



วิจัยในชั้นเรียน



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา สังคมไทยในยุคดิจิทัล
เรื่อง โครงสร้างทางสังคม การจัดระเบียบบทบาททางสังคมและสถาบันทางสังคม



ด้วยการใช้แผนผังกราฟิก ร่วมกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ
(Design Thinking Process)



ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปวส.1/3 และ 1/4
สาขาวิชาช่างยนต์



— นางภาลิตา ธรรมวรรณ —

แผนกสามัญสัมพันธ์ (สังคมศึกษา)
ข้าราชการครู ตำแหน่งครูผู้ช่วย

วิทยาลัยเทคนิคปัตตานี สถาบันการอาชีวศึกษาภาคใต้ 3
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ



วิจัยในชั้นเรียน

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา สังคมไทยในยุคดิจิทัล
เรื่อง โครงสร้างทางสังคม การจัดระเบียบทางสังคมและสถาบันทางสังคม
ด้วยการใช้แผนผังกราฟฟิกพร้อมกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ

(Design Thinking Process)

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปวส.1/3 และ 1/4

สาขาวิชาช่างยนต์

นางภาลิตา ธรรมวรรณ

แผนกสามัญสัมพันธ์ (สังคมศึกษา)

ข้าราชการครู ตำแหน่งครูผู้ช่วย

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

วิทยาลัยเทคนิคปัตตานี สถาบันการอาชีวศึกษาภาคใต้ 3

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

วิจัยในชั้นเรียน

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา สังคมไทยในยุคดิจิทัล
เรื่อง โครงสร้างทางสังคม การจัดระเบียบทางสังคมและสถาบันสังคม
ด้วยการใช้แผนผังกราฟฟิกพร้อมกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ

(Design Thinking Process)

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปวส.1/3 และ 1/4

สาขาวิชาช่างยนต์

นางภาลิตา ธรรมวรรณ

แผนกสามัญสัมพันธ์ (สังคมศึกษา)

ข้าราชการครู ตำแหน่งครูผู้ช่วย

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

วิทยาลัยเทคนิคปัตตานี สถาบันการอาชีวศึกษาภาคใต้ 3

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

การจัดการศึกษาให้กับผู้เรียนถือเป็นเป้าหมายหลักของกระทรวงศึกษาธิการ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับการศึกษาอย่างเต็มที่ และมีความสามารถในการนำความรู้ไปพัฒนาตนเองได้ในอนาคต การจัดการศึกษาของไทยมีมาอย่างยาวนานและหลากหลายรูปแบบ โดยความมุ่งหวังของผู้สอนมีความตั้งใจที่จะถ่ายทอดความรู้ และประสบการณ์ให้กับผู้เรียนอย่างเต็มความสามารถ แต่ด้วยเนื้อหาวิชาเรียนค่อนข้างหนัก และต้องใช้ความจำอย่างมาก การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบเดิมอาจจะไม่สามารถตอบสนองความต้องการได้อีกต่อไป จึงเป็นความท้าทายที่ผู้สอนต้องแสวงหารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจ และเป็นไปตามบริบทของการเปลี่ยนแปลงในสังคม

ในรายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล เป็นส่วนหนึ่งของประเภทวิชาสมรรถนะแกนกลาง กลุ่มอาชีพ สมรรถนะทางสังคมและการดำรงชีวิต ธรรมชาติของวิชาจะมีเนื้อหาที่ค่อนข้างมาก ผู้เรียนส่วนมากไม่ชอบเรียน และส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าที่ควรจะเป็น ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้แผนผังกราฟฟิก และกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) จึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่ผู้สอนเลือกมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ในการวิจัยครั้งนี้มุ่งหวังว่าจะเป็นการแก้ปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่ต่ำให้สูงขึ้นได้ และผู้เรียนจะมีทัศนคติที่ดีต่อรายวิชาและรูปแบบการจัดการเรียนรู้ หวังว่าวิจัยเล่มนี้จะมีประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจศึกษาไม่มากนักน้อย หากมีข้อผิดพลาดประการใด ขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย

นางภาสิตา ธรรมวรรณ

ข้าราชการครู ตำแหน่งครูผู้ช่วย แผนกสามัญสัมพันธ์

วิทยาลัยเทคนิคปัตตานี

สารบัญเรื่อง

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญเรื่อง	ข
สารบัญตาราง	ค
สารบัญภาพ	ค
บทที่ 1 บทนำ	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	1
ขอบเขตการวิจัย	2
สมมติฐานการวิจัย	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย	2
กรอบแนวคิดในการวิจัย	3
บทที่ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4
แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้	4
แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการใช้แผนผังกราฟฟิก	12
กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking Process)	15
วิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล เรื่อง โครงสร้างทางสังคม	
การจัดระเบียบทางสังคมและสถาบันทางสังคม	16
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	24
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	26
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	26
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	26
ระยะเวลาดำเนินการ	26
การเก็บรวบรวมข้อมูล	26
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	27

สารบัญเรื่อง (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	28
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	35
สรุปผลการวิจัย	35
อภิปรายผล	35
ข้อเสนอแนะ	37
บรรณานุกรม	38
ภาคผนวก	39

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง	28
ตารางที่ 4.2 ค่าร้อยละของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อน-หลัง การใช้แผนผังกราฟฟิก ร่วมกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Desing Thinking) ในการจัดการเรียนรู้รายวิชา สังคมไทยในยุคดิจิทัล เรื่อง โครงสร้างทางสังคม กระบวนการทางสังคมและสถาบันทางสังคม	30
ตารางที่ 4.3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานโดยรวมและรายด้าน ของแบบประเมินความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล เรื่อง โครงสร้างทางสังคม การจัดระเบียบทางสังคมและสถาบันทางสังคม	32

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	3
ภาพที่ 1.2 แผนผังเวนน์ ออยเลอร์	14
ภาพที่ 1.3 แผนผังความคิด	14
ภาพที่ 1.4 แผนผังก้างปลา	14
ภาพที่ 1.5 กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Desing Thinking Process)	16

บทที่ 1

บทนำ

ในบริบทของสังคมยุคดิจิทัลที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งด้านเทคโนโลยี เศรษฐกิจ และโครงสร้างทางสังคม การจัดการศึกษาจำเป็นต้องพัฒนาให้สอดคล้องกับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นยุคสมัยแห่งการพัฒนาอย่างรอบด้าน การจัดการศึกษาในทุกระดับมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นสำคัญ ตามนโยบายการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการข้อที่ 2.5 พัฒนาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานให้สอดคล้องกับโลกยุคใหม่และเหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและปฏิบัติจริง (นโยบายการศึกษา, กระทรวงศึกษาธิการ, น.3) โดยเฉพาะในระดับอาชีวศึกษา ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการผลิตกำลังคนที่มีทั้งทักษะวิชาชีพและทักษะการคิดวิเคราะห์เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงของสังคม (สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา, 2564)

อย่างไรก็ตาม ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาสามัญ โดยเฉพาะวิชาสังคมศึกษาในสายอาชีวศึกษา พบว่าผู้เรียนจำนวนมากยังขาดความสนใจ เนื่องจากเนื้อหา มีลักษณะเป็นนามธรรมและเน้นการท่องจำ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับที่ไม่น่าพึงพอใจ และผู้เรียนมักไม่เห็นความสำคัญของการเรียนในรายวิชา ทำให้เจตคติของผู้เรียนที่มีต่อรายวิชาสังคมศึกษา ลดลงไปอีก

รายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) เป็นวิชาที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนนั้นปฏิบัติตนเข้ากับสภาพสังคมไทย สถานการณ์การเปลี่ยนแปลงทางสังคม และการประยุกต์ใช้หลักธรรมทางศาสนาและหลักธรรมาภิบาลในการเป็นพลเมืองดิจิทัล (คำอธิบายรายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล, สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา, 2567) เรื่องโครงสร้างทางสังคม การจัดระเบียบทางสังคม และสถาบันทางสังคม เป็นเนื้อหาที่มีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตของผู้เรียนในสังคมปัจจุบัน แต่ผู้เรียนมักไม่สามารถเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับสถานการณ์จริงได้ ทำให้การเรียนรู้ไม่เกิดความหมาย (meaningful learning) และขาดการคิดวิเคราะห์เชิงระบบ ปัญหาดังกล่าวสอดคล้องกับผลการศึกษาของนักวิจัยไทยที่พบว่าผู้เรียนในรายวิชาสังคมศึกษามีผลสัมฤทธิ์ต่ำเมื่อใช้วิธีการสอนแบบบรรยายเป็นหลัก และต้องการรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิริพันธ์ ศิริพันธ์, วิชัย วงศ์สุวรรณและอัญรัตน์ นามเมือง (2557, น.12) วิจัยเรื่อง วิธีสอนแบบบรรยายร่วมกับเทคนิคกราฟิก และสารสนเทศร่วมสมัยเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กล่าวว่า วิธีสอนแบบบรรยาย (Lecture Method) เป็นวิธีสอนที่ครูผู้สอนทุกคนเคยชิน เพราะใช้อยู่เสมอ โดยครูเป็นผู้

เตรียมศึกษาหาความรู้ และนำมาบรรยายให้ผู้เรียนฟัง หากมีสื่อการเรียนการสอน เช่น แผนภูมิ รูปภาพ แผนที่ ฯลฯ จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนั้นยังมีสิ่งจูงใจอื่นที่ช่วยให้การสอนแบบบรรยายน่าสนใจ

แนวทางหนึ่งที่ได้รับความสนใจในการพัฒนาการเรียนรู้ คือ การใช้แผนผังกราฟฟิก (Graphic Organizer) ซึ่งเป็นเครื่องมือช่วยจัดระบบความคิดและแสดงความสัมพันธ์ของเนื้อหาในรูปแบบแผนภาพ ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้น แผนผังกราฟฟิก เป็นหนึ่งในเครื่องมือสำคัญที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ โดยเป็นการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบแผนภาพที่ช่วยให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์ของแนวคิดต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน ช่วยลดความซับซ้อนของเนื้อหา และส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ (Buzan, 1993; Novak & Cañas, 2008) งานวิจัยในประเทศไทยพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคผังกราฟฟิก สามารถช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ดังที่งานวิจัยของ มนตรี วรารักษ์สัจจะ (2558) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาการสอนด้วยการใช้แผนผังกราฟฟิกเพื่อสร้างความเข้าใจและความคงทนในการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ ระดับปริญญาตรี กลุ่มตัวอย่างคือนิสิตระดับปริญญาตรี จำนวน 29 คน ผลการวิจัยพบว่า เกิดความคงทนในการเรียนรู้เมื่อผ่านไป 2 สัปดาห์ เกิดความเข้าใจก่อนเรียน และช่วยให้ลำดับเหตุการณ์และสรุปข้อมูลได้ดีขึ้น ผู้เรียนมีพฤติกรรมการจดจ่อในการเรียนดีขึ้น

นอกจากนี้ ยังมีงานวิจัยของไทยที่ศึกษาการใช้ผังกราฟฟิกในรายวิชาสังคมศึกษาโดยตรง พบว่า สามารถช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังงานวิจัยของ อธิติเดช น้อยไม้ ได้ทำการวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ผังกราฟฟิกเป็นเครื่องมือในการพัฒนากระบวนการคิด (2555, น.11) สรุปผลการวิจัยได้ว่า ผังกราฟฟิก (Graphic Organizers) เป็นแผนภาพที่แสดงความคิดหรือความเข้าใจของผู้เรียนในเรื่อง ต่างๆ โดยการเชื่อมโยงให้สัมพันธ์กันอย่างเป็นระบบ การนำผังกราฟฟิกมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม นับเป็นเทคนิคการสอนที่มีความสำคัญในการพัฒนาทักษะการคิดของผู้เรียน ให้รู้จักคิดวิเคราะห์และเชื่อมโยงข้อมูลทางความคิดให้มองเห็นได้อย่างเป็นรูปธรรม บทความนี้จึงมุ่งนำเสนอ ความหมาย แนวคิดและความสำคัญของผังกราฟฟิก รูปแบบของผังกราฟฟิกพร้อมตัวอย่าง แนวทางการนำผัง กราฟฟิกมาใช้ในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาให้มีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุด

ขณะเดียวกัน แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ Design Thinking Process เป็นอีกแนวทางหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมการคิดอย่างเป็นระบบและการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ โดยกระบวนการดังกล่าวประกอบด้วยขั้นตอนสำคัญ ได้แก่ การเข้าใจปัญหา การกำหนดปัญหา การระดมความคิด การสร้างต้นแบบ และการทดสอบ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ได้อย่างดียิ่งขึ้น ดังที่ งานวิจัยของ

Brown (2009) และ Liedtka (2018) ยังชี้ให้เห็นว่า Design Thinking เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง และส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สอดคล้องกับงานวิจัยของนฤมล มีมุข (2565) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ผลการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเขียนโปรแกรมเชิงจินตภาพส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนานวัตกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการศึกษาผลการ สร้างนวัตกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่เรียนด้วยการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยใช้ กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเขียนโปรแกรมเชิงจินตภาพ อยู่ในระดับดี

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจนำ แผนผังกราฟฟิกร่วมกับกระบวนการ Design Thinking มาใช้ในการจัดการเรียนรู้เรื่องสถาบันทางสังคม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในรายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัลให้เพิ่มสูงขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล เรื่อง โครงสร้างทางสังคม การจัดระเบียบทางสังคม และสถาบันทางสังคม โดยใช้แผนผังกราฟฟิกร่วมกับกระบวนการ Design Thinking ในนักเรียนระดับชั้น ปวส. 1/3 และ 1/4 จำนวน 40 คน
2. เพื่อสร้างทัศนคติทางบวกและความพึงพอใจของนักเรียนระดับปวส. 1/3 และ 1/4 จำนวน 40 คน ด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้แผนผังกราฟฟิกร่วมกับกระบวนการ Design Thinking ให้มากขึ้น

ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาในครั้งนี้ได้กำหนดขอบเขตการศึกษาไว้ดังนี้

