

## การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาโดยใช้การเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ชญัญญา มีเพียร<sup>1</sup>

สุดคนึง นฤพนธ์จรกุล<sup>2</sup>

### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาโดยใช้การเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน กลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเมืองชุมพรบ้านเขาถล่ม จำนวน 40 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยใช้การเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน 2) แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา 3) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติ Paired Sample t-test

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

**คำสำคัญ :** ความสามารถในการแก้ปัญหา, การเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน, วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

<sup>1</sup> นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบึงทิตย

<sup>2</sup> อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

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

Chanatda Meepian <sup>1</sup>

Sudkanung Naruponjirakul <sup>2</sup>

**Abstract**

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

The research results showed that 1) the problem-solving ability of students after learning through scenario-based learning was significantly higher than that before learning at the .05 level ( $t = 14.948$ ,  $p = .000$ ), 2) the posttest achievement scores in Social Studies, Religion and Culture subject were significantly higher than the pretest at the level of .05 ( $t = 20.420$ ,  $p = .000$ ), and 3) the overall satisfaction of Prathomsuksa 4 students towards scenario-based learning in Social Studies, Religion and Culture subject was at a high level ( $\bar{X} = 2.96$ , S.D. = 0.20)

**Keywords:** Problem-solving ability, scenario-based learning, social studies, religion and culture subject

## บทนำ

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

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้พื้นฐานที่ผู้เรียนตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ต้องเรียน ประกอบด้วยศาสตร์หลายแขนง มีลักษณะเป็นสหวิทยาการ โดยการนำเอาเนื้อหาสาระในสาขาสังคมศาสตร์มาเป็นสาระการเรียนรู้เช่น ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ นิติศาสตร์ จริยธรรม ประชากรศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และเพื่อตอบสนองความต้องการจำเป็นในการดำรงชีวิตของมนุษย์ที่มีความต้องการจำเป็นที่ไม่มีสิ้นสุด ในการเรียนรู้จึงต้องเน้นให้ผู้เรียนได้แสวงหาความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการผลิต การบริโภคและการบริการรวมไปถึงระบบเทคโนโลยีทันสมัย ที่ส่งผลกระทบต่อการตัดสินใจทางเศรษฐกิจ มีความสามารถที่จะเลือกประเมิน คิดพิจารณาผลที่เกิดจากการเลือกและตัดสินใจ พร้อมทั้งมีการแก้ปัญหาได้อย่างมีวิจารณญาณ ให้มีความสำคัญกับตัวผู้เรียนอย่างมีศักยภาพ จนเกิดทักษะการแก้ปัญหาที่เป็นคุณสมบัติของผู้เรียนที่สำคัญอีกประการหนึ่ง ที่ต้องพัฒนาให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน

กระบวนการคิดแก้ปัญหาเป็นทักษะที่สำคัญของนักเรียนที่ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ โดยหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (2551, น. 3) กำหนดไว้ว่าสมรรถนะสำคัญของนักเรียน เรื่อง ทักษะกระบวนการแก้ปัญหา เป็นการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา มีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม สอดคล้องกับกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2551, น. 6) กล่าวว่า การจัดกระบวนการคิด เป็นสมรรถนะสำคัญของนักเรียนด้านความสามารถในการคิดทำให้นักเรียนพัฒนาตนเองตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ ซึ่งเป็นสิ่งที่ทางโรงเรียนควรจัดให้นักเรียนได้ในทุกระดับชั้น เป็นกระบวนการเพื่อหาสาเหตุของปัญหา เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริม

