



การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์เรื่อง
เศรษฐศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

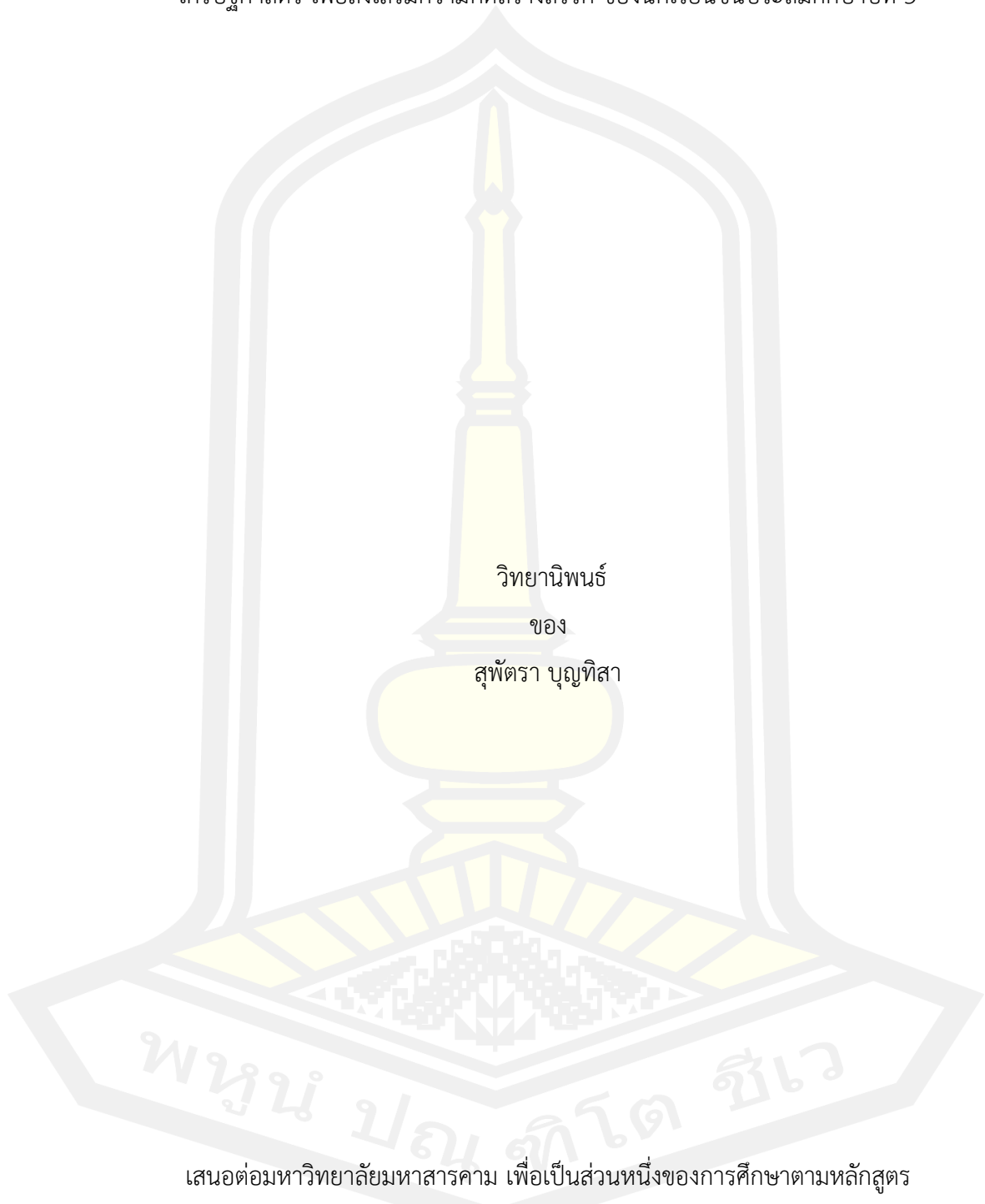
วิทยานิพนธ์
ของ
สุพัตรา บุญทิสา

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

สิงหาคม 2565

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์เรื่อง
เศรษฐศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5



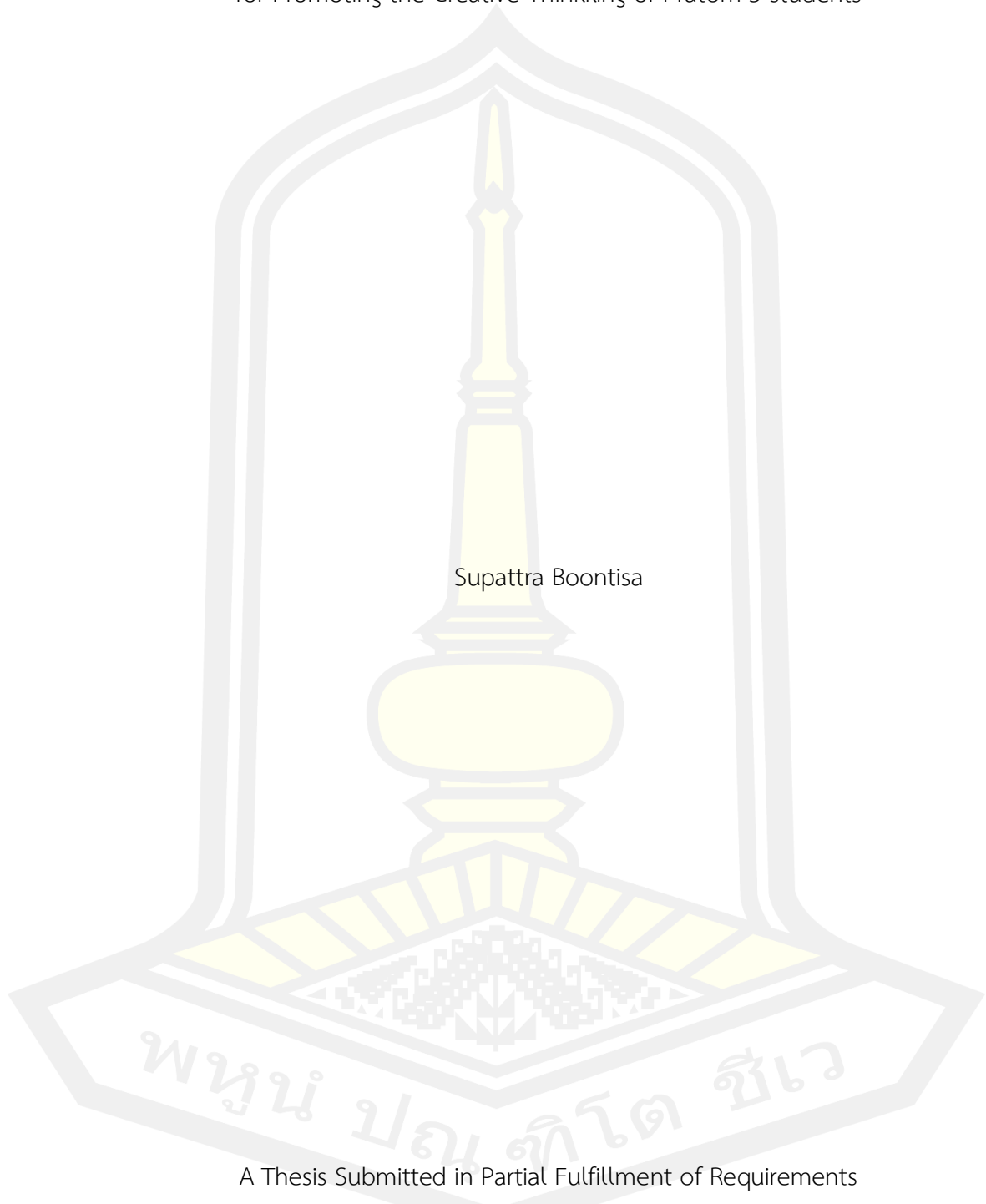
เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

สิงหาคม 2565

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

The Development of Creativity - Based Learning Using Social Media on Economics
for Promoting the Creative Thinkking of Pratom 5 students

Supattra Boontisa



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of Requirements
for Master of Education (Curriculum and Instruction)

August 2022

Copyright of Maharakham University



คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของนางสุพัตรา บุญทิสสา แล้ว
เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา
หลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ

(ผศ. ดร. จิระพร ชะโน)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(รศ. ดร. มนต์รี วงษ์สะพาน)

.....กรรมการ

(ผศ. ดร. มานิตย์ อาชานอก)

.....กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

(ผศ. ดร. สมาน เอกพิมพ์)

มหาวิทยาลัยอนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

.....
(รศ. ดร. ขวลิต ชูกำแพง)

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

.....
(รศ. ดร. กริสน์ ชัยมูล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ชื่อเรื่อง	การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5		
ผู้วิจัย	สุพัตรา บุญทิสา		
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร. มนต์รี วงษ์สะพาน		
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต	สาขาวิชา	หลักสูตรและการสอน
มหาวิทยาลัย	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	ปีที่พิมพ์	2565

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมาย 1) เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มี 4 ชนิด คือ 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 6 แผน รวมเวลา 12 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ มีลักษณะเป็นแบบทดสอบแบบเขียนตอบจำนวน 1 ชุด ประกอบด้วย 4 ข้อ รวม 20 คะแนน มีค่าความยากตั้งแต่ 0.59 ถึง 0.70 มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.36 ถึง 0.50 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.72 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ มีลักษณะเป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ มีค่าความยากตั้งแต่ 0.37-0.79 มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ถึง 0.81 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.90 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) จำนวน 20 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.54 ถึง 0.80 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.94 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนจากชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 14 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัดจันทนาราม ตำบลช่องแมว อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดนครราชสีมา ซึ่งได้มาได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) สถิติที่ใช้ ค่าเฉลี่ย

ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ และ Wilcoxon Signed Rank Test

ผลการวิจัยปรากฏดังนี้

1. ผลการศึกษาผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพด้านกระบวนการ (E_1) คิดเป็นร้อยละ 80.93 และมีประสิทธิภาพ ด้านผลลัพธ์ (E_2) คิดเป็นร้อยละ 78.43 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ มีความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์เรื่องเศรษฐศาสตร์ โดยรวม อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย= 3.90, S.D = 0.94)

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน, สื่อสังคมออนไลน์, ความคิดสร้างสรรค์

TITLE	The Development of Creativity - Based Learning Using Social Media on Economics for Promoting the Creative Thinkking of Pratom 5 students		
AUTHOR	Supattra Boontisa		
ADVISORS	Associate Professor Montree Wongsaphan , Ph.D.		
DEGREE	Master of Education	MAJOR	Curriculum and Instruction
UNIVERSITY	Maharakham University	YEAR	2022

ABSTRACT

This research aims to: 1) develop Creativity-Based Learning using social media on economics for Promoting the creative thinking of grade 5 students with efficiency 75/75 criteria 2) to compare the creativity of grade 5 students before and after receiving creative learning activities as a base together with social media on economics 3) to compare the learning achievement of grade 5 students before and after receiving creative learning activities as a base together with social media on economics 4) 4) To study the satisfaction of grade 5 students towards creative learning activities as a base in conjunction with social media on economics There are 4 types of instruments used in this research: 1) Plans for creative learning activities as a base in conjunction with social media To promote creativity of students in Grade 5, 6 plans, 12 hours in total 2) creativity test It was a written-answer test consisting of 4 questions, totaling 20 points, with a difficulty ranging from 0.59 to 0.70, a power of discrimination from 0.36 to 0.50, and a confidence factor of 0.72 3) achievement test It was a four-choice multiple choice test with 30 questions, with a difficulty value ranging from 0.37-0.79, a power of discrimination from 0.20 to 0.81, and a confidence value of 0.90 4) satisfaction questionnaire of grade 5 students towards creative learning activities as a base in conjunction with social media To promote creativity of grade 5 students, it was a 20-item 5-level rating scale with a discriminative power ranging from 0.54 to 0.80 and a confidence value of 0.94 The sample consisted of 14

students from Grade 5 who are studying in the second semester of the academic year 2021 at Wat Chantanaram School, Chong Maeo Sub-district, Lam Thamenchai District. Nakhon Ratchasima Province which were obtained by Cluster Random Sampling, statistics used, mean, standard deviation, percentage and Wilcoxon Signed Rank Test.

Research results appear as follows.

1) The results of a study on the results of developing creative-based learning activities with social media on economics of Prathomsuksa 5 students with 80.93% efficiency in process (E1) and efficiency on outcomes (E2) accounted for 78.43%, which meets the specified criteria.

2) Grade 5 students who received creative learning as a base together with social media on economics with creativity after learning higher than before learning at the statistical significance level of .05.

3) Grade 5 students who received creative learning management as a base together with social media on economics had higher learning achievements after school than before. statistical significance level of .05.

4) Grade 5 students had a high level of satisfaction with creating creative-based learning activities together with social media on economics (mean = 3.90, S.D = 0.94).

Keyword : Creativity-Based Learning, Social Media, Creative Thinkking

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลือจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จิระพร ชะโน ประธานกรรมการ รองศาสตราจารย์ ดร. มนต์รี วงษ์สะพาน อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มานิตย์ อาชานอก กรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สมาน เอกพิมพ์ ผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ได้ให้คำปรึกษา แนะนำ และแก้ไขข้อบกพร่องอย่างดียิ่ง ตั้งแต่ต้นจนสำเร็จเรียบร้อย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาคร อัฒจักร, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประสงค์ สายหงส์, ดร.จิระนันท์ ปุมพิมาย, ศึกษานิเทศก์ ซูโชค ชะออน, คุณครุณิตยา กัลยาณี ที่เป็นผู้เชี่ยวชาญที่ช่วยตรวจเครื่องมือการวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบคุณผู้อำนวยการ คณะครู โรงเรียนบ้านหนองมะเขือ โรงเรียนบ้านช่องแมว ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการทดลองใช้เครื่องมือในการวิจัย ขอขอบคุณผู้อำนวยการ คณะครู โรงเรียนวัดจันทนาราม ที่อนุเคราะห์ในเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย และขอขอบใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดจันทนารามทุกคน ที่ได้ให้ความร่วมมือในการทำวิจัยจนเสร็จสมบูรณ์

ขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ขอขอบคุณ ครอบครัว และขอบคุณเพื่อนครุณิสิตสาขาหลักสูตรและการสอน รหัส 63 ทั้ง 9 คน ที่คอยให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจ จนทำให้งานวิจัยฉบับนี้สมบูรณ์

คุณค่าและประโยชน์ของงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดา มารดา และบูรพาจารย์ตลอดจนผู้มีพระคุณที่ได้อบรม สั่งสอน จนประสบความสำเร็จในการดำเนินชีวิต

สุพัตรา บุญทิสิต

พหุบัณฑิต ชีวะ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ฉ
กิตติกรรมประกาศ	ช
สารบัญ.....	ฌ
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญรูปภาพ.....	ฏ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย	4
สมมติฐานของการวิจัย	5
ความสำคัญของการวิจัย.....	5
ขอบเขตของการวิจัย	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	10
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	11
1. แนวทางการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์	12
2. การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน.....	25
3. การเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์.....	36
4. แผนการจัดการเรียนรู้.....	44
5. ความคิดสร้างสรรค์	48
6. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	74

7. การวัดความพึงพอใจ.....	87
9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	90
9.1 งานวิจัยในประเทศ.....	90
9.2 งานวิจัยต่างประเทศ.....	92
บทที่ 3 วิธีการดำเนินวิจัย.....	95
1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	95
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	95
3. การสร้างเครื่องมือและการหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	96
4. แบบสอบถามความพึงพอใจ.....	107
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล	108
6. การจัดการกระทำกับข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล	108
7. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	109
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	117
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	117
ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	117
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	118
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	125
ความมุ่งหมายของการวิจัย	125
สรุปผล.....	125
อภิปรายผล.....	126
ข้อเสนอแนะ	131
บรรณานุกรม.....	133
ภาคผนวก.....	143
ภาคผนวก ก	144

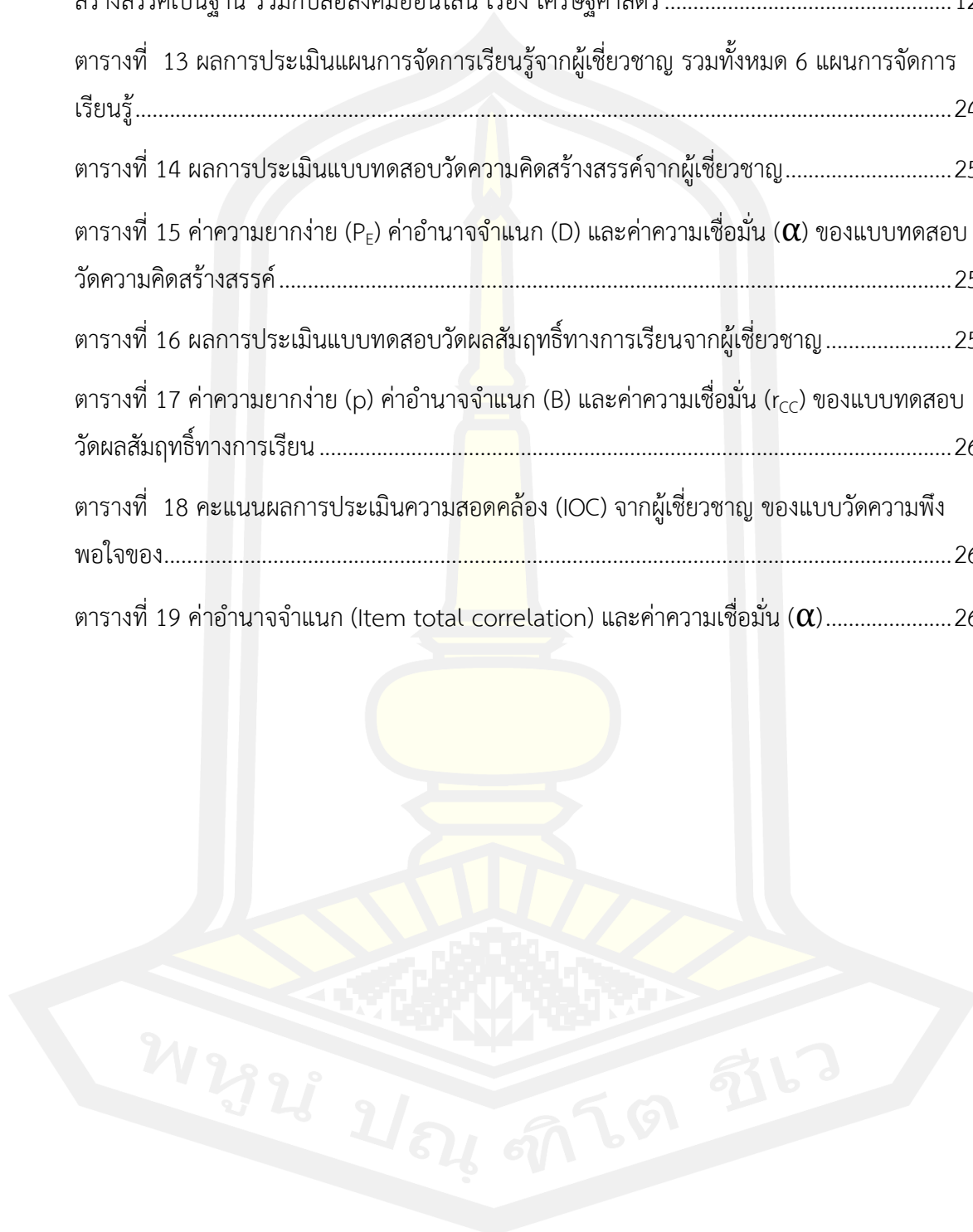
แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์	144
เรื่อง เศรษฐศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	144
และคะแนนผลการประเมินความสอดคล้อง (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ	144
ภาคผนวก ข	244
แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์	244
คะแนนผลการประเมินความสอดคล้อง (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ ค่าความยากง่าย (P_E).....	244
ค่าอำนาจจำแนก (D) และค่าความเชื่อมั่น (α)	244
ภาคผนวก ค	252
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	252
คะแนนผลการประเมินความสอดคล้อง (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ ค่าความยากง่าย (p).....	252
ค่าอำนาจจำแนก (B) และค่าความเชื่อมั่น (r_{CC}).....	252
ภาคผนวก ง.....	262
แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็น ฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	262
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	262
คะแนนผลการประเมินความสอดคล้อง (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ	262
ค่าอำนาจจำแนก (Item total correlation) และค่าความเชื่อมั่น (α)	262
หนังสือขอความอนุเคราะห์.....	269
ประวัติผู้เขียน.....	279

สารบัญตาราง

หน้า

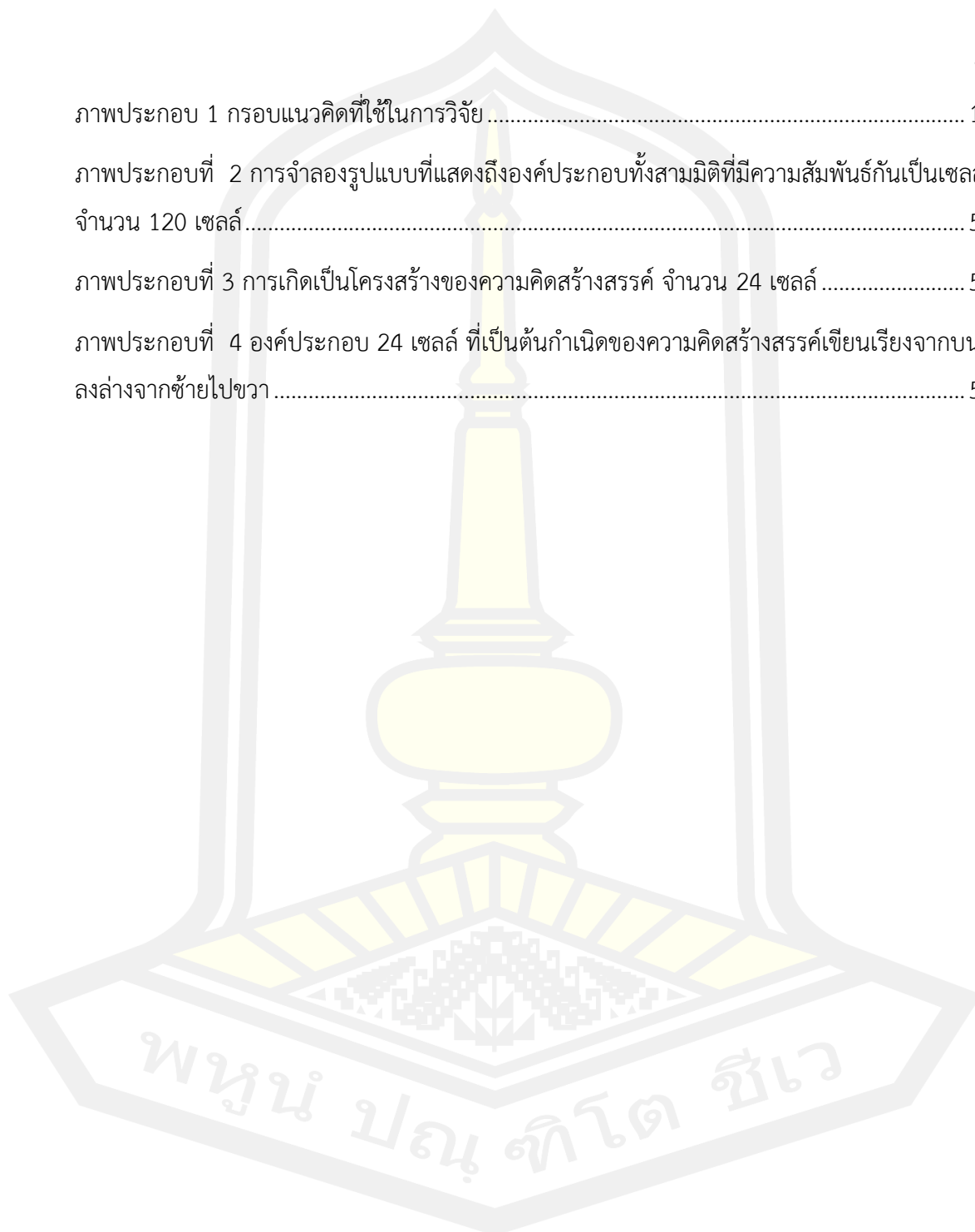
ตารางที่ 1 แสดงสาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม.....	14
ตารางที่ 2 แสดงตัวชี้วัดรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามสาระและมาตรฐานการเรียนรู้.....	15
ตารางที่ 3 โครงสร้างรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระเศรษฐศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	19
ตารางที่ 4 มาตรฐานและตัวชี้วัด สาระเศรษฐศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	22
ตารางที่ 5 แสดงหน่วยการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์น่ารู้ สาระเศรษฐศาสตร์ วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	96
ตารางที่ 6 วิเคราะห์กำหนดข้อสอบที่ต้องการให้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้..	104
ตารางที่ 7 ผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และคะแนนเฉลี่ยร้อยละ ของนักเรียนที่ได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 รวมทั้งหมด 6 แผน และคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนร่วมกับคะแนนความคิดสร้างสรรค์	118
ตารางที่ 8 สรุปผลประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	120
ตารางที่ 9 ผลการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ คิดก่อนและหลังเรียน.....	121
ตารางที่ 10 ผลการทดสอบการแจกแจงโค้งปกติด้วย Kolmogorov-Smirnov และสถิติ Shapiro-Wilk ของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	121
ตารางที่ 11 ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ คิดก่อนและหลังเรียน	122

ตารางที่ 12 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบ สร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์	123
ตารางที่ 13 ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ รวมทั้งหมด 6 แผนการจัดการ เรียนรู้.....	240
ตารางที่ 14 ผลการประเมินแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์จากผู้เชี่ยวชาญ.....	251
ตารางที่ 15 ค่าความยากง่าย (P_E) ค่าอำนาจจำแนก (D) และค่าความเชื่อมั่น (α) ของแบบทดสอบ วัดความคิดสร้างสรรค์.....	251
ตารางที่ 16 ผลการประเมินแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากผู้เชี่ยวชาญ.....	259
ตารางที่ 17 ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (B) และค่าความเชื่อมั่น (r_{CC}) ของแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	261
ตารางที่ 18 คะแนนผลการประเมินความสอดคล้อง (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ ของแบบวัดความพึง พอใจของ.....	265
ตารางที่ 19 ค่าอำนาจจำแนก (Item total correlation) และค่าความเชื่อมั่น (α).....	267



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	10
ภาพประกอบที่ 2 การจำลองรูปแบบที่แสดงถึงองค์ประกอบทั้งสามมิติที่มีความสัมพันธ์กันเป็นเซลล์ จำนวน 120 เซลล์.....	53
ภาพประกอบที่ 3 การเกิดเป็นโครงสร้างของความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 24 เซลล์.....	54
ภาพประกอบที่ 4 องค์ประกอบ 24 เซลล์ ที่เป็นต้นกำเนิดของความคิดสร้างสรรค์เขียนเรียงจากบน ลงล่างจากซ้ายไปขวา.....	54



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 มีวิสัยทัศน์ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความ เป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบ อาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถ เรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมที่ พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและ ปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนเองนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีความรู้อันเป็นสากลและ มีความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยีและมีทักษะชีวิต มีสุขภาพและ สุขภาพจิตที่ดี มีสุนทรียะ และรักการออกกำลังกาย มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทย และพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็น ประมุข มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสำนึกในการทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคมและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข ซึ่งการเรียนรู้ในวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจการ ดำรงชีวิตของมนุษย์ ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคล การอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด เข้าใจถึงการพัฒนา เปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย กาลเวลา ตาม เหตุปัจจัยต่างๆ เกิดความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น มีความอดทน อดกลั้น ยอมรับในความแตกต่าง และมีคุณธรรม สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต เป็นพลเมืองดีของประเทศชาติและ สังคมโลก ซึ่งในการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ได้กำหนดสาระต่างๆ ไว้ดังนี้ ศาสนา ศิลปกรรมและจริยธรรม หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม เศรษฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และภูมิศาสตร์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

การก้าวเข้าสู่ยุคศตวรรษที่ 21 เป็นยุคที่หลายสิ่งหลายอย่างเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว มีการแข่งขันทางสังคม เศรษฐกิจที่สูงขึ้น แน่นอนว่าจะต้องส่งผลต่อการใช้ชีวิตของคนในสังคมใน ทุก ๆ ด้าน ประเทศไทยเองก็มีการเปลี่ยนแปลงก้าวเข้าสู่การพัฒนาทั้งด้านสังคม เศรษฐกิจ ดังนั้นการ เสริมสร้างองค์ความรู้ ทักษะเฉพาะทาง ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านจึงเป็นสิ่งสำคัญมากที่ผู้เรียนใน ศตวรรษที่ 21 จะต้องมีการปรับตัวไปพร้อม ๆ กับการเปลี่ยนแปลงนี้ ซึ่งทักษะของผู้เรียนในศตวรรษ ที่ ๒๑ ที่คนทุกคนต้องเรียนรู้คือ 3Rs + 8Cs และ 2Ls 3Rs ประกอบด้วย Reading, (W)Riting,

(A)Rithmetic 8Cs ประกอบด้วย Critical Thinking & Problem Solving ทักษะด้านการคิดอย่างมี
 วิจารณ์ญาณและทักษะในการแก้ปัญหา Creativity & Innovation ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และ
 นวัตกรรม Collaboration, Teamwork & Leadership ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม
 และภาวะผู้นำ) Cross-cultural Understanding ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวน
 ทักษะ Communication, Information & Media Literacy ทักษะด้านการสื่อสารสนเทศ และรู้เท่า
 ทันสื่อ Computing & Media Literacy ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการ
 สื่อสาร Career & Learning Self-reliance ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้ Change ทักษะการ
 เปลี่ยนแปลงและสุดท้าย 2Ls คือ Learning ทักษะการเรียนรู้ กับ Leadership ภาวะผู้นำ (วิจารณ์
 พานิช, 2556) ประกอบกับในรายวิชาสังคมศึกษามีการจัดการเรียนการสอนใน 5 สาระ ด้วยกัน หนึ่งใน
 นั้น คือสาระการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ ซึ่งเนื้อหาจะเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของนักเรียน โดยจะ
 มุ่งเน้นให้เรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องของเศรษฐศาสตร์ การนำทักษะในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์ มาพัฒนา
 ให้นักเรียนมีความคิดที่แตกต่างจากความคิดของบุคคลอื่น ซึ่งความคิดสร้างสรรค์อาศัยพื้นฐาน จาก
 ประสบการณ์เดิม คือ ความรู้ข้อมูลข่าวสาร การศึกษาเหตุผล และการใช้ปัญญาในการจัดตั้งรูปแบบ
 ของความคิดในรูปแบบใหม่ (วนิช สุธาร์ตน์, 2547) หากการจัดการเรียนการสอนให้นักเรียนมี
 ความคิดสร้างสรรค์ ในเชิงเศรษฐศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นการวางแผนการเงิน การประกอบธุรกิจจาก
 แนวคิดที่สร้างสรรค์ แปลกใหม่ เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

จากผลการประเมินคุณภาพภายนอกรอบ 3 (พ.ศ. 2554 - 2558) ของโรงเรียนวัดจันทนา-
 ราม พบว่ามาตรฐานที่วัดด้วยผลการจัดการศึกษา ตัวบ่งชี้พื้นฐาน ข้อที่ 4 เรื่อง ผู้เรียนคิดเป็น ทำเป็น
 ระดับคุณภาพ อยู่ในระดับ ดี และข้อที่ 5 เรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระดับคุณภาพ อยู่ในระดับ
 พอใช้ ซึ่งผลจากการประเมินคุณภาพภายนอกรอบ 3 นี้ สรุปว่า ผลการรับรองมาตรฐานคุณภาพได้รับ
 การรับรอง แต่กรณีที่ไม่ได้รับการรับรอง เนื่องจากมาตรฐานที่ 5 ได้ระดับคุณภาพ ปรับปรุง จึงไม่ได้
 รับรองมาตรฐาน ซึ่งมีคำแนะนำให้พัฒนาด้านผลการจัดการศึกษา คือให้ผู้บริหารและครูมีการกำหนด
 นโยบาย วางแผนระยะยาว มีโครงการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ชัดเจน มีการวางแผนการ
 สอนร่วมกันโดยพิจารณาให้ครูได้สอนตรงตามวิชาเอก ส่วนในด้านการจัดการเรียนการสอน ครูควร
 ได้รับการพัฒนาให้มีความรู้เพิ่มเติมด้านการวิจัยเพื่อพัฒนาสื่อ และกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้น
 ผู้เรียนเป็นสำคัญเพิ่มขึ้น โดยใช้เทคโนโลยีมาช่วยในการดำเนินงาน (รายงานผลการประเมินตนเอง
 ของสถานศึกษา (SAR) โรงเรียนวัดจันทนาราม, 2559) และจากผลการทดสอบการอ่านออกเขียนได้
 ประจำเดือนสิงหาคม 2563 ของโรงเรียนวัดจันทนาราม พบว่ายังมีนักเรียนที่มีคะแนนการเขียนเรื่อง
 ตามจินตนาการอยู่ในเกณฑ์ดีมาก คิดเป็นร้อยละ 40 อยู่ในเกณฑ์ดี คิดเป็นร้อยละ 45 และอยู่ใน
 เกณฑ์พอใช้คิดเป็นร้อยละ 15 (รายงานประเมินนักเรียนป.1-6 ปี 2563 อ่านออกเขียนได้ โรงเรียน
 วัดจันทนาราม, 2563) ซึ่งในส่วนของการเขียนเรื่องตามจินตนาการเป็นสิ่งที่ต้องใช้ความคิด

สร้างสรรค์ ในการเล่าเรื่อง และแต่งเรื่องออกมา โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนที่ชัดเจน ข้อสอบจะมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา และมีการกำหนดวันสอบที่ชัดเจนในแต่ละครั้งที่มีการประเมิน ทั้งนี้จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา สิ่งที่พบเห็นเป็นปัญหาในชั้นเรียน ในการเรียนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ในสาระเศรษฐศาสตร์นั้นคือ การที่ผู้เรียนไม่ชอบการซักถาม ไม่ว่าจะผู้เรียนถามครู หรือครูถามคำถาม จะไม่ชอบการเสาะแสวงหา ทดลอง มักชอบรับข้อมูลจากครูฝ่ายเดียว จะไม่พยายามค้นหาคำตอบเอง อีกทั้งเวลาที่มีการมอบหมายงานให้ก็มักจะไม่อยากคิด ผลงานที่ออกมาจะเป็นในลักษณะทำตามตาม ๆ เพื่อน พอให้มีงานส่งคุณครู ซึ่งสิ่งที่กล่าวมาข้างต้นอาจมาจากหลายเหตุปัจจัย ไม่ว่าจะเป็นการสอนประจำชั้นเพียงครูคนเดียวสอน การสอนโดยวิธีการ Teacher Center การจัดสภาพแวดล้อมภายในห้องเรียนที่ไม่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ของนักเรียน หรือแม้แต่การถูกจำกัดกรอบความคิดของผู้เรียนจากครูผู้สอนเอง ซึ่งปัญหา และสาเหตุดังที่กล่าวมายังส่งผลไปถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเอง เมื่อผู้เรียนไม่กล้าคิด ไม่มีลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ ก็ส่งผลให้ไม่อยากเรียน มีทัศนคติที่ไม่ดีต่อวิชาที่เรียน ซึ่งสอดคล้องกับผู้วิจัยคือ คุณเมธิ จันทรทอง (เมธิ จันทรทอง, 2559) พุดถึงปัญหาที่ได้ทำการวิจัยว่า ปัญหาและสาเหตุเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้และการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สรุปได้ว่าปัญหาดังกล่าวส่วนหนึ่งมีพื้นฐานมาจากการที่ครูใช้การจัดการเรียนรู้เน้นการบรรยายและอธิบายเนื้อหามากกว่าการสอนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน ทำให้นักเรียนไม่สามารถพัฒนาทักษะที่สำคัญต่าง ๆ เช่น ทักษะการค้นคว้าข้อมูล การรวบรวม วิเคราะห์ การสรุปองค์ความรู้ การทำงานร่วมกันกับผู้อื่น ตลอดจนความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

ซึ่งในปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนที่จะนำมาพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์นั้นมีมากมายหลากหลายวิธี แต่ผู้วิจัยได้ศึกษาการสอนแบบ สร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-based Learning การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity Based Learning Model รูปแบบการสอนนี้ได้ทำ การวิจัยต่อยอด มาจาก Problem-Based Learning (PBL) ซึ่งเป็นหนึ่งในแนวทางการสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นการสอนแบบ Active Learning คือ การจัดการสอนให้ผู้เรียนตื่นตัวในการค้นคว้าแทนที่จะรอรับการบรรยายแบบเดิม ผู้เรียนจะได้ฝึกการวิเคราะห์และแก้ปัญหา ฝึกความร่วมมือผู้เรียนจะได้รับความรู้ใหม่ ๆ จากการค้นคว้า ผู้สอนจะลดบทบาทในการสอนมาเป็นผู้อำนวยการ ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ ผู้เรียนจะได้นำเสนอแนวคิด และแนวทางในการแก้ปัญหา นั้น ๆ จึงได้นำเอาทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เข้ามาใช้ร่วมกับ PBL เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนใหม่ที่ น่าจะเหมาะสมกับประเทศไทยนั้นคือการสอนแบบ สร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-based Learning ซึ่งมีขั้นตอนประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้ คือ ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิด ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอ ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผล (วิริยะ ฤชชัยพานิชย์, 2558) ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่ามีความเหมาะสมมากกับการนำมาใช้จัดการ

