



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดขั้นสูง โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน  
ในรายวิชาวัฒนธรรมไทย ของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5



วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม  
หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน  
วิทยาลัยครุสุริยเทพ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2564



**THE DEVELOPMENT OF LEARNING ACHIEVEMENT AND HIGHER-  
ORDER THINKING USING ACTIVITY-BASED LEARNING IN  
THE THAI CULTURE COURSE FOR GRADE 5 STUDENTS**



**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT  
OF THE REQUIREMENTS FOR  
THE DEGREE OF MASTER OF EDUCATION  
IN CURRICULUM AND INSTRUCTION  
SURYADHEP TEACHERS COLLEGE**

**GRADUATE SCHOOL, RANGSIT UNIVERSITY**

**ACADEMIC YEAR 2021**

วิทยานิพนธ์เรื่อง

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดขั้นสูง โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน  
ในรายวิชาวัฒนธรรมไทย ของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

โดย

ชลิดา สตราชดาวาสค์

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2564

---

รศ.ดร.มารุต พัฒนาผล  
ประธานกรรมการสอบ

ดร.นิภาพร เกลิมนิรันดร  
กรรมการ

ดร.เตชาเมธ เพียรชนะ  
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ผศ. ร.ต. หญิง ดร. วรณี สุขสาคร)  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย  
30 กรกฎาคม 2564

Thesis entitled

**THE DEVELOPMENT OF LEARNING ACHIEVEMENT AND HIGHER-  
ORDER THINKING USING ACTIVITY-BASED LEARNING IN  
THE THAI CULTURE COURSE FOR GRADE 5 STUDENTS**

by

CHALIDA STRAZDAUSKAS

was submitted in partial fulfillment of the requirements  
for the degree of Master of Education in Curriculum and Instruction

Rangsit University  
Academic Year 2021

---

Assoc. Prof. Marut Patphol, Ed.D.  
Examination Committee Chairperson

Nipaporn Chelermmirundorn, Ed.D.  
Member

---

Techameth Pianchana, Ph.D.  
Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Asst.Prof.Plт.Off. Vanee Sooksatra, D.Eng.)

Dean of Graduate School

July 30, 2021



## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงเป็นอย่างดี เนื่องจากได้รับความอนุเคราะห์จาก ดร.เตชา เมธ เพียรชนะ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ให้ความเอาใจใส่ช่วยเหลือ และสละเวลาให้คำปรึกษา แนะนำ ตรวจสอบความถูกต้องเป็นอย่างดีมาโดยตลอด รวมทั้ง รศ.ดร.มารุต พัฒนา ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ดร.นิภาพร เฉลิมนิรันดร กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ได้ให้คำแนะนำแก้ไข จนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณ นายชัชฌพงษ์ อินทรเกษม, นายปิยวัต ธรรมพัตถกุล, นางสาวอริสรา สิงห์พันธ์, นางสาวนันทยา บัวศิริ และนางสาวกัจจira รัชตะสังข์ ที่ให้คำแนะนำ ตรวจสอบแก้ไขและให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขอขอบพระคุณ นางภัทราดา ขมมาก ผู้อำนวยการ โรงเรียนนานาชาติ บางกอก พรีเมอราฮอริ แอนด์ เซ็กเคินเดอร์รี่ ที่ให้ความกรุณาอนุญาตให้เก็บข้อมูลเพื่อหาคุณภาพเครื่องมือและเก็บข้อมูลวิจัย

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยรังสิต ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้อันถือเป็นพื้นฐานที่สำคัญยิ่งในการทำวิจัยในครั้งนี้ ทำให้ผู้วิจัยนำความรู้ที่ได้รับไปพัฒนาและประยุกต์ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ กราบขอบพระคุณ บิศา มารดา ญาติพี่น้องทุกท่านที่คอยให้คำปรึกษา แนะนำ ให้กำลังใจในการศึกษาและสนับสนุนในการทำวิทยานิพนธ์ตลอดมา

ขอบคุณเพื่อนปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครูสุริยเทพ ที่คอยให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจตลอดมา จึงขอแสดงความขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

คุณค่าและประโยชน์อันเกิดจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเพื่อเป็นการตอบแทนพระคุณ บิศา มารดา ญาติพี่น้อง ครู อาจารย์และผู้มีพระคุณทุกท่าน

ชลิดา สตราชดาวาศักดิ์  
ผู้วิจัย

6204459 : ชลิตา สตราชดาวาสค์  
 ชื่อวิทยานิพนธ์ : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดขั้นสูง โดยใช้กิจกรรม  
 เป็นฐาน ในรายวิชาวัฒนธรรมไทย ของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5  
 หลักสูตร : ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน  
 อาจารย์ที่ปรึกษา : ดร.เดชาเมธ เพียรชนะ

### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้กิจกรรม  
 เป็นฐาน (Activity Based Learning) ก่อนเรียนและหลังเรียน 2) เพื่อศึกษาความคิดขั้นสูงของ  
 นักเรียนเรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning)

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 11  
 คน ที่ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 3 ประเภท  
 คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3)  
 แบบประเมินความคิดขั้นสูง การวิเคราะห์ข้อมูลใช้วิธีการทดสอบค่า t แบบกลุ่มตัวอย่างสัมพันธ์กัน  
 (t – test for dependent Samples) การหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลัง  
 การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05  
 2) ความคิดขั้นสูงของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรม  
 เป็นฐาน อยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X}$  เท่ากับ 18.18, S.D. เท่ากับ 0.14)

(วิทยานิพนธ์มีจำนวนทั้งสิ้น 166 หน้า)

คำสำคัญ: ความคิดขั้นสูง, การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

6204459 : Chalida Strazdauskas  
 Thesis Title : The Development of Learning Achievement and Higher-Order Thinking  
 Using Activity-Based Learning in the Thai Culture Course for Grade 5  
 Students  
 Program : Master of Education in Curriculum and Instruction  
 Thesis Advisor : Techameth Pianchana, Ph.D.

### Abstract

The research objectives were to compare learning achievement of Grade 5 students before and after instructed using the activity-based learning and to investigate their higher-order thinking after learning through the activity-based learning approach.

Data were gathered from a classroom of 11 Grade 5 students, the number of which was obtained from the cluster random sampling method. The research instruments consisted of: 1) lesson plans designed based on the activity-based learning approach, 2) a learning achievement test, and 3) a higher-order thinking assessment form. Data were analyzed using the dependent sample t-test, mean ( $\bar{X}$ ), and standard deviation (SD).

The results revealed that the learning achievement of Grade 5 students after learning through learning through the activity-based learning approach was higher with a statistical significance of .05. In addition, their higher-order thinking after learning through the approach was at a very good level ( $\bar{X} = 18.18$ , S.D. = 0.14).

(Total 166 pages)

Keywords: Higher-Order Thinking, Activity-Based Learning Approach

Student's Signature ..... Thesis Advisor's Signature .....

## สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ช
สารบัญรูป	ซ
<b>บทที่ 1</b>	
<b>บทนำ</b>	<b>1</b>
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 คำถามการวิจัย	4
1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย	5
1.4 สมมติฐานการวิจัย	5
1.5 ขอบเขตของการวิจัย	5
1.6 นิยามศัพท์	7
1.7 กรอบแนวคิดการวิจัย	8
1.8 ประโยชน์ของการวิจัย	9
<b>บทที่ 2</b>	
<b>เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b>	<b>10</b>
2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551	10
2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการสอน	16
2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน	34
2.4 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	40
2.5 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคิดขั้นสูง	45
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	62

## สารบัญ (ต่อ)

		หน้า
<b>บทที่ 3</b>	<b>ระเบียบวิธีการวิจัย</b>	<b>67</b>
	3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	67
	3.2 สถานที่ใช้ในการวิจัย	68
	3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย	68
	3.4 การสร้างเครื่องมือและการหาคุณภาพเครื่องมือใช้ในการทำวิจัย	69
	3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล	75
	3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล	75
	3.7 การรับรองจริยธรรมในคน	76
<b>บทที่ 4</b>	<b>ผลการวิเคราะห์ข้อมูล</b>	<b>77</b>
	4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน	78
	4.2 การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน	78
	4.3 การวิเคราะห์ความคิดขั้นสูงของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน	81
<b>บทที่ 5</b>	<b>สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ</b>	<b>85</b>
	5.1 สรุปผลการวิจัย	86
	5.2 อภิปรายผลการวิจัย	86
	5.3 ข้อเสนอแนะ	90
<b>บรรณานุกรม</b>		<b>91</b>

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ภาคผนวก	94
ภาคผนวก ก	95
ภาคผนวก ข	97
ภาคผนวก ค	100
ภาคผนวก ง	128
ภาคผนวก จ	131
ภาคผนวก ฉ	152
ภาคผนวก ช	163
ประวัติผู้วิจัย	166



## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1.1 เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย	6
2.1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางของสาระที่ 5 ภูมิศาสตร์	15
2.3 ความแตกต่างระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity Base Learning) และการจัดการเรียนรู้แบบปกติ	39
2.4 การประเมินความคิดขั้นสูง (ความคิดสังเคราะห์ ความคิดอย่างมีวิจารณญาณ และความคิดสร้างสรรค์)	57
2.5 เกณฑ์การตัดสิน	58
2.6 การประเมินความคิดขั้นสูง (ความคิดในการแก้ปัญหา ความคิดในการตัดสินใจ)	59
2.7 เกณฑ์การประเมินความคิดขั้นสูง	60
2.8 เกณฑ์การวัดผลความคิดขั้นสูง	62
3.1 หัวข้อการสอนในแต่ละสัปดาห์	68
3.2 เกณฑ์การประเมินความคิดขั้นสูง	71
3.3 เกณฑ์การวัดผลความคิดขั้นสูง	73
4.1 ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน	78
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	79
4.3 แสดงคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน	80
4.4 การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยค่าทดสอบสถิติ t (t – test for dependent Samples)	81
4.5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ความคิดขั้นสูงของนักเรียน	82
4.6 การวิเคราะห์คะแนนความคิดขั้นสูงของนักเรียน ทั้ง 5 ด้าน	83
4.7 แสดงคะแนนความคิดขั้นสูงของนักเรียนหลังเรียนรายบุคคล	84

## สารบัญรูป

รูปที่

1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

หน้า

9





## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคปัจจุบันที่ไร้พรมแดน ส่งผลให้ประชากรทั่วโลกมีการติดต่อสื่อสารกันอย่างใกล้ชิด โดยเฉพาะการเคลื่อนย้ายของประชากรจากประเทศหนึ่งไปยังอีกประเทศหนึ่ง ซึ่งอาจก่อให้เกิดปัญหาและความไม่เข้าใจกับวิถีการดำรงชีวิตของคนในท้องถิ่นนั้น ๆ การเข้ามาพำนักในประเทศใด ๆ จึงควรมีการศึกษาถึงวัฒนธรรมประเพณีของประเทศนั้น ๆ ซึ่งนอกจากจะเป็นการให้เกียรติกับประเทศที่เข้ามาอยู่อาศัยแล้วยังแสดงถึงการให้ความเคารพต่อคนในประเทศนั้น ๆ ด้วย สำหรับประเทศไทยในฐานะที่มีคนชาวต่างชาติได้เข้ามาพักอาศัยอยู่เป็นจำนวนมากดังจะเห็นได้จากในรอบปีที่ผ่านมามีชาวต่างชาติเข้ามาในประเทศไทยมากกว่า 10 ล้านคน (สำนักงานตรวจคนเข้าเมือง, 2562) ทั้งที่เข้ามาทำงาน มาท่องเที่ยวและมาอยู่อาศัย การสร้างความเข้าใจในเรื่องราวของวิถีการดำรงชีวิตวัฒนธรรมและประเพณีไทยให้กับคน ไม่เฉพาะกับคนชาวต่างชาติเท่านั้นกับคนไทยด้วยกันเองก็มีความสำคัญเช่นเดียวกัน การจัดการศึกษาเพื่อสร้างความเข้าใจเชิงวัฒนธรรมจึงควรเร่งพัฒนาให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว

ปัจจุบันธุรกิจด้านการศึกษาในระบบนานาชาติเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว จากผลสำรวจพบว่าในปี พ.ศ. 2562 โรงเรียนนานาชาติในประเทศไทยมีอัตราการเติบโตเพิ่มขึ้นถึง 18-20 % เมื่อเปรียบเทียบกับในปี พ.ศ. 2560 ซึ่งมีอัตราการเติบโตเฉลี่ยเพียง 12 % (ย้อนหลัง 8 ปี) (สำนักพัฒนาและส่งเสริมธุรกิจบริการ กลุ่มงานพัฒนาและส่งเสริมธุรกิจบริการ 3, 2561) ปัจจุบันในประเทศไทยมีโรงเรียนนานาชาติรวมทั้งสิ้น 207 โรงเรียน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2562) ในจำนวนนี้มีนักเรียนไทย 50 % ของจำนวนนักเรียนทั้งหมดในโรงเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนส่วนใหญ่โดยครูชาวต่างชาติ ส่งผลให้นักเรียนไทยที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนดังกล่าวไม่ได้รับการปลูกฝังค่านิยมทางวัฒนธรรมและประเพณีของ

ไทยเท่าที่ควร ซึ่งสอดคล้องกับ ทิศนา แจมมณี (2562, น. 329) ที่กล่าวว่านักเรียนที่เรียนในโรงเรียนนานาชาติจะมีการซึมซับวัฒนธรรมตะวันตกจากสภาพแวดล้อมและการดำเนินชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนไทยกลุ่มนี้ขาดโอกาสในการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจและการเห็นคุณค่าในขนบธรรมเนียม วัฒนธรรมอันดีงามของไทย นอกจากนี้ พัชรินทร์ วัชรกิตตานนท์ (2551, น. 2) ยังได้กล่าวถึง การจัดการเรียนการสอนในวิชาวัฒนธรรมไทยว่ารูปแบบการสอนส่วนใหญ่เป็นไปในลักษณะของการบรรยาย (Passive Learning) ท่องจำ โดยขาดการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนไม่สนใจเรียน รู้สึกเบื่อหน่าย ไม่ทำทายและขาดแรงกระตุ้นในการศึกษาหาความรู้ ทำให้ไม่สามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันและหากผู้เรียนขาดความรู้ ความเข้าใจทางวัฒนธรรม จะส่งผลกระทบต่อผู้เรียนเมื่อเติบโตขึ้นในการดำเนินชีวิต การอยู่ร่วมกันในสังคม การพัฒนาประเทศชาติและการมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมที่ควรสืบทอดไปยังรุ่นลูกหลานต่อไป การจัดการศึกษาในโรงเรียนนานาชาติจึงควรมีการสอดแทรกเนื้อหาทางด้านวัฒนธรรมและประเพณีของไทย เพื่อให้ผู้เรียนได้ตระหนัก ซึมซับและเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมไทย รวมทั้งการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในการดำเนินชีวิตในสังคมที่มีความหลากหลายทางเชื้อชาติ ภาษาและวัฒนธรรม ซึ่งผู้เรียนจำเป็นที่จะต้องมีความรู้ ทักษะทางความคิด เพื่อนำมาใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ รวมถึงการเลือกรับวัฒนธรรมให้เหมาะสมต่อการดำรงชีวิตในสังคม เพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

การจัดการเรียนการสอนจึงควรมุ่งพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านความรู้และทักษะที่จำเป็นต่าง ๆ ให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการนำความรู้ไปใช้ดำเนินชีวิตยุคปัจจุบัน ซึ่งวิจารณ์ พานิช (2556, น. 1) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนการสอนในยุคศตวรรษที่ 21 ว่าควรเป็นไปในรูปแบบสอนน้อย เรียนรู้มาก (Teach Less Learn More) และเน้นการลงมือปฏิบัติมากกว่าการรับข้อมูลจากการบรรยายเนื้อหาของครูผู้สอนอย่างเดียว โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ เข้ามาช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และกระบวนการคิดอยากที่จะลงมือทำหรือค้นคว้าหาคำตอบจากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ด้วยตนเอง มีการใช้สื่อการสอนและเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเนื้อหาและผู้เรียน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2560, น. 1) นอกจากนี้ทางหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กล่าวถึงสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ที่ผู้เรียนควรได้รับการพัฒนา โดยมีใจความสำคัญดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) 1) ความสามารถในการสื่อสาร 2) ความสามารถในการคิด ได้แก่ การคิดสังเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์และคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งเป็นความสามารถทางความคิดขั้นสูง

3) ความสามารถในการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ 4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และ 5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

การศึกษายุคปัจจุบันให้ความสำคัญต่อตัวผู้เรียนทั้งด้านความรู้และทักษะที่จำเป็นในการใช้ชีวิต โดยรูปแบบการเรียนรู้จะเน้นการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติมากกว่าการรับฟังบรรยาย มีการนำสื่อเทคโนโลยี และกิจกรรมต่าง ๆ เข้ามาช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดทักษะทางความคิดและทักษะที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวทางการศึกษาในยุคปัจจุบันที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Child Centered) และเน้นการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองเพื่อให้ได้ความรู้มาหรือเรียกว่า การเรียนรู้แบบ Learning by Doing (เยาเวเรศ ภักดีจิตร, 2557, น. 5) โดย Bonwell and Eison (1991, p. 6 อ้างถึงใน ฉัฐวุฒิ สกุนี, 2560, น. 54) ได้ให้ความหมายของการใช้กิจกรรมเป็นฐานว่าเป็นการเอากิจกรรมเป็นที่ตั้งเพื่อที่จะฝึกหรือพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนด การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเป็นการเรียนรู้ที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ การทดลอง โดยเรียนรู้ผ่านการทำกิจกรรม การใช้สื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมตามเนื้อหาสาระและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสวงหาความรู้จากแหล่งความรู้ต่าง ๆ ด้วยตนเอง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย ทำให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาความคิดในด้านต่าง ๆ เช่น คิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ ความคิดในการแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นความคิดขั้นสูง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถบรรลุเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่ต้องการได้ (เพ็ญนภา ตลับกลาง, 2562, น. 4)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานนอกจากจะช่วยพัฒนาความรู้และความคิดให้แก่ นักเรียนแล้ว ยังมีส่วนช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้แก่ นักเรียนอีกด้วย ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยของ Thomas (2020) ได้ศึกษาผลของการใช้กิจกรรมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาสังคม พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคิดขั้นสูงและทักษะในการแก้ปัญหาของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม เช่นเดียวกันกับ ประชुर จุลม่วง (2551) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบการใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดวิเคราะห์ รายวิชาภูมิ เศรษฐศาสตร์ พบว่า ผู้เรียนผ่านเกณฑ์การประเมินความคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คิด เป็นร้อยละ 100 นอกจากนี้ เตือนฤดี รักใหม่ (2559, น. 50) ได้ทำการศึกษาเรื่องการออกแบบกิจกรรม

การเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ โดยการใช้กิจกรรมเป็นฐาน พบว่าการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานก่อให้เกิดความเข้าใจและช่วยฝึกฝนให้นักศึกษารู้จักวิธีการหาความรู้มาใช้ในการแก้ปัญหาในระดับดี และยังได้ช่วยพัฒนาความรู้ให้นักศึกษาสามารถทำคะแนนได้มากขึ้น เช่นเดียวกับกับ รังสิยา นรินทร์ (2561, น. 2) ที่ได้ทำการศึกษาค่าการใช้กิจกรรมเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความมุ่งมั่น แน่วแน่ของนักเรียน พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียนและค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบการเรียนรู้ดังกล่าวอยู่ในระดับดีมาก สอดคล้องกับ Azuka (2013, p. 4 อ้างถึงใน ณัฐฉิ สกุณี, 2560, น. 61) ที่กล่าวว่าจัดการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน มีส่วนช่วยเสริมสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนและการสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแรงจูงใจภายในพื้นฐานของมนุษย์

กล่าวโดยสรุป จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าการสอนวัฒนธรรมไทยในโรงเรียนนานาชาติมีความจำเป็นและมีความสำคัญในการปลูกฝังค่านิยมประเพณีและวัฒนธรรมของไทย เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักและเห็นคุณค่าของความเป็นไทย ซึ่งการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานจะสามารถช่วยพัฒนาความรู้และพัฒนาความคิดขั้นสูงแก่ผู้เรียน จากการลงมือปฏิบัติ ทดลองและหาคำตอบด้วยตนเอง ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการนำรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนกับนักเรียนในโรงเรียนนานาชาติระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 รายวิชาวัฒนธรรมไทย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดขั้นสูงแก่ผู้เรียน

## 1.2 คำถามการวิจัย

1.2.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่

1.2.2 การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) สามารถพัฒนาความคิดขั้นสูงของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนในระดับคุณภาพดีขึ้นหรือไม่

### 1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความคิดขั้นสูง โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ในรายวิชา วัฒนธรรมไทย ของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดังนี้

1.3.1 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) ก่อนเรียนและหลังเรียน

1.3.2 เพื่อศึกษาความคิดขั้นสูงของนักเรียน หลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning)

### 1.4 สมมติฐานการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดขั้นสูง โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ในรายวิชา วัฒนธรรมไทย ของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กำหนดสมมติฐานไว้ ดังนี้

1.4.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสูงกว่า ก่อนเรียน

1.4.2 ความคิดขั้นสูงของนักเรียน หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานอยู่ในระดับมาก

### 1.5 ขอบเขตของการวิจัย

#### 1.5.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.5.1.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 5 ห้องเรียน รวมจำนวนทั้งสิ้น 105 คน

1.5.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมจำนวนทั้งสิ้น 11 คน ที่ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยจำแนกเป็นชาย 8 คน หญิง 3 คน



### 1.5.2 เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้อยู่ในหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาและวัฒนธรรมไทย หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การสร้างสรรค์วัฒนธรรมไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระที่ 5 ภูมิศาสตร์ มาตรฐาน ส 5.2 ตัวชี้วัดที่ 2 อธิบายอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติที่ก่อให้เกิดวิถีชีวิตและการสร้างสรรค์วัฒนธรรมในภูมิภาค สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จัดเนื้อหาในการสอนตามลำดับดังนี้

ตารางที่ 1.1 เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

สัปดาห์ที่	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)
1-2	1. ลักษณะภูมิประเทศและสิ่งแวดล้อมในภาคต่าง ๆ ของไทย	2
3-4	2. วิถีชีวิตและวัฒนธรรมของคนท้องถิ่นในแต่ละภูมิภาคของไทย (การประกอบอาชีพ อาหาร ประเพณี)	2
5-6	3. อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมที่มีต่อการสร้างสรรค์วัฒนธรรมไทย (ด้านอาหารและประเพณีท้องถิ่น)	2

### 1.5.3 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1.5.3.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

1.5.3.2 ตัวแปรตาม คือ

- (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน
- (2) ความคิดขั้นสูงของผู้เรียน

### 1.5.4 สถานที่ที่ใช้ในการวิจัย

โรงเรียนนานาชาติระดับชั้นประถมศึกษาแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร

### 1.5.5 ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ตั้งแต่เดือนมีนาคม 2564 – เดือนเมษายน 2564

### 1.6 นิยามศัพท์

**ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** หมายถึง ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการใช้ความสามารถทางสติปัญญาในการรับรู้เนื้อหาสาระ จากบทเรียนที่ทำการสอนเรื่องวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน สำหรับการวิจัยครั้งนี้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามแนวคิดของ บลูม (Bloom, 1976, p. 139) ประกอบด้วยพฤติกรรม 6 ด้าน คือ ด้านความรู้ความจำ ด้านความเข้าใจ ด้านการนำไปใช้ ด้านการวิเคราะห์ ด้านการสังเคราะห์และด้านการสร้างสรรค์

**ความคิดขั้นสูง** หมายถึง การคิดที่มีหลายขั้นตอน เป็นการคิดอย่างซับซ้อน ละเอียดลึกซึ่ง โดยมีหลักเกณฑ์และเหตุผลประกอบในการประมวลความรู้และประสบการณ์เพื่อนำไปสู่คำตอบของเรื่องใดเรื่องหนึ่ง (ทิสนา แคมมณี, 2544, น. 39) สำหรับการวิจัยครั้งนี้ความคิดขั้นสูงประกอบด้วยความคิด 5 ประเภท ดังนี้

- 1) **ความคิดวิจารณ์ญาณ** หมายถึง สามารถวิเคราะห์และประเมินสถานการณ์ด้วยข้อมูลหลักฐานที่หลากหลายแล้วลงข้อสรุปได้อย่างสมเหตุ สมผล
- 2) **ความคิดสร้างสรรค์** หมายถึง สามารถนำความรู้ ความคิดและจินตนาการมาสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้วิธีการที่หลากหลาย
- 3) **ความคิดในการตัดสินใจ** หมายถึง สามารถคิดวิเคราะห์และประเมินผลข้อมูลถูกต้องเหมาะสมเพื่อนำมาสู่ความคิดในการตัดสินใจ
- 4) **ความคิดในการแก้ปัญหา** หมายถึง สามารถระบุปัญหาและแนวทางในการแก้ปัญหาได้ถูกต้องและเหมาะสม
- 5) **คิดสังเคราะห์** หมายถึง สามารถนำความรู้และข้อมูลที่หลากหลายมาประยุกต์ใช้ในการสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่เหมาะสมได้

**การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน** หมายถึง รูปแบบการสอนที่ครูจัดการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนดำเนินการศึกษาค้นคว้าได้ด้วยตนเอง โดยผ่านการปฏิบัติจริง ครูมีหน้าที่เพียงชี้แนะให้คำปรึกษาเพื่อนำไปสู่องค์ความรู้ที่ถูกต้อง สำหรับการวิจัยครั้งนี้การจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) ประกอบด้วย 5 ชั้น ดังนี้

1) ชั้นกระตุ้นความสนใจผู้เรียนเป็นขั้นที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบ โดยใช้เกมหรือกิจกรรม Brainstorm เพื่อกระตุ้นความคิดผู้เรียนให้เกิดความสงสัย อยากรู้และนำไปสู่กระบวนการหาคำตอบ

2) ชั้นให้ความรู้เป็นขั้นที่ผู้วิจัย ได้ดำเนินการออกแบบการเรียนการสอน โดยใช้วีดีโอ เป็นสื่อในการอภิปรายเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น หลังจากนั้นให้มีการอภิปรายกันภายในกลุ่มย่อย (Small Group Discussion) โดยครูจะใช้คำถาม เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้ฝึกการคิด

3) ชั้นปฏิบัติกิจกรรม เป็นขั้นที่ผู้เรียนจะลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน โดยใช้กิจกรรม ดังนี้ “คิด-จับคู่-แลกเปลี่ยน” (Think – Pair - Share) แกลเลอรี วอล์ค (Gallery Walk) และบทบาทสมมติ (Role Play) โดยจัดกิจกรรมดังกล่าวให้สอดคล้องกับเนื้อหาในแต่ละบทเรียน

4) ชั้นการแบ่งปันความรู้ (Sharing Activity) เป็นขั้นที่ผู้วิจัยได้ออกแบบให้ผู้เรียนได้ออกมานำเสนอความรู้หน้าห้องเรียนและเปิดโอกาสให้เพื่อนในชั้นเรียนได้มีการอภิปรายซักถามแลกเปลี่ยนความรู้และฝึกความกล้าแสดงออก

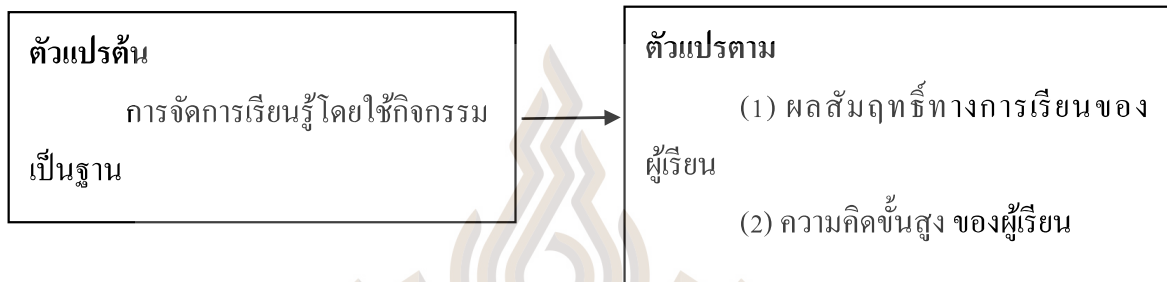
5) ชั้นการนำความรู้ไปใช้ เป็นขั้นที่ผู้วิจัยได้ออกแบบให้ผู้เรียนได้อภิปรายแสดงความคิดเห็นจากเหตุการณ์สมมติ ซึ่งเป็นการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ (Situational Learning) โดยผู้เรียนจับฉลากคำถามเหตุการณ์สมมติที่ครูได้จัดเตรียมไว้จากนั้นให้ผู้เรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็นหรือตอบคำถามเพื่อฝึกการคิดแก่ผู้เรียน โดยในทุกขั้นตอนผู้สอนจะคอยกระตุ้น ชี้แนะ ให้คำปรึกษาและประเมินผู้เรียนจากการสังเกตการตอบคำถามหรือจากชิ้นงานที่นักเรียนได้รับมอบหมาย

## 1.7 กรอบแนวคิดการวิจัย

การจัดการเรียนรู้ได้ใช้กิจกรรมเป็นฐาน เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ โดยผู้เรียนเป็นผู้แสวงหาความรู้ คิดค้นและทำความเข้าใจกับสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะทางด้านความคิด ซึ่งการที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและแสวงหาความรู้ด้วยตนเองนั้น ทำให้เกิดการ



เรียนรู้อย่างมีความหมายและสร้างความเข้าใจให้แก่ผู้เรียน จึงส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดขั้นสูง โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานในรายวิชาวัฒนธรรมไทย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งมีกรอบแนวคิดการวิจัยดังรูปที่ 1.1



รูปที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## 1.8 ประโยชน์ของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีประโยชน์ ดังนี้

- 1.8.1 ได้องค์ความรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ในรายวิชาวัฒนธรรมไทย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
- 1.8.2 เป็นแนวทางสำหรับครูและผู้ที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาความคิดขั้นสูงของนักเรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานในระดับชั้นอื่น ๆ ต่อไป

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตามลำดับดังนี้

- 2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551
- 2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการสอน
- 2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน
- 2.4 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 2.5 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคิดขั้นสูง
- 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551

##### 2.1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีเจตคติที่จำเป็นต่อการเรียนต่อและการประกอบอาชีพ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ จึงกำหนดเป้าหมายหรือจุดหมายที่พึงให้เกิดกับผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐานไว้ ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

- 1) มีคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
- 2) มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยีและมีทักษะชีวิต
- 3) มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัยและรักการออกกำลังกาย

4) มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

5) มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์ สร้างสิ่งที่ดีงามในสังคมและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

#### 2.1.1.1 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

(1) ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึกและทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

(2) ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

(3) ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา มีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

(4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงานและการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการ

ปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม สภาพแวดล้อมและการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

(5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือกใช้ เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสมและมีคุณธรรม

### 2.1.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมว่าด้วยการอยู่ร่วมกันในสังคม ที่มีความเชื่อมสัมพันธ์กันและมีความแตกต่างกันอย่างหลากหลาย เพื่อช่วยให้สามารถปรับตนเองกับบริบท สภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรมและค่านิยมที่เหมาะสม โดยได้กำหนดสาระต่าง ๆ ไว้ ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 2-3)

สาระที่ 1 ศาสนา ศิลปกรรมและจริยธรรม แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับศาสนา ศิลปกรรม จริยธรรม หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ การนำหลักธรรมคำสอนไปปฏิบัติในการพัฒนาตนเองและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข เป็นผู้กระทำความดี มีค่านิยมที่ดีงาม พัฒนาตนเองอยู่เสมอ รวมทั้งบำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคมและส่วนรวม

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิต ระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบันการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ลักษณะและความสำคัญ การเป็นพลเมืองดี ความแตกต่างและความหลากหลายทางวัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อ ปลูกฝังค่านิยมด้านประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข สิทธิ หน้าที่ เสรีภาพการดำเนินชีวิตอย่างสันติสุขในสังคมไทยและสังคมโลก

สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ การผลิต การแจกจ่าย การบริโภคสินค้าและบริการ การบริหารจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดอย่างมีประสิทธิภาพ การดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพและการนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในชีวิตประจำวัน

สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ เวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ วิธีการทางประวัติศาสตร์ พัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตถึงปัจจุบัน ความสัมพันธ์และเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ผลกระทบที่เกิดจากเหตุการณ์สำคัญในอดีต บุคคลสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในอดีต ความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย แหล่งอารยธรรมที่สำคัญของโลก

สาระที่ 5 ภูมิศาสตร์ ลักษณะของโลกทางกายภาพ ลักษณะทางกายภาพ แหล่งทรัพยากรและภูมิอากาศของประเทศไทยและภูมิภาคต่าง ๆ ของโลก การใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ ความสัมพันธ์กันของสิ่งต่าง ๆ ในระบบธรรมชาติ ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น การนำเสนอข้อมูลภูมิสารสนเทศ การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

#### 2.1.2.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ มีดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 2-3)

##### สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม

มาตรฐาน ส 1.1 รู้และเข้าใจประวัติ ความสำคัญ ศาสดา หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือและศาสนาอื่น มีศรัทธาที่ถูกต้อง ยึดมั่นและปฏิบัติตามหลักธรรม เพื่ออยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข

มาตรฐาน ส 1.2 เข้าใจ ตระหนักและปฏิบัติตนเป็นศาสนิกชนที่ดีและธำรงรักษาพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ

##### สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 1.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงามและธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข

มาตรฐาน ส 2.2 เข้าใจระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบัน ยึดมั่น ศรัทธาและธำรงรักษาไว้ซึ่งการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

##### สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

มาตรฐาน ส.3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภคการใช้ ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ

มาตรฐาน ส.3.2 เข้าใจระบบและสถาบันทางเศรษฐกิจต่าง ๆ  
ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจและความจำเป็นของการร่วมมือกันทางเศรษฐกิจในสังคมโลก

#### สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์

มาตรฐาน ส 4.1 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลาและยุคสมัย  
ทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ

มาตรฐาน ส 4.1 เข้าใจพัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตจนถึง  
ปัจจุบันในด้านความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์อย่างต่อเนื่อง ตระหนักถึงความสำคัญ  
และสามารถวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้น

มาตรฐาน ส 4.2 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิ  
ปัญญาไทย มีความรัก ความภูมิใจและธำรงความเป็นไทย

#### สาระที่ 5 ภูมิศาสตร์

มาตรฐาน ส 5.1 เข้าใจลักษณะของโลกทางกายภาพและ  
ความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งซึ่งมีผลต่อกันและกันในระบบของธรรมชาติ ใช้แผนที่และเครื่องมือทาง  
ภูมิศาสตร์ ในการค้นหาวิเคราะห์ สรุปและใช้ข้อมูลภูมิสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ส 5.2 เข้าใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อม  
ทางกายภาพที่ก่อให้เกิดการสร้างสรรควัฒนธรรม มีจิตสำนึกและมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ทรัพยากร  
และสิ่งแวดล้อม เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

##### 2.1.2.2 ด้านคุณภาพผู้เรียน

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมได้กำหนดคุณภาพผู้เรียนเมื่อ  
เรียนจบระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ไว้ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 4)

(1) ได้เรียนรู้เรื่องของจังหวัด ภาค และประเทศของตนเอง ทั้งเชิง  
ประวัติศาสตร์ ลักษณะทางกายภาพ สังคม ประเพณีและวัฒนธรรม รวมทั้งการเมืองการปกครอง สภาพ  
เศรษฐกิจ โดยเน้นความเป็นประเทศไทย



(2) ได้รับการพัฒนาความรู้และความเข้าใจ ในเรื่องศาสนา ศิลปกรรม จริยธรรม ปฏิบัติตนตามหลักคำสอนของศาสนาที่ตนนับถือ รวมทั้งมีส่วนร่วมศาสนพิธีและพิธีกรรมทางศาสนา มากยิ่งขึ้น

(3) ได้ศึกษาและปฏิบัติตนตามสถานภาพ บทบาท สิทธิหน้าที่ในฐานะ พลเมืองดีของท้องถิ่น จังหวัด ภาคและประเทศ รวมทั้งได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมตามขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรมของท้องถิ่นตนเองมากยิ่งขึ้น

(4) ได้ศึกษาเปรียบเทียบเรื่องราวของจังหวัดและภาคต่าง ๆ ของประเทศไทย กับประเทศเพื่อนบ้าน ได้รับการพัฒนาแนวคิดทางสังคมศาสตร์ เกี่ยวกับศาสนา ศิลปกรรม จริยธรรม หน้าที่พลเมือง เศรษฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์และภูมิศาสตร์เพื่อขยายประสบการณ์ไปสู่การทำความเข้าใจในภูมิภาคซีกโลกตะวันออกและตะวันตกเกี่ยวกับศาสนา คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมความเชื่อ ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม การดำเนินชีวิต การจัดระเบียบทางสังคมและการเปลี่ยนแปลงทาง สังคมจากอดีตสู่ปัจจุบัน

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินศึกษาค้นคว้าในสาระที่ 5 โดยนำมาตรฐานการเรียนรู้และ ตัวชี้วัด ที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องการสร้างสรรคัวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมี รายละเอียด ดังนี้