พัฒนาการทางด้านสติปัญญา โดยเฉพาะการคิดแก้ปัญหา ครูควรจัดรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลายให้นักเรียนพัฒนาทักษะทุกด้าน ลงมือกระทำและปฏิบัติจริงด้วยตนเอง ฝึกฝนให้มีการคิดที่รอบด้าน เพื่อมิให้เป็นคนตัดสินใจผิดพลาด เพราะขาดการยั้งคิด ขาดเหตุผลในการตัดสินใจ นอกจากนี้นักเรียนบางกลุ่มมีปัญหาด้านความคิด ขาดประสบการณ์และการพิจารณาไตร่ตรองสำหรับการตัดสินใจ ลักษณะการพัฒนาด้านอารมณ์ก็จะรุนแรง ขาดวุฒิภาวะทางอารมณ์ มักจะหุนหันพลันแล่น ยังไม่มีความสามารถในการยับยั้งหรือควบคุมอารมณ์ได้ดีพอ นักเรียนจึงต้องได้รับการพัฒนากระบวนการคิด รวมถึงการแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพด้วยการตัดสินใจไตร่ตรอง ประเมินสถานการณ์รอบตัวด้วยหลักเหตุผล รับรู้ปัญหา สาเหตุของปัญหา หาทางเลือก และตัดสินใจในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างสร้างสรรค์ กล้าที่จะแสดงออกทางความคิด และพร้อมที่จะรับผิดชอบต่อสิ่งที่ตนเองเลือก มีเป้าหมายชัดเจนในการนำไปใช้ประโยชน์ (สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2551 น. 14) ดังนั้น การคิดแก้ปัญหา ทำให้นักเรียนเกิดทักษะกระบวนการคิดและแก้ปัญหาไปตามลำดับขั้นตอน มีเหตุผลด้วยตนเอง ซึ่งเป็นแนวทางในการนำไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้ นักเรียนเกิดทักษะการสังเกต การเก็บข้อมูลนำไปสู่การสรุปความ และฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม มีการแลกเปลี่ยนความคิด และประสบการณ์ซึ่งกันและกัน ทำให้นักเรียนมีโอกาสแสวงหาความรู้ นำหลักการที่เป็นจริงตามธรรมชาติไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ ๆ โดยไม่ต้องทำการทดลองหรือพิสูจน์ซ้ำอีก การฝึกให้นักเรียนคิดแก้ปัญหา ทำให้นักเรียนเป็นคนมีเหตุผล รู้จักใช้กฎเกณฑ์ ข้อสรุปต่าง ๆ มาช่วยในการแก้ปัญหาไม่ตัดสินใจในการทำงานอย่างง่าย ๆ จนกว่าจะพิสูจน์ข้อเท็จจริงได้

จากที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่า การคิดแก้ปัญหาเป็นทักษะที่มีความสำคัญต่อการพัฒนา ด้านสติปัญญาของเด็ก ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของเด็กไทยและเป็นเป้าหมายสำคัญของการจัดการศึกษา แต่ปรากฏว่าในสภาพปัจจุบันการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหาของเด็กยังทำได้น้อยมาก ครูควรมีความตระหนักเพิ่มขึ้นเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายและวิธีสอนให้เด็กคิดแก้ปัญหาเป็น และโดยทั่วไป พบว่า การสอนทักษะการคิดแก้ปัญหาโดยตรงยังทำได้น้อยมาก ครูส่วนใหญ่มักเน้นการเรียนการสอนที่ยึดเนื้อหาสาระวิชามากกว่าการสอนกระบวนการแก้ปัญหา เด็กไทยส่วนใหญ่ยังคงเรียนรู้ด้วยวิธีการจดจำ และท่องจำให้ได้มากกว่าสามารถวิเคราะห์เนื้อหาสาระสิ่งที่เรียนรู้ได้ นอกจากนี้การสอนเพื่อเสริมสร้างและพัฒนาการคิดให้กับนักเรียนยังไม่มี การปฏิบัติอย่างจริงจังในโรงเรียน เนื่องจากไม่เข้าใจวิธีการสอน ตลอดจนไม่สามารถจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะและกระบวนการคิดแก้ปัญหาให้กับนักเรียน เนื่องจากปัญหาต่างๆ เหล่านี้ ทำให้เด็กไม่มีทักษะการคิด การแก้ปัญหา ซึ่งจะส่งผลต่อการพัฒนาทางด้านสติปัญญาของเด็ก (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ 2541, น. 2)

การเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐานมาจากทฤษฎีการเรียนรู้จากสถานการณ์เสมือนจริง ที่ระบุว่า การเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีโอกาสได้ใช้ประสบการณ์ในการแก้ปัญหาที่มีลักษณะตรงกับโลกแห่งความเป็นจริงซึ่งมีความซับซ้อน ในการแก้ปัญหาผู้เรียนต้องอาศัยการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การ

ทำงานร่วมกันเป็นทีม และทักษะการตัดสินใจ การเรียนรู้จากสถานการณ์เสมือนจริงจะเป็นการเรียนรู้อย่างตื่นตัวและนักเรียนจะเกิดความเข้าใจเชิงลึกในสิ่งที่เรียน ทักษะและการเรียนรู้ที่ได้จะทำให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการเข้าสู่สภาพการทำงานจริง (สุดคณิง นฤพนธ์จิรกุล, 2560) การจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน มีขั้นตอนในการออกแบบการเรียนรู้ฉากทัศน์เป็นฐาน Cubukcu (2014, p. 46) ได้นำเสนอไว้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. เลือกหัวข้อให้เหมาะสม โดยผู้สอนต้องตระหนักว่าต้องการผลการเรียนรู้อะไรบ้างจากผู้เรียน จึงจะสามารถเลือกหัวข้อหรือประเด็นที่จะนำไปสู่ผลการเรียนรู้ นั่น ทั้งนี้ หัวข้อที่เลือกควรเป็นประเด็นที่มีความสำคัญ ไม่ควรซับซ้อนเกินไป แต่ควรเน้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เรียน

2. รวบรวมเนื้อหาที่สอดคล้องกับหัวข้อ การรวบรวมเนื้อหาเพื่อนำมาสร้างเป็นฉากทัศน์ควรเป็นเนื้อหาที่จูงใจให้ผู้เรียนอยากค้นคว้าเพิ่มเติม และอยากสนทนาแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับบุคคลอื่นเพื่อแสวงหาคำตอบต่อหัวข้อที่กำหนดไว้

3. สร้างฉากทัศน์ที่มีความท้าทาย การสร้างฉากทัศน์จะอยู่ในรูปแบบสื่อออนไลน์ แบบเผชิญหน้ากัน หรือสื่อรูปแบบอื่น ๆ ก็ได้ แต่ฉากทัศน์นั้นต้องมีความสมดุลระหว่างสื่อที่ใช้กับวิธีการสอน เมื่อสร้างฉากทัศน์แล้วควรให้ผู้อื่นได้วิจารณ์ เพื่อให้มั่นใจว่าการจัดวางฉากทัศน์เหมาะสมแล้ว เมื่อนั้นผลการเรียนรู้จะเป็นไปตามที่กำหนดไว้

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

จากการศึกษางานทฤษฎีดังกล่าวและข้อมูลที่กล่าวมา ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษา การจัดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานมาใช้ในพัฒนาความสามารถทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ความสามารถในการคิดแก้ปัญหา ของนักเรียน เนื่องจากเป็นเรื่องที่นักเรียนสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาเข้ากับชีวิตประจำวันได้ อีกทั้งเพื่อเป็นแนวทางให้ผู้วิจัยออกแบบสถานการณ์การเรียนรู้ สามารถพัฒนาและปรับปรุงการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมให้มีคุณภาพสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันต่อไป

#### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาโดยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน

### สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาหลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานอยู่ในระดับมาก

### กรอบแนวคิด

#### ตัวแปรต้น

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน  
วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม  
สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์



#### ตัวแปรตาม

1. ความสามารถในการแก้ปัญหา  
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์  
3. ความพึงพอใจที่มีต่อการเรียน โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน

### วิธีดำเนินการวิจัย

#### กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเมืองชุมพร บ้านเขาล่อม จังหวัดชุมพร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 40 คนที่กำลังศึกษารายวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม จำนวน 6 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง ผลการ

ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พบว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.00

2. แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นแบบอัตนัยจำนวน 2 ข้อ ผลการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.32 - 0.57 อำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.20 - 0.57 และค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.74

3. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือกจำนวน 30 ข้อ ผลการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.38 - 0.75 อำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.25 - 0.75 และค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.72