เรียนการสอนที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ และการจัดการศึกษาในยุคปัจจุบันมีเรื่องของสื่อออนไลน์เข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งสื่อสังคมออนไลน์ คือ ช่องทางในการติดต่อในลักษณะของการสื่อสารแบบสองทางผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สามารถมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันได้ ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร หรือผู้รับสารด้วยกันเอง ผ่านทางเว็บไซต์ Social Network ที่ให้บริการบนโลกออนไลน์ เช่น Facebook, Twitter, Line, Whatapp, Google Plus, MySpace, YouTube แต่เป็นเครื่องมือที่มีทั้งประโยชน์และโทษที่ควรระวังในการเผยแพร่ออกสู่สาธารณะ (สิริชญา พิมพ์ลา, 2561) อีกทั้งผู้เรียนที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ ทำให้พวกเขามีอิสระในการแสดงความคิดเห็น และแบ่งปันประสบการณ์ ในการศึกษาส่วนใหญ่ สื่อสังคมออนไลน์เป็นสื่อที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ แนวทางที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์สอดคล้องกับกลยุทธ์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในห้องเรียน ในแง่นี้ ในขณะที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อจุดประสงค์ในการสอน การให้ผู้เรียนมีทางเลือกในการนำเสนอผลงาน การจัดหาสื่อสังคมออนไลน์ได้รับการเน้นว่าเกี่ยวข้องกับ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ ความเป็นตัวของตัวเอง การเชื่อมโยง และการมองเห็นภาพ การเป็นเจ้าของทำให้ผู้เข้าร่วมสามารถสร้างและแสดงความคิดของตนเองได้ ทำให้รู้สึกว่าเขาเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้ ครูอาจพิจารณาออกแบบการสอนเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน (Rezende et al., 2021)

ด้วยเหตุผลดังที่กล่าวมาข้างต้น ตัวผู้วิจัยสอนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยธรรมชาติของสาระนี้เป็นสาระที่เนื้อหาค่อนข้างเข้าใจยาก ต้องมีการจดจำเยอะ แต่ผู้เรียนนำไปใช้ไม่เป็น ตัวครูผู้สอนเองจะต้องมีการจัดการเรียนการสอนที่ทำให้นักเรียนสามารถเข้าใจในเนื้อหาและสามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งเศรษฐศาสตร์เป็นสิ่งที่อยู่ในวิถีชีวิตของนักเรียน เริ่มตั้งแต่ตื่นนอน จนถึงเข้านอน หากนักเรียนมีความคิดต่อยอดการพัฒนาอาชีพ โดยนำความคิดสร้างสรรค์กับความรู้เรื่องเศรษฐศาสตร์มาใช้ร่วมกัน รวมไปถึงมีการนำสื่อสังคมออนไลน์ มาใช้ในการบริหารจัดการชีวิต การประกอบอาชีพทำธุรกิจต่าง ๆ การวางแผนทางเศรษฐกิจจะเป็นสิ่งที่แปลกใหม่ นำไปสู่การพัฒนาตนเอง พัฒนาสังคม ประเทศชาติต่อไป จึงมีความสนใจที่จะพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 นักเรียนจะได้นำความรู้ไปใช้ และสามารถอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลัง

ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์

3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์

4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์

สมมติฐานของการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ มีความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ความสำคัญของการวิจัย

ผลของการวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความสำคัญ ดังนี้

1. ผลที่ได้จากการศึกษาจะเป็นแนวทางสำหรับครู หรือผู้ที่สนใจได้นำวิธีการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ไปใช้กิจกรรมการเรียนรู้ในเนื้อหาอื่น ๆ ที่เห็นว่าเหมาะสม

2. ได้ทราบถึงความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

3. สามารถนำผลการวิจัยไปจัดการนิเทศภายในของโรงเรียนได้ เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ศูนย์เครือข่ายโรงเรียนที่ 6 ลำทะเมนชัย จำนวน 3 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนวัดจันทนาราม โรงเรียนบ้านหนองมะเขือ โรงเรียนบ้านช่องแมว จำนวน 3 ห้องเรียน รวมนักเรียน 57 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 7

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดจันทนาราม ศูนย์เครือข่ายโรงเรียนที่ 6 ลำทะเมนชัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา

นครราชสีมา เขต 7 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 14 คน จำนวน 1 ห้อง ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

2. ระยะเวลาที่ใช้ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ในชั่วโมงเรียน ผู้วิจัยทำการสอนตามตารางสอนปกติของโรงเรียน

3. ตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

3.2.1 ความคิดสร้างสรรค์

3.2.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.2.3 ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เป็นการสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นการสอนแบบ Active Learning คือการจัดการสอนให้ผู้เรียนตื่นตัว ในการค้นคว้าแทนที่จะรอรับการบรรยายแบบเดิม การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน CBL Creativity-based Learning ซึ่งจะเป็นการสร้างทักษะให้ผู้เรียนได้มีความคิด วิเคราะห์ ได้มีการสื่อสาร ทำงานเป็นทีม ซึ่งเมื่อนำสื่อสังคมออนไลน์ไม่ว่าจะเป็น Facebook, YouTube, Google Application มาเป็นเครื่องมือที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ เพราะผู้เรียนส่วนใหญ่จะใช้ Facebook ในการติดต่อสื่อสาร พูดคุยกันหลังจากที่เลิกเรียนในห้องไปแล้ว มีการสืบค้นข้อมูลจาก Google Application และมีการรับชมคลิปจาก YouTube ซึ่งในการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนสื่อสังคมออนไลน์ที่กล่าวมาก็เป็นตัวในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกับการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานจะทำให้เด็กได้พัฒนาทักษะในการคิดสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้นด้วย ซึ่งมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้ คือ ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิด ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอ ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผล ซึ่งแต่ละขั้นมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ

เป็นการนำเข้าสู่บทเรียนโดยกระตุ้นความสนใจผู้เรียน การทำให้ผู้เรียนนั้นมีความอยากเรียน อยากรู้ อยากค้นหาคำตอบ โดยนำเอาตัวอย่างคลิปวิดีโอ รูปภาพ หรือกิจกรรมมาใช้ในการกระตุ้น

ความสนใจของผู้เรียน โดยจะนำสื่อมาจาก Facebook หรือ YouTube มาใช้ในการกระตุ้นความสนใจ

ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ

หลังจากที่กระตุ้นความสนใจแล้ว ผู้สอนจะมอบหมายให้ผู้เรียนค้นหาปัญหาที่ตนเองสงสัย โดยปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นจะเป็นปัญหาที่ผู้เรียนสนใจในบทเรียน เมื่อผู้เรียนค้นพบปัญหาที่ตนเองสงสัย แล้วนั้นจึงทำการแบ่งกลุ่มตามความสนใจ จำนวนของกลุ่มนั้นจะตั้งขึ้นตามจำนวนปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน และสมาชิกของแต่ละกลุ่มนั้นก็เกิดจากความพอใจของผู้เรียนเอง โดยผู้สอนจะไม่เข้าไปกำหนดกลุ่ม หรือปัญหาให้

ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิด

ขั้นตอนนี้ผู้สอนจะปล่อยให้ผู้เรียนนั้นได้ใช้เวลาในการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ โดยสามารถค้นหาข้อมูลโดยใช้โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต หนังสือ หรือแม้แต่สื่อต่าง ๆ ที่อยู่ในห้องเรียนผู้เรียนสามารถใช้ค้นหาข้อมูลได้ทั้งหมด ซึ่งผู้สอนนั้นมีหน้าที่เดินให้คำปรึกษาตามกลุ่ม ให้คำปรึกษาเวลาที่ผู้เรียนมีปัญหา ผู้สอนจะต้องไม่สอน แต่จะเป็นผู้ให้คำปรึกษา ชี้แนะ และตอบคำถามด้วยคำถาม เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด โดยหลีกเลี่ยงการตัดสิน และการอธิบายเนื้อหาอย่างละเอียดอันจะเป็นการส่งผลให้ผู้เรียนหมดอิสระทางความคิด

ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอ

ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนั้นจะได้นำเสนอผลงานที่ตนเองที่ได้ไปค้นคว้าและคิดออกมา โดยรูปแบบของการนำเสนอจะนำเสนอหน้าชั้นเรียนก่อน และจะมีการนำไปเผยแพร่นำเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์คือ Facebook หรือ YouTube ซึ่งให้ผู้เรียนได้นำเสนอได้อย่างเต็มที่

ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผล

ขั้นตอนนี้เป็นการประเมินผลกิจกรรมทั้งหมดที่ผู้เรียนได้ทำมาตลอดเวลาของการเรียนรู้ในรูปแบบ CBL คือจะต้องประเมินทั้ง 3 ด้าน (KPA) คือ ด้านความรู้ ด้านทักษะ และด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

2. ความคิดสร้างสรรค์

หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในด้านการคิด การใช้ความรู้ในการแสวงหาความรู้อย่างหลากหลายทิศทาง ทำให้เกิดสิ่งใหม่หรือความแปลกใหม่แตกต่างจากสิ่งเดิมที่ไม่ซ้ำกันกับบุคคลอื่น และเป็นความคิดที่ใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสมทำให้เกิดการพัฒนาสิ่งต่างๆ ขึ้นมาได้ โดยวัดระดับการพัฒนาของนักเรียนที่เกิดทักษะความคิดสร้างสรรค์ โดยวัดจากผลงานของนักเรียนที่ทำหลังจากเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐาน โดยใช้แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ในผลงาน และใช้แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ มีลักษณะเป็นแบบทดสอบแบบเขียนตอบจำนวน 1 ชุด ประกอบด้วย 4 ข้อ รวม 20 คะแนน ซึ่ง ประกอบด้วย 4 ด้าน ดังนี้

2.1 ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความสามารถหาคำตอบได้คล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีคำตอบที่มากในเวลาจำกัด คิดอย่างมีคุณภาพ และความคิดเพื่อการแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถที่จะคิดคำตอบหรือแก้ปัญหาได้หลายแนวทาง การคิดนอกกรอบไม่ตกอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์หรือความคุ้นเคย

2.3 ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความสามารถในการคิดสิ่งแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบใคร ลักษณะความคิดแปลกใหม่ซึ่งแตกต่างไปจากความคุ้นเคย

2.4 ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดเพื่อตกแต่ง โดยการตรวจให้คะแนนแต่ละข้อตามองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน ดังที่กล่าวมา ซึ่งเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริก (Rubric Score) ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

3. ประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้

หมายถึง อัตราส่วนของคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละของคะแนนที่ทำกิจกรรมซึ่งมีลักษณะเป็นแบบกึ่งทดลอง ในระหว่างเรียนกับคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละของคะแนนจากการทดสอบหลังเรียน ซึ่งการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ ตั้งเกณฑ์ไว้เป็น 75/75

75 ตัวแรก หมายถึง ประสิทธิภาพด้านกระบวนการ ได้จากค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการประเมินผลงานตามชิ้นงานระหว่างเรียนของการทำกิจกรรมในการเรียนรู้ การทดสอบย่อย และการประเมินด้านความรู้ ด้านทักษะ และด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ แต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ของนักเรียน ได้คะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 75

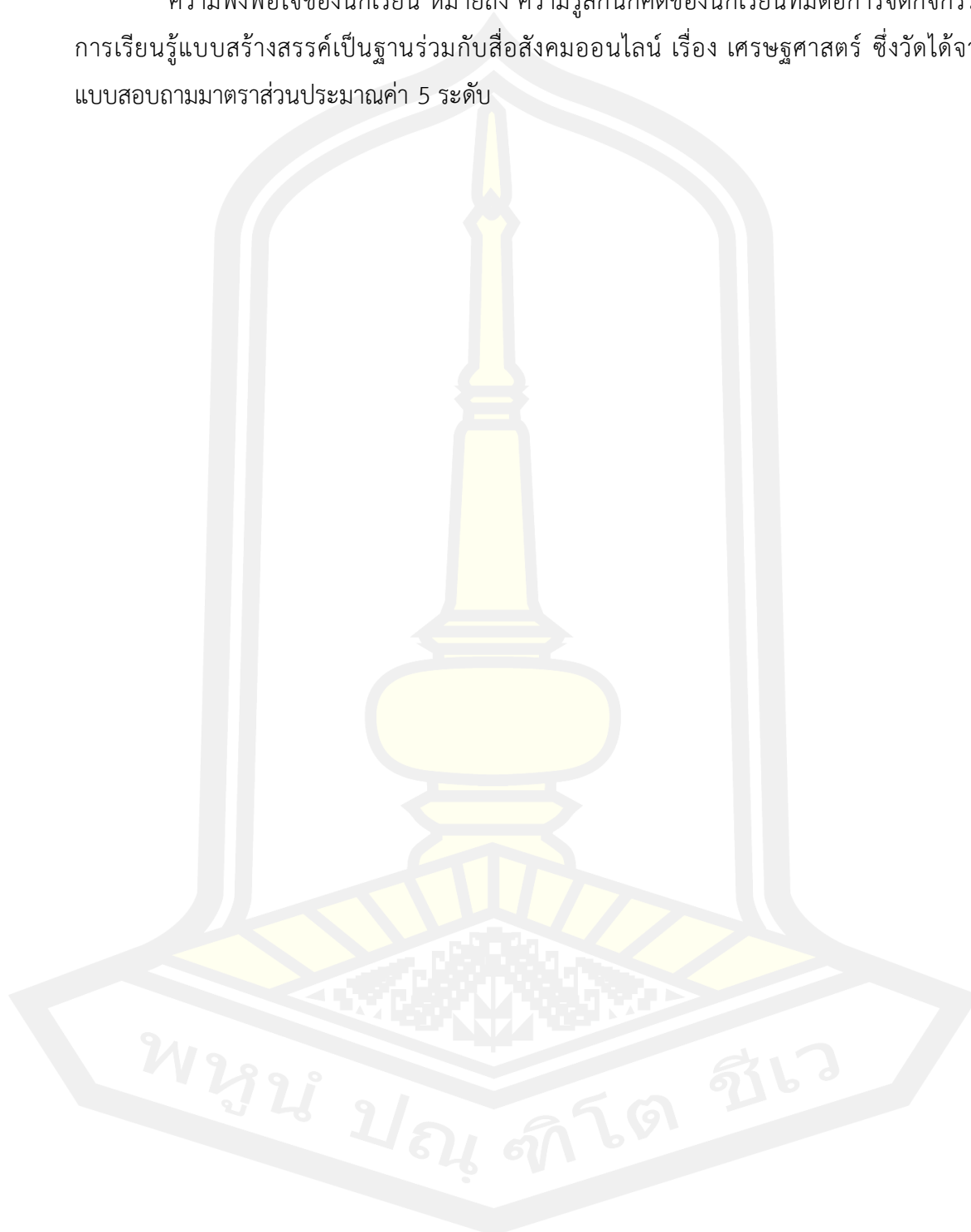
75 ตัวหลัง หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ คำนวณได้จากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนที่ได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน และคะแนนความคิดสร้างสรรค์ที่ได้จากการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งนำคะแนนทั้ง 2 ส่วนนี้มารวมกัน มีคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ร้อยละ 75 ขึ้นไป

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

หมายถึง ความสามารถของนักเรียนที่เกิดจากการเรียนรู้เนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่องเศรษฐกิจศาสตร์ โดยพิจารณาจากคะแนนที่ได้ในการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามตารางวิเคราะห์หลักสูตร ซึ่งสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และพฤติกรรมที่พึงประสงค์ด้านสติปัญญา ประกอบด้วย ความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า ชนิดปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

5. ความพึงพอใจของนักเรียน

ความพึงพอใจของนักเรียน หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ซึ่งวัดได้จากแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ



กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. แนวทางการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์
 - 1.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
 - 1.2 การสอนเศรษฐศาสตร์
2. การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
 - 2.1 ที่มาของการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
 - 2.2 ความหมายการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
 - 2.3 รูปแบบของการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
 - 2.4 ขั้นตอนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
3. การเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์
 - 3.1 ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์
 - 3.2 ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์
 - 3.3 บทบาทของสื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอน
 - 3.4 การประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์กับการจัดการเรียนรู้
4. แผนการจัดการเรียนรู้
 - 4.1 ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้
 - 4.2 ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้
 - 4.3 องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้
5. ความคิดสร้างสรรค์
 - 5.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์
 - 5.2 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์
 - 5.3 ลักษณะบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์
 - 5.4 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
 - 5.5 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
 - 5.6 การวัดความคิดสร้างสรรค์

6. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

6.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

6.2 จุดมุ่งหมายของการใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

6.3 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

6.4 ประเภทแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

6.5 การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

7. ความพึงพอใจ

7.1 ความหมายของความพึงพอใจ

7.2 การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

7.3 โครงสร้างของแบบสอบถาม

8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

8.1 งานวิจัยในประเทศ

8.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. แนวทางการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์

1.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

สังคมโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตลอดเวลา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ ว่ามนุษย์ดำรงชีวิตอย่างไร ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคล และการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดนอกจากนี้ ยังช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจถึงการพัฒนา เปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย กาลเวลา ตามเหตุปัจจัยต่าง ๆ ทำให้เกิดความเข้าใจในตนเอง และผู้อื่น มีความอดทน อดกลั้น ยอมรับในความแตกต่าง และมีคุณธรรม สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต เป็นพลเมืองดีของประเทศไทย และสังคมโลก

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมว่าด้วยการอยู่ร่วมกันในสังคม ที่มีความเชื่อมสัมพันธ์กัน และมีความแตกต่างกันอย่างหลากหลาย เพื่อช่วยให้สามารถปรับตนเองกับบริบทสภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม โดยได้กำหนดสาระต่าง ๆ ไว้ ดังนี้

ศาสนา ศีลธรรมและจริยธรรม แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ การนำหลักธรรมคำสอนไปปฏิบัติในการพัฒนาตนเอง

และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข เป็นผู้กระทำความดี มีค่านิยมที่ดีงาม พัฒนาตนเองอยู่เสมอ รวมทั้งบำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคมและส่วนรวม

หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต ระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบัน การปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ลักษณะและความสำคัญ การเป็นพลเมืองดี ความแตกต่างและความหลากหลายทางวัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อ ปลูกฝังค่านิยมด้านประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข สิทธิ หน้าที่ เสรีภาพการดำเนินชีวิตอย่างสันติสุขในสังคมไทยและสังคมโลก

เศรษฐศาสตร์ การผลิต การแจกจ่าย และการบริโภคสินค้าและบริการ การบริหารจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดอย่างมีประสิทธิภาพ การดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ และการนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในชีวิตประจำวัน

ประวัติศาสตร์ เวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ วิธีการทางประวัติศาสตร์ พัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตถึงปัจจุบัน ความสัมพันธ์และเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆ ผลกระทบที่เกิดจากเหตุการณ์สำคัญในอดีต บุคคลสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ในอดีต ความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย แหล่งอารยธรรมที่สำคัญของโลก

ภูมิศาสตร์ ลักษณะของโลกทางกายภาพ ลักษณะทางกายภาพ แหล่งทรัพยากร และภูมิอากาศของประเทศไทย และภูมิภาคต่างๆ ของโลก การใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ ความสัมพันธ์กันของสิ่งต่างๆ ในระบบธรรมชาติ ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ และสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น การนำเสนอข้อมูลภูมิสารสนเทศ การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนจะต้องได้รับในสิ่งต่อไปนี้ 1) ได้เรียนรู้เรื่องของจังหวัด ภาค และประเทศของตนเอง ทั้งเชิงประวัติศาสตร์ ลักษณะทางกายภาพ สังคม ประเพณี และวัฒนธรรม รวมทั้งการเมืองการปกครอง สภาพเศรษฐกิจโดยเน้นความเป็นประเทศไทย 2) ได้รับการพัฒนาความรู้และความเข้าใจ ในเรื่องศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม ปฏิบัติตนตามหลักคำสอนของศาสนาที่ตนนับถือ รวมทั้งมีส่วนร่วมศาสนพิธี และพิธีกรรมทางศาสนามากยิ่งขึ้น 3) ได้ศึกษาและปฏิบัติตนตามสถานภาพ บทบาท สิทธิหน้าที่ในฐานะพลเมืองดีของท้องถิ่น จังหวัด ภาค และประเทศ รวมทั้งได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมตามขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม ของท้องถิ่นตนเองมากยิ่งขึ้น 4) ได้ศึกษาเปรียบเทียบเรื่องราวของจังหวัดและภาคต่างๆของประเทศไทยกับประเทศเพื่อนบ้าน ได้รับการพัฒนาแนวคิดทางสังคมศาสตร์ เกี่ยวกับศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม หน้าที่พลเมือง เศรษฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และภูมิศาสตร์ เพื่อขยายประสบการณ์ไปสู่การทำความเข้าใจ ในภูมิภาค ชีวโลกตะวันออกและตะวันตกเกี่ยวกับศาสนา คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมความเชื่อ ขนบธรรมเนียม

ประเพณี วัฒนธรรม การดำเนินชีวิต การจัดระเบียบทางสังคม และการเปลี่ยนแปลงทางสังคมจากอดีตสู่ปัจจุบัน

ตารางที่ 1 แสดงสาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

สาระที่ 1 ศาสนา ศิลธรรม จริยธรรม	
มาตรฐาน ส 1.1	รู้ และเข้าใจประวัติ ความสำคัญ ศาสนา หลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือและศาสนาอื่น มีศรัทธาที่ถูกต้อง ยึดมั่น และปฏิบัติตามหลักธรรม เพื่ออยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข
มาตรฐาน ส 1.2	เข้าใจ ตระหนักและปฏิบัติตนเป็นศาสนิกชนที่ดี และธำรงรักษา พระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ
สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม	
มาตรฐาน ส 2.1	เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และสังคมโลกอย่างสันติสุข
มาตรฐาน ส 2.2	เข้าใจระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบัน ยึดมั่น ศรัทธา และธำรงรักษาไว้ซึ่งการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์	
มาตรฐาน ส 3.1	เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภคการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ
มาตรฐาน ส 3.2	เข้าใจระบบ และสถาบันทางเศรษฐกิจต่าง ๆ ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ และความจำเป็นของการร่วมมือกันทางเศรษฐกิจในสังคมโลก
สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์	
มาตรฐาน ส 4.1	เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่างๆ อย่างเป็นระบบ
มาตรฐาน ส 4.2	เข้าใจพัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ในด้านความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์อย่างต่อเนื่อง ตระหนักถึงความสำคัญและสามารถวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้น

ตารางที่ 1 (ต่อ)

สาระที่ 5 ภูมิศาสตร์	
มาตรฐาน ส 4.3	เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรัก ความภูมิใจ และธำรงความเป็นไทย
มาตรฐาน ส 5.1	เข้าใจลักษณะของโลกทางกายภาพ และความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งซึ่งมีผลต่อกันและกันในระบบของธรรมชาติ ใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ในการค้นหาวิเคราะห์ สรุป และใช้ข้อมูลภูมิสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ
มาตรฐาน ส 5.2	เข้าใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่ก่อให้เกิดการสร้างสรรควัฒนธรรม มีจิตสำนึก และมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อม เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

ตารางที่ 2 แสดงตัวชี้วัดรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามสาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้	มาตรฐาน	ตัวชี้วัด
สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม	มาตรฐาน ส 1.1 รู้ และเข้าใจประวัติ ความสำคัญ ศาสดา หลักธรรมของ พระพุทธศาสนาหรือ ศาสนาที่ตนนับถือ และศาสนาอื่น มี ศรัทธาที่ถูกต้อง ยึดมั่น และปฏิบัติตาม หลักธรรม เพื่ออยู่ ร่วมกันอย่างสันติสุข	<ol style="list-style-type: none"> วิเคราะห์ความสำคัญของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือในฐานะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมและหลักในการพัฒนาชาติไทย สรุปพุทธประวัติตั้งแต่เสด็จกรุงกบิลพัสดุ์ จนถึงพุทธกิจสำคัญหรือประวัติศาสดาที่ตนนับถือตามที่กำหนด เห็นคุณค่าและประพฤติตนตามแบบอย่างการดำเนินชีวิตและข้อคิดจากประวัติสาวก ชาดก เรื่องเล่าและศาสนิกชนตัวอย่างตามที่กำหนด อธิบายองค์ประกอบและความสำคัญของพระไตรปิฎก หรือคัมภีร์ของศาสนาที่ตนนับถือ แสดงความเคารพพระรัตนตรัยและปฏิบัติตามไตรสิกขา และหลักธรรมโอวาท 3 ในพระพุทธ -ศาสนาหรือหลักธรรมของศาสนาที่ตนนับถือตามที่กำหนด

ตารางที่ 2 (ต่อ)

สาระการเรียนรู้	มาตรฐาน	ตัวชี้วัด
		<p>6. เห็นคุณค่าและสวดมนต์ แม่เมตตา มีสติที่เป็นพื้นฐานของสมาธิในพระพุทธศาสนาหรือการพัฒนาจิตตามแนวทางของศาสนาที่ตน นับถือตามที่กำหนด</p> <p>7. ปฏิบัติตนตามหลักธรรมของศาสนาที่ตนนับถือ เพื่อการพัฒนาตนเองและสิ่งแวดล้อม</p>
	<p>มาตรฐาน ส 1.2 เข้าใจ ตระหนักและปฏิบัติตนเป็นศาสนิกชนที่ดี และดำรงรักษาพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ</p>	<p>1. จัดพิธีกรรมตามศาสนาที่ตนนับถืออย่างเรียบง่าย มีประโยชน์ และปฏิบัติตนถูกต้อง</p> <p>2. ปฏิบัติตนในศาสนพิธี พิธีกรรมและวันสำคัญทางศาสนาตามที่กำหนดและอภิปรายประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม</p> <p>3. มีมรรยาทของความเป็นศาสนิกชนที่ดี ตามที่กำหนด</p>
<p>สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม</p>	<p>มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และดำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข</p> <p>ส 2.2 เข้าใจระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบัน ยึดมั่น ศรัทธา และดำรงรักษาไว้ซึ่งการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข</p>	<p>1. ยกตัวอย่างและปฏิบัติตนตามสถานภาพบทบาท สิทธิ เสรีภาพและหน้าที่ในฐานะพลเมืองดี</p> <p>2. เสนอวิธีการ ปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิเด็ก</p> <p>3. เห็นคุณค่าวัฒนธรรมไทยที่มีผลต่อการดำเนินชีวิตในสังคมไทย</p> <p>4. มีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชน</p> <p>1. อธิบายโครงสร้างอำนาจ หน้าที่และความสำคัญของการปกครองส่วนท้องถิ่น</p> <p>2. ระบุบทบาทหน้าที่และวิธีการเข้าดำรงตำแหน่งของผู้บริหารท้องถิ่น</p> <p>3. วิเคราะห์ประโยชน์ที่ชุมชนจะได้รับจากองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น</p>

ตารางที่ 2 (ต่อ)

สาระการเรียนรู้	มาตรฐาน	ตัวชี้วัด
สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์	มาตรฐาน ส 3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ	<ol style="list-style-type: none"> อธิบายปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ ประยุกต์ใช้แนวคิดของปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในครอบครัวโรงเรียนและชุมชน อธิบายหลักการสำคัญและประโยชน์ของสหกรณ์
	มาตรฐาน ส 3.2 เข้าใจระบบและสถาบันทางเศรษฐกิจต่าง ๆ ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ และความจำเป็นของการร่วมมือกันทางเศรษฐกิจในสังคมโลก	<ol style="list-style-type: none"> อธิบายบทบาทหน้าที่เบื้องต้นของธนาคาร จำแนกผลดี ผลเสียของการกักขัง
สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์	มาตรฐาน ส 4.1 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ	<ol style="list-style-type: none"> สืบค้นความเป็นมาของท้องถิ่นโดยใช้หลักฐานที่หลากหลาย รวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่างๆ เพื่อตอบคำถามทางประวัติศาสตร์อย่างมีเหตุผล อธิบายความแตกต่างระหว่างความจริงกับข้อเท็จจริงเกี่ยวกับเรื่องราวในท้องถิ่น

ตารางที่ 2 (ต่อ)

สาระการเรียนรู้	มาตรฐาน	ตัวชี้วัด
	<p>มาตรฐาน ส 4.2 เข้าใจ พัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ในด้านความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์อย่างต่อเนื่อง ตระหนักถึงความสำคัญและสามารถวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้น</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. อธิบายอิทธิพลของอารยธรรมอินเดียและจีนที่มีต่อไทย และเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยสังเขป 2. อภิปรายอิทธิพลของวัฒนธรรมต่างชาติต่อสังคมไทยปัจจุบัน โดยสังเขป
	<p>มาตรฐาน ส 4.3 เข้าใจ ความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรัก ความภูมิใจและธำรงความเป็นไทย</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. อธิบายพัฒนาการของอาณาจักรอยุธยา และธนบุรีโดยสังเขป 2. อธิบายปัจจัยที่ส่งเสริมความเจริญรุ่งเรืองทางเศรษฐกิจและการปกครองของอาณาจักรอยุธยา 3. บอกประวัติและผลงานของบุคคลสำคัญสมัยอยุธยาและธนบุรีที่น่าภาคภูมิใจ 4. อธิบายภูมิปัญญาไทยที่สำคัญสมัยอยุธยาและธนบุรีที่น่าภาคภูมิใจและควรค่าแก่การอนุรักษ์ไว้
<p>สาระที่ 5 ภูมิศาสตร์</p>	<p>มาตรฐาน ส 5.1 เข้าใจ ลักษณะทางกายภาพของโลก และความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งซึ่งมีผลต่อกัน ใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ในการค้นหา วิเคราะห์ และสรุปข้อมูลตามกระบวนการทางภูมิศาสตร์ตลอดจนใช้ภูมิสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. สืบค้นและอธิบายข้อมูลลักษณะทางกายภาพของภูมิภาคของตนด้วยแผนที่และรูปถ่าย 2. อธิบายลักษณะทางกายภาพที่ส่งผลต่อแหล่งทรัพยากรและสถานที่สำคัญในภูมิภาคของตน

ตารางที่ 2 (ต่อ)

สาระการเรียนรู้	มาตรฐาน	ตัวชี้วัด
	มาตรฐาน ส 5.2 เข้าใจ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ กับสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ ที่ก่อให้เกิดการสร้างสรรค์ วิธีการดำเนินชีวิต มี จิตสำนึกและมีส่วนร่วมใน การจัดการทรัพยากรและ สิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนา ที่ยั่งยืน	<ol style="list-style-type: none"> วิเคราะห์สิ่งแวดล้อมทางกายภาพที่มี อิทธิพลต่อลักษณะการตั้งถิ่นฐานและการ ย้ายถิ่นของประชากรในภูมิภาคของตน วิเคราะห์อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมทาง ธรรมชาติที่ก่อให้เกิดวิธีการดำเนินชีวิตใน ภูมิภาคของตน นำเสนอตัวอย่างที่สะท้อนให้เห็นผล จากการรักษาและทำลายสิ่งแวดล้อม และ เสนอแนวทางในการจัดการสิ่งแวดล้อมใน ภูมิภาคของตน

ตารางที่ 3 โครงสร้างรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระเศรษฐศาสตร์ ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5

หน่วยที่	บทที่	มาตรฐานการ เรียนรู้ / ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา
3 เศรษฐศาสตร์ นำรู้	1 การผลิตสินค้า และการบริการ	ส 3.1 ป.5/1	ปัจจัยการผลิตสินค้า และบริการ ประกอบด้วย ที่ดิน แรงงาน ทุน และ ผู้ประกอบการ และยังมี ปัจจัยอื่นที่เป็น ตัวกำหนดปริมาณสินค้า และบริการ ซึ่งส่งผลให้ การผลิตสินค้าและ บริการในแต่ละท้องถิ่นมี ความแตกต่างกัน	4 ชั่วโมง

ตารางที่ 3 (ต่อ)

หน่วยที่	บทที่	มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา
	2 ธนาการและการ กู้ยืมเงิน	ส 3.2 ป.5/1 ป.5/2	ธนาการ เป็นองค์กรที่ ทำหน้าที่รับฝากเงินและ ให้กู้ยืมเงิน ซึ่งการกู้ยืม เงินมีทั้งผลดีและผลเสีย	4 ชั่วโมง
	3 เศรษฐกิจพอเพียง และสหกรณ์	ส 3.1 ป.5/2 ป.5/3	ปรัชญาของเศรษฐกิจ พอเพียงมีหลักการ สำคัญให้ประชาชน ดำเนินชีวิตอยู่บนความ พอประมาณ ความมี เหตุผล การมีภูมิคุ้มกันที่ ดีในตัว เป็นแนวทาง สำคัญในการทำกิจกรรม ต่างๆ ในครอบครัว โรงเรียน และชุมชน สอดคล้องกับหลักการ สำคัญของสหกรณ์ จึง ควรนำหลักปรัชญาของ เศรษฐกิจพอเพียงและ หลักการสำคัญของ สหกรณ์ไปประยุกต์ใช้ให้ เกิดประโยชน์	4 ชั่วโมง

ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 รายวิชาวิชา ส15101 สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ซึ่งใช้เวลาเรียน 120 ชั่วโมงต่อปี มีคำอธิบายรายวิชา ดังต่อไปนี้

ศึกษา วิเคราะห์หรืออธิบายความสำคัญของพระพุทธศาสนาและศาสนาที่ตนนับถือ ในฐานะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมและหลักในการพัฒนาชาติไทย พุทธประวัติตั้งแต่เสด็จกรุงกบิลพัสดุ์จนถึง

พุทธกิจสำคัญ ประวัติศาสตร์ที่ตนนับถือ การประพฤติตนตามแบบอย่างการดำเนินชีวิต ประวัติศาสตร์ทาง
 ชาดก ศาสนิกชนตัวอย่าง องค์ประกอบและความสำคัญของพระไตรปิฎก คัมภีร์ของศาสนาที่ตนนับ
 ถือ พระรัตนตรัย ไตรสิกขา หลักธรรมโอวาท 3 ในพระพุทธศาสนาหรือหลักธรรม และพุทธศาสน
 สุภาสิต เห็นคุณค่าของการสวดมนต์ แผ่เมตตา การฝึกสมาธิ การพัฒนาจิตตามแนวทางของศาสนาที่
 ตนนับถือ การปฏิบัติตนตามหลักธรรม การพัฒนาตนเองและสิ่งแวดล้อม ศาสนพิธี พิธีกรรมทาง
 ศาสนา มรรยาทของศาสนิกชน และวันสำคัญทางศาสนา

ศึกษา วิเคราะห์ ระบุ อธิบาย ยกตัวอย่างการปฏิบัติตนตามสถานภาพ บทบาท สิทธิ
 เสรีภาพ และหน้าที่ในฐานะพลเมืองดี การปกป้องคุ้มครองตนเองและผู้อื่น การละเมิดสิทธิเด็ก เห็น
 คุณค่าวัฒนธรรมไทยที่มีผลต่อการดำเนินชีวิตในสังคมไทย การมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และเผยแพร่
 ภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชนโครงสร้าง อำนาจ หน้าที่และความสำคัญของการปกครองส่วนท้องถิ่น
 บทบาทหน้าที่ และวิธีการเข้าดำรงตำแหน่งของผู้บริหารท้องถิ่น ประโยชน์ที่ชุมชนจะได้รับจาก
 องค์การปกครองส่วนท้องถิ่น

ศึกษา อธิบาย จำแนก ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ การประยุกต์ใช้แนวคิดของปรัชญา
 ของเศรษฐกิจพอเพียงในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในครอบครัว โรงเรียนและชุมชน หลักการสำคัญและ
 ประโยชน์ของสหกรณ์ บทบาทหน้าที่ของธนาคาร ผลดีและผลเสียของการกู้ยืมเงินทั้งนอกระบบและ
 ในระบบ

ศึกษา วิเคราะห์ อธิบาย ระบุ ตำแหน่ง (พิกัดภูมิศาสตร์ ละติจูด ลองจิจูด) ระยะ ทิศทาง
 ของภูมิภาคของตนเอง ลักษณะภูมิลักษณะที่สำคัญในภูมิภาคของตนเองในแผนที่ ลักษณะทาง
 กายภาพกับลักษณะทางสังคมในภูมิภาคของตนเอง สภาพแวดล้อมทางกายภาพที่มีอิทธิพลต่อ
 ลักษณะการตั้งถิ่นฐานและการย้ายถิ่นของประชากรในภูมิภาค อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ
 ที่ก่อให้เกิดวิถีชีวิตและการสร้างสรรค์วัฒนธรรมในภูมิภาค การนำเสนอตัวอย่างที่สะท้อนให้เห็นผล
 จากการรักษาและการทำลายสภาพแวดล้อม และการเสนอแนวคิด ในการรักษาสภาพแวดล้อมใน
 ภูมิภาคโดยใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ กระบวนการกลุ่ม กระบวนการสืบค้น

กระบวนการทางประวัติศาสตร์ กระบวนการทางภูมิศาสตร์ กระบวนการทางจริยธรรม กระบวนการ
 ประชาธิปไตยเพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถในการสื่อสาร และเห็นคุณค่าของการนำ
 ความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในการดำเนินชีวิตประจำวัน มีความสื่อสัตย์สุจริตรักความเป็นไทยและมี
 จิตสาธารณะ ตัวชี้วัด รวม ๓๗ ตัวชี้วัด

ซึ่งในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่
 5 ซึ่งมีเนื้อหาอยู่ 3 เรื่อง คือ 1. การผลิตสินค้าและบริการ 2. ธนาคารและการกู้ยืมเงิน และ
 3. เศรษฐกิจพอเพียงและสหกรณ์ มีมาตรฐานการเรียนรู้ในสาระเศรษฐศาสตร์ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4 มาตรฐานและตัวชี้วัด สาระเศรษฐศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ชั้น	มาตรฐาน	ตัวชี้วัด
ป.5	ส.3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภคการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ	ป.5/1 อธิบายปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ
		ป.5/2 ประยุกต์ใช้แนวคิดของปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในครอบครัว โรงเรียนและชุมชน
		ป.5/3 อธิบายหลักการสำคัญและประโยชน์ของสหกรณ์
ส.3.2 เข้าใจระบบ และสถาบันทางเศรษฐกิจต่าง ๆ ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจและความจำเป็นของการร่วมมือกันทางเศรษฐกิจในสังคมโลก	ป.5/1 อธิบายบทบาทหน้าที่เบื้องต้นของธนาคาร	
	ป.5/2 จำแนกผลดีและผลเสียของการกู้ยืม	