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ที่เรียนวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล วิทยาลัยเทคนิคปัตตานี จำนวน 172 คน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพชั้นสูงปวส. 1/3 และ 1/4 สาขาวิชาช่างยนต์ วิทยาลัยเทคนิคปัตตานี จำนวน 40 คน

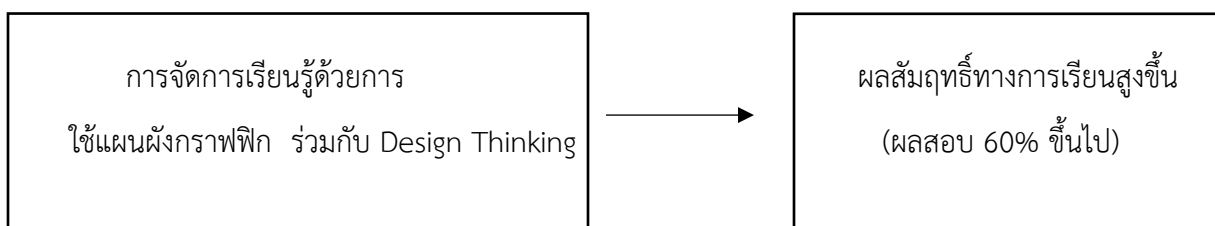
สมมติฐานการวิจัย

1. นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปวส. 1/3 และ 1/4 สาขาวิชาช่างยนต์ จำนวน 40 คน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล เรื่อง โครงสร้างทางสังคม การจัดระเบียบทางสังคม และสถาบันทางสังคม สูงกว่าก่อนเรียน (ผลการทดสอบหลังเรียน ร้อยละ 60 % ขึ้นไป)
2. นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปวส. 1/3 และ 1/4 สาขาวิชาไฟฟ้ากำลัง จำนวน 40 คน มีทัศนคติที่ดีต่อรายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล มากขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย

1. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล เรื่องสถาบันทางสังคม สูงขึ้น
2. ผู้เรียนสามารถจัดระบบความคิดและเชื่อมโยงความรู้เกี่ยวกับสถาบันทางสังคมได้อย่างเป็นระบบผ่านการใช้แผนผังกราฟฟิก
3. ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหา ผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)
4. ผู้สอนได้แนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาอื่น ๆ ได้

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา สังคมไทยในยุคดิจิทัล เรื่อง โครงสร้างทางสังคม การจัดระเบียบทางสังคมและสถาบันทางสังคม ด้วยการใช้แผนผังกราฟฟิก ร่วมกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชา ไฟฟ้ากำลัง ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้
2. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการใช้แผนผังกราฟฟิก
3. กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)
4. วิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล เรื่อง โครงสร้างทางสังคม การจัดระเบียบทางสังคมและสถาบันทางสังคม
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้

1.1 ทฤษฎีพหุปัญญา

ทฤษฎีพหุปัญญาคิดค้นขึ้นโดย Dr. Howard Gardner ในปี คศ. 1983 เพื่อชี้ชัดถึงมโนทัศน์ของความฉลาด และแจกแจงวิธีวัดความฉลาด ซึ่งมีหลากหลาย (ภาษาไทยเรียกพหุปัญญา) ว่าเป็นวิทยาศาสตร์อย่างแท้จริง ทฤษฎีของเขาวินิจฉัยได้แย่งว่าความฉลาด โดยเฉพาะอย่างยิ่งตามที่เคยระบุความหมายไว้แต่เดิมซึ่งเรียก “ไอคิว” (IQ) นั้นไม่เพียงพอที่จะชี้นำไปสู่การแสดงความสามารถของมนุษย์ที่มีมากมายหลากหลาย ในความคิดของเขาเด็กที่ฝึกคุณเลข(คณิตศาสตร์) ได้อย่างคล่องแคล่วไม่จำเป็นว่าจะฉลาดกว่าคนที่คิดเลขไม่ค่อยได้ เด็กคนที่สองอาจมีปัญญาชนิดอื่นที่แกร่งกว่าก็ได้ ดังนั้นการเรียนรู้ที่ดีที่สุดอาจเกิดจากวัตถุที่ให้อาหารที่ต่างกัน เขาอาจจะทำได้ดีในเรื่องที่ไม่ใช่คณิตศาสตร์หรืออาจจะกำลังดูผ่าน กระบวนการเรียนรู้การคูณที่ระดับพื้นฐานที่ลึกซึ้งกว่าซึ่งซ่อนศักยภาพ ที่เหนือชั้นกว่าปัญญาทางคณิตศาสตร์ไว้สูงกว่าคนที่แค่จำหลักคิดได้เท่านั้น (สมบุรณ์วิทย์, ออนไลน์)

ประเภทของพหุปัญญาตามการจำแนกของ Gardner

1. **ด้านภาษา (Linguistic Intelligence)** ขอบเขต ของปัญญาด้านนี้เกี่ยวกับเรื่องคำ ทั้งพูด และเขียน ผู้ที่มีปัญญาด้านนี้จะแสดงความสามารถในเรื่องคำและภาษา พวกเขาจะเก่งกาจการอ่าน การเขียนการเล่าเรื่อง และจดจำคำพร้อมกับวัน เดือน ปี ได้ดี พวกเขามีแนวโน้มเรียนได้ดีที่สุดผ่านการอ่าน การจดบันทึก ฟังการสอน และผ่านการอภิปรายถกเถียง และมักมีทักษะการอธิบาย การสอน การปราศรัยหรือพูดจูงใจ จะเรียนภาษาต่างประเทศได้อย่างสบายเพราะมีความจำเรื่องคำได้ดี สามารถนึกย้อนหลังได้ และมีความสามารถเข้าใจ และจัดการโครงสร้างประโยคได้

2. **ด้านตรรกศาสตร์ / คณิตศาสตร์ (Mathematical/ Logical Intelligence)** ขอบเขตของปัญญาด้านนี้เกี่ยวกับตรรกะ นามธรรม การใช้เหตุผลและตัวเลข คนที่มีปัญญาด้านนี้มักจะเก่งคณิตศาสตร์ หมากรุก การโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และกิจกรรมอื่นที่เกี่ยวกับตัวเลขและตรรกะ คำนิยามที่ถูกต้องตั้งอยู่บนการเน้นย้ำบนความสามารถทางคณิตศาสตร์แบบเดิม ความสามารถในการใช้เหตุผล การจดจำรูปแบบนามธรรม การหาความจริงและการคิดอย่างวิทยาศาสตร์ และความสามารถในการคำนวณที่ซับซ้อน สามารถนำมาเทียบเคียงกับมโนทัศน์เรื่องปัญญาแบบเดิมหรือ

3. **ด้านมิติสัมพันธ์ (Visual-Spatial Intelligence)** ขอบเขตของปัญญาด้านนี้เกี่ยวกับการตัดสินใจภาพและพื้นที่ ผู้ที่มีปัญญาด้านนี้จะเป็นคนที่ใช้สายตา และวิเคราะห์วัตถุในมโนภาพได้ดี ผู้ที่มีปัญญาทางพื้นที่มักมีประสิทธิภาพในการแก้ปัญหาได้ดี พวกเขามีความจำทางสายตาที่ดีและโน้มเอียงไปในทางศิลป์ และมักมีสัมผัสเรื่องทิศทางได้ดีรวมถึงอาจมีเรื่องการประสานงานระหว่างมือ และตาที่ดีด้วย ซึ่งจะเหมือนกับลักษณะที่เห็นในกลุ่มปัญญาด้านการเคลื่อนไหว ดูเหมือนว่ามีความใกล้เคียงกันอย่างสูงระหว่างปัญญาด้านพื้นที่ และปัญญาด้านคณิตศาสตร์ ซึ่งเท่ากับว่าปัญญาทั้งสองชนิดนี้ไม่ได้เป็นอิสระต่อกัน เนื่องจากการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์เกี่ยวข้องกับการจัดการสัญลักษณ์ จำนวน และปัญญาด้านพื้นที่ก็มีลักษณะเดียวกันด้วย

4. **ด้านการเคลื่อนไหว (Bodily-Kinesthetic Intelligence)** ขอบเขตของปัญญาด้านนี้เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวทางร่างกายและจิตวิทยา ตามทฤษฎีผู้ที่มีปัญญาด้านการเคลื่อนไหวของร่างกายจะเรียนรู้ได้ดีขึ้นเมื่อ เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อ เช่น การยืนขึ้นและเดินไปรอบๆ และมักจะเก่งในกิจกรรมทางร่างกายเช่น กีฬา หรือเต้นรำ พวกเขาอาจจะชอบการละครหรือการแสดง โดยทั่วไปมักถนัดการสร้างหรือทำบางสิ่ง มักจะเรียนรู้ได้ดีที่สุดโดยใช้ร่างกาย มากกว่าแค่อ่านหรือฟัง ผู้ที่มีความสามารถเช่นนี้จะใช้สิ่งที่เรียกว่า ความทรงจำจากกล้ามเนื้อ คือ พวกเขาจะจำสิ่งต่างๆผ่านร่างกาย เช่นการจำถ้อยคำหรือรูป

5. ด้านดนตรี (Musical Intelligence) ขอบเขตของปัญญาด้านนี้เกี่ยวกับจังหวะ ดนตรี และการได้ยิน ผู้ที่มีปัญญาด้านดนตรีและจังหวะสูง จะแสดงความสามารถในการสัมผัสทางเสียง จังหวะ ระดับเสียง และดนตรีได้ดีกว่าพวกเขามักมีช่วงเสียงที่ดี หรือแม้แต่ช่วงเสียงที่สมบูรณ์ สามารถร้องเพลง เล่นดนตรี และแต่งเพลงได้ เนื่องจากมีองค์ประกอบทางเสียงมาประกอบกับปัญญาด้านนี้ ผู้ที่มีปัญญาด้านนี้อาจจะเรียนได้ดีที่สุดผ่านการฟัง นอกจากนี้ยังใช้เพลงหรือจังหวะเพื่อเรียนและจดจำข้อมูลเสมอๆ และอาจทำงานได้ดีที่สุดด้วยการมีดนตรีเป็นพื้นภูมิ

6. ด้านมนุษยสัมพันธ์ (Interpersonal Intelligence) ขอบเขตของปัญญาด้านนี้เกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ในทฤษฎีผู้ที่มีปัญญาด้านการปฏิสัมพันธ์สูงมีแนวโน้มเอาใจใส่ต่อสิ่งภายนอก ลักษณะนิสัยตามการสัมผัสถึงอารมณ์ ความรู้สึก ภาวะจิตใจ แรงจูงใจของผู้อื่น สามารถร่วมมือร่วมใจเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของทีมให้ได้สื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพเอาใจใส่ผู้อื่นได้ง่าย เป็นได้ทั้งผู้นำและผู้ตาม ปกติเรียนรู้ได้ดีที่สุดผ่านการทำงานร่วมกับผู้อื่น ชอบการได้อภิปรายถกเถียง

7. ด้านการเข้าใจตนเอง (Intrapersonal Intelligence) ขอบเขตของปัญญาด้านนี้จะเกี่ยวกับความสามารถในการใคร่ครวญและวิเคราะห์ตนเอง คนที่มีปัญญาด้านนี้มักเป็นคนเก็บตัวและชอบทำงานคนเดียว เป็นคนระมัดระวังสูง สามารถเข้าใจอารมณ์ เป้าหมาย และแรงจูงใจของตนเองได้ มักมีความเกี่ยวข้องกับการแสวงหาทางความคิด เช่น ปรัชญา จะเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อรับผิดชอบให้ชัดเจนสิ่งที่ตนสนใจ มีระดับการเป็นผู้พอใจในความเป็นเลิศสูงเนื่องมาจากปัญญาของ

8. ด้านธรรมชาติ (Naturist Intelligence) ขอบเขตของปัญญาด้านนี้เกี่ยวกับการเข้าใจลึกซึ้งเรื่องธรรมชาติ การดูแล และเชื่อมโยงข้อมูลกับสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติของผู้นั้น ผู้ที่มีปัญญาด้านนี้อาจกล่าวได้ว่ามีความอ่อนไหวต่อธรรมชาติ และสถานที่ที่ตนอยู่ ความสามารถที่จะดูแลบางสิ่ง และเอาใจใส่ ผักสัตว์ให้เชื่อง และสัมพันธ์กับสัตว์ได้ดีกว่า ทั้งยังสามารถสังเกตการณ์เปลี่ยนแปลงในอากาศ หรือความแปรปรวนทั่วไปในสิ่งรอบตัวได้ การจดจำและจัดกลุ่มสิ่งของเป็นสิ่งหลักของผู้มีปัญญาด้านเข้าใจธรรมชาติ พวกเขาจะต้องเชื่อมโยงประสบการณ์ใหม่กับความรู้ที่มีมาก่อนหน้านี้เพื่อจะได้เรียนรู้สิ่งใหม่ที่แท้จริง นักธรรมชาติวิทยา เรียนได้ดีที่สุดเมื่อสิ่งนั้นๆเกี่ยวกับการรวบรวม และการวิเคราะห์ หรือเกี่ยวพันกับบางสิ่งที่สะกดุดอย่างยิ่งในธรรมชาติ ผู้เรียนแนวธรรมชาติจะสนใจเรียนมากขึ้นเมื่ออยู่นอกสถานที่หรือด้วยการ เคลื่อนไหว

1.2 ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructionism)

ทฤษฎี Constructionism เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง พัฒนาขึ้นโดย Professor Seymour Papert แห่ง M.I.T. (Massachusetts Institute of Technology) สหรัฐอเมริกา โดยพัฒนามาจากทฤษฎี Constructivism ของ Piaget

ทฤษฎี Constructionism นี้จึงเกี่ยวข้องกับการสร้าง 2 ประการ กล่าวคือ

1. เมื่อเด็กสร้างสรรค์บางสิ่งบางอย่างออกมาเท่ากับว่าเด็กได้สร้างความรู้ขึ้นมากภายในตนเองด้วย
2. ความรู้ที่เด็กได้สร้างขึ้นภายในตนเองนี้จะช่วยให้เด็กนำไปสร้างความรู้ใหม่ หรือสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์อื่น ๆ ที่ความสลับซับซ้อนมากขึ้น ทำให้เกิดความรู้เพิ่มขึ้นตามไปด้วย