4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน เป็นแบบมาตราประมาณค่า 3 ระดับ ได้แก่ ระดับ 3 หมายถึง พึงพอใจมาก ระดับ 2 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง ระดับ 1 หมายถึง พึงพอใจน้อย โดยข้อความในแบบสอบถามแบ่งเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ ด้านผู้เรียน และด้านประโยชน์ที่ได้รับ จำนวนทั้งหมด 14 ข้อ เกณฑ์การแปลความหมายของความพึงพอใจเป็นดังนี้

2.34 - 3.00 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมาก

1.67 - 2.33 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง

1.00 - 1.66 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อย

ผลการตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พบว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

#### **การรวบรวมข้อมูล**

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองสอนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเมืองชุมพรบ้านเขาถล่ม จังหวัดชุมพรโดยได้ดำเนินการทดลองแบบกลุ่มเดียวมีการทดสอบก่อนและหลังทดลอง (One Group Pretest Posttest Design) และเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองตามขั้นตอน ต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ ขั้นตอนและรายละเอียดให้นักเรียนทราบเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

2. นักเรียนทำแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาจำนวน 2 ข้อเป็นแบบอัตนัย ก่อนเรียนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน

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

4. ผู้วิจัยดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบฉกทศน์เป็นฐานจำนวน 6 แผน ๆ ละ 3 คาบคาบเรียนละ 60 นาที

5. หลังจากทำการสอนจนครบทั้ง 6 แผน ผู้วิจัยทำการวัดความสามารถในการแก้ปัญหาด้วยแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา

6. นักเรียนทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบฉกทศน์เป็นฐาน

7. นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉกทศน์เป็นฐาน

### วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. วิเคราะห์ผลของความสามารถในการแก้ปัญหาก่อนและหลังเรียน โดยการนำคะแนนของนักเรียนทั้งหมด มาคำนวณหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วทดสอบค่าที (t-test แบบ Paired Sample)

2. วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ ก่อนและหลังเรียน โดยการนำคะแนนของนักเรียนทั้งหมด มาคำนวณหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วทดสอบค่าที (t-test แบบ Paired Sample)

3. วิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉกทศน์เป็นฐานโดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4. อภิปรายผล โดยใช้ตารางและการพรรณนา

### ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหาก่อนและหลังเรียนโดยการเรียนรู้แบบฉกทศน์เป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (n = 40)

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

\*p < .05

จากตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหาก่อนและหลังเรียนโดยการเรียนรู้แบบฉกทศน์เป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 40 คน พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ที่ 7.30 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.57 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนอยู่ที่



12.40 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.01 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหาโดยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t = 14.948, p = .000$ )

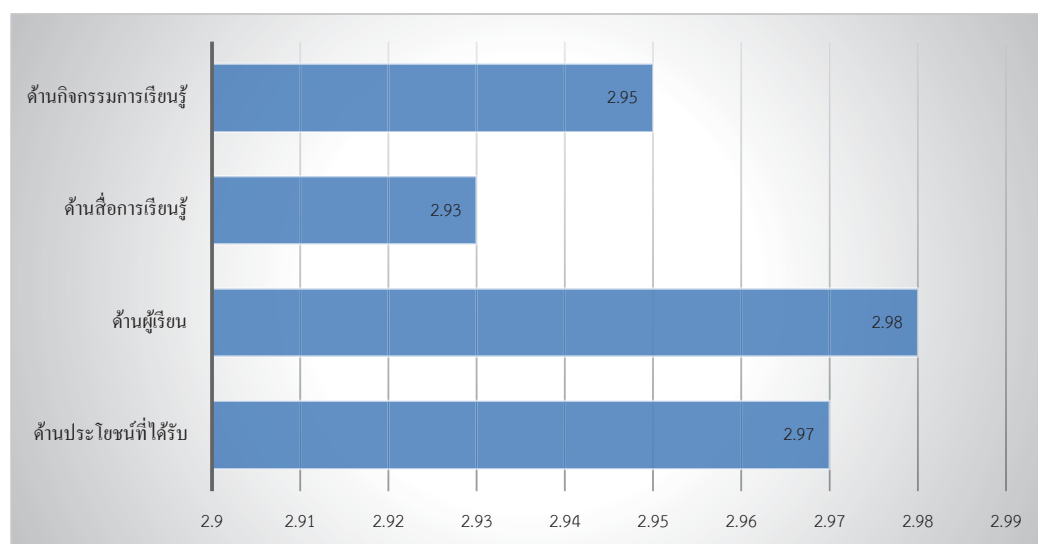
ตารางที่ 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ( $n = 40$ )