1.2 การสอนเศรษฐศาสตร์

สาระเศรษฐศาสตร์เป็น 1 ใน 5 สาระ ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ซึ่งการเรียนในสาระเศรษฐศาสตร์นั้นจะเรียนตั้งแต่ระดับประถมศึกษา จนถึงชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งแนวทางการจัดการเรียนรู้สาระเศรษฐศาสตร์ในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เราจะมาทำความเข้าใจกับเศรษฐศาสตร์ ดังนี้

1.2.1 สาระสำคัญของการสอนเศรษฐศาสตร์

ทรงธรรม ปิ่นโต จริยา เปรมศิลป์ และคณะ (2555) ได้พูดถึงเศรษฐศาสตร์ไว้ว่า เศรษฐศาสตร์ หมายถึง ศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการครอบครัว ซึ่งเกี่ยวเนื่องกับทุกคน อย่่างไรก็ตามในโลกยุคปัจจุบันซึ่งแต่ละครอบครัวต้องมีความสัมพันธ์กันผ่านทั้งการติดต่อสื่อสาร และการค้าขาย จึงเปรียบเสมือนเป็นครอบครัว ภายใต้ตลาดเดียวคือ ตลาดโลก ในสมัยนี้วิชาเศรษฐศาสตร์จึงกว้างกว่าวิชาว่าด้วยการจัดการครอบครัวโดยนิยามว่าเป็นวิชาที่ว่าด้วยการจัดสรรทรัพยากรเพื่อนำมาสนองความต้องการของมนุษย์ซึ่งมีไม่จำกัด ทั้งในระดับบุคคล ครอบครัว และระดับชาติ โดยให้เกิดประโยชน์และประสิทธิภาพสูงสุดเพื่อความ อยู่ดีกินดีของมนุษย์ ซึ่งในปัจจุบัน การศึกษาวิชาเศรษฐศาสตร์แบ่งเป็น 2 แขนงหลักคือ

1. เศรษฐศาสตร์จุลภาค (Microeconomics) เป็นการศึกษากิจกรรมทางเศรษฐกิจของบุคคล ครัวเรือน เป็นการศึกษาเฉพาะส่วนย่อยในระยะเวลาหนึ่งเช่นพฤติกรรมของตลาด กลไกราคา

2. เศรษฐศาสตร์มหภาค (Macroeconomics) เป็นการศึกษากิจกรรมทางเศรษฐกิจในภาพรวมหรือในระดับประเทศ เซลล์ รายได้ประเทศชาติ การบริโภค การออม การลงทุน ภาพรวมการทำงานของประเทศไทย การเงินและการคลังของประเทศ การค้าระหว่างประเทศ อัตราดอกเบี้ยซึ่งทั้งหมดนั้นเป็นปัญหาที่กว้างขวางกว่าเศรษฐศาสตร์จุลภาคเพราะไม่ได้กระทบเพียงธุรกิจหรือคนใดคนหนึ่งเท่านั้น แต่จะกระทบถึงบุคคลโดยทั่วไป ครั้วเรือนการผลิตทั้งหมด และเศรษฐกิจโดยรวมของประเทศ

สุมนทิพย์ บุญสมบัติ (2554) ได้กล่าวว่า วิชาเศรษฐศาสตร์มีเนื้อหาสาระครอบคลุมปัญหาทางเศรษฐกิจมากมายทั้งในระดับประเทศและบุคคลทั่วไป ซึ่งหาเป็นเรื่องของบุคคลทั่วไปก็มักเป็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการผลิต การบริโภค และการซื้อขายแลกเปลี่ยนสินค้าและบริการ ฯลฯ แต่ถ้าเป็นเรื่องระดับประเทศก็มักเป็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับรายได้รายจ่ายประชาชาติ การค้าระหว่างประเทศ และการพัฒนาเศรษฐกิจ ฯลฯ ดังนั้น ในการศึกษาวิชาเศรษฐศาสตร์จึงได้แบ่งเนื้อหา วิชาออกเป็น 2 แขนง คือ เศรษฐศาสตร์จุลภาค (Micro-economics) และเศรษฐศาสตร์มหภาค (Macroeconomics)

1. เศรษฐศาสตร์จุลภาค เศรษฐศาสตร์จุลภาคหรือจุลเศรษฐศาสตร์เป็นการวิเคราะห์ส่วนย่อยของระบบเศรษฐกิจเพื่อดูรายละเอียดด้านพฤติกรรมทางเศรษฐกิจของแต่ละบุคคลซึ่งได้แก่ ผู้ผลิต ผู้บริโภค และเจ้าของปัจจัยการผลิตในการแสวงหาผลประโยชน์ส่วนตัวสูงสุด ดังนั้นเนื้อหาของวิชาเศรษฐศาสตร์จุลภาคส่วนใหญ่จึงเป็นเรื่องของการผลิต การบริโภค การกำหนดราคาสินค้าและปัจจัยการผลิตภายใต้การดำเนินงานของตลาดต่าง ๆ เนื่องจากทฤษฎีเศรษฐศาสตร์จุลภาคส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับการกำหนดราคาของสินค้าหรือปัจจัยการผลิต ในบางครั้งจึงมีผู้เรียกทฤษฎีเศรษฐศาสตร์จุลภาคว่า ทฤษฎีราคา (Price Theory)

2. เศรษฐศาสตร์มหภาค เศรษฐศาสตร์มหภาคหรือมหเศรษฐศาสตร์เป็นการวิเคราะห์ส่วนรวมของระบบเศรษฐกิจเพื่อดูรายละเอียดด้านพฤติกรรมของเศรษฐกิจส่วนรวม เช่นรายได้ รายจ่ายประชาชาติ การออมของประเทศ การลงทุน การจ้างงาน การค้าการเงินระหว่างประเทศ และการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ โดยมุ่งศึกษาโครงสร้างและความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยเศรษฐกิจใหญ่ ๆ ที่ก่อให้เกิดผลรวมของระบบเศรษฐกิจ (total output) การวิเคราะห์จึงเกี่ยวข้องกับกระบวนการทำงานของระดับการว่าจ้างงานโดยส่วนรวม รายได้-รายจ่ายโดยส่วนรวมระดับราคาโดยทั่วไป และกิจกรรมอื่น ๆ ที่เป็นผลต่อผลิตผลรวมในระบบเศรษฐกิจ

ถึงแม้วิชาเศรษฐศาสตร์จะแบ่งออกเป็น 2 แขนงก็ตาม แต่เศรษฐศาสตร์ทั้งสองแขนงนี้ต่างก็มีความเกี่ยวพันกันจนไม่สามารถแยกออกจากกันโดยเด็ดขาดได้ ตัวอย่างเช่น การศึกษาเรื่องการพัฒนาเศรษฐกิจซึ่งเป็นเรื่องระดับประเทศจึงถือเป็นการศึกษาเศรษฐศาสตร์มหภาค แต่ผลของการพัฒนาเศรษฐกิจจะทำให้บุคคลทั่วไปมีระดับการกินดีอยู่ดีสูงขึ้นมีรายได้เพิ่มขึ้น มีอำนาจซื้อมากขึ้น

ก็จะมีอุปสงค์ในสินค้ามากขึ้น ผู้ผลิตก็จะขยายการผลิตเพิ่มขึ้น ทำให้อุปทานของสินค้ามีมากขึ้น ซึ่งโยงไปถึงการศึกษาทางเศรษฐศาสตร์จุลภาค จึงเห็นได้ว่า เศรษฐศาสตร์จุลภาค และเศรษฐศาสตร์มหภาคต่างมีความสัมพันธ์กัน ดังนั้น ในการศึกษาวิชาเศรษฐศาสตร์ จึงจำเป็นต้องศึกษาควบคู่กันไป

จากการที่ได้ศึกษาสาระสำคัญของการสอนเศรษฐศาสตร์ ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า เศรษฐศาสตร์เป็นเรื่องที่เกี่ยวกับทุกคน มีการผลิต และบริโภคสิ่งต่างๆ ซึ่งแขนงของเศรษฐศาสตร์แบ่งเป็น 2 แขนงคือ 1. เศรษฐศาสตร์จุลภาค (Microeconomics) 2. เศรษฐศาสตร์มหภาค (Macroeconomics)

1.2.2 แนวทางการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์

เชษฐภูมิ วรรณไพศาล (2559) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนในสาระเศรษฐศาสตร์ มักมีเนื้อหาที่เข้าใจยาก ถึงแม้เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน การสอนในสาระดังกล่าวจึงจำเป็นต้องหาเทคนิค การถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจ ในด้านการคิด การให้เหตุผล ตลอดจนรู้จักแก้ปัญหาได้ เพื่อช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ฝึกทักษะการแก้ปัญหา วิเคราะห์ปัญหาด้วยสติปัญญา ความรู้ ความสามารถและประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ซึ่งสอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

สุนนทิพย์ บุญสมบัติ (2554) ได้กล่าวว่า การสอนวิชาเศรษฐศาสตร์ มีวิธีสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ได้แก่ การบรรยาย การอภิปราย วิธีอนุมาน วิธีอุปมาน วิธีสืบสวนสอบสวน วิธีสอนแบบร่วมมือ การใช้สถานการณ์จำลองและการใช้เกมการศึกษา ส่วนกิจกรรมการเรียนการสอนเศรษฐศาสตร์ที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์การใช้เหตุผลและการตัดสินใจ ได้แก่ กิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง การสังเกตการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม การจัดและดำเนินงานอย่างมีระบบ การประเมิน และการนำเสนอผลงาน

สิริวรรณ ศรีพหล (2552) กล่าวถึงรูปแบบการเรียนการสอนเศรษฐศาสตร์มีรายละเอียดดังนี้

1. การบรรยาย (Lecture) เป็นการใช้ข้อมูลด้วยการพูดพรรณนา โดยครูอาจอธิบายเนื้อหาสาระของบทเรียนโดยตลอด หรืออาจใช้สื่อการสอนประกอบ หรือการบรรยายเชิงอภิปรายก็ได้
2. การอภิปรายในชั้นเรียน (Class Discussion) การอภิปรายในชั้นเรียนด้วยการนำเอาหัวข้อ ประเด็น หรือปัญหาที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน มาให้นักเรียนอภิปรายได้ทั้งกลุ่มใหญ่และกลุ่มย่อยได้
3. วิธีอนุมาน (Deductive Method) และวิธีอุปมาน (Inductive Method) นักเศรษฐศาสตร์นิยมใช้วิธีการที่จะได้มาซึ่งข้อสรุป กฎเกณฑ์ หรือทฤษฎีทางเศรษฐศาสตร์
4. การสอนโดยการสืบสวนสอบสวน (Inquiry Method) เป็นการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญและมุ่งให้ค้นพบความรู้ด้วยตนเอง แล้วสรุปเพื่อตอบคำถามหรือข้อสงสัย

5. การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เป็นการจัดการกระบวนการเรียนรู้ ที่ให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่มในลักษณะกลุ่มย่อย ที่มีความสามารถแตกต่างกันไป

6. การสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation) เป็นการนำเอาสถานการณ์จริงมาจัดใหม่ โดยให้มีสภาพใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุด แล้วให้นักเรียนมีโอกาสฝึกแก้ปัญหา

7. การใช้เกมการศึกษา (Educational Games) เป็นกิจกรรมที่มีผู้ตัดสินใจที่เป็นอิสระ 2 คนขึ้นไปเพื่อที่จะบรรลุวัตถุประสงค์ในบริบทที่จำกัดให้ใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุด

จากการที่ได้ศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ สามารถสรุปได้ดังนี้ การจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์สามารถทำได้หลายวิธีมาก ไม่ว่าจะเป็นการสอนให้รู้จักคิด สอนให้อธิบาย การบรรยาย การอภิปรายในชั้นเรียน วิชื่อนูมาน การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ การใช้สถานการณ์จำลอง การใช้เกมการศึกษา มีการประเมินอย่างมีระบบ ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยก็ได้นำวิธีการสอนแบบกลุ่มร่วมมือมาใช้ คือใช้กระบวนการกลุ่มในการจัดการเรียนการสอน

2. การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

2.1 ที่มาของการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

วิริยะ ฤชชัยพานิชย์ (2558) เป็นผู้ที่ได้ทำการวิจัย และได้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานนี้ขึ้นมา โดยท่านได้กล่าวถึงที่มาของการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity Based Learning Model ว่ารูปแบบการสอนนี้ได้ทำ การวิจัยต่อยอด มาจาก Problem-Based Learning (PBL) ซึ่งเป็นหนึ่งในแนวทางการสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลางซึ่งได้ผลดีในหลายประเทศ เป็นการสอนแบบ Active Learning คือ การจัดการสอนให้ผู้เรียนตื่นตัวในการค้นคว้าแทนที่จะรอรับการบรรยายแบบเดิม การสอนแบบ PBL มีขั้นตอนโดยสรุปสั้น ๆ ดังนี้ แบ่งกลุ่ม ผู้เรียนกลุ่มละประมาณ 6-10 คน ให้ค้นคว้า เพื่อแก้ปัญหาที่ผู้สอนจัดหามาให้ผู้เรียน จะได้ฝึกการวิเคราะห์และแก้ปัญหา ฝึกความร่วมมือผู้เรียนจะได้รับความรู้ใหม่ ๆ จากการค้นคว้าผู้สอนจะลดบทบาทในการสอนมาเป็นผู้อำนวยการ ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ ผู้เรียนจะได้นำเสนอแนวคิด และแนวทางในการแก้ปัญหานั้น ๆ ส่วนการวัดผลนั้นจะแตกต่างจากการวัดผลแบบเดิมมาก ผู้สอนจะทำการวัดผลแบบค่อยเป็นค่อยไป ไม่ได้วัดผลจากการทำ ข้อสอบ เพื่อวัดว่าผู้เรียนรู้อะไรบ้าง แต่จะวัดผลออกมาหลายครั้งและหลายด้าน เช่น วัดการนำข้อมูลมาใช้อย่างมีเหตุผล วัดการนำเสนอผลงานการทำงานเป็นร่วมมือและก็จะวัดหลายครั้ง เพื่อช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะในด้านที่ตนเองยังขาดไป ซึ่งผู้เรียนเองจะมีโอกาสพัฒนาตนเองในด้านทักษะต่าง ๆ และยังเก็บเกี่ยวความรู้ที่ได้จากการค้นคว้าและทำโครงการ ในการวัดผลครั้งสุดท้าย ผู้สอนจะประเมินผลออกเป็นผลการเรียนที่ไม่ได้มีแค่เกรด แต่รายงานผลด้านอื่น ๆ ด้วย แล้วอาจจะให้กรรมการภายนอกเป็นผู้ประเมินผลในการสอบนำเสนอ ผลงานเพื่อจบการเรียนในวิชา

นั้น ๆ PBL จึงเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับยุคสมัยที่ข้อมูลความรู้ง่ายต่อการเข้าถึงอย่างทุกวันนี้ และได้มีการนำไปใช้อย่างกว้างขวางในโรงเรียนทั่วไป เพราะทำให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะต่าง ๆ แทนที่จะได้แต่เนื้อหาความรู้แบบเดิม ในการวิจัยกับกลุ่มนักเรียนในประเทศไทย PBL ก็ได้ผลดี แต่สิ่งที่ยังขาดหายไปในการเรียนแบบ PBL คือทักษะในด้านความคิดสร้างสรรค์ อาจจะเป็นเพราะวัฒนธรรมและสังคมบ้านเรา มักเน้นให้เด็กอยู่ในกฎระเบียบที่ต้องทำอะไรเหมือนกันแต่งตัว เข้าแถว เรียน และการสอบก็มุ่งเน้นให้นักเรียนทำข้อสอบชุดเดียวกันและเลือกตอบคำตอบที่ถูกซึ่งมักจะมีคำตอบเดียว ความชินในเรื่องที่ต้องตอบข้อเดียวกัน ทำให้นักเรียนของเราจึงคุ้นเคยกับความเหมือน และขาดทักษะในเรื่องความคิดสร้างสรรค์ เพราะความคิดสร้างสรรค์เกิดจากความแตกต่าง จากการวิจัยเมื่อผู้เรียนของเราเรียนด้วย PBL ความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียน และหลังเรียน มีความแตกต่างกันน้อยมาก จึงได้นำเอาทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เข้ามาใช้ร่วมกับ PBL เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนใหม่ที่ น่าจะเหมาะกับประเทศไทย

วิจารณ์ พานิชย์ (2555) ได้กล่าวถึงทักษะที่ต้องมีในศตวรรษที่ 21 ซึ่งพูดถึงเรื่องของความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้ ปัจจุบันนี้จะไม่ใช่ การเรียนรู้จะต้องเลยจากความรู้ชุดนั้นไปสู่อีกชุดหนึ่ง ก็คือความรู้ที่ไม่ชัดเจน อาจจะไม่ค่อยแม่นยำและมีความคลุมเครือเยอะต้องไปตรงนั้นให้ได้ การศึกษาไม่ว่าประเทศใดต้องก้าวจากที่เรียกว่าสิ่งที่ เป็นทฤษฎีไปสู่การปฏิบัติ ความรู้ที่อยู่ในการปฏิบัติเป็นความรู้ที่ไม่ชัดเจนแต่ปฏิบัติได้ ทำแล้วได้ผลหรือบางที่ไม่ได้ผล แต่เกิดการเรียนรู้ ตรงนี้คือจุดที่สำคัญที่สุด เพราะฉะนั้นการเรียนสมัยใหม่ต้องไม่ใช่แค่เพื่อให้ได้ความรู้แต่ต้องได้ทักษะหรือ Skills เป็น 21st Century Skills เป็นทักษะที่ซับซ้อนมาก เพราะฉะนั้นการเรียนสมัยใหม่ มีเป้าหมาย ที่เด็ก ได้ทักษะที่ซับซ้อนชุดหนึ่ง เน้นคำว่า “ซับซ้อน” ชุดหนึ่ง เพื่อให้เขาไปมีชีวิตอยู่ในโลกที่ต่อไปจะเปลี่ยนไปอย่างไรไม่รู้ เราไม่มีวันรู้เลยว่าโลกต่อไปข้างหน้าจะเปลี่ยน การนำเสนอเรื่องต่างๆ จะเป็นอย่างไร เราจะมี Power Point มี Multimedia ก็ไม่เคยคิด เราไม่เคยคิดว่าห้องทำงานจะเป็นอย่างไร เราเห็น นี่คือโลกที่ไม่ชัดเจน ไม่แน่นอน ต่อไปข้างหน้าเราก็เดาไม่ออก แต่ลูกศิษย์เราจะต้องไปมีชีวิตที่เปลี่ยนแปลง และไม่แน่นอนเช่นนี้ได้ นี่คือหัวใจ เพราะฉะนั้นเขาต้องมีทักษะที่ซับซ้อนชุดหนึ่ง ทักษะในชีวิตอะไรสำคัญที่สุด คำตอบคือแรงบันดาลใจที่จะเรียนรู้ ที่จะสร้างเนื้อสร้างตัว ที่จะทำคุณประโยชน์นี่คือหัวใจสำคัญที่สุดของการเรียนรู้ นั่นคือทักษะอย่างหนึ่ง ทักษะของการมีแรงบันดาลใจในตนเอง และถ้าจะให้ดี ก็คือกระตุ้นแรงบันดาลใจคนอื่นที่อยู่โดยรอบ ก็จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ซึ่งทักษะในศตวรรษที่ 21 สามารถเขียนได้เป็น 3Rs + 8Cs และเพิ่ม + 2Ls ด้วย คือ Learning กับ Leadership(Reading, ‘Riting, ‘Rithmetics + 21st Century Themes) Critical Thinking & Problem Solving คือทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและทักษะในการแก้ปัญหา, Creativity & Innovation คือ ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม, Collaboration, Teamwork & Leadership คือ ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ ,Cross-

cultural Understanding คือทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนการทัศน , Communication, Information & Media Literacy คือ 2-3 ภาษาทักษะด้านการสื่อสารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ , Computing & Media Literacy คือทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร , Career & Learning Self-relianc คือ ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้ , Change คือทักษะการเปลี่ยนแปลง , Learning Skills คือทักษะการเรียนรู้ , Leadership คือ ภาวะผู้นำ

จากการที่ได้ศึกษาแนวคิดที่มาเกี่ยวกับการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ซึ่งสามารถสรุปได้ ว่า การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีการต่อยอดด้วยการทำวิจัย โดยต่อยอดมาจากการมาจาก Problem-Based Learning (PBL) ซึ่งเป็นหนึ่งในแนวทางการสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง แต่ยังคงขาดในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์ จึงได้นำเอาทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เข้ามาใช้ร่วมกับ PBL เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้ใหม่ให้เหมาะกับประเทศไทย อีกทั้งเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะในศตวรรษที่ 21

2.2 ความหมายการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ (2558) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน หมายถึง รูปแบบการสอนที่ได้ทำการวิจัยต่อยอด มาจาก PBL (Problem-based Learning) ซึ่งเป็นหนึ่งในแนวทางการสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งได้ผลดีในหลายประเทศ เป็นการสอนแบบ Active Learning คือการจัดการสอนให้ผู้เรียนตื่นตัวในการค้นคว้าแทนที่จะรอรับการบรรยายแบบเดิมการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน CBL (Creativity-based Learning) จะช่วยสร้างทักษะแห่งอนาคต นอกจากเด็กจะได้มีความคิดวิเคราะห์ เด็กยังได้ฝึกฝนทักษะในการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม ทักษะในการเรียนรู้ และที่สำคัญที่สุด คือทักษะในความคิดสร้างสรรค์ครูจะสนุกและเรียนรู้ไปกับผู้เรียน นักเรียนจะมีความสุขและสนใจใฝ่รู้ เด็กที่ได้เรียนไม่ว่าจะจบ ป.4 หรือ ม.3 ไม่ว่าจะได้เรียนต่อในระดับสูงขึ้นไปหรือไม่ แนวทางการสอนแบบนี้จะทำให้ชีวิตดีขึ้นแน่นอน

มนตรี วงษ์สะพาน (2563) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยเน้นสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity - based Learning หรือ CBL) เป็นรูปแบบการสอนที่สอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือการจัดการสอนให้ผู้เรียนตื่นตัวในการค้นคว้าแทนที่จะรอรับการบรรยายแบบหลักสำคัญของ CBL คือผู้สอนจะลดบทบาทในการสอนมาเป็นผู้อำนวยความสะดวก ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ ผู้เรียนจะนำเสนอแนวคิดและแนวทางในการแก้ปัญหา นั้น ๆ สำหรับผู้ที่พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบเมนสร้างสรรค์เป็นฐานจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนวิธีการวัดและประเมินผลการเรียนให้สอดคล้องกัน โดยผู้สอนจะทำการวัดผลแบบค่อยเป็นค่อยไป ไม่ได้วัดผลจากการทำข้อสอบเพียงอย่างเดียว ถ้ามีการทดสอบก็ควรผสมผสานการทดสอบที่หลากหลาย ทั้งการทดสอบข้อเขียน การทดสอบแบบเลือกตอบ และการทดสอบภาคปฏิบัติ เพื่อวัดว่าผู้เรียนรู้อะไรบ้าง นอกจากการทดสอบแล้วครูควรทำการ

ประเมินผลการเรียนรู้ในหลายมิติ (Multi-dimensional) เช่น การประเมินคุณภาพของผลงาน การอธิบายความรู้จากผลงาน ความสามารถในการสร้างผลงาน ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอผลงาน การทำงานเป็นร่วมมือ และก็จะวัดหลายครั้งเพื่อช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะด้านที่ตนยังขาดไป ซึ่งผู้เรียนเองจะมีโอกาสพัฒนาตนเองในด้านทักษะต่างๆ และยังเก็บความรู้ที่ได้จากการค้นคว้าและทำโครงการในการวัดครั้งสุดท้าย ผู้สอนจะประเมินผลออกเป็นผลการเรียนที่ไม่ได้มีแค่เกรด แต่รายงานผลด้านอื่น ๆ ด้วยและอาจจะให้กรรมการภายนอกเป็นผู้ประเมินผลในการสอบนำเสนอผลงานเพื่อจบการเรียนในวิชานั้น ๆ

มงคล เรียงณรงค์ (2558) การสอนที่เป็นกระบวนการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ กระตุ้นให้เกิดทักษะ การคิด ทักษะการนำเสนอ ทักษะการทำงานเป็นกลุ่มอย่างสร้างสรรค์

จากการศึกษาความหมายการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ได้ทำการวิจัยต่อยอด มาจาก PBL (Problem-based Learning) ซึ่งเป็นหนึ่งในแนวทางการสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งจะเน้นกระบวนการที่ให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าหาความรู้ได้ด้วยตนเอง ไม่จำเป็นต้องรอรับฟังคำบรรยายจากครูผู้สอน ซึ่งการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานนี้ จะต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนจะเกิดทักษะการคิด ทักษะการนำเสนอ ทักษะการทำงานเป็นกลุ่มอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นการฝึกเด็กให้เกิดทักษะที่จำเป็นกับอนาคต ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำมาปรับใช้กับการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้ได้ด้วยตนเองลงมือปฏิบัติ นำเสนอผลงาน และมีการทำงานเป็นกลุ่มอย่างเป็นระบบเพื่อให้เกิดทักษะความคิดสร้างสรรค์

2.3 รูปแบบของการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

วิริยะ ฤชชัยพานิชย์ และ วรวรรณ นิमितพงษ์กุล (2562) จากงานวิจัย CBL พบว่ามีการนำกระบวนการ 8 ข้อ และการสร้างบริบทหรือปัจจัยที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ด้วยบรรยากาศ 9 ข้อ ไปใช้ ซึ่งมีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน

1. กระบวนการ 8

1.1 สร้างแรงบันดาลใจ กระตุ้นความอยากรู้ Inspiration

1.2 เปิดโอกาสให้ค้นหา รวบรวมข้อมูล แยกแยะและนำมาสร้างเป็นความรู้ Self

Study

1.3 การสอนมักจะทำเมื่อมีคำถาม เป็นการสอนแบบรายคนหรือรายกลุ่มมากกว่า

การสอนรวม

1.4 ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสหาทางแก้ปัญหา ด้วยตนเอง Individual Problem

Solving

1.5 ใช้เกมส์ให้มีส่วนในการเรียนรู้ในห้องเรียน Game-based Learning

1.6 แบ่งกลุ่มทำโครงการ Team Project

1.7 ให้นำเสนอผลงาน ด้วยวิธีการต่าง ๆ Creative Presentation

1.8 ใช้การวัดผลที่เป็นการวัดผลด้านต่าง ๆ ออกมา ตามเป้าหมายที่ได้ออกแบบไว้

Informal Assessments and Multidimensional Assessment Tools

2. บรรยายภาค 9 ข้อ ดังต่อไปนี้

2.1 ครูควรเหลือเวลาให้เด็กค้นคว้ามาก ๆ คุยมาก ๆ นำเสนอมาก ๆ ใช้เวลาในการสอนให้น้อยลงและมักจะเดินสอนตามกลุ่มมากกว่าสอนรวม

2.2 หลีกเลี่ยงการอธิบายอย่างละเอียด แต่จะพยายามให้เด็กค้นหาคำตอบเองครูมักจะตอบคำถามด้วยคำถามเพื่อให้เด็กสนใจต่อ

2.3 ในการสอนแบบเดิมผู้เรียนมักกลัวผิด เพราะผู้สอนมักจะมีคำตอบที่ถูกต้องเอาไว้แล้ว ดังนั้นใน CBL ครูควรหลีกเลี่ยงการตัดสินแบบเด็ดขาด เช่น ถูกต้อง ผิด แต่จะใช้วิธีถามว่าแน่ใจหรือทำไมคิดอย่างนั้นหรือเพื่อน ๆ คิดเห็นอย่างไรในเรื่องนี้

2.4 บรรยายภาคของ CBL ที่สำคัญมาก ๆ คือ การสนับสนุนให้คิด

2.5 ใช้เรื่องที่เด็กสนใจเป็นเนื้อหาในการค้นคว้า และใช้เนื้อหาวิชาความรู้ตามตำราเป็นตัวตาม

2.6 ช่วงเวลาเรียนควรยาวกว่า 90 นาที และอาจเรียนหลายวิชาพร้อม ๆ กัน ขึ้นกับปัญหาที่ตั้งเกี่ยวข้องกับวิชาใดบ้าง ครูอาจสอนพร้อม ๆ กันทั้ง 2-3 วิชาในห้องเรียนเดียวกันก็ได้

2.7 CBL จะเน้นให้เด็กสนใจพัฒนาการตนเองในด้านต่าง ๆ จึงไม่จำเป็นต้องวัดผลครั้งเดียวควรมีการวัดผลและรายงานผลให้เด็กรู้และพัฒนาตนเอง ในแต่ละด้าน

2.8 CBL จะได้ผลดีจากความสมัครใจ ความสนใจของเด็ก และความร่วมมือมากกว่าการบังคับให้รู้ ดังนั้นการตัดคะแนนและลงโทษ เป็นสิ่งที่ควรหลีกเลี่ยง

2.9 ครูจะเป็นผู้รับฟังเรื่องราวที่เด็กคิด นำเสนอ และเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับเด็ก ครูอาจมีการติติง และแสดงความคิดเห็นในจังหวะที่เหมาะสม และสิ่งที่จำเป็นมาก ๆ คือการให้กำลังใจ

ซึ่งในการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ประยุกต์นำกระบวนการ 8 ข้อ บรรยายภาค 9 ข้อ ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน คือ มีการสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้เป็นห้องเรียนแห่งการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ซักถาม มีการตั้งคำถาม ค้นหา รวบรวมข้อมูล การร่วมกันแสดงความคิดเห็น การทำงานเป็นทีม การนำเกมมาให้เล่น และมีการนำเสนอข้อมูล ให้เวลาผู้เรียนได้คิด ได้ค้นคว้ามากขึ้น ผู้สอนเป็นเพียงผู้ให้คำแนะนำ ให้ผู้เรียน คิดและตัดสินใจเอง

2.4 ขั้นตอนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ (2558) ได้กล่าวว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

แบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ

แม้ในรูปแบบการสอนแบบปกติจะมีขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อนำผู้เรียนเข้าสู่เนื้อหาบทเรียนของเราอยู่แล้วก็ตาม แต่ในการจัดการเรียนรู้แบบ CBL นั้น มีความจำเป็นมากที่เราจะต้องกระตุ้นความสนใจผู้เรียน การทำให้ผู้เรียนนั้นมีความอยาก อยากเรียน อยากรู้ อยากค้นหาคำตอบ ถือเป็นปัจจัยสำคัญสู่ความสำเร็จในการจัดการเรียนการสอนแบบ CBL

ในการจัดการสอนแบบดั้งเดิมที่เราคุ้นชิน มักจะใช้ กฎเกณฑ์ ข้อบังคับต่างๆ หรือแม้กระทั่งการลงโทษเพื่อให้ผู้เรียนสนใจในเนื้อหาบทเรียน ซึ่งเราจะเห็นได้ว่าผู้เรียนฟังครูสอน แบบจำเป็น และเข้าเรียนแบบจำทน ขาดความสนใจต่อบทเรียนที่เราเตรียมการมา แต่ในการจัดการเรียนการสอนแบบ CBL นั้นจะมีวิธีการจัดการกระตุ้นผู้เรียนที่แตกต่างออกไป ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดีกว่าเดิม และสนใจในการค้นหาความรู้ด้วยตนเองได้ โดยที่เราสามารถจัดการกระตุ้นความสนใจได้ดังนี้

1. ใช้เหตุการณ์ต่างๆที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน หรือสิ่งที่ผู้เรียนสนใจเป็นตัวกระตุ้น ปกติแล้วผู้สอนมักจะมีเป้าประสงค์ในใจว่า เรียนเพื่อสอบ เราจึงสอนเพื่อให้ผู้เรียนไปสอบ จนลืมนึกไปว่า การเรียนคือการพัฒนาชีวิต เนื้อหาที่เรียนต้องนำไปใช้ในชีวิตของผู้เรียนได้ ถ้าเรียนไปแล้วไม่สามารถนำไปใช้ได้จริง นั่นแสดงว่าเนื้อหานั้นไร้ค่า แต่ถ้าเนื้อหาที่ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน เนื้อหาเหล่านั้นจะไม่ได้ไร้ค่าอีกต่อไป

ผู้สอนจึงมีหน้าที่จัดการให้เนื้อหานั้นเกี่ยวข้องกับชีวิตของผู้เรียน เช่น “เงินหาง่ายถ้าใช้เป็น” “คนรวยใช้เงินอย่างไร” การใช้เรื่องการเก็บออม และการลงทุนเพื่อกระตุ้นความสนใจในวิชาคณิตศาสตร์ แทนที่จะบอกให้จำสูตรอย่างเดียว การใช้เนื้อหาเรื่องพืชพันธุ์ที่ปลูกได้ในบ้านของตัวเอง กระตุ้นความสนใจในวิชาวิทยาศาสตร์ แทนที่จะสอนให้จำพืชที่ไกลตัว หรือการใช้บทสนทนาที่จำเป็นในชีวิตประจำวันในการกระตุ้นความสนใจในวิชาภาษาอังกฤษ แทนที่จะสอนแค่ไวยากรณ์ เป็นต้น

2. ใช้สื่อมัลติมีเดีย การใช้สื่อมัลติมีเดียถือเป็นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ทั้งรูปภาพ เสียง ข้อความต่างๆที่นำมาใช้ ผู้สอนจำเป็นจะต้องเลือกสื่อที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา โดยที่สื่อ่นั้นเป็นสื่อที่กระตุ้นความสนใจ หรือสร้างแรงบันดาลใจในบทเรียนนั้นๆได้ดี จึงจะส่งผลต่อผู้เรียนได้มาก และส่งผลให้ผู้เรียนอยากหาคำตอบในเนื้อหาที่เราจะทำการเรียนการสอน

ครู อาจารย์ วันนี้สบายเพราะมีคนทั่วโลกทำสื่อต่างๆให้ใช้ฟรี โดยไม่มีค่าลิขสิทธิ์ คุณครูสามารถนำมาใช้ได้เลย ในบทต่อไปจะนำรายละเอียดที่มาของสื่อเหล่านี้มาเล่าสู่กันฟังครับ

3. ใช้เกม หรือกิจกรรม การใช้เกมหรือกิจกรรมนั้นเป็นตัวเลือกที่ดีมากในการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ซึ่งเกมหรือกิจกรรมที่เลือกมานั้นอาจจะเป็นสั้นๆการง่ายๆทั่วไป จนไปถึงเกมหรือ

กิจกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เราจะจัดการเรียนการสอน ซึ่งผู้สอนสามารถเลือกใช้ได้หลากหลายให้เหมาะกับนักเรียน

การกระตุ้นผู้เรียนนั้นผู้สอนจำเป็นที่จะต้องเลือกกิจกรรมให้สอดคล้องกับผู้เรียน เราต้องรู้ก่อนว่าเนื้อหาที่เราจะทำการจัดการเรียนการสอนนั้นจำเป็นกับชีวิตของผู้เรียนหรือไม่ แล้วเลือกกิจกรรมที่เหมาะสมกับเนื้อหานั้น เพื่อเป็นการดึงความสนใจผู้เรียนได้อย่างเต็มที่ ทำให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญในเนื้อหา ซึ่งจะทำให้ผู้สอนสามารถเลือกเนื้อหามาใช้ในกระบวนการกระตุ้นได้ง่ายขึ้น ผู้สอนนั้นสามารถใช้การกระตุ้นทั้งสามหัวข้อพร้อมกันได้ เช่น การใช้เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตของผู้เรียนมานำเสนอในรูปแบบของสื่อมัลติมีเดีย เมื่อจบการนำเสนอสื่อแล้วจึงนำเกมหรือกิจกรรมมาเป็นการกระตุ้นอีกทีหนึ่ง

ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ

ขั้นตอนต่อมาหลังจากการกระตุ้นความสนใจคือการตั้งปัญหา และแบ่งกลุ่มผู้เรียนตามความสนใจ กระบวนการนี้ทั้งหมดจะเป็นการใช้ปัญหาเป็นตัวนำ ขึ้นการตั้งปัญหาในรูปแบบของการจัดการเรียนการสอนแบบ CBL นั้นผู้สอนไม่ได้เป็นผู้กำหนดคำถามให้ตั้งแต่แรก แต่จะเป็นการปล่อยให้ผู้เรียนค้นหาปัญหาที่ตนเองสงสัย โดยปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นจะเป็นปัญหาที่ผู้เรียนสนใจในบทเรียน เมื่อผู้เรียนค้นพบปัญหาที่ตนเองสงสัยแล้วนั้นจึงทำการแบ่งกลุ่มตามความสนใจ จำนวนของกลุ่มนั้นจะตั้งขึ้นตามจำนวนปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน และสมาชิกของแต่ละกลุ่มนั้นก็เกิดจากความพอใจของผู้เรียนเอง และดำเนินการแก้ไขปัญหาดังกล่าวด้วยตนเอง

กระบวนการ CBL นั้นจะได้ผลดีมากจากความสมัครใจ ความสนใจ และความร่วมมือกันของผู้เรียน กระบวนการนี้จะเห็นได้ว่าผู้เรียนนั้นไม่ได้ถูกบังคับให้รู้ แต่เกิดความ “อยากรู้” ด้วยตนเอง และเมื่อผู้เรียนเกิดความอยากรู้ นั้นจึงเป็นจังหวะที่ดีที่สุดที่จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนนั้นค้นหาเนื้อหาที่ตนเองต้องการ ซึ่งผู้เรียนนั้นพร้อมที่จะเปิดรับความรู้นั้นได้อย่างเต็มที่

ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิด

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ใช้เวลามากที่สุดในการจัดกระบวนการเรียนการสอนแบบ CBL ผู้สอนจะปล่อยให้ผู้เรียนนั้นได้ใช้เวลาในการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ ผู้สอนนั้นมีหน้าที่เดินให้คำปรึกษาตามกลุ่ม ให้คำปรึกษาเวลาที่ผู้เรียนมีปัญหา ผู้สอนจะต้องหักห้ามใจไม่ให้สอน แต่จะเปลี่ยนหน้าที่จากการสอนทั่วไปที่คอยบอกต่อเนื้อหาคำตอบและตัดสินความถูกต้องของคำตอบ เป็นผู้ให้คำปรึกษาชี้แนะ และตอบคำถามด้วยคำถาม เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด โดยหลีกเลี่ยงการตัดสิน และการอธิบายเนื้อหาอย่างละเอียดอันจะเป็นการส่งผลให้ผู้เรียนหมดอิสระทางความคิด แต่จะใช้วิธีการง่ายๆ เช่นการถามกลับ จะดีหรือ แย่หรือ ทำไม่ถึงคิดแบบนั้น มันมีวิธีการอื่นที่ดีกว่านี้หรือไม่ หรือเพื่อนๆคิดเห็นอย่างไรในเรื่องนี้

สิ่งสำคัญอีกข้อหนึ่งสำหรับผู้สอนนั้นไม่ใช่ความรู้ในเนื้อหาข้อมูลนั้นๆ แต่เป็นแหล่งข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวข้อง เพื่อที่ผู้สอนนั้นจะสามารถนำไปแนะนำผู้เรียนได้ ผู้สอนในรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบ CBL นั้นไม่จำเป็นที่จะต้องเป็นผู้ที่รู้ที่สุดในห้องเรียน เพราะว่าความรู้นั้นเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาและมีจำนวนมหาศาล แต่สิ่งที่สำคัญกว่าก็คือการที่ผู้สอนนั้นจำเป็นต้องแนะนำให้ผู้เรียนหาความรู้ได้ถูกแหล่ง แนะนำให้ผู้เรียนรู้จักเลือกข้อมูลความรู้ได้อย่างถูกต้อง และปล่อยให้ผู้เรียนสนุกไปกับการเรียนรู้และค้นคว้าความรู้ต่างๆ

สิ่งที่ได้จากกระบวนการนี้ไม่ใช่คำตอบที่ถูกต้อง แต่เป็นทักษะการคิดและค้นคว้าหาคำตอบที่จะเกิดขึ้นจากช่วงเวลาที่คุณสอนนั้นปล่อยให้ผู้เรียนได้ใช้เวลาไปกับเนื้อหาที่ตนเองสนใจได้อย่างเต็มที่ ผู้สอนหลายท่านอาจจะมีข้อโต้แย้งว่า ถ้าหากผู้เรียนนั้นค้นหาคำตอบไม่ได้ หรือได้คำตอบที่ไม่ถูกต้องนั้นจะเกิดข้อเสียอย่างแน่นอน ซึ่งอาจจะทำให้ผู้สอนหลายท่านยกเลิกวิธีการนี้และหันกลับไปใช้รูปแบบสอนแบบเดิมเพื่อความสบายใจ แต่เนื่องจากกระบวนการเรียนการสอนแบบ CBL นั้นเรามองไกลมากกว่าคำตอบที่ถูกต้อง แต่คือการฝึกฝนให้ผู้เรียนได้รู้จักคิด และรู้จักค้นคว้าหาข้อมูล รู้จักเลือกใช้และตัดสินใจในข้อมูลที่ได้มาได้อย่างง่ายดายในยุคสมัยนี้ผ่านเครื่องมือต่างๆ ถ้าผู้สอนนั้นยังกังวลเกี่ยวกับคำตอบที่ผู้เรียนได้จะไม่ตรงกับความต้องการของเนื้อหา ผู้เขียนจะขอบอกว่าอย่าเพิ่งใจร้อน เพราะว่ากระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบ CBL นั้นเราเพิ่งดำเนินการมาได้เพียงครึ่งทางเท่านั้นเอง

ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอ

ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนั้นจะได้นำเสนอผลงาน ที่ตนเองที่ได้ไปค้นคว้าและคิดออกมา และผลงานที่นำเสนออยู่นั้นอยากให้ผู้สอนพึงระลึกว่านี่คือผลงานแห่งความทุ่มเทของผู้เรียนอย่างแท้จริง ดังนั้นเมื่อผู้เรียนออกมาทำการเสนอหน้าชั้น ผู้สอนนั้นจำเป็นต้องปล่อยให้ผู้เรียนนั้นนำเสนอจนจบ โดยที่ผู้สอนนั้นไม่มีความจำเป็นต้องแทรกแซงระหว่างนำเสนอ แสดงความคิดเห็นหรือซักถามใดๆ ผู้ที่มีหน้าที่หลักในการแสดงความคิดเห็น และซักถามนั้นคือผู้เรียนร่วมชั้น

เมื่อจบการนำเสนอผู้สอนจะเป็นผู้เปิดประเด็นให้มีการซักถามในชั้นเรียน และนี่คือกระบวนการที่จะทำให้ผู้เรียนนั้นตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ตนเองได้ค้นหามา ถ้าหากข้อมูลที่หามานั้นไม่ถูกต้อง การซักถามในห้องเรียนนั้นจะเกิดประเด็นใหม่ๆที่ผู้เรียนนั้นจำเป็นต้องมีข้อมูลเพื่อตอบผู้ซักถามให้ถูกต้อง ซึ่งผู้แนะนำก็จะพบว่าข้อมูลของตนไม่ถูกต้องหรือครอบคลุมพอ และต้องเพิ่มเติมตรงไหนบ้างจากการซักถามของผู้เรียนด้วยกัน โดยที่ผู้สอนจะทำหน้าที่คอยควบคุมคำถามและข้อคิดเห็นต่างๆให้อยู่ในประเด็น ไม่หลุดจากเนื้อหามากนัก ถ้าหากในผู้เรียนร่วมชั้นไม่มีข้อซักถามหรือข้อสงสัยใดๆ ผู้สอนอาจจะเป็นผู้เริ่มถามเองก็ได้ เพื่อให้เกิดบรรยากาศของการซักถามในชั้นเรียน ซึ่งวิธีการนี้อาจจะต่อยอดไปสู่ความรู้ใหม่ๆที่ไกลกว่าเนื้อหาเดิมที่เคยสอนกันมา และเป็นเนื้อหาที่ผู้เรียนนั้นเต็มใจที่จะค้นหาด้วยตนเอง

ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผล

ขั้นตอนนี้เป็นการประเมินผลกิจกรรมทั้งหมดที่ผู้เรียนได้ทำมาตลอดเวลาของการเรียนรู้ในรูปแบบ CBL ก่อนอื่นต้องทำความเข้าใจในรูปแบบของการประเมินผลก่อน สิ่งที่ไม่ว่าจะเป็นกรอบคุณวุฒิแห่งชาติ หรือหลักสูตรแกนกลางต้องการนั้น คือการที่ผู้เรียนมีการพัฒนาทั้งด้านของความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude)

ดังนั้นการประเมินผลนั้นจึงจำเป็นต้องทำให้ครอบคลุมทั้ง 3 ด้านนี้ เพื่อให้ได้คุณภาพของผู้เรียนที่เป็นมาตรฐาน โดยปกติแล้วผู้สอนจะคุ้นเคยกับการประเมินด้านความรู้ นั่นก็คือการจัดสอบหรือการหาคะแนนจากแบบทดสอบต่างๆที่แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนนั้นมีความรู้ แต่ในส่วนของ การประเมินด้านทักษะ และการประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์นั้นไม่มีความชัดเจนมากนัก จึงกลายเป็นว่าคะแนนที่เราเห็นกันจากการเรียนรู้ในรูปแบบปกตินี้มักจะเป็นคะแนนของความรู้ทั้งสิ้น

ในรูปแบบการเรียนการสอนแบบ CBL นั้นจำเป็นต้องประเมินทั้ง 3 ด้าน ซึ่งมีวิธีการดังนี้

1. ด้านความรู้ เราสามารถประเมินความรู้ได้ด้วยวิธีการที่เราคุ้นเคยกันมาตลอด นั่นก็คือการจัดให้มีการสอบวัด หรือแบบฝึกหัดต่างๆ และนำคะแนนมาชี้วัดว่าผู้เรียนมีความรู้ในเนื้อหาด้านนี้เท่าไร

2. ด้านทักษะ การประเมินด้านทักษะนั้นจะเป็นการประเมินความสามารถของผู้เรียน ซึ่งเราสามารถใช้อุปแบบการประเมินแบบ รูบริก (Rubric) ในการประเมินผู้เรียนได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ การตั้งหัวข้อในการประเมิน และรายละเอียดการประเมินที่จำเป็น เช่น เราจะประเมินในหัวข้อทักษะการนำเสนอ รายละเอียดการประเมินที่จำเป็นคือด้านเนื้อหา ด้านความชัดเจนในการพูด และด้านเทคนิคในการนำเสนอ เป็นต้น

3. ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ในการประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์นั้นสามารถใช้การประเมินแบบ รูบริก (Rubric) ได้ ซึ่งก็จะมีส่วนคล้ายกับการประเมินด้านทักษะนั้นคือการตั้งหัวข้อการประเมินในคุณลักษณะที่ผู้สอนอยากให้เกิดขึ้นในผู้เรียน และรายละเอียดสำหรับการประเมินที่สอดคล้องกัน

ทั้งนี้ผู้สอนจำเป็นต้องรู้ว่าต้องการให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ใดเกิดขึ้นในผู้เรียน เพื่อการตั้งหัวข้อการประเมินที่ถูกต้อง ซึ่งในส่วนนี้ผู้สอนสามารถรายละเอียดได้ในหลักสูตรแกนกลางได้ แต่สิ่งหนึ่งที่สำคัญ คือการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน โดยเฉพาะในด้านของทักษะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เนื่องจากด้านความรู้เราสามารถประเมินได้อย่างชัดเจนจากแบบทดสอบต่างๆ แต่ด้านทักษะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์นั้นจำเป็นต้องประเมินจากผู้สอนและผู้เรียนด้วยกันเอง ซึ่งจะเป็นการประเมินรอบด้าน ทั้งผู้เรียนที่ทำกิจกรรมด้วยกัน และผู้สอนที่คอยสังเกตการณ์อยู่ในชั้นเรียน เพื่อการประเมินที่มีความแม่นยำมากขึ้น ซึ่งในส่วนนี้อาจจะ

เป็นการโหวตให้คะแนนในด้านต่างๆ หรือแม้แต่การแจกแบบสอบถามให้กรอกในหัวข้อที่ต้องการ เป็นต้น

มนตรี วงษ์สะพาน (2563) ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยเน้นสร้างสรรค์เป็นฐาน มีรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยประกอบด้วย 6 ขั้นตอน โดยทั้ง 6 ขั้นตอนนี้ไม่จำเป็นต้องดำเนินการให้เสร็จภายในแผ่นเดียวขึ้นอยู่กับเนื้อหาที่สอนหรือความยากง่ายของผลงานสร้างสรรค์ โดยมีลำดับขั้นต้นการสอนดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration) เป็นกิจกรรมที่ครูกระตุ้นความอยากรู้ของผู้เรียนโดยเทคนิควิธีการที่หลากหลาย เป้าหมายสำคัญของขั้นตอนนี้คือทำให้ผู้เรียนมีแนวคิด (Idea) ที่จะสร้างผลงานอย่างใดอย่างหนึ่ง จากการกระตุ้นด้วยสถานการณ์ปัญหาในชีวิตจริงหรือนวัตกรรมต่าง ๆ สำหรับการกระตุ้นความอยากรู้ของนักเรียนมาใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอน เช่น สื่อจากของจริงสื่อที่อยู่ใกล้ผู้เรียน สื่อที่ผู้เรียนสนใจ โดยสื่อเหล่านั้นต้องสามารถเชื่อมโยงมาสู่เรื่องที่จะสอนและทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ

ขั้นที่ 2 การค้นคว้าด้วยตนเอง (Self - Study) เป็นขั้นตอนที่อาจเรียนเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่มก็ได้ ขึ้นอยู่กับลักษณะของผลงานว่ามีความซับซ้อนมากหรือน้อย เรียนมีแนวคิดที่จะสร้างผลงานอย่างใดอย่างหนึ่งแล้ว ครูจะกำหนดเวลาให้ผู้เรียนค้นหา รวบรวมข้อมูล แยกแยะและนำมาสร้างผลงาน รวมทั้งถอดผลงานให้เป็นองค์ความรู้ โดยกิจกรรมในขั้นนี้ครูต้องชี้แนะให้นักเรียนวางแผนการทำงาน เช่น การกำหนดเป้าหมาย แหล่งข้อมูล ระยะเวลาในการทำงาน และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศให้เป็นประโยชน์ ในการชี้แนะของครูมีเทคนิคสำคัญ 3 ประการ ในการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

2.1 ครูกระตุ้นให้ผู้เรียนกล้าที่จะคิดนอกกรอบเพื่อเปิดโอกาสให้เกิดแนวคิดใหม่ ๆ ขึ้น โดยให้ผู้เรียนสร้างจินตนาการโดยพาตนเองออกไปนอกกรอบความคิดเดิม ๆ พยายามไม่ยึดติดกับความรู้หรือประสบการณ์เดิม ปลดปล่อยความคิดให้เป็นอิสระไม่มองว่าสิ่งที่เรากำลังจะคิดนั้นเป็นเรื่องผิด ให้เชื่อเสมอว่าการคิดนั้นตราบดีที่ยังไม่ได้แสดงออกก็ย่อมไม่ก่อให้เกิดความเสียหาย

2.2 การค้นหาสิ่งที่เชื่อมโยงกัน ครูควรสร้างความเชื่อว่าสิ่งต่าง ๆ บนโลกนี้ล้วนสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน เช่น คำศัพท์ต่าง ๆ ข้อมูลทางประวัติศาสตร์ เกี่ยวข้องกันอย่างไร ชื่อสถานที่ต่าง ๆ มีที่มาอย่างไร พยายามฝึกให้ผู้เรียนค้นหาสิ่งเหล่านั้นเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กันอย่างไร มีอะไรที่เป็นจุดร่วมกันบ้าง การค้นหาสิ่งที่เชื่อมโยงกันมักจะทำให้เกิดความคิดที่แปลกใหม่

2.3 การลำดับความคิดและกลั่นกรองความคิด ในระหว่างที่ผู้เรียนกำลังค้นคว้า จะต้องนำข้อมูลที่ได้มากำหนดความชัดเจนของผลงานที่จะสร้างขึ้น โดยทบทวนความเป็นไปได้และประโยชน์ที่จะเกิดขึ้น รวมทั้งข้อดี ข้อเสียต่าง ๆ เพื่อให้ผลงานนั้นมีความชัดเจนสามารถนำไปสู่การใช้ประโยชน์ได้

ขั้นที่ 3 การออกแบบผลงาน (Design) เป็นการจัดทำรายละเอียดของผลงานที่ผู้เรียนได้กำหนดแนวคิดไว้แล้วให้มีความชัดเจน เช่น ผลงานนั้นมีลักษณะอย่างไร มีวิธีการใช้ประโยชน์อย่างไร โดยผู้เรียนอาจสร้างเป็นวัตถุสิ่งของ เอกสาร ข้อมูล วิดีโอ แบบจำลอง ฯลฯ โดยขั้นตอนนี้ อาจมีการทดลองใช้เบื้องต้นเพื่อศึกษาความเป็นไปได้ว่าผลงานนั้นใช้ได้จริงหรือไม่ หรือประเมินผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นว่าเกิดประโยชน์เป็นไปตามที่ตั้งเป้าหมายไว้มากน้อยเพียงใด บทบาทของครูจะเป็นผู้ชี้แนะว่าผลงานที่สร้างขึ้นนั้นสอดคล้องกับเนื้อหาสาระของหน่วยการเรียนรู้อย่างไร สอดคล้องกับตัวชี้วัดของหลักสูตรอย่างไรบ้าง และมีองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับผลงานนั้นอย่างไร

ขั้นที่ 4 การนำผลงานไปใช้ (Implementation) เมื่อผู้เรียนมีความมั่นใจว่าผลงานที่สร้างขึ้นนำไปปฏิบัติได้จริง การนำเสนอผลงาน หรือเผยแพร่ให้ผู้อื่นใช้ประโยชน์ได้แล้ว จึงดำเนินการนำผลงานไปใช้ตามที่ได้ออกแบบไว้ พร้อมทั้งศึกษาผลหรือติดตามผลว่าเป็นไปตามที่ตั้งเป้าหมายไว้มากน้อยเพียงใด

ขั้นที่ 5 การสรุปบทเรียน (Conclusion) เป็นการนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ของแต่ละบุคคลมาสรุปร่วมกันว่าสาระความรู้และประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ผลงานนั้นทำให้นักเรียนได้ความรู้และประสบการณ์อะไรบ้าง สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของหน่วยเรียนรู้นั้นหรือไม่ วิธีการสรุปบทเรียนสามารถทำได้หลายวิธี ดังนี้

1. สรุปจากการตั้งคำถาม โดยการซักถามให้นักเรียนสรุปรวบรวมโดยใช้ภาษาของตนเอง
2. สรุปจากการใช้อุปกรณ์ โดยใช้อุปกรณ์เป็นสื่อเพื่อให้นักเรียนสรุปสิ่งที่ได้เรียนไปแล้ว
3. สรุปจากการเล่าประสบการณ์ที่พบเห็นและจำได้ การสังเกต การทดลอง การสาธิต การปฏิบัติ การรับฟังเสียงสะท้อนของคนรอบข้าง ฯลฯ
4. สรุปจากการสร้างสถานการณ์ขึ้น โดยครูสร้างสถานการณ์ขึ้น และทำให้นักเรียนสรุปจากสถานการณ์ที่ครูสร้างขึ้น ซึ่งสถานการณ์นั้นๆอาจจะเหมือนกับสถานการณ์เรียนที่ผ่านหรืออาจใช้สถานการณ์ใหม่ก็ได้
5. สรุปโดยการบรรยาย เป็นวิธีการสรุปง่าย ๆ ที่ผู้สอนเป็นผู้สรุปความคิดรวบยอดหรือสาระสำคัญของบทเรียนให้ผู้เรียนฟัง โดยพูดว่า “เรื่องนี้สรุปได้ว่า.....”
6. สรุปจากการใช้กิจกรรม อาจให้นักเรียนสังเกตการสาธิตและการทดลอง และสรุปสาระสำคัญของเรื่องนั้น ๆ

ขั้นที่ 6 การประเมินผลการเรียนรู้ (Assessments) เป็นกระบวนการนำเสนอข้อมูลต่างๆ ที่ได้จากการวัดมาพิจารณาตัดสินว่า ผู้เรียนสามารถบรรลุตามเป้าหมายหรือจุดประสงค์ของการจัดการศึกษาเพียงใด มีสิ่งใดที่ต้องการปรับปรุงและพัฒนาให้ดีขึ้น ซึ่งประโยชน์ของการวัดและการประเมินผลของการจัดการเรียนการสอนจึงเป็นเรื่องที่มีความสำคัญ นอกจากนี้แล้วผลการวัดและการ

ประเมินยังเป็นข้อมูลที่ครุณนำมาใช้ในการปรับปรุงการสอนของตนให้มีคุณภาพ และเกิดแนวทางในการปรับปรุงหลักสูตรให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น การวัดและการประเมินผลซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการกำหนดความมุ่งหมายของการจัดการเรียนการสอนและการจัดประสบการณ์เรียนรู้

จากการศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ขั้นตอนประกอบด้วยการทบทวนการทั้งหมด 5 ขั้น ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิด ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอ และ ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผล ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานของ อ.วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ ซึ่งมีอยู่ 5 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิด ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอ และ ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผล มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อการวิจัยครั้งนี้

3. การเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์

3.1 ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์

ราชบัณฑิตยสถาน (2556) ได้บัญญัติ คำว่า “Social Media” ไว้ว่า “สื่อสังคม” หมายถึง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นสื่อกลางที่บุคคลทั่วไปมีส่วนร่วมสร้างและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่าง ๆ ผ่าน อินเทอร์เน็ตได้ สื่อเหล่านี้เป็นของบริษัทต่างๆ ให้บริการผ่านเว็บไซต์ของตน เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ทวิตเตอร์ (Twitter) วิกิพีเดีย (Wikipedia) เป็นต้น

วัฒน ภูวทิศ (2554) อ้างถึง ; สภาการหนังสือพิมพ์แห่งชาติ : 2553 ให้ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ ไว้ว่าสื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม (Social Tool) เพื่อใช้สื่อสารระหว่างกันเครือข่ายทางสังคม (Social Network) ผ่านทางเว็บไซต์และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใดๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต

พิชิต วิจิตรบุญรักษ์ (2554) ให้ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ไว้ว่าสื่อที่ผู้ส่งสารแบ่งปันสารซึ่งอยู่ในรูปแบบต่าง ๆ ไปยังผู้รับสารผ่านเครือข่ายออนไลน์โดยสามารถโต้ตอบกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร หรือผู้รับสารด้วยกันเอง ซึ่งสามารถแบ่งสื่อสังคมออนไลน์ ออกเป็นประเภทต่าง ๆ ที่ใช้กันบ่อย ๆ คือ บล็อก (Bloggng) ทวิตเตอร์และไมโครบล็อก (Twitter and Microblogging) เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) และการแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ (Media Sharing)

ชิตพล เชื้อไขบุญ (2560) Social Media คือ สื่อสังคมผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีการทำกิจกรรมร่วมกันบนอินเทอร์เน็ต ในรูปแบบของเว็บไซต์ สามารถสื่อสารได้ทั้ง 2 ทาง โดยผู้ใช้เป็นผู้สื่อสารเรื่องราว รูปภาพ และวิดีโอเชื่อมโยงกับความสนใจและกิจกรรมของผู้อื่นแบ่งปันให้ผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตนได้รับรู้ ช่วยให้หาเพื่อนบนโลกอินเทอร์เน็ตได้ง่าย เป็นสถานที่พบปะสังสรรค์แบบ

ออนไลน์อีกแห่งหนึ่งที่ทำให้ผู้ใช้บริการสามารถที่จะสร้างประวัติส่วนตัวเพื่อแนะนำตัวเอง และสร้างเครือข่ายส่วนบุคคลของตนเพื่อติดต่อกับผู้อื่น

สิริชญา พิมพ์ลา (2561) สื่อสังคมออนไลน์ คือ ช่องทางในการติดต่อในลักษณะของการสื่อสารแบบสองทางผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สามารถมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันได้ ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร หรือผู้รับสารด้วยกันเอง ผ่านทางเว็บไซต์ Social Network ที่ให้บริการบนโลกออนไลน์ เช่น Facebook, Twitter, Line, Whatapp, Google Plus, MySpace, YouTube แต่เป็นเครื่องมือที่มีทั้งประโยชน์และโทษที่ควรระวังในการเผยแพร่ข้อมูลสู่สาธารณะ

มณฑวรรณ ทองกลม (2562) เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์หมายถึง การใช้เส้นทางอินเทอร์เน็ตในการติดต่อสื่อสารเชื่อมโยงจากบุคคลหนึ่งไปสู่พื้นที่ออนไลน์สาธารณะ เพื่อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มคนด้วยวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน การตัดสินใจเลือกขึ้นอยู่กับทัศนคติของผู้ใช้ และข้อกำหนดของเว็บไซต์ผู้ให้บริการ เป็นการเข้าสู่สังคมที่ไม่มีข้อจำกัดด้านเวลา มีข้อมูลเป็นสาธารณะและสามารถร่วมกันทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้โดยไม่ต้องรู้จักกันมาก่อน ประเด็นที่น่าสนใจคือ ผู้ใช้สามารถสร้างตัวตนใหม่ในรูปแบบที่เป็นจริงหรือตรงกันข้ามกับความจริงได้ เครือข่ายสังคมออนไลน์เหล่านี้สามารถตอบสนอง “ความต้องการที่จะเป็น” ของบุคคลนั้น ๆ ได้ มีรูปแบบความสัมพันธ์ทางสังคม (Pattern of Social Relationship) เป็นของปัจเจกบุคคล (Individual) หรือเป็นองค์กร (Organization) ผ่านรูปแบบของปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) ในด้านต่าง ๆ เช่น กิจกรรม การสื่อสาร การพึ่งพา การแลกเปลี่ยน การเรียนรู้ ตลอดจนมีเป้าหมายร่วมกัน ผลของการปฏิสัมพันธ์จากเครือข่ายสังคมออนไลน์เหล่านี้ อาจนำไปสู่ทิศทางที่ดีหรือทิศทางตรงกันข้ามได้ขึ้นอยู่กับทัศนคติในการวิเคราะห์ และการเรียนรู้ที่จะสร้างสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้เป็นไปตามเป้าหมายของกลุ่มคนในเครือข่านั้น

จากความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ทั้งหมดที่ประมวลมา จึงสามารถสรุปว่า สื่อสังคมออนไลน์ คือการสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต Social Network ที่มีผู้ใช้บริการบนโลกออนไลน์ เช่น Facebook, Twitter, Line, Whatapp, Google Plus, MySpace, YouTube โดยสามารถสื่อสารได้ทั้งผู้รับสาร และผู้ส่งสาร หรือผู้รับสารด้วยกันเอง ซึ่งเป็นสิ่งที่มีทั้งประโยชน์และโทษ การสื่อสารบนโลกออนไลน์จึงต้องระมัดระวัง

3.2 ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์

ระวี แก้วสุกใส และ ชัยรัตน์ จุสปาโล (2556) ได้กล่าวไว้ว่า สื่อสังคมออนไลน์ที่ให้บริการตามเว็บไซต์สามารถแบ่งขอบเขตตามการใช้งานโดยดูที่วัตถุประสงค์หลักของการเข้าใช้งาน และคุณลักษณะของเว็บไซต์ที่มีร่วมกัน กล่าวคือ วัตถุประสงค์ของการเข้าใช้งานมีเป้าหมายในการใช้งานไปในทางเดียวกัน มีการแบ่งประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ออกตามวัตถุประสงค์ของการเข้าใช้งานได้ 7 ประเภท

1. สร้างและประกาศตัวตน (Identity Network) สื่อสังคมออนไลน์ประเภทนี้ใช้สำหรับให้ผู้ใช้งานได้มีพื้นที่ในการสร้างตัวตนขึ้นมาบนเว็บไซต์ และสามารถที่จะเผยแพร่เรื่องราวของตนผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยลักษณะของ การเผยแพร่อาจจะเป็นรูปภาพ วิดีโอการเขียนข้อความลงในบล็อก อีกทั้งยังเป็นเว็บที่เน้นการหาเพื่อนใหม่ หรือการค้นหาเพื่อนเก่าที่ขาดการติดต่อ การเขียนบทความได้อย่างเสรี ซึ่งอาจจะถูกนำมาใช้ได้ 2 รูปแบบ ได้แก่

1.1 Blog บล็อก เป็นชื่อเรียกสั้น ๆ ของ Weblog ซึ่งมาจากคำว่า “Web” รวมกับคำว่า “Log” ที่เป็นเสมือนบันทึกหรือรายละเอียดข้อมูลที่เก็บไว้ ดังนั้นบล็อกจึงเป็นโปรแกรมประยุกต์บนเว็บที่ใช้เก็บบันทึกเรื่องราว หรือเนื้อหาที่เขียนไว้โดยเจ้าของเขียนแสดงความรู้สึกนึกคิดต่าง ๆ โดยทั่วไปจะมีผู้ที่ทำหน้าที่หลักที่เรียกว่า “Blogger” เขียนบันทึกหรือเล่าเหตุการณ์ที่อยากให้คนอื่นอ่าน ได้รับรู้ หรือเป็นการเสนอมุมมองและแนวความคิดของตนเองใส่เข้าไปในบล็อกนั้น

1.2 ไมโครบล็อก (Micro Blog) สื่อสังคมออนไลน์ประเภทนี้มีลักษณะเด่นโดยการให้ผู้ใช้โพสต์ข้อความจำนวนสั้น ๆ ผ่านเว็บผู้ให้บริการ และสามารถกำหนดให้ส่งข้อความนั้น ๆ ไปยังโทรศัพท์เคลื่อนที่ได้ เช่น Twitter

2. สร้างและประกาศผลงาน (Creative Network) สื่อสังคมออนไลน์ประเภทนี้ เป็นสังคมสำหรับผู้ใช้ที่ต้องการแสดงออกและนำเสนอผลงานของตนเอง สามารถแสดงผลงานได้จากทั่วทุกมุมโลก จึงมีเว็บไซต์ที่ให้บริการพื้นที่เสมือนเป็นแกลเลอรี (Gallery) ที่ใช้จัดโชว์ผลงานของตนเองไม่ว่าจะเป็นวิดีโอ รูปภาพ เพลง อีกทั้งยังมีจุดประสงค์หลักเพื่อแชร์เนื้อหาระหว่างผู้ใช้เว็บที่ใช้ฝากหรือแบ่งปัน โดยใช้วิธีเดียวกันแบบเว็บฝากภาพ แต่เว็บนี้เน้นเฉพาะไฟล์ที่เป็นมัลติมีเดีย ซึ่งผู้ให้บริการสื่อสังคมออนไลน์ ประเภทนี้ ได้แก่ YouTube, Flickr, Multiply, Photobucket และ Slideshare เป็นต้น

3. ความชอบในสิ่งเดียวกัน (Passion Network) เป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่ทำหน้าที่เก็บในสิ่งที่คุณชอบไว้บนเครือข่าย เป็นการสร้าง ที่คั่นหนังสือออนไลน์ (Online Bookmarking) มีแนวคิดเพื่อให้ผู้ใช้สามารถเก็บหน้าเว็บเพจที่ค้นไว้ในเครื่องคนเดียวก็นำมาเก็บไว้บนเว็บไซต์ได้เพื่อที่จะได้เป็นการแบ่งปันให้กับคนที่มีความชอบในเรื่องเดียวกัน สามารถใช้เป็นแหล่งอ้างอิงในการเข้าไปหาข้อมูลได้ และนอกจากนี้ยังสามารถหวัดเพื่อให้คะแนนกับที่คั่นหนังสือออนไลน์ที่ผู้ใช้คิดว่ามีประโยชน์และเป็นที่ยอมรับ ซึ่งผู้ให้บริการสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ Digg, Zickr, Ning, del.icio.us, Catchh และ Reddit เป็นต้น

4. เวิร์กทำงานร่วมกัน (Collaboration Network) เป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่ต้องการความคิด ความรู้ และการต่อยอดจากผู้ใช้ที่เป็นผู้มีความรู้ เพื่อให้ความรู้ที่ได้ออกมาได้มีการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง และเกิดการพัฒนานาในที่สุด ซึ่งหากลองมองจากแรงจูงใจที่เกิดขึ้นแล้ว คนที่เข้ามาในสังคมนี้มักจะเป็นคนที่มีความภูมิใจที่ได้เผยแพร่สิ่งที่ตนเองรู้ และทำให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมเพื่อรวบรวมข้อมูลความรู้

ในเรื่องต่าง ๆ ในลักษณะเนื้อหา ทั้งวิชาการ ภูมิศาสตร์ประวัติศาสตร์ สินค้าหรือบริการ โดยส่วนใหญ่ มักเป็นนักวิชาการหรือผู้เชี่ยวชาญ ผู้ให้บริการสื่อสังคมออนไลน์ในลักษณะเวทีทำงานร่วมกัน ในลักษณะเวทีทำงานร่วมกัน เช่น Wikipedia, Google earth และ Google Maps เป็นต้น

5. ประสบการณ์เสมือนจริง (Virtual Reality) สื่อสังคมออนไลน์ประเภทนี้ มีลักษณะเป็น เกมออนไลน์ (Online Games) ซึ่งเป็นเว็บที่นิยมมากเพราะเป็นแหล่งรวบรวมเกมไว้มากมาย มีลักษณะเป็นวิดีโอเกมที่ใช้ผู้เล่นสามารถเล่นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เกมออนไลน์นี้มีลักษณะเป็นเกม 3 มิติที่ผู้ใช้นำเสนอตัวตนตามบทบาทในเกม ผู้เล่นสามารถติดต่อปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้เสมือนอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง สร้างความรู้สึกสนุกเหมือนได้มีสังคมของผู้เล่นที่ชอบในแบบเดียวกัน อีกทั้งยังมีกราฟิกที่สวยงามดึงดูดความสนใจและมีกิจกรรมต่าง ๆ ให้ผู้เล่นรู้สึกบันเทิง เช่น Second Life, Audition, Ragnarok, Pangya และ World of Warcraft เป็นต้น

6. เครือข่ายเพื่อการประกอบอาชีพ (Professional Network) เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการทำงาน โดยจะเป็นการนำประโยชน์จากสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ในการเผยแพร่ประวัติผลงานของตนเอง และสร้างเครือข่ายเข้ากับผู้อื่น นอกจากนี้บริษัทที่ต้องการคนมาร่วมงาน สามารถเข้ามาหาจากประวัติของผู้ใช้ที่อยู่ในสื่อสังคมออนไลน์นี้ได้ ผู้ให้บริการสื่อสังคมออนไลน์ประเภทนี้ได้แก่ LinkedIn เป็นต้น

7. เครือข่ายที่เชื่อมต่อกันระหว่างผู้ใช้ (Peer to Peer: P2P) เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์แห่งการเชื่อมต่อกันระหว่างเครื่องผู้ใช้ด้วยกันเองโดยตรง จึงทำให้เกิดการสื่อสารหรือแบ่งปันข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว และตรงถึงผู้ใช้ทันที ซึ่งผู้ให้บริการสื่อสังคมออนไลน์ ประเภทนี้ ได้แก่ Skype และ BitTorrent เป็นต้น

เห็นได้ว่าสื่อสังคมออนไลน์เริ่มเข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันมากขึ้นเรื่อย ๆ เป็นการรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้อย่างทันท่วงที ทันต่อเหตุการณ์ในรูปแบบที่เป็นปัจจุบัน (Real Time) ซึ่งสื่อสังคมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน ได้แก่ เฟซบุ๊ก (Facebook) ทวิตเตอร์ (Twitter) ยูทูบ (YouTube) ไลน์ (Line) วอทซ์แอป (Watch App) เป็นต้น ถึงแม้ว่าสื่อสังคมออนไลน์จะมีประโยชน์มากมาย เช่น นำไปใช้เพื่อการศึกษาค้นคว้า การเข้าสังคมเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเพื่อการบันเทิง แต่ก็มีโทษเช่นกันถ้าใช้อย่างไม่เหมาะสม หรือนำไปใช้ในทางที่ผิด การรู้เท่าไม่ถึงการณ์ การขาดความรับผิดชอบในการเผยแพร่ข้อมูลต่อสาธารณะ โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนซึ่งส่วนมากจะเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากกว่าผู้ใหญ่ซึ่งจะทำให้ตกเป็นเหยื่อของผู้ไม่ประสงค์ดีได้ง่าย โดยเฉพาะการแบ่งปันข้อมูล (Share) หรือการกดเพื่อแสดงความถูกใจ (Like) ด้วยความรวดเร็ว ขาดการไตร่ตรอง จนเกิดความเสียหาย เนื่องจากข้อมูลที่เผยแพร่บางครั้งเป็นการเผยแพร่ที่ไม่เหมาะสม เนื่องจากข้อมูลมีทั้งที่เป็นเท็จ หรือเป็นข้อมูลที่ละเมิดสิทธิผู้อื่น การล่วงละเมิดสถาบันพระมหากษัตริย์ รวมทั้งข้อมูลเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมต่อศีลธรรมและวัฒนธรรมไทยในด้านต่าง ๆ หลากหลายประเด็น ในปัจจุบันเด็ก

และเยาวชนมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ในยุคที่สื่อออนไลน์มีกระบวนการทำงานที่ซับซ้อนและยากต่อการควบคุมนั้น ควรมีการฝึกฝนเด็กและเยาวชนไทยให้มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เพราะสื่อออนไลน์ไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือในการสื่อสารแต่ยังเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญของเด็กและเยาวชนในยุคปัจจุบัน ดังนั้น การพัฒนาและเสริมสร้างเด็กและเยาวชนให้มีทักษะในการเข้าถึงสื่อ และสามารถวิเคราะห์ ประเมินสื่อ จากอินเทอร์เน็ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ จะเป็นการสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีให้กับเด็กและเยาวชน และเป็นการปกป้องเด็กและเยาวชนจากภัยร้ายที่แฝงมากับสื่อและเทคโนโลยีการสื่อสารรูปแบบใหม่ ๆ

3.3 บทบาทของสื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอน

อารีลักษณ์ ปุกน้อย เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว มีจำนวนผู้ใช้งานที่เพิ่มขึ้นอย่างมาก ทำให้ทุกคนสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ง่ายและมีอิสระที่จะเข้าไปแบ่งปัน เผยแพร่ความรู้ที่ต้องการ สามารถแลกเปลี่ยน รวมทั้งเสนอความคิดเห็นได้โดยไม่ถูกปิดกั้น ภายใต้กฎหมายที่กำหนด ก่อให้เกิดเครือข่ายที่เรียกว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social network) เพื่อติดต่อสื่อสารกัน โดยมีสื่อสังคม (Social Media) เป็นเครื่องมือในการแบ่งปันแลกเปลี่ยน รูปภาพ วิดีโอ เสียง และข้อความ สามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียน การนำสื่อสังคมมาใช้ให้เกิดประโยชน์กับการศึกษาถือเป็นโอกาสที่เราจะได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ซึ่งบางคนจะเห็นว่าการใช้งานสื่อสังคมเป็นเพียงการเล่นสนุก ไร้สาระ ไม่เกิดประโยชน์ เหมือนสิ่งเสพติด เสียเวลาเรียน เสียเวลาทำงาน แต่ทุกสิ่งทุกอย่างล้วนมีด้านดี และไม่ดี หากเรารู้จักการใช้ที่ถูกต้อง และสร้างสรรค์ เราจะได้รับประโยชน์อย่างมากจากการใช้งาน การนำสื่อสังคม เช่น Facebook, Slideshare, Flickr, Scribd และ Youtube มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ถือเป็นเครื่องมือที่หลากหลายในการใช้งาน เราสามารถนำสื่อสังคม เหล่านี้มารวบรวมและสร้างเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพได้อย่างน่าสนใจ โดยจุดเด่นของสื่อสังคม แต่ละชนิดที่มีรูปแบบการนำเสนอที่แตกต่างกัน เมื่อนำมารวบรวมและบริหารจัดการให้ดี เราจะสามารถได้แหล่งเรียนรู้ผ่านสื่อสังคม ที่มีความน่าสนใจ อาทิเช่น การนำ Facebook มาทำหน้าที่เป็นกระดานข่าว ใช้ในการติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูล, นำ Slideshare มาใช้ในการนำเสนองานในรูปแบบสไลด์, ใช้ Flickr ในการนำเสนอรูปภาพ, นำเสนอเอกสารด้วย Scribd และใช้ Youtube ในการนำเสนอวิดีโอ การรวบรวมสื่อสังคมเหล่านี้ มาใช้ประโยชน์กับการเรียนการสอน ทำให้ ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้ สามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง เรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ไม่จำกัดจำนวนครั้ง อีกทั้งยังสามารถดาวน์โหลดเพื่อใช้ทบทวนความรู้แบบออฟไลน์ได้อีกด้วย