#### สาระที่ 5 ภูมิศาสตร์

มาตรฐาน ส.5.2 เข้าใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทาง ภายภาพที่ก่อให้เกิดการสร้างสรรคัวัฒนธรรม มีจิตสำนึกและมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ทรัพยากรและ สิ่งแวดล้อม เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

#### ตารางที่ 2.1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางของสาระที่ 5 ภูมิศาสตร์

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.5	ข้อที่ 2 อธิบายอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมทาง ธรรมชาติที่ก่อให้เกิดวิถีชีวิตและการสร้างสรรคั วัฒนธรรมในภูมิภาค	- อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ ที่ก่อให้เกิดวิถีชีวิตและการสร้างสรรคั วัฒนธรรมในภูมิภาค

จากมาตรฐานหลักสูตรจะเห็นได้ว่า ในสาระที่ 5 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องการสร้างสรรค์วัฒนธรรม ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษา เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคิดขั้นสูงให้สอดคล้องกับเนื้อหาดังกล่าว เพื่อให้ผู้เรียนมีความคิดวิจารณ์ญาณ ความคิดสร้างสรรค์ ความคิดในการตัดสินใจ ความคิดในการแก้ปัญหาและคิดสังเคราะห์ ตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตรที่วางไว้

## 2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการสอน

### 2.2.1 ความหมายของรูปแบบการสอน

มีนักการศึกษาได้ให้ความหมายของรูปแบบการสอนไว้เป็นจำนวนมากที่สำคัญ ดังนี้

ทิสนา เขมมณี (2550, น. 3-4) กล่าวว่า รูปแบบการสอน หมายถึง สภาพหรือลักษณะของการจัดการเรียนการสอนที่จัดขึ้นอย่างมีระบบระเบียบ มีแบบแผนตามหลักปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิด หรือความเชื่อต่าง ๆ โดยอาศัยวิธีสอนและเทคนิคการสอนต่าง ๆ เข้ามาช่วยให้สภาพการเรียนรู้ การสอน นั้นเป็นไปตามหลักการที่ยึดถือ ดังนั้น คุณลักษณะสำคัญของรูปแบบการสอนจึงต้อง ประกอบด้วยสิ่งต่าง ๆ ต่อไปนี้

- 1) มีปรัชญาหรือทฤษฎีหรือหลักการหรือแนวคิดหรือความเชื่อ ที่เป็นพื้นฐานหรือเป็นหลักการของรูปแบบการสอนนั้น ๆ
- 2) มีการบรรยายหรืออธิบายสภาพหรือลักษณะของการจัดการเรียนการสอน
- 3) มีการจัดระบบ คือ มีการจัดองค์ประกอบและความสัมพันธ์ ขององค์ประกอบของระบบให้สามารถนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีการพิสูจน์ ทดลองถึงประสิทธิภาพของระบบ

Saylor et al. (1981, p. 271 อ้างถึงใน จิราภรณ์ พิมใจใส, 2553, น. 148) กล่าวว่า รูปแบบการสอน (Teaching Model) หมายถึง แบบของการสอนที่มีการจัดกระทำพฤติกรรมขึ้นจำนวนหนึ่งที่มีความแตกต่างกัน เพื่อจุดหมายหรือจุดเน้นที่เฉพาะเจาะจงอย่างใดอย่างหนึ่ง



Joyce and Well (1992, pp. 1-4 อ้างถึงใน ทิศนา แจมณี, 2551, น. 4) กล่าวว่า รูปแบบการสอน คือ แผน (Plan) หรือแบบที่เราสามารถใช้เพื่อการสอนโดยตรงในห้องเรียนหรือการสอนเป็นกลุ่มย่อย หรือเพื่อจัดสื่อ การเรียนการสอนซึ่งรวมถึงหนังสือ ภาพยนตร์ เทปบันทึกเสียง โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ช่วยสอนและหลักสูตรรายวิชา ซึ่งแต่ละรูปแบบจะให้แนวทางในการออกแบบการเรียนการสอนที่จะช่วยให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ต่างกัน และช่วยผู้เรียนให้ได้รับสารสนเทศ ความคิด ทักษะคุณค่า แนวทางของการคิด

Keeves (1997, pp. 386-387 อ้างถึงใน ทิศนา แจมณี, 2553, น. 227) กล่าวว่า รูปแบบการสอน โดยทั่วไปจะต้องมีองค์ประกอบที่สำคัญ ดังนี้

- 1) จะต้องนำไปสู่การทำนาย (Prediction) ผลที่ตามมาซึ่งสามารถพิสูจน์ทดสอบได้ กล่าวคือ สามารถนำไปสร้างเครื่องมือเพื่อไปพิสูจน์ทดสอบได้
- 2) โครงสร้างของรูปแบบการสอนนั้นจะต้องประกอบด้วยความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ (Causal Relationship) ซึ่งสามารถใช้อธิบายปรากฏการณ์/เรื่องนั้นได้
- 3) จะต้องสามารถช่วยสร้างจินตนาการ (Imagination) ความคิดรวบยอด (Concept) และความสัมพันธ์ (Interrelations) รวมทั้งช่วยขยายขอบเขตของการสืบเสาะความรู้

ดังนั้น รูปแบบการเรียนการสอนจึงหมายถึง สภาพหรือลักษณะของการจัดการเรียนการสอน ที่จัดไว้อย่างเป็นระบบตามหลักปรัชญา ทฤษฎี แนวคิด อย่างเป็นทางการหรือขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอน โดยอาศัยวิธีสอนและเทคนิคการสอนต่าง ๆ เข้ามาช่วยทำให้สภาพการเรียนการสอนนั้นเป็นไปตามหลักการที่ยึดถือ ซึ่งได้รับการพิสูจน์ ทดสอบหรือยอมรับว่ามีประสิทธิภาพ สามารถใช้เป็นแบบแผนในการเรียนการสอนให้บรรลุวัตถุประสงค์เฉพาะของ รูปแบบนั้น ๆ

## 2.2.2 เอกสารที่เกี่ยวกับรูปแบบการเรียนการสอน

รูปแบบการสอนมีเป็นจำนวนมากหลายรูปแบบ สำหรับการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำเสนอรูปแบบการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับงานวิจัยที่สำคัญ ๆ มา 3 รูปแบบ ดังนี้

### 2.2.2.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning)

มีนักการศึกษาได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning)

ทศนา เขมมณี (2545 อ้างถึงใน วรกมล วงศธรบุญธรรม, 2557, น. 12) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นเครื่องมือในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมาย โดยผู้สอนอาจนำผู้เรียนไปเผชิญสถานการณ์ปัญหาจริงหรือจัดสถานการณ์ให้เผชิญปัญหา โดยผู้เรียนจะได้ฝึกการวิเคราะห์ปัญหาและร่วมมือแก้ปัญหาเป็นกลุ่ม ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจปัญหาได้อย่างชัดเจน

Barrows and Tamblyn (1980, p. 18 อ้างถึงใน วาสนา ภูมิ, 2555, น. 12) ได้กล่าวถึงความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานว่า เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งสร้างความเข้าใจและหาทางแก้ปัญหา โดยใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นกระบวนการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาด้วยเหตุผลและการสืบค้นข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในการแก้ปัญหอย่างเป็นระบบ

Gallagh (1997 อ้างถึงใน นภสร เรือนโรจน์รุ่ง, 2558, น. 12) ได้กล่าวว่าการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาทักษะการเรียนรู้แก่ผู้เรียนเพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็นผู้ที่สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง โดยเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้จากการปฏิบัติ คำนึงว่าหาวิธีแก้ปัญหาร่วมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งปัญหาที่นำมาใช้ในการกิจกรรมการเรียนรู้ควรมีความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของนักเรียน

ดังนั้นการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) หรือ PBL จึงหมายถึงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ใหม่ด้วยตนเอง โดยการใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และฝึกให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์และคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ นอกจากนี้ยังเป็นการส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมจากการร่วมมือกันในการแก้ปัญหาในขั้นตอนต่าง ๆ

มีนักการศึกษากล่าวถึงลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) ไว้ดังนี้

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (2550, น. 2-3) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน หรือ PBL มีลักษณะสำคัญ ดังนี้

- (1) ใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้
- (2) ปัญหาที่นำมาใช้ควรเป็นปัญหาทั่วไปที่อาจเกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน
- (3) ผู้เรียนค้นหาคำตอบ คัดเลือกวิธีการและประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง
- (4) เน้นการจัดกิจกรรมเป็นกลุ่มย่อยเพื่อให้ผู้เรียนได้แบ่งปันความรู้ เทคนิค

วิธีการในการแก้ไขปัญหา

(5) ความรู้เกิดขึ้นภายหลังจากกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานแล้ว

เท่านั้น

(6) ประเมินผลตามสภาพจริง โดยพิจารณาจากการปฏิบัติงานและความก้าวหน้าของผู้เรียน

ทิสนา เขมมณี (2556, น. 138) ได้สรุปลักษณะสำคัญของการเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน ดังนี้

(1) ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันเลือกปัญหาที่ตรงกับความสนใจหรือตามความต้องการของผู้เรียน

(2) ผู้สอนและผู้เรียนมีการออกไปเผชิญสถานการณ์ปัญหาอย่างแท้จริงหรือผู้สอนมีการจัดสถานการณ์ให้ผู้เรียนเผชิญปัญหา

(3) ผู้สอนและผู้เรียนมีการร่วมกันวิเคราะห์ปัญหาและหาสาเหตุของปัญหา

(4) ผู้เรียนมีการวางแผนการแก้ปัญหาาร่วมกัน

(5) ผู้สอนมีการให้คำปรึกษาแนะนำและช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียนในการแสวงหาแหล่งข้อมูล การศึกษาข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

(6) ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนแสวงหาทางเลือกในการแก้ปัญหาที่หลากหลายและมีการพิจารณาเลือกวิธีที่เหมาะสม

(7) ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าและแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

- (8) ผู้เรียนลงมือแก้ปัญหารวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล สรุปและประเมินผล
- (9) ผู้สอนมีการติดตามการปฏิบัติงานของผู้เรียนและให้คำปรึกษา
- (10) ผู้สอนมีการประเมินผลการเรียนรู้ทั้งทางด้านผลงานและกระบวนการของผู้เรียน

ไพศาล สุวรรณน้อย (2560, น. 3-9) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน หรือ PBL มีลักษณะสำคัญ ดังนี้

- (1) ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้อย่างแท้จริง (Student-Centered Learning)
- (2) จัดผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย ๆ ให้มีจำนวนกลุ่มละประมาณ 5-8 คน
- (3) ผู้สอนทำหน้าที่ เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) หรือผู้ให้คำแนะนำ (Guide)
- (4) ใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้น (สิ่งเร้า) ให้เกิดการเรียนรู้
- (5) ลักษณะของปัญหาที่นำมาใช้ ต้องมีลักษณะคลุมเครือ ไม่ชัดเจน มีวิธีแก้ไขปัญหาได้อย่าง หลากหลาย อาจมีคำตอบได้หลายคำตอบ
- (6) ผู้เรียนเป็นผู้แก้ปัญหาโดยการแสวงหาข้อมูลใหม่ ๆ ด้วยตนเอง (Self-Directed Learning)
- (7) การประเมินผล ใช้การประเมินผลจากสถานการณ์จริง (Authentic Assessment) ดูจากความสามารถในการปฏิบัติของผู้เรียน ในขณะที่ทำกิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Process) และพิจารณาจากผลงานที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้

ดังนั้นลักษณะสำคัญของการเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นการลงมือปฏิบัติ ค้นคว้าและหาคำตอบด้วยตนเอง โดยใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นเพื่อให้ผู้เรียนมีความอยากรู้ โดยที่ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนแสวงหาทางเลือกในการแก้ปัญหาที่หลากหลาย ภายใต้กระบวนการกลุ่ม มีการวางแผนการแก้ปัญหาร่วมกันและผู้เรียนเป็นคนแก้ปัญหาโดยการแสวงหาข้อมูลใหม่ ๆ ด้วยตนเองจนเกิดการเรียนรู้

มีนักการศึกษากล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) ไว้ดังนี้

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2556, น. 325-327) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ทั้งหมด 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 จัดเตรียมและแบ่งกลุ่ม

ขั้นที่ 2 กำหนดปัญหาโดยผู้สอนจัดสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นให้เกิดความตื่นตัวและสนใจ เมื่อเห็นปัญหาแล้วกำหนดสิ่งที่เป็นปัญหาที่สนใจที่จะค้นหาคำตอบ โดยใช้ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับปัญหา มาเป็นประเด็นในการอภิปราย ซึ่งควรมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาสาระของบทเรียน ทั้งนี้ปัญหานั้นอาจจะกำหนดโดยนักเรียนหรือผู้สอนหรือช่วยกันเสนอก็ได้

ขั้นที่ 3 ทำความเข้าใจปัญหาที่กำหนด โดยนักเรียนทำความเข้าใจปัญหาที่ต้องการเรียนและต้องอธิบายสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับปัญหา เช่น ให้ความหมายหรือคำนิยามของปัญหานั้น ๆ อธิบายสถานการณ์ที่เป็นปัญหา กำหนดสิ่งที่ไม่รู้และต้องการแสวงหาความรู้

ขั้นที่ 4 ดำเนินการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

(4.1) อภิปรายเพื่อบอกแนวทาง ในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้

(4.2) กำหนดวิธีการและแหล่งทรัพยากรในการค้นคว้า จัดเรียงลำดับ

การปฏิบัติงาน

(4.3) สมาชิกในกลุ่มแบ่งหน้าที่ ปฏิบัติงานกันอย่างอิสระ ครูเป็นผู้

อำนวยความสะดวก

(4.4) ดำเนินการศึกษาค้นคว้าอย่างอิสระและบันทึกข้อมูล

ขั้นที่ 5 สังเคราะห์ความรู้ สมาชิกในกลุ่มนำความรู้มาแลกเปลี่ยนความรู้ทำการอภิปรายและสังเคราะห์ความรู้ที่ได้มาถึงความเหมาะสม ถูกต้อง เพียงพอที่นำมาใช้เป็นคำตอบ หากข้อมูลขาดความสมบูรณ์ ต้องช่วยกันวิเคราะห์หาและค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติม

ขั้นที่ 6 สรุปและประเมินค่าของคำตอบ ในขั้นนี้นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปผลงานของตนเองและประเมินผลงานของตนในด้านความเหมาะสม เพียงพอและตอบคำถามหรือปัญหาที่กำหนดไว้ได้เพียงพอหรือไม่ โดยร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับข้อมูลที่ได้มา

ขั้นที่ 7 นำเสนอและประเมินผลงาน นักเรียนจะนำข้อมูลความรู้ที่ได้มานำเสนอเป็นผลงาน โดยอาจเสนอแผนการดำเนินการของกลุ่ม ตั้งแต่ขั้นตอนแรกไปจนถึงขั้นตอนสุดท้ายในขั้น

นี้ นักเรียน ได้มีโอกาสแสดงผลงานของกลุ่มตนและได้มีโอกาสประเมินผลงานของกลุ่มตนเองและกลุ่มเพื่อน ซึ่งเป็นการประเมินกระบวนการทำงานและผลการทำงาน

Good (1973, pp. 25-30 อ้างถึงใน รุสดา จะปะเกีย, 2557, น. 21) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ทั้งหมด 7 ขั้นตอน ดังนี้

- (1) กลุ่มผู้เรียนทำความเข้าใจคำศัพท์ ข้อความที่ปรากฏอยู่ในปัญหาให้ชัดเจน โดยอาศัยความรู้ พื้นฐานของสมาชิกในกลุ่มหรือการศึกษาค้นคว้าจากเอกสารตำราหรือสื่ออื่น ๆ
- (2) กลุ่มผู้เรียนระบุปัญหาหรือข้อมูลสำคัญร่วมกัน โดยทุกคนในกลุ่มเข้าใจปัญหาเหตุการณ์หรือปรากฏการณ์ใดที่กล่าวถึงในปัญหานั้น
- (3) กลุ่มผู้เรียนระดมสมองเพื่อวิเคราะห์ปัญหาต่าง ๆ อธิบายความเชื่อมโยงต่าง ๆ ของข้อมูลหรือปัญหา
- (4) กลุ่มผู้เรียนกำหนดและจัดลำดับความสำคัญของสมมติฐาน พยายามหาเหตุผลที่จะอธิบายปัญหาหรือข้อมูลที่พบ โดยใช้พื้นฐานความรู้เดิมของผู้เรียน การแสดงความคิดอย่างมีเหตุผลตั้งสมมติฐานอย่างสมเหตุสมผลสำหรับปัญหานั้น
- (5) กลุ่มผู้เรียนกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้เพื่อค้นหาข้อมูลหรือความรู้ที่จะอธิบายหรือทดสอบสมมติฐานที่ตั้งไว้ ผู้เรียนสามารถบอกได้ว่าความรู้ส่วนใดรู้แล้ว ส่วนใดต้องกลับไปทบทวนส่วนใดยังไม่รู้หรือจำเป็นต้องไปค้นคว้าเพิ่มเติม
- (6) ผู้เรียนค้นคว้ารวบรวมสารสนเทศจากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง
- (7) จากรายงานข้อมูลหรือสารสนเทศใหม่ที่ได้อ่าน กลุ่มผู้เรียนนำมาอภิปรายวิเคราะห์ สังเคราะห์ ตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แล้วนำมาสรุปเป็นหลักการและประเมินผลการเรียนรู้

Southern Illinois University (2006 อ้างถึงใน ณิชาพัฒน์ ไชยเสนบดินทร์, 2557, น. 44-45) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ทั้งหมด 9 ขั้นตอน ดังนี้

- (1) ชื่นแนะนำวิธีการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
- (2) ชื่นจัดขั้นตอนการเรียนรู้ โดยมีการตั้งกฎการทำงานร่วมกัน
- (3) ชื่นแก้ปัญหา ซึ่งประกอบด้วยสมมติฐาน สืบค้น เลือกรประเด็น วางแผน ปฏิบัติและประเมินผล



- (4) เรียนรู้ด้วยตนเอง
- (5) เรียนรู้ตามประเด็นปัญหา
- (6) ประเมินกลุ่ม
- (7) สรุปความรู้
- (8) ประเมินตนเองและเพื่อนร่วมงาน
- (9) ประเมินครูสิ่งอำนวยความสะดวก

ดังนั้นขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจึงมีขั้นตอนสำคัญ ดังนี้ 1) ขั้นกำหนดปัญหาหรือสถานการณ์โดยผู้สอนเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้และนำไปสู่การแก้ปัญหา 2) ขั้นระดมสมอง ผู้เรียนทำความเข้าใจและวิเคราะห์ปัญหาร่วมกัน 3) ขั้นดำเนินการค้นคว้า โดยผู้เรียนสามารถดำเนินการได้อย่างอิสระ 4) ขั้นสังเคราะห์ความรู้กลุ่มผู้เรียนกำหนดและจัดลำดับความสำคัญของสมมติฐานอย่างสมเหตุสมผล 5) ขั้นสรุปความรู้ โดยสมาชิกกลุ่มแต่ละคนนำข้อมูลมาแลกเปลี่ยนกันและหาข้อสรุปร่วมกัน 6) ขั้นนำเสนอผลงาน เพื่อให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน และ 7) ขั้นประเมินผลงาน โดยผู้เรียนร่วมกันประเมินผลงานตนเองและเพื่อนในชั้นเรียน

#### 2.2.2.2 การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning)

มีนักการศึกษาได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning) ไว้ ดังนี้

ทิสนา เขมมณี (2548, น. 138 อ้างถึงใน ยุกวณิชช์ บุญศรี, 2561, น. 15) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนแบบโครงงานเป็นฐานเป็นการจัด สภาพการณ์ของการเรียนการสอน โดยให้ผู้เรียนได้ร่วมกันเลือกทำโครงงานที่ตนสนใจโดยร่วมกัน สำรวจ สังเกตและกำหนดเรื่องที่ตนสนใจ วางแผนการทำโครงงานร่วมกัน ศึกษาหาข้อมูลที่จำเป็นและลงมือปฏิบัติงานตามแผนที่วางเอาไว้ จนได้ข้อค้นพบหรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่แล้ว เขียนรายงานเสนอ เก็บข้อมูลแล้วนำผลงานและประสบการณ์ทั้งหมดมาอภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้และสรุปผลการเรียนรู้ที่ได้จากประสบการณ์ที่ได้รับทั้งหมด

วิจารณ์ พานิช (2555) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning) เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตสอดคล้องกับ หลักทฤษฎีการเรียนรู้ (Constructivism, Contructionism) และการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ซึ่งมีขั้นตอนการเรียนรู้ที่เริ่มจากการแสวงหาความรู้ กระบวนการคิดและทักษะในการแก้ปัญหาไว้ในรูปแบบการเรียนรู้

คุณฤ โยเหลา และคณะ (2557, น. 19-20) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐานว่า เป็นการจัดการเรียนรู้โดยกระตุ้นผู้เรียนด้วยการนำสิ่งที่ผู้เรียนสนใจมาใช้ในการทำกิจกรรม ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตัวนักเรียนเอง นำไปสู่การเพิ่มความรู้ที่ได้จากการลงมือปฏิบัติ การฟังและการสังเกตจากผู้เชี่ยวชาญ โดยนักเรียนมีการเรียนรู้ผ่านกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม ที่จะนำมาสู่การสรุปความรู้ใหม่ มีการเขียนกระบวนการจัดทำโครงงานและได้ผลการจัดกิจกรรมเป็นผลงานแบบรูปธรรม

Thomas (2000, p. 1 อ้างถึงใน นูร์โอนี ดือรามะ, 2559, น. 10) ได้กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้เชิงค้นคว้า เน้นให้นักเรียนสนใจในปัญหาหรือคำถามที่จะผลักดันให้เข้าถึงแก่นของแนวคิดหรือหลักการทำให้นักเรียนรู้จักการค้นคว้าและสร้างสรรค์นวัตกรรมด้วยตนเอง

ดังนั้นการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) จึงหมายถึงการจัดการเรียนรู้ที่ไม่เน้นการสอนในห้องเรียนเพียงอย่างเดียว แต่เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ ด้วยตนเอง โดยการสำรวจ ค้นคว้า ทดลอง จากสิ่งที่ผู้เรียนมีความสนใจ ซึ่งครูมีบทบาทเป็นเพียงผู้กระตุ้น ให้คำปรึกษาและอำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียนเท่านั้น ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการแก้ปัญหาการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในการดำเนินชีวิตประจำวัน

มีนักการศึกษาได้กล่าวถึงลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) ไว้ ดังนี้

Lilian (1994, p. 1 อ้างถึงใน นูร์โอนี ดือรามะ, 2557, น. 11) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานมีลักษณะสำคัญ ดังนี้

- (1) ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าในสิ่งที่ตนเองสนใจ



- (2) ผู้เรียนมีความสุขและเพลิดเพลินกับสิ่งที่เรียน
- (3) มีการใช้สื่อ เทคโนโลยีและแหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสม
- (4) ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น
- (5) เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

Buck Institute for Education (BIE) (อ้างถึงใน เทพกัญญา พรหมขัตแก้ว, 2557, น. 14)

ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน มีลักษณะสำคัญ ดังนี้

- (1) เน้นการสร้างสรรค์ผลงาน โดยผู้เรียนเป็นผู้ลงมือทำมากกว่าการท่องจำ
- (2) เน้นการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การแก้ปัญหา การสื่อสาร การใช้ทักษะการคิดขั้นสูงและการทำงานเป็นทีม
- (3) ผู้เรียนค้นหาคำตอบจากคำถาม ข้อสงสัยและข้อสรุป โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ซึ่งเป็นกระบวนการในการเรียนรู้และสร้างสรรค์สิ่งใหม่
- (4) เป็นการเรียนรู้ที่ดำเนินการภายใต้คำถาม ซึ่งเป็นคำถามปลายเปิดทำให้เกิดความท้าทายหรือปัญหาสำคัญในการเรียนรู้ที่มีจุดมุ่งหมายและลุ่มลึก
- (5) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและเลือกที่จะศึกษาด้วยตัวเอง
- (7) ผู้เรียนได้ให้และรับข้อเสนอแนะในการพัฒนาคุณภาพของผลงานจากกระบวนการทบทวนและสะท้อนกลับ
- (8) ผู้ชมสาธารณะเข้ามามีส่วนร่วมของในการนำเสนอผลงานของนักเรียนเพื่อเป็นแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนพยายามทำงานออกมาอย่างมีคุณภาพ ถูกต้องและน่าเชื่อถือ

อังคณา ตุงคะสมิต (2559, น. 22) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน มีลักษณะสำคัญ ดังนี้

- (1) เป็นวิธีการเรียนรู้ที่บูรณาการหลักสูตรกับการจัดการเรียนรู้ได้อย่างกลมกลืนกัน
- (2) เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากความสนใจใคร่รู้คำตอบของตัวผู้เรียนเอง
- (3) เป็นวิธีการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ (Construct) ด้วยตนเอง
- (4) เป็นวิธีการเรียนรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างลึกซึ้งลุ่มลึกด้วยวิธีการ มีระบบเป็นขั้นตอนและต่อเนื่อง

- (5) เป็นวิธีการเรียนรู้ที่แสวงหาความรู้และสรุปความรู้ด้วยตนเอง
- (6) เป็นวิธีการที่นำเสนอผลการศึกษาคำว่าด้วยวิธีการที่เหมาะสม โดยกระบวนการและผลงานที่พบ
- (7) สำหรับข้อค้นพบ สิ่งที่ค้นพบสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

ดังนั้นลักษณะสำคัญของการเรียนแบบใช้โครงงานเป็นฐาน จึงเป็นการเรียนที่เน้นการค้นคว้า แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง โดยการนำหัวข้อหรือเนื้อหาที่ผู้เรียนสนใจมาเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งทำให้ผู้เรียนมีความสุขเพลิดเพลินในการเรียน มีการใช้สื่อเทคโนโลยีและแหล่งค้นคว้าที่หลากหลายและเป็นการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน ได้แก่ ทักษะด้านการแก้ปัญหาความคิดขั้นสูง การทำงานเป็นทีม เป็นต้น นอกจากนี้ผู้เรียนยังได้มีโอกาสพัฒนาผลงานของตนเองจากการนำเสนอผลงานและได้รับข้อเสนอแนะสะท้อนกลับจากผู้ชมผลงานและมีแรงบันดาลใจในการพัฒนาผลงานให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น

มีนักการศึกษาได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) ไว้ ดังนี้

คุชฎี โยเฮลา และคณะ (2557, น. 20-23) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ดังนี้

- (1) ขั้นให้ความรู้พื้นฐาน โดยผู้สอนต้องดำเนินการก่อนการทำโครงงาน เนื่องจากการทำโครงงานมีรูปแบบชัดเจนผู้เรียนจึงควรได้รับความรู้เกี่ยวกับโครงงานไว้เป็นฐานเพื่อใช้ในการปฏิบัติจริงได้
- (2) ขั้นกระตุ้นความสนใจโดยผู้สอนควรเตรียมกิจกรรมที่ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนในการทำโครงงานร่วมกัน โดยกิจกรรมนั้นเป็นกิจกรรมที่ผู้สอนกำหนดหรือเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนสนใจทำ
- (3) ขั้นจัดกลุ่มร่วมมือ โดยผู้สอนแบ่งกลุ่มในการแสวงหาความรู้ใช้กระบวนการกลุ่มในการวางแผนทำกิจกรรมระดมความคิด แล้วแบ่งหน้าที่หลังจากได้ทราบหัวข้อที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้แล้ว

(4) ขั้นแสวงหาความรู้เป็นการแสวงหาความรู้เกี่ยวกับแนวทางการดำเนินโครงการ ลงมือปฏิบัติหน้าที่ของตนตามข้อตกลงร่วมกัน ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมร่วมกัน โดยขอคำปรึกษาจากผู้สอนเมื่อเกิดปัญหาหรือข้อสงสัย ผู้เรียนร่วมกันทำรายงานสรุปรายงานโครงการ

(5) ขั้นสรุปสิ่งที่เรียนรู้โดยผู้สอนตั้งคำถามให้ผู้เรียนนำไปสู่การสรุปการเรียนรู้

(6) ขั้นนำเสนอผลงาน โดยผู้สอนออกแบบกิจกรรม จัดสรรเวลาให้ผู้เรียนนำเสนอผลการเรียนรู้และผลงานแก่เพื่อนร่วมชั้นหรือให้ผู้อื่นได้ชม

วิจารณ์ พานิช (2555 อ้างถึงใน ศศิโสภิต แพงสร, 2561, น. 217) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ดังนี้

(1) Define เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนและผู้สอนสร้างความชัดเจนร่วมกันเกี่ยวกับปัญหา ประเด็นและความท้าทายของโครงการรวมถึงสิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

(2) Plan เป็นขั้นตอนการวางแผนดำเนินโครงการ ผู้สอนทำหน้าที่เป็นโค้ชช่วยอำนวยความสะดวกในการทำโครงการของผู้เรียน เตรียมคำถามเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดถึงประเด็นสำคัญที่อาจมองข้ามไป โดยไม่เข้าไปช่วยเหลือผู้เรียนมากเกินไปจนผู้เรียนขาดโอกาสในการแก้ปัญหาหรือวางแผนด้วยตนเอง

(3) Do เป็นขั้นตอนการลงมือทำซึ่งในขั้นตอนนี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ทักษะในการแก้ปัญหาคารประสานงาน การทำงานร่วมกันเป็นทีม การจัดการความขัดแย้ง การทำงานภายใต้ทรัพยากรที่จำกัดและการค้นหาความรู้เพิ่มเติม โดยผู้เรียนจะได้ฝึกทักษะการงานที่หลากหลายและแตกต่างกัน ฝึกการบันทึกการวิเคราะห์ผลและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น นอกจากนี้ผู้สอนยังได้เรียนรู้ผู้เรียนเพิ่มขึ้น

(4) Review เป็นขั้นตอนการทบทวนการเรียนรู้โดยผู้เรียนทบทวนเกี่ยวกับผลของโครงการ กิจกรรม ผลงานหรือพฤติกรรมในแต่ละขั้นตอนนี้ว่าได้ทเรียนอะไรบ้าง โดยทบทวนขั้นตอนนี้ที่ประสบความสำเร็จและความล้มเหลว พร้อมทั้งกำหนดวิธีการทำงานใหม่ที่เหมาะสม รวมถึงการนำเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ประทับใจ ระทึกใจและภูมิใจ มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันแบบทบทวนได้ตรง (Reflective)

(5) Presentation เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนำเสนอต่อชั้นเรียน ซึ่งเป็นขั้นตอนการเรียนรู้ที่ต่อเนื่องจากขั้นตอนนี้ โดยผู้เรียนทบทวนการเรียนรู้ทั้งหมดอย่างเข้มข้น แล้วนำเข้าสู่

รูปแบบการนำเสนอที่เข้าใจ อาจสร้างนวัตกรรมในการนำเสนอโดยการเขียนรายงาน การใช้วิทัศน์หรือ การแสดงละครซึ่งการนำเสนอเป็นการเรียนรู้เชิงทักษะทางปัญญา

Chil (2015 อ้างถึงใน ภูวสิทธิ์ บุญศรี, 2561, น. 18) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการ เรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ดังนี้

(1) การเตรียมความพร้อม ครูเตรียมมอบหมายโครงงาน โดยระบุในแผนการ สอนในชั้นเรียนครูอาจกำหนดขอบเขตของโครงงานอย่างกว้าง ๆ ให้สอดคล้องกับรายวิชาหรือความ ถนัดของนักเรียนและเตรียมแหล่งเรียนรู้ ข้อมูลตัวอย่างเพื่อเป็นแนวทางให้นักเรียน ได้ศึกษา ค้นคว้า เพิ่มเติม

(2) การคิดและเลือกหัวข้อให้นักเรียนเป็นผู้สร้างทางเลือกในการออกแบบ โครงงานเองเพื่อเปิดโอกาสให้รู้จักการค้นคว้าและสร้างสรรค์ความรู้เชิงนวัตกรรม และการทำงานเป็น ทีม เพื่อกระตุ้นให้เกิด Brain Storm จะทำให้เกิดทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ ทักษะการสื่อสารและทักษะ การสร้างความร่วมมือ

(3) การเขียนเค้าโครง การเขียนเค้าโครงของโครงงาน เป็นการสร้าง Mind Map แสดงแนวคิด แผนและขั้นตอนการทำโครงงานเพื่อให้ผู้เกี่ยวข้องมองเห็นภาระงาน บทบาทและ ระยะเวลาในการดำเนินงานทำให้สามารถปฏิบัติโครงงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

(4) การปฏิบัติโครงงานนักเรียนลงมือปฏิบัติตามแผนที่วางไว้ในเค้าโครงของ โครงงานถ้ามีการวางเค้าโครงเอาไว้แล้วนักเรียนจะรู้ได้เองว่าจะต้องทำอะไรในขั้นตอนต่อไป โดยไม่ ต้องรอลามครูในระหว่างการดำเนินการครูผู้สอนอาจมีการให้คำปรึกษาอย่างใกล้ชิดหรือร่วม แก้ปัญหา ไปพร้อม ๆ กับนักเรียน

(5) การนำเสนอโครงงาน นักเรียนสรุปรายงานผล โดยการเขียนรายงานหรือ การนำเสนอในรูปแบบอื่น ๆ เช่น แผ่นพับ โปสเตอร์จัดนิทรรศการรายงานหน้าชั้นส่งงานทาง เว็บไซต์ หรืออีเมลถ้ามีการประกวดหรือแข่งขันด้วยจะทำให้เด็กเกิดความกระตือรือร้นมากขึ้น

(6) การประเมินผลโครงงานการประเมินโครงงานควรมีการประเมินผลการ เรียนรู้โดยหลากหลาย เช่น นักเรียนประเมินตนเองและประเมินซึ่งกันและกัน ประเมินจาก บุคคลภายนอกการประเมินจะไม่วัดเฉพาะความรู้หรือผลงานสุดท้ายเพียงอย่างเดียวแต่จะวัด กระบวนการที่ได้มาซึ่งผลงานด้วย การประเมินโดยครูหลายคนจะเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์และทำให้ เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูด้วยกันอีกด้วย

ดังนั้นการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจึงมีขั้นตอนที่สำคัญ 6 ขั้นตอน ดังนี้ (1) ขั้นเตรียมความพร้อม โดยผู้สอนบอกข้อมูลวิธีการทำโครงการอย่างชัดเจน (2) ขั้นกระตุ้นความสนใจ โดยใช้กิจกรรมหรือประเด็นปัญหาที่ดึงดูดความสนใจผู้เรียน (3) ขั้นตอนการวางแผน โดยผู้เรียนวางแผนร่วมกันเกี่ยวกับวิธีการดำเนินงานและแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบกันเองในกลุ่ม (4) ขั้นปฏิบัติงาน ผู้เรียนร่วมกันปฏิบัติงานตามแผนที่วางไว้ (5) ขั้นการนำเสนอผลงาน โดยผู้เรียนสรุปความรู้และออกมานำเสนอผลงานเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ และ (6) ขั้นการประเมินผลงาน โดยผู้เรียนด้วยตนเองและบุคคลภายนอกที่ชมผลงานเพื่อให้ผู้เรียน ได้นำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงคุณภาพงานให้ดีขึ้นและสร้างกำลังใจแก่ผู้เรียนในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

### 2.2.2.3 การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning)

มีนักการศึกษาได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) ไว้ ดังนี้

ศศิธร จันทมฤก (2554, น. 19) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) เป็นการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากกิจกรรมหรือการปฏิบัติซึ่งเป็นประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมเพื่อนำไปสู่ความรู้ความเข้าใจเชิงนามธรรม โดยผ่านการสะท้อนประสบการณ์ การคิดวิเคราะห์ การสรุปเป็นหลักการ ความคิดรวบยอดและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง

ทศนา แคมมณี (2558, น. 130) ให้ความหมายของ การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ว่าเป็นการดำเนินการอันจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมายโดยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ ที่จำเป็นต่อการเรียนรู้เรื่องที่เรียนรู้อีกแล้วจึงให้ผู้เรียนย้อนไปสังเกตทบทวนสิ่งที่เกิดขึ้นและนำสิ่งที่เกิดขึ้นมาคิดพิจารณาไตร่ตรองร่วมกัน จนกระทั่งผู้เรียนสามารถสร้างความคิดรวบยอดหรือสมมติฐานต่าง ๆ ในเรื่องที่เรียนรู้ แล้วจึงนำความคิดหรือสมมติฐานเหล่านั้นไปทดลองหรือประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ต่อไป



Kolb (1984, p. 255 อ้างถึงใน จตุพร ผ่องสุนทร, 2560, น. 16) ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ว่าเป็นกระบวนการของการเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติและประยุกต์ใช้ไปสู่สถานการณ์ในชีวิตจริง

ดังนั้นการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์จึงหมายถึงการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติโดยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ด้วยตนเอง เพื่อนำไปสู่ความรู้ความเข้าใจผ่านการคิดวิเคราะห์ ไตร่ตรองและสรุปเป็นความคิดรวบยอดเพื่อนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตจริง

มีนักการศึกษาได้กล่าวถึงลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) ไว้ดังนี้