แนวคิดสำคัญของทฤษฎี (Constructionism

1. เริ่มที่ผู้เรียนต้องอยากจะทำ อยากจะเรียน จึงจะเป็นตัวแรงให้เขาขับเคลื่อน (ownership)
2. ใช้ความผิดพลาดเป็นบทเรียนเป็นแรงจูงใจ(internal motivation) ให้เกิดการสร้างสรรค์ความรู้
3. การเรียนรู้เป็นทีม (team learning) จะดีกว่าการเรียนรู้คนเดียว
4. เป็นการเรียนรู้วิธีการเรียนรู้ (Learning to learn) ไม่ใช่การสอน

หลักการของทฤษฎี Constructionism

1. หลักการที่ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง หลักการเรียนรู้ตามทฤษฎี Constructionism คือ การให้ผู้เรียนลงมือสร้างสิ่งของหรือประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ได้ปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมภายนอกที่มีความหมาย ซึ่งจะรวมถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างความรู้ในตัวของผู้เรียนเองกับประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมภายนอกสามารถเชื่อมโยงและสร้างเป็นองค์ความรู้ใหม่
2. หลักการที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ หลักการตามทฤษฎี Constructionism ครูต้องจัดบรรยากาศการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมีทางเลือกที่หลากหลายและเรียนรู้ด้วยความสุข สามารถเชื่อมโยงความรู้ระหว่างความรู้ใหม่กับความรู้เก่าได้ ส่วนครูทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยและคอยอำนวยความสะดวก
3. หลักการเรียนรู้จากประสบการณ์และสิ่งแวดล้อม หลักการนี้เน้นให้เห็นความสำคัญของการเรียนรู้ร่วมกัน ทำให้ผู้เรียนเห็นว่าคนเป็นแหล่งความรู้อีกแหล่งหนึ่งที่สำคัญ การสอนตามทฤษฎี Constructionism เป็นการจัดประสบการณ์เพื่อเตรียมคนออกไปเผชิญโลก ถ้าผู้เรียนเห็นว่าคนเป็นแหล่งความรู้สำคัญและสามารถแลกเปลี่ยนความรู้กันได้ เมื่อจบการศึกษาออกไปก็จะปรับตัวและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. หลักการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือ หลักการนี้เน้นการใช้เทคโนโลยีแสวงหาความรู้จากแหล่งความรู้ต่างๆ ด้วยตนเอง เป็นผลให้เกิดพฤติกรรมที่ฝังแน่นเมื่อผู้เรียน เรียนรู้ว่าจะเรียนรู้ได้อย่างไร (Learning how to Learn)

หลักการของทฤษฎี Constructionism เป็นการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติหรือสร้างสิ่งที่มีความหมายกับตนเอง ดังนั้นเครื่องมือที่ใช้ต้องมีลักษณะเอื้อต่อการให้ผู้เรียนนำมาสร้างเป็นชิ้นงานได้สำเร็จ ตอบสนองความคิดและจินตนาการของผู้เรียน กล่าวโดยสรุปก็คือ เครื่องมือทุกชนิดที่สามารถทำให้ผู้เรียนสร้างงานหรือลงมือปฏิบัติด้วยตนเองได้เป็นเครื่องมือที่สอดคล้องตามหลักการทฤษฎี Constructionism

แนวการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎี Constructionism

ขั้นตอนตามแนวทฤษฎี Constructionism (5 Steps to Constructionism) ดังนี้

ขั้นที่ 1 จุดประกายความคิด (Sparkling)

ขั้นที่ 2 สะกิดให้ค้นคว้า (Searching)

ขั้นที่ 3 นำพาสู่การปฏิบัติ (Studying)

ขั้นที่ 4 จัดองค์ความรู้ (Summarizing)

ขั้นที่ 5 นำเสนอควบคู่การประเมิน (Show and Sharing)

การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองได้ แบ่งเป็น 4 ขั้นตอน หลักๆ คือ

1. **Explore** คือ การสำรวจตรวจค้น ในขั้นตอนนี้บุคคลจะเริ่มสำรวจตรวจค้นหรือพยายามทำความเข้าใจกับสิ่งใหม่(assimilation) ซึ่งเกิดขึ้นเมื่อได้พบหรือ ปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมใหม่ๆที่ไม่มีอยู่ในสมองของตน ก็จะพยายามรับหรือดูดซึมเก็บเข้าไปเป็นความรู้ใหม่ พฤติกรรมเหล่านี้หลายท่านอาจจะเคยสัมผัสด้วยตนเองหรือเคยสังเกตเห็นจากการเข้าร่วมกิจกรรมการต่อเลโก้ & โลโก้ จะเห็นว่าในวันแรกที่ได้พบกับอุปกรณ์ที่เป็นตัวต่อ หลายคนที่ไม่มีประสบการณ์เลยอาจจะเริ่มจากสำรวจชิ้นส่วนต่างๆว่ามีอะไรบ้างและแต่ละตัวใช้ทำงานอะไร หรือนั่งมองคนอื่นๆต่อไปก่อน อาจจะสอบถามจากเพื่อนที่นั่งใกล้ๆ หรือบางคนอาจจะดูจากคู่มือที่มีอยู่เพื่อพยายามทำความเข้าใจกับสิ่งใหม่นั้น

2. **Experiment** คือ การทดลอง ในขั้นตอนนี้จะเป็นการทดลองทำภายหลังจากการสำรวจไปแล้ว เป็นการปรับความแตกต่าง(accommodation) เมื่อได้พบหรือปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมใหม่ๆที่สัมพันธ์กับความคิดเดิมที่มีอยู่ในสมอง นั้นหมายความว่าเริ่มจะปรับควา

แตกต่างระหว่างของใหม่กับของเดิมจนเกิดความเข้าใจว่าควรจะทำอย่างไรกับสิ่งใหม่นี้ เช่น ในการต่อเลโก้ & โลโก้ หลังจากที่เราสำรวจชิ้นส่วนต่างๆและเก็บเป็นความรู้ไว้ในสมองแล้ว ต่อไปอาจจะเป็นการทดลองสร้างโดยอาจจะสร้างตามตัวอย่างในคู่มือ หรืออาจจะทดลองต่อเป็นชิ้นงานที่ตนเองอยากจะทำ หรืออาจจะทดลองต่อตามเพื่อนๆก็ได้ แต่บางคนก็พยายามที่จะปรับตนเองโดยการสอบถามเพื่อนที่สามารถทำได้(ซึ่งจุดนี้เองเป็นจุดเริ่มต้นของการทำให้ทราบว่าคนเป็นแหล่งความรู้ที่สำคัญอย่างหนึ่งและการแสวงหาความรู้จากสิ่งแวดล้อมรอบๆตัว) ในขั้นตอนนี้เราจะมีลองผิดลองถูกบ้างเพื่อจะเก็บเกี่ยวเป็นประสบการณ์และสร้างเป็นองค์ความรู้เก็บไว้ในสมองของตนเอง อย่างไรก็ตามในขั้นตอนนี้จะเกิดทั้งการดูดซึม (assimilation) และ การปรับความแตกต่าง (acommodation) ผสมผสานกันไป

3. Learning by doing คือ การเรียนรู้จากการกระทำ ขั้นนี้เป็นการลงมือปฏิบัติกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งหรือการได้ปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่มีความหมายต่อตนเอง แล้วสร้างเป็นองค์ความรู้ของตนเองขึ้นมา ซึ่งจะคาบเกี่ยวกับขั้นตอนที่ผ่านมา ขั้นนี้ จะเกิดทั้งการดูดซึม (assimilation) และ การปรับความแตกต่าง (acommodation) ผสมผสานกันไป เช่นเดียวกัน

4. Doing by learning คือ การทำเพื่อที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้ ขั้นตอนนี้จะต้องผ่านขั้นตอนทั้ง 3 จนประจักษ์แก่ใจตนเองว่าการลงมือปฏิบัติกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งหรือการได้ปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่มีความหมายนั้น สามารถทำให้เกิดการเรียนรู้ได้และเมื่อเข้าใจแล้วก็จะเกิดพฤติกรรมในการเรียนรู้ที่ดี รู้จักคิดแก้ปัญหา รู้จักการแสวงหาความรู้ การปรับตนเองให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมใหม่ๆ ฯลฯ นั่นก็คือเกิดภาวะที่เรียกว่า “Powerfull learning” ซึ่งก็คือเกิดการเรียนรู้ที่จะดูดซึม (assimilation) และ การปรับความแตกต่าง (acommodation) อยู่ตลอดเวลาอันจะนำไปสู่คำว่า “คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็นของตนเอง

อย่างไรก็ตามขั้นตอนที่กล่าวมาทั้ง 4 ขั้นจะเห็นได้ว่ามีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน จนบางทีไม่สามารถแยกออกจากพฤติกรรมที่เห็นนั้นอยู่ในขั้นตอนไหนเพราะมีการผสมผสานกันอยู่ตลอดเวลา และในการเริ่มต้นของแต่ละบุคคลนั้นอาจมีความแตกต่างกันออกไป บางคนอาจจะเริ่มที่ Experiment หรืออาจจะเริ่มที่ Learning by doing เลยก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความรู้เดิมที่มีอยู่ในสมองของแต่ละบุคคลนั้นไม่เท่ากัน

การจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎี Constructionism

การจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎี Constructionism เป็นนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาระบวนการคิดของผู้เรียนและนำเสนอผ่านผลงานที่จัดทำ ดังนั้นครูผู้สอนต้องดำเนินการจัดการเรียนรู้ดังนี้ (สุชิน เพ็ชรรักษ์, 2548 : 3 – 4)

1. เชื่อมโยงสิ่งที่รู้แล้วกับสิ่งที่ผู้เรียนกำลังเรียน
2. การให้โอกาสผู้เรียนเป็นผู้ริเริ่มทำโครงการที่ตนเองสนใจ
3. เปิดโอกาสให้มีการนำเสนอความคิด ผลงาน ผลการวิเคราะห์กระบวนการเรียนรู้ของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อน
4. ให้เวลาทำงานอย่างต่อเนื่อง

บทบาทของครู

ในการดำเนินกิจกรรมการสอน ครูควรรู้จักบทบาทของตนเองอย่างแจ่มแจ้ง ครูนับว่าเป็นบุคคลสำคัญที่จะทำให้การสอนสำเร็จผล ดังนั้นจึงควรรู้จักบทบาทของตน ดังนี้ คือ

1. จัดบรรยากาศการเรียนรู้ให้เหมาะสม โดยควบคุมกระบวนการการเรียนรู้ให้บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนดไว้และคอยอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนดำเนินงานไปได้อย่างราบรื่น
2. แสดงความคิดเห็นและให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์แก่ผู้เรียนตามโอกาสที่เหมาะสม(ต้องคอยสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนและบรรยากาศการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา)
3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามแนวทางของทฤษฎี Constructionism โดยเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เป็นผู้จุดประกายความคิดและกระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้โดยทั่วถึงกัน ตลอดจนรับฟังและสนับสนุนส่งเสริมให้กำลังใจแก่ผู้เรียนที่จะเรียนรู้เพื่อประจักษ์แก่ใจด้วยตนเอง
4. ช่วยเชื่อมโยงความคิดเห็นของผู้เรียนและสรุปผลการเรียนรู้ ตลอดจนส่งเสริมและนำทางให้ผู้เรียนได้รู้วิธีวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้ เพื่อผู้เรียนจะได้นำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้

ในการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎี Constructionism ครูเป็นบุคคลสำคัญที่ต้องมีการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ความเชื่อดังนี้

1. ต้องไม่ถือว่า ครูเป็นผู้รู้แต่ผู้เดียว ผู้เรียนต้องเชื่อตามที่ครูบอก แต่ครูต้องตระหนักว่าตนเองมีความรู้ที่จะช่วยเหลือนักเรียนเท่าที่จะช่วยได้ ดังนั้นครูจึงไม่อับอายผู้เรียนที่จะพูดว่า “ครูก็ยังไม่ทราบ พวกเรามาช่วยกันหาคำตอบดูซิ”
2. ต้องพยายามให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากที่สุด อดทนและปล่อยให้นักเรียนประกอบกิจกรรมด้วยตนเอง อย่ารีบบอกคำตอบ ควรช่วยเหลือแนะนำผู้เรียนที่เรียนช้าและเรียนเร็วให้สามารถเรียนไปตามความสามารถของตนเองให้มากที่สุด

3. ไม่ควรถือว่า “ ผู้เรียนที่ดีต้องเงียบ ” แต่ครูควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน
4. ต้องไม่ถือว่าการที่ผู้เรียนเดินไปเดินมาในการทำกิจกรรมการเรียนรู้เป็นการแสดงถึงความไม่มีระเบียบวินัย แต่ต้องคิดว่าการเดินไปเดินมาเป็นกระบวนการหนึ่งที่จะช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง และช่วยทำให้ผู้เรียนไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน
5. ไม่ควรยึดติดกับหลักสูตรมากเกินไป ไม่ควรจะยึดเยียดเนื้อหาที่ไม่จำเป็นให้กับผู้เรียน ควรคิดว่าการให้เนื้อหาที่จำเป็นแม้จะน้อยอย่างก็ยิ่งดีกว่าสอนหลายอย่าง แต่ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้้น้อยมากหรือนำความรู้ที่เรียนไปประยุกต์ใช้ไม่ได้
6. การจัดตารางสอนควรจัดให้ยืดหยุ่น เหมาะสมกับเวลาที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมภายในเวลาที่เหมาะสมไม่มากหรือน้อยไป

บทบาทของผู้เรียน

ในการเรียนตามทฤษฎี Constructionism ผู้เรียนจะมีบทบาทเป็นผู้ปฏิบัติและสร้างความรู้ไปพร้อมๆกันด้วยตัวของเขาเอง(ทำไปและเรียนรู้ไปพร้อมๆกัน) บทบาทที่คาดหวังจากผู้เรียน คือ

