักเรียนสามารถเสียภาษีแบบใครได้บ้างในอนาคต

.....

๔. จากโจทย์ในชีวิตจริง นักเรียนสามารถลดหย่อนภาษี ด้วยวิธีการแบบใดได้บ้าง

.....

.....

แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา

คำชี้แจง

๑. แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหานี้มีลักษณะเป็นข้อสอบอัตนัยแบบกำหนดสถานการณ์ เรื่อง นโยบายการเงินและนโยบายการคลัง จำนวน ๑๐ ข้อคำถาม มีคะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน ใช้เวลาในการสอบ ๑ ชั่วโมง
๒. ให้นักเรียนอ่านสถานการณ์ที่กำหนดให้แล้วตอบคำถามให้ถูกต้อง

ข้อที่ ๗ เรื่อง นโยบายการคลัง (รายได้และรายจ่ายของรัฐบาล)

ในปี ค.ศ. ๒๐๒๑ รัฐบาลประเทศ C ได้มีการจัดเก็บภาษีอากร ภายในประเทศ C เพิ่มขึ้นร้อยละ ๕ ของการจัดเก็บภาษีอากร ในปี ค.ศ. ๒๐๒๐ และทำการลดรายจ่ายภาครัฐจากงบประมาณแผ่นดินลง เนื่องจากสถานะเศรษฐกิจภายในประเทศจึงได้ดำเนินนโยบายการคลังแบบ.....(จงเติมคำลงในช่องว่างเพื่อให้บทความสมบูรณ์)

๑. สถานการณ์ในโจทย์ที่ให้มาเป็นภาวะเงินแบบใด

.....

๒. สถานการณ์ภาวะเงิน มีสาเหตุมาจากเรื่องใดจากโจทย์

.....

.....

๓. จากโจทย์หากนักเรียนเป็นรัฐบาล นักเรียนจะแก้ปัญหาด้วยการจัดทำแผนงบประมาณแบบใด

.....

๔. หากนักเรียนพบเจอปัญหาแบบโจทย์ในชีวิตจริง นักเรียนจะแก้ปัญหาดังกล่าว ด้วยวิธีใดหากนักเรียนเป็นประชาชนทั่วไป

.....

.....

.....

แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา

คำชี้แจง

๑. แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหามีลักษณะเป็นข้อสอบอัตนัยแบบกำหนดสถานการณ์ เรื่อง นโยบายการเงินและนโยบายการคลัง จำนวน ๑๐ ข้อคำถาม มีคะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน ใช้เวลาในการสอบ ๑ ชั่วโมง
๒. ให้นักเรียนอ่านสถานการณ์ที่กำหนดให้แล้วตอบคำถามให้ถูกต้อง

ข้อที่ ๘ เรื่อง นโยบายการคลัง

ในปี พ.ศ. ๒๕๖๔ เกิดโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-๑๙) ทำให้เกษตรกรผู้ปลูกข้าว ขายข้าวได้ราคาตันละ ๑๐,๐๐๐ บาท ซึ่งไม่เพียงพอต่อค่าใช้จ่ายในการปลูกข้าวที่อยู่ตันละ ๑๕,๐๐๐ บาท ทำให้เกษตรกรผู้ปลูกข้าวรวมกลุ่มกันเพื่อเรียกร้องให้รัฐบาลออกมาช่วยเหลือ รัฐบาลจึงได้ทำโครงการ “จำนวนข้าว” โดยประกันราคาขายของโครงการให้เกษตรกร ตันละ ๑๕,๐๐๐ บาท โดยรัฐบาลจะออกค่าใช้จ่ายจากส่วนเกินจากโครงการดังกล่าวที่ให้แก่เกษตรกรผู้ปลูกข้าวทั่วประเทศ

๑. สถานการณ์ในโจทย์ที่ให้มาเป็นภาวะเงินแบบใด

.....