ศศิธร จันทมฤก (2554, น. 21) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ว่ามีลักษณะสำคัญ ดังนี้

- (1) เป็นการเรียนรู้ที่ผ่านประสบการณ์จากกิจกรรมหรือการปฏิบัติของผู้เรียน
- (2) เป็นกรเรียนรู้ที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ๆ ที่ท้าทายอย่างต่อเนื่องและเป็น การเรียนรู้ที่เกิดจากบทบาทการมีส่วนร่วมของผู้เรียน
- (3) เป็นการเรียนรู้ที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเองและระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน
- (4) เป็นการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดการขยายเครือข่ายความรู้ที่ทุกคนมีอยู่ออกไปอย่างกว้างขวาง
- (5) เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยกิจกรรมการสื่อสารทุกรูปแบบ เช่น การพูด การเขียน การวาดรูป การแสดงบทบาทสมมุติ การนำเสนอด้วยสื่อต่าง ๆ ซึ่งเอื้ออำนวยให้เกิดการแลกเปลี่ยน การวิเคราะห์และสังเคราะห์การเรียนรู้

ทิสนา เขมมณี (2558, น. 131-132) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ว่ามีลักษณะสำคัญ ดังนี้

- (1) ผู้สอนมีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ (Learning Experience) ให้ผู้เรียนได้ลงไปประสบด้วยตนเอง

- (2) ผู้เรียนมีการสะท้อนความคิด (Reflect) และอภิปรายร่วมกันกับสิ่งที่ได้ประสบมาหรือเกิดขึ้นในสถานการณ์การเรียนรู้
- (3) ผู้เรียนมีการสร้างความคิดรวบยอด หลักการ สมมติฐาน จากประสบการณ์ที่ได้รับ
- (4) ผู้เรียนมีการนำเสนอความคิดรวบยอด หลักการและสมมติฐานต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นไปทดลองหรือประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ ๆ
- (5) ผู้สอนมีการติดตามผลและเปิด โอกาสให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนผลการทดลอง และประยุกต์ใช้ความรู้ เพื่อขยายขอบเขตการเรียนรู้หรือปรับเปลี่ยนความคิด หลักการและสมมติฐานตามความเหมาะสม
- (6) ผู้สอนมีการวัดและประเมินผล โดยใช้การประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง ประกอบกับการประเมินผลของผู้สอนด้วย

Burnard (1996, pp. 15-19 อ้างถึงใน สุจิตรา ตรีรัตนกุล, 2562, น. 31) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ว่า มีลักษณะสำคัญ ดังนี้

- (1) เป็นการเรียนรู้ที่เน้นการกระทำ ซึ่งการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีที่สุดเมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติอย่างจริงจังและมีสิ่งเร้าที่หลากหลายกว่าการบรรยายของผู้สอนเพียงอย่างเดียว เช่น บทบาทสมมติ การแสดงละคร เป็นต้น
- (2) ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นให้คิดทบทวนเกี่ยวกับประสบการณ์ตนเอง โดยผ่านกระบวนการคิดทบทวนซึ่งอาจเกิดขึ้นในตัวผู้เรียน โดยลำพังหรือเกิดขึ้น โดยกระบวนการกลุ่มจากการอภิปราย
- (3) ผู้สอนยอมรับการเรียนรู้ของผู้เรียนจากประสบการณ์ที่เกิดขึ้น โดยไม่ตีค่าให้ความหมายหรือแปลความในสิ่งที่ผู้เรียนนำเสนอ โดยผู้สอนมีบทบาทเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกมากกว่าเป็นครูผู้บรรยายหรือผู้นำ
- (4) ความสำคัญกับความเข้าใจ ของผู้เรียน และการสร้างมุมมองต่าง ๆ ตามความคิดของผู้เรียนเอง
- (5) ผู้เรียนจะถูกกระตุ้นให้คิดทบทวนเกี่ยวกับประสบการณ์ในอดีตเพื่อวางแผนสำหรับอนาคต

(6) มีการรับฟังซึ่งกันและกัน ซึ่งเป็นหัวใจของการเรียนรู้ ผู้สอนไม่เพียงแต่รับฟังทุกคน แต่ควรกระตุ้นให้ผู้เรียนรับฟังซึ่งกันและกัน โดยเคารพในความเป็นบุคคลและแสดงบทบาทในการเป็นผู้ฟังที่ดี

ดังนั้นลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ คือ การเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อให้เกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่และนำความรู้นั้นไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยครูผู้สอนเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก ผู้รับฟัง คอยกระตุ้นการเรียนรู้และไม่ตัดสินหรือตีความจากการรับฟังประสบการณ์ของผู้เรียน นอกจากนี้การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ยังเป็นการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะทางการสื่อสาร ทักษะทางด้านความคิดและทักษะด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่นซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในการดำเนินชีวิต

มีนักการศึกษาได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) ไว้ดังนี้

พรปภัตสร ปริญาชัญกุล (2546, น. 41-42 อ้างถึงใน จตุพร ผ่องลุนहित, 2560, น. 22-23) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน ทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้

(1) สร้างประสบการณ์ (Do) ผู้สอนทบทวนความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิมแล้วจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ลงมือกระทำกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้สิ่งใหม่จากประสบการณ์นั้น ผู้สอนมีหน้าที่เป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกและช่วยแนะนำเตรียมข้อมูลและช่วยในการตอบคำถามที่ผู้เรียนสงสัยระหว่างทำกิจกรรม

(2) แบ่งปัน (Share) ผู้เรียนนำเสนอผลงานจากการปฏิบัติ โดยการพูด เขียน หรือเล่าให้เพื่อนฟัง

(3) ขั้นตอนการ (Process) ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันในการตั้งคำถามเพื่ออภิปรายร่วมกัน

(4) ขั้นสรุป (Generalize) สรุปการเรียนรู้ทั้ง 3 ขั้น ผู้เรียนร่วมกันสรุปสาระและหลักการที่ได้รับ

(5) ขั้นการประยุกต์ (Apply) นำสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งทำในรูปของกิจกรรม การทดลองหรือโครงการ



Ester (1998 อ้างถึงใน กันตภา สุธธิอาจ, 2561, น. 30) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน ทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้

- (1) ประสบการณ์ (Experience) เป็นการรับรู้ประสบการณ์จากการปฏิบัติจริงจากการเข้าร่วมกิจกรรมหรืออาจเป็นการกำหนดประสบการณ์ใหม่
- (2) การแลกเปลี่ยน (Share) เป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูล การสังเกต การไตร่ตรองและนำเสนอข้อมูล
- (3) กระบวนการ (Process) เป็นการถกเถียงอภิปรายผลข้อมูล การค้นหาประสบการณ์ การวิเคราะห์และสะท้อนกลับข้อมูล
- (4) การสรุปภาพรวม (Generalize) เป็นการสรุปภาพรวมและกำหนดเป็นประสบการณ์ใหม่และทดสอบ/ทดลองปฏิบัติจริง
- (5) การประยุกต์ใช้ (Apply) เป็นการนำผลการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ เป็นการนำไปปฏิบัติจริงในชีวิตประจำวัน

Kolb (1984, p. 256 อ้างถึงใน สุจิตรา ตริรัตนกุล, 2562, น. 36-37) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน ทั้งหมด 4 ขั้นตอน ดังนี้

- (1) การสร้างประสบการณ์ (Concrete Experience หรือ CE) ผู้เรียนมีการปฏิบัติกิจกรรมหรือมีการทดลองตามแนวคิดที่ได้วางไว้
- (2) การสะท้อนการเรียนรู้ (Reflective Observation หรือ RO) ผู้เรียนได้มีการพิจารณาหรือไตร่ตรองถึงประสบการณ์ที่ได้ปฏิบัติ
- (3) การสรุปองค์ความรู้ (Abstract Conceptualization หรือ AC) ผู้เรียนมีความพยายามร่วมกันที่จะสรุปหลักการและความรู้จากประสบการณ์ที่ได้รับ
- (4) การประยุกต์ใช้ความรู้ (Active Experimentation หรือ AE) ผู้เรียนมีการประยุกต์ความรู้หรือหลักการที่ได้รับเพื่อนำไปสู่การทดลองใหม่ ๆ

ดังนั้นขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ มีขั้นตอนที่สำคัญ 4 ขั้นตอน ดังนี้ (1) ขั้นสร้างประสบการณ์ โดยผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมเพื่อให้มาซึ่งประสบการณ์และความรู้ (2) ขั้นแลกเปลี่ยนความรู้ โดยผู้เรียนแบ่งปันประสบการณ์เรียนรู้ร่วมกัน (3) ขั้นสรุปองค์ความรู้ โดยผู้เรียน

ร่วมกันวิเคราะห์ อภิปรายและสรุปหลักการร่วมกัน และ (4) ขั้นการนำความรู้ไปใช้ เป็นการนำความรู้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำหรือการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ

รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เหล่านี้ มีพื้นฐานมาจากแนวคิดเดียวกัน คือ แนวคิดการสร้างความรู้ด้วยตัวเอง (Constructivism) เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยการนำเอาวิธีการสอนเทคนิคการสอนที่หลากหลายมาใช้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรม กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้สอน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ทักษะทางความคิด การแก้ปัญหา และส่งเสริมให้ผู้เรียนเชื่อมโยงและประยุกต์ใช้ความรู้ในการดำเนินชีวิตประจำวันและถือเป็นการจัดการเรียนรู้ประเภทหนึ่งที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน โดยผู้วิจัยมีความสนใจในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ซึ่งมีพื้นฐานมาจากแนวคิดเดียวกันกับรูปแบบที่ได้กล่าวถึงข้างต้นคือแนวคิดการสร้างความรู้ด้วยตัวเอง (Constructivism) มาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดขั้นสูงแก่ผู้เรียน

### 2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างความรู้ด้วยตัวเอง (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชาและเน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอนด้วยวิธีการที่หลากหลายที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking) ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ การสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหาจากการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้เรียนจะสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเอง ซึ่งครูผู้สอนจะเปลี่ยนบทบาทไปเป็นผู้ให้คำแนะนำ ปรึกษา หรือผู้อำนวยการสะดวกในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สถาพร พงษ์พิบูล, 2558, น. 10)

### 2.3.1 ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

- 1) ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นด้านการรู้คิด
- 2) กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้จากตัวผู้เรียนเองมากกว่าการฟังผู้สอนในห้องเรียนและการท่องจำ
- 3) พัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องนอกห้องเรียนอีกด้วย
- 4) ได้ผลลัพธ์ในการถ่ายทอดความรู้ใกล้เคียงกับการเรียนรู้รูปแบบอื่น แต่ได้ผลดีกว่าในการพัฒนาทักษะด้านการคิดและการเขียนของผู้เรียน
- 5) ผู้เรียนมีความพึงพอใจกับการเรียนรู้แบบนี้มากกว่ารูปแบบที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้ ซึ่งเป็นการเรียนรู้แบบตั้งรับ (Passive Learning)
- 6) มุ่งเน้นความรับผิดชอบของผู้เรียนในการเรียนรู้โดยผ่านการอ่าน เขียน คิด อภิปราย และเข้าร่วมในการแก้ปัญหาและยังสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ตามลำดับขั้นการเรียนรู้ของบลูม ทั้งในด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัยและจิตพิสัย

### 2.3.2 หลักการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

- 1) ให้ความสนใจที่ตัวผู้เรียน
- 2) เรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติที่น่าสนใจ
- 3) ครูผู้สอนเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก
- 4) ใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในการเรียน
- 5) ประเมินผลจากพฤติกรรม ความเข้าใจและผลงาน
- 6) เพื่อนในชั้นเรียนช่วยส่งเสริมการเรียน
- 7) มีการจัดสภาพแวดล้อม และบรรยากาศที่เอื้อต่อการพัฒนาความคิดและเสริมสร้าง  
ความมั่นใจในตนเอง

### 2.3.3 ประเภทของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานมีหลากหลายกิจกรรม การนำมาใช้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสม สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมนั้น ๆ ว่ามุ่งให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้หรือพัฒนาในเรื่องใด โดยทั่วไปสามารถจำแนกออกเป็น 3 ประเภทหลัก ๆ ดังนี้

- 1) กิจกรรมเชิงสำรวจ เสาะหา ค้นคว้า (Exploratory) ซึ่งเกี่ยวข้องกับการรวบรวม สังเกต ความรู้ ความคิดรวบยอดและทักษะ
- 2) กิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ (Constructive) ซึ่งเกี่ยวข้องกับการรวบรวม สังเกต ประสพการณ์ผ่านการปฏิบัติหรือการทำงานที่ริเริ่มสร้างสรรค์
- 3) กิจกรรมเชิงการแสดงออก (Expressional) ได้แก่กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอการเสนอผลงาน

### 2.3.4 กิจกรรมการเรียนรู้ที่นิยมใช้

ทิศนา แคมมณี (2536 อ้างถึงใน เพ็ญญา ตลับกลาง, 2562, น. 54) ได้อธิบายการจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับหลักการเรียนรู้ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี ดังนี้

- 1) การอภิปรายในชั้นเรียน (Class Discussion) ที่กระทำได้ในห้องเรียนปกติและการอภิปรายออนไลน์
- 2) การอภิปรายกลุ่มย่อย (Small Group Discussion)
- 3) กิจกรรม “คิด-จับคู่-แลกเปลี่ยน” (Think-Pair-Share)
- 4) เซลล์การเรียนรู้ (Learning Cell)
- 5) การฝึกเขียนข้อความสั้นๆ (One-Minute Paper)
- 6) การโต้เถียง (Debate)
- 7) บทบาทสมมุติ (Role Play)
- 8) การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ (Situational Learning)
- 9) การเรียนแบบกลุ่มร่วมแรงร่วมใจ (Collaborative Learning Group)
- 10) ปฏิกริยาจากการชมวิดีโอ (Reaction to a Video)
- 11) เกมในชั้นเรียน (Game)

12) แกลเลอรี วอล์ค (Gallery Walk)

13) การเรียนรู้โดยการสอน (Learning by Teaching) ฯลฯ

การสอนด้วยกิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) เป็นการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ไม่เน้นให้ผู้เรียนท่องจำ แต่ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริงและมีบทบาทในการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง โดยเน้นให้ผู้เรียนรู้จักคิดวิเคราะห์และเรียนรู้จากกิจกรรมที่ได้ทำจริง (Learning by doing) โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์และการร่วมมือกัน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ความรับผิดชอบร่วมกัน มีวินัยในการทำงานและแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบร่วมกัน โดยผู้สอนจะเป็น ผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง โดยการใช้วิธีการสอนด้วยกิจกรรมเป็นฐานมาบูรณาการร่วมกับเนื้อหาบทเรียน เพื่อการส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรมได้ (เพ็ญภา ตลับกลาง, 2561, น. 51)

### 2.3.5 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

ทศนา แฉมฉฉฉฉ (2545 อ้างถึงใน เพ็ญภา ตลับกลาง, 2562, น. 56) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน 5 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) ขั้นนำ คือ การเตรียมความพร้อมให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม เช่น การทบทวน
- 2) ขั้นกิจกรรม คือ การให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ลงมือทำกิจกรรมที่ได้เตรียมไว้
- 3) ขั้นอภิปราย คือ การให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้น
- 4) ขั้นสรุปและนำไปใช้ คือ การรวบรวมความคิดเห็นและข้อมูลต่าง ๆ จากขั้นกิจกรรมและอภิปราย ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำเอาการเรียนรู้ที่ได้รับ ไปปฏิบัติและใช้จริงในชีวิตประจำวัน
- 5) ขั้นประเมินผล คือ ผู้ดำเนินกิจกรรมต้องประเมินผลการบรรลุจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

นฤมล มณีงาม (2547 อ้างถึงใน เพ็ญญา ตลับกลาง, 2562, น. 56) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ทั้งหมด 4 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) ขั้นกระตุ้นและให้ประสบการณ์ เป็นการให้ความรู้และปูพื้นฐานความรู้และกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและต้องการที่จะศึกษาเรื่องดังกล่าวโดยใช้วิธีการสนทนา การถามเพื่อชี้้นำการอภิปรายกลุ่ม
- 2) ขั้นเตรียมการ เป็นขั้นที่ผู้เรียนกำหนดขอบเขตของการศึกษาเพื่อเรียนรู้แล้วทำการศึกษา สำรวจและระบุสภาพปัญหาและความต้องการ โดยเลือกกิจกรรมที่จะรับใช้สังคมจากนั้นผู้เรียนวางแผนการรับใช้สังคมในกิจกรรมที่เลือก
- 3) ขั้นปฏิบัติการ เป็นขั้นที่ผู้เรียนลงมือปฏิบัติการรับใช้สังคมตามแผนปฏิบัติการที่กำหนดไว้
- 4) ขั้นผลสะท้อนกลับ เป็นขั้นที่ผู้เรียนคิด วิเคราะห์เหตุการณ์และสิ่งต่าง ๆ

ชุมพล สุวิเชียร (2561, น. 36) ได้เสนอแนวทางการจัดการเรียนการสอนแบบกิจกรรมเป็นฐาน โดยแบ่งเป็นขั้นตอน 5 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นที่ครูผู้สอนจะกระตุ้นความสนใจผู้เรียนให้เกิดการคิด ความอยากรู้ เพื่อนำไปสู่การหาคำตอบและเป็นขั้นทบทวนความรู้เดิม เพื่อให้ผู้เรียนดึงประสบการณ์และความรู้เก่ามาเชื่อมโยงกับความรู้ใหม่ที่กำลังจะเกิดขึ้น
- 2) ขั้นการสร้างประสบการณ์เรียนรู้ เป็นขั้นที่ผู้เรียนจะได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรม ในการเสาะแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ในขั้นตอนนี้ผู้เรียนจะได้แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน ได้ฝึกทักษะทางการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาและการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งผู้เรียนจะเป็นผู้ค้นหาคำตอบและสรุปความรู้ด้วยตนเอง ทำให้เกิดเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย โดยในขั้นตอนนี้ครูเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกให้กิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปอย่างราบรื่นและคอยประเมินผู้เรียน โดยการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างการทำกิจกรรมตามที่ได้รับมอบหมาย
- 3) ขั้นแบ่งปันความรู้ เป็นขั้นที่ผู้เรียนจะสรุปความรู้ร่วมกันกับเพื่อนในกลุ่มและออกมานำเสนอความคิดรวบยอดหน้าชั้นเรียน ในขั้นตอนนี้ผู้เรียนจะได้มีโอกาสในการแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน จากการอภิปราย การสรุปความรู้กันเองในกลุ่มผู้เรียน การตอบคำถามและการชี้แนะแนวทางจากครูผู้สอน ทำให้เกิดเป็นองค์ความรู้



4) ขั้นทบทวนความรู้ เป็นขั้นที่ผู้เรียนจะได้สะท้อนความคิด ความรู้สึก เจตคติ ผ่านการสนทนา การตอบคำถาม การทำบทบาทสมมุติและการเขียนบันทึกประจำวัน เป็นต้น เพื่อส่งเสริมความเมั่นยำและพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ฝังแน่นและเป็นการนำความรู้เก่าและความรู้ใหม่มาเชื่อมโยงให้เกิดเป็นองค์ความรู้ที่สมบูรณ์

5) ขั้นการนำไปใช้ ครูกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น จากการยกตัวอย่างเหตุการณ์หรือโจทย์ปัญหาต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาหรือการนำความรู้ไปปรับใช้ให้เข้ากับสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม ซึ่งในขั้นตอนนี้ครูประเมินผลผู้เรียนจากการตอบคำถามและแสดงความคิดเห็น

ชุมพล สุวิเชียร (2561, น. 26) ยังได้สรุปความแตกต่างระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity Base Learning) และการจัดการเรียนรู้แบบปกติหรือการเรียนรู้แบบตั้งรับ (Passive Learning) ไว้ ดังตารางที่ 2.3

ตารางที่ 2.3 ความแตกต่างระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity Base Learning) และการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน	การจัดการเรียนรู้แบบปกติ
- เน้นการลงมือปฏิบัติ	- เน้นการบรรยายจากครูผู้สอน
- เน้นการร่วมมือระหว่างผู้เรียน	- เน้นการแข่งขัน
- ผู้เรียนรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง	- ผู้สอนรับผิดชอบการเรียนรู้ต่อผู้เรียน
- เป็นการสอนที่ใช้แหล่งความรู้หลากหลาย	- เป็นการสอนที่ใช้แหล่งความรู้เดียว
- ผู้สอนเป็นเพียงผู้ให้คำแนะนำและอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้	- ผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะความรู้และถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียนทั้งหมด
- เน้นทักษะการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา	- เน้นความรู้ในเนื้อหาวิชา
- ผู้เรียนเป็นผู้หาความรู้ด้วยตนเองผ่านการศึกษาปฏิบัติจริง	- ผู้สอนเป็นผู้ให้ความรู้แก่ผู้เรียน
- ผู้เรียนมีวินัยในตนเอง	- ผู้สอนเป็นผู้ควบคุมกฎระเบียบ
- ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้	- ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้จากผู้สอนอย่างเดียว
- ใช้วิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย	- จำกัดวิธีการเรียนรู้และกิจกรรม



## 2.4 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนับว่าเป็นคุณลักษณะความสามารถที่สำคัญของบุคคลที่จะเป็นตัวชี้วัดว่ามีการพัฒนาขึ้นจากผลการเรียนการสอน การฝึกฝน อบรมและประสบผลสำเร็จในด้านความรู้ทักษะ และสมรรถภาพด้านต่าง ๆ

### 2.4.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ไพศาล หวังพานิช (2526 อ้างถึงใน นันทกา แสนคาภา, 2550, น. 29) ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Learning Achievement) หมายถึง คุณลักษณะความสามารถของบุคคลอันเกิดจากการเรียนการสอน เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์เรียนรู้ที่เกิดจากการฝึกฝนหรือการสอน การวัดผลสัมฤทธิ์ (Accomplishment Assessment) ของบุคคลว่าเรียนรู้เท่าไร มีความสามารถชนิดใด

ภพ เหลลาไพบูลย์ (2542 อ้างถึงใน นันทกา แสนคาภา, 2550, น. 29) ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสามารถในการกระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดที่ได้จากที่ไม่เคยกระทำได้หรือกระทำได้น้อยก่อนที่จะมีการเรียนการสอนซึ่งเป็นพฤติกรรมที่วัดได้

Good (1973 อ้างถึงใน นันทกา แสนคาภา, 2550, น. 29) ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า หมายถึง ผลของการสะสมความรู้ความสามารถในการเรียนทุกด้านเข้าไว้ด้วยกัน

สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ระดับ ความรู้ ความสามารถและทักษะที่ผู้เรียนได้รับจากการจัดการเรียนรู้ โดยอาศัยเครื่องมือในการวัดผลหลังจากการเรียนซึ่งอาจพิจารณาได้จากคะแนนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือความชำนาญเชิงทักษะ

## 2.4.2 ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1) แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง ซึ่งเป็นแบบทดสอบที่มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน เฉพาะกลุ่มที่ครูสอน เป็นแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นใช้กันโดยทั่วไปในสถานศึกษา มีลักษณะเป็นแบบทดสอบข้อเขียน (Paper and Pencil Test) ซึ่งแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ แบบทดสอบอัตนัย (Subjective or Essay Test) และแบบทดสอบปรนัย หรือแบบให้ตอบสั้น ๆ (Objective Test or Short Answer)

2) แบบทดสอบมาตรฐาน หมายถึง แบบทดสอบที่มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนทั่วไป มีการสร้างขึ้นโดยผู้เชี่ยวชาญ มีการวิเคราะห์และปรับปรุงอย่างดีจนมีคุณภาพ มีมาตรฐาน กล่าวคือ มีมาตรฐานในการดำเนินการสอบ วิธีการให้คะแนนและการแปลความหมายของคะแนน

## 2.4.3 หลักการสร้างแบบทดสอบ

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์จะมีคุณภาพได้นั้นจะต้องอาศัยหลักการสร้างที่มีประสิทธิภาพ โดยมีหลักการสร้างไว้ดังนี้

- 1) นิยามพฤติกรรมหรือผลการเรียนรู้ที่จะต้องการจะวัดให้ชัดเจน
- 2) สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ให้ครอบคลุมผลการเรียนรู้ที่ได้กำหนดไว้ทั้งหมด ทั้งในระดับความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้และระดับที่ซับซ้อนมากขึ้น
- 3) แบบทดสอบที่สร้างขึ้นควรจะวัดพฤติกรรมหรือผลการเรียนรู้ที่เป็นตัวแทนของกิจกรรมการเรียนรู้โดยจะต้องกำหนดตัวชี้วัดและขอบเขตของการเรียนรู้ที่จะวัดแล้วจึงเขียนข้อสอบตามตัวชี้วัดของขอบเขตที่กำหนดไว้
- 4) แบบทดสอบที่สร้างขึ้น ควรประกอบด้วยข้อสอบต่าง ๆ ที่เหมาะสมสอดคล้องกับการวัดพฤติกรรมหรือผลการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ให้มากที่สุด
- 5) ควรสร้างแบบทดสอบโดยคำนึงถึงแผนหรือวัตถุประสงค์ของการนำผลการทดสอบไปใช้ประโยชน์

#### 2.4.4 ลักษณะการสร้างแบบทดสอบที่ดี

ลิวน สายยศ และอังคณา สายยศ (2543, น. 208-209) ได้สรุปลักษณะการสร้างแบบทดสอบที่ดีไว้ ดังนี้

1) ความเที่ยงตรง (Validity) เป็นค่าที่แสดงให้เห็นว่าเครื่องมือมีคุณภาพและสามารถวัดได้อย่างมีคุณภาพ ครอบคลุมและเที่ยงตรงตามเนื้อหาที่ระบุไว้ในหลักสูตร

2) ความเชื่อมั่น (Reliability) ความคงที่ของข้อสอบ ไม่ว่าจะนำข้อสอบไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างกี่ครั้งคะแนนที่ได้จะคงที่แน่นอนหรือเปลี่ยนแปลงน้อยมาก โดยข้อสอบที่ดีควรมีค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป

3) ความยากง่ายของข้อสอบ (Difficulty) ข้อสอบที่ดีต้องไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป โดยพิจารณาจากจำนวนผู้เรียนที่ตอบถูกและตอบผิด ข้อสอบที่ดีควรมีระดับความยากง่ายตั้งแต่ 0.20 ถึง 0.80

4) อำนาจจำแนก (Discrimination) ข้อสอบที่มีประสิทธิภาพต้องเป็นข้อสอบที่สามารถแยกกลุ่มคนเก่งออกจากกลุ่มคนไม่เก่งได้ ซึ่งควรมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป

5) ความเป็นปรนัย (Objectivity) ข้อสอบที่มีความเป็นปรนัยจะมีความชัดเจนอยู่ 3 ประการ คือ คำถามชัดเจนอ่านแล้วเข้าใจตรงกัน การตรวจให้คะแนนได้ชัดเจนเข้าใจตรงกันและแปลความหมายคะแนนได้ตรงกัน

การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีมีลักษณะสำคัญ ดังนี้ มีค่าความเที่ยงตรง มีค่าความเชื่อมั่นสูง มีค่าความยากง่ายพอเหมาะ มีค่าอำนาจจำแนกดี มีความเป็นปรนัย นอกจากนี้แบบทดสอบที่ดีจะต้องมีประสิทธิภาพ ใช้คำถามช่วยและเป็นคำถามที่เฉพาะเจาะจงไม่กว้างจนเกินไป

#### 2.4.5 ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีขั้นตอนในการดำเนินการ ดังนี้

1) วิเคราะห์หลักสูตรและสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตร การสร้างแบบทดสอบควรเริ่มต้นด้วยการวิเคราะห์หลักสูตรและสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตร เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาสาระและ

พฤติกรรมที่ต้องการจะวัดตารางวิเคราะห์หลักสูตรจะใช้เป็นกรอบในการออกข้อสอบซึ่งระบุจำนวนข้อสอบในแต่ละเรื่องและพฤติกรรมที่ต้องการ

2) กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อมุ่งหวังจะให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนซึ่งผู้สอนจะต้องกำหนดไว้ล่วงหน้าสำหรับเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอน และสร้างข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์

3) กำหนดชนิดของข้อสอบและศึกษาวิธีสร้าง โดยการศึกษารางวิเคราะห์ หลักสูตร และจุดประสงค์การเรียนรู้ผู้ออกข้อสอบต้องพิจารณาและตัดสินใจเลือกใช้ชนิดของให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้

4) เขียนข้อสอบ ผู้ออกข้อสอบลงมือเขียนข้อสอบตามรายละเอียดที่กำหนดไว้ในตารางวิเคราะห์หลักสูตรและให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้โดยอาศัยหลักและวิธีการเขียนข้อสอบที่ได้ศึกษามาแล้ว

5) ตรวจสอบข้อสอบเพื่อให้ข้อสอบที่เขียนไว้แล้วในขั้นที่ 4 นั้นมีความถูกต้องตามหลักวิชา มีความสมบูรณ์ครบถ้วนตามรายละเอียดที่กำหนดไว้ในตารางวิเคราะห์หลักสูตรผู้ออกข้อสอบต้องพิจารณาทบทวนตรวจสอบอีกครั้งก่อนที่จะนำไปใช้

6) จัดพิมพ์แบบทดสอบฉบับทดลอง โดยเมื่อตรวจสอบข้อสอบเสร็จแล้วให้พิมพ์ข้อสอบทั้งหมด จัดทำเป็นแบบทดสอบฉบับทดลอง โดยมีคำชี้แจงหรือคำอธิบายวิธีตอบแบบทดสอบ (Direction) และจัดวางรูปแบบการพิมพ์ให้เหมาะสม

7) ทดลองใช้สอบและวิเคราะห์ข้อสอบ การทดลองใช้สอบและวิเคราะห์ข้อสอบเป็นวิธีการตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบก่อนนำไปใช้จริง โดยนำแบบทดสอบไปทดลองใช้สอบกับกลุ่มที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มที่ต้องการสอนจริง แล้วนำผลการสอบมาวิเคราะห์และปรับปรุงข้อสอบให้มีคุณภาพ

8) จัดทำแบบทดสอบฉบับจริงจากผลการวิเคราะห์ข้อสอบหากพบว่าข้อสอบข้อใดไม่มีคุณภาพหรือมีคุณภาพไม่ดีพออาจจะต้องตัดทิ้งหรือปรับปรุงแก้ไขข้อสอบให้มีคุณภาพดีขึ้น แล้วจึงจัดทำเป็นแบบทดสอบฉบับจริงที่จะนำไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

## 2.4.6 การวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามแนวคิดของ บลูม (Bloom, 1976, p. 139) กล่าวว่าสิ่งใด ๆ ที่มีปริมาณอยู่จริงสิ่งนั้นสามารถวัดได้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจึงอยู่ภายใต้กรอบแนวคิดดังกล่าวและระดับการวัดความรู้ ความสามารถ ทักษะและเจตคติตามแนวคิดของ Bloom มี 6 ระดับ ดังนี้

1) ความรู้ความจำ คือ สามารถจดจำเนื้อหาความรู้ได้ เช่น คำจำกัดความสูตรต่าง ๆ วิธีการ เช่น ผู้เรียนสามารถบอกชื่อสารอาหาร 5 ชนิดได้ นักเรียนสามารถบอกชื่อธาตุที่เป็นองค์ประกอบของโปรตีนได้ครบถ้วน เป็นต้น

2) ความเข้าใจ คือ สามารถแปลความ ขยายความและสรุปใจความสำคัญได้

3) การนำไปใช้ คือ สามารถนำความรู้ ไปประยุกต์ใช้ในสภาพการณ์ที่ต่างออกไปได้

4) การวิเคราะห์ คือ สามารถแยกแยะข้อมูลและปัญหาออกเป็นส่วนย่อย เช่น วิเคราะห์องค์ประกอบ ความสัมพันธ์ หลักการดำเนินการ

5) การสังเคราะห์ คือ สามารถนำองค์ประกอบหรือส่วนต่าง ๆ เข้ามารวมกันเป็นหมวดหมู่อย่างมีความหมาย

6) การประเมินค่า คือ สามารถพิจารณาและตัดสินใจจากข้อมูล โดยใช้มาตรการที่ผู้อื่นกำหนดไว้หรือตัวเองกำหนดขึ้น

พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2530, น. 29-30 อ้างถึงใน ชยานันต์ สงวนศรี, 2561, น. 53) การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นการตรวจสอบพฤติกรรมทางด้านพุทธิพิสัยและความสามารถทางสมองของผู้เรียน ในด้านของความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์และการประเมินค่า ซึ่งสามารถวัดได้ 2 รูปแบบตามวัตถุประสงค์และลักษณะของรายวิชาที่ต้องการวัด ดังนี้

1) การวัดด้านปฏิบัติ เป็นการตรวจสอบความรู้ความสามารถทางด้านการปฏิบัติ โดยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ เครื่องมือที่ใช้วัด คือ ข้อสอบภาคปฏิบัติ ซึ่งจะวัดและประเมินผลจากการบวนการทำงานและผลงานที่ปฏิบัติ

2) การวัดด้านเนื้อหา เป็นการวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหา ที่เกิดจากการเรียนรู้จากการเรียนการสอน เครื่องมือที่ใช้วัด คือ ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยสามารถสอบได้ 2 ลักษณะ คือ การสอบปากเปล่า เช่น การนำเสนองานหน้าชั้นเรียนและการสอบข้อเขียนที่แยกเป็นข้อสอบอัตนัยและข้อสอบปรนัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จึงเป็นตัวชี้วัดจากการวัดและการประเมินผลทางการเรียนของผู้เรียน ได้ว่า ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจต่อการจัดการเรียนรู้ของผู้สอนเพียงใด โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่มีคุณภาพ มีความเที่ยงตรงตามเนื้อหาและจุดประสงค์ของรายวิชาที่ต้องการวัด ผู้วิจัยได้เห็นถึงความสำคัญของการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ตามแนวทางการวัดและประเมินผลของ บลูม (Bloom, 1976, p. 139) ซึ่งเป็นการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ด้านความรู้ ความคิดและพฤติกรรมต่าง ๆ ประกอบด้วยพฤติกรรม 6 ด้าน คือ ความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์และการประเมินค่า

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา วัฒนธรรมไทย เรื่องการสร้างสรรควัฒนธรรมไทย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นตาม โดยเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน ทั้งหมด 24 ข้อ

## 2.5 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคิดขั้นสูง

### 2.5.1 ความหมายของความคิดขั้นสูง

การคิดของมนุษย์นั้นมีการคิดขั้นพื้นฐานไปจนถึงการคิดขั้นสูง สำหรับการจัดการศึกษา เพื่อพัฒนาความคิดของนักเรียนควรมุ่งพัฒนาความสามารถในการคิดระดับสูง โดย ทิศนา แคมณี (2551, น. 54) ได้อธิบายทักษะการคิดขั้นสูงว่า (Higher Order Thinking Skills) เป็นทักษะการคิดที่มีกระบวนการคิดที่ซับซ้อน ต้องใช้ทักษะการคิดหลายขั้นตอน โดยจัดกลุ่มทักษะการคิดขั้นสูงออกเป็น กลุ่มใหญ่ 3 กลุ่ม ดังนี้

2.5.1.1 ทักษะการคิดซับซ้อน (Complex Thinking Skills) โดยแบ่งกระบวนการคิด ออกเป็นทั้งหมด 17 กระบวนการ ดังนี้

(1) การทำให้กระจ่าง (Clarifying) หมายถึง การให้รายละเอียดหรือคำอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับสิ่งที่สงสัยหรือคลุมเครือ เพื่อให้เกิดความชัดเจน โดยมีตัวบ่งชี้การมีทักษะการคิดขั้นสูง ดังนี้

(1.1) สามารถระบุสิ่งที่สงสัยหรือคลุมเครือ



(1.2) สามารถใช้วิธีการต่าง ๆ ขจัดความคลุมเครือ จนเกิดความเข้าใจอย่างชัดเจน

(1.3) สามารถอธิบายเรื่องที่คลุมเครือให้เข้าใจชัดเจน

(2) การสรุปลงความเห็น (Drawing Conclusion) หมายถึง การให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อมูลหรือเรื่องที่ศึกษา โดยการเชื่อมโยงและอ้างอิงจากความรู้หรือประสบการณ์เดิมหรือจากข้อมูลอื่น ๆ โดยมีตัวบ่งชี้การมีทักษะการคิดขั้นสูง ดังนี้

(2.1) สามารถให้ความเห็นเกี่ยวกับข้อมูลที่สรุปได้เกินไปจากข้อมูลที่มี

(2.2) สามารถอธิบายเหตุผลประกอบความคิดเห็นที่ให้

(3) การวิเคราะห์ (Analyzing) หมายถึง การจำแนกแยกแยะสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เพื่อค้นหาองค์ประกอบและความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบเหล่านั้น เพื่อช่วยให้เกิดความเข้าใจในเรื่องนั้น ซึ่งจะประกอบด้วย การเปรียบเทียบ การเทียบเคียงและการหาข้อสรุป โดยมีตัวบ่งชี้การมีทักษะการคิดขั้นสูง ดังนี้

(3.1) สามารถกำหนดเกณฑ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล

(3.2) สามารถแยกแยะข้อมูลได้ตามเกณฑ์

(3.3) สามารถบอกความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ และความสัมพันธ์ของข้อมูลในแต่ละองค์ประกอบ