วรพร คำจัน : 2562 อ่างถึง ; พลสิทธิ์ ไตรสิทธิ์วัฒน์ : 2556 กล่าวถึงกฎเกณฑ์และแนวปฏิบัติการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social media roles) สำหรับการนำมาใช้ในการเรียนการสอน ดังนี้

1. ครูต้องรู้แนวนโยบายของหน่วยงานว่ามีนโยบายอย่างไรกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอน มีการสนับสนุนมากน้อยเพียงใด
2. เมื่อครูจำเป็นจะต้องนำผลงานของคนอื่นมาใช้จะต้องอ้างถึงเจ้าของผลงานที่สร้างขึ้นเพื่อให้เกิดเกียรติผู้ที่เป็นเจ้าของผลงาน
3. พึงใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างระมัดระวัง
4. ใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีมารยาททางสังคม
5. ผลิตเนื้อหาสาระ ให้ตรงกับสมรรถนะความรู้ และความสามารถของผู้ใช้
6. การโต้ตอบระหว่างกันควรคำนึงถึงความเหมาะสมระหว่างกัน
7. เมื่อเกิดข้อผิดพลาดจะต้องยอมรับในสิ่งที่เกิดขึ้น และรีบดำเนินการปรับปรุงแก้ไขข้อผิดพลาดเหล่านั้น

ธนวัฒน์ วรรณประภา (2560) กล่าวถึงหลักการของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อการจัดการเรียนการสอนดังนี้

1. การใช้สื่อสังคมออนไลน์จะต้องสัมพันธ์กับเนื้อหาและจุดมุ่งหมายที่จะสอน
2. การนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้นั้นจะต้องมีเหมาะสมกับวัย ระดับชั้น ความรู้ และประสบการณ์ของผู้เรียน
3. การใช้สื่อสังคมออนไลน์จะต้องมีความเหมาะสมกับกระบวนการสอน และรูปแบบการสอน
4. การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอน จะต้องคำนึงถึงหลักการทางจิตวิทยาการเรียนรู้ จิตวิทยาพัฒนาการ และพัฒนาการทางสติปัญญาของผู้เรียนด้วย

สื่อสังคมออนไลน์ที่ถูกนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนล้วนมีประโยชน์ถ้าเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียน และกิจกรรมที่จะนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ กิจกรรมการเรียนการสอนต่างก็มีเป้าหมายที่แตกต่างกันออกไป เช่น รับส่งการบ้าน การติดต่อประชาสัมพันธ์ เผยแพร่ข้อมูล การสอบถามในเรื่องที่สงสัยระหว่างเพื่อนกับเพื่อน หรือผู้สอนกับผู้เรียน เป็นต้น ดังนั้นการเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์ต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาบทบาทของสื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอน สามารถสรุปว่าบทบาทของการใช้สื่อสังคมออนไลน์นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนล้วนแต่มีประโยชน์ต่อตัวผู้เรียนเอง ซึ่งครูจะต้องเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์ให้ถูกต้องกับกลุ่มผู้เรียน ให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และบรรลุตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ที่ตั้งไว้ อีกทั้งสื่อสังคมออนไลน์ยังเป็นสื่อที่สามารถใช้ในการประชาสัมพันธ์ การติดต่อสื่อสาร การเผยแพร่ข้อมูลต่าง ๆ เช่น ครูกับนักเรียน ครูกับผู้ปกครอง นักเรียนกับนักเรียน เป็นต้น ดังนั้นการเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์จึงจะต้องเลือกให้มีความเหมาะสม และก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด

3.4 การประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์กับการจัดการเรียนรู้

1. เฟสบุ๊ก (Facebook) นรรัชต์ ฝันเชียร (2563) กล่าวไว้ว่า เฟสบุ๊ก (Facebook) ก่อตั้งขึ้นโดย มาร์ก ซักเคอร์เบิร์ก และเพื่อนของเขา ขณะที่เขากำลังศึกษาในมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ดราว ๆ ปี ค.ศ. 2004 โดยตอนแรกใช้ชื่อว่า Thefacebook ก่อนที่จะจัดตั้งเป็นบริษัทอย่างเป็นทางการในช่วงกลางปี ค.ศ. 2004 นั้นเอง และต่อมาในปี ค.ศ. 2005 ได้มีการขอยื่นจดทะเบียนเว็บไซต์ Facebook.com แล้วจึงได้มีการนำ The ออกจากคำว่า Thefacebook จนกลายมาเป็น Facebook ในปัจจุบัน

การใช้ประโยชน์จากเฟสบุ๊ก เพื่อพัฒนารูปแบบของการส่งเสริมการศึกษาใหม่ให้เกิดขึ้น ซึ่งต่อไปนี้เป็นตัวอย่าง 3 รูปแบบของการใช้เฟสบุ๊กที่สามารถส่งเสริมการศึกษา

1. ตั้ง Group สำหรับการสร้างเครือข่ายชั้นเรียนออนไลน์พีเจอร์หนึ่งที่มีในเฟสบุ๊ก นั่นคือ การตั้ง Group ซึ่งเป็นการตั้งกลุ่มเฉพาะของตัวเอง และเปิดโอกาสให้ผู้ใช้คนอื่นเข้าร่วมและแสดงความคิดเห็นในกลุ่มได้ตามความต้องการโดยเป็นไปตามกฎที่ผู้ตั้งกำหนดไว้ ซึ่งสามารถตั้งได้ทั้งแบบที่เปิดเผยหรืออาจจะกำหนดสมาชิกอย่างเฉพาะเจาะจงก็ได้ โดยกรู๊ปนี้ไว้สำหรับการประสานงานหรือการพูดคุยกันในกลุ่มที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน ครูผู้สอนสามารถที่จะสร้างกรู๊ปขึ้นมา แล้วให้นักเรียนเข้าร่วม เพื่อให้พวกเขาได้พูดคุยสื่อสารกันเกี่ยวกับเรื่องราวภายในชั้นเรียนหรือภายในวิชานั้น ๆ ได้ รวมถึงครูผู้สอนก็สามารถที่จะแชร์ข้อมูลที่น่าสนใจ ติดตามงานของนักเรียน หรือพูดคุยกับนักเรียนได้เสมือนพูดคุยในห้องเรียนอีกด้วย การตั้งกรู๊ปนั้นมีข้อดีตรงที่ เรื่องราวที่เราโพสต์ในกรู๊ปนั้นจะไม่ไปรบกวนหน้า Feed โปรไฟล์ของเรา ทำให้มีความเฉพาะเจาะจงมากกว่า เพราะบางทีโปรไฟล์ของเรานั้น เราอาจมีการสื่อสารในหลาย ๆ อย่าง ซึ่งถ้าลงข้อมูลเกี่ยวกับนักเรียน นอกจากจะไม่ปลอดภัยแล้ว อาจทำให้เกิดความสับสนอีกด้วย

2. ใช้ Page เผยแพร่ความรู้แบบสาธารณะพีเจอร์ Page เป็นอีกพีเจอร์หนึ่งที่ใช้ประโยชน์ได้อย่างมากมายและมีความเป็นนิติบุคคลมากกว่าการใช้กรู๊ป ซึ่งเหมาะสมสำหรับการเผยแพร่ความรู้ว่าเป็นสาธารณะ เพราะการเปิดเพจนั้น ผู้ใช้คนอื่น ๆ สามารถเข้ามาถูกใจเพจได้โดยเสรี แต่จะมีสิทธิแสดงความคิดเห็นได้เท่าที่ผู้ดูแลเพจกำหนดเท่านั้น ข้อดีอย่างหนึ่งของการใช้เพจคือเวลาที่แอดมินจะลงเรื่องราวต่าง ๆ จะเป็นชื่อของเพจเป็นคนตั้ง ไม่ใช่โปรไฟล์ส่วนตัวเป็นคนตั้งเหมือนการใช้กรู๊ป ซึ่งไม่ว่าจะมีแอดมินกี่คน เวลาลงข้อมูลก็จะเป็นชื่อเพจเท่านั้น ซึ่งช่วยในการป้องกันข้อมูลส่วนตัวได้ดี สำหรับเพจนั้นส่วนมากมักจะใช้เป็นช่องทางในการเผยแพร่ข้อมูลหรือประชาสัมพันธ์ของหน่วยงานหรือคณะทำงานต่าง ๆ ซึ่งคล้ายคลึงกับการเปิดเว็บไซต์ไว้เป็นช่องทางติดต่อในโลกออนไลน์ โดยครูผู้สอนสามารถที่จะตั้งกรู๊ปนี้ เพื่อเผยแพร่ความรู้และผลงานของตัวเองหรืออาจจะรวมกลุ่มกับเพื่อนครูตั้งเพจเพื่อส่งเสริมด้านการศึกษา ซึ่งถ้าเพจนั้นได้รับความนิยม ก็จะเป็นประโยชน์กับการทำงานของครูในอนาคต

3. พูดคุยกับนักเรียนเป็นรายบุคคลผ่าน Facebook messenger Facebook messenger คือระบบการสื่อสารออนไลน์ที่พัฒนาโดยเฟซบุ๊ก ซึ่งคล้ายคลึงกับการทำงานของ Line หรือ Whatsapp ที่ช่วยให้เราสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้ใช้คนอื่นได้ โดยพีเจอร์นี่ เราสามารถเข้าไปยังโปรไฟล์ของบุคคลที่เราต้องการติดต่อ และส่งข้อความหรือที่เรียกว่า inbox เพื่อพูดคุยเป็นการส่วนตัวกับผู้ใช้โปรไฟล์นั้นได้ นอกจากนี้ ถ้าผู้ใช้นั้นเป็นเพื่อนกับเรา เราสามารถที่จะโทรออนไลน์หรือวิดีโอคอลเพื่อการสื่อสารที่ดียิ่งขึ้นได้อีกด้วย สำหรับฟังก์ชันนี้ครูผู้สอนอาจใช้ในการติดต่อสื่อสารกับนักเรียนเป็นรายบุคคล ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนมีโอกาสสื่อสารกับครูผู้สอนได้มากขึ้น และกล้าจะสื่อสารในเรื่องที่ไม่อาจเปิดเผยได้ในห้องเรียนอีกด้วย นอกจากนี้ ครูผู้สอนอาจใช้ฟังก์ชันเป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารกับวิทยากรในเรื่องต่าง ๆ เพื่อมาให้ความรู้กับนักเรียนผ่านการวิดีโอคอลได้ ซึ่งช่วยเชื่อมโยงโลกของการติดต่อสื่อสารให้ใกล้ชิดมากขึ้น แต่อย่างไรก็ตาม การใช้ฟังก์ชันครูผู้สอนต้องคำนึงถึงสิทธิและความเป็นส่วนตัวของนักเรียน ไม่ควรหยอกล้อ หรือความพูดคุยกับนักเรียนพร่ำเพรื่อ ควรสื่อสารอย่างเป็นทางการเป็นงาน และควรใช้เมื่อจำเป็นต้องติดต่อเท่านั้น ทั้งนี้ เพื่อไม่ให้การสื่อสารนี้ส่งผลกระทบต่อทั้งตัวครูผู้สอนและตัวนักเรียน

นอกจากฟังก์ชันทั้งสามนี้ ยังมีฟังก์ชันอีกมากมายบนเฟซบุ๊กที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้สำหรับครูผู้สอน เช่น การบันทึกหน้า Feed ที่น่าสนใจ เพื่อให้ครูผู้สอนสามารถดึงเนื้อหาขึ้นมาอ่านได้ตามต้องการ หรือ การสร้างกิจกรรมนัดหมายต่าง ๆ และแชร์ให้กับนักเรียนเพื่อนัดหมาย ซึ่งจะทำให้เราทราบว่ามึนนักเรียนสนใจที่จะเข้าร่วมกี่คน และจะต้องดำเนินการอย่างไรให้เหมาะสมกับจำนวนนักเรียนที่จะเข้าร่วม เป็นต้น

2. ยูทูบ (YouTube) ในการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันนั้น YouTube ได้เข้ามามีบทบาทเป็นอย่างมาก ถือว่าเป็นเครื่องมือที่สามารถทำให้การจัดการเรียนการสอนให้ครูและผู้เรียนได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ไม่ว่าจะป็นด้านครูผู้สอนได้มีการนำ YouTube มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน มีการอัปโหลดวิดีโอ ที่ตนเองได้อัปวิดีโอการสอนไว้พร้อมกับเนื้อหาและสื่อต่าง ๆ ขึ้นไว้บนเว็บไซต์ YouTube เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าไปศึกษาเนื้อหาด้วยตนเองได้ ทำให้ผู้เรียนนั้นเกิดความสนใจมากยิ่งขึ้น และที่สำคัญสื่อที่มีการเคลื่อนไหว มีเสียง ที่นอกเหนือจากการบรรยาย ทำให้ผู้เรียนตื่นเต้นไม่เบื่อหน่าย และส่งผลดีแก่ผู้เรียน คือ ผู้เรียนสามารถเข้ามาศึกษาหาความรู้ในวันและเวลาใดก็ได้ตามที่ต้องการ ด้านผู้เรียน ผู้เรียนสามารถค้นคว้าหาความรู้ผ่านทาง YouTube ได้ตลอดเวลา (สิริชญา พิมพ์ลา, 2561) ในห้องเรียนครูสามารถ ใช้วิดีโอที่มีอยู่บนเว็บไซต์เป็นสื่อในการเรียนการสอน และนักเรียนสามารถเผยแพร่ผลงานของตนเองให้เพื่อนๆ และครูได้แสดงความคิดเห็น (สุพรรณษา น้อยนคร, 2563)

3. กูเกิล แอปพลิเคชัน (Google Application) พินิจ มีค่าทอง (2561) ได้กล่าวว่า ปัจจุบันหลายท่านคงจะรู้จักและเคยใช้งาน Google Apps กันบ้างแล้ว ซึ่งบริการ Google Apps นี้

เป็นที่นิยมมาก ในระดับองค์กร และล่าสุด Google ประเทศไทยได้เริ่มให้บริการ Google Apps สำหรับการศึกษแล้ว มีชื่อว่า Google Apps for Education หรือ Google Apps สำหรับการศึกษ Google Apps for Education เป็นชุดเครื่องมือสำหรับการทำงานร่วมกัน ผ่าน Google Apps เช่น Mail, Calendar, Docs, Drive, Site ฯลฯ เพื่อการสื่อสารกัน เหมาะสำหรับผู้คุณครู อาจารย์ นักเรียน นักศึกษา บุคลากรทางการศึกษา เจ้าหน้าที่ที่แม้กระทั่งในการทำงานภาคเอกชน สามารถนำไปประยุกต์ใช้งานได้ตามความเหมาะสม

จากการศึกษาเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ พบว่าสื่อสังคมออนไลน์สามารถนำมาใช้ในการจัดกระบวนการเรียนการสอนได้อย่างหลากหลาย และตอบโจทย์ในเรื่องของการเรียนในปัจจุบันได้เป็นอย่างดี อีกทั้งเหมาะสมกับผู้เรียนในระดับประถมศึกษา และในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์ก็คือ Facebook, YouTube, Google Application เพราะสื่อสังคมออนไลน์นี้เป็นสื่อที่ผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เข้าถึงได้มากที่สุด จึงได้นำมาใช้ในการทำวิจัยครั้งนี้

4. แผนการจัดการเรียนรู้

4.1 ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2557) แผนการจัดการเรียนรู้ คือ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนการจัดการเรียนรู้ การใช้สื่อการจัดการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผลให้สอดคล้องกับเนื้อหา และจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ในหลักสูตร หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ เป็นแผนที่ผู้จัดการเรียนรู้จัดทำขึ้นจากคู่มือครู หรือแนวการจัดการเรียนรู้ของกรมวิชาการ ทำให้ผู้จัดการเรียนรู้ทราบว่า จะจัดการเรียนรู้เนื้อหาใด เพื่อจุดประสงค์ใด จัดการเรียนรู้อย่างไร ใช้สื่ออะไร และวัดประเมินผลด้วยวิธีใด

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553) แผนการจัดการเรียนรู้มีความหมายเช่นเดียวกับแผนการสอน กล่าวคือ เป็นแผนการจัดการกิจกรรมการเรียน การใช้สื่อการเรียนรู้ และการวัดผลประเมินผลที่สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้หรือผลการเรียนที่คาดหวังที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

สงบ ลักษณะ (2533) แผนการจัดการเรียนรู้คือการนำวิชาหรือกลุ่มประสบการณ์ที่จะต้องทำแผนการจัดการเรียนรู้ตลอดภาคเรียน มาสร้างเป็นแผนการจัดการกิจกรรมการเรียน การจัดการเรียนรู้ การใช้สื่ออุปกรณ์การจัดการเรียนรู้ และการวัดผลประเมินผล โดยจัดเนื้อหาสาระและจุดประสงค์การเรียนย่อย ๆ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือจุดเน้นของหลักสูตรสภาพของผู้เรียน ความพร้อมของโรงเรียนในด้านวัสดุอุปกรณ์และตรงกับชีวิตจริงในห้องเรียน

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2525) แผนการจัดการเรียนรู้ซึ่งเป็นแผนซึ่งกำหนดขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่ครุมุ่งหวังจะให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ในเนื้อหาและประสบการณ์หน่วยใดหน่วยหนึ่งตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

สุกัญญา ธีรวรรณ (2521) แผนการจัดการเรียนรู้เป็นส่วนขยายของหลักสูตรซึ่งกำหนดแนวทางการจัดการเรียนรู้และการจัดกิจกรรมเสนอแนะแก่ครูโดยยึดถือจุดประสงค์ของการเรียนรู้และความคิดรวบยอดในหลักสูตรไว้เป็นหลัก

จากความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมดที่ประมวลมา จึงสามารถสรุปว่า แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง การจัดการเรียนรู้ การใช้สื่อการเรียนรู้ การวัดและการประเมินผลที่สอดคล้องกับเนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ในหลักสูตร หรืออาจกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ เป็นแผนที่ผู้จัดการเรียนรู้จัดทำขึ้นจากคู่มือครู หรือแนวการจัดการเรียนรู้ของกรมวิชาการ ทำให้ผู้จัดการเรียนรู้ทราบว่า จะจัดการเรียนรู้เนื้อหาใด เพื่อจุดประสงค์ใด จัดการเรียนรู้อย่างไร ใช้สื่ออะไร และวัดประเมินผลด้วยวิธีใด

4.2 ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2557) แผนการจัดการเรียนรู้เปรียบได้กับได้พิมพ์เขียวของวิศวกรหรือสถาปนิกที่ใช้เป็นหลักในการควบคุมงานก่อสร้าง วิศวกรหรือสถาปนิกจะขาดพิมพ์เขียวไม่ได้ฉันใด ผู้เป็นครูก็คาดแผนการจัดการเรียนรู้ไม่ได้ฉันนั้น ยิ่งผู้จัดการเรียนรู้ได้ทำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยตัวเองก็จะยิ่งให้ประโยชน์แก่ตนเองมากเพียงนั้น

สงบ ลักษณะ (2533) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. ทำให้เกิดการวางแผนวิธีการจัดการเรียนรู้วิธีการเรียนที่มีความหมายอย่างยิ่งเพราะเป็นการจัดทำอย่างมีหลักการที่ถูกต้อง
2. ครูมีสื่อการจัดการเรียนรู้ที่ทำด้วยตนเองทำให้เกิดความสะดวกในการจัดการเรียน การจัดการเรียนรู้ทำให้จัดการเรียนรู้ได้อย่างครบถ้วน ตรงตามหลักสูตรและจัดการเรียนรู้ได้ทันเวลา
3. เป็นผลของวิชาการที่สามารถเผยแพร่เป็นตัวอย่างได้
4. ช่วยให้ความสะดวกแก่ครูผู้จัดการเรียนรู้แทนในกรณีที่ผู้จัดการเรียนรู้ไม่สามารถเข้าจัดการเรียนรู้ได้

สุพล วงสินธุ์ (2546) ได้ให้ความสำคัญไว้ว่า แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นกุญแจดอกสำคัญที่จะทำให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น พอสรุปความสำคัญได้ดังนี้

1. ช่วยทำให้เกิดการวางแผน วิธีสอน วิธีเรียนที่ดี ที่เกิดจากการผสมผสานความรู้และจิตวิทยาการศึกษา
2. ช่วยให้ครูมีคู่มือการสอนที่ทำด้วยตนเองล่วงหน้า ทำให้ครูมีความมั่นใจในการสอนได้ตามเป้าหมาย

3. ช่วยส่งเสริมให้ครูไปศึกษาหาความรู้ ทั้งหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน ตลอดจนการวัดผลประเมินผล

4. ใช้เป็นคู่มือสำหรับครูที่มาสอนแทนได้

5. เป็นหลักฐานแสดงข้อมูลที่ถูกต้อง เทียบตรง เป็นประโยชน์ต่อวงการการศึกษา

6. เป็นผลงานทางวิชาการแสดงความชำนาญ และเชี่ยวชาญของผู้จัดทำ

กล่าวโดยสรุป ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นสิ่งที่ครูผู้สอนได้มีการการวางแผนวิธีสอน วิธีเรียนที่ดี เพื่อให้สามารถสอนนักเรียนให้เข้าใจตามแนวทางที่ได้วางไว้ ให้สอดคล้องกับ หลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน ตลอดจนการวัดผลประเมินผล อีกทั้งในช่วงเวลาที่สอนทำให้เกิดความสะดวกในการจัดการเรียน การจัดการเรียนรู้ทำให้จัดการเรียนรู้ได้อย่างครบถ้วน ตรงตามหลักสูตรและจัดการเรียนรู้ได้ทันเวลา

3.3 องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้

กุลิศรา จิตรชญาวณิช (2562) ได้สรุปถึงสิ่งสำคัญที่ควรมีแผนการจัดการ เรียนรู้โดยทั่วไปมีดังนี้

1. ส่วนที่เป็นหัวแผนการจัดการเรียนรู้เป็นองค์ประกอบต่าง ๆ ที่อยู่บนส่วนหัวหรือ ส่วนบนของแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วยหัวข้อหรือองค์ประกอบดังนี้

- 1) กลุ่มสาระการเรียนรู้หรือชื่อวิชาที่เรียน
- 2) ลำดับหน่วยการเรียนรู้และเรื่องที่สอน
- 3) ระดับชั้นที่สอน ปีการศึกษาที่สอน
- 4) จำนวนชั่วโมงที่สอนหรือจำนวนคาบเวลาที่สอน

2. ส่วนที่เป็นตัวแผนการจัดการเรียนรู้เป็นองค์ประกอบต่าง ๆ ที่อยู่ในส่วนของตัวแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญดังนี้

- 1) สาระสำคัญ
- 2) จุดประสงค์การเรียนรู้
- 3) สาระการเรียนรู้
- 4) กิจกรรมการเรียนรู้หรือกระบวนการจัดการเรียนรู้
- 5) สื่อการเรียนรู้
- 6) แหล่งการเรียนรู้
- 7) การวัดผลและประเมินผล
- 8) บันทึกผลการจัดการเรียนรู้ หรือบันทึกหลังสอน

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553) องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วยหัวข้อสำคัญดังต่อไปนี้

ส่วนนำ : รายวิชา / กลุ่ม ชั้น ชื่อหน่วยการเรียนรู้ หรือชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน
เวลาที่สอน

1. มาตรฐานการจัดการเรียนรู้
2. ตัวชี้วัดชั้นปี
3. สาระสำคัญ
4. จุดประสงค์การเรียนรู้
5. สาระการเรียนรู้
6. กิจกรรมการเรียนรู้
7. การวัดผลประเมินผล
8. สื่อและแหล่งเรียนรู้
9. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ชัยฤทธิ์ ศิลาเดช (2544) กล่าวถึงส่วนประกอบของแผนการเรียนรู้หรือแผนการสอนว่า
แผนการสอนประกอบด้วย 3 ส่วน คือ

1. ส่วนนำ เป็นส่วนที่ระบุนายละเอียดเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไป ได้แก่ ชื่อโรงเรียน ชื่อแผนการ
สอน จำนวนคาบ สอดคล้องกับจุดประสงค์ใดบ้าง
2. ส่วนเนื้อหาหลัก ประกอบด้วย สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาสาระ กิจกรรม
การเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล และกิจกรรมเสนอแนะ
3. ส่วนเสริมคุณภาพ เป็นสาระของสิ่งที่เสริมให้แผนการจัดการเรียนรู้มีความสมบูรณ์ที่สุด
ประกอบด้วย รายละเอียดของใบงาน ใบความรู้ ใบสร้างงาน เครื่องมือวัดผลประเมินผล บันทึกเสนอ
ผู้เกี่ยวข้องเพื่อตรวจสอบแผนการสอน และบันทึกสรุปผลการใช้แผนการสอน

กล่าวโดยสรุปองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 9 หัวข้อสำคัญๆ คือ

1. มาตรฐานการจัดการเรียนรู้ 2. ตัวชี้วัดชั้นปี 3. สาระสำคัญ 4. จุดประสงค์การเรียนรู้ 5. สาระการ
เรียนรู้ 6. กิจกรรมการเรียนรู้ 7. การวัดผลประเมินผล 8. สื่อและแหล่งเรียนรู้ 9. บันทึกผลหลังการ
จัดการเรียนรู้ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยก็ได้เลือกองค์ประกอบในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้
ประกอบไปด้วย 9 องค์ประกอบ คือ 1. มาตรฐานการจัดการเรียนรู้ 2. ตัวชี้วัดชั้นปี 3. สาระสำคัญ 4.
จุดประสงค์การเรียนรู้ 5. สาระการเรียนรู้ 6. กิจกรรมการเรียนรู้ 7. การวัดผลประเมินผล 8. สื่อและ
แหล่งเรียนรู้ 9. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

5. ความคิดสร้างสรรค์

5.1 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์

วนิช สุธาร์ตน์ (2547) ได้กล่าวไว้ว่า ทฤษฎีจิตวิทยาที่มีการกล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ทั้งโดยตรงและทางอ้อม จากอดีตจนถึงปัจจุบันมีหลายทฤษฎีในที่นี่จะนำมากล่าวเพียง 5 ทฤษฎี คือ ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ทฤษฎีจิตวิทยา ทฤษฎีมนุษยนิยม ทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด และทฤษฎีซินเนคติก (Synectic) ของ กอร์ดอน ซึ่งจะได้อธิบายถึงทฤษฎีเหล่านี้ไปตามลำดับดังต่อไปนี้

1. ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis Theory)

ซิกมันด์ ฟรอยด์ ผู้ก่อกำเนิดทฤษฎีจิตวิเคราะห์ได้กล่าวว่า แหล่งกำเนิดของความคิดสร้างสรรค์มาจากพลังผลักดันทางเพศที่เรียกว่า ลิบิโด (libido) โดยกล่าวไว้ดังนี้

ระบบประสาทของมนุษย์คือศูนย์รวมพลังผลักดันทางเพศที่เรียกว่า ลิบิโด เมื่อใดที่ ลิบิโดมีการก่อตัวขึ้นมา ก็มีพลังจำนวนมากเปรียบเสมือนถุงที่มีลมบรรจุอยู่เต็ม หรือน้ำพุร้อนภายใต้พื้นดินที่จะพยายามหาทางเลื่อนไหลผลักดันออกมาข้างนอก เส้นทางธรรมชาติถูกปิดกั้น มันก็จะปรับเปลี่ยนตัวเองให้เป็นไปตามรูปแบบใหม่เพื่อหาทางออกช่องทางอื่น (Kalat 1990 : อ้างถึงใน วนิช สุธาร์ตน์, 2547)

ซิกมันด์ ฟรอยด์ ได้อธิบายว่าการแสดงออกทางบุคลิกภาพของมนุษย์ขึ้นอยู่กับ ลิบิโด ซึ่งทำหน้าที่เป็นพลังผลักดันที่มีอยู่ในจิตใจของมนุษย์ทุกคนโดยที่ลิบิโดมีอยู่ 3 ชนิดมีแหล่งกำเนิดต่างกัน และมีชื่อเรียกต่างกัันดังต่อไปนี้

1. ลิบิโดแห่งความรัก (Erotic type)

ลิบิโดชนิดนี้มีแหล่งกำเนิดมาจากอิธ (Id) เป็นลิบิโดที่เกิดจากความรักและความต้องการทางเพศ มีพลังผลักดันทำให้บุคคลสนใจแต่เฉพาะเรื่องรักและอยากให้ผู้อื่นรักตน จากการที่ลิบิโดชนิดนี้มีกำเนิดมาจากอิธ ดังนั้นการแสดงออกของความรักและความต้องการทางเพศ จึงมักจะค่อนข้างรุนแรงชัดเจนปราศจากความยับยั้งชั่งใจ และรู้สึกหวั่นไหวต่อการสูญเสียความรักอย่างยิ่ง

2. ลิบิโดแห่งความศรัทธาหลงใหล (Obsessional type)

ลิบิโดชนิดนี้มีแหล่งกำเนิดมาจาก super ego พลังผลักดันจาก ลิบิโดชนิดนี้ทำให้บุคคลมีศรัทธาเลื่อมใสในเรื่องต่างๆบุคคลพวกนี้จะรู้สึกหวั่นไหวต่อเรื่องคุณธรรม มากกว่าการกลัวว่าใครจะรักหรือไม่รัก ความศรัทธาหลงใหลที่มีปริมาณมากเกิดจากพลังผลักดันทางเพศซึ่งอยู่เบื้องหลัง เนื่องจากลิบิโดชนิดนี้ถือกำเนิดมาจาก super ego ดังนั้นพฤติกรรมทั้งหลายที่แสดงออกซึ่งอยู่ในระดับที่บุคคลสามารถรู้ตัวได้ลักษณะเด่นของบุคคลพวกนี้มองเห็นได้ชัดเจนคือ มีความเชื่อมั่นในตนเองค่อนข้างมาก ซึ่งอาจกลายเป็นความยึดมั่นถือมั่นและหลงใหลในเรื่องบางเรื่องอย่างรุนแรง

3. ลิบิโดแห่งความรักตนเอง (Nacissistic type)

ลิบิโดชนิดนี้มีแหล่งกำเนิดส่วนใหญ่มาจากอีโก้ (Ego) ลิบิโดแห่งความหลงรักตัวเองเป็นพลังผลักดันที่ทำให้บุคคลปกป้องรักษาตนเอง มีความกระตือรือร้น ก้าวร้าวมีลักษณะเป็นผู้นำรวมทั้งการแสดงออกในลักษณะต่างๆที่มีจุดหมายอย่างเดียวกันคือปกป้องคุ้มครองตนเองลิบิโดชนิดนี้เกิดขึ้นจากอีโก้ ดังนั้นการแสดงออกทั้งหลายตามที่กล่าวมานี้จึงอยู่ในระดับที่สังคมสามารถยอมรับได้

ซิกมันด์ ฟรอยด์ ได้อธิบายว่า ลิบิโด 2 ชนิดสามารถรวมกันทำให้เกิดเป็นลิบิโดชนิดผสม (Mixed type) ได้หรือไม่ก็มีการเปลี่ยนแปลงรูป (transformation) เพื่อก่อให้เกิดพฤติกรรมที่เหมาะสมและเป็นที่ยอมรับได้ เป็นต้นว่า ลิบิโดแห่งความศรัทธาหลงใหลสามารถรวมกับลิบิโดแห่งความหลงรักตัวเอง ทำให้เกิดเป็นลิบิโด ชนิดผสม (Nacissistic Obsessional type) ซึ่งจะมีความสำคัญอย่างใหญ่หลวงสำหรับการสร้างอารยธรรมต่างๆของมนุษยชาติ เนื่องจากเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงระหว่างคุณธรรมจริยธรรมกับสังคม ลิบิโดชนิดนี้ก่อให้เกิดนักคิดที่มีความคิดเป็นอิสระสามารถสร้างผลงานทางวิทยาศาสตร์ ศิลปะ และนวัตกรรมต่างๆที่มีคุณค่าจำนวนมากมาย

ในอีกลักษณะหนึ่งของลิบิโดมีการเปลี่ยนแปลงรูปตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนก็คือการแสดงออกของกลวิธาน ชนิดหนึ่งที่รู้จักกันในชื่อของ “การทดเทิด” ซึ่ง ซิกมันด์ ฟรอยด์ได้อธิบายว่าเป็นผลที่เกิดจากการที่ลิบิโดแห่งความรักที่เกิดจากความต้องการทางเพศได้เปลี่ยนรูปไปเป็นลิบิโดแห่งความหลงรักตัวเองซึ่งทำให้บุคคลสามารถแสดงความรู้สึกความต้องการทางเพศออกมาในรูปแบบของผลงานทางศิลปะ วรรณกรรม และอื่นๆที่สังคมยอมรับได้

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าต้นกำเนิดของความคิดสร้างสรรค์ตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์ที่มีมาจาก 2 แหล่ง คือ

1. ความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดจากการผสมกันของลิบิโดแห่งความศรัทธาหลงใหลกับลิบิโดแห่งความหลงรักตัวเอง เป็นความคิดสร้างสรรค์ในระดับของจิตสำนึก ที่เป็นต้นกำเนิดของศิลปะ วิทยาการต่างๆทั้งทางด้านวิทยาศาสตร์ ศิลปศาสตร์ และนวัตกรรมทั้งหลาย ซึ่งทำให้โลกเจริญก้าวหน้าอย่างไม่หยุดยั้ง เนื่องจากมีองค์ประกอบหลักคือ คุณธรรม และสังคมเป็นตัวคอยควบคุมกำกับ

2. ความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงรูปของลิบิโดแห่งความรักที่เกิดจากความต้องการทางเพศ ไปเป็นลิบิโดแห่งความหลงรักตนเอง ความคิดสร้างสรรค์มีลักษณะนี้มีความแตกต่างจากความคิดสร้างสรรค์ชนิดแรก ตรงที่มีจุดเน้นที่การแสดงรูปลักษณะ ในการบรรยายถึงพฤติกรรมหรือการแสดงออกทางเพศในลักษณะของศิลปวรรณกรรม ที่สังคมยอมรับได้โดยเหตุที่ความคิดสร้างสรรค์ชนิดนี้มีต้นกำเนิดมาจากจิตไร้สำนึกแต่มาเปลี่ยนรูปเพื่อให้เกิดการแสดงออกอย่างเหมาะสมในระดับของจิตสำนึก ดังนั้นผลผลิตของความคิดสร้างสรรค์ประเภทนี้จึงมีลักษณะค่อนข้างมีปัญหาต่อศีลธรรม

ดังนั้นลัทธิจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis) ซึ่งมีตำแหน่งอยู่ในจิตใต้สำนึก จึงเป็นศูนย์กลางของการเกิดความคิดสร้างสรรค์ตามทัศนะของซิกมันด์ ฟรอยด์ คือ ลัทธิจิตวิเคราะห์สามารถจะรวมกับลัทธิจิตที่อยู่ในจิตสำนึกด้วยกันคือ ลัทธิจิตวิเคราะห์หรือลัทธิจิตวิเคราะห์หรือลัทธิจิตวิเคราะห์จะเปลี่ยนรูปมาจากลัทธิจิตที่มาจากจิตสำนึกคือ ลัทธิจิตวิเคราะห์ก็ได้ แต่ไม่ว่าจะเกิดการรวมกันหรือเกิดการเปลี่ยนแปลง ผลที่เกิดขึ้นย่อมเป็นความคิดสร้างสรรค์ซึ่งแสดงออกมาในรูปแบบที่มีประโยชน์ มีคุณค่าและสังคมยอมรับได้

2. ทฤษฎีจิตวิทยาวิเคราะห์ (Analytical Theory)

นักคิดในสมัยโบราณ เช่น อริสโตเติล จอห์น ล็อก ได้เปรียบเทียบจิตใจว่ามีสภาพเหมือนกับก้อนขี้ผึ้งที่บริสุทธิ์ซึ่งประสบการณ์ทั้งหลายสามารถบันทึกในลักษณะการกดลงเป็นรอยแต่ คาน กุสตาฟ จุง นักจิตวิทยาชาวสวิส และเป็นผู้ออกตั้งทฤษฎีจิตวิทยาวิเคราะห์ มีความคิดในทางตรงข้ามจะบอกวามมนุษย์เราเกิดมาพร้อมกับการปรากฏขึ้นของประสบการณ์เฉพาะตัวที่มีมาแต่เดิมแล้ว สมอของมนุษย์เป็นอวัยวะที่มีความซับซ้อนซึ่งมีการก่อรูปและสร้างร่องรอยต่างๆ ขึ้นมาเองเขาอธิบายในเรื่องนี้ไว้ว่า “ประสบการณ์สำคัญทั้งหลายของมนุษย์ เคยเกิดขึ้นมาก่อนแล้วทั้งนั้น สิ่งทั้งหลายที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นมา ล้วนเป็นภาพลักษณ์ของประสบการณ์เดิมที่มนุษย์เคยพบมาก่อนทั้งสิ้น”