๒. สถานการณ์ภาวะเงิน มีสาเหตุมาจากเรื่องใดจากโจทย์

.....

.....

๓. จากโจทย์ใครได้รับผลกระทบบ้าง

.....

.....

๔. หากนักเรียนพบเจอปัญหาแบบโจทย์ในชีวิตจริง นักเรียนจะแก้ปัญหาดังกล่าว ด้วยวิธีใด

.....

.....

.....

แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา

คำชี้แจง

๑. แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหานี้มีลักษณะเป็นข้อสอบอัตนัยแบบกำหนดสถานการณ์ เรื่อง นโยบายการเงินและนโยบายการคลัง จำนวน ๑๐ ข้อคำถาม มีคะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน ใช้เวลาในการสอบ ๑ ชั่วโมง
๒. ให้นักเรียนอ่านสถานการณ์ที่กำหนดให้แล้วตอบคำถามให้ถูกต้อง

ข้อที่ ๙ เรื่อง นโยบายการคลัง

ในปี ค.ศ. ๒๐๒๐ ตลาดโลกปรับขึ้นราคาน้ำมันตลาดโลกขึ้นลิตรละ ๑ บาท ทำให้ประเทศ D ปรับขึ้นราคาน้ำมันภายในประเทศขึ้นลิตรละ ๕๐ สตางค์ เพื่อไม่ให้กระทบประชาชนที่ใช้รถภายในประเทศ และทำการแบกรับค่าใช้จ่ายน้ำมันส่วนเกิน ๕๐ สตางค์ ทำให้ต้องทำการกู้เงินจากสถาบันทางการเงินภายในประเทศเพื่อมาแก้ปัญหาน้ำมันแพงที่ไม่มีท่าทีปรับลด

๑. สถานการณ์ในโจทย์ที่ให้มาเป็นภาวะเงินแบบใด

.....

๒. สถานการณ์ภาวะเงิน มีสาเหตุมาจากเรื่องใดจากโจทย์

.....

.....

๓. จากโจทย์ใครได้รับผลกระทบบ้าง

.....

๔. หากนักเรียนพบเจอปัญหาแบบโจทย์ในชีวิตจริง นักเรียนจะแก้ปัญหาดังกล่าว ด้วยวิธีใด

.....

.....

แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา

คำชี้แจง

๑. แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหานี้มีลักษณะเป็นข้อสอบอัตนัยแบบกำหนดสถานการณ์ เรื่อง นโยบายการเงินและนโยบายการคลัง จำนวน ๑๐ ข้อคำถาม มีคะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน ใช้เวลาในการสอบ ๑ ชั่วโมง
๒. ให้นักเรียนอ่านสถานการณ์ที่กำหนดให้แล้วตอบคำถามให้ถูกต้อง

ข้อที่ ๑๐ เรื่อง นโยบายการคลัง

เนื่องจากสถานการณ์โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-๑๙) ทำให้ในปี ๒๕๖๔ รัฐบาลประเทศไทย ได้ดำเนินการออกมาตรการเยียวยาโควิดออกมาช่วยเหลือประชาชน หลายโครงการ ยกตัวอย่าง "โครงการเราชนะ" "เราเที่ยวด้วยกัน" "คนละครึ่ง" และมาตรการ "ม.๓๓ เรารักกัน" เป็นต้น

๑. สถานการณ์ในโจทย์ที่ให้มาเป็นภาวะเงินแบบใด

.....

๒. สถานการณ์ภาวะเงิน มีสาเหตุมาจากเรื่องใดจากโจทย์

.....

๓. จากโจทย์ใครได้รับผลกระทบรัฐบาลถึงออกมาตรการเยียวยาโควิด

.....

๔. หากนักเรียนเป็นรัฐบาลนักเรียนจะเลือกแก้ไขปัญหาตามโจทย์ดังกล่าวหรือไม่ เพราะเหตุใด

.....

.....