(3.4) สามารถนำเสนอผลการวิเคราะห์มาสรุปตอบคำถามตามวัตถุประสงค์

(4) การให้คำจำกัดความ (Defining) หมายถึง การระบุลักษณะเฉพาะที่สำคัญของสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ต้องการนิยาม โดยมีตัวบ่งชี้การมีทักษะการคิดขั้นสูง ดังนี้

(4.1) สามารถระบุองค์ประกอบ ลักษณะ คุณสมบัติของสิ่งที่ต้องการนิยามได้อย่างครอบคลุม

(4.2) สามารถคัดคุณสมบัติเฉพาะหรือสมบัติร่วมของสิ่งนั้นได้

(4.3) สามารถเรียบเรียงคุณสมบัติเฉพาะของสิ่งนั้นเป็นข้อความที่กะทัดรัด ชัดเจน สละสลวย

(5) การสังเคราะห์ (Synthesizing) หมายถึง การนำความรู้ที่ผ่านการวิเคราะห์ มาผสมผสานสร้างสิ่งใหม่ที่มีลักษณะต่างจากเดิม โดยอาศัยวิธีการเปรียบเทียบ การเทียบเคียงและการหาข้อสรุปโดยมีตัวบ่งชี้การมีทักษะการคิดขั้นสูง ดังนี้

(5.1) สามารถวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

(5.2) สามารถสร้างกรอบแนวคิดตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด

(5.3) สามารถสร้างสิ่งใหม่ได้ตามกรอบแนวคิด

(6) การประยุกต์ใช้ความรู้ (Applying) หมายถึง การนำความรู้ที่มีอยู่ไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ที่มีลักษณะแตกต่างไปจากเดิม โดยอาศัย ความคิดริเริ่ม ความคิดสร้างสรรค์และความดัดแปลงประยุกต์โดยมีตัวบ่งชี้การมีทักษะการคิดขั้นสูง ดังนี้

(6.1) สามารถใช้ความรู้ในสถานการณ์ใหม่

(7) การจัดระเบียบ (Organizing) หมายถึง การนำข้อมูลหรือสิ่งต่าง ๆ มาจัดให้เป็นระเบียบในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง เพื่อให้สะดวกแก่การดำเนินการ โดยมีตัวบ่งชี้การมีทักษะการคิดขั้นสูง ดังนี้

(7.1) สามารถจัดข้อมูลหรือสิ่งต่าง ๆ ให้เป็นหมวดหมู่หรือประเภทหรือขั้นตอนตามความเหมาะสม

(8) การสร้างความรู้ (Constructing the Knowledge) หมายถึง การสร้างข้อความรู้ของตนเองจากการทำความเข้าใจเชื่อมโยงข้อมูลใหม่กับข้อมูลเดิม คือ “การต่อยอดองค์ความรู้” (Productiveness) โดยมีตัวบ่งชี้การมีทักษะการคิดขั้นสูง ดังนี้

(8.1) สามารถศึกษารวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการต่าง ๆ

(8.2) สามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ให้มีความหมายกับ

ตนเอง

(8.3) สามารถนำเสนอหรืออธิบายข้อความรู้ ตามความหมายที่ตน ได้  
สร้างขึ้น

(9) การจัดโครงสร้าง (Structuring) หมายถึง การนำข้อความรู้มาจัดให้เห็น  
โครงสร้างที่แสดงความสัมพันธ์ของข้อมูล หรือข้อความรู้ ซึ่งเป็นองค์ประกอบของโครงสร้างนั้น ๆ โดย  
มีตัวบ่งชี้การมีทักษะการคิดขั้นสูง ดังนี้

(9.1) สามารถรวบรวมข้อมูลได้ครบถ้วน

(9.1) สามารถแสดงความสัมพันธ์ของข้อมูลให้เป็นภาพหรือ  
โครงสร้างรวม

(10) การปรับโครงสร้าง (Restructuring) หมายถึง การนำข้อมูลมาปรับ เปลี่ยน  
ขยาย โครงสร้างความรู้เดิม โดยมีตัวบ่งชี้การมีทักษะการคิดขั้นสูง ดังนี้

(10.1) สามารถเชื่อมโยงข้อมูลใหม่กับข้อมูลเดิม โดยการปรับ เปลี่ยน  
ขยายโครงสร้างความรู้เดิมตามความเหมาะสม

(10.2) สามารถนำเสนอ โครงสร้างใหม่ที่ได้ปรับเปลี่ยนหรือขยาย  
ความรู้

(11) การหาแบบแผน (Finding Pattern) หมายถึง การหาชุดความสัมพันธ์ของ  
ลักษณะหรือองค์ประกอบในสิ่งใดสิ่งหนึ่งเพื่อกำหนดเป็นแบบแผนหรือประเภทของรูปแบบต่าง ๆ คือ  
การหาหลักเกณฑ์โดยมีตัวบ่งชี้การมีทักษะการคิดขั้นสูง ดังนี้

(11.1) สามารถระบุลักษณะความสัมพันธ์ของลักษณะองค์ประกอบ  
ในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

(11.2) สามารถอธิบายลักษณะความสัมพันธ์ของลักษณะ หรือ  
องค์ประกอบในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

(12) การหาความเชื่อพื้นฐาน (Finding Underlying Assumption) หมายถึง การ  
ใช้หลักเหตุผลค้นหาความเชื่อที่กำหนดการกระทำของบุคคลนั้น ว่ามีความเชื่อพื้นฐานมาอย่างไร โดยมี  
ตัวบ่งชี้การมีทักษะการคิดขั้นสูง ดังนี้

(12.1) สามารถวิเคราะห์หาความคิด ความเชื่อ ที่เป็นต้นเหตุของการกระทำต่าง ๆ

(12.2) ระบุความเชื่อของบุคคลอันเป็นสาเหตุของการกระทำของบุคคลนั้น

(13) การพยากรณ์ (Predicting) หมายถึง การคาดคะเนสิ่งที่จะเกิดขึ้นล่วงหน้า โดยอาศัยการสังเกต ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นซ้ำหรือใช้ความรู้ที่เป็นหลักการ กฎหรือทฤษฎี ในเรื่องนั้นมาช่วยในการทำนายโดยมีตัวบ่งชี้การมีทักษะการคิดขั้นสูง ดังนี้

(13.1) สามารถนำความรู้ที่เกิดขึ้นซ้ำ ๆ หรือใช้ความรู้ที่เป็นหลักการ ทฤษฎีและกฎ ไปคาดคะเนคำตอบของคำถามหรือปัญหาได้

(14) การพิสูจน์ (Verifying) หมายถึง การหาข้อมูลที่เชื่อถือได้มาสนับสนุนข้อสรุปหรือคำตอบว่าเป็นจริงด้วยหลักฐานในการมายืนยันโดยมีตัวบ่งชี้การมีทักษะการคิดขั้นสูง ดังนี้

(14.1) สามารถหาวิธีและข้อมูลความรู้ที่เชื่อถือได้มาสนับสนุนว่าผลสรุปหรือคำตอบเป็นจริง

(14.2) สามารถยืนยันผลสรุปหรือคำตอบ โดยมีข้อมูลหลักฐานที่เชื่อถือได้มาสนับสนุน

(15) การตั้งสมมติฐาน (Setting Hypothesis) หมายถึง การคาดคะเนคำตอบที่ยังไม่ได้พิสูจน์เพื่อเป็นแนวทางการหาความรู้ในอนาคต คือ มองทางออกได้ล่วงหน้าโดยมีตัวบ่งชี้การมีทักษะการคิดขั้นสูง ดังนี้

(15.1) สามารถคาดคะเนคำตอบล่วงหน้าของปัญหาได้มากกว่า 1 คำตอบ โดยมีข้อมูลหรือข้อความรู้มาสนับสนุน

(16) การทดสอบสมมติฐาน (Testing Hypothesis) หมายถึง การหาข้อมูลที่เป็นความรู้เชิงประจักษ์ เพื่อใช้สนับสนุนหรือคัดค้านคำตอบล่วงหน้าที่คาดคะเนไว้ หรือเพื่อยอมรับหรือปฏิเสธ คำตอบที่คาดคะเนไว้ ซึ่งเป็นขั้นตอนการล้มล้างตรวจสอบทางทฤษฎี เพื่อยืนยันและรับรอง

ทฤษฎีใหม่ โดยใช้ข้อมูลชุดที่รวบรวมมา ณ ปัจจุบันหรือในสมัยนั้นเป็นหลักฐาน โดยมีตัวบ่งชี้การมีทักษะการคิดขั้นสูง ดังนี้

(16.1) สามารถรวบรวมข้อมูลเพื่อวางแผนพิสูจน์คำตอบที่คาดคะเน

(16.2) สามารถดำเนินการทดสอบคำตอบที่คาดคะเนไว้ และรวบรวม

ข้อมูลตามแผนที่กำหนด

(16.3) สามารถวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล

(16.4) สามารถนำผลสรุปไปสนับสนุนหรือคัดค้านคำตอบที่

คาดคะเนไว้

(17) การประเมิน (Evaluating) หมายถึง การตัดสินคุณค่าหรือคุณภาพของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยการนำผลจากการวัดไปเทียบกับระดับคุณภาพที่กำหนด เพื่อปรับปรุงแก้ไขโครงสร้างหรือระบบใหม่อีกครั้ง โดยมีตัวบ่งชี้การมีทักษะการคิดขั้นสูง ดังนี้

(17.1) สามารถกำหนดระดับคุณภาพได้เหมาะสม

(17.2) ระบุระดับคุณภาพของสิ่งนั้นได้ถูกต้อง

2.5.1.2 ทักษะพัฒนาทักษะการคิด โดยแบ่งกระบวนการคิดออกเป็นทั้งหมด 9 กระบวนการ ดังนี้

(1) คิดคล่อง (Fast Thinking) หมายถึง การคิดให้ได้ข้อมูลจำนวนมากอย่างรวดเร็ว โดยมีตัวบ่งชี้การมีทักษะพัฒนาทักษะการคิด ดังนี้

(1.1) สามารถให้ข้อมูลจำนวนมากจากการคิดอย่างรวดเร็วในเวลาจำกัด

(2) คิดหลากหลาย (Various Thinking) หมายถึง การคิดให้ได้ข้อมูลหลายประเภท โดยมีตัวบ่งชี้การมีทักษะพัฒนาทักษะการคิด ดังนี้

(2.1) สามารถให้ข้อมูลที่มี ประเภท ชนิด แบบ ลักษณะที่แตกต่างกันของสิ่งหรือเรื่องที่คิดให้ได้จำนวนมาก

(3) คิดละเอียด (In-Detail Thinking) หมายถึง การคิดให้ได้ข้อมูลที่เป็นรายละเอียดของสิ่งที่ต้องการคิด โดยมีตัวบ่งชี้การมีทักษะพัฒนาทักษะการคิด ดังนี้

(3.1) สามารถขยายข้อมูลของประเด็นที่คิดให้ได้รายละเอียดเพิ่มมากขึ้น

(4) คิดชัดเจน (Clear Thinking) หมายถึง การคิดที่ผู้คิดรู้ว่าตนรู้และไม่รู้อะไร เข้าใจและไม่เข้าใจอะไรและสงสัยอะไรในเรื่องที่คิด โดยมีตัวบ่งชี้การมีทักษะพัฒนาทักษะการคิด ดังนี้

(4.1) สามารถระบุประเด็นที่ตนรู้ เข้าใจ ไม่รู้ ไม่เข้าใจหรือสงสัยอะไร  
(4.2) สามารถอธิบายยกตัวอย่างหรือตอบคำถามความกระจ่างในเรื่องที่ตนเองรู้หรือเข้าใจได้

(5) คิดอย่างมีเหตุผล (Reasonable Thinking) หมายถึง การใช้หลักเหตุผลในการคิดพิจารณาเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยมีตัวบ่งชี้การมีทักษะพัฒนาทักษะการคิด ดังนี้

(5.1) สามารถแยกข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงและความคิดเห็นออกจากกันได้  
(5.2) สามารถประเมินความน่าเชื่อถือของข้อเท็จจริงและความคิดเห็น  
(5.3) สามารถอธิบายเรื่องที่คิด โดยใช้หลักเหตุผลนิรนัยและหรืออุปนัย

(6) คิดถูกต้อง (Right Thinking) หมายถึง การคิดที่ทำให้ได้ความคิดที่เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวมและเป็นประโยชน์ระยะยาว โดยมีตัวบ่งชี้การมีทักษะพัฒนาทักษะการคิด ดังนี้

(6.1) สามารถรวบรวมข้อมูลเรื่องที่คิดเกี่ยวกับผลกระทบต่อส่วนรวมและผลกระทบในระยะยาว  
(6.2) สามารถตัดสินใจในทางที่เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวมมากกว่าส่วนตน  
(6.3) สามารถตัดสินใจในทางที่เป็นประโยชน์ระยะยาวมากกว่าระยะสั้น



(7) คิดกว้าง (Wider Thinking) หมายถึง การคิดโดยพิจารณาถึงองค์ประกอบ หรือแง่มุมต่าง ๆ ของเรื่อง que คิดอย่างครอบคลุมหรือพิจารณาเห็นเครือข่ายแห่งองค์ประกอบดังกล่าวนั้น โดยมีตัวบ่งชี้การมีทักษะพัฒนาทักษะการคิด ดังนี้

(7.1) สามารถระบุองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง que คิดได้  
อย่างครอบคลุม

(7.2) สามารถให้รายละเอียดขององค์ประกอบ แง่มุมต่าง ๆ ที่  
เกี่ยวข้องกับเรื่อง que คิด

(7.3) สามารถพิจารณาเรื่อง que คิดโดยใช้ข้อมูลหลายแง่มุม

(7.4) สามารถสรุปผลการคิดที่ได้จากการพิจารณาหลายแง่มุม

(8) คิดลึกซึ้ง (In-Depth Thinking) หมายถึง การคิด que ทำให้เข้าใจความ  
ซับซ้อนของโครงสร้างและระบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุใน โครงสร้างของเรื่อง que คิดอย่างดั่งดำ โดยมี  
ตัวบ่งชี้การมีทักษะพัฒนาทักษะการคิด ดังนี้

(8.1) สามารถระบุและอธิบายส่วนประกอบต่าง ๆ ได้

(8.2) สามารถจัด โครงสร้างของส่วนประกอบต่าง ๆ ของเรื่อง que คิดได้

(8.3) สามารถระบุได้ว่าส่วนประกอบใดใน โครงสร้างมีความสำคัญ  
หรือมีอิทธิพลสูงต่อเรื่อง que คิด

(8.4) สามารถอธิบายความสัมพันธ์เชิงสาเหตุที่มีอยู่ใน โครงสร้างได้

(8.5) สามารถอธิบายสาเหตุที่แท้จริงของปัญหา หรือเรื่อง que คิดได้

(8.6) สามารถอธิบายเรื่อง que คิดได้อย่างเป็นระบบ

(9) คิดไกล (Prophetic Thinking) หมายถึง การคิด que ทำให้สามารถอธิบาย  
เหตุการณ์ในอนาคตได้ในเชิงทำนายหรือพยากรณ์ โดยมีมุมมองที่เห็นภาพรวมทุกองศา (Panoramic  
Perspectives) คือ อ่านขาด โดยมีตัวบ่งชี้การมีทักษะพัฒนาทักษะการคิด ดังนี้

(9.1) วิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของข้อมูลหรือปัจจัยรอบด้าน  
ที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง que คิด

(9.2) สามารถใช้ข้อมูลและข้อเท็จจริงต่าง ๆ ทำนายความสัมพันธ์เชิง  
สาเหตุของปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง que คิด

(9.3) สามารถประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของการ  
ทำนาย

(9.4) สามารถอธิบายเหตุการณ์ในอนาคตได้

2.5.1.3 ทักษะกระบวนการคิด โดยแบ่งกระบวนการคิดออกเป็นทั้งหมด 5  
กระบวนการ ดังนี้

(1) กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Reasonable Thinking Process) หมายถึง  
การคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีเหตุผล เป็นกระบวนการคิดเพื่อให้ได้ความคิดที่รอบคอบสมเหตุผลที่จะเชื่อ  
หรือจะทำโดยผ่านการพิจารณาปัจจัยรอบด้านอย่างกว้างไกล ลึกซึ้งและผ่านการพิจารณากลับกรอง  
ไตร่ตรอง ทั้งทางด้านประโยชน์ โทษและคุณค่าที่แท้จริงของสิ่งนั้นมาแล้ว โดยมีตัวบ่งชี้การมีทักษะ  
กระบวนการคิด ดังนี้

(1.1) สามารถระบุประเด็นปัญหาหรือประเด็นในการคิดอย่างชัดเจน

(1.2) สามารถประมวลข้อมูลจากการคิดกว้าง คิดลึกซึ้ง คิดไกลและ  
คิดอย่างละเอียด

(1.3) สามารถวิเคราะห์ข้อมูลและแยกแยะข้อมูลประเภทข้อเท็จจริง  
และความคิดเห็นด้วยหลักการและเหตุผล

(1.4) สามารถประเมินข้อมูลที่จะใช้ในการคิดได้

(1.5) สามารถเสนอคำตอบหรือทางเลือกที่สมเหตุสมผลได้

(1.6) สามารถเลือกทางเลือกที่จะเชื่อ ที่จะทำด้วยการคิดอย่างมีเหตุผล  
และคิดถูกทาง

(2) กระบวนการคิดตัดสินใจ (Decision-Making Process) หมายถึง การ  
ตัดสินใจเป็นกระบวนการที่ใช้ในการพิจารณาเลือกตัวเลือกที่มีตั้งแต่ 2 ตัวเลือกขึ้นไป ทางเลือกนั้น  
อาจจะเป็นวัตถุ สิ่งของหรือแนวปฏิบัติต่าง ๆ เพื่อใช้ในการแก้ปัญหา หรือดำเนินการเพื่อให้บรรลุตาม  
วัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยมีตัวบ่งชี้การมีทักษะกระบวนการคิด ดังนี้

(2.1) สามารถระบุปัญหาหรือเป้าหมายที่ต้องการตัดสินใจ

(2.2) สามารถระบุทางเลือกต่าง ๆ ที่เป็นไปได้และเป็นไปไม่ได้

จำนวนมาก

ที่กำหนด

- (2.3) สามารถวิเคราะห์ผลด้านบวกของแต่ละทางเลือก
- (2.4) สามารถประเมินผลที่อาจเกิดจากทางเลือกแต่ละทางตามเกณฑ์
- (2.5) สามารถจัดลำดับทางเลือกที่ควรเป็นตามเกณฑ์
- (2.6) สามารถตัดสินใจได้

(3) กระบวนการแก้ปัญหา (Problem-Solving Process) หมายถึง การแก้ปัญหาเป็นขั้นตอนการเผชิญอุปสรรคและแก้ไขสถานการณ์เพื่อให้ปัญหานั้นหมดไป โดยมีตัวบ่งชี้การมีทักษะกระบวนการคิด ดังนี้

- (3.1) สามารถทำความเข้าใจปัญหาและระบุปัญหาที่ต้องการแก้ไข
- (3.2) สามารถวางแผนออกแบบ แก้ปัญหาด้วยการใช้ประสบการณ์และหลักการอย่างมีเหตุผล
- (3.3) สามารถดำเนินการแก้ปัญหาตามแผน พร้อมกับมีการตรวจสอบเป็นระยะ ๆ
- (3.4) สามารถสรุปผลการแก้ปัญหาตามแผนและได้แนวทางการแก้ปัญหา

(4) กระบวนการวิจัย (Research Process) หมายถึง ขั้นตอนที่ใช้หาคำตอบของปัญหาเป็นผลให้พบองค์ความรู้ใหม่รวมทั้งสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ขั้นตอนที่ใช้แก้ปัญหานั้นมีความเป็นลำดับขั้นตอนอย่างเป็นระบบเรียกว่า วิธีการทางวิทยาศาสตร์ (Scientific Method) หรือระเบียบวิธีทางวิทยาศาสตร์ (Scientific Methodology) โดยมีตัวบ่งชี้การมีทักษะกระบวนการคิด ดังนี้

- (4.1) สามารถระบุปัญหาที่สงสัยหรือต้องการคำตอบได้
- (4.2) สามารถคาดคะเนคำตอบล่วงหน้าได้ด้วยเหตุผล
- (4.3) สามารถวางแผนในการรวบรวมข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน
- (4.4) สามารถรวบรวมข้อมูลด้วยเครื่องมือที่มีคุณภาพ
- (4.5) สามารถวิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอข้อมูลเป็นที่เข้าใจได้
- (4.6) สามารถสรุปผลหรือได้คำตอบของปัญหาหรือได้ความรู้ใหม่

(5) คิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่ใช้ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่ ๆ หรือการคิดที่ก่อให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ เป็นความสามารถของบุคคลที่จะประยุกต์ใช้กับงานหลาย ๆ ชนิด โดยมีตัวบ่งชี้การมีทักษะกระบวนการคิด ดังนี้

(5.1) สามารถกำหนดเป้าหมายในความคิดสร้างสรรค์

(5.2) สามารถประมวล/ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิดหรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่

(5.3) สามารถใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม ๆ จนได้ความคิดหลากหลายที่จะนำไปใช้ในการสร้างสิ่งใหม่

(5.4) สามารถประเมินและคัดเลือกความคิด เพื่อใช้สร้างสิ่งใหม่

(5.5) สามารถสร้างสิ่งใหม่ที่เป็นความคิดต้นแบบ สามารถใช้งานได้ และได้ผลดีกว่าของเดิมตลอดจนสามารถนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น

การคิดที่จัดว่าเป็นความคิดขั้นสูงดังกล่าวข้างต้นการคิดบางประเภทจะมีความสัมพันธ์หรือเป็นส่วนหนึ่งของความคิดอื่น เช่น คิดอย่างมีวิจารณญาณเกี่ยวข้องกับการคิดอย่างเป็นเหตุผล คิดวิเคราะห์และคิดประเมินค่า ส่วนความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวข้องกับการคิดสังเคราะห์ คิดแก้ปัญหาและคิดตัดสินใจมักเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นต่อเนื่องกัน (กระทรวงศึกษาธิการ กรมวิชาการ, 2544)

### 2.5.1 การประเมินความคิดขั้นสูง

การประเมินความคิดขั้นสูงเป็นการประเมินความคิดของผู้เรียนจากการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชั้นเรียนซึ่งสามารถทำได้หลากหลายวิธี ดังนี้

1) ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรม เป็นการเก็บข้อมูลจากการสังเกตการปฏิบัติกิจกรรมของผู้เรียนโดยไม่ขัดจังหวะการทำงานหรือการคิดของผู้เรียน การสังเกตพฤติกรรมเป็นสิ่งที่ทำได้ตลอดเวลาแต่ควรมีกระบวนการและมีจุดประสงค์ที่ชัดเจนว่าต้องการประเมินอะไร โดยอาจใช้เครื่องมือ เช่น แบบประเมินค่า แบบตรวจสอบรายการ สมุดจดบันทึกเพื่อประเมินผู้เรียนตามตัวชี้วัดและควรสังเกตหลายครั้งเพื่อจัดความลำเอียง

2) ประเมินจากการใช้คำถาม เป็นการให้ผู้เรียนได้แสดงออกด้วยการพูด ตอบประเด็นเกี่ยวกับการเรียนรู้ แล้วผู้สอนเก็บข้อมูลโดยจดบันทึก ซึ่งการประเมินรูปแบบนี้ผู้สอนและผู้เรียนสามารถมีการอภิปรายโต้แย้ง ขยายความ ปรับแก้ไขความคิดกันได้โดยมีข้อพึงระวัง คือ อย่าขัดความคิดขณะที่ผู้เรียนกำลังพูด

3) ประเมินจากการปฏิบัติ (Performance Assessment) เป็นวิธีการประเมินงานหรือกิจกรรมที่ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนปฏิบัติ เช่น การทำโครงการ การสำรวจ การนำเสนอ การแสดงละคร เป็นต้น โดยใช้เกณฑ์การประเมิน (Rubric)

เกณฑ์การประเมิน (Rubric) คือ แนวการให้คะแนนเพื่อประเมินผลงานหรือการปฏิบัติงานของผู้เรียนหรือกล่าวอีกอย่างหนึ่งว่า Rubric เป็นเครื่องมือให้คะแนนชนิดหนึ่งที่ใช้ในการประเมินการปฏิบัติงานหรือผลงานของผู้เรียน เกณฑ์การประเมิน (Rubric) ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ เกณฑ์ (Criteria) ที่ใช้ประเมินการปฏิบัติหรือผลผลิตของผู้เรียนและระดับคุณภาพหรือระดับคะแนน เกณฑ์จะบอกผู้สอนหรือผู้ประเมินว่าการปฏิบัติงานหรือผลงานนั้น ๆ จะต้องพิจารณาสิ่งใดบ้าง ระดับคุณภาพหรือระดับคะแนนจะบอกว่าการปฏิบัติหรือผลงานที่สมควรจะได้ระดับคุณภาพหรือระดับคะแนนนั้น ๆ ของเกณฑ์แต่ละตัวมีลักษณะอย่างไร เกณฑ์การประเมิน (Rubric) จึงเป็นเหมือนการกำหนดลักษณะเฉพาะของการปฏิบัติหรือผลงานนั้น ๆ ในเชิงคุณภาพหรือเชิงปริมาณ หรือทั้ง 2 ประการรวมกัน โดยมีขั้นตอนการสร้างแบบประเมินดังนี้ ขั้นที่ 1 วิเคราะห์และระบุตัวชี้วัดที่ใช้เกณฑ์การประเมินเป็นเครื่องมือในการวัดและประเมินผล ขั้นที่ 2 อธิบายคุณลักษณะ ทักษะหรือพฤติกรรมที่ผู้สอนต้องการเห็น รวมทั้งข้อผิดพลาดทั่ว ๆ ไปที่ไม่ต้องการให้เกิด ขั้นที่ 3 อธิบายลักษณะการปฏิบัติที่สูงกว่าระดับค่าเฉลี่ย ระดับค่าเฉลี่ยและต่ำกว่าระดับ ค่าเฉลี่ย สำหรับแต่ละคุณลักษณะที่สังเกตจากขั้นที่ 2 ขั้นที่ 4 สำหรับเกณฑ์การประเมินแบบภาพรวม เขียนคำบรรยายลักษณะงานที่ดีและงานที่ไม่ดี โดยรวมทุกเกณฑ์หรือทุกคุณลักษณะเข้าด้วยกันเป็นข้อความเดียว สำหรับเกณฑ์การประเมินแบบแยกส่วน เขียนคำบรรยายลักษณะงานที่ดีและงานที่ไม่ดีโดยแยกแต่ละเกณฑ์หรือแต่ละคุณลักษณะ ขั้นที่ 5 สำหรับเกณฑ์การประเมินแบบภาพรวม เขียนรายละเอียดการปฏิบัติที่อยู่ระหว่าง กลางของระดับสูงกว่าค่าเฉลี่ย ระดับค่าเฉลี่ย และระดับต่ำกว่าค่าเฉลี่ย เพื่อให้เกณฑ์การประเมิน สมบูรณ์สำหรับเกณฑ์การประเมินแบบแยกส่วน เขียนรายละเอียดสำหรับการปฏิบัติที่อยู่ระหว่าง กลางของทุกเกณฑ์หรือทุกคุณลักษณะ ขั้นที่ 6 รวบรวมตัวอย่างผลงานของผู้เรียนซึ่งเป็นตัวแทนของแต่ละระดับ ซึ่งจะช่วยให้คะแนนในอนาคตของครู และ ขั้นที่ 7 ทบทวนเกณฑ์การประเมินที่ทำแล้ว

ธัญวิษ วิเชียรพันธ์ และคณะ (2559, น. 216) ได้กล่าวถึงความคิดขั้นสูงของผู้เรียน โดยแบ่งการประเมินความคิดขั้นสูงออกเป็นทั้งหมด 3 ด้าน ได้แก่ ความคิดสังเคราะห์ ความคิดอย่างมีวิจารณญาณและความคิดสร้างสรรค์ แบ่งช่วงระดับคะแนนในการประเมินความคิดขั้นสูงเป็น 4 ระดับ ดังตารางที่ 2.4

ตารางที่ 2.4 การประเมินความคิดขั้นสูง (ความคิดสังเคราะห์ ความคิดอย่างมีวิจารณญาณและความคิดสร้างสรรค์)

ความคิดขั้นสูง	ระดับคะแนน			
	1	2	3	4
ความคิดสังเคราะห์	สามารถนำข้อมูลมาสร้างสิ่งใหม่ได้	สามารถนำข้อมูลมาสร้างสิ่งใหม่ให้ตรงตามวัตถุประสงค์ได้	สามารถวิเคราะห์และเลือกข้อมูลเพื่อนำมาสร้างสิ่งใหม่ให้ตรงตามวัตถุประสงค์ได้	สามารถวิเคราะห์และเลือกข้อมูลที่เกี่ยวข้องได้อย่างเหมาะสมในการสร้างสิ่งใหม่ให้ตรงตามวัตถุประสงค์ได้
ความคิดอย่างมีวิจารณญาณ	แสดงให้เห็นความคิดแต่ไม่ปรากฏความเป็นไปได้ในชีวิตจริง	แสดงให้เห็นถึงความพยายามในการแสดงความคิดอย่างมีเหตุผล	แสดงให้เห็นถึงความสนใจในการแสดงความคิดเห็นค้นคว้าหาหลักฐาน มีความเข้าใจสถานการณ์นำไปใช้ได้ในชีวิตจริง	มีความกระตือรือร้นแสดงความสนใจอย่างสูง ค้นหาหลักฐาน ประกอบ มีความเข้าใจสถานการณ์ นำไปใช้ใน ชีวิตจริงและผู้อื่น นำเอาวิธีการไปใช้ได้จริง
ความคิดสร้างสรรค์	มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ แต่ไม่สามารถนำไปใช้ได้จริง	มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ นำไปใช้ได้จริง แต่ไม่สมบูรณ์	มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์นำไปใช้ได้จริง มีความแปลกใหม่แต่การนำเสนอ ยังไม่สมเหตุสมผล	มีแนวคิดริเริ่มหลากหลายแปลกใหม่ นำไปใช้ได้จริง และสามารถนำเสนอให้ผู้อื่นเข้าใจง่าย



ตารางที่ 2.5 เกณฑ์การตัดสิน

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
9 - 12	ความคิดขั้นสูงอยู่ในระดับ ดีมาก
6 - 9	ความคิดขั้นสูงอยู่ในระดับ ดี
3 - 6	ความคิดขั้นสูงอยู่ในระดับ พอใช้

เกณฑ์การผ่าน ได้ระดับคุณภาพ ดี ขึ้น ไปถือว่าผ่าน

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2553, น. 145) ได้กล่าวถึงการประเมินความคิดขั้นสูงของผู้เรียน โดยแบ่งการประเมินความคิดขั้นสูงออกเป็นทั้งหมด 2 ด้าน ได้แก่ ความคิดในการแก้ปัญหาและความคิดในการตัดสินใจ แบ่งช่วงระดับคะแนนในการประเมินความคิดขั้นสูงออกเป็น 4 ระดับ ดังตารางที่ 2.6



ตารางที่ 2.6 การประเมินความคิดขั้นสูง (ความคิดในการแก้ปัญหา ความคิดในการตัดสินใจ)

ความคิดขั้นสูง	ระดับคะแนน			
	4	3	2	1
การแก้ปัญหา	ผู้เรียนสามารถเลือกวิธีการที่มีประสิทธิภาพที่สุดที่เหมาะสมที่สุดในกาแก้ปัญหา ข้อจำกัดต่าง ๆ และอธิบายได้ สมบูรณ์ถูกต้องว่าทำไมแนวทางที่ใช้จึงมีประสิทธิภาพที่สุด	ผู้เรียนสามารถเลือกวิธีการที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด ในการแก้ปัญหา ข้อจำกัดต่าง ๆ แต่อธิบายได้ ไม่ครบถ้วนว่าทำไมแนวทางที่ใช้จึงมีประสิทธิภาพมากที่สุด	ผู้เรียนเลือกวิธีการที่สามารถ แก้ปัญหา ข้อจำกัดต่าง ๆ แต่ยังไม่เป็นวิธีการ ที่มีประสิทธิภาพที่สุดเหมาะสมที่สุด	ผู้เรียนเลือกวิธีการ ที่ไม่สามารถ แก้ปัญหา ข้อจำกัด ต่าง ๆ ได้
การตัดสินใจ	ผู้เรียนใช้เกณฑ์ ที่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับบริบทในการเลือกทางเลือกที่เหมาะสมที่สุดต่อการตัดสินใจ และสามารถอธิบายได้ ว่าทำไมทางเลือก นั้นจึงเหมาะสมที่สุด	ผู้เรียนใช้เกณฑ์ ที่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับบริบทในการเลือกทางเลือกที่เหมาะสมที่สุด แต่ไม่สามารถ อธิบายได้ครบถ้วน ว่าทำไมทางเลือก นั้นจึงเหมาะสมที่สุด	ผู้เรียนใช้เกณฑ์ ที่เชื่อมโยงกับ สถานการณ์แต่ยังไม่เป็นเกณฑ์ที่ เกี่ยวข้องที่สุดกับบริบทใน สถานการณ์หรือใช้ทางเลือกที่ยัง ไม่เหมาะสมที่สุดกับเกณฑ์ที่ให้	ผู้เรียนใช้เกณฑ์ ที่ไม่เชื่อมโยงกับ สถานการณ์

จากการศึกษาหลักการประเมินความคิดขั้นสูง และตัวบ่งชี้ความสามารถทางด้านความคิดขั้นสูง ผู้วิจัยมีความสนใจในการนำรูปแบบการประเมินโดยใช้เกณฑ์การประเมิน (Rubric) มาใช้ในการประเมินความคิดขั้นสูงในรายวิชาภาษาและวัฒนธรรมไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่องการสร้างสรรควัฒนธรรม โดยแบ่งการประเมินความคิดขั้นสูงออกเป็นทั้งหมด 5 ด้าน ได้แก่ 1) ความคิดอย่างมีวิจรรย์ญาณ 2) ความคิดในการตัดสินใจ 3) ความคิดในการแก้ปัญหา 4) ความคิดสร้างสรรค์ และ 5) คิดสังเคราะห์ โดยแบ่งช่วงระดับคะแนนในการประเมินความคิดขั้นสูงออกเป็น 4 ระดับ ปรับปรุงจาก ทิศนา แจมมณี (2554, น. 188-194) ชันยวิษ วิเชียรพันธ์ และคณะ (2559, น. 59) และ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2553, น. 145) ดังตารางที่ 2.7

ตารางที่ 2.7 เกณฑ์การประเมินความคิดขั้นสูง

ความคิดขั้นสูง	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4	3	2	1
1. ความคิด วิจรรย์ญาณ	- วิเคราะห์ และ ประเมิน สถานการณ์ด้วย ข้อมูลหลักฐานที่ หลากหลาย แล้วลง ข้อสรุป ได้อย่าง สมเหตุ สมผล	- วิเคราะห์ และประเมิน สถานการณ์ด้วย ข้อมูลหลักฐาน แล้วลงข้อสรุปได้	- วิเคราะห์และ ประเมิน สถานการณ์ ด้วย ข้อมูลหลักฐาน แล้วลงข้อสรุปได้	- วิเคราะห์ และประเมิน สถานการณ์ แต่ไม่มีข้อมูล หลักฐาน ในการลงข้อสรุป
2. ความคิด สร้างสรรค์	- สามารถใช้ความรู้ จินตนาการและ ความคิดแปลกใหม่ รวมถึงมีการใช้ วิธีการอย่าง หลากหลายในการ สร้างสรรค์ผลงาน	- สามารถใช้ความรู้ จินตนาการและ ความคิดแปลกใหม่ รวมถึงมีการนำ วิธีการบางอย่างมา ใช้ในการ สร้างสรรค์ผลงาน	- สามารถใช้ ความรู้ จินตนาการและ ความคิดมาใช้ ใน การสร้างสรรค ผลงาน	- สามารถใช้ ความรู้ มา สร้างสรรค์ ผลงานได้

ตารางที่ 2.7 เกณฑ์การประเมินความคิดขั้นสูง (ต่อ)

ความคิดขั้นสูง	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4	3	2	1
3. ความคิดในการตัดสินใจ	-สามารถระบุวิเคราะห์ ประเมิน และจัดลำดับทางเลือกที่หลากหลายเพื่อใช้ในการตัดสินใจได้ ถูกต้องเหมาะสม	-สามารถระบุวิเคราะห์ ประเมิน และจัดลำดับทางเลือกเพื่อใช้ในการตัดสินใจได้	-สามารถระบุวิเคราะห์ และจัดลำดับทางเลือกเพื่อใช้ในการตัดสินใจได้	-สามารถระบุทางเลือกเพื่อใช้ในการตัดสินใจได้
4. ความคิดในการแก้ปัญหา	-สามารถระบุปัญหาสาเหตุ แนวทางวิธีการ ในการแก้ปัญหาอย่างหลากหลายและเหมาะสมเพื่อนำไปสู่กระบวนการแก้ปัญหาได้อย่างเป็นระบบ	-สามารถระบุปัญหาสาเหตุ แนวทาง วิธีการ ในการแก้ปัญหาอย่างหลากหลายและเหมาะสมเพื่อนำไปสู่กระบวนการแก้ปัญหาได้	-สามารถระบุปัญหาสาเหตุ แนวทาง วิธีการ ในการแก้ปัญหาเพื่อนำไปสู่กระบวนการแก้ปัญหาได้	-สามารถระบุปัญหาสาเหตุ เพื่อนำไปสู่กระบวนการแก้ปัญหาได้
5. คิดสังเคราะห์	- สามารถวิเคราะห์ ข้อมูล และเลือกข้อมูลมาใช้ในการสร้างสิ่งใหม่ให้ตรงตามวัตถุประสงค์ และอธิบาย ลักษณะหรือคุณสมบัติของสิ่งนั้นได้	- สามารถวิเคราะห์ ข้อมูล และเลือกข้อมูลมาใช้ในการสร้างสิ่งใหม่ให้ตรงตาม วัตถุประสงค์	- สามารถ วิเคราะห์ข้อมูล และเลือกข้อมูล มาใช้ในการสร้างสิ่งใหม่	- สามารถนำ ข้อมูล มาใช้ในการสร้างสิ่งใหม่ได้