1. มีความยินดีร่วมกิจกรรมทุกครั้งด้วยความสมัครใจ
2. เรียนรู้ได้เอง รู้จักแสวงหาความรู้จากแหล่งความรู้ต่างๆที่มีอยู่ด้วยตนเอง
3. ตัดสินปัญหาต่างๆอย่างมีเหตุผล
4. ความรู้สึกและความคิดเป็นของตนเอง
5. วิเคราะห์พฤติกรรมของตนเองและผู้อื่นได้
6. ให้ความช่วยเหลือกันและกัน รู้จักรับผิดชอบงานที่ตนเองทำอยู่และที่ได้รับมอบหมาย
7. นำสิ่งที่เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงได้นั้น

การนำทฤษฎี Constructionism มาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอน

ประยุกต์ใช้บางส่วน กล่าวคือ นำทฤษฎี Constructionism มาประยุกต์ใช้เป็นครั้งคราว โดยเลือกให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์และเนื้อหา

ประยุกต์ใช้ในชั่วโมงปฏิบัติเต็มเวลา กล่าวคือ นำทฤษฎี Constructionism มาประยุกต์ใช้ในชั่วโมงปฏิบัติทั้งหมดของวิชานั้น โดยครูให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติและเชื่อมโยงความรู้ให้สัมพันธ์กับทฤษฎีที่เรียน

ประยุกต์ใช้ทั้งวิชา กล่าวคือ นำทฤษฎี Constructionism มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนทั้งวิชา ซึ่งนับว่าเป็นวิธีที่ดีหากปฏิบัติได้จริง เพราะการเปลี่ยนแปลงความคิดและทัศนคติของผู้เรียนนั้น จะต้องอาศัยระยะเวลาพอสมควรและจะต้องทำอย่างต่อเนื่องจึงจะเห็นผล

กล่าวโดยสรุป ทฤษฎี Constructionism จึงให้ความสำคัญกับโอกาสและวัสดุที่จะใช้ในการเรียนการสอนที่ผู้เรียนสามารถนำไปสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นภายในตัวผู้เรียนเองได้ ไม่ใช่มุ่งการสอนที่เป็น การป้อนความรู้ให้กับผู้เรียน แต่ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้จากการลงมือทำผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองมีทางเลือกที่มากขึ้นโดยการลงมือปฏิบัติหรือสร้างงานที่ตนเองสนใจ และสร้างองค์ความรู้ขึ้นมาเองโดยการผสมผสานระหว่างความรู้เดิมกับความรู้ใหม่

2. แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการใช้แผนผังกราฟฟิก

เทคนิคการใช้ผังกราฟฟิก เป็นเทคนิคที่พัฒนาต่อเนื่องมาจากการจัดโครงสร้างความคิดล่วงหน้า ตามทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความหมาย (meaningful learning theory) ของเดวิด ออซูเบล (David P. Ausubel) นักจิตวิทยาอเมริกัน ที่เสนอการจัดโครงสร้างความคิด หรือโครงสร้างภาพรวมล่วงหน้า (presenting first) เพื่อใช้สำหรับอ่านและทำความเข้าใจเนื้อหาจากตำรา หลังจากนั้นก็มีแผนภาพแบบ ต่างๆเกิดขึ้นมากกว่า 20 ชนิด รวมทั้งโครงสร้างภาพรวมที่นำมาใช้ทำความเข้าใจบทความที่มีความยาว มากๆ โดยนำเสนอข้อมูลในรูปไดอะแกรม และรูปภาพต่างๆ

ทฤษฎีของออซูเบลเป็นทฤษฎีที่หาหลักการอธิบายการเรียนรู้ที่เน้นการเชื่อมโยงความรู้ที่ ปรากฏ ในหนังสือที่โรงเรียนใช้กับความรู้เดิมที่อยู่ในสมองของผู้เรียนในโครง สร้างสติปัญญา (cognitive structure) หรือการสอนโดยวิธีการให้ข้อมูลข่าวสาร เขาเรียกทฤษฎีนี้ว่า “ทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความหมาย (meaningful verbal learning)” ออซูเบลยังได้เสนอแนะเกี่ยวกับเทคนิค “การจัดการ ล่วงหน้า (advance organizer)” หรือก็คือการ “แนะนำรายวิชาก่อนเรียน” นั่นเอง ซึ่งเป็นเทคนิคที่ช่วย ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ที่มีความหมายจากการสอนหรือ บรรยายของครู โดยการสร้างความเชื่อมโยง ระหว่างความรู้ที่มีมาก่อนกับข้อมูลใหม่ หรือความคิดรวบยอดใหม่ ที่จะต้องเรียน จะช่วยให้ผู้เรียนเกิด การเรียนรู้ที่มีความหมายที่ไม่ต้องท่องจำ หลักการทั่วไปที่นำมาใช้ คือ

1. การจัด เรียบเรียง ข้อมูลข่าวสารที่ต้องการให้เรียนรู้ ออกเป็นหมวด
2. นำเสนอกรอบ หลักการกว้างๆ ก่อนที่จะให้เรียนรู้ในเรื่องใหม่
3. แบ่งบทเรียนเป็นหัวข้อที่สำคัญ และบอกให้ทราบเกี่ยวกับหัวข้อสำคัญที่เป็นความคิด รวบยอดใหม่ที่จะต้องเรียน

ทฤษฎีของอูซูเบลถูกพัฒนาจนกลายเป็นสื่อทางการเรียนการสอนที่เรียกว่า “โครงสร้างภาพรวม (presenting first or structure overview)” ต่อมาได้รับความนิยมเรียกเป็น “ผังกราฟิก (graphic organizer)” หรือ GO ซึ่งได้รับความนิยมในการใช้เป็นเครื่องมือจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ โจเซฟ โนวัก (Joseph Donald Novak) ได้พัฒนารูปแบบจนกลายเป็น “ผังความคิดรวบยอด (concept mapping)” ซึ่งทำให้การเรียนการสอนด้วยผังกราฟิกได้รับความนิยมอย่างมาก ซึ่งในแวดวงการศึกษาในปัจจุบันผังกราฟิกก็คือ เครื่องมือช่วยแสดงความคิดให้ออกมาเป็นรูปธรรมในลักษณะ ของภาพ โดยสื่อให้เห็นถึงความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกันของเนื้อหาหรือข้อมูลที่ได้รับ ซึ่งผังกราฟิกมีหลายรูปแบบ ผู้ใช้สามารถเลือกใช้หรือสร้างขึ้นเองได้ตามความสะดวกและเหมาะสมกับการใช้ งาน ซึ่งในปัจจุบันก็มีผู้ที่มีชื่อเสียงขึ้นมาจากการสร้างผังกราฟิกขึ้นมาช่วย ในการคิดในเรื่องต่างๆ เช่นโทนี บูซาน (Tony Buzan), โจเซฟ โนวัก (Joseph D. Novak) เป็นต้น

แผนที่ความคิด (Mind Mapping Diagram)

แผนที่ความคิดเป็นภาพประกอบของข้อมูลที่รวบรวมได้ กล่าวอีกนัยหนึ่ง เป็นการเรียงลำดับหัวข้อที่เกี่ยวข้องหรือแนวคิดที่ประกอบขึ้นในขณะกำหนดแนวความคิดของเนื้อหา นอกจากนี้ ประโยชน์ของการทำแผนที่ความคิดสำหรับนักเรียนและผู้ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจก็เพิ่มมากขึ้น เนื่องจากเป็นวิธีการที่พวกเขาสามารถอธิบายรายละเอียดในเรื่องเดียวได้จนกว่าจะได้ข้อมูลจำนวนมากและรายละเอียดที่เกี่ยวข้องโดยใช้แผนภาพ

แผนผังก้างปลา ความหมาย ประวัติและแนวคิด

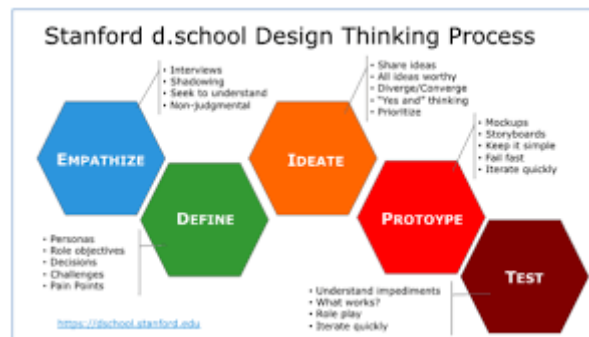
แผนผังก้างปลา Fishbone Diagram จะบอกว่าเป็นสิ่งที่ช่วยในการทำงานหรือเครื่องมือการทำงานก็ไม่ถูกนัก ต้องบอกว่า มันคือ เครื่องมือช่วยเหลือการแก้ไขปัญหาที่มีประโยชน์ต่อการทำงาน มากกว่า หลักการคร่าวๆ ของแผนผังก้างปลา คือ มันมีหน้าที่ในการสังเคราะห์ปัญหาให้ออกมาเป็นรูปแบบคล้ายๆ กับ Mind map ที่จะมีรูปร่างเป็นก้างปลา เพื่อให้เราสามารถมองเห็นปัญหา สาเหตุของปัญหา จากนั้นนำไปวิเคราะห์ต่อว่าเราจะแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นเหล่านี้ได้อย่างไรบ้าง แผนผังก้างปลา ถูกคิดค้นและออกแบบโดย ด็อกเตอร์ คาโอรุ อิชิคาว่า เขาคิดค้นขึ้นมาเพื่อใช้งานภายในบริษัทของเขาเอง ให้พนักงานสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้นในทุกๆ ด้าน จนเมื่อคู่แข่งหรือเพื่อนร่วมงานของเขามาพบเห็น ก็ได้นำไปใช้งานกันอย่างแพร่หลายจนเกิดเป็น Fishbone Diagram อย่างเป็นทางการ

แผนผังกราฟิกประเภทต่างๆ

- **แผนที่ความคิด (Mind Map):**
แสดงความคิดหลักที่แตกแขนงออกไปเป็นกิ่งก้านต่างๆ ทำให้เห็นความสัมพันธ์ของความคิดและองค์ความรู้.
- **แผนภาพเวนน์ (Venn Diagram):**
ใช้แสดงความเหมือนและความแตกต่างระหว่างสองกลุ่มหรือมากกว่า.
- **ผัง T-Chart:**
มีลักษณะเหมือนตัวอักษร "T" ใช้สำหรับเปรียบเทียบข้อดีข้อเสีย หรือข้อมูลที่ต้องเปรียบเทียบกัน.
- **ผังก้างปลา (Fishbone Diagram) หรือ แผนภูมิสาเหตุและผล:**
ใช้สำหรับวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา โดยแต่ละกิ่งของปลาจะแสดงสาเหตุต่างๆ ที่นำไปสู่ปัญหาหลัก.
- **แผนภูมิองค์กร (Organization Chart):**
แสดงโครงสร้างลำดับชั้นของหน่วยงาน องค์กร หรือกลุ่มคน ว่าใครอยู่ใต้บังคับบัญชาของใคร.
- **แผนภูมิลำดับเหตุการณ์ (Timeline):**
แสดงเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นตามลำดับเวลา.
- **ผังวงจร (Cycle Diagram):**
แสดงขั้นตอนหรือกระบวนการที่ต่อเนื่องกันเป็นวงกลม โดยไม่มีจุดเริ่มต้นหรือจุดสิ้นสุดที่ชัดเจน.
- **แผนผังแนวคิด (Concept Map):**
ใช้แสดงความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดต่างๆ โดยมีคำอธิบายสั้นๆ เชื่อมโยงแนวคิดเหล่านั้น.
- **ผังแมงมุม (Spider Map):**
เป็นผังที่แสดงแนวคิดหลักอยู่ตรงกลาง แล้วมีแนวคิดย่อยๆ เชื่อมโยงออกมา เหมือนขาแมงมุม.

4. Prototype คือการสร้างต้นแบบขึ้นมาเพื่อทดสอบและตอบคำถามตามแนวทางที่เราได้เลือก ก่อนที่จะนำไปใช้ออกแบบจริง

5. Test หรือทดสอบข้อสรุป โดยการนำแบบจำลองที่สร้างขึ้นมาทดสอบใช้จริงกับผู้ใช้ หรือกลุ่มเป้าหมาย เพื่อดูประสิทธิภาพ ตลอดจนประเมินผล เพื่อนำข้อดีหรือข้อเสียมาปรับปรุงแก้ไข ก่อนนำไปพัฒนาเพื่อใช้งานจริงในอนาคต



ภาพที่ 5 กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking Process)

4. วิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล

หลักสูตรรายวิชา

หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ประเภทวิชา สมรรถนะแกนกลาง กลุ่มอาชีพ สมรรถนะทางสังคมและการดำรงชีวิต

สาขาวิชา สังคมศึกษา รหัส 30000 – 1501 ชื่อวิชา สังคมไทยในยุคดิจิทัล

ทฤษฎี 1 ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 2 หน่วยกิต

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ปฏิบัติตนเข้ากับสภาพสังคมไทย สถานการณ์การเปลี่ยนแปลงทางสังคม และการประยุกต์ใช้
หลักธรรมทางศาสนาและหลักธรรมาภิบาลในการเป็นพลเมืองดิจิทัล

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจเกี่ยวกับสภาพสังคม ประเพณี และวัฒนธรรมไทย
2. วิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคมในยุคดิจิทัล
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีต่อสังคมไทยในยุคดิจิทัล มีความรับผิดชอบ มีวินัย จิตสาธารณะ และมีส่วนร่วมต่อด้านการทุจริตในยุคดิจิทัล
4. สามารถประยุกต์ใช้หลักธรรมทางศาสนา และหลักธรรมาภิบาลเพื่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับสภาพสังคม สถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยในยุคดิจิทัล
2. วิเคราะห์ สังเคราะห์ผลกระทบ และแนวทางการป้องกันการทุจริตในยุคดิจิทัล
3. ประยุกต์ใช้หลักธรรมทางศาสนา และหลักธรรมาภิบาลเพื่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการวิเคราะห์สภาพสังคม ประเพณี วัฒนธรรมไทย สถานการณ์การเปลี่ยนแปลงทางสังคม การทุจริตในสังคมไทย ความสัมพันธ์ระหว่างสังคมไทยกับสังคมโลกในยุคดิจิทัล ประยุกต์ใช้หลักธรรมทางศาสนา และหลักธรรมาภิบาลเพื่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล

หน่วยที่ 2 โครงสร้างทางสังคม การจัดระเบียบทางสังคม และสถาบันทางสังคม

ความหมายของ โครงสร้างของสังคม(Social Structure)

พจนานุกรมศัพท์สังคมวิทยาฉบับราชบัณฑิตยสถานกล่าวว่า โครงสร้าง หมายถึง องค์ประกอบที่มีส่วนต่างๆ สัมพันธ์กันอย่างมีระเบียบ และดำรงอยู่ได้ถาวรตามสมควร โครงสร้างของสังคม คือ ระบบความสัมพันธ์ ของสถาบันต่างๆ ของสังคมในขณะใดขณะหนึ่ง มาร์วิน อี.ออลเซน (Marvin E.Olsen) ได้อธิบายความหมายโครงสร้างของสังคม ซึ่งสรุปได้ โครงสร้างของสังคม คือ ลักษณะของส่วนประกอบต่างๆ ของสังคม ซึ่งเป็นเสมือนการจำลองภาพหนึ่งของระบบความสัมพันธ์ในสังคมมนุษย์ในขณะใดขณะหนึ่ง เนื่องจากกระบวนการที่สมาชิกในสังคมมีการกระทำระหว่างกันเป็นสิ่งที่เคลื่อนไหวอยู่เสมอ เจมส์ ดับเบิลยู. ซานเดน (James W.Vander Zanden) กล่าวว่า โครงสร้างของสังคม หมายถึง คำโครงของความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในสังคมที่มีความเชื่อมโยงผูกพันระหว่างกัน

สรุปได้ว่า โครงสร้างของสังคม หมายถึง ส่วนต่างๆ ที่ประกอบกันเป็นระบบความสัมพันธ์ของสังคมมนุษย์ ส่วนประกอบดังกล่าวจะต้องเป็นคำโครงที่ปรากฏในสังคมมนุษย์ทุกๆ สังคม แม้จะมีรายละเอียดย่อยแตกต่างกันไปในแต่ละสังคมก็ตาม

องค์ประกอบของโครงสร้างของสังคม

โครงสร้างของสังคมมีองค์ประกอบด้วย 3 ประการ คือ

1. กลุ่มสังคม (Social groups)
2. สถาบันสังคม (Social institutions)
3. สถานภาพและบทบาท (Status and Roles)

องค์ประกอบโครงสร้างของสังคมที่ช่วยพยุงค้ำจุน หรือช่วยให้สังคมมั่นคงและเจริญรุ่งเรืองมาน้อยเพียงใด ย่อมขึ้นอยู่กับคุณสมบัติของโครงสร้างทั้ง 3 ของสังคม กล่าวคือ ถ้าสังคมใดมีการรวมกลุ่มและร่วมมือกันทำกิจกรรมต่างๆ เช่น กลุ่มนักรักศึกษาช่วยกันค้นหาความรู้เอาไปเผยแพร่ กลุ่มผู้ผลิตร่วมมือ

ร่วมใจกันผลิตสิ่งอุปโภคบริโภค ฯลฯ สังคมนั้นย่อมกินดีอยู่ดี ถ้าสังคมใดมีชุดของบรรทัดฐานที่ใช้ในการกระทำกิจกรรมต่างๆ ที่ดี เช่น ในการจัดการศึกษามีหลักสูตรมีวิธีการสอน มีการวัดผลที่ดี ฯลฯ การศึกษาก็จะช่วยสร้างสังคมให้เจริญขึ้น และถ้าสังคมใดมีการกำหนดว่าใคร หรือกลุ่มสังคมใดมีหน้าที่รับผิดชอบอะไรและต่างก็แสดงบทบาทได้อย่างเหมาะสม สังคมนั้นย่อมเจริญก้าวหน้าไปได้เร็วขึ้น

1.กลุ่มสังคม

การศึกษาเกี่ยวกับเรื่องกลุ่มทางสังคม จะช่วยให้เรามีความรู้ความเข้าใจถึงความสำคัญของการมีชีวิตร่วมกันของบุคคลในสังคมได้ดียิ่งขึ้น ทั้งนี้เพราะกลุ่มทางสังคมจะมีอิทธิพลต่อบุคคลและสังคมเป็นอย่างมาก เช่น กลุ่มครอบครัว กลุ่มเพื่อนสนิท ย่อมจะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม ความคิด และค่านิยมของบุคคลอย่างเห็นได้ชัด ในปัจจุบันสังคมมีลักษณะสลับซับซ้อนและมีขนาดใหญ่ขึ้น จึงต้องมีการจัดระเบียบสังคมบนพื้นฐานของหลักเหตุผลและเป้าหมายเฉพาะอย่าง มากกว่าการคำนึงถึงพื้นฐานความสัมพันธ์ส่วนตัว อันมีผลทำให้การติดต่อสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและกลุ่มทางสังคมมีลักษณะเป็นทางการมากขึ้น

กลุ่ม หมายถึง บุคคลตั้งแต่ 2 คน หรือมากกว่านั้น ซึ่งอาจมีการกระทำระหว่างกันทางสังคม การรวมกลุ่มของมนุษย์มีหลายลักษณะ ในบางครั้งการรวมกลุ่มอาจเกิดขึ้น โดยชั่วคราวหรือโดยบังเอิญ ในไม่ช้ากลุ่มคนดังกล่าวก็จะสลายตัวไป เช่น กลุ่มคนที่มารวมตัวกันที่ตลาด กลุ่มคนที่มาชมการแสดงหรือชมภาพยนตร์ กลุ่มคนที่มารวมตัวกันเพื่อเรียกร้องผลประโยชน์จากรัฐบาล ฯลฯ เราไม่ถือว่ากลุ่มคนเหล่านี้เป็นกลุ่มสังคม เนื่องจากมีการรวมตัวกันอย่างไม่เป็นแบบแผนความสัมพันธ์ที่ชัดเจน ต่างฝ่ายต่างมารวมตัวกันโดยมีจุดมุ่งหมายที่สอดคล้องต้องกันอย่างบังเอิญเท่านั้นและระยะเวลาของการรวมตัวก็มีจำกัด จนไม่เพียงพอที่จะสร้างรูปแบบความสัมพันธ์ที่ถาวรได้ อย่างไรก็ตาม กลุ่มที่มีความสำคัญต่อการดำรงอยู่ของสังคมมนุษย์มากที่สุด โดยเป็นส่วนประกอบสำคัญในโครงสร้างของสังคม ได้แก่ กลุ่มสังคม กลุ่มสังคมเป็นกลุ่มซึ่งสมาชิกมีการกระทำระหว่างกัน และสมาชิกของกลุ่ม มีความรู้สึกเป็นสมาชิกร่วมกัน

พจนานุกรมศัพท์สังคมวิทยา ฉบับราชบัณฑิตยสถานอธิบายว่า กลุ่มสังคม หมายถึง กลุ่มบุคคล ที่สมาชิกในกลุ่มมีการติดต่อสัมพันธ์อย่างมีระบบแบบแผนเป็นที่ยอมรับร่วมกัน กลุ่มสังคมจะมีความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน โดยมีสัญลักษณ์ มีความสนใจคล้ายกัน ซึ่งทำให้กลุ่มมีลักษณะแตกต่างกับกลุ่มอื่นๆ กลุ่มทางสังคมคืออะไร นักสังคมวิทยาได้ให้ความหมายของกลุ่มทางสังคมแตกต่างกันออกไปดังนี้

มาวิส ฮิลทูเนน ไบแซนซ์ และจอห์น ไบแซนซ์ (Mavis Hiltunen Biesanz and John Biesanz) กล่าวว่า กลุ่มสังคม หมายถึง กลุ่มซึ่งประกอบไปด้วยบุคคลตั้งแต่ 2 คน หรือมากกว่านั้น ซึ่งมีการกระทำระหว่างกัน มีความรู้สึกร่วมกันในการเป็นสมาชิกของกลุ่ม และมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้อง โดยมีตำแหน่งหรือสถานภาพในกลุ่มที่ตนเป็นสมาชิกโดนัลด์ ไลท์ จูเนียร์และซูซาน เคลเลอร์ (Donald Light Jr. and Suzsanne Keller) กล่าวว่า กลุ่มสังคมประกอบไปด้วยบุคคล 2 คน หรือมากกว่านั้น ซึ่งมีความรู้สึกเป็นสมาชิกร่วมกันและมีการกระทำระหว่างกันทางสังคมตามเป้าหมายร่วมกัน มีแบบแผนพฤติกรรมของกลุ่ม โดยการตกลงร่วมกันประเสริฐ แยมกลีนฟุง กล่าวว่า กลุ่มทางสังคม คือ คนตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป มีความสัมพันธ์ในทางร่วมมือพึ่งพาอาศัยกัน ความสัมพันธ์ติดต่อกันไปจนเป็นความผูกพันและผู้มีสัมพันธ์กันเกิดความสำนึกว่า เป็นสมาชิกในกลุ่มเดียวกัน แยกออกได้จากกลุ่มอื่นๆ เพื่อให้มองเห็นลักษณะของกลุ่มทางสังคมได้ชัดเจนยิ่งขึ้นจึงจะจำแนกประเภทของกลุ่มทางสังคมออกเป็นดังนี้

1. กลุ่มครอบครัว เป็นกลุ่มทางสังคมขนาดเล็ก สมาชิกมีความสัมพันธ์กันแบบปฐมนิยาม สมาชิกมีความรักและความผูกพันในระดับสูง มีความเป็นเครือญาติกัน โดยทั่วไปสมาชิกจะประกอบด้วย สามภรรยา และบุตร

2. กลุ่มสมาคม เป็นกลุ่มทางสังคมที่จงใจจัดตั้งขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง โดยมีการจัดระเบียบของกลุ่มอย่างเป็นทางการ มีการกำหนดแผนงาน กำหนดหน้าที่ความรับผิดชอบของสมาชิกที่ชัดเจน เช่น บริษัท ห้างหุ้นส่วน กระทรวง ทบวง กรม ฯลฯ

3. กลุ่มทางสังคมขนาดเล็ก เป็นกลุ่มทางสังคมที่ไม่ได้มีการจัดระเบียบทางสังคมไว้อย่างชัดเจน เช่น กลุ่มเพื่อนบ้าน กลุ่มเพื่อนร่วมชั้นเรียน เป็นต้น

4. กลุ่มชุมชน แบ่งออกได้เป็นชุมชนบทและชุมชนเมือง

4.1 ชุมชนชนบท เป็นชุมชนที่อยู่นอกเขตเมือง ผู้คนที่อาศัยอยู่มีอาชีพทางด้านเกษตรกรรมเป็นส่วนใหญ่ ความหนาแน่นของประชากรต่อพื้นที่มีน้อย ผู้คนมีความสัมพันธ์แบบเป็นกันเอง มีแบบอย่างในการดำเนินชีวิตและการประกอบอาชีพคล้ายๆกัน สภาพความเป็นอยู่โดยทั่วไปขึ้นอยู่กับธรรมชาติเป็นส่วนใหญ่ ลักษณะโดยทั่วไปของชุมชน มีดังนี้

1) มีอาชีพทางการเกษตรเป็นส่วนใหญ่

2) แวดล้อมไปด้วยธรรมชาติ ชาวชนบทใกล้ชิดกับธรรมชาติ และชีวิตส่วนใหญ่เผชิญกับภาวะธรรมชาติโดยตรง เช่น ความแห้งแล้ง ฝนตก น้ำท่วม เป็นต้น

3) ความหนาแน่นของประชากรต่อพื้นที่มีน้อย การตั้งบ้านเรือนที่อยู่อาศัยมักจะรวมกันเป็นกลุ่มหรือไม่ก็ปลูกสร้างบ้านเรือนขนานไปตามแม่น้ำลำคลอง หรือริมถนน

4) มีความสัมพันธ์แบบเป็นกันเอง เคารพขนบและร่วมมือช่วยเหลือซึ่งกันและกัน โดยยึดถือน้ำใจเป็นสิ่งสำคัญ

5) การเปลี่ยนตำแหน่งทางสังคมมีไม่มาก เนื่องจากชาวชนบทมีความผูกพันอยู่กับการเกษตรมานาน ความคิดความเชื่อและการศึกษายังไม่ได้รับการพัฒนาเท่าที่ควร ชาวชนบทส่วนใหญ่จึงยังคงยึดอาชีพเกษตรกรรม ฐานะทางเศรษฐกิจก็ยังไม่เปลี่ยนแปลง คือค่อนข้างจะยากจน

4.2 ชุมชนเมือง เป็นชุมชนที่อยู่ในเมือง มีประชากรอยู่รวมกันเป็นกลุ่มหนาแน่นกว่าในชนบท สภาพชุมชนโดยทั่วไปจะประกอบด้วยตึก อาคารบ้านเรือน ผู้คนส่วนใหญ่จะทำงานอยู่ในเมือง สำนักงานมากกว่าที่ไปทำงานกลางแจ้ง สภาพความเป็นอยู่ของประชากรในชุมชนเมืองจึงเป็นไปด้วยความเร่งรีบและแข่งขัน ลักษณะสำคัญของชุมชนเมืองที่แตกต่างจากชุมชนบท มีดังนี้

1) ชุมชนเมืองเป็นชุมชนอุตสาหกรรมและพาณิชยกรรม ชาวเมืองจึงมีชีวิตอยู่ในโรงงาน หรือสถานประกอบการเป็นส่วนใหญ่ ไม่ค่อยได้สัมผัสกับธรรมชาติ เช่น เรือกสวน ไร่นา ป่าไม้ ภูเขา มากนัก

2) ความสัมพันธ์ของชาวเมืองส่วนใหญ่เป็นไปในรูปแบบของกลุ่มทุติยภูมิ คือมีความสัมพันธ์แบบมิใช่เป็นการส่วนตัว แต่เป็นความสัมพันธ์ตามระเบียบและกฎเกณฑ์ของสังคม ความเห็นใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่กันมีน้อย

3) ความแตกต่างทางสังคมมีมาก โดยในเมืองจะมีทั้งคนร่ำรวยและคนยากจนที่มีฐานะและชีวิตความเป็นอยู่ที่แตกต่างกันมาก