๕. หากรัฐบาลไม่ดำเนินการมาตรการเยียวยาโควิดดังที่กล่าวมา จะส่งผลดีหรือผลเสียต่อนักเรียนอย่างไร และนักเรียนมีวิธีดำเนินการแก้ปัญหาย่างไรหากเกิดผลเสียขึ้นกับนักเรียน

.....

.....

.....

ภาคผนวก ช

แบบบันทึกการสังเกตและประเมินผลพฤติกรรมและการแก้ปัญหาการเรียนรู้

แบบบันทึกการสังเกตและประเมินผลพฤติกรรมการแก้ปัญหาการเรียน

จากการทำกิจกรรมในการจัดการเรียนการสอนรายบุคคล

ครั้งที่ ๑ ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๗ เรื่อง นโยบายการเงิน นโยบายการคลัง

รหัสวิชา ส๓๓๑๐๒ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ กลุ่ม ๒ โรงเรียนดงตาลวิทยา

ลำดับที่	ชื่อ – สกุล	พฤติกรรม / ระดับคะแนน															รวม
		ความสนใจใน การทำ กิจกรรมกลุ่ม			การมีส่วนร่วม ในการแสดง ความคิดเห็น ในกิจกรรม การเล่นเกม			การแก้ปัญหา ในการร่วม กิจกรรมการ เล่นเกม			การยอมรับฟัง ความคิดเห็น ผู้อื่นในขณะ ทำกิจกรรม การเล่นเกม			ทำงานตาม กติกาที่ได้รับ มอบหมายใน กิจกรรมใน การเล่นเกม			
		๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ ๓ หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ดี

ระดับ ๒ หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ปานกลาง

ระดับ ๑ หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ร้อยละ ๖๐ (๙ คะแนน)

เกณฑ์การประเมิน คะแนนเต็ม ๑๕ คะแนน

คะแนน ๑๓ - ๑๕ หมายถึง ดี

คะแนน ๙ - ๑๒ หมายถึง ปานกลาง

คะแนน ๕ - ๘ หมายถึง ปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(นางสาวชนกนันท์ ช่วยประคอง)

ครูผู้สอน / ผู้ประเมิน

แบบบันทึกการสังเกตและประเมินผลพฤติกรรมการแก้ปัญหาการเรียน

จากการทำกิจกรรมในการจัดการเรียนการสอนรายบุคคล

ครั้งที่ ๒ ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๘ เรื่อง นโยบายการเงิน นโยบายการคลัง

รหัสวิชา ส๓๓๑๐๒ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ กลุ่ม ๒ โรงเรียนดงตาลวิทยา

ลำดับที่	ชื่อ – สกุล	พฤติกรรม / ระดับคะแนน															รวม
		ความสนใจใน การทำ กิจกรรมกลุ่ม			การมีส่วนร่วม ในการแสดง ความคิดเห็น ในกิจกรรม การเล่นเกม			การแก้ปัญหา ในการร่วม กิจกรรมการ เล่นเกม			การยอมรับฟัง ความคิดเห็น ผู้อื่นในขณะ ทำกิจกรรม การเล่นเกม			ทำงานตาม กติกาที่ได้รับ มอบหมายใน กิจกรรมใน การเล่นเกม			
		๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ ๓ หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ดี
 ระดับ ๒ หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ปานกลาง
 ระดับ ๑ หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ปรับปรุง
 เกณฑ์การผ่าน ร้อยละ ๖๐ (๙ คะแนน)

เกณฑ์การประเมิน คะแนนเต็ม ๑๕ คะแนน

คะแนน ๑๓ - ๑๕ หมายถึง ดี
 คะแนน ๙ - ๑๒ หมายถึง ปานกลาง
 คะแนน ๕ - ๘ หมายถึง ปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(นางสาวชนกนันท์ ช่วยประคอง)