โดยมีเกณฑ์การตัดสินการประเมินความคิดขั้นสูง (ธันยวิช วิเชียรพันธ์ และคณะ, 2559, น. 216) ดังตารางที่ 2.8

ตารางที่ 2.8 เกณฑ์การประเมินผลความคิดขั้นสูง

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
15-20	ความคิดขั้นสูง อยู่ในระดับดีมาก
10-14	ความคิดขั้นสูง อยู่ในระดับดี
5-9	ความคิดขั้นสูง อยู่ในระดับพอใช้

เกณฑ์การผ่าน ได้ระดับคุณภาพ ดี ขึ้น ไปถือว่าผ่าน

## 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 2.6.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

นัยน์รัตน์ สันตะนาโท (2561) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา เรื่องวันสำคัญ โดยใช้กิจกรรมการตอบคำถามผ่าน โปรแกรม Kahoot ซึ่งถือเป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่องวันสำคัญสูงขึ้น โดยมีคะแนนทดสอบหลังใช้กิจกรรมการตอบคำถามผ่าน โปรแกรม Kahoot สูงกว่า ก่อนใช้กิจกรรม ร้อยละ 40

ภูริวงศ์ วิเชียร (2559) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานเทียบเท่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรม เป็นฐาน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อัญชลี สวัสดิ์โสม (2557) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์การอ่านคำศัพท์ภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์การอ่านคำศัพท์ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนรู้ด้วยเกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ภาวินี กลิ่น โลภย์ (2553) ได้ศึกษากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ซึ่งถือเป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80.83 ของคะแนนเต็ม และพบว่านักเรียนร้อยละ 87.50 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

## 2.6.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดขั้นสูง

อรุณี บุญญานุกูล (2562, น. 238) ได้ศึกษาผลการคิดวิเคราะห์ซึ่งเป็นพื้นฐานของกระบวนการคิดขั้นสูง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน พบว่าผลการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยภาพรวมมีระดับคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก

วิชา เลี่ยมสกุล (2561) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน พบว่า ผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนตามรูปแบบที่พัฒนาขึ้นมีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีระดับความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนที่ผ่านการเรียนตามรูปแบบที่พัฒนาขึ้นมากกว่ากลุ่มที่เรียนในห้องเรียนปกติเพิ่มขึ้นร้อยละ 18.20

สุพิธา ดาวเรือง (2555) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการเรียนแบบผสมผสานโดยใช้การเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียน



มัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 คน พบว่านักเรียนที่เข้าร่วมในกลุ่มทดลองมีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนการทดสอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

เพลินจิตต์ เวฬุวรรณวรกุล (2550, น. 113) ได้ศึกษาการ พัฒนาทักษะกระบวนการคิดอย่างมี วิจารณ์ญาณ โดยใช้ชุดกิจกรรมเรื่องหลักธรรมทาง พระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

### 2.6.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้กิจกรรมเป็นฐาน

พิชชดา น่วมนงบุญ (2561) ได้ศึกษาการพัฒนาแบบฝึกเสริมการอ่านภาษาอังกฤษที่เน้นการ เรียนศัพท์ที่มีต่อความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ โดยใช้การเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) พบว่าหลังจากที่ผู้เรียน ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ความสามารถด้านศัพท์และการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

เสกสรร สุขเสนา (2560) ได้ศึกษาผลของการพัฒนาคุณลักษณะพลเมืองอาเซียนและความ คิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นด้วยกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามแนวการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรม เป็นฐาน พบว่าคุณลักษณะพลเมืองอาเซียนด้านทักษะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยภาพรวม อยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X} = 3.78$  S.D. = 0.57) โดยมีผลการประเมินสูงสุดคือ ทักษะการทำงานเป็นทีม ภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X} = 3.76$ , S.D. = 0.68) และพบว่าความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้น มีความคิดเห็นต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามแนวการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ด้านที่ 1 สารความรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นว่าได้รับความรู้เพิ่มมากขึ้นจากเนื้อหาที่เรียน ด้านที่ 2 กิจกรรมการ เรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นว่าการเรียนรู้ได้ดีมากจากกิจกรรมที่ปฏิบัติ และ ด้านที่ 3 การเพิ่มพูน ทักษะต่าง ๆ นักเรียนมีความคิดเห็นว่ามีผลกล้าแสดงออก มีทักษะกระบวนการคิดขั้นสูงและม ีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพิ่มมากขึ้น

ณัฐวุฒิ สกุนี (2559) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาเจตคติแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานซึ่งได้ทดลองกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 50 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) เจตคติ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนที่เน้น กิจกรรมเป็นฐานช่วงหลังเรียนสูงกว่าช่วงก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 2) เจตคติ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนที่เน้น กิจกรรมเป็นฐานสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

วศศิธร ลิจันทร์พร (2557) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์ สื่อสารเคลื่อนที่เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย ซึ่งได้ทดลองกับนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย จำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยความมีวินัย สำหรับนักเรียนประถมศึกษาหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ 0.05

#### 2.6.4 งานวิจัยต่างประเทศ

Thomas (2020) ได้ศึกษาผลของการใช้กิจกรรมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาสังคมศึกษา พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่างผลการเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยพบว่าผลการเรียนของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสูงกว่ากลุ่มควบคุม และพบว่านักเรียนมีทักษะการคิดขั้นสูงและทักษะในการแก้ปัญหาสูงกว่ากลุ่มควบคุม

Ahmed (2019) ได้ศึกษาผลของการใช้กิจกรรมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในโรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งในประเทศโอมาน พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการสอนแบบดั้งเดิม

Ceilk (2018) แห่งมหาวิทยาลัยสิร์ท (Siirt University Turkey) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลของการใช้กิจกรรมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มที่ 1 เรียนโดยใช้วิธีสอนแบบปกติและกลุ่มที่ 2 เรียนโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานพบว่าผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของนักเรียนกลุ่มที่ 2 ที่ได้รับการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสูงขึ้นกว่ากลุ่มที่ได้รับการเรียนการสอนแบบปกติ

Wahyu (2016) ได้ศึกษาได้ศึกษาผลของการใช้กิจกรรมเป็นฐานที่มีต่อการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นประถมแห่งหนึ่ง ในประเทศอินโดนีเซีย พบว่ากลุ่มผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานมีผลการคิดวิเคราะห์ที่ดีกว่ากลุ่มควบคุมซึ่งได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

จากการศึกษางานวิจัยจะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน จะช่วยในการพัฒนาทักษะทางความคิดและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้ ซึ่งการใช้กิจกรรมเป็นฐานจะส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดขั้นสูงของผู้เรียนหลังได้รับการจัดกิจกรรมสูงขึ้น นอกจากนี้ยังจะช่วยให้ครูผู้สอนได้พัฒนาการจัดการเรียนการสอนในวิชาภาษาและวัฒนธรรมให้มีประสิทธิภาพต่อไป



## บทที่ 3

### ระเบียบวิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งพัฒนาความคิดขั้นสูงในรายวิชาวัฒนธรรมไทย ของผู้เรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) 2) เพื่อพัฒนาความคิดขั้นสูงของผู้เรียน โดยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ก่อนเรียนและหลังเรียนซึ่งการวิจัยในครั้งนี้มีระเบียบวิธีการวิจัย ดังต่อไปนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 สถานที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย
- 3.4 การสร้างเครื่องมือและการหาคุณภาพเครื่องมือใช้ในการทำวิจัย
- 3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.7 การรับรองจริยธรรมในคน

#### 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 5 ห้องเรียน รวมจำนวนทั้งสิ้น 105 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมจำนวนทั้งสิ้น 11 คน ที่ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยจำแนกเป็นชาย 8 คน หญิง 3 คน

### 3.2 สถานที่ใช้ในการวิจัย

โรงเรียนนานาชาติระดับชั้นประถมศึกษาแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร

### 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ประกอบด้วย

3.3.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาและวัฒนธรรมไทย เรื่อง การสร้างสรรค์วัฒนธรรมไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระที่ 5 ภูมิศาสตร์ มาตรฐาน ส 5.2 เข้าใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่ก่อให้เกิดการสร้างสรรค์วัฒนธรรม มีจิตสำนึกและมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ ออกเป็นทั้งหมด 6 สัปดาห์ โดยแบ่งหัวข้อการเรียนรู้ออกเป็นทั้งหมด 3 หัวข้อ ซึ่งในแต่ละหัวข้อจะใช้เวลาเรียนทั้งหมด 2 คาบ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3.1 หัวข้อการสอนในแต่ละสัปดาห์

สัปดาห์ที่	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)
1-2	1. ลักษณะภูมิประเทศและสิ่งแวดล้อมในภาคต่าง ๆ ของไทย	2
3-4	2. วิถีชีวิตและวัฒนธรรมของคนท้องถิ่นในแต่ละภูมิภาคของไทย (การประกอบอาชีพ อาหาร ประเพณี)	2
5-6	3. อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมที่มีต่อการสร้างสรรค์วัฒนธรรมไทย (ด้านอาหารและประเพณีท้องถิ่น)	2

3.3.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องการสร้างสรรค์วัฒนธรรมไทย ซึ่งเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 24 ข้อ

3.3.3 แบบประเมินความคิดขั้นสูง แบบ Rubric Scoring 4 ระดับ โดยแบ่งการประเมินความคิดขั้นสูงออกเป็น 5 ด้าน

### 3.4 การสร้างเครื่องมือและการหาคุณภาพเครื่องมือใช้ในการทำวิจัย

#### 3.4.1 แผนการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาและวัฒนธรรมไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีขั้นตอนดำเนินการสร้าง ดังนี้

- 1) ศึกษาหลักการ ทฤษฎี ขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความคิดขั้นสูงโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน
- 2) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เพื่อวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด เพื่อนำมาเขียนคำอธิบายรายวิชาและกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ครอบคลุมเนื้อหา สาระและมาตรฐานการเรียนรู้
- 3) จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความคิดขั้นสูงโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ประกอบด้วย มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้
- 4) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ทั้งด้านเนื้อหา วิธีการและเทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
- 5) ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ให้ถูกต้องเหมาะสมตามคำแนะนำ
- 6) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบพิจารณาจากความสอดคล้องระหว่างเนื้อหา กับจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัย (Index of Item – Objective Congruence หรือ IOC) โดยใช้สูตร (Index of Item – Objective Congruence หรือ IOC) โดยทุกแผนมีค่า  $IOC > 0.67$  ซึ่งถือว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้กับเนื้อหาและกิจกรรมที่ใช้ในการวิจัย
- 7) นำแผนการเรียนรู้มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์อีกครั้งก่อนนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย
- 8) นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย



### 3.4.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการพัฒนาความคิดขั้นสูงโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน มีขั้นตอนดำเนินการสร้าง ดังนี้

- 1) กำหนดจุดมุ่งหมายและเนื้อหาในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 2) กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ที่จะนำมาสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 3) ศึกษาและวิเคราะห์จุดประสงค์ประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา เพื่อสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 4) สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการสร้างสรรคัวัฒนธรรมไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ
- 5) นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง พร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไขให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น
- 6) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและเชิงโครงสร้าง โดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยใช้สูตร (Index of Item Objective Congruence: IOC) ซึ่งแบบทดสอบมีค่า อยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00
- 7) ปรับปรุงแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้งก่อนนำไปทดลองใช้
- 8) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านการตรวจจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 16 คน ที่เคยเรียนเรื่องการสร้างสรรคัวัฒนธรรมไทย
- 9) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก แล้วเลือกข้อสอบที่มีคุณภาพตามเนื้อหาและโครงสร้างที่มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.20 – 0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป จำนวน 24 ข้อ ทั้งนี้เพื่อให้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด
- 10) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ไปตรวจสอบหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน ได้ค่า

ความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.80 แล้วนำมาจัดพิมพ์เป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยต่อไป

### 3.4.3 แบบประเมินความคิดขั้นสูง

แบบประเมินความคิดขั้นสูง เรื่องการสร้างสรรควัฒนธรรม โดยประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน โดยมีขั้นตอนดำเนินการสร้าง ดังนี้

- 1) ศึกษาเอกสารและแนวทางการสร้างแบบประเมินความคิดขั้นสูง
- 2) จัดทำแบบประเมินความคิดขั้นสูง แบบ Rubric Scoring 4 ระดับ โดยแบ่งการประเมินพฤติกรรมออกเป็น 5 ด้าน (ทิตินา เขมมณี, 2554, น. 188-194; ธันยวิช วิเชียรพันธ์ และคณะ, 2559, น. 59; สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2553, น. 145) ดังตารางที่ 3.2

ตารางที่ 3.2 เกณฑ์การประเมินความคิดขั้นสูง

ความคิดขั้นสูง	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4	3	2	1
1. ความคิด วิจารณ์	- วิเคราะห์และ ประเมิน สถานการณ์ด้วย ข้อมูลหลักฐานที่ หลากหลาย แล้ว ลงข้อสรุป ได้ อย่างสมเหตุ สมผล	- วิเคราะห์ และประเมิน สถานการณ์ด้วย ข้อมูลหลักฐาน แล้วลงข้อสรุปได้ อย่างสมเหตุสมผล	- วิเคราะห์และ ประเมิน สถานการณ์ ด้วย ข้อมูลหลักฐาน แล้วลงข้อสรุปได้ ไม่สมเหตุ สมผล	- วิเคราะห์ และประเมิน สถานการณ์ แต่ไม่มีข้อมูล หลักฐาน ในการลงข้อสรุป

ตารางที่ 3.2 เกณฑ์การประเมินความคิดขั้นสูง (ต่อ)

ความคิดขั้นสูง	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4	3	2	1
2. ความคิดสร้างสรรค์	- สามารถใช้ความรู้จินตนาการและความคิดแปลกใหม่ รวมถึงมีการใช้วิธีการอย่างหลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงาน	- สามารถใช้ความรู้จินตนาการและความคิดแปลกใหม่ รวมถึงมีการนำวิธีการบางอย่างมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน	- สามารถใช้ความรู้จินตนาการและความคิดมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน	- สามารถใช้ความรู้มาสร้างสรรค์ผลงานได้
3. ความคิดในการตัดสินใจ	-สามารถระบุวิเคราะห์ ประเมิน และจัดลำดับทางเลือกที่หลากหลายเพื่อใช้ในการตัดสินใจได้ถูกต้องเหมาะสม	-สามารถระบุวิเคราะห์ ประเมิน และจัดลำดับทางเลือกเพื่อใช้ในการตัดสินใจได้	-สามารถระบุวิเคราะห์ และจัดลำดับทางเลือกเพื่อใช้ในการตัดสินใจได้	-สามารถระบุทางเลือกเพื่อใช้ในการตัดสินใจได้
4. ความคิดในการแก้ปัญหา	-สามารถระบุปัญหาสาเหตุ แนวทางวิธีการ ในการแก้ปัญหาอย่างหลากหลายและเหมาะสมเพื่อนำไปสู่กระบวนการแก้ปัญหาได้อย่างเป็นระบบ	- สามารถระบุปัญหา สาเหตุ แนวทาง วิธีการ ในการแก้ปัญหาอย่างหลากหลายและเหมาะสมเพื่อนำไปสู่กระบวนการแก้ปัญหาได้	- สามารถระบุปัญหา สาเหตุ แนวทาง วิธีการ ในการแก้ปัญหาเพื่อนำไปสู่กระบวนการแก้ปัญหาได้	- สามารถระบุปัญหา สาเหตุ เพื่อนำไปสู่กระบวนการแก้ปัญหาได้

ตารางที่ 3.2 เกณฑ์การประเมินความคิดขั้นสูง (ต่อ)

ความคิดขั้นสูง	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4	3	2	1
5. คิด สังเคราะห์	- สามารถวิเคราะห์ ข้อมูล และเลือก ข้อมูลมาใช้ในการ สร้างสิ่งใหม่ให้ตรง ตามวัตถุประสงค์และ อธิบาย ลักษณะหรือ คุณสมบัติ ของสิ่งนั้นได้	- สามารถวิเคราะห์ ข้อมูล และเลือก ข้อมูลมาใช้ในการ สร้างสิ่งใหม่ให้ตรง ตามวัตถุประสงค์	- สามารถ วิเคราะห์ข้อมูล และเลือกข้อมูลมา ใช้ในการสร้างสิ่ง ใหม่	- สามารถนำ ข้อมูล มาใช้ ในการสร้าง สิ่งใหม่ได้
<b>หมายเหตุ</b>	4 หมายถึง	นักเรียนมีความคิดขั้นสูงในระดับมากที่สุด		
	3 หมายถึง	นักเรียนมีความคิดขั้นสูงในระดับมาก		
	2 หมายถึง	นักเรียนมีความคิดขั้นสูงในระดับปานกลาง		
	1 หมายถึง	นักเรียนมีความคิดขั้นสูงในระดับควรปรับปรุง		

3) กำหนดเกณฑ์การวัดผลความคิดขั้นสูง จากค่าเฉลี่ยคะแนน 4 ระดับ (ชั้นยวิช วิเชียร พันธุ์ และคณะ, 2559, น. 216) ดังตารางที่ 3.3

ตารางที่ 3.3 เกณฑ์การประเมินความคิดขั้นสูงในภาพรวมทั้ง 5 ด้าน

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
15-20	ความคิดขั้นสูง อยู่ในระดับดีมาก
10-14	ความคิดขั้นสูง อยู่ในระดับดี
5-9	ความคิดขั้นสูง อยู่ในระดับพอใช้

เกณฑ์การผ่าน ได้ระดับคุณภาพ ดี ขึ้นไปถือว่าผ่าน

4) นำแบบประเมินความคิดขั้นสูง ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของแบบประเมิน การใช้ภาษาและข้อคำถาม

5) ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินความคิดขั้นสูง ที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ให้ถูกต้องและเหมาะสมตามคำแนะนำ

6) นำแบบประเมินความคิดขั้นสูง ที่ปรับปรุงแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบการใช้ภาษาและพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามศัพท์เฉพาะ (Index of Item – Objective Congruence หรือ IOC) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญแสดงความคิดเห็น ตามเกณฑ์คะแนนที่กำหนด ดังนี้

ให้ +1 คือ แน่ใจว่าแบบประเมินความคิดขั้นสูงมีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามศัพท์เฉพาะ

ให้ 0 คือ ไม่แน่ใจว่าแบบประเมินความคิดขั้นสูงมีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามศัพท์เฉพาะ

ให้ -1 คือ แน่ใจว่าแบบประเมินความคิดขั้นสูงไม่มีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามศัพท์เฉพาะ

นำผลการให้คะแนนจากผู้เชี่ยวชาญมาหาความสอดคล้อง โดยใช้สูตร IOC (Index of Item Objective Congruence) ดังนี้

IOC แทนค่า ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามศัพท์เฉพาะ

R แทนค่า คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทนค่า จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

เกณฑ์ความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามศัพท์เฉพาะ ดังนี้

ถ้า IOC 0.67 ถือว่าแบบประเมินความคิดขั้นสูงมีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามศัพท์เฉพาะ

ถ้า IOC < 0.67 ถือว่าแบบประเมินความคิดขั้นสูงไม่มีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามศัพท์เฉพาะ

7) นำแบบประเมินความคิดขั้นสูงมาปรับปรุงแก้ไข ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้ง

8) นำแบบประเมินที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ไปตรวจสอบค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.83 นำแบบประเมินไปจัดพิมพ์แล้วใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยต่อไป

### 3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้เป็นวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและวัฒนธรรมไทย เรื่อง การสร้างสรรค์วัฒนธรรมไทย ซึ่งแสดงรายละเอียด ดังนี้

3.5.1 ปฐมนิเทศนักเรียนก่อนเรียน เพื่อชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้

3.5.2 ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการจัดการเรียนการสอน

3.5.3 ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน จำนวน 3 แผน ที่สร้างขึ้น โดยใช้ระยะเวลาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนทั้งสิ้น 6 สัปดาห์

3.5.4 ผู้วิจัยทำการสังเกตและประเมินความคิดขั้นสูงของผู้เรียนในแต่ละขั้นตอนตามเกณฑ์การประเมินผล

3.5.5 เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนการสอน ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.5.6 นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูล สรุปผลของการวิจัย

### 3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลของการวิจัยในครั้งนี้ ประกอบด้วย

3.6.1 วิเคราะห์หาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

3.6.2 วิเคราะห์หาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนที่ได้จากแบบประเมินความคิดขั้นสูง หลังเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5



3.6.3 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ค่าทดสอบสถิติ  $t$  ( $t$  – test for dependent Samples) (ที่ระดับนัยสำคัญ 0.5)

### 3.7 การรับรองจริยธรรมในคน

การวิจัย เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดขั้นสูง โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ในรายวิชาวัฒนธรรมไทย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผ่านการพิจารณาเห็นชอบตามมาตรฐานการดำเนินงานของคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมในคน สำนักงานจริยธรรมการวิจัยมหาวิทยาลัยรังสิต โดยเอกสารรับรองเลขที่ RSU-IRB 2021/041.1902 ที่แนบในภาคผนวก ข (เอกสารรับรองโครงการวิจัย)



## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดขั้นสูง โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ในรายวิชาวัฒนธรรมไทย ของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน และเพื่อพัฒนาความคิดขั้นสูงของนักเรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย ดังนี้

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน

4.2 การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

4.3 การวิเคราะห์ความคิดขั้นสูงของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

k แทน จำนวนแบบทดสอบแต่ละด้าน

$X_{\max}$  แทน คะแนนสูงสุด

$X_{\min}$  แทน คะแนนต่ำสุด

$\bar{X}$  แทน คะแนนเฉลี่ย

S.D. แทน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

#### 4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	8 คน	72.72
หญิง	3 คน	27.27
รวม	11 คน	100.00

จากตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน จะเห็นได้ว่านักเรียนที่เป็นเพศชายมีจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 72.72 และนักเรียนเพศหญิงมีจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 27.27 รวมจำนวนทั้งสิ้น 11 คน คิดเป็นร้อยละ 100

#### 4.2 การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ผู้วิจัยได้แบ่งผลการวิเคราะห์ ดังนี้

4.2.1 การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานก่อนเรียนและหลังเรียน

4.2.2 การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยค่าทดสอบสถิติ t (t – test for dependent Samples)

#### 4.2.1 การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานก่อนเรียนและหลังเรียน

ตารางที่ 4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ตัวแปรที่ศึกษา	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน													
	ก่อนเรียน						หลังเรียน							
ค่าสถิติพื้นฐาน	1*	2*	3*	4*	5*	6*	1*	2*	3*	4*	5*	6*		
k	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		
$X_{max}$	3	3	2	1	3	3	4	4	4	4	4	4		
$X_{min}$	1	1	0	0	1	1	2	3	3	3	3	3		
$\bar{X}$	1.45	2.18	1.27	0.82	1.82	1.82	3.36	3.73	3.82	3.73	3.82	3.45		
S.D.	0.69	0.75	0.65	0.40	0.60	0.60	0.67	0.47	0.40	0.47	0.40	0.52		
$\bar{X}$ รวม 6 ด้าน	9.36 (S.D. 0.48)						21.90 (S.D. 0.19)							
หมายเหตุ	1*	หมายถึง			ความรู้ความจำ			2*	หมายถึง			ความเข้าใจ		
	2*	หมายถึง			การนำไปใช้			3*	หมายถึง			การวิเคราะห์		
	3*	หมายถึง			การสังเคราะห์			4*	หมายถึง			การประเมินค่า		
	4*	หมายถึง			การประเมินค่า			5*	หมายถึง			การประเมินค่า		
	5*	หมายถึง			การประเมินค่า			6*	หมายถึง			การประเมินค่า		
	6*	หมายถึง			การประเมินค่า									

จากตารางที่ 4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ยในภาพรวมพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวมก่อนเรียน ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 9.36 คะแนน และมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 21.90 คะแนน และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าด้านการวิเคราะห์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มสูงขึ้น 2.91 คะแนน ด้านการนำไปใช้ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มสูงขึ้น 2.55 คะแนน ด้านการสังเคราะห์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มสูงขึ้น 2.00 คะแนน ด้านความรู้ความจำ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มสูงขึ้น 1.91 คะแนน ด้านการประเมินค่า มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มสูงขึ้น 1.63 คะแนน และ ด้านความเข้าใจ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มสูงขึ้น 1.55 คะแนนตามลำดับ

ตารางที่ 4.3 แสดงคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน (คะแนนเต็ม 24 คะแนน)

ผู้เรียนคนที่	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ผลต่างคะแนน	สรุป
1	9	20	11	เพิ่มขึ้น
2	9	23	14	เพิ่มขึ้น
3	12	23	11	เพิ่มขึ้น
4	8	22	14	เพิ่มขึ้น
5	8	20	12	เพิ่มขึ้น
6	10	23	13	เพิ่มขึ้น
7	11	24	13	เพิ่มขึ้น
8	10	23	13	เพิ่มขึ้น
9	10	21	11	เพิ่มขึ้น
10	7	20	13	เพิ่มขึ้น
11	8	22	14	เพิ่มขึ้น
$\bar{X}$	9.45	21.91	11.36	
S.D.	1.63	1.45	1.37	

จากตารางที่ 4.3 คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ยของคะแนน พบว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยรวม ( $\bar{X}$ ) สูงขึ้นทุกคน โดยมีนักเรียนทำคะแนนได้สูงสุดคือ 24 คะแนน และต่ำสุดคือ 20 คะแนน และเมื่อพิจารณาจากผลต่างของคะแนนพบว่า นักเรียนมีผลต่างของคะแนนสูงสุดอยู่ที่ 14 คะแนน และต่ำสุดอยู่ที่ 11 คะแนนตามลำดับ

#### 4.2.2 การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยค่าทดสอบสถิติ t (t – test for dependent Samples)

ตารางที่ 4.4 การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยค่าทดสอบสถิติ t (t – test for dependent Samples)

รายการประเมิน	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t	Sig
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
<b>ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน</b>						
- ความรู้ความจำ	1.45	0.69	3.36	0.67	11.74*	0.00
- ความเข้าใจ	2.36	1.03	3.73	0.47	4.89*	0.00
- การนำไปใช้	1.27	0.65	3.82	0.40	16.17*	0.00
- การวิเคราะห์	0.82	0.40	3.82	0.40	22.25*	0.00
- การสังเคราะห์	1.82	0.60	3.82	0.40	8.56*	0.00
- การประเมินค่า	1.82	0.60	3.45	0.52	8.05*	0.00
รวม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	9.36	0.48	21.91	0.19	29.24*	0.00

(\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05)

จากตารางจากตารางที่ 4.4 การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

#### 4.3 การวิเคราะห์ความคิดขั้นสูงของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

การวิเคราะห์ความคิดขั้นสูงของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ ดังนี้



4.3.1 การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน คะแนนความคิดขั้นสูงของนักเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

4.3.2 การวิเคราะห์คะแนนความคิดขั้นสูงของนักเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

4.3.1 การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน คะแนนความคิดขั้นสูงของนักเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

ตารางที่ 4.5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ความคิดขั้นสูงของนักเรียน

ตัวแปรที่ศึกษา	ค่าสถิติ	ความคิดขั้นสูงของนักเรียนหลังเรียน				
		1*	2*	3*	4*	5*
k		4	4	4	4	4
$X_{\max}$		4	4	4	4	4
$X_{\min}$		3	3	3	3	3
$\bar{X}$		3.82	3.64	3.55	3.73	3.45
S.D.		0.40	0.50	0.52	0.47	0.52
$\bar{X}$ รวม 5 ด้าน		3.63 (S.D.) 0.48				
<b>หมายเหตุ</b>	1*	หมายถึง	ความคิดวิจารณ์ญาณ			
	2*	หมายถึง	ความคิดสร้างสรรค์			
	3*	หมายถึง	ความคิดในการตัดสินใจ			
	4*	หมายถึง	ความคิดในการแก้ปัญหา			
	5*	หมายถึง	ความคิดสังเคราะห์			

จากตารางที่ 4.5 เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ย พบว่าคะแนนความคิดขั้นสูงของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยภาพรวมทั้ง 5 ด้าน มีระดับคะแนนความคิดขั้นสูง อยู่ในระดับมาก  $\bar{X}$  เท่ากับ 3.63

#### 4.3.2 การวิเคราะห์คะแนนความคิดขั้นสูงของนักเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรม เป็นฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความคิดขั้นสูงของนักเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ ความคิดวิจารณ์ญาณ ความคิดสร้างสรรค์ ความคิดในการตัดสินใจ ความคิดในการแก้ปัญหา ความคิดสังเคราะห์ ผลการวิจัยปรากฏผลดังตารางที่ 4.6

ตารางที่ 4.6 การวิเคราะห์คะแนนความคิดขั้นสูงของนักเรียน ทั้ง 5 ด้าน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดขั้นสูง
ความคิดวิจารณ์ญาณ	3.82	0.40	มาก
ความคิดสร้างสรรค์	3.64	0.50	มาก
ความคิดในการตัดสินใจ	3.55	0.52	มาก
ความคิดในการแก้ปัญหา	3.73	0.47	มาก
ความคิดสังเคราะห์	3.45	0.52	มาก
$\bar{X}$ รวม 5 ด้าน		3.63 (S.D.) 0.48	

จากตารางที่ 4.6 พบว่าความคิดขั้นสูงของนักเรียน หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน โดยทั้ง 5 ด้าน มีระดับคะแนนความคิดขั้นสูง อยู่ในระดับมาก ของเกณฑ์การประเมินความคิดขั้นสูง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าความคิดวิจารณ์ญาณ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) มากที่สุด เท่ากับ 3.82 ความคิดในการแก้ปัญหา มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 3.73 ความคิดสร้างสรรค์ มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ ( $\bar{X}$ ) 3.64 ความคิดในการตัดสินใจ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 3.55 และความคิดสังเคราะห์ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 3.45 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.7 แสดงคะแนนความคิดขั้นสูงของนักเรียนหลังเรียนรายบุคคล (คะแนนเต็ม 20)

คนที่	ความคิดขั้นสูงของนักเรียน หลังเรียน	ระดับคุณภาพ
1	18	ดีมาก
2	19	ดีมาก
3	20	ดีมาก
4	18	ดีมาก
5	17	ดีมาก
6	19	ดีมาก
7	18	ดีมาก
8	20	ดีมาก
9	17	ดีมาก
10	17	ดีมาก
11	17	ดีมาก
$\bar{X}$	18.18	
S.D.	0.14	

จากตารางที่ 4.7 แสดงคะแนนความคิดขั้นสูงของนักเรียนรายบุคคล โดยรวมคะแนนความคิดขั้นสูงทั้ง 5 ด้าน เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ยของคะแนน พบว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน มีคะแนนความคิดขั้นสูงอยู่ในระดับดีมากเฉลี่ยรวม ( $\bar{X}$ ) 18.18 โดยมีนักเรียนทำคะแนนได้สูงสุดคือ 20 คะแนน และต่ำสุด คือ 17 คะแนน

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดขั้นสูง โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ในรายวิชาวัฒนธรรมไทย ของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) ก่อนเรียนและหลังเรียน 2) เพื่อพัฒนาความคิดขั้นสูงของนักเรียนเรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมจำนวนทั้งสิ้น 11 คน ที่ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 3 ประเภท คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบประเมินความคิดขั้นสูง โดยวิเคราะห์ข้อมูลหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบประเมินความคิดขั้นสูงและวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน โดยใช้ค่าทดสอบสถิติ t (t – test for dependent Samples).