ลอเรนซ์ เพอร์วิน (Pervin 1989 อ้างถึงใน วณิช สุธาร์ตน์, 2547) บาเยิร์นแนวคิดของจุง ที่ได้แสดงถึงแหล่งกำเนิดของมรดกทางสติปัญญา รวมทั้งความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์และส่วนของจิตใจมนุษย์ที่ทำหน้าที่เก็บสะสมมรดกจากบรรพชนในส่วนใหญ่ไว้อย่างน่าสนใจดังนี้

“มนุษย์ได้เก็บสะสมประสบการณ์ทั้งหลายจากบรรพบุรุษ ไม่เพียงแต่จากบรรพบุรุษที่เป็นมนุษย์เท่านั้นแต่ได้รวมถึงประสบการณ์ทั้งหลาย ตั้งแต่แรกเริ่มของวิวัฒนาการเป็นสัตว์เมื่อหลายล้านปีมาแล้วด้วย โดยมีการเก็บสะสมมรดกจากบรรพกาลส่วนนี้ไว้ในจิตไร้สำนึกส่วนลึกที่เรียกว่าจิตไร้สำนึกองค์รวม (Collective unconscious) จิตใจส่วนนี้จึงเป็นจิตใจส่วนที่เชื่อมโยงระหว่างความรู้ ความรู้สึก และความคิดจากบรรพบุรุษในอดีต กับสภาพจิตใจของมนุษย์ในปัจจุบัน จิตใจส่วนนี้จึงเป็นตัวกำหนดวิธีการรับรู้เรื่องของโลก ชีวิตความเป็นมนุษย์ ความเชื่อในเรื่องต่างๆ รวมถึงการระลึกชาติได้ และเป็นศูนย์รวมของปัญญาอันยิ่งใหญ่ที่มนุษย์อาจสามารถนำมาใช้แก้ปัญหาทั้งหมดได้”

จีเนียส (Genius , 1972 อ้างถึงใน วณิช สุธาร์ตน์, 2547) ได้อธิบายแนวคิดในเรื่ององค์ประกอบของจิตใจตามความคิดของจุงไว้ว่า จิตใจส่วนที่เรียกว่า จิตไร้สำนึกองค์รวมนี้ เป็นระบบที่สำคัญที่สุดของจิตใจทั้งระบบ มีการทำงานโดยที่แต่ละคนไม่รู้ตัว ดิถีส่วนนี้เป็นส่วนที่แสดงมรดกตกทอดทางด้านประสบการณ์ที่ได้รับการสั่งสมจากบรรพบุรุษในสายพันธุ์ของตนเอง รวมทั้งประสบการณ์จากสัตว์ยุคก่อนๆ ที่เป็นต้นตระกูลของมนุษย์อันเป็นประสบการณ์ที่เป็นมรดกจากบรรพกาลตลอดเส้นทางวิวัฒนาการของมนุษย์ตั้งแต่ยังเป็นสัตว์ในยุคก่อนๆจนกระทั่งถือกำเนิดมาเป็นมนุษย์ ประสบการณ์ทั้งหลายเหล่านี้จะเกิดขึ้นใหม่ในโครงสร้างของจิตใจของแต่ละบุคคลในส่วนที่

เรียกว่าอาร์คีไทป์ (Archetype) ซึ่งเป็นส่วนประกอบของจิตไร้สำนึกองค์รวม ดังนั้นจิตไร้สำนึกองค์รวมจึงเปรียบเสมือนมหาสมุทรแห่งปัญญาของมนุษย์ทุกคน

ดังนั้นจากแนวคิดของตรงตามที่กล่าวมาแล้ว จึงสามารถสรุปได้ว่าความคิดสร้างสรรค์ที่ยิ่งใหญ่ของมนุษย์นั้นมีปฐมกำเนิดมาจากจิตใจส่วนไร้สำนึก รวมทั้งความเฉลียวฉลาดหรือปัญญาของมนุษย์ที่สามารถคิดทำอะไรต่าง ๆ ขึ้นมาได้ นั่น โดยแท้จริงแล้วไม่ใช่สิ่งใหม่หากแต่เป็นประสบการณ์เดิมที่มนุษย์แต่ละคนเก็บสะสมมาในภพชาติก่อน ๆ ตั้งแต่เริ่มต้นของวิวัฒนาการของชีวิตจนถึงกำเนิดมาเป็นมนุษย์ในปัจจุบัน

3. ทฤษฎีมนุษยนิยม (Humanism)

นักจิตวิทยาในกลุ่มมนุษยนิยมได้พูดถึงจิตใจของมนุษย์ว่า ประกอบด้วยความต้องการ โดยความต้องการในเบื้องต้นเป็นความต้องการพื้นฐานที่ทำให้ชีวิตสามารถดำรงอยู่ได้เมื่อความต้องการพื้นฐานดังกล่าวได้รับการตอบสนองอย่างพอเพียง มนุษย์จะค่อย ๆ พัฒนายกระดับจิตใจของตนเองให้สูงขึ้นไปได้เรื่อย ๆ จนถึงระดับสูงสุดที่มนุษย์สามารถพัฒนาเต็มศักยภาพของความเป็นมนุษย์ ซึ่งในขั้นนี้คุณลักษณะต่าง ๆ ที่ดี มีความสำคัญและมีคุณค่าสูงหลาย ๆ อย่างจะปรากฏขึ้น รวมทั้งความคิดสร้างสรรค์ด้วย มนุษย์สามารถใช้ศักยภาพต่าง ๆ เหล่านี้ในทางสร้างประโยชน์ต่อสังคมได้อย่างมากมายมหาศาล

อับราฮัม มาสโลว์ (Maslow 1971 อ้างถึงใน วนิช สุธารัตน์, 2547) นักจิตวิทยาในกลุ่มมนุษยนิยม ได้กล่าวถึงคุณสมบัติของบุคคลที่สามารถยกระดับจิตใจขึ้นถึงระดับสูง คือการพัฒนาตนเองเต็มตามศักยภาพว่าบุคคลพวกนี้เป็นผู้ยิ่งใหญ่ เป็นนักปราชญ์ นักคิด หรือ นักวิทยาศาสตร์ที่ยอดเยี่ยม โดยมีคุณสมบัติที่สำคัญอยู่หลายประการดังนี้

มีความคิดที่เป็นอิสระจากวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม การรับรู้สิ่งต่าง ๆ ถูกต้องตามสภาพความเป็นจริง ชอบความสันโดษ มีหลาย ๆ คนผ่านประสบการณ์ที่มีคุณค่าสูงยิ่งซึ่งทำให้ประสบความสำเร็จอันลึกลับ มีจินตนาการกว้างไกลอย่างไร้ขอบเขต พอใจในการทำงานมากกว่าผลที่พึงจะได้รับ มีความรู้สึกไว คิดเร็ว และปฏิบัติการปฏิบัติต่าง ๆ เกิดขึ้นด้วยความรวดเร็ว ให้ความสำคัญต่อปัญหา มากกว่าการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง มองสิ่งต่าง ๆ ด้วยความเสมอภาคและยึดหลักประชาธิปไตย มีความสัมพันธ์อย่างลึกซึ้งกับคนเพียงไม่กี่คนมากกว่าการสร้างความสัมพันธ์ในลักษณะพิเศษกับคนจำนวนมาก ๆ มีอารมณ์ขันชนิดสุนทรีย์เชิงปรัชญาโดยปราศจากความรู้สึกในทางร้ายและมีความคิดสร้างสรรค์สูง โดยเฉพาะในแนวทางของตนเอง ความคิดสร้างสรรค์ดังกล่าวถือเป็นความคิดสร้างสรรค์ระดับปฐมภูมิ ซึ่งเกิดจากจิตไร้สำนึกโดยตรง เป็นต้นกำเนิดของความคิดริเริ่มและส่งผลให้มีการค้นพบสิ่งใหม่ ๆ ต่าง ๆ จำนวนมากมาย

เอ.เอช.มาสโลว์ (Maslow, 1959 อ้างถึงใน วนิช สุธารัตน์, 2547) ได้ศึกษาความสำคัญของประสบการณ์ที่มีคุณค่าสูงยิ่งว่ามีความสัมพันธ์กับคุณลักษณะของบุคคลที่เรียกว่ามีการพัฒนาตนเอง

เต็มศักยภาพในลักษณะใด โดยจุดเริ่มต้นได้ศึกษาข้อมูลเก่าจากวรรณคดี และนิทานเก่า ๆ ซึ่งมักจะกล่าวถึงประสบการณ์แปลก ๆ ในทางสร้างสรรค์ที่ทำให้บุคคลในเรื่องสามารถมีพลังสร้างความสำเร็จในชีวิต เช่น ประสบการณ์ทางสุนทรียะ (Aesthetic experience) ประสบการณ์เรื่องความรัก (Love experience) ประสบการณ์การหยั่งรู้ (insight experience) ประสบการณ์จากความสุขทางเพศ (orgasmic experience) รวมทั้งประสบการณ์ในเรื่องลึกลับหรือนาฬิกาจิต (mystic experience) ซึ่งประสบการณ์ทั้งหลายเหล่านี้ จะทำให้บุคคลเกิดความรู้สึกแปลกประหลาดเหลือล้นและมีความปราบปลื้มอย่างมากในชีวิต ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านการรับรู้เรื่องของโลก การคิดและสติปัญญา ซึ่งเขาได้เรียกประสบการณ์ทั้งหลายเหล่านี้ว่าประสบการณ์ที่มีคุณค่าสูงยิ่งหลังจากนั้นมาสโลว์ก็ได้ใช้วิธีการตั้งคำถามบุคคลที่ประสบความสำเร็จ มีเกียรติยศชื่อเสียงเป็นจำนวนมาก เพื่อค้นหาคำตอบว่าบุคคลเหล่านี้เคยมีประสบการณ์ในเรื่องนี้มาอย่างไร ซึ่งมาสโลว์ได้ข้อสรุปว่าสิ่งที่ทำให้เกิดความรู้สึกประทับใจมากก็คือ กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษานั้นล้วนแต่ผ่านประสบการณ์ดังกล่าวมาทั้งสิ้น โดยประสบการณ์แต่ละชนิดสามารถเปลี่ยนแปลงบุคคลในเรื่องการรับรู้เรื่องของโลก รวมทั้งวิธีการคิดในลักษณะที่คล้ายคลึงกันหรือเทียบเท่ากันกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในตัวบุคคลที่พัฒนาเต็มตามศักยภาพ

ดังนั้นโดยสรุปตามแนวคิดของมาสโลว์ ความคิดสร้างสรรค์เป็นองค์ประกอบสำคัญประกอบหนึ่งของบุคคลที่พัฒนาตนเองเต็มศักยภาพ และบุคคลที่สามารถพัฒนาตนเองเต็มตามศักยภาพนั้นจะต้องได้รับประสบการณ์ที่มีคุณค่าสูงยิ่งมาก่อนในชีวิต ถ้าเราศึกษาวรรณคดีเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ หรือนิทานพื้นบ้านต่าง ๆ ของไทย มักจะพบว่าตัวละครเอกของเรื่องมักจะได้รับประสบการณ์ในลักษณะแปลก ๆ อยู่เสมอ เช่น พบกับอาจารย์เก่งมาก ๆ เกิดความประทับใจหรือพบกับเหตุการณ์ประหลาดทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงวิธีการคิดการรับรู้โลกในลักษณะที่ไม่เคยมีมาก่อน ทำให้บุคคลเกิดความคิดสร้างสรรค์ สามารถพัฒนาตนเองจนประสบความสำเร็จในลักษณะต่าง ๆ กัน

4. ทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (Guilford 's Structure of Intellect)

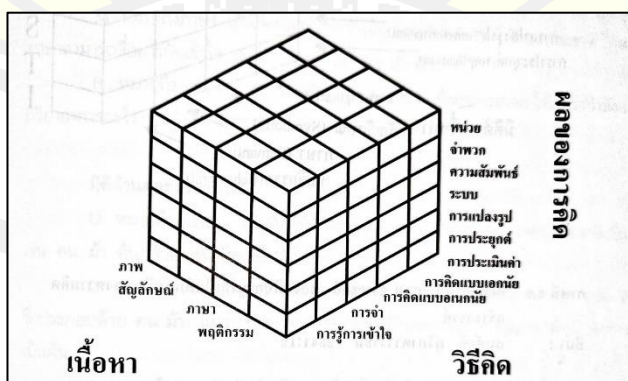
เจ.พี. กิลฟอร์ด (Guilford) จิตวิทยาชาวอเมริกัน เป็นอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญในจิตวิทยาเคยสอนในมหาวิทยาลัยต่าง ๆ หลายแห่ง คือ มหาวิทยาลัยแคนซัส มหาวิทยาลัยเนบาสกา และมหาวิทยาลัยเซาเทิร์นแคลิฟอร์เนีย ผลงานของกิลฟอร์ดซึ่งเป็นที่ยอมรับกันมาก่อนก็คือ การสร้างแบบวัดบุคลิกภาพที่มีลักษณะซับซ้อน โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวประกอบ (Factor -analysis Testing) ทำให้การทำความเข้าใจเรื่องบุคลิกภาพของมนุษย์มีความชัดเจนและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ในปี ค.ศ. 1950 กิลฟอร์ดได้เสนอทฤษฎีเกี่ยวกับโครงสร้างทางสติปัญญาขึ้นมาใหม่เป็นรูปแบบจำลอง 3 มิติ (The Structure of intellect) โดยที่แต่ละมิติมีการทำงานร่วมกันและความคิดสร้างสรรค์ก็เป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบนี้มิติทั้ง 3 ที่ทำงานร่วมกันคือวิธีการคิด (Operation)

เนื้อหา (Content) และผลของการคิด (Products) โดยมีรายละเอียดขององค์ประกอบมิติต่าง ๆ ดังนี้

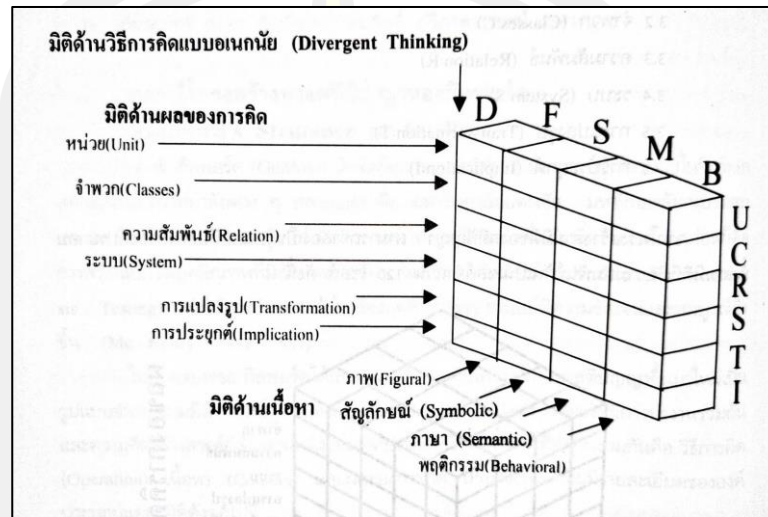
1. มิติด้านการคิด ประกอบด้วย องค์ประกอบ 5 ชนิดดังต่อไปนี้
 - 1.1 การคิดแบบรู้และเข้าใจ (Congnition : C)
 - 1.2 ความจำ (Memory : M)
 - 1.3 ความคิดแบบอนกนัย (Divergent thinking : D)
 - 1.4ความคิดแบบเอกนัย (Convergrnt thinking : N)
 - 1.5 ความคิดแบบประเมิน (Evaluation : E)
2. มิติด้านเนื้อหา ประกอบด้วย องค์ประกอบ 4 ชนิดดังต่อไปนี้
 - 2.1 ภาพ (Figual : F)
 - 2.2 สัญลักษณ์ (Symobolic : S)
 - 2.3 ภาษา (Sementic : M)
 - 2.4 พฤติกรรม (Behavioral : I)
3. มิติด้านผลของการคิด ประกอบด้วย องค์ประกอบ 6 ชนิด ดังต่อไปนี้
 - 3.1 หน่วย (Unit: U)
 - 3.2 จำพวก (Classes : C)
 - 3.3 ความสัมพันธ์ (Rertion : R)
 - 3.4 ระบบ (System : S)
 - 3.5 การแปลงรูป (Transformation : T)
 - 3.6 การประยุกต์ (Implication : I)

จากโครงสร้าง 3 มิติทางสติปัญญา สามารถจำลองเป็นรูปแบบที่แสดงถึงองค์ประกอบทั้งสามมิติที่มีความสัมพันธ์กันเป็นเซลล์จำนวน 120 เซลล์ดังนี้



ภาพประกอบที่ 2 การจำลองรูปแบบที่แสดงถึงองค์ประกอบทั้งสามมิติที่มีความสัมพันธ์กันเป็นเซลล์จำนวน 120 เซลล์

ตามความคิดของกิลฟอร์ด นั้น ความคิดสร้างสรรค์เป็นองค์ประกอบส่วนหนึ่งของสติปัญญา โดยส่วนที่สำคัญที่สุดก็คือ องค์ประกอบของมิติด้านวิธีการคิดที่เรียกว่าความคิดแบบอเนกนัย เมื่อนำความคิดแบบอเนกนัยไปสร้างความสัมพันธ์กับองค์ประกอบในมิติด้านเนื้อหาเกี่ยวกับมิติด้านผลของการคิด ก็จะทำให้เกิดโครงสร้างของความคิด ก็จะทำให้เกิดเป็นโครงสร้างของความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 24 เซลล์ ดังนี้



ภาพประกอบที่ 3 การเกิดเป็นโครงสร้างของความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 24 เซลล์

องค์ประกอบ 24 เซลล์ ที่เป็นต้นกำเนิดของความคิดสร้างสรรค์เขียนเรียงจากบนลงล่าง จากซ้ายไปขวามีดังนี้

DFU	DSU	DMU	DBU
DFC	DSC	DMC	DBC
DFR	DSR	DMR	DBR
DFS	DSS	DMS	DBS
DFT	DST	DMT	DBT
DFI	DSI	DMI	DBI

ภาพประกอบที่ 4 องค์ประกอบ 24 เซลล์ ที่เป็นต้นกำเนิดของความคิดสร้างสรรค์เขียนเรียงจากบนลงล่างจากซ้ายไปขวา

คำอธิบายองค์ประกอบย่อยของแต่ละมิติโดยสังเขปมีดังต่อไปนี้

D หมายถึง การคิดแบบอเนกนัย ความสามารถในการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้หลายทิศทาง หาคำตอบได้โดยไม่จำกัด และเป็นลักษณะของความคิดที่แปลกใหม่

มิติด้านเนื้อหา ประกอบด้วย

F หมายถึง ภาพเป็นข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่เป็นรูปประธรรมซึ่งสามารถบอกได้โดยตรงว่าเป็นอะไร เช่น คน สัตว์ สิ่งของ รวมทั้งแสงและเสียงด้วย

S หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่เป็นเครื่องหมายต่างๆ เช่น ตัวอักษร ตัวเลข โน้ตดนตรี ตลอดจนสัญญาณต่างๆ

M หมายถึง ภาษาเป็นข้อมูลหรือสิ่งเร้าในรูปของถ้อยคำ ทำให้คนแต่ละชาติ แต่ละภาษาสื่อสารกันเข้าใจ เช่น คำว่า พ่อ แม่ ครู เป็นต้น

B หมายถึง พฤติกรรม เป็นข้อมูลที่แสดงออก ซึ่งบอกได้ดูว่ากำลังแสดงกิริยาอะไร เช่น ยิ้ม หัวเราะ โต้เสียง เป็นต้น

มิติด้านผลของการคิด

U หมายถึง หน่วยเป็นสิ่งที่มีความเฉพาะตัว ซึ่งมีความแตกต่างไปจากสิ่งอื่นๆ เช่น คน ม้า ต้นกล้วย หนังสือ เป็นต้น

C หมายถึง กลุ่มของ “หน่วย” หรือสิ่งที่มีคุณสมบัติร่วมกัน เช่น สัตว์ ซึ่งประกอบด้วย คน ม้า แมว นก ฯลฯ หรือ ดอกไม้ ประกอบด้วย กุหลาบ พิกุล ผกากรอง เป็นต้น

R หมายถึง ความสัมพันธ์ เป็นการเชื่อมโยงสิ่งที่มีลักษณะร่วมกันเข้าด้วยกัน โดยที่ความสัมพันธ์นี้มีความหมายค่อนข้างกว้างเป็นต้นว่าการเชื่อมโยงกันของหน่วยกับหน่วย จำพวกกับจำพวก หรือระบบกับระบบ ก็ได้ เช่น ถ่ายคู่กับหญิง (เพศ) รถคู่กับล้อ นกคู่กับปีก (กลไกในการขับเคลื่อน) ฯลฯ

S หมายถึง ระบบ เป็นผลที่เกิดขึ้นจากการเชื่อมโยงสัมพันธ์ ระหว่างกลุ่มของสิ่งเร้าโดยอาศัยแบบแผนหรือกฎเกณฑ์บางประการ เช่น อักษรสูง กลุ่มก๊าซเฉื่อย

T หมายถึง การแปลงรูป เป็นการปรับปรุงการตัดแปลงขยายความ การให้นิยามใหม่หรือจัดองค์ประกอบของข้อมูลให้ออกมาในรูปแบบใหม่

I หมายถึง การประยุกต์ เป็นการคาดคะเนทำนาย หรือพยากรณ์จากข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่ยังไม่ชัดเจนได้อย่างถูกต้อง

เมื่อนำองค์ประกอบทั้ง 24 เซลล์ ที่เป็นต้นกำเนิดของความคิดสร้างสรรค์ไปสร้างแบบทดสอบสำหรับวัดความคิดสร้างสรรค์ทำให้สามารถสร้างแบบทดสอบได้เป็นจำนวนมากซึ่งปัจจุบันนี้มีผู้นำหลักวิธีการของกิลฟอร์ดไปใช้เป็นแนวทางในการศึกษาความคิดสร้างสรรค์กันอย่างกว้างขวาง

โดยสรุปทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ดได้กำหนดให้ความคิดสร้างสรรค์เป็นส่วนหนึ่งของสติปัญญา ซึ่งจากองค์ประกอบรวมของสติปัญญาจำนวนทั้งหมด 120 เซลล์นั้น เป็นความคิดสร้างสรรค์จำนวน 24 เซลล์ หรือจำนวน 1 ใน 5 ส่วน คิดเป็นร้อยละ 20

5. ทฤษฎีซินเนคติกของกอร์ดอน (Synectic)

เป็นทฤษฎีที่อธิบายการเกิดของความคิดสร้างสรรค์ที่มีความแตกต่างจากทฤษฎีต่างๆตามที่ได้กล่าวมาแล้วคือทฤษฎีต่างๆไปจะกล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นกับบุคคลแต่ละคน แต่ทฤษฎีซินเนคติกนั้น พูดถึงความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นเมื่อให้บุคคลที่มีคุณสมบัติแตกต่างกันมาๆ ทั้งทางด้านบุคลิกภาพและความคิดมาทำงานร่วมกันในระบบกลุ่ม คำว่า “Synectic” เป็นคำในภาษากรีก หมายความว่า การรวมตัวกันของสิ่งที่แตกต่างกัน และมีลักษณะที่ไม่น่าจะเข้ากันได้ ศาสตราจารย์ วิลเลียม เจ. เจ. กอร์ดอน (William J.J Gordon) แห่งมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ได้เสนอแนวคิดนี้ไว้ในหนังสือ “Synectic : The Derelopment of Creative Capacity” ในปี ค. ศ. 1961 โดยมีแนวคิดสำคัญดังนี้

“ความคิดสร้างสรรค์ที่ส่งผลให้เกิดผลลัพธ์ที่ดีเด่นนั้นขึ้นอยู่กับความหลากหลายของความชำนาญ ความรู้และประสบการณ์ที่น่าสนใจของแต่ละบุคคล หนทางปฏิบัติของความคิดสร้างสรรค์ย่อมบังเกิดขึ้นบนพื้นฐาน และมรรควิธีเดียวกันในทุกสาขาวิชาชีพ เกณฑ์ในการรวมกลุ่มบุคคลนั้นเน้นลักษณะภูมิหลังทางอารมณ์เป็นสิ่งสำคัญกว่าทางด้านสติปัญญา เพราะกลไกทางอารมณ์นั้นจะเกิดปฏิกิริยาโดยตรงได้รวดเร็ว และง่าย เมื่อเผชิญต่อปัญหาทันทีทันใด”

กอร์ดอน มีความเชื่อว่า ความคิดสร้างสรรค์ทั้งทางศิลปะ วิทยาศาสตร์ และความคิดสร้างสรรค์เรื่องอื่น ๆ เกิดขึ้นจากวิธีการคิดหรือกลไกในการคิดแบบเดียวกัน และขบวนการคิดของบุคคลในการแก้ปัญหาต่าง ๆ จะไม่ลดน้อยลงเมื่อบุคคลมารวมกันคิดแก้ปัญหาในระบบกลุ่มแต่ตรงกันข้ามหากนำผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์อยู่แล้วมารวมกันแก้ปัญหา ก็ย่อมจะสามารถกำหนดกรอบของปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างรอบคอบชัดเจนยิ่งขึ้น และสามารถแก้ปัญหาได้ดีขึ้น การรวมตัวกันเป็นการกระตุ้นให้แต่ละคนเสนอความคิดและแสดงความรู้สึกได้อย่างเปิดเผย กลุ่มยังมีความแตกต่างกันมากก็จะยิ่งวิเคราะห์ปัญหาได้อย่างถี่ถ้วน ทำให้มีการมองปัญหาในแนวที่บุคคลอื่น ๆ ไม่ได้คาดคิดมาก่อน ดังนั้นบุคคลในกลุ่มจึงสามารถค้นพบวิธีการแก้ปัญหาที่มีรูปแบบแตกต่างกันหลายรูปแบบ ซึ่งปัจจุบันได้มีการนำวิธีการนี้ไปใช้แก้ปัญหาต่าง ๆ โดยมีการพัฒนารูปแบบกระบวนการออกไปอย่างกว้างขวาง

จากการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ สามารถสรุปได้ว่า ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ มีอยู่หลักๆ 5 ทฤษฎี ประกอบด้วย 1. ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis Theory) 2. ทฤษฎีจิตวิทยาวิเคราะห์ (Analytical Theory) 3. ทฤษฎีมนุษยนิยม (Humanism) 4. ทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (Guilford ' s Structure of Intellect) และ 5. ทฤษฎีซินเนค

ติคของกอร์ดอน (Synectic) และจากการศึกษาทฤษฎี ทั้ง 5 ทฤษฎี ในการทำวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้
ประยุกต์ใช้ทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด

5.2 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

วนิช สุธาร์ตน์ (2547) ความคิดสร้างสรรค์เป็นความคิดที่เกิดขึ้นต่อเนื่องจากจินตนาการ โดยมีลักษณะที่แตกต่างจากความคิดของบุคคลอื่น ความคิดสร้างสรรค์อาศัยพื้นฐาน จากประสบการณ์เดิม คือ ความรู้ข้อมูลข่าวสาร การศึกษาเหตุผล และการใช้ปัญญาในการจัดตั้งรูปแบบของความคิดในรูปแบบใหม่ อาจแสดงออกมาเป็นรูปธรรมอย่างประจักษ์ชัด หรือมีลักษณะเป็นนามธรรม ซึ่งจะเป็พื้นฐานให้มีความคิดเชื่อมโยงจนเกิดความประจักษ์ชัด และก่อให้เกิดการค้นพบสิ่งใหม่ทำให้เกิดเป็นผลงานทางศิลปะ และวิทยาการสาขาต่าง ๆ รวมทั้งผลงานทางวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีอันเป็นประโยชน์แก่สังคม ประเทศชาติ และมนุษยชาติ

สมศักดิ์ ภูวิภาดาวรรณ (2537) คนที่มีความคิดสร้างสรรค์เป็นคนที่เป็นตัวของตัวเองทนความสับสน ยุ่งเหยิงได้ดี มีความมุ่งมั่น มีความคิดอิสระไม่ขึ้นต่อกลุ่ม มีอารมณ์ขันมีความยืดหยุ่น ใช้สามัญสำนึกมากกว่าใช้เหตุผล และมักถูกมองว่าเป็นคนไม่มีระเบียบ โดยทั่วไปมีบุคลิกเป็นคนขี้เล่นเป็นคนแปลกในสายตาของสังคม ไม่ชอบประเพณีนิยม ไม่ชอบผู้มีอำนาจเหนือกว่า ไม่ชอบงานที่มีระเบียบและซ้ำซาก อีกนัยหนึ่งคนที่มีความคิดสร้างสรรค์เป็นคนที่แปลกและไม่เหมือนใคร

อารี พันธมณี (2537) ได้อธิบายความคิดสร้างสรรค์ใน 3 ลักษณะ ดังนี้

1. ลักษณะทางกระบวนการ หมายถึง ความรู้สึกไวต่อปัญหา และสามารถแก้ไขปัญหได้อย่างมีขั้นตอนและเป็นระบบ และนำผลไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในสิ่งใหม่ต่อไป
2. ลักษณะของบุคคล หมายถึง บุคคลที่มีความอยากรู้อยากเห็น กระตือรือร้น กล้าคิด กล้าแสดง มีความคิดสร้างสรรค์ มีอารมณ์ขัน มีจินตนาการ และมีความยืดหยุ่นทั้งความคิด และการกระทำ และเป็นบุคคลที่มีความสุขกับการทำงานหรือสิ่งที่ตนพอใจและยังไม่หวังผลจากการประเมินภายนอก
3. ลักษณะทางผลิตผล หมายถึง คุณภาพของผลงานที่เกิดขึ้น มีตั้งแต่ขั้นต่ำ ที่แสดงผลที่เกิดจากความพอใจของตนที่จะแสดงซึ่งความคิดและการกระทำ จนกระทั่งพัฒนาขึ้นเป็นการฝึกทักษะและค่อยคิดได้เองถึงระดับการคิดค้นพบทฤษฎี หลักการและการประดิษฐ์คิดค้นต่าง ๆ

ไพฑูรย์ สีนลาร์ตน์ และคณะ (2558) กล่าวว่า การคิดสร้างสรรค์หมายถึงความสามารถของบุคคล ในการคิดที่มีองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องหลายด้านคือ การคิดคล่อง การคิดอเนกในหรือคิดยืดหยุ่น คิดได้หลายแง่ หลายมุม คิดละเอียดลออ และการคิดเหมาะสมด้วยผลผลิตจากการคิดสร้างสรรค์นี้จึงเป็นสิ่งใหม่ที่ทำให้ประโยชน์สำหรับบุคคล หรือส่วนรวม

อารี รังสินันท์ (2527) ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอเนกในอันนำไปสู่การคิดค้นพบ สิ่งแปลกใหม่ด้วยการคิดดัดแปลง ประู่งแต่งจากความคิดเดิมผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ ซึ่งรวมทั้งการประดิษฐ์ คิดค้นพบสิ่งต่าง ๆ ตลอดจนวิธีคิดทฤษฎี หลักการ ได้สำเร็จ

ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้มีไม่เพียงแต่คิดในสิ่งที่เป็นไปได้ หรือสิ่งที่เห็นเหตุเป็นผลเพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่ความคิดจินตนาการก็เป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่ก่อให้เกิดความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่กันไปกับความพยายามที่จะสร้างความคิดฝันหรือจินตนาการให้เป็นไปได้ หรือที่เรียกว่าเป็นจินตนาการประยุกต์นั่นเอง จึงจะทำให้เกิดผลงานจากความคิดสร้างสรรค์ขึ้น

บารอน และเมย์ (อ้างถึงใน อารี รังสินันท์, 2527) ได้ให้คำจำกัดความว่าความคิดสร้างสรรค์ เป็นความสามารถของมนุษย์ที่จะนำไปสู่สิ่งใหม่ ๆ เกิดผลผลิตใหม่ ๆ ทางเทคโนโลยี รวมทั้งความสามารถในการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งแปลกใหม่ ดังเช่น โทมัส เอดิสัน ค้นพบหลอดไฟฟ้า และเครื่องไฟฟ้าขนาดเล็ก ซึ่งงานประดิษฐ์คิดค้นของเขาก็จัดเป็นงานที่มีลักษณะความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คือ แปลกใหม่ แตกต่างจากที่เคยปรากฏ และยังเป็นประโยชน์อย่างมหาศาลต่อชาวโลก

กิลฟอร์ด (อ้างถึงใน วณิช สุธารัตน์, 2547) ได้อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์ ก็คือความคิดกว้างไกลหลายแง่หลายมุม หลายทิศทาง ซึ่งจะนำไปสู่การค้นพบวิธีการแก้ปัญหาที่แตกต่างออกไปจากบุคคลอื่น และก่อให้เกิดการค้นพบสิ่งประดิษฐ์ หรือผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ ได้อีกด้วยดังนั้นความคิดสร้างสรรค์ก็คือความคิดแบบอเนกนัยนั่นเอง

กาย อาร์. เลอแฟรงคอยส์ (อ้างถึงในวณิช สุธารัตน์, 2547) กล่าวไว้ว่า เราสามารถให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ในลักษณะที่เป็นไปได้ 3 ลักษณะดังนี้

ความคิดสร้างสรรค์เป็นความคิดที่ประกอบด้วยคุณลักษณะ 3 อย่างคือ ความคล่องในการคิด (fluency) ความยืดหยุ่น (flexibility) และความคิดริเริ่ม (original)

ความคิดสร้างสรรค์เป็นรูปแบบหนึ่งของการเชื่อมโยงสิ่งต่างๆที่มีอยู่แล้วในรูปแบบใหม่ เพื่อให้เกิดการแก้ปัญหาเฉพาะอย่างและเกิดประโยชน์ในบางด้านยิ่งรูปแบบที่จัดขึ้นใหม่มีมากก็ยิ่งทำให้กระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นมากตามไปด้วย

ความคิดสร้างสรรค์เป็นความคิดที่มีผลออกมาเป็นสิ่งแปลกเป็นที่ยอมรับว่ามีเหตุผลมีประโยชน์หรือมีความน่าเชื่อถือจากกลุ่มบุคคลที่มีความรู้มีความสำคัญและเป็นที่ยอมรับกันในบางช่วงเวลา

กล่าวโดยสรุป ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการคิดของสมอง ซึ่งคนที่มีความคิดสร้างสรรค์มักจะคิดแล้วเป็นสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่เหมือน หรือไม่ซ้ำใคร อีกทั้งในบางครั้งก็เกิดประโยชน์ต่อผู้อื่นด้วย ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ข้อสรุปว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถของผู้เรียนในด้านการคิด การใช้ความรู้ในการแสวงหาความรู้อย่างหลากหลายทิศทาง ทำให้เกิดสิ่งใหม่หรือความแปลกใหม่แตกต่างจากสิ่งเดิมที่ไม่ซ้ำกันกับบุคคลอื่นและเป็นความคิดที่ใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสมทำให้เกิดการพัฒนาสิ่งต่างๆ

5.3 ลักษณะบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์

ลักษณะบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ หมายถึงลักษณะพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออก แมกคินนอน (อ้างถึงใน อารี รังสินันท์, 2527) ได้ศึกษาคุณลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ พบว่าผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์จะเป็นผู้ที่ตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา (Alert) มีความสามารถในการใช้สมาธิ มีความสามารถในการพินิจพิเคราะห์ความคิดอย่างถี่ถ้วนเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาและมีความสามารถในการสอบสวนค้นหารายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องหนึ่งเรื่องใดอย่างละเอียดกว้างขวาง คุณลักษณะอีกประการหนึ่งก็คือ เป็นผู้เปิดรับประสบการณ์ต่าง ๆ ยังไม่หลีกเลี่ยง (openness to experience) ชอบแสดงออกมากกว่าที่จะเก็บกดไว้ และยังคงกล่าวเพิ่มเติมว่าสถาปนิกที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงมักเป็นคนที่รับรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ดีกว่าสถาปนิกที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำ กูช (Gough. : 1961 อ้างถึงใน อารี รังสินันท์, 2527) ได้ศึกษากับนักศึกษาวิทยาศาสตร์ก็พบผลสอดคล้องกัน นอกจากนี้ เมนเดนสัน และ กริวอล ((Mandenson , 1964 and Griswald. , 1966 อ้างถึงใน อารี รังสินันท์, 2527) ยังพบอีกว่าบุคคลดังกล่าว จะมองเห็นช่องทางที่จะแก้ปัญหาได้ดีกว่า เนื่องจากมีความตั้งใจดี มีการรับรู้เร็วและง่ายและมีแรงจูงใจสูง

ทอแรนซ์ (Torrance , 1963 อ้างถึงใน อารี รังสินันท์, 2527) พบว่าวิธีการเรียนรู้ของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ชอบการเรียนรู้โดยการตั้งคำถาม ชักถาม เสาะแสวงหา ทดลอง และพยายามที่จะค้นพบความจริงหรือคำตอบด้วยตนเอง

ฟรอมม์ (Fromm , 1963 อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี, 2537) กล่าวถึงลักษณะของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ไว้ค่อนข้างละเอียดดังนี้

1. มีความรู้สึกที่งง ประหลาดใจ ที่พบเห็นของใหม่ที่น่าทึ่ง (Capacity of be puzzled) หรือประหลาดใจ สนใจสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ หรือของใหม่ๆ
2. มีสมาธิสูง (Ability to Concentrate) การที่จะสร้างสิ่งใดก็ได้ คิดอะไรออกก็ต้องไตร่ตรองในเรื่องนั้นเป็นเวลานาน ผู้ที่สร้างสรรค์จำเป็นต้องมีความสามารถหาจิตใจให้เป็นสมาธิ
3. สามารถที่จะยอมรับสิ่งที่ไม่แน่นอนและเป็นสิ่งที่เป็นข้อขัดแย้งและความตึงเครียดได้ (Ability to accept conflict and tension)
4. มีความเต็มใจที่จะทำสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นใหม่ทุกวัน (Wllingness to be Born Everyday) คือ มีความกล้าหาญและศรัทธาที่จะผจญต่อสิ่งแปลกใหม่ทุกวัน