4) การเคลื่อนที่ทางสังคมมีมาก ชาวเมืองมีโอกาสเปลี่ยนอาชีพทางเศรษฐกิจของตนได้มากกว่า เพราะมีอาชีพหลากหลายให้เลือก ทำให้มีโอกาสเปลี่ยนอาชีพและเลื่อนตำแหน่งหน้าที่การงานได้มากกว่าชุมชนชนบท

5) มีการแข่งขันกันสูง ชาวเมืองต้องต่อสู้แข่งขันเพื่อความอยู่รอด ทั้งนี้เนื่องจากมีผู้คนมาอาศัยอยู่หนาแน่น ทุกสิ่งทุกอย่างค่อนข้างมีจำกัด และการที่จะให้ได้สิ่งใดมาต้องมีการแลกเปลี่ยนกันด้วยเงินตรา น้อยรายที่จะได้มาด้วยน้ำใจช่วยเหลือกัน

6) มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม จากการที่ชุมชนเมืองเป็นศูนย์กลางของความเจริญด้านต่างๆ ผู้คนจากสังคมภายนอกเดินทางเข้ามาประกอบกิจกรรมกันอย่างมากมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งชาวต่างประเทศ ทำให้วัฒนธรรมเมืองมีลักษณะหลากหลายแตกต่างกันออกไป เช่น แต่งกายชุดสากล รับประทานอาหารญี่ปุ่น ทำความเคารพแบบไทย เป็นต้น

สรุปได้ว่า กลุ่มสังคมเป็นกลุ่มซึ่งประกอบด้วยบุคคลตั้งแต่ 2 คนหรือมากกว่านั้น โดยมีลักษณะที่สำคัญดังต่อไปนี้

1. มีการกระทำระหว่างกันทางสังคมหรือปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social interaction)
2. สมาชิกในกลุ่มต่างมีตำแหน่งและบทบาทหน้าที่แตกต่างกันและประสานบทบาทระหว่างกัน มีแบบพฤติกรรมตามบรรทัดฐานของกลุ่ม หรือที่เรียกว่า วัฒนธรรมย่อย
3. มีความรู้สึกเป็นสมาชิกร่วมกัน ทำให้มีความผูกพันในฐานะที่เป็นสมาชิกของกลุ่มสังคมเดียวกัน
4. มีวัตถุประสงค์ร่วมกัน ที่สำคัญคือ เพื่อสนองความต้องการของสมาชิกแต่ละคนและความต้องการของสมาชิกของกลุ่มเป็นส่วนรวม สังคมมนุษย์ประกอบไปด้วยกลุ่มสังคมหลากหลาย ตั้งแต่กลุ่มสังคมเล็กๆ ไปจนถึงกลุ่มสังคมขนาดใหญ่ เช่น ครอบครัว กลุ่มเพื่อน สมาคมต่างๆ ชุมชน และกลุ่มชาติพันธุ์ในสังคม ฯลฯ กลุ่มสังคมเหล่านี้ต่างมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน เปรียบเหมือนสายใยของสังคมมนุษย์

สถาบันทางสังคม

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525 ให้ความหมายของคำว่า “สถาบัน” ไว้ว่า “สิ่งซึ่งคนในส่วนรวม คือสังคมจัดตั้งให้มีขึ้น เพราะเห็นประโยชน์ว่ามีความต้องการและจำเป็นแก่วิถีชีวิตของตน เช่น สถาบันครอบครัว สถาบันศาสนา สถาบันการศึกษา สถาบันการเมือง Dictionary of Modern Sociology ให้ความหมายของสถาบันไว้ว่า “เป็นกระบวนการหรือการรวมกลุ่มในลักษณะ ดังนี้

1. มีการจัดระเบียบอย่างดี เช่น มีการกำหนดบทบาทและความสัมพันธ์ของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง

2. มีระบบ เช่น มีการกำหนดว่าผู้มีส่วนเกี่ยวข้องต้องทำอะไร

3. มีเสถียรภาพหรือความมั่นคง โดยมีแนวโน้มที่เปลี่ยนแปลงยากและไม่ขึ้นอยู่กับบุคคลหนึ่งโดยเฉพาะหรืออาจกล่าวสรุปได้ว่าสถาบันทางสังคม หมายถึง กลุ่มของบรรทัดฐานทางสังคมที่สังคมได้กำหนดไว้เพื่อใช้เป็นหลักในการกระทำกิจกรรมต่างๆ ของสมาชิกในสังคม เพื่อแก้ปัญหาพื้นฐาน เพื่อการดำรงอยู่ของสังคม

องค์ประกอบของสถาบันทางสังคม สถาบันทางสังคมมีองค์ประกอบสำคัญอยู่ 4 ประการ คือ

1. กลุ่มทางสังคมหรือองค์การทางสังคม ในแต่ละสถาบันทางสังคม จะประกอบด้วยกลุ่มคนต่างๆ เช่น สถาบันครอบครัว จะประกอบด้วย พ่อ แม่ ลูก ญาติพี่น้อง สถาบันการศึกษา จะประกอบด้วย ครูใหญ่ ครู-อาจารย์ นักเรียน คนงานภารโรง เป็นต้น

2. สถานภาพและบทบาท ในแต่ละสถาบันทางสังคม จะประกอบด้วยผู้คนที่มีความรับผิดชอบหรือที่เรียกว่า สถานภาพ และมีการแสดงออกตามหน้าที่ความรับผิดชอบหรือที่เรียกว่า บทบาท เช่น สถาบันครอบครัว มีตำแหน่งต่างๆ ได้แก่ พ่อ แม่ ลูก สามีน ภรรยา ผู้เป็นพ่อมีหน้าที่เลี้ยงดูครอบครัว ให้การศึกษาแก่ลูก ฯลฯ สถาบัน การศึกษามีตำแหน่งต่างๆ ได้แก่ ครู นักเรียน คนงาน โดยครูมีหน้าที่สอนและอบรมนักเรียน ฯลฯ

3. หน้าที่ แต่ละสถาบันทางสังคมต่างก็มีหน้าที่เพื่อทำให้สังคมคงสภาพ และสนองความต้องการของสมาชิกในสังคม เช่น สถาบันทางเศรษฐกิจ ทำหน้าที่ในด้านการผลิต การจำหน่ายแจกเครื่องอุปโภคบริโภคของสมาชิกในสังคม สถาบันเศรษฐกิจทำหน้าที่ถ่ายทอดวัฒนธรรม สอนให้รู้จักประกอบอาชีพ ให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม เป็นต้น

4. บรรทัดฐานทางสังคม สถาบันทางสังคมจะประกอบด้วยกลุ่มของบรรทัดฐานเพื่อเป็นหลักปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ เช่น สถาบันทางการศึกษา จะกำหนดแนวปฏิบัติเกี่ยวกับการรับนักเรียน การเรียน การสอนการวัดผล ฯลฯ สถาบันทางศาสนา จะกำหนดแนวปฏิบัติเกี่ยวกับพิธีกรรมทางศาสนา ข้อห้าม ข้อให้ปฏิบัติตามหลักคำสอน ฯลฯ

1.สถาบันครอบครัว มีบทบาทสำคัญ คือ

1. การสร้างสมาชิกใหม่ทดแทนสมาชิกเก่า

2. การเลี้ยงดูเด็กให้เจริญเติบโตเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม
3. การอบรมสั่งสอนและปลูกฝังระเบียบของสังคมแก่สมาชิก เพื่อให้สมาชิกสามารถปฏิบัติตามกฎระเบียบอื่น ๆ ได้
4. การให้ความรักและความอบอุ่นแก่สมาชิก สมาชิกจะมีความผูกพันกันมากกว่าสถาบันอื่น ๆ
5. การกำหนดสถานภาพของบุคคล เช่น เพศ เชื้อชาติ ลำดับสมาชิก และสถานภาพทางสังคม
6. การควบคุมความสัมพันธ์ทางเพศ ทำให้ความสัมพันธ์ดำเนินไปตามบรรทัดฐานทางสังคม

2. สถาบันการศึกษา มีบทบาทที่สำคัญ คือ การถ่ายทอดความรู้ วัฒนธรรม และทักษะอันจำเป็นในการดำรงชีวิตของสมาชิก การสร้างบุคลิกภาพทางสังคมแก่สมาชิก การผลิตกำลังแรงงานทางเศรษฐกิจ การกำหนดสถานภาพและชนชั้นทางสังคม และเกิดการรวมกลุ่มกัน ทำให้สมาชิกเกิดความรู้สึกเป็นพวกเดียวกัน

3. สถาบันศาสนา บทบาทสำคัญของสถาบันศาสนา คือ การสร้างความเป็นปึกแผ่นให้กับสังคม การสร้างเสริมและถ่ายทอดวัฒนธรรมแก่สังคม การควบคุมสมาชิกให้ปฏิบัติตามบรรทัดฐานของสังคม และสนองความต้องการทางจิตใจแก่สมาชิก

4. สถาบันเศรษฐกิจ มีบทบาทที่สำคัญ คือ การผลิตสินค้าและบริการต่าง ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการแก่สมาชิกในสังคม การกระจายสินค้าและบริการ และการบริโภค

5. สถาบันการเมืองการปกครอง มีบทบาทสำคัญ คือ การสร้างระเบียบกฎเกณฑ์ให้สังคมสงบสุข การดำเนินการเพื่อตอบสนองความต้องการของสังคม ทั้งด้านเศรษฐกิจ บริการสาธารณะ และสวัสดิการต่าง ๆ การแก้ไขความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคม และปกป้องคุ้มครองสังคมจากภัยต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอก

6. สถาบันสื่อสารมวลชน มีบทบาทสำคัญ คือ การสอดส่องดูแล ติดตามเหตุการณ์ ความเคลื่อนไหวต่าง ๆ ในสังคม การเป็นเวทีสาธารณะให้ประชาชนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาต่าง ๆ การให้ความรู้แก่ประชาชน การให้ความบันเทิง และการถ่ายทอดวัฒนธรรม

7. สถาบันนันทนาการ มีบทบาทสำคัญ คือ ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดแก่สมาชิกของสังคม และช่วยให้สังคมเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

มนตรี วรารักษ์สัจจะ (2558) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาการสอนด้วยการใช้แผนผังกราฟิกเพื่อสร้างความเข้าใจและความคงทนในการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ ระดับปริญญาตรี กลุ่มตัวอย่างคือนิสิตระดับปริญญาตรี จำนวน 29 คน ผลการวิจัยพบว่า เกิดความคงทนในการเรียนรู้เมื่อผ่านไป 2 สัปดาห์ เกิดความเข้าใจก่อนเรียน และช่วยให้ลำดับเหตุการณ์และสรุปข้อมูลได้ดีขึ้น ผู้เรียนมีพฤติกรรมการจดจำในการเรียนดีขึ้น

ภรณ์ศุมา ทธิไกรวรกุล (2559) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการทำงานกลุ่มเรื่องภูมิศาสตร์ทวีปยุโรปและแอฟริกาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนคงทองวิทยา จำนวน 41 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ภูมิศาสตร์ทวีปยุโรปและแอฟริกาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ พบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ สืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิกเป็นกิจกรรมที่ทำให้ให้นักเรียนรู้สึกสนุกสนาน ตื่นเต้น เพลิดเพลิน และเข้าใจ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ พบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับ เทคนิคการใช้ผังกราฟิกช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทำงานร่วมกับผู้อื่น

นฤมล มีมุข (2565) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ผลการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเขียนโปรแกรมเชิงจินตภาพส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนานวัตกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย สุพรรณบุรี จำนวน 36 คน โดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม ผลวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ ร่วมกับการเขียนโปรแกรมเชิงจินตภาพ ภาพรวมอยู่ในระดับดี($\bar{x} = 4.24$, S.D. = 0.61) 2) ผลการศึกษาผลการ สร้างนวัตกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่เรียนด้วยการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเขียนโปรแกรมเชิงจินตภาพ อยู่ในระดับดี($\bar{x} = 3.25$, S.D. =

0.56) 3) ผล การศึกษาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์การสร้างนวัตกรรมของนักเรียน อยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 3.20$, S.D. = 0.50) 4) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่เรียนด้วยการเรียนแบบผสมผสานด้วย กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเขียนโปรแกรมเชิงจินตภาพ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.54$, S.D. = 0.55)

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา สังคมไทยในยุคดิจิทัล เรื่อง โครงสร้างทางสังคม การจัดระเบียบทางสังคม และสถาบันทางสังคม ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นสูง ปวส.1/3 และ 1/4 สาขาช่างยนต์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัย นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ที่เรียนวิชา สังคมไทยในยุคดิจิทัล วิทยาลัยเทคนิคปัตตานี จำนวน 172 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย นักเรียนระดับประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพ ชั้นสูง สาขาวิชาไฟฟ้ากำลัง วิทยาลัยเทคนิคปัตตานี จำนวน 33 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง โครงสร้างทางสังคม การจัดระเบียบทางสังคม และสถาบันทางสังคม จำนวน 20 ข้อ
2. แบบประเมินความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้แผนผังกราฟฟิกและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ

3. ระยะเวลาในการดำเนินการ

จำนวน 4 สัปดาห์ ระหว่างวันที่ 18 พฤษภาคม – 14 กันยายน 2569

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 ผู้วิจัยศึกษาสภาพปัญหาที่พบ และกำหนดกลุ่มตัวอย่าง

4.2 ผู้วิจัยศึกษาเอกสาร แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

4.3 ผู้วิจัยออกแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้แผนผังกราฟฟิก และกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เพื่อให้นักเรียนได้ใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

4.4 กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน

4.5 ผู้วิจัยดำเนินการตามแผนที่ได้วางไว้

4.6 กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน และทำแบบประเมินความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้แผนผังก้างปลาและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)

4.7 นำข้อมูลไปวิเคราะห์ และสรุปผล

5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

5.2 วิเคราะห์ความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้แผนผังก้างปลา ร่วมกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ในภาพรวม รายด้าน และรายข้อ วิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และแปลความหมายของคะแนน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้ (ไชยยศ เรืองสุวรรณ 2534, น. 138)

ค่าคะแนนระดับ 4.50 - 5.00 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจ ระดับมากที่สุด

ค่าคะแนนระดับ 3.50 - 4.49 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจ ระดับมาก