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

\* $p < .05$

จากตารางที่ 2 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนอยู่ที่ 9.30 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.32 ค่าเฉลี่ยหลังเรียนอยู่ที่ 20.45 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 4.71 เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า ค่าเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t = 20.420, p = .000$ )

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ( $n = 40$ )



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

### สรุปและอภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาโดยใช้การเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สามารถอภิปรายได้ดังต่อไปนี้

1. ผลการศึกษาค้นคว้าความสามารถในการแก้ปัญหานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน พบว่านักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาลงเรียนเมื่อเรียนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 เนื่องจากความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเป็นความสามารถในการใช้ความรู้ประสบการณ์เดิม ความคิดของผู้เรียนแก้ปัญหาที่พบในสถานการณ์ต่างๆ ได้ การคิดแก้ปัญหาเป็นกระบวนการหรือทักษะที่มีความสำคัญต่อมนุษย์ที่ต้องใช้ในการแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและยังเป็นพื้นฐานของการคิดทั้งหมด ดังนั้น การสอนการคิดแก้ปัญหาจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทำ เพื่อเตรียมเด็กและเยาวชนให้มีทักษะการคิดที่จำเป็นในการใช้ชีวิตอยู่ภายในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานมาจากทฤษฎีการเรียนรู้จากสถานการณ์เสมือนจริง ที่ระบุว่า การเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีโอกาสได้ใช้ประสบการณ์ในการแก้ปัญหาที่มีลักษณะตรงกับโลกแห่งความเป็นจริงซึ่งมีความซับซ้อน ในการแก้ปัญหาผู้เรียนต้องอาศัยการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การทำงานร่วมกันเป็นทีม และทักษะการตัดสินใจ การเรียนรู้จากสถานการณ์เสมือนจริงจะเป็นการเรียนรู้ที่ตื่นตัวและผู้เรียนจะเกิดความเข้าใจเชิงลึกในสิ่งที่เรียน ทักษะและการเรียนรู้ที่ได้จะทำให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการเข้าสู่สภาพการทำงานจริง สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุดคนึง นฤพนธ์จิรกุล (2560) ที่แสดงว่าฉากทัศน์ช่วยให้นักเรียนมีความสนใจ กระตือรือร้นในการเรียน สามารถร่วมกิจกรรมและทำใบงานตามที่กำหนด จากการยกตัวอย่างฉากทัศน์ที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน จะเห็นได้ว่าแต่ละฉากทัศน์มีประเด็นคำถามให้นักเรียนตอบตามลำดับขั้นตอนของทักษะกระบวนการคิดแก้ปัญหา ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 ระบุปัญหาหรือตั้งปัญหา จากการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน ฝึกฝนให้นักเรียนแสวงหาความรู้จนสามารถสืบค้นข้อมูลได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องให้ครู