## 5.1 สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยสามารถสรุปเป็นรายชื่อ ได้ดังต่อไปนี้

1) เปรียบเทียบคะแนนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการสร้างสรรค์วัฒนธรรมไทย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้น 12.55 คะแนน โดยมีค่าเฉลี่ยรวมก่อนเรียน ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 9.36 คะแนน และมีค่าเฉลี่ยรวมหลังเรียน ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 21.91 คะแนน

2) เปรียบเทียบผลคะแนนความคิดขั้นสูง ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน พบว่านักเรียนมีความคิดขั้นสูงหลังเรียนอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 18.18 โดยมีนักเรียนทำคะแนนได้สูงสุดคือ 20 คะแนน และต่ำสุด คือ 17 คะแนน

## 5.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากผลที่ได้จากการทำการศึกษการวิจัยในการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ ดังนี้

1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ที่เป็นเช่นนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรม เพื่อแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง โดยผู้เรียนจะได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน ซึ่งในแต่ละกิจกรรมผู้เรียนจะได้ฝึกการคิด และแก้ปัญหาต่าง ๆ ด้วยตนเอง เมื่อผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและจดจำเนื้อหาได้ดี จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น สอดคล้องกับ เตือนฤดี รักใหม่ (2559, น. 49) ได้กล่าวถึงรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานว่า เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง

และมีการพูดคุยแลกเปลี่ยน แบ่งปันความรู้ระหว่างเพื่อนในชั้นเรียน ทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้เพิ่มเติม และเป็นการทบทวนเนื้อหาในบทเรียนอีกด้วย ผู้เรียนจึงสามารถจดจำและเข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น

เมื่อพิจารณาพฤติกรรมเป็นรายด้านพบว่า ด้านการวิเคราะห์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มสูงขึ้นมากที่สุดคือ 2.91 คะแนน ด้านการนำไปใช้เพิ่มสูงขึ้น 2.55 คะแนน ด้านการสังเคราะห์เพิ่มสูงขึ้น 2.00 คะแนน ด้านความรู้ความจำเพิ่มสูงขึ้น 1.91 คะแนน ด้านการประเมินค่าเพิ่มสูงขึ้น 1.63 คะแนน และด้านความเข้าใจเพิ่มสูงขึ้น 1.55 คะแนนตามลำดับ จากข้อมูลดังกล่าวจะเห็นได้ว่า พฤติกรรมด้านการวิเคราะห์มีคะแนนพัฒนาการหลังเรียนเพิ่มสูงขึ้นมากที่สุด คือ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้น 2.91 คะแนน โดยมีค่าเฉลี่ยรวมก่อนเรียน ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 0.82 คะแนน และมีค่าเฉลี่ยรวมหลังเรียน ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 3.82 คะแนน ที่เป็นเช่นนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นให้ผู้เรียน ได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ผ่านการปฏิบัติกิจกรรม เพื่อให้ได้มาซึ่งความรู้ โดยในแต่ละกิจกรรมผู้สอนจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน รวมถึงการแก้ปัญหาและเผชิญอุปสรรคในขั้นตอนการทำกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดการพัฒนาทักษะด้านการวิเคราะห์มากขึ้น

สอดคล้องกับงานวิจัยของ อรุณี บุญญาบุญกุล (2562, น. 238) ที่ได้ศึกษาผลการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนา ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน พบว่าผลการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สำหรับด้านการนำไปใช้ ด้านการสังเคราะห์ ด้านความรู้ความจำ ด้านการประเมินค่าและ ด้านความเข้าใจ มีคะแนนพัฒนาการหลังเรียนเพิ่มสูงขึ้นตามลำดับ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการลองผิดลองถูก แก้ปัญหาต่าง ๆ ด้วยตนเอง โดยใช้กิจกรรมที่สร้างความสนุกสนานทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการเรียน อีกทั้งยังให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการหาคำตอบ ทำให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจ กล้าคิดกล้าแสดงออกมากขึ้น จึงส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านต่าง ๆ สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ เตือนฤดี รักใหม่ (2559, น. 49) ที่ได้กล่าวถึงวิธีการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานว่าเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง และการพูดคุยแลกเปลี่ยน แบ่งปันความรู้ระหว่างเพื่อนยังทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้เพิ่มเติมและเป็นการทบทวนเนื้อหาในบทเรียนอีกด้วย ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาและลงข้อสรุปได้ดียิ่งขึ้น ส่งผลให้



ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยของ ประยูร จุลม่วง (2551, น. 63) ที่ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ในรายวิชาภูมิเศรษฐศาสตร์ พบว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ตลอดเวลา สามารถจดจำและเข้าใจในเนื้อหาสาระได้ดี มีความมั่นใจ กล้าคิดกล้าแสดงออกมากขึ้น นอกจากนี้ภาวินี กลิ่นโลกย์ (2553, น. 119) ยังได้ศึกษาพัฒนาการเรียนรู้อาศัยเกม ซึ่งถือเป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2) ความคิดขั้นสูง ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน มีระดับคะแนนความคิดขั้นสูงรวมทั้ง 5 ด้าน อยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 18.18 คะแนน และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทุกด้านมีคะแนนความคิดขั้นสูงอยู่ในระดับมาก โดยด้าน ความคิดวิจารณ์ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 3.82 ด้านความคิดในการแก้ปัญหา มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 3.73 ด้านความคิดสร้างสรรค์ มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ ( $\bar{X}$ ) 3.64 ด้านความคิดในการตัดสินใจ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 3.55 และด้านความคิดสังเคราะห์ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 3.45 ตามลำดับ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยผู้เรียนจะดำเนินการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ผ่านการปฏิบัติกิจกรรมเพื่อให้ได้มาซึ่งความรู้ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ อย่างเต็มที่ โดยไม่ถูกตัดสินว่าถูกหรือผิด ทำให้ผู้เรียนรู้สึกมีอิสระทางความคิดและกล้าที่จะแสดงออกมากขึ้น รวมถึงการที่ผู้เรียนต้องเผชิญอุปสรรคและปัญหาในขั้นตอนการทำกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการคิด ในทุกขั้นตอน จึงส่งผลให้ผู้เรียนมีผลคะแนนความคิดขั้นสูงอยู่ในระดับดีมากซึ่ง

สอดคล้องกับการศึกษาของ เพลินจิตต์ เวฬุวรรณวรกุล (2550, น. 113) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้ชุดกิจกรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนและทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 โดยกล่าวถึงรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานว่าเป็นการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้คิดหาคำตอบ วิเคราะห์ข้อมูล ตัดสินใจและหาข้อสรุปเพื่อนำไปสู่กระบวนการแก้ปัญหา ด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังได้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีการนำความรู้ที่ได้ไปแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่นซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้และนำความรู้ไปใช้ในการตัดสินใจ ลง

ข้อสรุป และตอบคำถามในสิ่งต่าง ๆ จึงทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะทางความคิดวิจารณ์ญาณซึ่งเป็นทักษะทางความคิดขั้นสูง สอดคล้องกับ อรุณี บุญญาอนุกุล (2562, น. 238) ที่ได้ศึกษาผลการคิดวิเคราะห์ซึ่งเป็นพื้นฐานของกระบวนการคิดขั้นสูง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน พบว่าผลการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกล่าวว่าการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียน ได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียนมากขึ้น และการที่ผู้เรียน ได้ฝึกการแก้ปัญหา การเผชิญสถานการณ์ต่าง ๆ การหาคำตอบ วิเคราะห์ข้อมูลอย่างมีเหตุผลด้วยตนเองนั้น ทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะทางความคิดวิเคราะห์ซึ่งเป็นความคิดพื้นฐานของความคิดขั้นสูง และงานวิจัยของ Thomas (2020, p. 238) ได้ศึกษาผลของการใช้กิจกรรมเป็นฐานที่มีต่อทักษะการคิดขั้นสูงและทักษะในการแก้ปัญหาในวิชาสังคมศึกษา พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานมีทักษะการคิดขั้นสูงและทักษะในการแก้ปัญหาสูงกว่ากลุ่มควบคุม สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุพีรา คาวเรือง (2555, น. 125) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการเรียนแบบผสมผสานโดยใช้การเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนที่เข้าร่วมในกลุ่มทดลองมีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนการทดสอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดย สุพีรา คาวเรือง (2555, น. 14) ได้กล่าวว่าการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียน ได้ศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองผ่านการทำกิจกรรมต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียน ได้ฝึกการคิดด้วยตนเอง แตกต่างจากการสอนรูปแบบเดิมที่เน้นการท่องจำ ซึ่งการเรียนรู้อันรูปแบบนี้ผู้เรียนจะได้ร่วมกิจกรรมกับเพื่อนร่วมชั้นซึ่งจะต้องเผชิญปัญหาและอุปสรรค โดยผู้เรียนจะต้องแก้ปัญหาต่าง ๆ ด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียน ได้พัฒนาความคิดขั้นสูงและการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

## 5.3 ข้อเสนอแนะ

### 5.3.1 ข้อเสนอแนะ การนำผลการวิจัยไปใช้

- 1) การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดขั้นสูง โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ในรายวิชาวัฒนธรรมไทย ของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสามารถพัฒนาความคิดขั้นสูงของนักเรียนให้สูงขึ้น ดังนั้นผู้สอนควรนำวิธีการดังกล่าวไปปรับใช้กับบทเรียนอื่น ๆ หรือในระดับชั้นอื่นในรายวิชาวัฒนธรรมไทยให้มากขึ้น
- 2) ผู้บริหารควรส่งเสริมให้มีการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานมากขึ้น โดยนำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ไปประยุกต์ใช้ในเนื้อหาอื่น ๆ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดขั้นสูงให้มากขึ้น

### 5.3.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยครั้งต่อไป

- 1) การวิจัยในครั้งนี้ มีระยะเวลาเก็บข้อมูลการวิจัยทั้งสิ้น 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 คาบ รวมทั้งสิ้น 6 คาบ อาจส่งผลให้นักเรียนบางกลุ่ม พัฒนาความคิดขั้นสูงได้ไม่เต็มประสิทธิภาพ สำหรับการวิจัยในครั้งต่อไปควรเพิ่มระยะเวลาในการเก็บข้อมูลการวิจัยให้มากขึ้น เพื่อให้นักเรียนได้มีเวลาเพียงพอสำหรับการพัฒนาความคิดขั้นสูงได้อย่างเต็มศักยภาพ
- 2) การวิจัยในครั้งนี้เป็นการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเพียง 1 กลุ่มเท่านั้น สำหรับการวิจัยในครั้งต่อไปควรมีกกลุ่มตัวอย่างและจำนวนของกลุ่มตัวอย่างให้มากขึ้น เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีความละเอียดและครบถ้วนมากยิ่งขึ้น

## บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ กรมวิชาการ. (2544). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544*. กรุงเทพฯ: พัฒนาคุณภาพวิชาการ(พว).
- ชุมพล สุวิเชียร และคณะ. (2561). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้รูปแบบ SANO Model สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- ณัฐวุฒิ สกุน. (2560). *การพัฒนาเจตคติ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และพฤติกรรมการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน* (Unpublished Master's thesis). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ทิสนา แยมมณี. (2550). *รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิสนา แยมมณี และคณะ. (2544). *วิทยาการด้านการคิด*. กรุงเทพฯ: เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป แมเนจเม้นท์.
- ทิสนา แยมมณี และคณะ. (2549). *การนำเสนอรูปแบบเสริมสร้างทักษะการคิดขั้นสูงของนิสิตนักศึกษา ทุกระดับปริญญาตรีสำหรับหลักสูตรครุศึกษา* (Unpublished Master's thesis). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ประยูร จุลม่วง. (2552). *พัฒนากิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ รายวิชาภูมิเศรษฐศาสตร์* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น.
- พัชรินทร์ วัชรกิตตานนท์. (2551). *การศึกษาการใช้หลักสูตรภาษาและวัฒนธรรมไทยในโรงเรียนนานาชาติที่ได้รับการรับรองมาตรฐานจากองค์กรต่างประเทศ ในกรุงเทพมหานคร* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- พิชิต ฤทธิจรูญ. (2553). *หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: แฮสส์ออฟเดอรั่มิสท์.
- พิมพ์ปวีณ์ สุวรรณโณ, และศุภลักษณ์ สิ้นชนา. (2561). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการวิจัยของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลาที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การวิจัยเป็นฐาน* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา, ยะลา.

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2530). *การสร้างและพัฒนาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์*. กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- เพ็ญญา คลับกลาง. (2562). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขียนเขต (Unpublished Master's thesis)*. มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.
- ไพศาล หวังพานิช. (2526). *การวัดผลการศึกษา*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิชย์.
- ภาวิณี กลิ่นโลกย์. (2553). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (Unpublished Master's thesis)*. มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น.
- ภพ เหล่าไพบูลย์. (2542). *แนวการสอนวิทยาศาสตร์ (พิมพ์ครั้งที่ 3)*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิชย์.
- ล้วน สายยศ, และอังคณา สายยศ. (2543). *เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้ (พิมพ์ครั้งที่ 3)*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21 พุทธศักราช 2560*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- ศศิธร ลิจันท์พร. (2556). *การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชัน เพื่อการศึกษานอกระบบ สื่อสารเคลื่อนที่เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษา ตอนปลาย (Unpublished Master's thesis)*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- สมหวัง พิธิยานุวัฒน์. (2537). *วิธีวิทยาการประเมินทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2561). *แนวทางการประเมินคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา พุทธศักราช 2561*. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2558). *แนวคิดการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ พุทธศักราช 2558*. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2560 – 2579*. กรุงเทพฯ: พรักหวานกราฟฟิค.



### บรรณานุกรม (ต่อ)

- อรุณี บุญญานุกูล. (2562). การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (Unpublished Master’s thesis). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- Ahmed, A. (2019). The Impact of Activity Based Learning on Students Motivation and Academic Achievement: A study among 12th Grade in A Public School in Oman. *Dissertation Abstracts Internationai*, 4(4), 44-53.
- Anderson, L.W., & Krathwohl, D.R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Good, C.V. (1973). *Dictionary of Education*. New York: McGraw-Hill.
- Joyce, B., & Well, M. (1992). *Model of Teaching* (4<sup>th</sup> ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Keeves, J.P. (1997). *Models and model building*. In Keeves, J.P. *Educational research, methodology and measurement: An International Handbook* (2<sup>nd</sup> ed.). Oxford: Peraman Press.
- Saylor, J.G., Alexander, W., & Lewis, A. J. (1981). *Curriculum Planning for Better Teaching and Learning*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Shaftel, F., & Shafte, L.G. (1967). *Role playing for social values: Decision making in the social studies*. New York: Prentice – Hall.
- Thomas, S. (2020). The Influence of Activity-Based Teaching Method Used in Teaching Social Studies on Students Retention and Academic Performance in Ashanti Region Ghana. *Dissertation Abstracts Internationai*, 4(8), 238-254.
- Wahyu, I.B. (2013). Play-Based Learning to Enhance Critical Thinking Capabilities. *Anima, Indonesian Psychological Journal*, 28(2), 96-103.



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก


รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

## รายนามผู้เชี่ยวชาญ

### รายนามผู้เชี่ยวชาญการตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย

1. นายชัชฌพงษ์ อินทรเกษม อาจารย์ประจำ ภาควิชาหลักสูตรและการสอน  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. นายปิยวุฒิ ธรรมพัตรกุล รองผู้อำนวยการ โรงเรียนนานาชาติบางกอกพรีแพราซีรีแอนด์  
เซ็กเคิลดารี
3. นางสาวอริสรา สิงห์พันธ์ หัวหน้าหมวดวิชาภาษาและวัฒนธรรมไทย  
(ครูผู้สอนรายวิชาภาษาและวัฒนธรรมไทย โรงเรียนนานาชาติ  
บางกอกพรีแพราซีรีแอนด์เซ็กเคิลดารี)
4. นางสาวนันทยา บัวศิริ รองหัวหน้าหมวดวิชาภาษาและวัฒนธรรมไทย  
(ครูผู้สอนรายวิชาภาษาและวัฒนธรรมไทย โรงเรียนนานาชาติ  
บางกอกพรีแพราซีรีแอนด์เซ็กเคิลดารี)
5. นางสาวกัจจิรา รัชตะสังข์ ครูชำนาญการพิเศษ (ครูผู้สอนรายวิชาภาษาและวัฒนธรรมไทย  
โรงเรียนนานาชาติบางกอกพรีแพราซีรีแอนด์เซ็กเคิลดารี)



ภาคผนวก ข

หนังสือขอความอนุเคราะห์ Try Out และเก็บข้อมูลวิจัย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University



ที่ วสท.4800/0910.1

15 กุมภาพันธ์ 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนนานาชาติ บางกอก พรีเมียมออรี แอนด์ เซ็กเคินเดอร์รี่

เนื่องด้วย นางชลิตา สตราชดาวาสค์ส รหัสนักศึกษา 6204459 นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครูสุริยเทพ มหาวิทยาลัยรังสิต กำลังดำเนินการวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดขั้นสูง โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ในรายวิชาวัฒนธรรมไทย ของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมี ดร. เตชาเมธ เพ็ชรชนะ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ซึ่งงานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา ECI 699 วิทยานิพนธ์

ในกรณีนี้ วิทยาลัยครูสุริยเทพ ได้พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้และประสบการณ์ในการจัดการกระบวนการเรียนรู้และการทำวิจัย จึงขออนุญาตให้นักศึกษาดำเนินการเก็บข้อมูลวิจัย ซึ่ง นางชลิตา สตราชดาวาสค์ส จะได้นำรายละเอียดดำเนินการเก็บข้อมูลวิจัย มานำเสนอท่านต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์อนุญาตให้นักศึกษาดำเนินการเก็บข้อมูลวิจัยดังกล่าวข้างต้น และวิทยาลัยครูสุริยเทพขอขอบพระคุณท่านมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

*Natthanan*

(ดร. นิภาพร เฉลิมนิรันดร)

ผู้อำนวยการหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

วิทยาลัยครูสุริยเทพ มหาวิทยาลัยรังสิต

หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

โทร. 02-997-2222 ต่อ 1275, 1276



ที่ วสท.4800/0910.2

15 กุมภาพันธ์ 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลเพื่อหาคุณภาพเครื่องมือ Try Out

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนนานาชาติ บางกอก พรีเมอราออร์ แอนด์ เซ็กเคินเตอร์รี่

เนื่องด้วย นางชลิตา สตราชดาวาสต์ส รหัสนักศึกษา 6204459 นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครูสุริยเทพ มหาวิทยาลัยรังสิต กำลังดำเนินการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดขั้นสูง โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ในรายวิชาวัฒนธรรมไทย ของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมี ดร. เตชาเมธ เพ็ชรชนะ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ซึ่งงานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา ECI 699 วิทยานิพนธ์

ขณะนี้นักศึกษาอยู่ในขั้นตอนการเก็บรวบรวมเก็บข้อมูลการวิจัยเพื่อให้การดำเนินการเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ วิทยาลัยครูสุริยเทพ มหาวิทยาลัยรังสิต จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านอนุญาตให้ นางชลิตา สตราชดาวาสต์ส ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อหาคุณภาพเครื่องมือ Try Out ด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(ดร. นิภาพร เจลิมนิรันดร)

ผู้อำนวยการหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

วิทยาลัยครูสุริยเทพ มหาวิทยาลัยรังสิต

หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

โทร. 02-997-2222 ต่อ 1275, 1276



The image features a large, faint watermark of the Rangsit University logo in the background. The logo consists of a stylized flame or sunburst shape at the top, with a circular base containing radiating lines. The text 'มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University' is written in a semi-circle below the logo.

ภาคผนวก ค

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ  
และการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

**แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง ของผู้เชี่ยวชาญ**  
**แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการสร้างสรรค์วัฒนธรรมไทย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**

**คำชี้แจง:** แผนการจัดการเรียนรู้ นี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดขั้นสูง โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ในรายวิชาวัฒนธรรมไทย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ขอความกรุณาท่านผู้เชี่ยวชาญโปรดพิจารณาประเด็นรายการที่ประเมินว่ามีความสอดคล้องเหมาะสมกับจุดประสงค์และงานวิจัยตามที่กำหนดไว้หรือไม่ แล้วกรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน พร้อมทั้งเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์เพื่อนำไปใช้ในการปรับปรุงต่อไป กำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

- +1 หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมสอดคล้อง
- 0 หมายถึง เมื่อไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมสอดคล้อง
- 1 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้ไม่มีความเหมาะสมสอดคล้อง

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
		+1	0	-1
1	แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบครบถ้วน			
2	เนื้อหา / สารสาระการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาที่ ต้องการวัด			
3	กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลายและเหมาะสมกับนักเรียนเน้น การลงมือปฏิบัติจริงเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ชัดเจน			
4	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบ มีส่วนร่วม ในการเรียนและมีมนุษยสัมพันธ์กับผู้อื่น			
5	การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีลำดับขั้นตอนที่ชัดเจน			
6	ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา และระดับของนักเรียน			
7	วัสดุอุปกรณ์ สื่อ และแหล่งการเรียนรู้มีความหลากหลายและ เหมาะสมกับการเรียนรู้			
8	เครื่องมือวัดและประเมินผลมีความเหมาะสมถูกต้องและชัดเจน			
9	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้คิดและแก้ปัญหาด้วยตนเอง			
10	แผนการสอนสอดคล้องกับหัวข้องานวิจัย			

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน  
( )




**แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง ของผู้เชี่ยวชาญ**  
**แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาและวัฒนธรรมไทย**  
**เรื่อง การสร้างสรรค์วัฒนธรรมไทย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**

คำชี้แจง : แบบทดสอบนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดขั้นสูง โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ในรายวิชาวัฒนธรรมไทย ของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ขอความกรุณาท่านผู้เชี่ยวชาญโปรดพิจารณาแบบทดสอบฉบับนี้ว่ามีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ และเนื้อหา หรือไม่ โดยมีเกณฑ์ดังนี้

- +1 แน่ใจว่าแบบทดสอบสอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหา
- 0 ไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบสอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหา
- 1 แน่ใจว่าแบบทดสอบไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหา

การวัด พฤติกรรมด้าน พุทธิพิสัย	ข้อสอบ	คะแนนประเมิน จากผู้เชี่ยวชาญ			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
ความเข้าใจ	1. เพราะเหตุใดในฤดูหนาวของทางภาคเหนือจึงมีอากาศที่หนาวเย็นและยาวนานกว่าภาคอื่น ๆ <input checked="" type="radio"/> ก. ลักษณะพื้นที่เป็นเทือกเขา สลับซับซ้อน ข. มีพื้นที่ติดกับทะเล ค. มีฝนตกชุกตลอดทั้งปี ง. เป็นพื้นที่ราบลุ่มแม่น้ำ				
ความรู้ความจำ	2. แม่น้ำสายใดที่คั่นพรมแดนระหว่างประเทศไทยกับประเทศลาว ก. แม่น้ำปิง ข. แม่น้ำเจ้าพระยา <input checked="" type="radio"/> ค. แม่น้ำโขง ง. แม่น้ำยม				

การวัด พฤติกรรมด้าน พุทธพิสัย	ข้อสอบ	คะแนนประเมิน จากผู้เชี่ยวชาญ			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
การสังเคราะห์	 <p>3. ภาพต่อไปนี้สอดคล้องกับลักษณะภูมิประเทศของทางภาคใด</p> <p>ก. ภาคเหนือ  <input checked="" type="radio"/> ข. ภาคกลาง            ค. ภาคอีสาน            ง. ภาคใต้</p>				
ความรู้ความจำ	<p>4. ข้อใดต่อไปนี้ไม่มีผลต่อความแตกต่างทางวัฒนธรรมในแต่ละภูมิภาคของประเทศไทย</p> <p>ก. ลักษณะทางภูมิประเทศ            ข. ลักษณะทางภูมิอากาศ            ค. ทรัพยากรสิ่งแวดล้อม  <input checked="" type="radio"/> ง. ขนาดของพื้นที่</p>				
ความเข้าใจ	<p>5. ปัจจัยใดที่ทำให้ภาคใต้เป็นแหล่งผลิตอาหารทะเลที่สำคัญของประเทศไทย</p> <p>ก. มีลักษณะพื้นที่เป็นเทือกเขา            สลับซับซ้อน            ข. มีการรับซื้ออาหารทะเลจากประเทศเพื่อนบ้าน            ค. อากาศหนาวเย็น  <input checked="" type="radio"/> ง. เป็นพื้นที่ราบชายฝั่ง</p>				


การวัด พฤติกรรมด้าน พุทธพิสัย	ข้อสอบ	คะแนนประเมิน จากผู้เชี่ยวชาญ			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
การนำไปใช้	6. ชาร์ไม่ชอบอากาศหนาวและไม่ชอบฝนแต่ ชาร์ชอบลมเย็นๆจากทะเลนักเรียนคิดว่าชาร์ ควรอาศัยอยู่ในภาคใดของประเทศไทย ก. ภาคเหนือ ข. ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ <input checked="" type="radio"/> ค. ภาคกลาง ง. ภาคใต้				
การนำไปใช้	7. ริต้า ชอบอากาศหนาวเย็นและชอบอยู่กับ ธรรมชาติ นักเรียนคิดว่าริต้าควรอาศัยอยู่ในภาค ใดของประเทศไทยจึงจะเหมาะสม <input checked="" type="radio"/> ก. ภาคเหนือ ข. ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ค. ภาคกลาง ง. ภาคใต้				
การนำไปใช้	8. ถ้านักเรียนต้องการแนะนำเพื่อนชาวต่างชาติ ที่ชอบการเดินป่าและปีนเขาเป็นชีวิตจิตใจ นักเรียนควรแนะนำให้เพื่อนไปท่องเที่ยวที่ใด ต่อไปนี้ ก. ปทุมธานี ข. กรุงเทพมหานคร <input checked="" type="radio"/> ค. เชียงใหม่ ง. มหาสารคาม				
การนำไปใช้	9. บอสเดินทางไปที่จังหวัดภูเก็ตและ ต้องการซื้อผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นไปฝากครอบครัว บอสควรซื้ออะไร ก. แยมสตอร์ว์เบอร์รี่ <input checked="" type="radio"/> ข. กะปิเคย ค. ไม้กรอกอีสาน                      ง. แคปหมู				



การวัด พฤติกรรมด้าน พุทธพิสัย	ข้อสอบ	คะแนนประเมิน จากผู้เชี่ยวชาญ			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
ความรู้ความจำ	<p>10. เพราะเหตุใด ภาคกลางจึงได้ฉายาว่า “อู่ข้าวอู่น้ำ”</p> <p><input checked="" type="radio"/> ก. ภาคกลางเป็นพื้นที่ราบลุ่มแม่น้ำทำให้มีน้ำไว้ใช้ปลูกข้าวและหาปลา</p> <p>ข. ภาคกลางรับซื้อข้าวและปลาจากต่างประเทศ</p> <p>ค. ภาคกลางมีลักษณะพื้นที่แห้งแล้ง</p> <p>ง. ภาคกลางมีอากาศหนาวเย็นทำให้ปลูกข้าวและเลี้ยงปลาได้ดี</p>				
ความเข้าใจ	<p>11. เพราะเหตุใดภาคเหนือจึงมีสัตว์ป่าและสมุนไพรหลากหลายชนิดมากกว่าภาคอื่น ๆ</p> <p>ก. มีโรงงานอุตสาหกรรมหลายแห่ง</p> <p>ข. มีเกาะร้างหลายแห่ง</p> <p><input checked="" type="radio"/> ค. มีป่าไม้อุดมสมบูรณ์</p> <p>ง. มีผู้คนอาศัยอยู่จำนวนมาก</p>				
การนำไปใช้	<p>12. เพื่อนของนักเรียนจะไปท่องเที่ยวที่จังหวัดสตูลในวันหยุดปีใหม่ นักเรียนควรแนะนำให้เพื่อน ไปทำกิจกรรมใดจึงจะเหมาะสม</p> <p><input checked="" type="radio"/> ก. ไปดำน้ำ</p> <p>ข. ไปกางเต็นท์และส่องสัตว์</p> <p>ค. ไปดูปราสาทหิน</p> <p>ง. ไปไร่่องุ่น</p>				

การวัด พฤติกรรมด้าน พุทธรพัสัย	ข้อสอบ	คะแนนประเมิน จากผู้เชี่ยวชาญ			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
การวิเคราะห์	<p>13. เพราะเหตุใดชาวบ้านทางภาคเหนือและภาคอีสาน มักพบว่าเป็นโรคขาดสารไอโอดีน</p> <p><input checked="" type="radio"/> ก. เพราะทั้ง 2 ภาค ไม่มีพื้นที่ติดกับทะเลทำให้ไม่มีแหล่งทรัพยากรทางทะเล</p> <p>ข. เพราะคนทั้ง 2 ภาค แพ้อาหารทะเล</p> <p>ค. เพราะทั้ง 2 ภาคมีอากาศร้อนจึงไม่ควรรทานอาหารทะเล</p> <p>ง. เพราะทั้งสองภาคนิยมทานอาหารทะเล</p>				
ความรู้ความจำ	<p>14. ถ้าปีเตอร์ชอบทำเกษตรกรรมและอาศัยอยู่ทางภาคเหนือของประเทศไทย อาชีพใดน่าจะสอดคล้องกับปีเตอร์มากที่สุด</p> <p>ก. ทำสวนยาง</p> <p><input checked="" type="radio"/> ข. ทำไร่ชา</p> <p>ค. ทอผ้าไหม</p> <p>ง. ช่างแกะสลักไม้</p>				
การสังเคราะห์	<p>15. เคนเป็นคนขยัน เขามักจะใช้เวลาในช่วงปิดเทอมออกไปหาปลาที่บ่อในหลายๆ เขามีคหลังจากนั้นก็จะไปรับจ้างเป็นมัคคุเทศน์ พนักงานท่องเที่ยวพาเรือชมธรรมชาติ บริเวณเกาะต่างๆ นอกจากนี้เคนยังช่วยแม่นำทุเรียนไปขายที่ตลาดนัดตอนเย็นอีกด้วย นักเรียนคิดว่าเคนอาศัยอยู่ในภาคใดของประเทศไทย</p> <p>ก. ภาคเหนือ</p> <p>ข. ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ</p> <p>ค. ภาคกลาง</p> <p><input checked="" type="radio"/> ง. ภาคใต้</p>				

การวัด พฤติกรรมด้าน พุทธพิสัย	ข้อสอบ	คะแนนประเมิน จากผู้เชี่ยวชาญ			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
ความเข้าใจ	<p>16. กวินอาศัยอยู่ในภาคกลางนักเรียนคิดว่ากวินควรประกอบอาชีพใดจึงจะเหมาะสมกับลักษณะทางภูมิประเทศ</p> <p><input checked="" type="radio"/> ก. ทำนา</p> <p>ข. เก็บของป่าขาย</p> <p>ค. ปลุกศตรอว์เบอร์รี่</p> <p>ง. ทำไร่ชา</p>				
การประเมินค่า	<p>17. จากภาพลักษณะทางภูมิประเทศดังต่อไปนี้ นักเรียนคิดว่าใครสามารถใช้ทรัพยากรในท้องถิ่นได้อย่างสร้างสรรค์และเหมาะสมมากที่สุด</p>  <p>ก. เอ เก็บเปลือกหอยตามชายหาดมาใส่ขวดโหลขาย</p> <p>ข. บี ขายส้มตำไปอย่างให้นักท่องเที่ยวตามชายหาด</p> <p>ค. ซี เปิดโรงเรียนสอนดำน้ำ</p> <p><input checked="" type="radio"/> ง. ดี นำใบมะพร้าวมาสานปลาทะเียนขาย</p>				

การวัด พฤติกรรมด้าน พุทธพิสัย	ข้อสอบ	คะแนนประเมิน จากผู้เชี่ยวชาญ			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
สังเคราะห์	 <p>18. นักเรียนคิดว่าอาชีพใดเหมาะกับลักษณะทางภูมิประเทศในภาพนี้</p> <p>ก. ชาวประมง ชาวสวนยาง  <input checked="" type="radio"/> ข. เก็บของป่า ทำไร้ชา          ค. เลี้ยงสัตว์น้ำ ช่างซ่อมเรือ          ง. แม่ค้าก๋วยเตี๋ยวเรือ ครูสอนค่าน้ำ</p>				
การประเมินค่า	<p>19. หน้อยเป็นเด็กขยันแต่เรียนหนังสือไม่เก่ง เธออาศัยอยู่กับคุณยายที่จังหวัดอุบลราชธานี คุณยายของเธอมีอาชีพทอผ้าไหม ซึ่งมีรายได้ไม่เพียงพอ หน้อยจึงอยากช่วยคุณยายหารายได้พิเศษเพื่อเป็นค่าใช้จ่ายในช่วงเปิดเทอมนักเรียน คิดว่าหน้อยควรทำอย่างไร</p> <p>ก. รับสอนพิเศษ          ข. รับจ้างทอผ้าไหมช่วยคุณยาย          ค. นำผ้าไหมที่คุณยายทอไปขายที่ตลาด  <input checked="" type="radio"/> ง. นำผ้าไหมที่คุณยายทอมาเย็บเป็นกระเป๋าขายออนไลน์</p>				
การนำไปใช้	<p>20. ถ้านักเรียนมีโอกาสได้ไปท่องเที่ยวที่จังหวัดแม่ฮ่องสอน นักเรียนจะเลือกรับประทานอาหารท้องถิ่น ชนิดใด</p> <p>ก. ข้าวกล้อง สตอผัดกะปิ ข. ต้มยำกุ้ง น้ำพริกปลาทุ  <input checked="" type="radio"/> ค. เkepหมู ใ้สั่ว๋ ง. แกงเขียวหวาน</p>				

การวัด พฤติกรรมด้าน พุทธพิสัย	ข้อสอบ	คะแนนประเมิน จากผู้เชี่ยวชาญ			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
ความเข้าใจ	<p>21. ถ้าเพื่อนของนักเรียนชื่อสต่อมาฝาก นักเรียนคิดว่าเพื่อนของนักเรียนน่าจะเดินทางมาจากที่ใด</p> <p>ก. ตาก                      ข. ร้อยเอ็ด</p> <p>ค. ชัยนาท                 <b>ง. นครศรีธรรมราช</b></p>				
การประเมินค่า	<p>22. ข้อใดต่อไปนี้อีกว่าถูกต้องที่สุด</p> <p>ก. อาหารเหนือส่วนใหญ่นิยมนำกะทิมาเป็นส่วนประกอบ เนื่องจากทางภาคเหนือมีต้น มะพร้าวจำนวนมาก</p> <p><b>ข. อาหารทางภาคกลางมีรสชาติที่หลากหลาย จากการผสมผสานทางวัฒนธรรมของชาติต่าง ๆ ที่เข้ามาค้าขายในประเทศไทยตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา</b></p> <p>ค. ชาวบ้านทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือนิยมรับประทานอาหารที่มีรสชาติ เพื่อสร้างความอบอุ่นให้แก่ร่างกายเนื่องจากภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีฝนตกชุกตลอดปี</p> <p>ง. ชาวบ้านทางภาคใต้นิยมนำกะปิมาใช้ในการประกอบอาหารเพื่อกลบกลิ่นคาวของสัตว์น้ำ</p>				
ความเข้าใจ	<p>23. ข้อใดต่อไปนี้เป็นจับคู่ได้สอดคล้องกัน</p> <p>ก. ประเพณีสืบชะตา - นครราชสีมา</p> <p>ข. ประเพณีวิ่งควาย- ภูเก็ต</p> <p>ค. ประเพณีลอยโคม- หนองคาย</p> <p><b>ง. ประเพณีชักพระ-สุราษฎร์ธานี</b></p>				

การวัด พฤติกรรมด้าน พุทธพิสัย	ข้อสอบ	คะแนนประเมิน จากผู้เชี่ยวชาญ			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
การสังเคราะห์	24. “ทะเลงาม ข้าวหลามอร่อย อ้อยหวาน จัก สานดี ประเพณีวิ่งควาย คำขวัญดังกล่าว สอดคล้องกับตัวเลือกใดต่อไปนี้ ก. แพร่ - ภาคเหนือ ข. ชลบุรี - ภาคกลาง ค. บัตตานี - ภาคใต้ ง. เลย-ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ				
ความรู้ความจำ	25. แพรวเดินทางไปที่จังหวัดเชียงใหม่ใน วันลอยกระทง นักเรียนคิดว่าแพรวน่าจะได้ ร่วมกิจกรรมที่เป็นประเพณีท้องถิ่นประเพณีใด ก. ประเพณีวิ่งควาย ข. ประเพณีลอยโคม ค. ประเพณีแห่นางแมว ง. ประเพณีชักพระ				
การ สังเคราะห์	26. “แดงเล่าว่าเขาเดินทางไปที่จังหวัดหนึ่ง ช่วงเดือนพฤษภาคม เขาเห็นผู้คนกำลัง เดินขบวนแห่จรวดไปรอบ ๆ หมู่บ้าน และ สังเกตเห็นพื้นดินบริเวณนั้นเป็นสีน้ำตาล แต่กระแงออกจากกัน” ข้อความข้างต้น สอดคล้องกับประเพณีใดต่อไปนี้ ก. ประเพณีชักพระ ข. ประเพณีไหลเรือไฟ ค. ประเพณีสารทเดือนสิบ ง. ประเพณีบุญบั้งไฟ				



การวัด พฤติกรรมด้าน พุทธพิสัย	ข้อสอบ	คะแนนประเมิน จากผู้เชี่ยวชาญ			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
การวิเคราะห์	<p>27. ข้อใดต่อไปนี้เป็นกล่าวถูกต้อง</p> <p>ก. ภาคเหนือเป็นพื้นที่แห้งแล้งทำให้พืชสมุนไพรเติบโตได้ดี ชาวบ้านจึงนิยมนำสมุนไพรมาประกอบอาหาร</p> <p>ข. ภาคเหนือมีป่าไม้อุดมสมบูรณ์ทำให้มีสมุนไพรและพืชท้องถิ่นหลากหลายชนิด ชาวบ้านจึงนิยมนำสมุนไพรมาประกอบอาหาร</p> <p>ค. ภาคเหนือมีพื้นที่ติดกับทะเลทำให้มีสมุนไพรจำนวนมากบริเวณชายฝั่ง ชาวบ้านจึงนิยมนำสมุนไพรมาประกอบอาหาร</p> <p>ง. ภาคเหนือเป็นพื้นที่ลุ่มน้ำทำให้มีพืชสมุนไพรบริเวณทุ่งนาจำนวนมาก ชาวบ้านจึงนิยมนำสมุนไพรมาประกอบอาหาร</p>				
การวิเคราะห์	<p>28. ปัจจัยทางสิ่งแวดล้อมใดส่งผลให้ชาวบ้านทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือนิยมรับประทานอาหารประเภทหมักดอง เช่น ปลาข้าว และแหนม เป็นต้น</p> <p>ก. เนื่องจากสภาพแวดล้อมที่แห้งแล้งไม่อุดมสมบูรณ์ทำให้มีทรัพยากรอย่างจำกัด ชาวบ้านจึงคิดค้นวิธีการถนอมอาหารขึ้น เพื่อเก็บรักษาอาหารไว้รับประทานในน้ำแล้ง</p> <p>ข. เนื่องจากทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือเป็นพื้นที่แห้งแล้ง ทำให้ชาวบ้านนิยมนำอาหารหมักดอง เพื่อเพิ่มความชุ่มชื้นแก่ผิว</p> <p>ค. เนื่องจากภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีฝนตกชุกตลอดทั้งปี ชาวอีสานจึงนิยมนำ</p>				

การวัด พฤติกรรมด้าน พุทธพิสัย	ข้อสอบ	คะแนนประเมิน จากผู้เชี่ยวชาญ			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
	อาหารหมักดองเพื่อทำให้ร่างกายอบอุ่น ง. ถูกทั้ง ข และ ค				
ความเข้าใจ	<p>29. ลักษณะทางภูมิประเทศส่งผลอย่างไรต่อวัฒนธรรมทางด้านอาหารของทางภาคใต้</p> <p>ก. ภาคใต้มีอากาศหนาวเย็นชาวบ้านจึงนิยมนำเครื่องเทศมาประกอบอาหาร เพื่อทำให้ร่างกายอบอุ่น</p> <p>ข. ภาคใต้มีป่าไม้อุดมสมบูรณ์ ชาวบ้านจึงนิยมนำพืชผักสมุนไพร มาทำน้ำพริก</p> <p>ค. ภาคใต้มีพื้นที่ติดกับทะเล ชาวบ้านจึงนิยมนำสัตว์น้ำมาใช้ในการประกอบอาหาร และแปรรูป</p> <p>ง. ภาคใต้เป็นพื้นที่แห้งแล้ง เหมาะกับการปลูกทุเรียน ชาวบ้านจึงนิยมปลูกทุเรียนไว้รับประทาน</p>				
การนำไปใช้	<p>30. นักเรียนคิดว่าภาคใดต่อไปนี้เป็นเหมาะแก่การอยู่อาศัยมากที่สุด</p> <p>ก. ภาคกลาง เนื่องจากเป็นพื้นที่ลุ่มน้ำ เหมาะแก่การเพาะปลูกและมีพื้นที่ติดกับชายฝั่ง ทำให้มีทรัพยากรหลากหลาย</p> <p>ข. ภาคเหนือ เนื่องจากพื้นที่เป็นภูเขาสูง สลับซับซ้อนและมีอากาศหนาวเย็นตลอดปี ทำให้สามารถปลูกพืชผักผลไม้ได้จำนวนมาก</p> <p>ค. ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เนื่องจากชาวบ้านส่วนใหญ่ประกอบอาชีพทำนา ทำให้ข้าวสารมีราคาถูกกว่าภาคอื่น ๆ</p> <p>ง. ภาคใต้ เนื่องจากมีพื้นที่ทั้ง 2 ฝั่ง ติด</p>				