ครูผู้สอน / ผู้ประเมิน

แบบบันทึกการสังเกตและประเมินผลพฤติกรรมการแก้ปัญหาการเรียน

จากการทำกิจกรรมในการจัดการเรียนการสอนรายบุคคล

ครั้งที่ ๓ ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๙ เรื่อง นโยบายการเงิน นโยบายการคลัง

รหัสวิชา ส๓๓๑๐๒ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ กลุ่ม ๒ โรงเรียนดงตาลวิทยา

ลำดับที่	ชื่อ – สกุล	พฤติกรรม / ระดับคะแนน															รวม
		ความสนใจใน การทำ กิจกรรมกลุ่ม			การมีส่วนร่วม ในการแสดง ความคิดเห็น ในกิจกรรม การเล่นเกม			การแก้ปัญหา ในการร่วม กิจกรรมการ เล่นเกม			การยอมรับฟัง ความคิดเห็น ผู้อื่นในขณะ ทำกิจกรรม การเล่นเกม			ทำงานตาม กติกาที่ได้รับ มอบหมายใน กิจกรรมใน การเล่นเกม			
		๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	
								</									

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ ๓ หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ดี

ระดับ ๒ หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ปานกลาง

ระดับ ๑ หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ร้อยละ ๖๐ (๙ คะแนน)

เกณฑ์การประเมิน คะแนนเต็ม ๑๕ คะแนน

คะแนน ๑๓ - ๑๕ หมายถึง ดี

คะแนน ๙ - ๑๒ หมายถึง ปานกลาง

คะแนน ๕ - ๘ หมายถึง ปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(นางสาวชนกนันท์ ช่วยประคอง)

ครูผู้สอน / ผู้ประเมิน

ภาคผนวก ซ

แบบแสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (IOC)

แบบแสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (IOC)

ในการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาการเรียน โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่องนโยบายการเงินและการคลัง ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนดงตาลวิทยา”

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ นโยบายการเงินและนโยบายการคลัง
แผนการเรียนรู้ที่ ๗ หน้าที่ของเงินและธนาคารแห่งประเทศไทย

คำชี้แจง ขอให้ท่านผู้เชี่ยวชาญได้กรุณาแสดงความคิดเห็นของท่านโดยใส่เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ใน การนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป

รายการข้อความความเห็น	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม ๑	ไม่แน่ใจ ๐	ไม่เหมาะสม -๑	
๑. แผนมืองค์ประกอบสำคัญครบถ้วนและสัมพันธ์กัน				
๒. เนื้อหา/สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์				
๓. กิจกรรมสอดคล้องกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์				
๔. กิจกรรมหลากหลายเหมาะสมและสอดคล้องกับความสามารถผู้เรียน				
๕. กิจกรรมเน้นทักษะกระบวนการคิด การลงมือปฏิบัติ และสร้างความรู้ด้วยตนเอง				
๖. กิจกรรมมีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับชั้น				
๗. สื่อ/แหล่งเรียนรู้สอดคล้องกับกิจกรรมและจุดประสงค์				
๘. สื่อหลากหลายสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ วัสดุและความสามารถผู้เรียน				
๙. วิธีการวัดผลและเครื่องมือสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกิจกรรม				
๑๐. เกณฑ์การประเมินผลชัดเจน ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ				

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

แบบแสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (IOC)

ในการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาการเรียน โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่องนโยบายการเงินและการคลัง ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนดงตาลวิทยา”

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ นโยบายการเงินและนโยบายการคลัง

แผนการเรียนรู้ที่ ๘ นโยบายการเงิน (เงินฝืด – เงินเฟ้อ)

คำชี้แจง ขอให้ท่านผู้เชี่ยวชาญได้กรุณาแสดงความคิดเห็นของท่านโดยใส่เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ใน การนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป

รายการข้อความความเห็น	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม ๑	ไม่แน่ใจ ๐	ไม่เหมาะสม -๑	
๑. แผนมืองค์ประกอบสำคัญครบถ้วนและสัมพันธ์กัน				
๒. เนื้อหา/สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์				
๓. กิจกรรมสอดคล้องกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์				
๔. กิจกรรมหลากหลายเหมาะสมและสอดคล้องกับความสามารถผู้เรียน				
๕. กิจกรรมเน้นทักษะกระบวนการคิด การลงมือปฏิบัติ และสร้างความรู้ด้วยตนเอง				
๖. กิจกรรมมีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับชั้น				
๗. สื่อ/แหล่งเรียนรู้สอดคล้องกับกิจกรรมและจุดประสงค์				
๘. สื่อหลากหลายสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ วยและความสามารถผู้เรียน				
๙. วิธีการวัดผลและเครื่องมือสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกิจกรรม				
๑๐. เกณฑ์การประเมินผลชัดเจน ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ				

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

แบบแสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (IOC)

ในการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาการเรียน โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่องนโยบายการเงินและการคลัง ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนดงตาลวิทยา”

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ นโยบายการเงินและนโยบายการคลัง

แผนการเรียนรู้ที่ ๙ นโยบายการคลัง

คำชี้แจง ขอให้ท่านผู้เชี่ยวชาญได้กรุณาแสดงความคิดเห็นของท่านโดยใส่เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ใน การนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป

รายการข้อความความเห็น	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม ๑	ไม่แน่ใจ ๐	ไม่เหมาะสม -๑	
๑. แผนมืองค์ประกอบสำคัญครบถ้วนและสัมพันธ์กัน				
๒. เนื้อหา/สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์				
๓. กิจกรรมสอดคล้องกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์				
๔. กิจกรรมหลากหลายเหมาะสมและสอดคล้องกับความสามารถผู้เรียน				
๕. กิจกรรมเน้นทักษะกระบวนการคิด การลงมือปฏิบัติ และสร้างความรู้ด้วยตนเอง				
๖. กิจกรรมมีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับชั้น				
๗. สื่อ/แหล่งเรียนรู้สอดคล้องกับกิจกรรมและจุดประสงค์				
๘. สื่อหลากหลายสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ วยและความสามารถผู้เรียน				
๙. วิธีการวัดผลและเครื่องมือสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกิจกรรม				
๑๐. เกณฑ์การประเมินผลชัดเจน ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ				

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ประวัติผู้วิจัย

- ชื่อ / นามสกุล : นางสาวชนกนันท์ ช่วยประคอง
ว/ ด/ ป/ : วันที่ ๙ เดือนตุลาคม พุทธศักราช ๒๕๓๕
ภูมิลำเนาที่เกิด : ๓๕/๔๘๔ หมู่ ๖ ตำบลเขาสามยอต อำเภอเมืองลพบุรี จังหวัดลพบุรี ๑๕๐๐๐
- การศึกษา : ปริญญาครุศาสตรบัณฑิต สาขาการสอนสังคมศึกษา เกียรตินิยมอันดับ ๒ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
- ประสบการณ์การทำงาน : ข้าราชการครู (คศ.๑) โรงเรียนดงตาลวิทยา อำเภอเมืองลพบุรี จังหวัดลพบุรี
- ผลงานทางวิชาการ : ๑. การศึกษาการเปลี่ยนแปลงที่ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตของคนในชุมชน ย่านตลาดพลู
๒. ความพึงพอใจต่อการเรียนรายวิชา GE (General Education) ของ นักศึกษาคณะครุศาสตร์ ชั้นปี ๑ - ๓ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
๓. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง อารยธรรมตะวันตกสมัยโบราณ ยุคกรีก-โรมัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖/๕ โรงเรียนวัดสุทธิวาราม โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะ
๔. การพัฒนาทักษะกระบวนการกลุ่ม เรื่อง ๑๐ ประเทศสมาชิกอาเซียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔/๗ โรงเรียนวัดสุทธิวาราม โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ JIGSAW