ใช้คำถามกระตุ้นให้นักเรียนได้ฝึกคิดหาคำตอบ นำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง เกิดความเข้าใจและสามารถระบุปัญหาในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้ ขั้นที่ 2 นิยามสาเหตุของปัญหา การจัดการเรียนการสอนแบบผจญปัญหาทำให้นักเรียนได้ฝึก การสรุปประเด็นข้อมูล เพื่อช่วยกันหาวิธีการแก้ปัญหา มีการตอบคำถามที่หลากหลายความคิด เมื่อมีการฝึกแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนกันภายในกลุ่ม ทำให้นักเรียนเกิดการพิจารณาคิดในสิ่งต่าง ๆ ทั้งสิ่งที่ได้และสิ่งที่ไม่ได้ จนทำให้นักเรียนสามารถบอกที่มาของปัญหาที่เกิดขึ้นได้ ขั้นที่ 3 ค้นหาแนวทางแก้ปัญหา โดยการหาทางออกของปัญหาต้องมีการผสมผสานแนวความคิดหลายแง่มุม มีการฝึกสรุปปัญหาที่เกิดขึ้นจากฉากทัศน์ต่าง ๆ โดยร่วมกันลงมติหรือข้อสรุปที่เป็นไปได้ จากหลายเหตุผล อภิปราย และร่วมกันวิเคราะห์ปัญหานั้นนำไปสู่แนวทางแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ขั้นที่ 4 อธิบายผลที่ได้จากการแก้ปัญหานำไปสู่การพิสูจน์หาคำตอบว่าหลังจากการใช้วิธีการแก้ปัญหานี้เกิดผลอย่างไร เป็นการฝึกให้นักเรียนได้ลองกระทำจากสิ่งที่ได้เรียนรู้มา เป็นการเพิ่มพูนความรู้ใหม่ ๆ และขยายความรู้ให้มากยิ่งขึ้น โดยสามารถจัดระบบความคิดและวิธีการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองเป็นการเชื่อมโยงการเรียนรู้ที่ได้หาคำตอบด้วยตนเอง ส่งผลให้จดจำเนื้อหาที่ค้นพบได้อย่างแม่นยำ สามารถเรียนรู้เนื้อหาที่เกี่ยวข้องได้อย่างง่ายและรวดเร็ว ดังนั้น นักเรียนได้รับประสบการณ์จากกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนสามารถเขียนอธิบายประเด็นต่าง ๆตามที่ครูกำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง สามารถอธิบายต้นเหตุที่ก่อให้เกิดปัญหาได้อย่างถูกต้องและตรงประเด็น สามารถคิดหาวิธีการแก้ปัญหาที่เผชิญอยู่ด้วยเหตุผล และมีลำดับขั้นตอน ระบุผลของการตัดสินใจเลือกวิธีการจัดปัญหาต่าง ๆ ให้หมดไปอย่างหลากหลาย สามารถระบุเป็นรายชื่อ อย่างน้อย 2 ข้อ และอธิบายเชื่อมความสัมพันธ์ในแต่ละขั้นตอนได้อย่างสอดคล้องกัน เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนทำงานร่วมกันในบรรยากาศแบบกันเองมากขึ้นและกล้าเผชิญกับปัญหา ซึ่งสอดคล้องกับ Errington (2005) ที่ระบุว่า การเรียนรู้จากทัศน์เป็นฐานจะแสดงสภาพการณ์ มีจุดหักเหหรือประเด็นให้ขบคิด มีตัวละคร มีพล็อต (plot) ที่ยังไม่สมบูรณ์ มีการจงใจให้อายากแก้ปัญหาเพื่อค้นหาคำตอบหรือผลลัพธ์ การเรียนรู้จากทัศน์เป็นฐานเป็นกลวิธีการเรียนรู้ที่ดีในการให้นักศึกษาได้เผชิญกับสถานการณ์ด้านวิชาชีพที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง การเรียนรู้จากทัศน์เป็นฐานจึงเป็นการเรียนรู้ผ่านภาระงานซึ่งผู้เรียนจะต้องเผชิญเมื่อจบการศึกษาและเข้าสู่การทำงานจริง

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน สารที่ 3 เศรษฐศาสตร์ ด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 ที่ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังใช้การเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อภิปรายได้ว่า การเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานคือการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุด ผู้เรียนประยุกต์ใช้ความรู้จากการเรียนด้วยฉากทัศน์ไปใช้ในการทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรียนรู้ด้วยความเข้าใจ ไม่ใช้การท่องจำเป็นหลัก ผู้เรียนใช้ประสบการณ์