การวัด พฤติกรรมด้าน พุทธรพัสัย	ข้อสอบ	คะแนนประเมิน จากผู้เชี่ยวชาญ			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
	กับทะเล ทำให้มีทรัพยากรทางทะเลที่อุดมสมบูรณ์				
การวิเคราะห์	<p>31. ลักษณะทางภูมิอากาศส่งผลอย่างไรกับวัฒนธรรมการกินของคนทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือ</p> <p>ก. เนื่องจากภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีอากาศร้อนชื้นสลับกับแห้งแล้ง จึงมีทรัพยากรอาหารอย่างจำกัด ทำให้ชาวบ้าน นิยมประกอบอาหารทานแบบง่าย ๆ จากพืชผัก หรือสัตว์ที่หาได้ตามท้องถิ่น</p> <p>ข. เนื่องจากภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีฝนตกชุกตลอดปี ทำให้เกิดน้ำท่วมบ่อยครั้ง ชาวบ้านจึงนิยมแปรรูปอาหารไว้รับประทานในยามฉุกเฉิน</p> <p>ค. เนื่องจากภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีพื้นที่ติดกับทะเล ชาวบ้านจึงนิยมนำสัตว์น้ำมาประกอบอาหาร</p> <p>ง. เนื่องจากภาคตะวันออกเฉียงเหนือเป็นพื้นที่ราบลุ่มแม่น้ำ อุดมสมบูรณ์ ทำให้มีอาหารหลากหลายชนิด</p>				
ความเข้าใจ	<p>32. เพราะเหตุใดชาวบ้านทางภาคเหนือนิยมทานอาหารที่มีไขมันสูง เช่น ไข่อั่ว และข้าวซอย เป็นต้น</p> <p>ก. ภาคเหนือมีอากาศร้อนทำให้สามารถเผาผลาญไขมันได้ดี</p> <p>ข. ชาวบ้านทางภาคเหนือนิยมรูปร่างอ้วนท้วมสมบูรณ์เพราะแสดงถึงความมีฐานะ</p>				

การวัด พฤติกรรมด้าน พุทธพิสัย	ข้อสอบ	คะแนนประเมิน จากผู้เชี่ยวชาญ			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
	<p><input checked="" type="radio"/> ค. ภาคเหนือมีอากาศหนาวเย็นการรับประทานอาหารที่มีไขมันสูงจะช่วยทำให้ร่างกายอบอุ่น</p> <p>ง. ภาคเหนือมีอากาศแห้งแล้งทำให้อาหารการกินไม่อุดมสมบูรณ์</p>				
สังเคราะห์	<p>33. “อาหารพื้นบ้านภาค.....มีรสชาติจัดจ้านและเผ็ดร้อนมากกว่าภาคอื่นๆ เนื่องจากในสมัยก่อนภาค.....ซึ่งมีพื้นที่ติดกับทะเลทั้ง 2 ฝั่ง เคยเป็นศูนย์กลางการเดินเรือค้าขายของพ่อค้าจากประเทศต่าง ๆ โดยเฉพาะประเทศอินเดีย ชาวบ้านทางภาค.....จึงรับวัฒนธรรมด้านอาหารมาจากประเทศอินเดีย โดยมีการนำเครื่องเทศมาปรุงอาหารรับประทาน” ข้อความดังกล่าวพูดถึงวัฒนธรรมด้านอาหารของทางภาคใด</p> <p>ก. ภาคกลาง</p> <p>ข. ภาคเหนือ</p> <p>ค. ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ</p> <p><input checked="" type="radio"/> ง. ภาคใต้</p>				
การวิเคราะห์	<p>34. ข้อใดต่อไปนี้เป็นสัมพันธกัน</p> <p>ก. ภาคอีสาน – แห้งแล้ง - ประเพณีแห่บุญบั้งไฟ</p> <p>ข. ภาคกลาง - อุดมสมบูรณ์ - ประเพณีทำขวัญนาข้าว</p> <p>ค. ภาคใต้ - มีพื้นที่ติดกับทะเล - ประเพณีลอยเรือชาวเล</p> <p>ง. ภาคเหนือ - แห้งแล้ง-ประเพณีวิ่งควาย</p>				

การวัด พฤติกรรมด้าน พุทธพิสัย	ข้อสอบ	คะแนนประเมิน จากผู้เชี่ยวชาญ			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
การประเมินค่า	<p>35. จากปัญหาความแห้งแล้งที่ทำให้เกิด ประเพณีบุญบั้งไฟขึ้น นักเรียนคิดว่ากรกระทำ ของใครสามารถช่วยชาวบ้านแก้ปัญหาได้ เหมาะสมที่สุด</p> <p>ก. เอ นำน้ำไปแจกชาวบ้าน</p> <p>ข. บี ชวนชาวบ้านมาสวนมนต์ขอฝน</p> <p><input checked="" type="radio"/> ค. ซี ชวนชาวบ้านมาปลูกป่า และสร้าง ฝายเก็บน้ำ</p> <p>ง. ดี บอกให้ชาวบ้านสูบน้ำจากคลองมา ใช้ในครัวเรือน</p>				
ความรู้ความจำ	<p>36. นักเรียนคิดว่าเพราะเหตุใดประเพณีวิ่งควาย จึงนิยมจัดขึ้นในภาคกลาง</p> <p>ก. ชาวบ้านในภาคกลางส่วนใหญ่ ประกอบอาชีพชาวประมง</p> <p><input checked="" type="radio"/> ข. ชาวบ้านในภาคกลางส่วนใหญ่ ประกอบอาชีพชาวนา</p> <p>ค. ชาวบ้านในภาคกลางส่วนใหญ่ ประกอบอาชีพค้าขาย</p> <p>ง. ชาวบ้านในภาคกลางส่วนใหญ่ ประกอบอาชีพชาวสวน</p>				
การวิเคราะห์	<p>37. นักเรียนคิดว่าเพราะเหตุใดจึงเกิดประเพณี ลอยเรือชาวลีขึ้นในภาคใต้</p> <p>ก. ภาคใต้ เป็นพื้นที่แห้งแล้ง ฝนไม่ตก ตามฤดูกาล จึงมีประเพณีลอยเรือชาวลีขอฝน</p> <p><input checked="" type="radio"/> ข. ภาคใต้มีพื้นที่ติดกับทะเลทำให้ผู้คน ประกอบอาชีพชาวประมงจำนวนมากจึงมีการ คิดค้นประเพณีลอยเรือขึ้นมาเพื่อขอพรต่อพระ</p>				

การวัด พฤติกรรมด้าน พุทธพิสัย	ข้อสอบ	คะแนนประเมิน จากผู้เชี่ยวชาญ			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
	<p>แม่คงคา</p> <p>ค. ภาคใต้ เป็นพื้นที่เขตนาวจึงทำให้มีการลอยเรือ เพื่อขอให้เกิดพายุพัดพาอาภาคนาวไป</p> <p>ง. ภาคใต้ มีป่าไม้อุดมสมบูรณ์ทำให้ชาวบ้านนิยมตัดไม้ไปทำเรือจนเกิดเป็นประเพณีลอยเรือชาวเลขึ้นเพื่อขอขมาสิ่งศักดิ์สิทธิ์</p>				
ความเข้าใจ	<p>38. ข้อใดต่อไปนี้เป็นสัมพันธกับประเพณีสืบชะตาแม่น้ำและการบวชต้นไม้ในภาคเหนือ</p> <p>ก. ภาคเหนือมีลักษณะพื้นที่เป็นเกาะ</p> <p>ข. ภาคเหนือมีป่าไม้และแหล่งน้ำที่อุดมสมบูรณ์</p> <p>ค. ภาคเหนือมีฝนตกชุก</p> <p>ง. ภาคเหนือมีพื้นที่ติดกับทะเล</p>				
การวิเคราะห์	<p>39. “จังหวัดภูเก็ตเป็นเมืองที่สำคัญในอดีตเนื่องจากมีพื้นที่ติดกับทะเล ซึ่งในสมัยก่อนผู้คนเดินทางด้วยเรือเป็นส่วนใหญ่ ทำให้มีชาวต่างชาติ เช่นจีน โปรตุเกส ฝรั่งเศส เดินทางมาค้าขายและอพยพย้ายถิ่นฐานมาอาศัยอยู่ในประเทศไทย จึงมีการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมเกิดขึ้น” จากข้อความข้างต้นส่งผลให้เกิดประเพณีใด</p> <p>ก. ประเพณีสารทเดือนสิบ</p> <p>ข. ประเพณีชักพระ</p> <p>ค. ประเพณีลอยเรือชาวเล</p> <p>ง. ประเพณีถือศีลกินเจ</p>				



การวัด พฤติกรรมด้าน พุทธพิสัย	ข้อสอบ	คะแนนประเมิน จากผู้เชี่ยวชาญ			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
การวิเคราะห์	<p>40. ข้อความใดต่อไปไม่ถูกต้อง</p> <p>ก. ภาคอีสานมีสภาพอากาศแห้งแล้ง ชาวบ้านไม่สามารถปลูกพืชได้ จึงมีประเพณีแห่ นางแมวขึ้น เพื่อขอฝน</p> <p>ข. ภาคเหนือมีเทือกเขาสลับซับซ้อน และมีป่าไม้หนาแน่น จึงเกิดประเพณีผีตาโขน ขึ้น เพื่อปกป้องผู้คนจากสิ่งชั่วร้ายต่าง ๆ</p> <p>ค. ภาคกลางมีแม่น้ำไหลผ่านหลายสาย ทำให้มีทรัพยากรดินและน้ำที่อุดมสมบูรณ์ เหมาะแก่การปลูกข้าวเลี้ยงสัตว์ ชาวบ้านส่วนใหญ่นิยมประกอบอาชีพชาวนา จึงเกิดประเพณี ทำขวัญนาข้าวขึ้น</p> <p>ง. ภาคใต้มีพื้นที่ติดกับทะเล ชาวบ้านส่วนใหญ่นิยมประกอบอาชีพชาวประมง จึงเกิดประเพณีลอยเรือขึ้น เพื่อขอพรจากพระแม่คงคา</p>				

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

คำชี้แจง โปรดให้ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพื่อเป็นประโยชน์ในการปรับปรุงข้อคำถามเกี่ยวกับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้มีความสมบูรณ์และเกิดประสิทธิผลตรงตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยนี้

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

( )

**แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง ของผู้เชี่ยวชาญในการพิจารณา  
แบบประเมินความคิดขั้นสูง  
ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**

**คำชี้แจง:** แบบประเมินนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดขั้นสูง โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ในรายวิชาวัฒนธรรมไทย ของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ขอความกรุณาท่านผู้เชี่ยวชาญโปรดพิจารณาความสอดคล้องของรายการที่ประเมินในแบบประเมินความคิดขั้นสูงของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ว่ามีความสอดคล้องกับรายการประเมินหรือไม่ แล้วกรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน พร้อมทั้งเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์เพื่อนำไปใช้ในการปรับปรุงต่อไป กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

+1 หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าข้อความสอดคล้องกับรายการประเมิน

0 หมายถึง เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อความสอดคล้องกับรายการประเมิน

-1 หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าข้อความไม่สอดคล้องกับรายการประเมิน

ความคิด ขั้นสูง	เกณฑ์การให้คะแนน				ระดับความคิดเห็น		
	4	3	2	1	+1	0	-1
1. ความคิด วิจารณ์	- วิเคราะห์ และประเมิน สถานการณ์ ด้วย ข้อมูล หลักฐานที่ หลากหลาย แล้วลงข้อสรุป ได้อย่างสม เหตุ สมผล	- วิเคราะห์ และประเมิน สถานการณ์ ด้วยข้อมูล หลักฐาน แล้ว ลงข้อสรุปได้ อย่างสมเหตุ สมผล	- วิเคราะห์ และประเมิน สถานการณ์ ด้วยข้อมูล หลักฐาน แล้ว ลงข้อสรุปได้ ไม่สมเหตุ สมผล	- วิเคราะห์ และประเมิน สถาน- การณ์ แต่ไม่มีข้อมูล หลักฐาน ในการลง ข้อสรุป			

ความคิด ขั้นสูง	เกณฑ์การให้คะแนน				ระดับความคิดเห็น		
	4	3	2	1	+1	0	-1
2. ความคิดสร้างสรรค์	- สามารถนำความรู้ ความคิดและจินตนาการมาสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้วิธีการที่หลากหลาย	- สามารถนำความรู้ ความคิดและจินตนาการมาสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้วิธีการที่เหมาะสม	- สามารถนำความรู้และจินตนาการมาสร้างสรรค์ผลงานได้	- สามารถใช้ความรู้มาสร้างสรรค์ผลงานได้			
3. ความคิดในการตัดสินใจ	-สามารถคิดวิเคราะห์และประเมินผลข้อมูลถูกต้องเหมาะสมเพื่อนำมาสู่ความคิดในการตัดสินใจ	-สามารถคิดวิเคราะห์และประเมินผลข้อมูลเพื่อนำมาสู่ความคิดในการตัดสินใจ	-สามารถคิดวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาสู่ความคิดในการตัดสินใจ	-สามารถคิดในการตัดสินใจได้โดยปราศจากข้อมูล			
4. ความคิดในการแก้ปัญหา	-สามารถระบุปัญหาและแนวทางในการแก้ปัญหาได้ถูกต้องและเหมาะสม	-สามารถระบุปัญหาและแนวทางในการแก้ปัญหาได้	-สามารถระบุปัญหาได้แต่ขาดแนวทางในการแก้ปัญหา	-สามารถระบุปัญหาต่างๆ			

ความคิด ขั้นสูง	เกณฑ์การให้คะแนน				ระดับความคิดเห็น		
	4	3	2	1	+1	0	-1
5. ความคิด สังเคราะห์	- สามารถนำ ความรู้และ ข้อมูลที่ หลากหลายมา ประยุกต์ใช้ ในการสร้าง องค์ความรู้ ใหม่ที่ เหมาะสมได้	- สามารถนำ ความรู้และ ข้อมูลมา ประยุกต์ใช้ ในการสร้าง องค์ความรู้ ใหม่ที่ เหมาะสมได้	- สามารถนำ ความรู้และ ข้อมูลมา ประยุกต์ใช้ ในการสร้าง องค์ความรู้ ใหม่ได้	- สามารถนำ ความรู้มา ใช้ได้			

กำหนดเกณฑ์การวัดผลความคิดขั้นสูง จากค่าเฉลี่ยคะแนน 3 ระดับ ดังนี้

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
15-20	ความคิดขั้นสูง อยู่ในระดับดีมาก
10-14	ความคิดขั้นสูง อยู่ในระดับดี
5-9	ความคิดขั้นสูง อยู่ในระดับพอใช้

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน  
( )

**แบบประเมินทักษะความคิดขั้นสูง**  
**ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**  
**ในรายวิชาภาษาไทยและวัฒนธรรมไทยโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน**

เรื่อง..... วันที่ประเมิน.....

คำชี้แจง : 1. วัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบความคิดขั้นสูงของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่  
 ได้รับจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน หลังเรียน

2. ให้ผู้ประเมินเขียนตัวเลขแสดงระดับความสามารถในการคิดขั้นสูงลงในแต่ละช่อง  
 จำแนกตามความคิดขั้นสูง ซึ่งประกอบด้วย 5 ด้าน โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบ Rubric Scoring  
 4 ระดับ ตามแบบที่แนบท้ายแบบประเมิน

ลำดับ ที่	ชื่อ-นามสกุล	ความคิดขั้นสูง					คะแนน เฉลี่ย
		ความคิดวิจารณ์	ความคิดสร้างสรรค์	ความคิดในการตัดสินใจ	ความคิดในการแก้ปัญหา	ความคิดสังเคราะห์	

.....  
 ผู้ประเมิน

ตารางที่ ค.1 การวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่ได้จากแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการสร้างสรรค์วัฒนธรรมไทย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	เฉลี่ย (IOC)	ความหมาย
		1	2	3			
1	แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบครบถ้วน	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
2	เนื้อหา / สารการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาที่ต้องการวัด	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
3	กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลายและเหมาะสมกับนักเรียนเน้นการลงมือปฏิบัติจริงเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ชัดเจน	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
4	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบ มีส่วนร่วมในการเรียนและมีมนุษยสัมพันธ์กับผู้อื่น	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
5	การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีลำดับขั้นตอนที่ชัดเจน	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
6	ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและระดับของนักเรียน	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง

ตารางที่ ค.1 การวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่ได้จากแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการสร้างสรรคัวัฒนธรรมไทย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (ต่อ)

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	เฉลี่ย (IOC)	ความหมาย
		1	2	3			
7	วัสดุอุปกรณ์ สื่อ และแหล่งการเรียนรู้มีความหลากหลายและเหมาะสมกับการเรียนรู้	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
8	เครื่องมือวัดและประเมินผลมีความเหมาะสมถูกต้องและชัดเจน	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง
9	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้คิดและแก้ปัญหาด้วยตนเอง	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
10	แผนการสอนสอดคล้องกับหัวข้องานวิจัย	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
คะแนนเฉลี่ย $\bar{X}$		1	1	0.80	2.80	0.93	ใช้ได้

ดัชนีความสอดคล้องมีค่าระหว่าง 0.67 ถึง 1.00



ตารางที่ ค.2 การวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการสร้างสรรค์วัฒนธรรมไทย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	เฉลี่ย (IOC)	ความหมาย
	1	2	3			
1	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
2	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
3	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
4	0	1	1	2	0.67	สอดคล้อง
5	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
6	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง
7	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
8	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
9	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
10	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
11	0	1	1	2	0.67	สอดคล้อง
12	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
13	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
14	0	1	1	2	0.67	สอดคล้อง
15	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
16	1	0	1	2	0.67	สอดคล้อง
17	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
18	0	1	1	2	0.67	สอดคล้อง
19	1	0	1	2	0.67	สอดคล้อง
20	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ ค.2 การวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการสร้างสรรค์วัฒนธรรมไทย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (ต่อ)

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	เฉลี่ย (IOC)	ความหมาย
	1	2	3			
21	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
22	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
23	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
24	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
25	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
26	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
27	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
28	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง
29	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
30	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
31	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
32	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
33	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
34	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
35	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
36	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
37	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
38	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง
39	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
40	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง

ดัชนีความสอดคล้องมีค่าระหว่าง 0.67 ถึง 1.00

ตารางที่ ค.3 การวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่ได้จากแบบประเมินความคิดขั้นสูงของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	เฉลี่ย (IOC)	ความหมาย	เลือกใช้
		1	2	3				
1	ความคิดวิจารณ์	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง	✓
2	ความคิดสร้างสรรค์	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง	✓
3	ความคิดในการตัดสินใจ	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง	✓
4	ความคิดในการแก้ปัญหา	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง	✓
5	ความคิดสังเคราะห์	0	1	1	2	0.67	สอดคล้อง	✓

ดัชนีความสอดคล้องมีค่าระหว่าง 0.67 ถึง 1.00



ภาคผนวก ง  
การหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง



ตารางที่ ๓.1 ค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (r) ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการสร้างสรรค์วัฒนธรรมไทย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 รวมทั้งค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินความคิดขั้นสูง

ข้อที่	ค่าความยากง่าย(P)	ค่าอำนาจจำแนก(r)	แปลผลคุณภาพของข้อสอบ	เลือกใช้
1	0.57	0.20	ใช้ได้	✓
2	0.53	0.27	ใช้ได้	✓
3	0.50	0.20	ใช้ได้	✓
4	0.43	0.33	ใช้ได้	
5	0.50	0.33	ใช้ได้	✓
6	0.17	0.33	ปรับปรุง	
7	0.40	0.13	ปรับปรุง	
8	0.50	0.20	ใช้ได้	✓
9	0.47	0.27	ใช้ได้	
10	0.30	0.20	ใช้ได้	✓
11	0.50	0.33	ใช้ได้	✓
12	0.37	0.20	ใช้ได้	✓
13	0.20	0.13	ปรับปรุง	
14	0.53	0.27	ใช้ได้	✓
15	0.40	0.53	ใช้ได้	✓
16	0.50	0.33	ใช้ได้	
17	0.40	0.40	ใช้ได้	✓
18	0.17	0.20	ปรับปรุง	
19	0.40	0.27	ใช้ได้	✓
20	0.40	0.27	ใช้ได้	✓
21	0.40	0.27	ใช้ได้	
22	0.37	0.20	ใช้ได้	✓
23	0.47	0.13	ปรับปรุง	

ตารางที่ ๓.1 ค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (r) ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการสร้างสรรค์วัฒนธรรมไทย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 รวมทั้งค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินความคิดขั้นสูง (ต่อ)

ข้อที่	ค่าความยากง่าย(P)	ค่าอำนาจจำแนก(r)	แปลผลคุณภาพของข้อสอบ	เลือกใช้
24	0.17	0.20	ปรับปรุง	
25	0.47	0.53	ใช้ได้	✓
26	0.47	0.27	ใช้ได้	✓
27	0.40	0.40	ใช้ได้	
28	0.37	0.20	ใช้ได้	✓
29	0.23	0.33	ใช้ได้	
30	0.43	0.20	ใช้ได้	✓
31	0.37	0.20	ใช้ได้	
32	0.37	0.33	ใช้ได้	✓
33	0.43	0.60	ใช้ได้	✓
34	0.37	0.47	ใช้ได้	✓
35	0.40	0.67	ใช้ได้	✓
36	0.40	0.40	ใช้ได้	
37	0.40	0.27	ใช้ได้	
38	0.47	0.13	ปรับปรุง	
39	0.40	0.53	ใช้ได้	✓
40	0.33	0.27	ใช้ได้	✓

ค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.17 – 0.53

ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.13 – 0.67

ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ เท่ากับ 0.80

ค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินความคิดขั้นสูง เท่ากับ 0.83

ภาคผนวก จ  
เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง





**เรื่อง ลักษณะภูมิประเทศและสิ่งแวดล้อมในภาคต่าง ๆ ของไทย**

**หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การสร้างสรรค์วัฒนธรรมไทย รายวิชาภาษาและวัฒนธรรมไทย**  
**ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เวลา 2 ชั่วโมง**

---

### 1. ความคิดรวบยอด

สิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบ ๆ ตัวเราที่มนุษย์นำมาใช้ประโยชน์นั้น มีการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ทำให้เกิดวิถีชีวิต วัฒนธรรม ความเชื่อและประเพณีในแต่ละภูมิภาคที่มีความแตกต่างกันออกไปเกิดเป็น ภูมิปัญญาท้องถิ่น

### 2. มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ส 5.2 เข้าใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่ก่อให้เกิดการสร้างสรรค์ วัฒนธรรม มีจิตสำนึกและมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

ตัวชี้วัด อธิบายอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติที่ก่อให้เกิดวิถีชีวิตและการสร้างสรรค์วัฒนธรรมในภูมิภาค

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

#### 3.1 ด้านความรู้ (K)

- 1) อธิบายลักษณะทางภูมิประเทศในภาคต่าง ๆ ของประเทศไทย ทั้ง 4 ภาคได้
- 2) อธิบายลักษณะทางสิ่งแวดล้อมในภาคต่าง ๆ ของประเทศไทย ทั้ง 4 ภาคได้

#### 3.2 ด้านทักษะ / กระบวนการ (P)

- 1) นักเรียนมีความคิดขั้นสูง 5 ด้านดังนี้
  - ความสามารถในการคิดสังเคราะห์
  - ความสามารถในการแก้ปัญหา
  - ความสามารถในการคิดตัดสินใจ
  - ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
  - ความสามารถในการคิดอย่างสร้างสรรค์

#### 3.3 ด้านคุณลักษณะ (A)

- 1) ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

#### 4. ตารางการเรียนรู้

อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติที่ก่อให้เกิดวิถีชีวิตและการสร้างสรรค์วัฒนธรรมในภูมิภาค

#### 5. กิจกรรมการเรียนรู้

สำหรับการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 2 คาบ

5.1 ขั้นกระตุ้นความสนใจผู้เรียน ครูฉายภาพลักษณะภูมิประเทศและลักษณะทางสิ่งแวดล้อมในภาคต่าง ๆ ของไทย โดยให้เวลานักเรียนในการจดจำภาพ ภาพหนึ่งภายในเวลา 1 นาที จากนั้นครูแจกกระดาษให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันเขียนบรรยายภาพที่นักเรียนเห็น กลุ่มไหนสามารถบรรยายได้ละเอียดและใกล้เคียงมากที่สุดได้คะแนน dojo หลังจากนั้นครูจึงเริ่มฉายภาพต่อไปและทำเช่นเดิมอีกครั้ง

5.2 ขั้นให้ความรู้โดยครูผู้สอนเปิดวิดีโอลักษณะภูมิประเทศและสิ่งแวดล้อมในภาคต่าง ๆ ของไทยแล้วถามคำถามเกี่ยวกับวิดีโอเพื่อทดสอบความเข้าใจ จากนั้นถามคำถามกระตุ้นการคิด โดยให้นักเรียนพูดคุยแลกเปลี่ยนความรู้กันในกลุ่ม (Small Group Discussion) ก่อนตอบคำถาม ซึ่งครูช่วยอธิบายเสริมหลังจากนั้นเพื่อนำไปสู่องค์ความรู้ที่สมบูรณ์ โดยมีตัวอย่างคำถาม ดังนี้

- เพราะเหตุภาคใต้จึงมีฝนตกชุกมากกว่าภาคอื่น ๆ
- เพราะเหตุใดเมืองหลวงของประเทศไทยจึงตั้งอยู่ในภาคกลาง
- นักเรียนอยากอยู่ในภาคใดของประเทศไทยเพราะเหตุใด
- ภาคใดของประเทศไทยมีป่าไม้อุดมสมบูรณ์มากที่สุด (เพราะเหตุใด)
- ภาคใดของประเทศไทยได้ชื่อว่าเป็นเมืองอู่น้ำ อุ่นน้ำ (เพราะเหตุใด)

5.3 ขั้นปฏิบัติกิจกรรม ผู้สอนได้นำกิจกรรม คิด-จับคู่-แลกเปลี่ยน (think - pair - share) มาใช้ โดยครูดัดใบความรู้เกี่ยวกับลักษณะภูมิประเทศและสิ่งแวดล้อมในภาคต่าง ๆ และให้นักเรียนจับคู่ช่วยกันหาข้อมูลจากใบความรู้และหาข้อมูลเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ตด้วยตนเอง เพื่อนำความรู้ที่ได้มาสรุปและออกแบบผลงานในรูปแบบใดก็ได้

5.4 ขั้นการแบ่งปันความรู้ (Sharing Activity) ผู้เรียนออกมานำเสนอผลงาน (Sharing Activity) และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถามกันเอง เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้และฝึกทักษะความกล้าแสดงออก หลังจากนั้นครูจึงช่วยสรุปเพื่อให้เกิดเป็นองค์ความรู้ที่สมบูรณ์

5.5 ขั้นการนำความรู้ไปใช้ ผู้เรียนจับฉลากคำถามเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ครูผู้สอนได้จัดทำขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนได้นำความรู้มาใช้ในการแก้ปัญหา การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นต่าง ๆ โดยมีตัวอย่างคำถามเช่น 1. “ซาร่าไม่ชอบอากาศหนาวและไม่ชอบฝนแต่ซาร่าชอบไปเที่ยวทะเลนักเรียน

คิดว่าชาวราวีควรรออาศัยอยู่ในภาคใดของประเทศไทย” 2. “ปีเตอร์มาเที่ยวเมืองไทยครั้งแรกและเขาชอบ  
 ดำน้ำเป็นชีวิตจิตใจนักเรียนจะแนะนำให้ปีเตอร์ไปท่องเที่ยวในภาคใดของประเทศไทย เพราะเหตุ  
 ใด” เป็นต้น

## 6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

- 6.1 ใบความรู้
- 6.2 วิดีโอ
- 6.3 Power Point สอน
- 6.4 แท็บเล็ต

## 7. การวัดและประเมินผล

### 7.1 วิธีการวัดและประเมินผล

- 1) วิเคราะห์จากแบบประเมินความคิดขั้นสูง
- 2) วิเคราะห์จากข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

### 7.2 เครื่องมือ

- 1) แบบประเมินความคิดขั้นสูง
- 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการสร้างสรรค์วัฒนธรรมไทย

### 7.3 เกณฑ์การประเมิน

- 1) แบบประเมินความคิดขั้นสูง ได้ระดับคุณภาพ ดี ขึ้นไปถือว่าผ่านเกณฑ์
- 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ 60 ขึ้นไป ถือ

ว่าผ่านเกณฑ์

## แผนจัดการเรียนรู้ที่ 2

### เรื่อง วิถีชีวิตและวัฒนธรรมของคนท้องถิ่นในแต่ละภูมิภาคของไทย

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การสร้างสรรค์วัฒนธรรมไทย

รายวิชาภาษาและวัฒนธรรมไทย

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เวลา 2 ชั่วโมง

#### 1. ความคิดรวบยอด

สิ่งแวดลอมที่อยู่รอบ ๆ ตัวเราที่มนุษย์นำมาใช้ประโยชน์นั้น มีการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ทำให้เกิดวิถีชีวิต วัฒนธรรม ความเชื่อและประเพณีในแต่ละภูมิภาคที่มีความแตกต่างกันออกไปเกิดเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น

#### 2. มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ส 5.2 เข้าใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดลอมทางกายภาพที่ก่อให้เกิดการสร้างสรรค์ วัฒนธรรม มีจิตสำนึกและมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดลอม เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

ตัวชี้วัด อธิบายอิทธิพลของสิ่งแวดลอมทางธรรมชาติที่ก่อให้เกิดวิถีชีวิตและการสร้างสรรค์วัฒนธรรมในภูมิภาค

#### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

##### 3.1 ด้านความรู้ (K)

- 1) สามารถบอกอาชีพ ของคนท้องถิ่น ในแต่ละภูมิภาคของประเทศไทยได้
- 2) สามารถบอกวัฒนธรรมด้านอาหาร และประเพณีท้องถิ่น ในแต่ละภูมิภาคของประเทศไทยได้

##### 3.2 ด้านทักษะ / กระบวนการ (P)

นักเรียนมีความคิดขั้นสูง 5 ด้านดังนี้

- ความสามารถในการคิดสังเคราะห์
- ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ความสามารถในการคิดตัดสินใจ
- ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
- ความสามารถในการคิดอย่างสร้างสรรค์

### 3.3 ด้านคุณลักษณะ (A)

ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

#### 4. สารการเรียนรู้

อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติที่ก่อให้เกิดวิถีชีวิตและการสร้างสรรค์วัฒนธรรมในภูมิภาค

#### 5. กิจกรรมการเรียนรู้

สำหรับการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 2 คาบ

5.1 ขั้นกระตุ้นความสนใจผู้เรียน โดยใช้เกมจับคู่ภาพ (Memory game) ครูวาดตารางทั้งหมด 8 ช่องและเขียนหมายเลขกำกับไว้ในแต่ละช่อง (1-8) จากนั้นนำบัตรภาพอาชีพ อาหารและประเพณีท้องถิ่น ที่ทำไว้เป็นคู่ ๆ ทั้งหมด 4 คู่ แปะลงในแต่ละช่องแบบสุ่มโดยหันด้านที่มีรูปภาพเข้าหากระดาน ไม่ให้นักเรียนเห็นและให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกหมายเลข 2 หมายเลข หากกลุ่มใดเลือกหมายเลขที่มีภาพตรงกัน ได้คะแนน Dojo

5.2 ขั้นให้ความรู้โดยครูผู้สอนเปิดวิดีโอเกี่ยวกับวัฒนธรรมและการประกอบอาชีพในภาคต่าง ๆ ของไทย แล้วถามคำถามเกี่ยวกับวิดีโอเพื่อทดสอบความเข้าใจ จากนั้นถามคำถามกระตุ้นความคิดอย่างมีวิจารณญาณและความคิดในการตัดสินใจ โดยให้นักเรียนพูดคุยแลกเปลี่ยนความรู้กันในกลุ่ม (Small Group Discussion) ก่อนตอบคำถาม ซึ่งครูช่วยอธิบายเสริมหลังจากนั้น เพื่อนำไปสู่องค์ความรู้ที่สมบูรณ์ โดยมีตัวอย่างคำถาม ดังนี้

- นักเรียนคิดว่าส่วนประกอบหลักที่มักพบในอาหารใต้เป็นส่วนใหญ่คืออะไร
- ถ้านักเรียนอาศัยอยู่ในภาคเหนือนักเรียนจะประกอบอาชีพใด เพราะเหตุใด
- นักเรียนคิดว่าภาคใดมีอาหารหลากหลายประเภทมากที่สุด เพราะเหตุใดจึงคิดเช่นนั้น
- ถ้านักเรียนได้มีโอกาสไปท่องเที่ยวทางภาคอีสาน นักเรียนอยากเข้าร่วมประเพณีท้องถิ่นประเพณีใด เพราะเหตุใด

5.3 ขั้นปฏิบัติกิจกรรม ผู้สอนได้นำกิจกรรม กิจกรรม บทบาทสมมุติ (Role Play) มาใช้ โดยให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มออกเป็นทั้งหมด 4 กลุ่ม และส่งตัวแทนออกมาจับฉลากเพื่อแบ่งกันค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมท้องถิ่นในภาคใดภาคหนึ่ง จากแหล่งข้อมูล ได้แก่นั่งสื่อวัฒนธรรมไทย 4 ภาค

และจากอินเทอร์เน็ต ด้วยตนเอง จากนั้นให้ผู้เรียนสรุปความรู้ร่วมกันภายในกลุ่มและออกมา  
นำเสนอในรูปแบบบทบาทสมมุติ

5.4 ขั้นการแบ่งปันความรู้ (Sharing Activity) ผู้เรียนออกมานำเสนอความรู้ (Sharing Activity) โดยการแสดงบทบาทสมมุติ ซึ่งผู้เรียนจะสวมบทบาทเป็นชาวบ้านในภูมิภาคที่ตนจับ  
ฉลากได้ และให้เพื่อนในชั้นเรียนทายว่า ผู้แสดงกำลังนำเสนอข้อมูลด้านอาชีพ อาหารและประเพณี  
ท้องถิ่นของภูมิภาคใด เพื่อฝึกความคิดสร้างสรรค์ ความคิดวิจารณ์ญาณและความคิดสังเคราะห์  
รวมทั้งยังเป็นการฝึกทักษะความเป็นผู้นำ ความกล้าแสดงออกและการสร้างสภาพแวดล้อม หรือ  
ความสัมพันธ์ที่ดีในห้องเรียน หลังจากนั้นครูจึงช่วยสรุป เพื่อให้เกิดเป็นองค์ความรู้ที่สมบูรณ์

5.5 ขั้นการนำความรู้ไปใช้ ผู้เรียนจับฉลากคำถามเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ครูผู้สอนได้จัดทำขึ้น  
เพื่อให้ผู้เรียนได้นำความรู้มาใช้ในการแก้ปัญหา การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นต่าง ๆ โดยมี  
ตัวอย่างคำถามเช่น 1. “ถ้าเพื่อนชาวต่างชาติของนักเรียนมาเที่ยวเมืองไทยและอยากทานอาหาร  
พื้นเมืองแต่แพ้อาหารทะเล ไม่ทานเผ็ดและไม่ทานอาหารหมักดองนักเรียนจะแนะนำให้เพื่อลอง  
ทานอาหารพื้นเมืองของทางภาคใด” 2 “ถ้านักเรียนอาศัยอยู่ในภาคใต้ของประเทศไทยนักเรียนคิดว่า  
จะประกอบอาชีพใดได้อีกบ้างที่สามารถสร้างรายได้จากทรัพยากรท้องถิ่นอย่างยั่งยืน” เป็นต้น

## 6.สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

- 6.1 วิดีโอ
- 6.2 Power Point สอน
- 6.3 บัตรภาพ
- 6.4 แท็บเล็ต
- 6.5 หนังสือวัฒนธรรมไทย 4 ภาค

## 7.การวัดและประเมินผล

### 7.1 วิธีการวัดและประเมินผล

- 1) วิเคราะห์จากแบบประเมินความคิดขั้นสูง
- 2) วิเคราะห์จากข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

### 7.2 เครื่องมือ

- 1) แบบประเมินความคิดขั้นสูง
- 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการสร้างสรรควัฒนธรรมไทย

### 7.3 เกณฑ์การประเมิน

- 1) แบบประเมินความคิดขั้นสูง ได้ระดับคุณภาพ ดี ขึ้นไปถือว่าผ่านเกณฑ์
- 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ 60 ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์





### แผนจัดการเรียนรู้ที่ 3

#### เรื่อง อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมที่มีต่อการสร้างสรรค์วัฒนธรรมไทย

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การสร้างสรรค์วัฒนธรรมไทย

รายวิชาภาษาและวัฒนธรรมไทย

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เวลา 2 ชั่วโมง

#### 1. ความคิดรวบยอด

สิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบ ๆ ตัวเราที่มนุษย์นำมาใช้ประโยชน์นั้น มีการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ทำให้เกิดวิถีชีวิต วัฒนธรรม ความเชื่อและประเพณีในแต่ละภูมิภาคที่มีความแตกต่างกันออกไปเกิดเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น

#### 2. มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ส 5.2 เข้าใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่ก่อให้เกิดการสร้างสรรค์ วัฒนธรรม มีจิตสำนึกและมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

ตัวชี้วัด อธิบายอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติที่ก่อให้เกิดวิถีชีวิตและการสร้างสรรค์วัฒนธรรมในภูมิภาค

#### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

##### 3.1 ด้านความรู้ (K)

1) สามารถอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางภูมิศาสตร์และทรัพยากรสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อความแตกต่างทางวัฒนธรรมด้านอาหารและประเพณีในแต่ละภูมิภาคของประเทศไทยได้

##### 3.2 ด้านทักษะ / กระบวนการ (P)

นักเรียนมีความคิดขั้นสูง 5 ด้านดังนี้

- ความสามารถในการคิดสังเคราะห์
- ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ความสามารถในการคิดตัดสินใจ
- ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
- ความสามารถในการคิดอย่างสร้างสรรค์

### 3.3 ด้านคุณลักษณะ (A)

ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

#### 4. สารการเรียนรู้

อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติที่ก่อให้เกิดวิถีชีวิตและการสร้างสรรค์วัฒนธรรมในภูมิภาค

#### 5. กิจกรรมการเรียนรู้

สำหรับการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 2 คาบ

5.1 ขั้นกระตุ้นความสนใจผู้เรียน โดยผู้สอนได้นำบัตรภาพลักษณะทางสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกันทั้งหมด 4 ภาพ และภาพวัฒนธรรม ประเพณีในแต่ละท้องถิ่น ทั้งหมด 4 ภาพ ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ช่วยกันคิด (Brainstorm) และจับคู่ภาพลักษณะทางสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรม ประเพณีในแต่ละท้องถิ่น ที่คิดว่าสัมพันธ์กัน พร้อมบอกเหตุผลว่าทำไมจึงคิดเช่นนั้น เพื่อกระตุ้นความคิดในการตัดสินใจแก่ผู้เรียน

5.2 ขั้นให้ความรู้โดยครูผู้สอนเปิดวิดีโอเกี่ยวกับอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อการสร้างสรรค์วัฒนธรรมไทย และถามคำถามเกี่ยวกับวิดีโอเพื่อทดสอบความเข้าใจ จากนั้นถามคำถามกระตุ้นความคิด โดยให้นักเรียนพูดคุยแลกเปลี่ยนความรู้กันในกลุ่ม (Small Group Discussion) ก่อนตอบคำถาม หลังจากนั้นครูช่วยอธิบายเสริม เพื่อนำไปสู่องค์ความรู้ที่สมบูรณ์ โดยมีตัวอย่างคำถามดังนี้

- เพราะเหตุใดประเพณีวิ่งควายจึงนิยมจัดขึ้นในภาคกลาง
- ลักษณะพื้นที่ทางภาคใต้มีผลอย่างไรต่อการใช้ชีวิตของคนในพื้นที่บ้าง
- อาหารพื้นเมืองของทางภาคเหนือนิยมนำสิ่งใดมาเป็นส่วนประกอบและเหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น
- ลักษณะพื้นที่ทางภาคอีสานมีผลอย่างไรต่อวัฒนธรรมและประเพณีบ้าง

5.3 ขั้นปฏิบัติกิจกรรม ผู้สอนได้นำกิจกรรม คิด-จับคู่-แลกเปลี่ยน (think - pair - share) มาใช้ โดยครูดัดใบความรู้เกี่ยวกับอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมที่มีต่อวัฒนธรรมท้องถิ่นของไทย บางส่วนเพื่อเป็นตัวอย่างและไอเดียในการหาข้อมูลแก่นักเรียน จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันข้อมูลเกี่ยวกับภูมิภาคที่ตนได้รับมอบหมายจากสัปดาห์ที่แล้ว ทางอินเทอร์เน็ต และหนังสือวัฒนธรรมไทย 4 ภาค ด้วยตนเอง เพื่อนำความรู้ที่ได้มาสรุปและออกแบบผลงานนำเสนอในรูปแบบโปสเตอร์ เพื่อฝึกฝนความคิดสร้างสรรค์ และความคิดสังเคราะห์แก่ผู้เรียน

5.4 ขั้นการแบ่งปันความรู้ (Sharing Activity) ผู้เรียนออกมานำเสนอผลงาน (Sharing Activity) และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถามกันเอง เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้ และฝึกทักษะความกล้าแสดงออก หลังจากนั้นครูจึงช่วยสรุปเพื่อให้เกิดเป็นองค์ความรู้ที่สมบูรณ์

5.5 ขั้นการนำความรู้ไปใช้ ผู้เรียนจับถลาคำถามเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ครูผู้สอนได้จัดทำขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนได้นำความรู้มาใช้ในการแก้ปัญหา การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นต่าง ๆ โดยมีตัวอย่างคำถามเช่น 1. “ชาวบ้านทางภาคอีสานมีการจัดประเพณีบุญบั้งไฟขึ้นเพื่อแก้ปัญหาคความแห้งแล้ง นักเรียนคิดว่ามีแนวทางในการแก้ปัญหาคความแห้งแล้งด้วยวิธีการอื่นอีกหรือไม่” 2. “ทางภาคเหนือมีการจัดประเพณีสืบชะตาแม่น้ำและต้นไม้อื่นขึ้นเพื่อรักษาความอุดมสมบูรณ์ของป่าไม้และแหล่งน้ำ นักเรียนมีวิธีอื่น ๆ ที่จะช่วยอนุรักษ์ป่าไม้และแหล่งน้ำได้อย่างไรบ้าง” เป็นต้น

## 6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

- 6.1 วิดีโอ
- 6.2 บัตรภาพ
- 6.3 Power Point สอน
- 6.4 แท็บเล็ต

## 7. การวัดและประเมินผล

### 7.1 วิธีการวัดและประเมินผล

- 1) วิเคราะห์จากแบบประเมินความคิดขั้นสูง
- 2) วิเคราะห์จากข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

### 7.2 เครื่องมือ

- 1) แบบประเมินความคิดขั้นสูง
- 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการสร้างสรรค์วัฒนธรรมไทย

### 7.3 เกณฑ์การประเมิน

- 1) แบบประเมินความคิดขั้นสูง ได้ระดับคุณภาพ ดี ขึ้นไปถือว่าผ่านเกณฑ์
- 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ 60 ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์

## แบบทดสอบวิชาภาษาและวัฒนธรรมไทย

### เรื่อง การสร้างสรรค์วัฒนธรรมไทย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

**คำชี้แจง** 1. แบบทดสอบวิชาภาษาและวัฒนธรรมไทยแบบปรนัย 4 ตัวเลือก มี 25 ข้อ เวลา 1 ชั่วโมง  
2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดแล้วทำเครื่องหมาย X ลงบนกระดาษคำตอบที่กำหนดให้

1. เพราะเหตุใดในฤดูหนาวของทางภาคเหนือจึงมีอากาศที่หนาวเย็นและยาวนานกว่าภาคอื่น ๆ

ก. ลักษณะพื้นที่เป็นเทือกเขาสลับซับซ้อน

ข. มีพื้นที่ติดกับทะเล

ค. มีฝนตกชุกตลอดทั้งปี

ง. เป็นพื้นที่ราบลุ่มแม่น้ำ

2. แม่น้ำสายใดที่คั่นพรมแดนระหว่างประเทศไทยกับประเทศลาว

ก. แม่น้ำปิง

ข. แม่น้ำเจ้าพระยา

ค. แม่น้ำโขง

ง. แม่น้ำยม

3. ภาพต่อไปนี้สอดคล้องกับลักษณะทางภูมิประเทศของภาคใด



ก. ภาคเหนือ

ข. ภาคกลาง

ค. ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

ง. ภาคใต้

4. บึงจัยใดที่ทำให้ภาคใต้เป็นแหล่งผลิตอาหารทะเลที่สำคัญของประเทศไทย
- มีลักษณะพื้นที่เป็นเทือกเขาสลับซับซ้อน
  - มีการรับซื้ออาหารทะเลมาจากประเทศเพื่อนบ้าน
  - อากาศหนาวเย็น
  - เป็นพื้นที่ราบชายฝั่ง
5. ถ้านักเรียนต้องการแนะนำเพื่อนชาวต่างชาติที่ชอบการเดินป่าและปีนเขาเป็นชีวิตจิตใจนักเรียนควรแนะนำให้เพื่อนให้ไปท่องเที่ยวที่จังหวัดใด
- ปทุมธานี
  - กรุงเทพมหานคร
  - เชียงใหม่
  - มหาสารคาม
6. เพราะเหตุใด ภาคกลางจึงได้ฉายาว่า “อู้อ้าว อู่น้ำ”
- ภาคกลางเป็นพื้นที่ราบลุ่มแม่น้ำ เหมาะแก่การเพาะปลูก
  - ภาคกลางเป็นแหล่งกระจายสินค้าที่นำเข้ามาจากต่างประเทศ
  - ภาคกลางมีลักษณะพื้นที่แห้งแล้งไม่เหมาะต่อการทำนา
  - ภาคกลางมีฝนตกชุกตลอดปี เหมาะแก่การเพาะปลูก
7. เพราะเหตุใดภาคเหนือจึงมีสัตว์ป่าและสมุนไพรหลากหลายชนิดมากกว่าภาคอื่น ๆ
- มีโรงงานอุตสาหกรรมหลายแห่ง
  - มีเกาะร้างหลายแห่ง
  - มีป่าไม้อุดมสมบูรณ์
  - มีผู้คนอาศัยอยู่จำนวนมาก
8. เพื่อนนักเรียนจะเดินทางไปเที่ยวที่จังหวัดสตูลในช่วงวันหยุดปีใหม่ นักเรียนควรแนะนำเพื่อนให้ไปทำกิจกรรมใดจึงจะเหมาะสม
- ไปดำน้ำ
  - ไปกางเต็นท์และส่องสัตว์
  - ไปดูปราสาทหิน
  - ไปชมไร่องุ่น
9. ถ้าปีเตอร์ชอบทำเกษตรกรรมและอาศัยอยู่ทางภาคเหนือของไทย อาชีพใดน่าจะสอดคล้องกับปีเตอร์มากที่สุด
- ทำสวนยาง
  - ทำไร่ชา
  - ทอผ้าไหม
  - ช่างแกะสลักไม้

10. เคนเป็นคนขยัน เขามักจะใช้เวลาในช่วงปิดเทอมออกไปหาปลากับพ่อในทุก ๆ เช้า หลังจากนั้นจะไปปรับจ้างเป็นมังคุดเทศน์ ฟานักท่องเที่ยวพายเรือชมธรรมชาติ บริเวณเกาะต่าง ๆ นอกจากนี้ เคนยังช่วยแม่นำทุเรียนไปขายที่ตลาดนัดตอนเย็นอีกด้วย นักเรียนคิดว่าเคนอาศัยอยู่ในภาคใด

ก. ภาคเหนือ

ข. ภาคกลาง

ค. ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

ง. ภาคใต้

11. จากภาพลักษณะทางภูมิประเทศดังต่อไปนี้ นักเรียนคิดว่าใครสามารถใช้ทรัพยากรในท้องถิ่นได้อย่างสร้างสรรค์และเหมาะสมมากที่สุด



ก. เอ เปิดโรงเรียนสอนดำน้ำ

ข. บี นำใบมะพร้าวมาสานปลาทะเพียนขาย

ค. ซี ขายส้มตำไก่อ่างให้นักท่องเที่ยวตามชายหาด

ง. ดี เก็บเปลือกหอยตามชายหาดมาใส่ขวดโหลขาย

12. หน้อยเป็นเด็กขยันแต่เรียนหนังสือไม่เก่ง เธออาศัยอยู่กับคุณยายที่จังหวัดอุบลราชธานี คุณยายของเธอมีอาชีพทอผ้าไหม ซึ่งมีรายได้ไม่เพียงพอ หน้อยจึงอยากช่วยคุณยายหารายได้พิเศษเพื่อเป็นค่าใช้จ่ายในช่วงปิดเทอม นักเรียนคิดว่าหน้อยควรทำอย่างไร

ก. รับสอนพิเศษ

ข. รับจ้างทอผ้าไหมช่วยคุณยาย

ค. นำผ้าไหมที่คุณยายทอไปขายที่ตลาด

ง. นำผ้าไหมที่คุณยายทอมาเย็บเป็นกระเป๋าขายออนไลน์



13. ถ้านักเรียนมีโอกาสได้ไปท่องเที่ยว ที่จังหวัดแม่ฮ่องสอน นักเรียนจะเลือกรับประทานอาหารท้องถิ่นชนิดใด

ก. คั่วกลิ้ง สตอฝัดกะปิ

ข. ต้มยำกุ้ง น้ำพริกปลาหู

ค. แคนหมู ใส่อั่ว

ง. แกงเจียวหวาน

14. ข้อใดต่อไปนี้อีกกล่าวถูกต้องที่สุด

ก. อาหารเหนือส่วนใหญ่นิยมนำกะทิมาเป็นส่วนประกอบ เนื่องจากทางภาคเหนือมีต้นมะพร้าวจำนวนมาก

ข. อาหารทางภาคกลางมีรสชาติที่หลากหลาย จากการผสมผสานทางวัฒนธรรมของชาติต่าง ๆ ที่เข้ามาค้าขายในประเทศไทยตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา

ค. ชาวบ้านทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือนิยมรับประทานอาหารที่มีรสจัด เพื่อสร้างความอบอุ่นให้แก่ร่างกาย เนื่องจากภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีฝนตกชุกตลอดปี

ง. ชาวบ้านทางภาคใต้นิยมนำกะปิมาใช้ในการประกอบอาหารเพื่อกลบกลิ่นคาวของสัตว์น้ำ

15. แพร่วาไปเที่ยวเชียงใหม่ในวันลอยกระทง นักเรียนคิดว่าแพร่วาน่าจะเข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นประเพณีท้องถิ่นประเพณีใด

ก. ประเพณีวิ่งควาย

ข. ประเพณีลอยโคม

ค. ประเพณีแห่นางแมว

ง. ประเพณีชักพระ

16. แดงเล่าว่าเขาเดินทางไปเที่ยวที่จังหวัดหนึ่ง ช่วงเดือนพฤษภาคม เขาเห็นชาวบ้านกำลังเดินขบวนแห่บางอย่าง ที่มีลักษณะคล้ายจรวดไปรอบ ๆ หมู่บ้าน และสังเกตเห็นพื้นดินบริเวณนั้นเป็นสีน้ำตาล แดงกระแหวงออกจากกันข้อความข้างต้นสอดคล้องกับประเพณีใดต่อไปนี้

ก. ประเพณีชักพระ

ข. ประเพณีไหลเรือไฟ

ค. ประเพณีสารทเดือนสิบ

ง. ประเพณีบุญบั้งไฟ



17. ปัจจัยทางสิ่งแวดล้อมใดส่งผลให้ชาวบ้านในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ นิยมรับประทานอาหารประเภทหมักดอง เช่น ปลาาร้า และแหนม เป็นต้น

ก. เนื่องจากทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือเป็นพื้นที่แห้งแล้ง ทำให้มีทรัพยากร อย่างจำกัด ชาวบ้านจึงคิดค้นวิธีการถนอมอาหาร เพื่อเก็บรักษาอาหารไว้รับประทานในน้ำแล้ง

ข. เนื่องจากทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือเป็นพื้นที่แห้งแล้ง ทำให้ชาวบ้านนิยมนทานอาหารหมักดอง เพื่อเพิ่มความชุ่มชื้นแก่ผิว

ค. เนื่องจากภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีฝนตกชุกตลอดทั้งปี ชาวอีสานจึงนิยมนทานอาหารหมักดองเพื่อทำให้ร่างกายอบอุ่น

ง. ถูกทั้ง ข และ ค

18. นักเรียนคิดว่าภาคใดต่อไปนี้เป็นเหมาะแก่การอยู่อาศัยมากที่สุด

ก. ภาคกลาง เนื่องจากเป็นพื้นที่ลุ่มน้ำเหมาะแก่การเพาะปลูกและมีพื้นที่ติดกับชายฝั่งทำให้มีทรัพยากรหลากหลายเพื่อใช้ในการดำรงชีวิต

ข. ภาคเหนือ เนื่องจากพื้นที่เป็นภูเขาสูงสลับซับซ้อนและมีอากาศหนาวเย็นตลอดปี ทำให้สามารถปลูกพืชผัก ผลไม้ ได้จำนวนมาก

ค. ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เนื่องจากชาวบ้านส่วนใหญ่ประกอบอาชีพทำนา ทำให้ข้าวสารมีราคาถูกกว่าภาคอื่น ๆ

ง. ภาคใต้ เนื่องจากมีพื้นที่ทั้ง 2 ฝั่ง ติดกับทะเล ทำให้มีทรัพยากรทางทะเลที่อุดมสมบูรณ์

19. เพราะเหตุใดชาวบ้านทางภาคเหนือจึงนิยมนรับประทานอาหารที่มีส่วนประกอบของไขมันสูง เช่น ไข่อั่ว แคลหมูและข้าวซอย เป็นต้น

ก. ภาคเหนือมีอากาศร้อนทำให้สามารถเผาผลาญไขมันได้ดี

ข. ชาวบ้านทางภาคเหนือนิยมรูปร่างอ้วนท้วมสมบูรณ์ เพราะแสดงถึงความมีฐานะ

ค. ภาคเหนือมีอากาศหนาวเย็นการรับประทานอาหารที่มีไขมันสูงจะช่วยทำให้ร่างกายอบอุ่น

ง. ภาคเหนือมีอากาศแห้งแล้งทำให้อาหารการกินไม่อิ่มสมบูรณ์

20. “อาหารพื้นบ้านทางภาค.....มีรสชาติจัดจ้านและเผ็ดร้อนมากกว่าภาคอื่น ๆ เนื่องจากในสมัยก่อน ภาค..... เคยเป็นศูนย์กลางการเดินเรือค้าขายของพ่อค้าจากประเทศต่าง ๆ โดยเฉพาะประเทศอินเดีย ชาวบ้านทางภาค.....จึงได้รับวัฒนธรรมด้านอาหารมาจากประเทศอินเดีย โดยมีการนำเครื่องเทศมาปรุงอาหารรับประทาน” ข้อความดังกล่าวพูดถึงวัฒนธรรมด้านอาหารของทางภาคใด

ก. ภาคกลาง

ข. ภาคเหนือ

ค. ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

ง. ภาคใต้

21. ข้อใดต่อไปนี้เป็นไม่สัมพันธ์กัน

ก. ภาคอีสาน - แห้งแล้ง - ประเพณีแห่บุญบั้งไฟ

ข. ภาคกลาง - อุดมสมบูรณ์ - ประเพณีทำขวัญนาข้าว

ค. ภาคใต้ - มีพื้นที่ติดกับทะเล - ประเพณีลอยเรือชาวเล

ง. ภาคเหนือ - แห้งแล้ง - ประเพณีวิ่งควาย

22. จากปัญหาความแห้งแล้ง ที่ทำให้เกิดประเพณีบุญบั้งไฟขึ้นทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือ นั้น นักเรียนคิดว่า การกระทำของใครสามารถช่วยชาวบ้านแก้ปัญหาได้เหมาะสมที่สุด

ก. เอ นำน้ำไปแจกชาวบ้าน

ข. บี ชวนชาวบ้านมาสวนมนต์ขอฝน

ค. ซี ชวนชาวบ้านมาปลูกป่า และสร้างฝายเก็บน้ำ

ง. ดี บอกให้ชาวบ้านสูบน้ำจากคลองมาใช้ในครัวเรือน

23. “จังหวัดภูเก็ตเป็นเมืองท่าที่สำคัญในอดีตเนื่องจากมีพื้นที่ติดกับทะเล ซึ่งในสมัยก่อนผู้คนเดินทางด้วยเรือเป็นส่วนใหญ่ ทำให้มีชาวต่างชาติ เช่น ชาวจีน โปรตุเกส ฝรั่งเศส เดินทางมาค้าขายและอพยพย้ายถิ่นฐานเข้ามาอาศัยอยู่ในประเทศไทย จึงมีการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมเกิดขึ้น” จากข้อความข้างต้นส่งผลให้เกิดประเพณีใด

ก. ประเพณีสารทเดือนสิบ

ข. ประเพณีชักพระ

ค. ประเพณีลอยเรือชาวเล

ง. ประเพณีถือศีลกินเจ

24. ข้อความใดต่อไปไม่ถูกต้อง

ก. ภาคอีสานมีสภาพอากาศแห้งแล้ง ชาวบ้านไม่สามารถปลูกพืชได้ จึงมีประเพณีแห่นางแมวขึ้น เพื่อขอฝน

ข. ภาคเหนือมีเทือกเขาสลับซับซ้อนและมีป่าไม้หนาแน่น จึงเกิดประเพณีผีตาโขนขึ้น เพื่อปกป้องผู้คนจากสิ่งชั่วร้ายต่าง ๆ

ค. ภาคกลางมีแม่น้ำไหลผ่านหลายสาย ทำให้มีทรัพยากรดินและน้ำที่อุดมสมบูรณ์ เหมาะแก่การปลูกข้าวเลี้ยงสัตว์ ชาวบ้านส่วนใหญ่นิยมประกอบอาชีพชาวนา จึงเกิดประเพณีทำขวัญนาข้าวขึ้น

ง. ภาคใต้มีพื้นที่ติดกับทะเล ชาวบ้านส่วนใหญ่นิยมประกอบอาชีพชาวประมง จึงเกิดประเพณีลอยเรือขึ้น เพื่อขอพรจากพระแม่คงคา



**แบบประเมินทักษะความคิดขั้นสูง  
ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5  
ในรายวิชาภาษาไทยและวัฒนธรรมไทยโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน**

เรื่อง..... วันที่ประเมิน.....

**คำชี้แจง:** 1. วัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบความคิดขั้นสูงของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน หลังเรียน

2. ให้ผู้ประเมินเขียนตัวเลขแสดงระดับความสามารถในการคิดขั้นสูงลงในแต่ละช่อง  
จำแนกตามความคิดขั้นสูง ซึ่งประกอบด้วย 5 ด้าน โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบ Rubric Scoring  
4 ระดับ ตามแบบที่แนบท้ายแบบประเมิน

ลำดับ ที่	ชื่อ-นามสกุล	ความคิดขั้นสูง					คะแนน รวม
		ความคิดวิจารณ์ ฐาน	ความคิดสร้างสรรค์	ความคิดในการตัดสินใจ	ความคิดในการแก้ปัญหา	ความคิดตั้งคำถาม	

.....  
ผู้ประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนนแบบ Rubric Scoring 4 ระดับ แยกตามความคิดขั้นสูง 5 ด้าน ดังนี้

ความคิด ขั้นสูง	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4	3	2	1
1. ความคิด วิจารณ์ญาณ	- วิเคราะห์และ ประเมิน สถานการณ์ด้วย ข้อมูลหลักฐานที่ หลากหลาย แล้ว ลงข้อสรุป ได้ อย่างสมเหตุ สมผล	- วิเคราะห์ และประเมิน สถานการณ์ด้วย ข้อมูลหลักฐาน แล้วลงข้อสรุปได้ อย่างสมเหตุสมผล	- วิเคราะห์และ ประเมิน สถานการณ์ ด้วย ข้อมูลหลักฐาน แล้วลงข้อสรุปได้ ไม่สมเหตุ สมผล	- วิเคราะห์ และประเมิน สถานการณ์ แต่ไม่มีข้อมูล หลักฐาน ในการลง ข้อสรุป
2. ความคิด สร้างสรรค์	- สามารถใช้ ความรู้ จินตนาการและ ความคิดแปลก ใหม่ รวมถึงมีการ ใช้วิธีการอย่าง หลากหลายใน การสร้างสรรค์ ผลงาน	- สามารถใช้ความรู้ จินตนาการและ ความคิดแปลกใหม่ รวมถึงมีการนำ วิธีการบางอย่างมา ใช้ในการ สร้างสรรค์ผลงาน	- สามารถใช้ความรู้ จินตนาการและ ความคิดมาใช้ใน การสร้างสรรค์ ผลงาน	- สามารถใช้ ความรู้ มา สร้างสรรค์ ผลงานได้
3. ความคิด ในการ ตัดสินใจ	-สามารถระบุ วิเคราะห์ ประเมิน และจัดลำดับ ทางเลือกที่ หลากหลายเพื่อ ใช้ในการ ตัดสินใจได้ ถูกต้องเหมาะสม	-สามารถระบุ วิเคราะห์ ประเมิน และจัดลำดับ ทางเลือกเพื่อใช้ใน การตัดสินใจได้	-สามารถระบุ วิเคราะห์ และ จัดลำดับทางเลือก เพื่อใช้ในการ ตัดสินใจได้	-สามารถระบุ ทางเลือกเพื่อ ใช้ในการ ตัดสินใจได้

ความคิดขั้นสูง	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4	3	2	1
4. ความคิดในการแก้ปัญหา	-สามารถระบุปัญหา สาเหตุ แนวทาง วิธีการ ในการแก้ปัญหา อย่างหลากหลาย และเหมาะสมเพื่อนำไปสู่กระบวนการแก้ปัญหาได้อย่างเป็นระบบ	- สามารถระบุปัญหา สาเหตุ แนวทาง วิธีการ ในการแก้ปัญหา อย่างหลากหลาย และเหมาะสมเพื่อนำไปสู่กระบวนการแก้ปัญหาได้	- สามารถระบุปัญหา สาเหตุ แนวทาง วิธีการ ในการแก้ปัญหา เพื่อนำไปสู่กระบวนการแก้ปัญหาได้	- สามารถระบุปัญหา สาเหตุ เพื่อนำไปสู่กระบวนการแก้ปัญหาได้
5. ความคิดสังเคราะห์	- สามารถวิเคราะห์ข้อมูล และเลือกข้อมูล มาใช้ในการสร้างสิ่งใหม่ให้ตรงตามวัตถุประสงค์ และอธิบายลักษณะหรือคุณสมบัติของสิ่งนั้นได้	- สามารถวิเคราะห์ข้อมูล และเลือกข้อมูลมาใช้ในการสร้างสิ่งใหม่ให้ตรงตามวัตถุประสงค์	- สามารถวิเคราะห์ข้อมูล และเลือกข้อมูลมาใช้ในการสร้างสิ่งใหม่	- สามารถนำข้อมูล มาใช้ในการสร้างสิ่งใหม่ได้

กำหนดเกณฑ์การวัดผลความคิดขั้นสูง จากค่าเฉลี่ยคะแนน 3 ระดับ ดังนี้

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
15-20	ความคิดขั้นสูง อยู่ในระดับดีมาก
10-14	ความคิดขั้นสูง อยู่ในระดับดี
5-9	ความคิดขั้นสูง อยู่ในระดับพอใช้

ภาคผนวก ฉ  
คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน  
และคะแนนทักษะความคิดขั้นสูง

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University



ตารางที่ ๑.๑ แสดงคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน(คะแนนเต็ม 24 คะแนน)

ผู้เรียนคนที่	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ผลต่างคะแนน	สรุป
1	9	20	11	เพิ่มขึ้น
2	9	23	14	เพิ่มขึ้น
3	12	23	11	เพิ่มขึ้น
4	8	22	14	เพิ่มขึ้น
5	8	20	12	เพิ่มขึ้น
6	10	23	13	เพิ่มขึ้น
7	11	24	13	เพิ่มขึ้น
8	11	24	13	เพิ่มขึ้น
9	11	21	10	เพิ่มขึ้น
10	7	20	13	เพิ่มขึ้น
11	8	22	14	เพิ่มขึ้น
$\bar{X}$	9.45	22	11.36	
S.D.	1.63	1.55	1.37	

ตารางที่ จ.2 แสดงคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน ตามพฤติกรรม 6 ด้าน คือ ความรู้-  
ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์และการประเมินค่า  
(คะแนนเต็ม 24คะแนน)

พฤติกรรม คนที่	ความรู้ความจำ	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การสังเคราะห์	การประเมินค่า	รวม
1	1	1	2	1	2	2	9
2	2	2	2	1	1	2	9
3	3	3	2	1	2	1	12
4	1	2	1	0	3	1	8
5	1	1	2	1	1	2	8
6	1	3	1	1	2	2	9
7	2	2	1	1	2	3	11
8	2	4	1	1	2	1	11
9	1	4	1	1	2	2	11
10	1	2	0	0	2	2	7
11	1	2	1	1	1	2	8
X	1.45	2.36	1.27	0.82	1.82	1.82	9.36
S.D.	0.69	1.03	0.65	0.40	0.60	0.60	1.63

ตารางที่ ๓.3 แสดงคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ตามพฤติกรรม 6 ด้าน คือ ความรู้-  
ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์และการประเมินค่า  
(คะแนนเต็ม 24คะแนน)

พฤติกรรม คนที่	ความรู้ความจำ	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การสังเคราะห์	การประเมินค่า	รวม
1	3	4	4	3	3	3	20
2	4	4	4	4	4	3	23
3	4	4	4	4	4	3	23
4	3	4	4	4	4	3	22
5	2	3	4	4	4	3	20
6	4	4	3	4	4	4	23
7	4	4	4	4	4	4	24
8	4	4	4	4	4	4	24
9	3	4	4	4	3	3	21
10	3	3	3	3	4	4	20
11	3	3	4	4	4	4	22
X	3.36	3.73	3.82	3.82	3.82	3.45	22.00
S.D.	0.67	0.47	0.40	0.40	0.40	0.52	1.55

ตารางที่ ๓.4 แสดงคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายบุคคล ด้านความรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน  
(คะแนนเต็ม 4 คะแนน)

คนที่	ก่อนเรียน	หลังเรียน	สรุป
1	1	3	เพิ่มขึ้น
2	2	4	เพิ่มขึ้น
3	3	4	เพิ่มขึ้น
4	1	3	เพิ่มขึ้น
5	1	2	เพิ่มขึ้น
6	1	4	เพิ่มขึ้น
7	2	4	เพิ่มขึ้น
8	2	4	เพิ่มขึ้น
9	1	3	เพิ่มขึ้น
10	1	3	เพิ่มขึ้น
11	1	3	เพิ่มขึ้น
$\bar{X}$	1.45	3.36	
S.D.	0.69	0.67	

ตารางที่ จ.5 แสดงคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายบุคคล ด้านความเข้าใจก่อนเรียนและหลังเรียน (คะแนนเต็ม 4คะแนน)

คนที่	ก่อนเรียน	หลังเรียน	สรุป
1	1	4	เพิ่มขึ้น
2	2	4	เพิ่มขึ้น
3	3	4	เพิ่มขึ้น
4	2	4	เพิ่มขึ้น
5	1	3	เพิ่มขึ้น
6	3	4	เพิ่มขึ้น
7	2	4	เพิ่มขึ้น
8	3	4	เพิ่มขึ้น
9	3	4	เพิ่มขึ้น
10	2	3	เพิ่มขึ้น
11	2	3	เพิ่มขึ้น
$\bar{X}$	2.18	3.73	
S.D.	0.75	0.47	

ตารางที่ ๓.6 แสดงคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายบุคคล ด้านการนำไปใช้ก่อนเรียนและหลังเรียน (คะแนนเต็ม 4คะแนน)

คนที่	ก่อนเรียน	หลังเรียน	สรุป
1	2	4	เพิ่มขึ้น
2	2	4	เพิ่มขึ้น
3	2	4	เพิ่มขึ้น
4	1	4	เพิ่มขึ้น
5	2	4	เพิ่มขึ้น
6	1	3	เพิ่มขึ้น
7	1	4	เพิ่มขึ้น
8	1	4	เพิ่มขึ้น
9	1	4	เพิ่มขึ้น
10	0	3	เพิ่มขึ้น
11	1	4	เพิ่มขึ้น
$\bar{X}$	1.27	3.82	
S.D.	0.65	0.40	

ตารางที่ ๓.7 แสดงคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายบุคคล ด้านการวิเคราะห์ก่อนเรียนและหลังเรียน (คะแนนเต็ม 4คะแนน)

คนที่	ก่อนเรียน	หลังเรียน	สรุป
1	2	4	เพิ่มขึ้น
2	2	4	เพิ่มขึ้น
3	2	4	เพิ่มขึ้น
4	1	4	เพิ่มขึ้น
5	2	4	เพิ่มขึ้น
6	1	3	เพิ่มขึ้น
7	1	4	เพิ่มขึ้น
8	1	3	เพิ่มขึ้น
9	1	4	เพิ่มขึ้น
10	0	3	เพิ่มขึ้น
11	1	4	เพิ่มขึ้น
$\bar{X}$	1.27	3.73	
S.D.	0.65	0.47	



ตารางที่ ๘.8 แสดงคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายบุคคล ด้านการสังเคราะห์ก่อนเรียนและหลังเรียน (คะแนนเต็ม 4คะแนน)

คนที่	ก่อนเรียน	หลังเรียน	สรุป
1	2	3	เพิ่มขึ้น
2	1	4	เพิ่มขึ้น
3	2	4	เพิ่มขึ้น
4	3	4	เพิ่มขึ้น
5	1	4	เพิ่มขึ้น
6	2	4	เพิ่มขึ้น
7	2	4	เพิ่มขึ้น
8	2	3	เพิ่มขึ้น
9	2	4	เพิ่มขึ้น
10	2	4	เพิ่มขึ้น
11	1	4	เพิ่มขึ้น
$\bar{X}$	1.82	3.82	
S.D.	0.60	0.40	

ตารางที่ ๑.๑ แสดงคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายบุคคล ด้านการประเมินค่าก่อนเรียนและหลังเรียน (คะแนนเต็ม 4คะแนน)

คนที่	ก่อนเรียน	หลังเรียน	สรุป
1	2	3	เพิ่มขึ้น
2	2	3	เพิ่มขึ้น
3	1	3	เพิ่มขึ้น
4	1	3	เพิ่มขึ้น
5	2	3	เพิ่มขึ้น
6	2	4	เพิ่มขึ้น
7	3	4	เพิ่มขึ้น
8	1	4	เพิ่มขึ้น
9	2	3	เพิ่มขึ้น
10	2	4	เพิ่มขึ้น
11	2	4	เพิ่มขึ้น
$\bar{X}$	1.82	3.45	
S.D.	0.60	0.52	

ตารางที่ ๑.10 แสดงคะแนนความคิดขั้นสูงของนักเรียนหลังเรียนรายบุคคล

คนที่	หลังเรียน	ระดับคุณภาพ
1	18	ดีมาก
2	19	ดีมาก
3	20	ดีมาก
4	18	ดีมาก
5	17	ดีมาก
6	19	ดีมาก
7	18	ดีมาก
8	20	ดีมาก
9	17	ดีมาก
10	17	ดีมาก
11	17	ดีมาก
$\bar{X}$	18.18	
S.D.	1.17	

ภาคผนวก ช  
เอกสารรับรองโครงการวิจัย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

DPE. No. RSUERB2021-022



เอกสารยืนยันการยกเว้นการรับรอง  
(Documentary Proof of Exemption)

โดย คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยรังสิต

เอกสารรับรองเลขที่ : DPE. No. RSUERB2021-022  
 ชื่อโครงการวิจัย : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดขั้นสูง โดยใช้กิจกรรม  
 เป็นฐานในรายวิชาวัฒนธรรมไทย ของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5  
 The Development of Learning Achievement and Higher Order  
 Thinking Using Activity Based Learning in Thai Culture Subject  
 for Year 6 Students  
 ชื่อหัวหน้าโครงการวิจัย : นางชลิดา สตราชาวาสค์  
 ชื่อนักวิจัยร่วม : ดร.เตชาเมธ เพียรชนะ  
 หน่วยงานที่สังกัด : วิทยาลัยครูสุริยเทพ มหาวิทยาลัยรังสิต  
 วิธีทบทวน : ยกเว้นการรับรอง (Exemption Review)

โครงการวิจัยนี้เป็นโครงการวิจัยที่เข้าข่ายยกเว้นการรับรอง (Research with Exemption)

วันที่ออกเอกสาร : 15 / 03 / 2021  
 วันที่หมดอายุ : 15 / 03 / 2023

ขอรับรองว่าโครงการดังกล่าวข้างต้นได้ผ่านการพิจารณาเห็นชอบตามมาตรฐานการดำเนินการ  
 ของคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน สำนักงานจริยธรรมการวิจัย มหาวิทยาลัยรังสิต

ลงนาม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปานันท์ ฉายาจนภูมิ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยรังสิต



DPE. No. RSUERB2021-022



**Documentary Proof of Exemption**  
By  
**Ethics Review Board of Rangsit University**

DPE. No.	RSUERB2021-022
Protocol Title	The Development of Learning Achievement and Higher Order Thinking Using Activity Based Learning in Thai Culture Subject for Year 6 Students
Principle Investigator	Mrs. Chalida Strazdauskas
Co-Investigator	Dr. Techameth Pianchana
Affiliation	Suryadhep Teachers College, Rangsit University
How to review	Exemption Review

**This protocol complies with a “Research with Exemption”**

Date of Approval: 15 / 03 / 2021

Date of Expiration: 15 / 03 / 2023

The aforementioned project have been reviewed and approved according to the Standard Operating Procedures by Ethical Committee of Research Institute of Rangsit University based on the Declaration of Helsinki and Good Clinical Practice

Signature..... .....

(Assistant Professor Dr. Panan Kanchanaphum)

Chairman, Ethics Review Board for Human Research



## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	ชลิดา สตราซดาวสค์ส
วัน เดือน ปีเกิด	1 กุมภาพันธ์ 2537
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การประมง, 2559 มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, 2564
ที่อยู่ปัจจุบัน	87/49 หมู่บ้านเศรษฐสิริ วงแหวนลำลูกกา หมู่ที่ 5 ตำบลบึงคำพร้อย อำเภอลำลูกกา จังหวัดปทุมธานี 12150