ค่าคะแนนระดับ 2.50 - 3.49 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจ ระดับพอใช้

ค่าคะแนนระดับ 1.50 - 2.49 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจ ระดับน้อย

ค่าคะแนนระดับ 1.00 - 1.49 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจ ระดับน้อยที่สุด

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา สังคมไทยในยุคดิจิทัล เรื่อง สถาบันทางสังคม ด้วยการใช้แผนผังกราฟฟิกร่วมกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาไฟฟ้ากำลัง วิทยาลัยเทคนิคปัตตานี เป็นการวิจัย เชิง บรรยาย (Descriptive Research) ผู้วิจัยเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

เลขที่	รหัสประจำตัว	ชื่อ-สกุล	
1	69301010025	อับดุลฮาгим	ดอเลาะ
2	69301010026	พิสุทธิศักดิ์	ชุมนุ้ม
3	69301010027	อัยมณ	การีนา
4	69301010028	มูฮำหมัด	สาเราะ
5	69301010029	อานัส	วาจิ
6	69301010030	บุสร้อยน์	วาแล
7	69301010031	นาวาวีร์	เจะมะ
8	69301010032	มูฮัมหมัดนาซรี	เจะโด
9	69301010033	นัสรู	อาลี
10	69301010034	มูฮัมหมัดฮาгим	แวโดยิ
11	69301010035	ริฎวาน	สนิ
12	69301010036	สุเฟียร์	อิสแม
13	69301010037	ซอลิฮีน	นิมะ
14	69301010038	ฮาติน	กาลอ
15	69301010039	หัสสัน	หะมะ

เลขที่	รหัสประจำตัว	ชื่อ-สกุล
16	69301010040	วรธอ์พนัน มามะ
17	69301010041	มุฮัมหมัดฟิรเตาส์ ยาแลแด
18	69301010042	ธีรภัทร อ่อนน้อม
19	69301010043	สุไเลดี อาแยกาจิ
20	69301010044	ธนากร แก้วประดับ
21	69301010045	พิยศลร์ อาแว
22	69301010046	มุฮัมหมัดฮัมดี ดอเลาะ
23	69301010047	มุฮัมหมัดอามีน ซีนา
24	69301010048	มุฮัมมัดนะดีย วาโด
25	69301010049	มุฮัมหมัดซอฟวาน สาละ
26	69301010050	มุฮำมัดอิลฮัม มะตาเยะ
27	69301010051	อัพนันต์ คาเร้ง
28	69301010052	มะซอวี นอปู
29	69301010053	อิฟติฮาน หะยีเซ้ง
30	69301010054	มุฮำหมัด ดอเลาะ
31	69301010056	อาดีลัน มะลี
32	69301010057	อับดุลเลาะห์ ลอเต้ง
33	69301010058	อาซิมัน หะยีแวนาแว
34	69301010059	บุคอรี สื่อแม่
35	69301010060	อิบนุอาบัสสุกรี ยาแม่
36	69301010061	อิบรอเฮม แซลี
37	69301010062	สรายุทธ บุญมี
38	69301010063	ลูกมาน เจะแม
39	69301010064	นาอิม แคเมาะ
40	69301010065	สุกรี เจ๊ะยูโซะ

จากตารางที่ 4.1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศชายจำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 100

2. ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ตารางที่ 4.2 ค่าร้อยละของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อน-หลัง การใช้แผนผังกราฟฟิก ร่วมกับ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Desing Thinking) ในการจัดการเรียนรู้รายวิชา สังคมไทยในยุคดิจิทัล เรื่อง โครงสร้างทางสังคม กระบวนการทางสังคมและสถาบันทางสังคม

เลขที่	รหัสประจำตัว	ชื่อ-สกุล	คะแนนเต็ม	แบบทดสอบ ก่อนเรียน		แบบทดสอบ หลังเรียน	
				คะแนน	ร้อยละ	คะแนน	ร้อยละ
1	69301010025	อัปดุลฮาгим ดอเลาะ	20	10	50.00	13	65.00
2	69301010026	พิสุทธิศักดิ์ ชุมนุ่ม	20	9	45.00	13	65.00
3	69301010027	อัยมณ การีนา	20	5	25.00	12	60.00
4	69301010028	มุฮัมมัด สาละ	20	12	60.00	14	70.00
5	69301010029	อาณัส วาจิ	20	10	50.00	18	90.00
6	69301010030	บุสร้อยน์ วาแล	20	8	40.00	12	60.00
7	69301010031	นาวาวิร์ เจมะ	20	11	55.00	16	80.00
8	69301010032	มุฮัมหมัดนาซรี เจะโด	20	6	30.00	12	60.00
9	69301010033	นัสรู อาลี	20	9	45.00	13	65.00
10	69301010034	มุฮัมหมัดฮาгим แวโดยิ	20	11	55.00	17	85.00
11	69301010035	ริฎวาน สนิ	20	5	25.00	12	60.00
12	69301010036	สุเพียร อิสแม	20	12	60.00	18	90.00
13	69301010037	ซอลิฮีน นิมะ	20	7	35.00	12	60.00
14	69301010038	ฮาดิน กาลอ	20	9	45.00	13	65.00
15	69301010039	หัสสัน หะมะ	20	10	50.00	14	70.00
16	69301010040	วรธัพนัน มามะ	20	7	35.00	12	60.00
17	69301010041	มุฮัมหมัดฟิรเดาส์ ยาแลแด	20	6	30.00	12	60.00
18	69301010042	ธีรภัทร อ่อนน้อม	20	7	35.00	18	90.00
19	69301010043	สุไลดี อาแยกาจิ	20	8	40.00	14	70.00
20	69301010044	ธนากร แก้วประดับ	20	10	50.00	14	70.00
21	69301010045	พิยศลร์ อาแว	20	10	50.00	15	75.00

เลขที่	รหัสประจำตัว	ชื่อ-สกุล	คะแนนเต็ม	แบบทดสอบ		แบบทดสอบ	
				ก่อนเรียน		หลังเรียน	
				คะแนน	ร้อยละ	คะแนน	ร้อยละ
22	69301010046	มุฮัมหมัดฮัมดี ดอเลาะ	20	8	40.00	15	75.00
23	69301010047	มุฮัมหมัดอามีน ชีนา	20	7	35.00	12	60.00
24	69301010048	มุฮัมมัดนะดีย วาโด	20	8	40.00	13	65.00
25	69301010049	มุฮัมหมัดซอฟ สาและ วาน	20	5	25.00	12	60.00
26	69301010050	มุฮัมมัดอิลฮัม มะตาเยะ	20	8	40.00	18	90.00
27	69301010051	อัฟนันต์ คาเร็ง	20	8	40.00	14	70.00
28	69301010052	มะซอวี นอปู	20	10	50.00	15	75.00
29	69301010053	อิฟตีฮาน หะยีเซ็ง	20	9	45.00	16	80.00
30	69301010054	มุฮัมมัด ดอเลาะ	20	9	45.00	15	75.00
31	69301010056	อาดีลัน มะลี	20	7	35.00	19	95.00
32	69301010057	อับดุลเลาะห์ ลอเต็ง	20	8	40.00	13	65.00
33	69301010058	อาซีมัน หะยีแวนาแว	20	7	35.00	16	80.00
34	69301010059	บุคอรี สื่อแม	20	5	25.00	12	60.00
35	69301010060	อิบนุอาบัสสุกรี ยาแม	20	7	35.00	12	60.00
36	69301010061	อิบรอเฮม แซลี	20	9	45.00	12	60.00
37	69301010062	สรายูทร บุญมี	20	11	55.00	15	75.00
38	69301010063	ลูกมาน เจะแม	20	10	50.00	13	65.00
39	69301010064	นาอิม แคเมาะ	20	10	50.00	12	60.00
40	69301010065	สุกรี เจ๊ะยูโซะ	20	9	45.00	13	65.00

จากตารางที่ 4.2 พบว่า นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชา ช่างยนต์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้แผนผังก้างปลาร่วมกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Desing Thinking) ที่สูงขึ้นทุกคน โดยเรียงลำดับจากคะแนนสูง 3 อันดับแรก ได้แก่

นายอาดิสัน มะลี คะแนนร้อยละ 95.00 รองลงมาคือ นายธีรภัทร์ อ่อนน้อม และนายอานัส วาจิ คะแนนร้อยละ 90.00

3. ผลการวิเคราะห์แบบประเมินความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล เรื่อง โครงสร้างทางสังคม การจัดระเบียบทางสังคมและสถาบันทางสังคม

ตารางที่ 4.3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานโดยรวมและรายด้านของความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล เรื่อง โครงสร้างทางสังคม การจัดระเบียบทางสังคมและสถาบันทางสังคม

ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้	ระดับความพึงพอใจ					$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
	5	4	3	2	1			
1. ความเข้าใจในเนื้อหาหลังการเรียนรู้ด้วยแผนผังกราฟิก ร่วมกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)	25	15	0	0	0	4.60	0.43	มากที่สุด
2. ความชัดเจนของแผนผังกราฟิกและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ในการอธิบายเรื่องโครงสร้างทางสังคม การจัดระเบียบทางสังคมและสถาบันทางสังคม	27	13	0	0	0	4.82	0.39	มากที่สุด

ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้	ระดับความพึงพอใจ					$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
	5	4	3	2	1			
3. การมีส่วนร่วมของนักเรียนในกิจกรรมการเรียนรู้	40	0	0	0	0	5.00	0.00	มากที่สุด
4. ความน่าสนใจของกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแผนผังกราฟฟิกร่วมกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)	29	11	0	0	0	4.88	0.33	มากที่สุด
5. การใช้แผนผังกราฟฟิก ร่วมกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ช่วยให้เข้าใจเรื่องโครงสร้างทางสังคม การจัดระเบียบทางสังคม และสถาบันทางสังคม	28	12	2	0	0	4.79	0.54	มากที่สุด
6. ความเหมาะสมของระยะเวลาในการเรียนรู้	40	0	0	0	0	5.00	0.00	มากที่สุด
7. ความสามารถในการนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริง	40	0	0	0	0	4.91	0.29	มากที่สุด
รวม						4.90	0.28	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.3 พบว่า ความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล ด้วยแผนผังกราฟฟิกร่วมกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) มีค่าเฉลี่ยทั้งภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.9$, S.D.= 0.28) เมื่อแยกพิจารณารายข้อพบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การมีส่วนร่วมของนักเรียนในกิจกรรมการเรียนรู้และ ความเหมาะสมของระยะเวลาในการเรียนรู้ ($\bar{X}=5.0$, S.D. = 0) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ . ความเข้าใจในเนื้อหาหลังการเรียนรู้ด้วยแผนผังกราฟฟิก ร่วมกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ($\bar{X}= 4.6$, S.D. = 0.43)

4. ปัญหาและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนด้วยการใช้แผนผังกราฟฟิก

จากการวิเคราะห์แบบสอบถามปลายเปิดเกี่ยวกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนรายวิชาสังคมไทย ในยุคดิจิทัล เรื่อง โครงสร้างทางสังคม การจัดระเบียบทางสังคมและสถาบันทางสังคม ระดับ ประกาศนียบัตร ผู้ตอบแบบสอบถามได้เสนอปัญหาและข้อเสนอแนะ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ปัญหาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน

ปัญหาที่พบส่วนใหญ่เป็นเรื่องของห้องเรียน และอุปกรณ์ไม่เพียงพอต่อการจัดการเรียนรู้ ทั้งจอแสดงภาพ หรือจำนวนโต๊ะเรียน และสิ่งของจำเป็นในการจัดการเรียนรู้ เป็นอุปสรรคต่อการเรียน

ข้อเสนอแนะ

1. จัดหาอุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกขั้นพื้นฐานให้เพียงพอต่อความต้องการของผู้เรียน
2. จัดการเรียนการสอนด้วยกระบวนการอื่น ๆ เพิ่มเติม

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปราย ข้อเสนอแนะ

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล เรื่อง โครงสร้างทางสังคม การจัดระเบียบทางสังคมและสถาบันทางสังคม ด้วยการใช้แผนผังกราฟฟิกร่วมกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาไฟฟ้ากำลัง วิทยาลัยเทคนิคปัตตานี เป็นการวิจัย เชิงบรรยาย (Descriptive Research) ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1/3 และ 1/4 สาขาวิชาช่างยนต์ จำนวน 40 คน วิทยาลัยเทคนิคปัตตานี เป็นเพศชาย ร้อยละ 100.00 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นถึงร้อยละ 60 ตามที่ตั้งสมมติฐานไว้ทุกคน และมีผลการประเมินความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้แผนผังกราฟฟิกโดยภาพรวมและรายด้านทุกข้ออยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.9$, S.D.= 0.28) โดยผู้ตอบแบบสอบถามได้สะท้อนปัญหาในเรื่องของอุปกรณ์การเรียนการสอนที่ไม่เพียงพอและอยากให้มีการใช้กระบวนการอื่น ๆ เพิ่มเติม

การอภิปรายผล

1. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล เรื่อง โครงสร้างทางสังคม การจัดระเบียบทางสังคมและสถาบันทางสังคม ด้วยการใช้แผนผังกราฟฟิกร่วมกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1/3 และ 1/4 สาขาวิชาช่างยนต์ จำนวน 40 คน วิทยาลัยเทคนิคปัตตานี พบว่า นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1/3 และ 1/4 วิทยาลัยเทคนิคปัตตานี มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นถึงร้อยละ 60 ตามที่ตั้งสมมติฐานไว้ทุกคน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ มนตรี วรารักษ์สัจจะที่ศึกษา การพัฒนาการสอนด้วยการใช้แผนผังกราฟฟิกเพื่อสร้างความเข้าใจและความคงทนในการเรียนรู้

วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ ระดับปริญญาตรี กลุ่มตัวอย่างคือนิสิตระดับปริญญาตรี จำนวน 29 คน ผลการวิจัยพบว่า เกิดความคงทนในการเรียนรู้เมื่อผ่านไป 2 สัปดาห์ เกิดความเข้าใจก่อนเรียน และช่วยให้ลำดับเหตุการณ์และสรุปข้อมูลได้ดีขึ้น ผู้เรียนมีพฤติกรรมการจดจ่อในการเรียนดีขึ้น นั้นแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้แผนผังก้างปลา ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นได้ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ นฤมล มีมุข (2565) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ผลการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเขียนโปรแกรมเชิงจินตภาพส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนานวัตกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย สุพรรณบุรี จำนวน 36 คน โดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม ผลวิจัยพบว่า 1) ผล การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ ร่วมกับการเขียนโปรแกรมเชิงจินตภาพ ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.24$, S.D. = 0.61) 2) ผลการศึกษาผลการ สร้างนวัตกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่เรียนด้วยการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเขียนโปรแกรมเชิงจินตภาพ อยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 3.25$, S.D. = 0.56) 3) ผล การศึกษาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์การสร้างนวัตกรรมของนักเรียน อยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 3.20$, S.D. = 0.50) 4) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่เรียนด้วยการเรียนแบบผสมผสานด้วย กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเขียนโปรแกรมเชิงจินตภาพ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.54$, S.D. = 0.55)

2. การประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้แผนผังกราฟฟิกพบว่า ค่าเฉลี่ยทั้งภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.9$, S.D. = 0.28) เมื่อแยกพิจารณารายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ การมีส่วนร่วมของนักเรียนในกิจกรรมการเรียนรู้และ ความเหมาะสมของระยะเวลาในการเรียนรู้ ($\bar{X} = 5.0$, S.D. = 0) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ . ความเข้าใจในเนื้อหาหลังการเรียนรู้ด้วยแผนผังกราฟฟิกพร้อมกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ($\bar{X} = 4.6$, S.D. = 0.43) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของภรณ์ศุมา ทิไกรวรกุล (2559) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการทำงานกลุ่มเรื่องภูมิศาสตร์ทวีปยุโรปและแอฟริกาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟฟิก ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ภูมิศาสตร์ทวีปยุโรปและแอฟริกา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟฟิก

สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ พบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ สืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิกเป็นการจัดกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนรู้สึก สนุกสนาน ตื่นเต้น เพลิดเพลิน และเข้าใจ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ พบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ สืบเสาะหาความรู้ร่วมกับ เทคนิคการใช้ผังกราฟิกช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทำงานร่วมกับผู้อื่น จากผลการวิจัย แสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้แผนผังก้างปลา เพราะผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ยังเป็นการได้ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นด้วย

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรให้วิชาอื่น ๆ นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยแผนผังกราฟิกไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้
2. ควรใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบอื่น หรือแผนผังกราฟิกในรูปแบบอื่นเพิ่มเติม

บรรณานุกรม

เดอะ พาโนรามา สืบค้นเมื่อ 14 สิงหาคม 2568 จาก <https://th.thpanorama.com>.

ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2534). เทคโนโลยีการศึกษา ทฤษฎีและการวิจัย. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

โพนิกส์ สืบค้นเมื่อ 14 สิงหาคม 2568 <https://phoenixchos.com/fishbone-diagram/>

นฤมล มีมุข. (2565). ผลการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ ร่วมกับการเขียนโปรแกรมเชิงจินตภาพส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนานวัตกรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัย ศิลปากร.

มนตรี วรารักษ์สัจจะ. (2558). การพัฒนาการสอนด้วยการใช้แผนผังกราฟฟิกเพื่อสร้างความเข้าใจ และความคงทนในการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ ระดับปริญญาตรี. วิทยานิพนธ์ครุศาสตร มหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

มหาวิทยาลัยพะเยา. กระบวนการคิดเชิงออกแบบ. สืบค้นเมื่อ 11 พฤศจิกายน 2568 จาก <https://www.facebook.com/GE.UP9/posts/-design-thinking>.

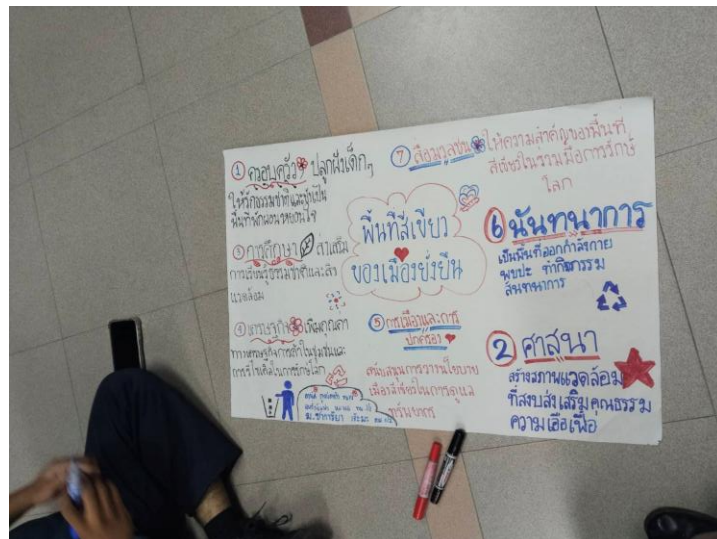
โรงเรียนสมบุญวิทย์ สืบค้นเมื่อ 15 สิงหาคม 2568 จาก

<https://sombunwit.ac.th/academic/multiple-intelligences/>

สุชิน เพ็ชรรัช. (2548) . การจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญาในประเทศไทย. พิมพ์ ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ครูสภาลาดพร้าว.

ภาคผนวก

A group of six male students in blue school uniforms are standing in a classroom, holding a large hand-drawn poster titled "Energy". The poster features a central diagram of a flower with petals labeled "Renewable Energy" and "Non-Renewable Energy", and a central stem labeled "Energy". The students are smiling and looking at the camera. The classroom background shows various educational posters on the wall and yellow chairs.





วิทยาลัยเทคนิคปัตตานี

แบบทดสอบความรู้ก่อนและหลังเรียน

รายวิชา สังคมไทยในยุคดิจิทัล เรื่อง โครงสร้างทางสังคม สถาบันทางสังคม และการจัด
ระเบียบทางสังคม

ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว และทำเครื่องหมาย X ลงใน
กระดาษคำตอบ

1. โครงสร้างทางสังคม หมายถึงข้อใด

- ก. การรวมกลุ่มของบุคคลแบบไม่เป็น
ทางการ
- ข. รูปแบบความสัมพันธ์และตำแหน่ง
ของบุคคลในสังคม
- ค. การสร้างกฎหมายของประเทศ
- ง. การติดต่อสื่อสารของประชาชน
- จ. การจัดกิจกรรมของชุมชน

2. ข้อใดเป็นองค์ประกอบสำคัญของโครงสร้าง ทางสังคม

- ก. วัฒนธรรมและเทคโนโลยี
- ข. สถานภาพและบทบาท
- ค. ภาษาและศาสนา
- ง. การศึกษาและเศรษฐกิจ
- จ. กฎหมายและการเมือง

3. “ครูสอนหนังสือ นักเรียนเรียนหนังสือ” เป็นตัวอย่างของสิ่งใด

- ก. ค่านิยม
- ข. สถานภาพ
- ค. บทบาท
- ง. ประเพณี
- จ. บรรทัดฐาน

4. ข้อใดเป็นตัวอย่างของสถานภาพที่ได้มา (Achieved Status)

- ก. เพศ
- ข. อายุ
- ค. เชื้อชาติ
- ง. อาชีพ
- จ. ชชาติกำเนิด

5. การจัดระเบียบทางสังคม มีวัตถุประสงค์สำคัญคือข้อใด

- ก. เพื่อเพิ่มจำนวนประชากร
- ข. เพื่อควบคุมพฤติกรรมของสมาชิกในสังคม
- ค. เพื่อสร้างเทคโนโลยีใหม่
- ง. เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจ
- จ. เพื่อสร้างวัฒนธรรมใหม่

6. ข้อใดเป็นตัวอย่างของการจัดระเบียบทางสังคมแบบไม่เป็นทางการ

- ก. กฎหมาย
- ข. ระเบียบโรงเรียน
- ค. ประเพณี
- ง. รัฐธรรมนูญ
- จ. พระราชบัญญัติ

7. บรรทัดฐานทางสังคม หมายถึงข้อใด

- ก. กฎหมายที่รัฐกำหนด
- ข. แนวทางปฏิบัติที่สังคมคาดหวังให้สมาชิกทำตาม
- ค. การจัดตั้งองค์กร
- ง. การบริหารประเทศ
- จ. การทำธุรกิจ

8. ข้อใดเป็นตัวอย่างของการลงโทษทางสังคม (Social Sanction)

- ก. การให้รางวัล
- ข. การตักเตือน
- ค. การยกย่อง
- ง. การชื่นชม
- จ. ถูกทั้ง ก และ ข

9. สถาบันทางสังคม หมายถึงข้อใด

- ก. กลุ่มคนที่ทำงานร่วมกัน
- ข. ระบบแบบแผนความสัมพันธ์ที่จัดขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของสังคม
- ค. อาคารสถานที่ของรัฐ
- ง. หน่วยงานราชการ
- จ. กลุ่มเพื่อน

10. ข้อใดไม่ใช่สถาบันทางสังคมหลัก

- ก. สถาบันครอบครัว
- ข. สถาบันการศึกษา
- ค. สถาบันศาสนา
- ง. สถาบันเศรษฐกิจ
- จ. สถาบันการท่องเที่ยว

11.หน้าที่สำคัญของสถาบันครอบครัวคือข้อใด

- ก. ผลิตสินค้า
- ข. ให้ความรู้ทางวิชาการ
- ค. เลี้ยงดูและอบรมสมาชิก
- ง. บริหารประเทศ
- จ. ควบคุมกฎหมาย

12. สถาบันใดมีหน้าที่ถ่ายทอดความรู้และพัฒนาศักยภาพของมนุษย์

- ก. ครอบครัว
- ข. การศึกษา
- ค. ศาสนา
- ง. การเมือง
- จ. เศรษฐกิจ

13. ข้อใดเป็นบทบาทของสถาบันศาสนา

- ก. ควบคุมเศรษฐกิจ
- ข. ส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรม
- ค. จัดการศึกษา
- ง. ผลิตสินค้า
- จ. จัดเก็บภาษี

14. สถาบันการเมืองมีหน้าที่สำคัญคือข้อใด

- ก. ควบคุมการผลิตสินค้า
- ข. บริหารและปกครองประเทศ
- ค. ให้ความรู้ทางศาสนา
- ง. จัดการศึกษา
- จ. สร้างครอบครัว

15. สถาบันเศรษฐกิจเกี่ยวข้องกับเรื่องใดมากที่สุด

- ก. การผลิตและการจำหน่ายสินค้า
- ข. การศึกษา
- ค. การเมือง
- ง. ศาสนา
- จ. วัฒนธรรม

16. ข้อใดเป็นตัวอย่างของการจัดระเบียบทางสังคมในโรงเรียน

- ก. การทักทายเพื่อน
- ข. การเข้าแถวเคารพธงชาติ
- ค. การพูดคุยกับเพื่อน
- ง. การเล่นกีฬา
- จ. การรับประทานอาหาร

17. หากสมาชิกในสังคมไม่ปฏิบัติตามบรรทัดฐานจะเกิดผลอย่างไร

- ก. สังคมมีระเบียบมากขึ้น
- ข. เกิดความขัดแย้งและความวุ่นวาย

- ค. เศรษฐกิจดีขึ้น
- ง. การศึกษาเจริญ
- จ. ไม่มีผลกระทบ

18. ข้อใดแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่าง

สถานภาพและบทบาท

- ก. ครูสอนหนังสือในห้องเรียน
- ข. นักเรียนอ่านหนังสือ
- ค. แพทย์รักษาคนไข้
- ง. ถูกทั้ง ก ข และ ค
- จ. ไม่มีข้อถูก

19. การเปลี่ยนแปลงทางสังคมส่งผลต่อสิ่งใดมากที่สุด

- ก. โครงสร้างทางสังคม
- ข. สถาบันทางสังคม
- ค. บทบาทของสมาชิก
- ง. วิถีชีวิตของคนในสังคม
- จ. ถูกทุกข้อ

20. ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับสถาบันทางสังคม

- ก. มีเฉพาะในประเทศพัฒนาแล้ว
- ข. มีบทบาทควบคุมพฤติกรรมของสมาชิกในสังคม
- ค. ไม่มีความสำคัญต่อสังคม
- ง. มีเฉพาะในเมืองใหญ่
- จ. เกิดขึ้นเฉพาะในอดีต

แบบประเมินความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้แผนผังกราฟฟิกร่วมกับกระบวนการคิดเชิง

ออกแบบ (Design Thinking) รายวิชา สังคมไทยในยุคดิจิทัล

เรื่อง โครงสร้างทางสังคม การจัดระเบียบทางสังคมและสถาบันทางสังคม

คำชี้แจง: แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วย
การใช้แผนผังกราฟฟิกกราฟฟิกร่วมกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) กรุณาทำ
เครื่องหมาย ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. เพศ

☐

ชาย

☐

หญิง

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้

กรุณาให้คะแนนตามระดับความพึงพอใจดังนี้: 5 = มากที่สุด, 4 = มาก, 3 = ปานกลาง, 2 = น้อย, 1 = น้อยที่สุด

รายการประเมิน	5	4	3	2	1
1. ความเข้าใจในเนื้อหาหลังการเรียนรู้ด้วยแผนผังกราฟฟิกร่วมกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)	☐	☐	☐	☐	☐
2. ความชัดเจนของแผนผังกราฟฟิกและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ในการอธิบายเรื่อง โครงสร้างทางสังคม การจัดระเบียบทางสังคมและสถาบันทางสังคม	☐	☐	☐	☐	☐
3. การมีส่วนร่วมของนักเรียนในกิจกรรมการเรียนรู้	☐	☐	☐	☐	☐
4. ความน่าสนใจของกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแผนผังกราฟฟิกร่วมกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)	☐	☐	☐	☐	☐

5. . การใช้แผนผังกราฟฟิกร่วมกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ช่วยให้เข้าใจเรื่องโครงสร้างทางสังคม การจัดระเบียบทางสังคมและสถาบันทางสังคม ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
6. ความเหมาะสมของระยะเวลาในการเรียนรู้ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
7. ความสามารถในการนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริง ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ขอขอบคุณที่สละเวลาในการตอบแบ