ในการแก้ปัญหา เน้นการพัฒนาทักษะและการคิดวิเคราะห์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จีราพร โปสิทธิพิเสฏฐ์ (2557) ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการคิดแก้ปัญหา เรื่อง สังคมไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเผชิญสถานการณ์ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเมื่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเผชิญสถานการณ์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของอุมพร ปิ่นเนตร (2555) ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่อง หลักธรรมสำคัญทางพระพุทธศาสนา ด้วยวิธีสอนแบบสตอรี่ไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน นอกจากนี้ Clark (2009, p. 84) ยังกล่าวสนับสนุนว่า การเรียนรู้จากทัศน์เป็นฐาน เป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีโอกาสในการแก้ปัญหาที่ตรงกับความเป็นจริง ในขณะที่แก้ปัญหาผู้เรียนได้เรียนรู้มโนทัศน์ และขั้นตอนการแก้ปัญหาที่เหมือนกับการทำงานจริงของผู้เชี่ยวชาญในสาขาวิชา นั้น ๆ

3. ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐานโดยภาพรวมเห็นด้วยในระดับมาก ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 3 จากผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจ โดยภาพรวมมีความพึงพอใจในระดับมากในด้านผู้เรียนมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจสูงที่สุด กล่าวแสดงความคิดเห็นของตนเองอย่างมั่นใจ มีความสุขและมีอิสระในการเรียนแบบจากทัศน์ และสามารถเสนอแนวทางแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนดได้ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ได้ฝึกทักษะกระบวนการในการศึกษาค้นคว้า หาคำตอบ รวบรวมข้อมูล และสรุปความรู้ด้วยตนเอง ทำให้เข้าใจสถานการณ์ด้านเศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวันได้มากขึ้นเกิดทักษะการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยการเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐาน เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้จากสถานการณ์จริง สามารถพบได้ในชีวิตประจำวัน และด้านสื่อการเรียนรู้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Mery and Blakiston (2010, p. 1) ที่สรุปไว้ว่า การเรียนรู้จากทัศน์เป็นฐานคือการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยให้ผู้เรียนประยุกต์ความรู้ทางด้านทฤษฎีและแนวคิดเข้ากับสถานการณ์แห่งความเป็นจริง โดยมีฐานแนวคิดที่ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีเมื่อได้ทำภาระงานในบริบทจริง และผู้เรียนต้องใช้ความรู้เดิมผสมผสานกับบริบทใหม่เพื่อหาหนทางแก้ปัญหา ดังนั้น ผู้เรียนจึงได้เรียนรู้มากกว่าการท่องจำ แต่เป็นการประยุกต์ความรู้ให้สอดคล้องกับสถานการณ์จริง และสอดคล้องกับแนวคิดของ สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ (2554 น.58) ได้สรุปไว้ว่า จากการเรียนรู้จากทัศน์เป็นฐาน นักเรียนได้ฝึกทักษะการค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ อย่างหลากหลาย ตลอดจนเป็นผู้ที่ทันต่อเหตุการณ์ปัจจุบัน ทำให้เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ รู้วิเคราะห์สถานการณ์ วิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับมาอย่างเป็นผู้รู้เท่าทัน มีหลักเกณฑ์ในการวิเคราะห์สถานการณ์อย่างหลากหลาย โดยคำนึงถึงเกณฑ์มาตรฐานของสังคมและเกณฑ์ด้านคุณธรรม จริยธรรม นักเรียนรู้จักวิธีการเลือกและการตัดสินใจ โดยอาศัยพื้นฐานจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ซึ่งมีหลากหลาย เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตปัจจุบัน

เนื่องจากนักเรียนไม่อาจเผชิญสถานการณ์ที่รุนแรงหรือร้ายแรงได้จริง แต่การที่ได้ตัวอย่างเหตุการณ์จริง จะทำให้นักเรียนสามารถฝึกทักษะการเลือกและการตัดสินใจในการแก้ปัญหาอย่างมีหลักการ

### ข้อเสนอแนะ

#### ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การจัดการเรียนการสอนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน มีกิจกรรมการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ในเวลา 60 นาที ผู้สอนต้องวางแผนการสอนและควบคุมเวลาให้เหมาะสม ควรฝึกให้นักเรียนรู้จักการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มก่อนที่จะจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน

2. การออกแบบใบงานฉากทัศน์ ควรให้มีความยากง่ายเหมาะสมและเป็นเรื่องที่สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้ จึงจะสามารถดำเนินกิจกรรมทันเวลาและได้งานที่มีคุณภาพ หรืออาจต้องขยายเวลาออกไปสำหรับบางกิจกรรมที่ต้องใช้เวลาในการหาข้อมูลเพิ่มเติม

3. การจัดการเรียนการสอนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน ผู้สอนต้องปรับเปลี่ยนบทบาทของตนเองจากการบอกความรู้ มาเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ให้คำแนะนำและข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ถ้านักเรียนตอบปัญหาได้ไม่ครอบคลุม ผู้สอนจะต้องเติมเต็มความรู้ให้ พร้อมทั้งชี้แนะแหล่งข้อมูลในการศึกษาเพิ่มเติม เพื่อสามารถอธิบายสรุปคำตอบที่ได้รับจากการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานได้ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนจึงต้องฝึกฝนตนเองและเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียน โดยพยายามกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นและสามารถสืบค้นข้อมูลได้ด้วยตนเอง

4. ผู้สอนควรส่งเสริมให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้เกิดการคิดโดยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นมิตร เอื้อต่อการแสดงออกทางความคิด และการแลกเปลี่ยนประสบการณ์

#### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาถึงการนำแนวทางการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาที่เรียนด้วยการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน ไปใช้กับตัวแปรตามอื่นๆ เช่น ความคงทนในการเรียนรู้ ความสามารถในการคิดตัดสินใจ ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

2. ควรมีการนำการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานไปใช้ร่วมกับวิธีการสอนหรือรูปแบบการจัดการเรียนการสอนอื่น เพื่อให้เกิดความสามารถในการคิดแก้ปัญหา ได้แก่ วิธีสืบเสาะหาความรู้ วิธีการสอนโดยใช้การอุปนัย และการสอนโดยใช้โครงงาน

3. ควรนำการเรียนรู้แบบฉกัทัศน์เป็นฐานไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ในสาระการเรียนรู้อื่นของกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ได้แก่ สาระการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ สาระการเรียนรู้หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคมและสาระภูมิศาสตร์ เป็นต้น

### เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- จิราพร โปสิทธิพิเชษฐ. (2557). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการคิดแก้ปัญหาเรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการเผชิญสถานการณ์*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2541). *คิดเก่งสมองไว*. กรุงเทพฯ : บริษัทโปรดักทีฟกรุ๊ป จำกัด. สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม แห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ.256 - 2564)*. กรุงเทพฯ: 2560.
- สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2551). *แนวทางการบริหารจัดการหลักสูตร ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์ การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สุดคนึง นฤพนธ์จิรกุล. (2560). *รูปแบบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้จากสถานการณ์ เสมือนจริงเพื่อเสริมสร้างความสามารถทางภาษาอังกฤษและการรับรู้ความสามารถของตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี (ปริญญาโทปริญญาตรีบัณฑิต)*. สาขาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
- สุคนธ์ สินธพานนท์และคณะ. (2554). *วิธีสอนตามแนวปฏิรูปการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน*. กรุงเทพฯ: 9199 เทคนิคพรินต์ติ้งนิทาน.
- อุมาพร ปิ่นเนตร. (2555). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่อง หลักธรรมสำคัญทางพระพุทธศาสนา ด้วยวิธีสอนแบบสตอรี่ไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร
- Clark, A. T. (2009). "An Examination of Combined Distance and Direct Supervision Experiences," (Online). Available : <http://umi.com/dissertation/fullcit/3115457>.
- Cubukcu, B. (2014, May). Scenario-based learning. *Inside learning technologies and skills*, 45- 46.
- Errington, E. (2005). *Creating learning scenarios: A planning guide for adult educators*. Palmerston North, NZ: Cool Books.

Lave, J. & Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge: Cambridge University Press.

Mery, Y., & Blakiston, R. (2010). Scenario-based e-learning: Putting the student in the driver's seat. *26<sup>th</sup> Annual Conference on Distance Teaching and Learning*. August 4 - 6, 2010. Wisconsin: University of Wisconsin.