มาสโลว์ (Maslow. , 1953 อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี, 2537) ได้ให้คำอธิบายว่าบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ มีความแตกต่างไปจากบุคคลโดยทั่วไปในลักษณะเฉพาะบางอย่างคือ มีความเป็นตัวของตัวเอง และไม่ขลาดกลัวต่อสิ่งที่เขาไม่ทราบต่อสิ่งลึกลับ และน่าสงสัย หรือประหลาดใจ แต่กลับรู้สึกพอใจและตื่นเต้นที่จะเผชิญกับสิ่งเหล่านั้น

บารอนและเวลช์ (Baron and Welsh. , 1952 อ้างถึงใน อารี รังสินันท์, 2527) พบว่า คนที่มีความคิดสร้างสรรค์นั้นชอบคิดอย่างซับซ้อน และสนุกตื่นเต้นกับการค้นคว้าสิ่งต่าง ๆ ตลอดเวลา

แกริสัน (Garison. , 1954 อ้างถึงใน อารี รังสินันท์, 2527) ได้อธิบายถึงลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. เป็นคนที่สนใจในปัญหา ยอมรับความเปลี่ยนแปลง ไม่ถอยหนีปัญหาที่จะเกิดขึ้นแต่กล้าที่จะเผชิญปัญหา กระตือรือร้น ที่จะแก้ไขปัญหาลดจนหาทางปรับปรุงเปลี่ยนแปลงพัฒนาตนและงานอยู่เสมอ

2. เป็นคนมีความสนใจกว้างขวาง ทันทต่อเหตุการณ์รอบด้านต้องการการเอาใจใส่ในการศึกษาหาความรู้จากแหล่งต่างๆ เพิ่มเติมอยู่เสมอ พร้อมทั้งยอมรับข้อคิดเห็นจากข้อเขียนที่มีสาระประโยชน์ และนำข้อมูลเหล่านั้นมาประกอบใช้พิจารณาปรับปรุงพัฒนางานของตน

3. เป็นคนที่ชอบคิดหาทางแก้ปัญหาได้หลายๆ ทาง เตรียมทางเลือกสำหรับแก้ไขปัญหาไว้มากกว่า 1 วิธีเสมอ ทั้งนี้เพื่อจะช่วยให้มีความคล่องตัวและประสบผลสำเร็จมากขึ้นเพราะการเตรียมทางแก้ไขหลายๆ ทางย่อมสะดวกในการเลือกใช้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ได้และยังเป็นการประหยัดเวลาและเพิ่มกำลังใจในการแก้ไขปัญหาด้วย

4. เป็นคนที่มีสุขภาพร่างกายสมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ หรือสุขภาพกายดีสุขภาพจิตก็ดีนั่นเอง ทั้งนี้เพราะมีการพักผ่อนหย่อนใจอย่างเพียงพอ และมีความสนใจต่อสิ่งใหม่ที่พบและยังเป็นที่ช่างซักถามและจดจำได้ดี ทำให้สามารถนำข้อมูลที่จดจำมาใช้ประโยชน์ได้ดี จึงทำให้งานดำเนินไปได้ด้วยดี

5. เป็นคนที่ยอมรับและเชื่อในบรรยากาศและสภาพแวดล้อมว่ามีผลกระทบต่อความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้น การจัดบรรยากาศและสภาพแวดล้อมว่า มีผลกระทบต่อความคิดสร้างสรรค์ดังนั้นการจัดบรรยากาศ สถานที่ สิ่งแวดล้อมที่เหมาะสม จะสามารถจัดสิ่งรอบกวน และอุปสรรค ทำให้การพัฒนาการคิดสร้างสรรค์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

อารี รังสินันท์. (2527) กล่าวว่า เด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ มีบุคลิกภาพประจำตนแตกต่างจากเด็กโดยทั่ว ๆ ไป พฤติกรรมของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์มีดังนี้

1. อยากรู้อยากเห็น มีความกระหายใคร่รู้อยู่เป็นนิจ
2. ชอบแสวงหา สืบคว้าศึกษา ค้นคว้า และทดลอง
3. ชอบซักถาม และถามคำถามแปลก ๆ
4. ช่างสงสัย เป็นเด็กที่มีความรู้สึกแปลก ประหลาดใจในสิ่งที่พบเห็นเสมอ
5. ช่างสังเกต มองเห็นลักษณะที่แปลก ผิดปกติ หรือช่องว่างที่ขาดหายไปได้ง่ายและเร็ว
6. ชอบแสดงออกมากกว่าจะเก็บกด ถ้าสงสัยสิ่งใดก็จะถาม หรือพยายามหาคำตอบโดยไม่รีรอ

7. มีอารมณ์ขัน มองสิ่งต่าง ๆ ในแง่มุมที่แปลก และสร้างอารมณ์ขันอยู่เสมอ
8. มีสติในสิ่งที่ตนสนใจ
9. สนุกสนานกับการใช้ความคิด
10. สนใจสิ่งต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง
11. มีความเป็นตัวของตัวเอง

กล่าวโดยสรุป บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ จะต้องมึลักษณะความเป็นตัวของตัวเอง ชอบการเรียนรู้โดยการตั้งคำถาม ซักถาม เสาะแสวงหา ทดลอง และพยายามที่จะค้นพบความจริงหรือคำตอบด้วยตนเอง และไม่พลาดกลัวต่อสิ่งที่เขาไม่ทราบต่อสิ่งลึกลับ และน่าสงสัย หรือปะหลาดใจ แต่กลับรู้สึกพอใจและตื่นเต้นที่จะเผชิญกับสิ่งเหล่านั้น เป็นผู้ที่มีสมาธิสูง สามารถที่จะยอมรับสิ่งที่ไม่แน่นอนและเป็นสิ่งที่เป็นข้อขัดแย้งและความตึงเครียดได้ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ลักษณะของผู้เรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยต้องการให้เกิดคือลักษณะของผู้เรียนที่ชอบตั้งคำถาม ซักถาม เสาะแสวงหา ทดลอง และพยายามที่จะค้นพบความจริงหรือคำตอบด้วยตนเอง

5.4 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

อารี รังสินันท์. (2527) ได้กล่าวไว้ว่า โดยทั่วไปเมื่อก้าวถึงความคิดสร้างสรรค์ มักเข้าใจและมุ่งเน้นไปที่ความคิดริเริ่ม ซึ่งแท้จริงแล้วความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วย ลักษณะความคิด อื่น ๆ ด้วยมิใช่เพียงแต่ความคิดริเริ่มเพียงอย่างเดียว อย่างไรก็ตามความคิดริเริ่มก็จัดเป็นลักษณะสำคัญที่ทำให้เกิดการเริ่มต้นขึ้น แต่ความสำเร็จของการสร้างสรรค์ ก็จำต้องอาศัยลักษณะความคิดอื่น ๆ ประกอบด้วย

จากทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (Guilford) ได้อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้กว้างไกลหลายทิศทาง หรือเรียกว่าลักษณะการคิดอเนกนัย หรือการคิดแบบกระจาย (divergent thinking) ซึ่งประกอบด้วย

1. ความคิดริเริ่ม (Originality)
2. ความคิดคล่องตัว (Fluency)
3. ความคิดยืดหยุ่นหรือความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility)
4. ความคิดละเอียดลออ (Elabortion)

ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ลักษณะความคิดแปลกใหม่ แตกต่างจากความคิดธรรมดา หรือความคิดง่าย ๆ ความคิดริเริ่มหรือที่เรียกว่า wild Idea ซึ่งเป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเองและสังคม

ความคิดริเริ่ม อาจเกิดจากการนำเอาความรู้เดิมมาคิดดัดแปลงและประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น เช่นการคิดเครื่องบินได้สำเร็จ ก็ได้แนวคิดจากการทำเครื่องบินร่อน เป็นต้น ความคิดริเริ่มจึงเป็นลักษณะความคิดที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรก เป็นความคิดที่แปลกแตกต่างจากความคิดเดิม และอาจไม่

เคยมีใครนึกหรือคิดมาก่อน ความคิดริเริ่มจำเป็นต้องอาศัยลักษณะความกล้าคิดกล้าลอง เพื่อทดสอบความคิดของตน บ่อยครั้งที่ความคิดริเริ่มจำเป็นต้องอาศัยความคิดจินตนาการ คิดเรื่อง และคิดฝันจากจินตนาการหรือที่เรียกว่าเป็นความคิดจินตนาการประยุกต์คือไม่ใช่คิดเพียง อย่างเดียว จำเป็นต้องคิดสร้างสรรค์ และหาทางทำให้เกิดผลงานด้วย ดังนั้นความคิดจินตนาการและความพยายามที่จะสร้างผลงานจึงเป็นสิ่งคู่กันตัวอย่างเช่น เคยมีผู้กล่าวว่าคนที่คิดอยากจะทำบินนั้นตลาดและไม่มีทางเป็นไปได้แต่ต่อมาพี่น้องตระกูลไรท์ ก็สามารถประดิษฐ์เครื่องบินได้สำเร็จ เป็นต้น

ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดริเริ่ม สรุปลงจากการศึกษาค้นคว้าพบว่า คนที่มีความคิดริเริ่มมักไม่ชอบความจำเจ ซ้ำซาก แต่จะปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงให้งานของเขามีชีวิตชีวา และมีความแปลกใหม่กว่าเดิม เขาจะเป็นบุคคลที่มีความศรัทธาที่จะทำงานที่ค่อนข้างยากซับซ้อน อาศัยความสามารถสูงให้สำเร็จได้ และเขาจะเป็นบุคคลที่มุ่งมั่นและมีสมาธิแน่วแน่งานของตน โดยไม่เห็นแก่สินจ้างและรางวัล แต่เป็นการทำงานที่เกิดจากแรงจูงใจภายใน หรือความศรัทธา และพอใจที่จะทำงานนั้น ๆ

พฤติกรรมของบุคคลที่มีความคิดริเริ่ม จึงมักเป็นบุคคลที่กล้าคิดกล้าแสดงออก กล้าทดลองกล้าเสี่ยง และเล่นกับความคิดของตน เขาจึงเป็นบุคคลที่มีเอกลักษณ์ของตนเอง และมีความเชื่อมั่นในตนเอง จะไม่ขาดกลัวต่อสิ่งที่ลึกลับ ประหลาด หรือคลุมเครือ แต่กลับขี้ขลาด และทำทนายให้อายกลัวและรู้สึกพอใจ และตื่นเต้นที่จะเผชิญกับสิ่งเหล่านั้น จัดว่าเป็นบุคคลที่สุขภาพจิตดีทีเดียว

2. ความคิดคล่องตัว (Fluency) หมายถึง ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน โดยแบ่งออกเป็น

2.1 ความคิดร่อนเที่ยวทางด้านถ้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำอย่างคล่องแคล่วนั่นเอง

2.2 ความคิดคล่องแคล่วทางการโยงสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ภายในเวลาที่กำหนด

2.3 ความคล่องแคล่วทางการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยคกล่าวคือสามารถที่จะนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

2.4 ความคล่องแคล่วในการคิด (Ideational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิด สิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด เช่น ให้คำให้คิดหาประโยชน์ของก้อนอิฐมาให้ได้มากที่สุด ภายในเวลาที่กำหนด ซึ่งอาจเป็น 5 นาที หรือ 10 นาที

ความคล่องแคล่วในการคิด มีความสำคัญต่อการแก้ปัญหา เพราะในการแก้ปัญหาจะต้องแสวงหาคำตอบ หรือวิธีแก้ปัญหาหลายวิธี และต้องนำวิธีเหล่านั้นมาทดลองจนกว่าจะพบวิธีการที่ถูกต้องตามที่ต้องการ

ความคิดคล่องนับเป็นความสามารถอันดับแรกในการที่จะพยายามเลือกปรั้นให้ได้ความคิดที่ดีและเหมาะสมที่สุด ก่อนอื่นจึงจำเป็นต้องคิด คิดออกมาให้ได้มาก หลายอย่าง และแตกต่างกัน แล้วจึงนำเอาความคิดที่ได้ทั้งหมด มาพิจารณาแต่ละอย่างเปรียบเทียบกับว่าความคิดอันใดจะเป็นความคิดที่ดีที่สุดและให้ประโยชน์ค้ำค่าที่สุด โดยคำนึงถึงหลักเกณฑ์ในการพิจารณา เช่น ประโยชน์ที่ใช้ เวลา การลงทุน ความยากง่าย บุคลากร เป็นต้น

ความคิดคล่องตัวนอกจากจะช่วยให้เด็กได้เลือกคำตอบที่ดี และเหมาะสมที่สุด แล้วยังช่วยจัดหาทางเลือกอื่น ๆ ที่อาจเป็นไปได้ให้อีกด้วย ยกตัวอย่างเช่น ในการแก้ปัญหาใด ๆ ก็ตามเรามักจะพยายามทำวิธีการแก้หลาย ๆ วิธีโดยเราให้โอกาสในการเลือกเป็นอันดับลงมา เช่น ถ้าเราไม่สามารถทำได้วิธีที่ 1 วิธีที่ 2 ก็อาจนำมาทดลองใช้ได้ หรือวิธีที่ 3 ก็ยังเป็นที่น่าสนใจ ถ้าวิธีที่ 2 ไม่สามารถแก้ได้เหล่านี้ เป็นต้น ความคิดคล่องแคล่วนอกจากจะช่วยให้มีข้อมูลมากพอในการเลือกตอบแล้วยังมีช่องทางอื่นที่เป็นไปได้ให้เลือกอีกด้วย จึงนับได้ว่าความคิดคล่องเป็นความสามารถเบื้องต้น ที่จะนำไปสู่ความคิดที่มีคุณภาพหรือความคิดสร้างสรรค์นั่นเอง

3. ความคิดยืดหยุ่นหรือความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) หมายถึง ประเภท หรือแบบของความคิด แบ่งออกเป็น

3.1 ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดให้หลายอย่างอย่างอิสระ เช่น คนที่มีความคิดยืดหยุ่นในด้านนี้ จะคิดได้ว่าประโยชน์ของก้อนหินมีอะไรบ้าง หลายอย่าง ในขณะที่คนไม่มีความคิดสร้างสรรค์จะคิดได้เพียงอย่างเดียว หรือสองอย่างเท่านั้น

3.2 ความคิดยืดหยุ่นทางการดัดแปลง (Adaptive Flexibility) ซึ่งมีประโยชน์ต่อการแก้ปัญหา คนที่มีความคิดยืดหยุ่น จะคิดได้ไม่ซ้ำกันตัวอย่างเช่นในข้อ 1 ให้เวลา 5 นาที ท่านลองคิดว่าท่านสามารถใช้หว่ายทำอะไรได้บ้าง คำตอบ กระบุง กระจาด ตะกร้า ก่องใส่ดินสอ กระออมเก็บน้ำ เป็ด เตียงนอน ตู โต๊ะเครื่องแป้ง แก้ว อ้อ แก้วอันนอนเล่น ตะกร้อชะลอม กรอบรูป กีบเสียบผม ด้ามไม้เทนนิส ไม้แบดมินตัน เป็นต้น หรือหากนำเอาคำตอบดังกล่าวมาจัดประเภทก็จะจัดได้ 5 ประเภท ประเภทที่ 1 เฟอร์นิเจอร์ ประเภทที่ 2 เครื่องใช้ ประเภทที่ 3 เครื่องกีฬา ประเภทที่ 4 เครื่องประดับประเภทที่ 5 เครื่องเขียน

เพราะฉะนั้นจะเห็นได้ว่าความคิดยืดหยุ่น จะเป็นตัวเสริมให้ความคิดคล่องแคล่วมีความแปลกแตกต่างออกไป หลีกเลี่ยงการซ้ำซ้อน หรือเพิ่มคุณภาพความคิดให้มากขึ้น ด้วยการจัดเป็นหมวดหมู่และหลักเกณฑ์ยิ่งขึ้น

นับที่ว่าความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น เป็นความคิดพื้นฐาน ที่จะนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ คือได้หลายหมวดหมู่ หลายประเภท ตลอดจนประเภทเตรียมทางเลือกไว้หลาย ๆ ทางความคิดยืดหยุ่นจึงเป็นความคิดเสริมคุณภาพให้ดี

4. ความคิดละเอียดลออ (Elabortion) แม้ว่าลักษณะความคิดสร้างสรรค์ จะประกอบด้วย ลักษณะความคิดหลายลักษณะ เช่น ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ความคิดคล่องตัว ก็ตามแต่ ลักษณะความคิดละเอียดลออ ก็จะขาดเสียมิได้ หากปราศจากความคิดละเอียดลออแล้วก็ไม่อาจทำให้เกิดผลงานหรือผลิตผลสร้างสรรค์ขึ้นมาได้และตรงจุดนี้ที่เป็นจุดสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่เรา มุ่งเน้นผลิตผลสร้างสรรค์เป็นสำคัญด้วย พัฒนาการความละเอียดลออ

4.1 การพัฒนาการของความละเอียดละเอียดขึ้นอยู่กับอายุกล่าวคือเด็กที่มีอายุมากจะมีความสามารถทางด้านนี้มากกว่าเด็กอายุน้อย

4.2 เด็กหญิงจะมีความสามารถมากกว่าเด็กผู้ชายในด้านความละเอียดลออ

4.3 เด็กที่มีความสามารถสูงทางด้านความละเอียดลออ จะเป็นเด็กที่มีความสามารถ ทางด้านการสังเกตสูงด้วย

วิริยะ ฤชชัยพานิชย์ ,วรวรรณ นิमितพงษ์กุล (2562) ได้กล่าวถึงศาสตราจารย์ ดร.อี. พอล ทอแรนซ์ (E. Paul Torrance) ซึ่งเป็นผู้บุกเบิกเรื่องความคิดสร้างสรรค์คนแรกของโลกบอกว่า ความคิดสร้างสรรค์มาจากองค์ประกอบ 4 อย่าง ได้แก่

1. ความคิดคล่องแคล่ว (fluency) หมายถึงความสามารถในการคิดที่แตกต่างและ หลากหลายภายในเวลาที่จำกัด คนคิดสร้างสรรค์มักจะคิดเร็ว

2. ความคิดยืดหยุ่น (flexibility) เป็นความสามารถในการคิดหลากหลายไม่วนเวียนอยู่กับ แนวคิดเดิม ๆ ความคิดยืดหยุ่นทำให้สามารถมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ในแง่มุมใหม่ ๆ หากคำตอบได้หลาย หมวดหมู่ หลายประเภท คนคิดสร้างสรรค์คือพวกที่มองต่างมุม ทำให้สามารถหาคำตอบได้มากมาย ภายใต้อุปสรรคเดียว

3. ความคิดละเอียดลออ (elaboration) เป็นการคิดเสริมเพิ่มเติมในรายละเอียดต่าง ๆ ความคิดแบบนี้สัมพันธ์กับความสามารถในการสังเกตคนคิดสร้างสรรค์จึงมักจะสนใจรายละเอียดที่คน ทั่วไปอาจไม่สนใจ เป็นพวกที่มีมิติของการมองที่ละเอียดกว่าคนทั่วไป

4. ความคิดริเริ่ม (originality) เป็นความสามารถในการริเริ่มเป็นความคิดที่แตกต่างจาก แนวคิดของคนทั่วไปความคิดสร้างสรรค์จึงมักคิด และทำอะไรที่แตกต่างจากคนอื่นไม่ชอบทำอะไร ตาม ๆ กันไปแต่ถนัดที่จะคิดอะไรแปลก ๆ ใหม่ ๆ ที่ไม่เคยมีมาก่อน

การพัฒนาต่อเติมหรือปรับปรุงสิ่งที่มีอยู่แล้วเพื่อสร้างสรรค์เป็นสิ่งใหม่เช่นการคิดเพื่อ เปลี่ยนแปลงรูปร่างวิธีการขนาดสีกลิ่นเพื่อให้แตกต่างจากเดิมแล้วนำมาสร้างสิ่งใหม่ๆแบบนี้ก็นับเป็น การคิดสร้างสรรค์คนที่คิดสร้างสรรค์มักจะมีคุณสมบัติตามองค์ประกอบ 4 อย่างนี้ทำให้สามารถ

พัฒนานวัตกรรมได้จากการมองมุมใหม่หาแนวทางใหม่คำตอบใหม่วิธีการใหม่และสร้างสิ่งใหม่ๆซึ่งเป็นความต้องการอย่างยิ่งในการพัฒนาทุกภาคส่วนของสังคมโลกในปัจจุบัน

สุวิทย์ มูลคำ (2547) ได้กล่าวไว้ว่า จากทฤษฎีทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (Guilford) ได้ อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้กว้างไกลหลายทิศทางหรือเรียกว่า ลักษณะการคิดออกเนกนัยหรือการคิดแบบกระจาย (Divergent thinking) ซึ่งประกอบด้วย

1. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความสามารถในการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้า ให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ หรือความสามารถคิดหาคำตอบที่เด่นชัด และตรงประเด็นมากที่สุด ซึ่ง จะนับปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกันพุดง่าย ๆ คือ มองในแง่ปริมาณของผลงานเช่นถ้า ถามว่า อะไรเอ่ยที่ขึ้นต้นด้วยคำว่า “แม่” เด็กชายคนหนึ่งอาจตอบได้ 9 คำ อีกคนนึงอาจตอบได้ 20 คำ ในเวลาจำกัดเด็กที่พูดได้ 20 คำ ถือว่ามีความคล่องตัวกว่าคนที่ได้ 9 คำ พ่อแม่ควรกระตุ้นโดยการ ใช้คำถามที่ใช้เวลาจำกัดให้ตอบเร็ว ๆ โดยเน้นปริมาณให้มากที่สุดเร็วที่สุดไปพร้อม ๆ กัน

2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถในการปรับสภาพของความคิดใน สถานการณ์ต่าง ๆ ได้ความคิดยืดหยุ่น เน้นในเรื่องของปริมาณที่เป็นประเภทใหญ่ ๆ ของความคิด แบบคล่องแคล่วเป็นตัวเสริม และเพิ่มคุณภาพของความคิดคล่องแคล่วให้มากขึ้น ด้วยการจัดเป็น หมวดหมู่และมีหลักเกณฑ์ยิ่งขึ้น เช่น ถามคำที่ขึ้นต้นด้วยคำว่า แม่ มีอะไรบ้างเด็กที่ตอบ 9 คำ แต่มี ความคิดหลายทิศทางอาจตอบว่า แม่น้ำ แม่แรง แม่กก แม่เลี้ยง แม่มด แม่พิมพ์ แม่ยก แม่เหล็ก และ แม่สาย

เด็กที่ได้ 20 คำ อาจมีความยืดหยุ่นไม่ตีเท่า เช่น เด็กอาจตอบว่า แม่กก แม่กบ แม่กน แม่ เกยแม่เกว แม่เลี้ยง แม่หมา แม่แมว แม่หมู แม่ช้าง แม่ม้า แม่ลิง แม่เสื่อ แม่กระต่าย แม่เต่า แม่หมู แม่ไก่แม่ชะนี แม่ชะมด แม่หนู เห็นได้ว่ากลุ่มคำมีอยู่ 2 พวกเท่านั้น คือแม่ที่ตามด้วยกลุ่มตัวสะกด และแม่ที่ตามด้วยประเภทสัตว์

ซึ่งต่างจากคนที่คิดได้เพียง 9 คำแต่ทุกคำไม่มีทิศทางของความคิดซ้ำกันเลยถือว่าเด็ก ประเภทนี้มีความยืดหยุ่นดีกว่าพวกที่มีมากแต่ปริมาณ

3. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความสามารถคิดแปลกใหม่แตกต่างจากความคิด ธรรมดาหรือความคิดง่าย ๆ ความคิดริเริ่มอาจจะเกิดจากการนำเอาความรู้เดิมมาคิดดัดแปลง และ ประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น เช่น วาดรูปก็ดูความกล้าที่ลายเส้น การใช้สี ความแปลกของความคิด พวกนี้สามารถคิดทะลุโลก และมีติของเวลา ทะลุกรอบที่วางไว้

4. ความคิดละเอียดลออ (Elabortion) หมายถึง ความสามารถในการมองเห็นรายละเอียด ในสิ่งที่คนอื่นมองไม่เห็น และยังรวมถึงการเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งต่าง ๆ อย่างมีความหมาย ตัวอย่างเช่น คุณสมารถนำเอากระตักน้ำกับขาเก้าอี้มาผสมผสานกันคิดเป็นผลิตภัณฑ์ประเภทใหม่ได้หรือไม่

คุณสามารถเอาวิชาศิลปะกับวิชาคณิตศาสตร์มาสัมพันธ์กันได้หรือไม่

ส่วนความสามารถที่มองเห็นในสิ่งที่คนอื่นไม่เห็นเช่นเด็กคนหนึ่งยื่นมองเครื่องถ่ายเอกสาร แล้วพຽงนี้คิดว่าทำอะไรหนอจึงจะมีเครื่องถ่ายเอกสารที่ใส่หนังสือเข้าไปแล้วสั่งให้ถ่ายตามหมายเลขหน้าได้เลยนักประดิษฐ์นักวิทยาศาสตร์และคนเก่งของโลกที่สร้างสรรค์งานใหม่ๆ ก็มี ความสามารถมองเห็นช่องโหว่ที่คนอื่นไม่เห็น

กล่าวโดยสรุปก็คือ องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย 1. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) 2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) 3. ความคิดริเริ่ม (Originality) 4. ความคิดละเอียดลออ (Elabortion) ซึ่งผู้วิจัยก็ได้ใช้องค์ประกอบทั้ง 4 ด้านนี้ ไปใช้ในการวัดความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน

5.5 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

วนิช สุธารัตน์ (2547) กล่าวว่า นักจิตวิทยามีความเชื่อว่า ความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในแต่ละคนมีจำนวนมากมายมหาศาลวิธีการที่จะทำให้ความคิดสร้างสรรค์ปรากฏออกมาจะต้องอาศัยการกระตุ้นอย่างถูกวิธีดังต่อไปนี้

1. จะต้องทำตัวให้เป็นบุคคลที่มีความคิดในลักษณะยืดหยุ่น ในเบื้องต้นจะต้องเปลี่ยนแปลงตนเองให้เป็นบุคคลที่มีความคิดเห็นที่หลากหลาย และเปิดใจให้กว้างสำหรับสิ่งใหม่ ๆ ที่มีความเป็นไปได้ ปลดปล่อยความคิดของตัวเองให้เป็นอิสระจากความคิดเก่า ๆ ที่ยึดถือมานาน มีจิตใจที่ตื่นตัวพร้อมที่จะตรวจสอบความคิดของตัวเองในทุกเรื่อง หัดปฏิเสธหรือทำเป็นไม่ได้ยินเสียงที่เกิดขึ้นจากภายในตัวเราที่บอกเราว่า “เราทำไม่ได้” หรือ “เราไม่จำเป็นจะต้องทำให้สำเร็จ” จะต้องมีความเชื่อมั่นว่า ทุกคนมีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในตัว เมื่อใดที่เราสามารถคิดสร้างสรรค์เรื่องใดเรื่องหนึ่งขึ้นได้จริง ความคิดสร้างสรรค์ในเรื่องอื่น ๆ ก็จะตามมาอีกมากมาย

2. การพักผ่อนเป็นวิธีกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างดีอีกวิธีหนึ่ง ดังนั้นลองทำสิ่งต่าง ๆ ต่อไปนี้ คือ เดินเล่น เดินช้า ๆ ปลดปล่อยความคิดและจิตใจให้เป็นอิสระจากเรื่องทั้งหลาย หรือที่พระภิกษุปฏิบัติก็คือการเดินจงกรม พระพุทธเจ้าทรงเดินจงกรมและทรงใช้เวลาขณะเดินจงกรมในการพิจารณาสังขารธรรม เมื่อครั้งพุทธกาลพระอรหันต์บางองค์ตรัสธรรมขณะที่กำลังเดินจงกรม นอกจากการเดินเล่นๆหรือเดินช้า ๆ ดังกล่าวแล้ว การอาบน้ำนาน ๆ แล้วปล่อยให้ น้ำจากฝักบัวไหลผ่านตัวไปเรื่อย ๆ จะทำให้จิตใจสบายไม่มีความกังวล การนั่งในม้านั่งสวย ๆ แล้วหลับในช่วงเวลาสั้น ๆ หรือการนอนบนชายหาดก็สามารถทำให้ได้ผลเช่นกัน

3. การกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์อย่างง่าย ๆ สามารถเริ่มได้จากงานที่แต่ละคนสนใจเป็นพิเศษ เช่น สมมุติว่าเราสนใจในเรื่องการประกอบอาหาร หรือการถ่ายภาพ เราอาจจะต้องบอกตัวเองว่าเราจะต้องคิดทำอาหารอร่อยชนิดใหม่ขึ้นมาให้ได้ หรือถ่ายรูปร่างรูปร่างออกมาให้วิเศษที่สุดโดยใช้

เทคนิควิธีการที่ไม่เคยทำกันมาก่อน ถ้าเมื่อใดที่เราคิดทำสิ่งแปลก ๆ จากงานประจำวันอยู่บ่อย ๆ ได้สำเร็จ ความคิดสร้างสรรค์ของเราก็จะค่อย ๆ เพิ่มพูนขึ้นมาเรื่อย ๆ

4. วิธีการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์อีกวิธีหนึ่งก็คือ พยายามเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตที่จะซ้ำซากจำเจในแต่ละวันเสียบ้าง เช่น ลองเปลี่ยนเส้นทางไปสถานที่ทำงาน เปลี่ยนเวลารับประทานอาหารกลางวัน ลองพูดคุยกับบุคคลที่ไม่เคยพูดคุยด้วย อย่าถามตัวเองว่าทำไมเราต้องทำอย่างนี้ด้วย ให้ทำในลักษณะนี้เรื่อย ๆ ก็จะมองเห็นความเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นอย่างชัดเจน

5. พยายามมองสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏอยู่จากมุมมองที่แตกต่างกันบ้าง เช่น ขณะที่เราเดินทางไปทำงาน ให้มองดูกลุ่มเมฆว่ามีรูปร่างอย่างไร มีสีสวยงามมาวิจิตรตระการตาหรือไม่ นิ่งดูแสงอาทิตย์สาดส่องกระทบสายฝนยามรุ่งอรุณ หรือดูแสงแห่งอาทิตย์อัสดง ลองเดินไปตามถนน แล้วสังเกตหน้าตา ความรู้สึกของผู้คนที่เราเดินผ่าน สังเกตลักษณะความกลมของผลไม้ชนิดต่างๆ ที่วางขายบนแผงหรือในกระเจาของแม่ค้า แล้วบันทึกดูว่ามองเห็นอะไรบ้าง ได้ยินอะไรบ้าง หรือ อาจจะบันทึกการใช้ประสาทสัมผัสอย่างอื่นด้วย ถ้าทำได้อย่างนี้เราจะพบว่ามีความรู้ ความคิดใหม่ ๆ เกิดขึ้นมากมายในตัวเรา ความคิดสร้างสรรค์ที่มีค่าสูงยิ่งนั้นได้อาศัยความคิดพื้น ๆ ในลักษณะนี้มาเป็นฐานมาก่อนทั้งสิ้น

6. การกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ด้วยสมาธิ และ ปัญญา (วิปัสสนา) การทำสมาธิหรือการทำให้จิตใจให้ เป็นเรื่องที่มีอยู่ในคำสอนของทุกศาสนา ทั้งศาสนาฮินดู ศาสนาพุทธ ศาสนาคริสต์ และศาสนาอิสลาม สมาธิเป็นเรื่องที่มีมาตั้งแต่โบราณ จากการศึกษาพุทธประวัติทำให้เราทราบว่าเจ้าชายสิทธัตถะไปเรียนการฝึกสมาธิกับพระอาจารย์อาฬารดาบส และอุทกดาบสจนสำเร็จฉฉานสมาบัติ แต่ก็ไม่ทรงค้นพบปัญญา คือขณะที่ทำสมาธิก็ไม่มีทุกข์แต่เมื่อออกจากสมาธิกลับมีทุกข์อีกครั้ง

จากการศึกษาประวัติการค้นพบสังขธรรมในลัทธิศาสนาต่างๆ รวมทั้งผลงานทางวิทยาศาสตร์ที่ยิ่งใหญ่ทั้งหลาย ล้วนแต่พบความจริงว่า ศาสตราหรือนักคิดเหล่านั้น ได้ทรงสร้างสรรค์ผลงานด้วยปัญญาอันมหาศาลออกมามีได้ โดยใช้วิธีการทางสมาธิ - วิปัสสนา ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าวิธีการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ วิธีหนึ่งที่สามารถทำได้ คือ การกระตุ้นด้วยการฝึกอบรมทั้งสมาธิ และวิปัสสนานั้นเอง

นลินี ฌ นคร (2561) การคิดสร้างสรรค์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณมักอยู่ควบคู่กันเสมอ เนื่องจากลักษณะสำคัญของการคิดสร้าง คือ เป็นการคิดที่ต้องมีแบบแผนเพื่อนำไปสู่การสร้างสรรคที่มีคุณภาพ ดังนั้นก่อนที่ผลงานสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นผู้สร้างสรรค์ต้องคิดอย่างสมเหตุสมผลไตร่ตรอง (คิดอย่างมีวิจารณญาณ) ก่อนว่าสิ่งใดควรทำ ทำอะไร ทำอย่างไร และทำไม การพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ในชั้นเรียน ครูคนออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยคำนึงถึงลักษณะสำคัญของการคิดสร้างสรรค์ และเลือกใช้ให้สอดคล้องกับบริบท เช่น

1. การสร้างสรรค์ผลงานที่เกิดจากแรงขับภายในของผู้สร้างสรรค์และมีการเตรียมความพร้อมในทุกๆด้านเป็นปัจจัยเอื้อที่ทำให้สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้สำเร็จโดยไม่ยาก

2. การสร้างสรรค์ผลงานในแต่ละขั้นที่มีการเตรียมการมาอย่างเป็นระบบ ผู้สร้างสรรค์ต้องมีความมุ่งมั่น มีเวลา และมีความอดทนอย่างดีจึงจะสร้างสรรค์งานให้ประสบความสำเร็จ การคิดสร้างสรรค์จึงไม่ใช่เป็นการคิดที่เกิดขึ้นง่าย ๆ

3. การให้ผู้เรียนวิเคราะห์งานก่อนการลงมือสร้างสรรค์จะทำให้ผู้เรียนมองเห็นภาพการดำเนินงาน การป้องกันปัญหาอุปสรรคที่จะเกิดขึ้น จึงทำให้การคิดลักษณะนี้ต้องอาศัยการคิดอย่างมีวิจารณญาณเป็นฐานแห่งการคิดอย่างมีเหตุผล

4. การใช้กระบวนการประเมินเข้ามาแทรกในขั้นตอนของการสร้างสรรค์งานเป็นระยะ จะทำให้ผลงานได้รับการปรับปรุงในส่วนที่บกพร่อง การคิดสร้างสรรค์จึงทำให้ผลงานที่สร้างสรรค์มีคุณภาพ

5. การคิดลักษณะนี้จะทำให้ผู้เรียนมีผลงานที่แปลกแตกต่างไปจากผลงานเดิม

6. การกระตุ้นให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานที่ไม่ยึดติดกับกรอบการทำงานเดิม ๆ จะทำให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานที่แปลกใหม่ การคิดลักษณะนี้อ่านยากสำหรับการพัฒนาในระยะแรก บางครั้งอาจจะต้องเริ่มพัฒนาจากแนวคิดเดิม ต่อยอดจากของเดิม

อารี รังสินันท์ (2532) ได้กล่าวว่า การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มีดังนี้

1. การส่งเสริมให้เด็กถามและให้ความสนใจต่อคำถามและคำถามที่แปลก ๆ ของเด็กและเน้นว่าพ่อแม่หรือครูไม่ควรเน้นคำตอบที่ถูกแต่เพียงอย่างเดียว เพราะในการแก้ปัญหา แม้เด็กจะใช้วิธีเดาเสียงบ้างก็ควรจะยอม แต่ควรกระตุ้นให้เด็กได้วิเคราะห์ ค้นหา เพื่อพิสูจน์การเดา โดยใช้การสังเกตและประสบการณ์ของเด็กเอง

2. ตั้งใจฟังและเอาใจใส่ต่อความคิดแปลก ๆ ของเด็กด้วยใจเป็นกลาง เมื่อเด็กแสดงความคิดเห็นในเรื่องใด แม้จะเป็นความคิดที่ยังไม่เคยได้ยินมาก่อน ผู้ใหญ่ก็อย่าเพิ่งตัดสินและรื้อถอนความคิดนั้น แต่รับฟังไว้ก่อน

3. กระตุ้นหรือรับต่อคำถามที่แปลก ๆ ของเด็กด้วยการตอบคำถามอย่างมีชีวิตชีวาหรือชี้แนะให้เด็กหาคำตอบจากแหล่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง

4. แสดงและเน้นให้เด็กเห็นว่าความคิดของเด็กนั้นมีคุณค่า และนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ เช่น จากภาพที่เด็กวาด อาจนำไปเป็นลายถ้วยชาม ภาพขณะ เป็นปฏิทิน บัตร ส.ค.ส เป็นต้น ซึ่งจะทำให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจและมีกำลังใจที่จะคิดสร้างสรรค์ต่อไป

5. กระตุ้นและส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ควรให้โอกาสและเตรียมการให้เด็กเรียนรู้ด้วยตนเอง และยกย่องเด็กที่มีการเรียนรู้ด้วยตนเอง ครูอาจจะเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ชี้แนะ ลดการอธิบายและการบรรยายลงบ้าง แต่เพิ่มการให้นักเรียนมีส่วนร่วมริเริ่ม กิจกรรมด้วยตนเองมากขึ้น

6. เปิดโอกาสให้นักเรียนเรียนรู้ ค้นคว้าอย่างต่อเนื่องอยู่เสมอ โดยไม่ต้องใช้วิธีชู้ด้วยคะแนนหรือการสอบ การตรวจสอบ เป็นต้น

7. พึงระลึกว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กจะต้องใช้เวลาพัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไป

8. ส่งเสริมให้เด็กใช้จินตนาการของตนเอง และยกย่องชมเชยเมื่อเด็กมีจินตนาการที่แปลกและมีคุณค่า

จากการศึกษาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ตัวครูผู้สอน จะต้องมีการส่งเสริมให้เด็กรู้จักคิดนอกกรอบ ใช้คำถามให้ชวนคิด ทำให้เด็กนักเรียนเห็นคุณค่าของการคิดแบบแปลกใหม่สร้างบรรยากาศที่ไม่จำเจ ซ้ำซาก อีกทั้งให้เด็กนักเรียนได้ฝึกสมาธิจะทำให้เขาคิดได้ดียิ่งขึ้น ครูต้องไม่ใช้การขู่ด้วยคะแนน ไม่ใช้การสอบเพื่อเป็นตัวตัดสิน การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จะต้องค่อยเป็นค่อยไป

5.6 การวัดความคิดสร้างสรรค์

5.6.1 วิธีการวัดความคิดสร้างสรรค์

อารี พันธุ์ณี (2545) การวัดวัดความคิดสร้างสรรค์ไม่เพียงแต่จะทำให้ทราบระดับความคิดสร้างสรรค์ของเด็กและเป็นข้อมูลให้สามารถจัดโปรแกรมการเรียนการสอน และกิจกรรมให้สอดคล้องเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กให้สูงขึ้นเท่านั้น แต่ยังสามารถสกัดกั้นปัญหาต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ด้วย นับว่าผลของการวัดความคิดสร้างสรรค์จะทำให้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้สมบูรณ์ขึ้น สำหรับวิธีการวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กนั้นได้สรุปไว้ดังนี้

1. การสังเกต หมายถึง การสังเกตพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกเชิงสร้างสรรค์
2. การวาดภาพ หมายถึง การให้เด็กวาดภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด เป็นการถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ออกมาเป็นรูปธรรมและสามารถสื่อความหมายได้ สิ่งเร้าที่กำหนดให้เด็กอาจเป็นวงกลมสี่เหลี่ยม แล้วให้เด็กวาดภาพต่อเติมเป็นภาพ
3. รอยหยดหมึก หมายถึง การให้เด็กได้ดูภาพรอยหยดหมึกแล้วคิดตอบจากภาพที่เด็กเห็น มักใช้กับเด็กวัยประถมศึกษา เพราะเด็กสามารถอธิบายได้ดี
4. การเขียนเรียงความและงานศิลปะ หมายถึง การให้เด็กเขียนเรียงความจากหัวข้อที่กำหนด และการประเมินจากงานศิลปะของนักเรียน นักจิตวิทยามีความเห็นสอดคล้องกันว่าเด็กในวัยประถมศึกษาที่มีความสำคัญยิ่ง หรือเป็นจุดวิกฤตของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เด็กมีความสนใจในการเขียนสร้างสรรค์ และแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ในงานศิลปะ จากการศึกษาประวัติบุคคลสำคัญของนักประดิษฐ์ นักวิทยาศาสตร์ของโลก เช่น นิวตัน เจมส์ ฮิลเลอร์ และ ปาสคาล์ พบว่า กลุ่มบุคคลเหล่านี้ได้แสดงแววสร้างสรรค์ด้วยการประดิษฐ์และสร้างผลงานชิ้นแรกเมื่ออยู่ในวัยประถมศึกษาเป็นส่วนใหญ่
5. แบบทดสอบ หมายถึง การให้เด็กทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ มาตรฐานซึ่งเป็นผลมาจากการวิจัยเกี่ยวกับธรรมชาติของความคิดสร้างสรรค์ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์มีทั้งใช้

ภาษาเป็นสื่อ และที่ใช้ภาพเป็นสื่อ เพื่อเราให้เด็กแสดงออกเชิงความคิดสร้างสรรค์แบบทดสอบมีการกำหนดเวลาด้วย ปัจจุบันก็เป็นที่ยอมรับกันมากขึ้น เช่น แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ กิลฟอร์ด แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ ทอร์แรนซ์ เป็นต้น

จากการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับวิธีการวัดความคิดสร้างสรรค์ สามารถสรุปได้ดังนี้วิธีการวัดความคิดสร้างสรรค์จะวัดโดย 1. การสังเกต 2. การวาดภาพ 3. รอยหยดหมึก 4. การเขียนเรียงความ และงานศิลปะ 5. แบบทดสอบ โคนในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกใช้วิธีการวัดความคิดสร้างสรรค์ด้วยแบบทดสอบ

5.6.2 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

อารี พันธุ์ณี (2545) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์เป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการวัดพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นระบบ ซึ่งจะใช้ควบคู่กับแบบสำรวจพฤติกรรม หรือแบบสังเกต พฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ ก็จะยิ่งช่วยให้ข้อมูลที่ใกล้เคียงและถูกต้องตรงกับความจริงมากยิ่งขึ้น แบบทดสอบที่นิยมใช้ มีดังต่อไปนี้

1. แบบทดสอบความคล่องแคล่วของกิลฟอร์ด และคริสเตนเซน (Guilford and Christensen) แบบทดสอบนี้ กิลฟอร์ด และคณะ แห่งมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนียตอนใต้คิดขึ้น เพื่อวัดความคิดกระจาย (Divergent Thinking) โดยมุ่งวัดตัวประกอบในแต่ละเซลล์ ตามโครงสร้างสมรรถภาพทางสมอง ซึ่งมี 3 มิติ คือ เนื้อหาที่คิด (Content) วิธีการคิด (Operation) และผลผลิตแห่งความคิด (Product) ตามลำดับ เช่น DSU ซึ่งหมายถึงวิธีการคิดแบบผลิต จำแนกเนื้อหาที่คิดเป็นแบบสัญลักษณ์ และผลผลิตแห่งความคิดออกมาในรูปของหน่วย เป็นต้น แบบทดสอบความคล่องแคล่วของ กิลฟอร์ด และ คริสเตนเซน ประกอบด้วย แบบทดสอบย่อย 4 ชุด 11 ฉบับโดยแบ่งออกเป็นทางด้านภาษาเขียน 7 ฉบับ ทางด้านรูปภาพ 3 ฉบับ และเป็นโจทย์ปัญหา 1 ฉบับ แบบทดสอบนี้เหมาะกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาและผู้ใหญ่

1. ความคล่องแคล่วในการใช้คำ (Word Fluency, DSU) ให้เขียนคำประกอบด้วยอักษรที่กำหนดให้ เช่น ป ปด ปัด ปาด เป็นต้น

2. ความคล่องแคล่วทางความคิด (Ideational Fluency, DMU) ให้เขียนชื่อสิ่งของที่อยู่ในพวกหรือประเภทเดียวกัน เช่น ของเหลวที่เป็นเชื้อเพลิง ได้แก่ น้ำมันก๊าด แก๊ซโซลีน และแอลกอฮอล์ เป็นต้น

3. ความคล่องแคล่วด้านเชื่อมโยง (Associational Fluent, DMR) ให้เขียนคำต่าง ๆ ที่มีความหมายคล้ายคลึงกับคำที่กำหนดให้ เช่น หนัก ยาก แฉ่ง เป็นต้น

4. ความคล่องแคล่วในการแสดงออก (Expressional Fluency, DSS) ให้เขียนประโยคประกอบด้วยคำสี่คำ ในแต่ละคำเริ่มต้นตัวอักษรที่กำหนดให้ เช่น K-u-y-i Keep up your interest, Kill useless yellow insects

5. การใช้ประโยชน์อย่างอื่น (Alternate Uses, DMC) ให้บอกประโยชน์อย่างอื่นของสิ่งเฉพาะที่กำหนดให้ มิใช่เป็นการใช้ประโยชน์โดยทั่วไป เช่น หนังสือพิมพ์ใช้ทำประโยชน์อย่างไรได้บ้าง

6. การสรุปผล (Consequence, DMU, DMC) ให้บอกเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นอันเป็นผลเนื่องจากเหตุการณ์สมมติฐานที่กำหนดให้ เช่น ถ้าคนไม่จำเป็นต้องนอนพักผ่อนจะเกิดอะไรขึ้นบ้าง คนทำงานได้มากขึ้น ไม่จำเป็นต้องใช้นาฬิกาปลุก

7. ประเภทของงานอาชีพ (Possible Jobs, DMI) ให้บอกรายชื่อของงานอาชีพต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับคำที่กำหนดให้ เช่น หลอดไฟฟ้า วิศวกร ไฟฟ้า เจ้าของโรงงานทำหลอดไฟฟ้า และอื่นๆ เป็นต้น

8. การวาดรูป (Making Objects, DFS) ให้วาดรูปสิ่งของเฉพาะโดยใช้เซตของรูปที่กำหนดให้ เช่น รูปวงกลมและรูปสามเหลี่ยม เป็นต้น ในการวาดรูปสิ่งของรูปหนึ่ง อาจใช้รูปที่กำหนดให้ซ้ำกันได้และเปลี่ยนแปลงขนาดได้ แต่จะต้องไม่เติมรูปหรือเส้นอื่น ๆ เพิ่มขึ้นอีก

9. การสเก็ตช์รูป (Sketches, DFU) ให้ต่อเติมให้เป็นรูป จากภาพร่างที่กำหนดไว้ เช่น วงกลม สามเหลี่ยม แล้วต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ และแตกต่างกันให้มากที่สุด

10. การแก้ปัญหา (Match Problem, DFT) จากโจทย์ที่กำหนดให้ เช่น ปัญหา ไม้ขีดไฟ ให้เอาจำนวนกำนันไม้ขีดไฟจำนวนหนึ่งออก โดยใช้กำนันไม้ขีดไฟที่เหลือประกอบกันเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส หรือรูปสามเหลี่ยมที่มีจำนวนรูปตามต้องการ

11. การตกแต่ง (Decorations, DFI) ได้ตกแต่งรูปวาดเกี่ยวกับสิ่งของทั่วไปที่ร่างเอาไว้แล้วด้วยแบบที่แตกต่างกัน

2. แบบทดสอบของวอลลาซและโคแกน

แบบทดสอบนี้ประกอบด้วยแบบทดสอบย่อย ดังนี้

ฉบับที่ 1 “พวกเดียวกัน” ให้พยายามนึกหาคำตอบที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใคร มาให้มากที่สุด จากสิ่งเร้าที่กำหนดให้ เช่น จากสี่เหลี่ยม เป็นต้น และมีอยู่ 4 ข้อ

ฉบับที่ 2 “ประโยชน์ของสิ่งของ” มี 8 ข้อ ให้บอกประโยชน์ของกระดาษหนังสือพิมพ์ที่อ่านแล้วมาให้มากที่สุด

ฉบับที่ 3 “ความเหมือน” มี 10 ข้อ เช่น แก้ออกกับโต๊ะมีอะไรคล้ายกันบ้าง

ฉบับที่ 4 “ความหมายของเซลล์” มี 8 ข้อ ให้ดูภาพที่เป็นเส้นแล้วบอกว่าเป็นอะไรได้บ้างบอกมาให้มากที่สุด

แบบทดสอบนี้ใช้เวลา 55 นาที

3. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ ทอร์เรนซ์ (Torrance Tests of Creative Thinking) ศาสตราจารย์ ดร. อี พอล ทอเรนซ์ แห่งมหาวิทยาลัยเวอร์จิเนียสหรัฐอเมริกา เป็นผู้พัฒนาเครื่องมือวัดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมีทั้งแบบสำรวจ แบบทดสอบ หลายรูปแบบขึ้นสำหรับ

แบบทดสอบทอแรนซ์ ได้พัฒนาขึ้นภายในขอบเขตและเนื้อหาทางการศึกษาซึ่งเป็นโปรแกรมการวิจัยระยะยาวที่เน้นเฉพาะในเรื่องประสบการณ์ในห้องเรียน ที่จะสนับสนุนและเราให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์มีดังต่อไปนี้

3.1 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ (Thinking Creatively With Pictures) มี 2 แบบ คือ แบบ ก และแบบ ข

3.2 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยภาษา (Thinking Creatively With Words) มี 2 แบบ คือ แบบ ก และแบบ ข

3.3 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยเสียงและภาษา (Thinking Creatively With Sounds and Words)

3.4 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยการปฏิบัติและการเคลื่อนไหว (Thinking Creatively in Action and Movement)

ตัวอย่าง แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ (Thinking Creatively With Pictures)

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อมี 2 แบบคือ แบบ ก และ แบบ ข

ซึ่งเป็นแบบทดสอบคู่ขนาน โดยกำหนดสิ่งเร้าให้มีลักษณะคล้าย ๆ กัน

1. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพแบบ ก ประกอบด้วยกิจกรรมย่อย 3 กิจกรรม คือ

กิจกรรมที่ 1 การวาดภาพ (Picture Construction) ให้นักเรียนต่อเติมภาพจากรูปวงรีที่กำหนดให้ ให้เป็นภาพที่แปลกใหม่ พร้อมกับตั้งชื่อภาพที่วาดด้วย

กิจกรรมที่ 2 การต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ (Picture Completion) ให้นักเรียนต่อเติมภาพเส้นในลักษณะต่าง ๆ ที่กำหนดให้ จำนวน 10 ภาพ ให้ได้ภาพที่น่าสนใจมากที่สุด พร้อมกับตั้งชื่อภาพ

กิจกรรมที่ 3 การใช้เส้นคู่ขนาน (Parallel Lines) โดยให้นักเรียนต่อเติมภาพจากเส้นขนาน จำนวน 30 คู่ ให้ได้ภาพที่แปลกมาให้มากที่สุด แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมด้วย

2. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพแบบ ข มีลักษณะคล้ายกับแบบทดสอบรูปภาพแบบ ก แตกต่างกันเฉพาะสิ่งเร้าที่กำหนดให้ คือ กิจกรรมที่ 1 เป็นการวาดภาพ โดยให้ต่อเติมภาพจากรูปคล้ายไส้กรอกสีส้ม กิจกรรมที่ 2 การวาดภาพให้สมบูรณ์ โดยให้นักเรียนต่อเติมจากเส้นลักษณะต่าง ๆ ซึ่งต่างจากแบบ ก และกิจกรรมที่ 3 การใช้วงกลม (Circles) โดยให้เด็กต่อเติมภาพจากรูปวงกลม จำนวน 30 รูปแบบ ทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์นั้น ความเร็วในการทำแบบทดสอบเป็นตัวประกอบที่สำคัญ โดยแต่ละกิจกรรมใช้เวลาทำ 5 หรือ 10 นาที

กิลฟอร์ด (1969) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์วัดตามทฤษฎีโครงสร้างเชาว์ปัญญา ซึ่ง Guilford ได้สร้างแบบทดสอบสำหรับเด็ก โดยวัดเพียง 1 ใน 3 ของความสามารถ

ทั้งหมดเท่านั้น โดยมุ่งวัดตัวประกอบในแต่ละเซลล์ตามโครงสร้างสมรรถภาพทางสมอง ซึ่งมี 3 มิติ คือ เนื้อหา วิธีการคิด และผลผลิต แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดนี้จะมีขั้นตอนสำคัญพอสรุปได้ดังนี้

1. กำหนดจุดมุ่งหมายการวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหลายแง่ หลายมุม เกิดจากการเชื่อมโยงสิ่งที่มีความสัมพันธ์กันโดยมีสิ่งเร้าเป็นตัวกระตุ้นทำให้เกิดความคิดแปลกใหม่ที่ต่อเนื่องกัน สามารถนำไปแก้ปัญหาและประยุกต์ใช้ได้

2. กำหนดกรอบของการวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กมี 4 องค์ประกอบ คือ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ

3. การสร้างแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ โดยกำหนดสถานการณ์ หรือคำถามที่เป็นรูปภาพ แล้วให้คิดพิจารณารูปภาพว่ามีอะไรบ้างและตอบออกมาเป็นคำตอบที่แสดงถึงความคิดสร้างสรรค์ ทั้ง 4 องค์ประกอบ

4. การนำแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างนำแบบวัดที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ ตรวจสอบพิจารณาแก้ไขให้คำแนะนำ เพื่อตรวจสอบแล้วนำไปทดสอบกับเด็กที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

5. นำแบบทดสอบไปใช้จริง เมื่อวิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ว่ามีคุณภาพตามเกณฑ์ที่ต้องการ จึงนำแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายจริง เกณฑ์การให้คะแนน แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ดมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

5.1 คะแนนความคิดคล่องแคล่ว ให้คะแนนโดยพิจารณาจากจำนวนคำตอบที่ตอบถูกต้องตามเงื่อนไขของข้อสอบแต่ละข้อโดยให้คำตอบละ 1 คะแนน โดยไม่ต้องคำนึงว่าคำตอบเหล่านั้นจะซ้ำกับคำตอบของคนอื่นหรือไม่ ถ้านักเรียนตอบได้ 5 คำตอบก็จะได้คะแนน 5 คะแนน ตอบได้ 10 คำตอบ ก็ได้ 10 คะแนน

5.2 คะแนนความคิดยืดหยุ่น ให้คะแนนโดยพิจารณาจากจำนวนกลุ่มหรือจำนวนทิศทางของคำตอบ โดยการนำคำตอบที่เป็นทิศทางเดียวกัน หรือความหมายอย่างเดียวกันโดยจัดเข้าเป็นกลุ่มเดียวกันเมื่อจัดแล้วให้นับจำนวนกลุ่มโดยให้คะแนนกลุ่มละ 1 คะแนน

5.3 คะแนนความคิดริเริ่ม ให้คะแนนตามสัดส่วนของความถี่ของคำตอบคำตอบใดที่ตอบซ้ำกันมาก ๆ ก็ให้คะแนนน้อยหรือไม่ได้เลย ถ้าคำตอบยิ่งซ้ำกับคนอื่นน้อย หรือไม่ซ้ำคนอื่นเลย ก็จะได้คะแนนมากขึ้น เกณฑ์การให้คะแนนยึดหลักดังนี้

5.4 คะแนนความคิดละเอียดลออให้คะแนนจากความสามารถในการคิดรายละเอียด สามารถอธิบายให้เห็นภาพพจน์ได้อย่างชัดเจน

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า การวัดความคิดสร้างสรรค์นั้น จะสามารถทำให้เราทราบระดับความคิด ของผู้เรียน ซึ่งจะเป็นข้อมูลในการจัดการเรียนการสอน เป็นประโยชน์ให้กับครูผู้สอนเองว่าจะพัฒนาเด็กไปในทิศทางไหน ต้องเสริม หรือเพิ่มเติมอะไร เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการ และเพื่อพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของผู้เรียน สำหรับในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่สร้างขึ้นตามแนวคิดของกิลฟอร์ด ซึ่งจะวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กมี 4 องค์ประกอบ คือ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ

6. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

6.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2530) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า หมายถึง คุณลักษณะ รวมถึงความรู้ความสามารถของบุคคล อันเป็นผลมาจากการเรียนการสอน หรือมวลประสบการณ์ทั้งปวงที่บุคคลได้รับจากการเรียนการสอน ทำให้บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้านต่าง ๆ ของสมรรถภาพสมอง

พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และเพียว ยินดีสุข (2548) ให้นิยามว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ขนาดของความสำเร็จที่ได้จากกระบวนการเรียนการสอน

ศิริชัย กาญจนวาสิ (2556) ให้นิยามว่า ผลสัมฤทธิ์ (Achievement) เป็นผลการเรียนรู้ตามแผนที่กำหนดไว้ล่วงหน้าอันเกิดจากกระบวนการสอนในช่วงระยะเวลาใดเวลาหนึ่งที่ผ่านมา ใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์วัดผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น (What Person Has Learned) จากกิจกรรมการเรียนการสอนที่ครูได้จัดขึ้นเพื่อการเรียนรู้นั้น สิ่งที่มีจุดมุ่งหวังจึงเป็นสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้ภายใต้สถานการณ์ที่กำหนดขึ้น ซึ่งอาจเป็นความรู้หรือทักษะบางอย่าง (ส่วนใหญ่จะเน้นทักษะทางสมองหรือความคิด) อันบ่งบอกถึง สถานภาพการเรียนรู้ที่ผ่านมา หรือสภาพการเรียนรู้ที่บุคคลนั้นได้รับ

กล่าวโดยสรุป ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ระดับความสามารถในการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งเป็นผลมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และสามารถวัดได้จากเครื่องมือ เช่น แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

6.2 จุดมุ่งหมายของการใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2538) กล่าวว่า จุดมุ่งหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์เป็นการตรวจสอบระดับความสามารถของสมรรถภาพของบุคคล ดังนี้

1. เพื่อทราบว่านักเรียนได้บรรลุเป้าหมายของการเรียนหรือไม่ นักเรียนมีความรู้ความสามารถมากน้อยเพียงใด เพื่อเปรียบเทียบหรือบันทึกความเจริญงอกงามของการเรียนรู้
2. เพื่อแก้ไขปรับปรุงการเรียนการสอน โดยถือว่าการวัดผลสัมฤทธิ์เป็นองค์ประกอบหนึ่งในกระบวนการเรียนการสอน

3. เพื่อประเมินผลการวัดผลสัมฤทธิ์ทุกครั้งจะต้องมีการประเมินทุกครั้ง เพื่อจะได้ทราบว่านักเรียนอยู่ในตำแหน่งใดของกลุ่ม บรรลุเป้าหมายในสิ่งที่สอนเป็นที่พอใจของผู้สอนหรือไม่

บุญศรี พรหมพาน์ และนวลเสน่ห์ วงศ์เชิดธรรม (2545) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เป็นเครื่องมือสำคัญอันหนึ่งที่ใช้ประเมินการเรียนการสอน โดยเฉพาะการวัดสมรรถภาพทางสมองเป็นสิ่งสำคัญ จุดมุ่งหมายของการใช้ จุดมุ่งหมายของการใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมี ดังนี้

1. เพื่อจัดตำแหน่ง (Placement) ผลจากการวัดบอกได้ว่า ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถอยู่ในระดับใดของกลุ่มหรือเปรียบเทียบกับเกณฑ์แล้วอยู่ในระดับใด การวัดและประเมินเพื่อจัดตำแหน่งนี้ มักใช้ในวัตถุประสงค์ 2 ประการ คือ

1.1 เพื่อคัดเลือก (Selection) เป็นการใช้องค์ความรู้เพื่อคัดเลือกเพื่อเข้าเรียน เข้าร่วมกิจกรรม - โครงการ หรือเป็นตัวแทน (เช่น ของชั้นเรียนหรือสถานศึกษา) เพื่อการทำกิจกรรม หรือการให้ทุน ผลการวัดและประเมินผลลักษณะนี้คำนึงถึงการจัดอันดับที่เป็นสำคัญ

1.2 เพื่อแยกประเภท (Classification) เป็นการใช้องค์ความรู้และประเมินเพื่อแบ่งกลุ่มผู้เรียน เช่น แบ่งเป็นกลุ่มอ่อน ปานกลาง และเก่ง แบ่งกลุ่มผ่าน ไม่ผ่านเกณฑ์ หรือตัดสินได้ - ตก เป็นต้น เป็นการวัดและประเมินที่ยึดเกณฑ์ที่ใช้ในการแบ่งกลุ่มเป็นสิ่งสำคัญ

2. เพื่อวินิจฉัย (Diagnostic) เป็นการใช้องค์ความรู้และประเมินเพื่อค้นหาจุดเด่น จุดด้อยของผู้เรียนว่ามีปัญหาในเรื่องใด จุดใด มากน้อยแค่ไหน เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจวางแผนการจัดการเรียนรู้และการปรับปรุงการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เครื่องมือที่ใช้วัดเพื่อการวินิจฉัย เรียกว่า แบบทดสอบวินิจฉัย (Diagnostic Test) หรือแบบทดสอบวินิจฉัยการเรียนประโยชน์ของการวัดและประเมินประเภทนี้มาใช้ในวัตถุประสงค์ 2 ประการ ดังนี้

2.1 เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน ผลการวัดผู้เรียนด้วยแบบทดสอบวินิจฉัยการเรียนจะทำให้ทราบว่าผู้เรียนมีจุดบกพร่องจุดใด มากน้อยเพียงใด ซึ่งครูผู้สอนสามารถแก้ไขปรับปรุงโดยการสอนซ่อมเสริม (Remedial Teaching) ได้ตรงจุด เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่คาดหวังไว้

2.2 เพื่อปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ ผลการวัดด้วยแบบทดสอบวินิจฉัยการเรียนนอกจากจะช่วยให้เห็นว่าผู้เรียนมีจุดบกพร่องเรื่องใดแล้ว ยังช่วยให้เห็นจุดบกพร่องของกระบวนการจัดการเรียนรู้อีกด้วย เช่น ผู้เรียนส่วนใหญ่มีจุดบกพร่องจุดเดียวกัน ครูผู้สอนต้องทบทวนว่าอาจจะเพราะวิธีการจัดการเรียนรู้ไม่เหมาะสมต้องปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

3. เพื่อตรวจสอบและปรับปรุง การประเมินเพื่อพัฒนา (Formative Evaluation) เป็นการประเมินเพื่อตรวจสอบผลการเรียนรู้เทียบกับจุดประสงค์หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ผลจากการประเมินใช้พัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยอาจจะปรับปรุงหรือปรับเปลี่ยนวิธีการ

สอน (Teaching Method) ปรับเปลี่ยนสื่อการสอน (Teaching Media) ใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ (Teaching Innovation) เพื่อนำไปสู่การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

4. เพื่อการเปรียบเทียบ (Assessment) เป็นการใชัผลการวัดและประเมินเปรียบเทียบว่าผู้เรียนมีพัฒนาการจากเดิมเพียงใด และอยู่ในระดับที่พึงพอใจหรือไม่

5. เพื่อการตัดสิน การประเมินเพื่อการตัดสินผลการเรียนของผู้เรียนเป็นการประเมินรวม (Summative Evaluation) คือใช้ข้อมูลที่ได้จากการวัดเทียบกับเกณฑ์เพื่อตัดสินผลการเรียนว่า ผ่าน ไม่ผ่าน หรือให้ระดับคะแนนสำหรับการใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อปรับปรุงการเรียนการสอนอาจจำแนกตามระยะเวลาของการวัดและการประเมินได้ 3 ระยะ ดังนี้

1. ก่อนเรียน การวัดและประเมินก่อนเรียนมีจุดประสงค์เพื่อมทราบสภาพของผู้เรียน ณ เวลาก่อนที่จะเรียน เช่น ความรู้พื้นฐานในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ก่อนเรียนอาจจะหมายถึง

1.1 ก่อนเข้าเรียน ซึ่งอาจจะตั้งแต่ก่อนเรียนระดับปฐมวัยหรือก่อนจะเริ่มเรียนหลักสูตรสถานศึกษานั้น เช่น สถานศึกษาที่เปิดสอนในช่วงชั้นที่ 1 และ 2 ก่อนเรียนในที่นี้อาจจะหมายถึงก่อนเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นต้น

1.2 ก่อนเรียนช่วงชั้น หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานให้ความสำคัญกับช่วงชั้นให้มีการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนเมื่อจบแต่ละช่วงชั้น ก่อนเรียนในที่นี้จึงหมายถึงก่อนจะเริ่มเรียนช่วงชั้นใดช่วงชั้นหนึ่ง เช่น ก่อนเรียนช่วงชั้นที่ 2 คือ ก่อนเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นต้น

1.3 ก่อนเรียนแต่ละชั้น ถึงแม้จะมีการกำหนดเป็นช่วงชั้น แต่ชั้นเรียนหรือการเรียนแต่ละปีก็ยังคงมีความสำคัญ โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษา การเรียนแต่ละชั้น/ปี อาจจะหมายถึงการเรียนกับครูคนใดคนหนึ่ง (กรณีที่ครูคนเดียวสอนนักเรียนทั้งชั้นทุกวิชาหรือเกือบทุกวิชาโดยทั่วไปจะเป็นครูประจำชั้น) หรือเรียนครูกลุ่มหนึ่ง (สอนแยกรายวิชา) การวัดและประเมินก่อนเรียนแต่ละชั้นจะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนในการวางแผนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนตลอดทั้งปี

1.4 ก่อนเรียนแต่ละรายวิชา มีลักษณะเช่นเดียวกับก่อนเรียนแต่ละชั้นการวัดและประเมินก่อนเรียนแต่ละชั้นอาจจะวัดและประเมินในภาพรวมหลาย ๆ วิชา แต่การวัดและประเมินนี้แยกวัดและประเมินแต่ละรายวิชา โดยทั่วไปจะสอนโดยครูแต่ละคน สำหรับระดับมัธยมศึกษา รายวิชาส่วนใหญ่จัดการเรียนรู้เป็นรายภาคเรียน

1.5 ก่อนเรียนแต่ละหน่วยการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้เป็นการจัดหมวดหมู่เนื้อหาในสาระการเรียนรู้เดียวกัน โดยจัดเนื้อหาเรื่องเดียวกันหรือสัมพันธ์กันไว้ในหน่วยเดียวกันการวัดและประเมินก่อนเรียนแต่ละหน่วย เพื่อให้ได้ข้อมูลความรู้พื้นฐานของผู้เรียนในเรื่องหรือหน่วยนั้น ซึ่งทั้งผู้เรียนและครูผู้สอนสามารถนำไปใช้ในการวางแผนการเรียนรู้และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในหน่วยนั้นได้อย่างเหมาะสม

1.6 ก่อนเรียนแต่ละแผนจัดการเรียนรู้ คือ การวัดและประเมินก่อนเรียนแต่ละครั้ง ในหนึ่งหน่วยการเรียนรู้มักจะมีสาระที่จะเรียนรู้แยกย่อยสำหรับการสอนมากกว่า 1 ครั้งแต่ละครั้งจะมีแผนการจัดการเรียนรู้

2. ระหว่างเรียน จุดประสงค์ของการวัดและประเมินระหว่างเรียน เพื่อตรวจสอบความก้าวหน้าหรือพัฒนาการของผู้เรียนด้านความรู้ ทักษะกระบวนการ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ จากการเรียนรู้และการร่วมกิจกรรมของผู้เรียน โดยเทียบกับผลการวัดและประเมินก่อนเรียน การวัดและประเมินระหว่างเรียนจะทำให้ได้ข้อมูลที่บ่งบอกถึงพัฒนาการการเรียนรู้ของผู้เรียนในขณะเดียวกันยังสะท้อนให้เห็นถึงคุณภาพการจัดการเรียนการสอนของครูด้วย ข้อมูลจากการวัดและประเมินระหว่างเรียนจะเป็นประโยชน์แก่ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องทั้งผู้เรียน ครูผู้สอน สถานศึกษา และผู้ปกครอง สามารถนำข้อมูลดังกล่าวไปพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุผลการเรียนรู้ที่คาดหวังที่แตกย่อยมาจากมาตรฐานการเรียนรู้และเป็นข้อมูลที่ใช้ในการปรับปรุงกิจกรรมการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียน

3. หลังเรียน จุดประสงค์ของการวัดและประเมินหลังเรียน เพื่อตรวจสอบผลการเรียนของผู้เรียนด้านความรู้ ทักษะกระบวนการ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ จากการเรียนรู้และการร่วมกิจกรรมของผู้เรียน โดยเทียบกับผลการวัดและประเมินก่อนเรียนและระหว่างเรียน การวัดและประเมินหลังเรียนจะทำให้ได้ข้อมูลที่บ่งบอกถึงพัฒนาการการเรียนรู้ของผู้เรียน ในขณะเดียวกันยังสะท้อนให้เห็นถึงคุณภาพการจัดการเรียนการสอนของครูด้วย ข้อมูลจากการวัดและประเมินหลังเรียนมีจุดประสงค์หลักคือใช้ในการตัดสินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน นอกจากนี้ การวัดและประเมินผลหลังเรียนอาจจะเป็นข้อมูลก่อนการเรียนในระดับต่อไป จึงเป็นประโยชน์ทั้งผู้เรียน และครูผู้สอน สามารถนำข้อมูลดังกล่าวไปพัฒนาและปรับปรุงการเรียนรู้และการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนหรือกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนและสถานการณ์

กล่าวโดยสรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายของการใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือ ใช้ในการประเมินการจัดการเรียนรู้ โดยเพื่อให้ทราบพัฒนาการของผู้เรียน นำไปจัดลำดับของผู้เรียน ตรวจสอบความก้าวหน้าของผู้เรียน อีกทั้งนำมาปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยทำการวัดก่อนเรียน และหลังเรียน

6.3 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

บุญชม ศรีสะอาด (2546) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เป็นแบบทดสอบ ที่ใช้วัดผลการเรียนรู้ในเนื้อหา และจุดประสงค์ ในรายวิชาต่างๆ ที่เรียนในโรงเรียน และสถาบันการศึกษาต่างๆ เป็นเครื่องมือหลักของการวัดผล

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2543) ให้นิยามว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Achievement test) เป็นแบบทดสอบที่มุ่งวัดเนื้อหาวิชาที่เรียนผ่านมาแล้วว่านักเรียนมีความรู้ความสามารถเพียงใด ดังเช่นการสอบวัดผลการเรียนการสอนในชั้นเรียนปัจจุบัน

พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2548) ให้นิยามว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ ทักษะ และความสามารถทางวิชาการที่นักเรียนได้เรียนรู้มาแล้วว่าบรรลุผลสำเร็จตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้เพียงใด

คณาจารย์ภาควิชาวิจัย และพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม (2553) ได้ให้ความหมายแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า หมายถึงแบบทดสอบที่วัดสมรรถภาพสมองด้านต่างๆ ที่นักเรียนได้รับการเรียนรู้มาแล้วมีอยู่เท่าใด

สมนึก ภัททิยพณี (2558) กล่าวว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึงแบบทดสอบที่วัดสมรรถภาพสมองด้านต่างๆ ที่นักเรียนได้รับการเรียนรู้ ผ่านมาแล้ว แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน อาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้น และแบบทดสอบมาตรฐาน

1. แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้น ที่นิยมใช้มี 6 แบบ ดังนี้

1.1 ข้อสอบแบบอัตนัยหรือความเรียง (Subjective or Essay Test) เป็นข้อสอบที่มีเฉพาะคำถาม แล้วให้นักเรียนเขียนตอบอย่างเสรี เขียนบรรยายตามความรู้ และข้อคิดเห็นของแต่ละคน

1.2 ข้อสอบแบบกาถูก-ผิด (True – False Test) เป็นข้อสอบแบบเลือกตอบที่มี 2 ตัวเลือก แต่ตัวเลือกดังกล่าวเป็นแบบคงที่ และมีความหมายตรงกันข้าม เช่น ถูก-ผิด ใช่-ไม่ใช่ จริง-ไม่จริง เหมือนกัน-ต่างกัน เป็นต้น

1.3 ข้อสอบแบบเติมคำ (Completion Test) เป็นข้อสอบที่ประกอบด้วยประโยคหรือข้อความที่ยังไม่สมบูรณ์ แล้วให้เติมคำหรือประโยค หรือข้อความลงในช่องว่างที่เว้นไว้เพื่อให้มีความสมบูรณ์และถูกต้อง

1.4 ข้อสอบแบบสั้น ๆ (Short Answer Test) ข้อสอบประเภทนี้คล้ายกับข้อสอบแบบเติมคำ แต่แตกต่างกันที่ข้อสอบแบบตอบสั้น ๆ เขียนเป็นประโยคคำถามสมบูรณ์ (ข้อสอบเติมคำเป็นประโยคหรือข้อความที่ยังไม่สมบูรณ์) แล้วให้ผู้ตอบเป็นคนเขียนตอบคำตอบที่ต้องการจะสั้นและกะทัดรัดได้ใจความสมบูรณ์ ไม่ใช่เป็นการบรรยายแบบข้อสอบอัตนัยหรือความเรียง

1.5 ข้อสอบแบบจับคู่ (Matching Test) เป็นข้อสอบเลือกตอบชนิดหนึ่งโดยมีคำหรือข้อความแยกออกจากกันเป็น 2 ชุดแล้วให้ผู้ตอบเลือกจับคู่ว่า แต่ละข้อความในชุดหนึ่ง (ตัวยืน) จะคู่กับคำหรือข้อความใดในอีกชุดหนึ่ง (ตัวเลือก) ซึ่งมีความสัมพันธ์อย่างใดอย่างหนึ่งตามที่ถูกออกข้อสอบกำหนดไว้

1.6 ข้อสอบแบบเลือกตอบ (Multiple Choice Test) คำถามแบบเลือกตอบโดยทั่วไปจะประกอบด้วย 2 ตอน คือ ตอนนำ หรือคำถาม (Stem) กับตอนเลือก (Choice) ในตอนเลือกนี้จะประกอบด้วยตัวเลือกที่เป็นคำตอบถูก และตัวเลือกที่เป็นตัวลวง ปกติจะมีคำถามที่กำหนดให้นักเรียนพิจารณา แล้วหาตัวเลือกที่ถูกต้องมากที่สุด เพียงตัวเลือกเดียวจากตัวเลือกอื่น ๆ และคำถามแบบเลือกตอบที่นิยมใช้ตัวเลือกที่อยู่ใกล้เคียงกัน ดูเผิน ๆ จะเห็นว่าทุกตัวเลือกถูกหมด แต่ความจริงมีน้ำหนักถูกมากน้อยต่างกัน

2. แบบทดสอบมาตรฐาน เป็นแบบทดสอบที่มีคุณลักษณะความเป็นมาตรฐาน 2 ประเภทคือ

2.1 มาตรฐานในวิธีการดำเนินการสอบ หมายถึง ไม่ว่าจะนำแบบทดสอบนี้ไปใช้ที่ไหนเมื่อไร ต้องดำเนินการ ในการสอบเหมือนกันหมด แบบสอบถามนี้จะมีคู่มือ ซึ่งจะบอกว่าการใช้แบบสอบถามนี้ต้องทำอย่างไรบ้าง

2.2 มาตรฐานในการให้คะแนน แบบสอบถามประเภทนี้ มีเกณฑ์ปกติไว้สำหรับใช้ในการเปรียบเทียบคะแนน เพื่อจะบอกว่าการที่ผู้สอบ ได้คะแนนอย่างหนึ่งอย่างใด หมายถึงว่ามีความสามารถอย่างไร

กล่าวโดยสรุปได้ว่า แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบวัดความรู้ ทักษะความสามารถทางวิชาการของนักเรียน ซึ่งจะวัดหลังจากที่เสร็จสิ้นการเรียนการสอนตามเนื้อหาวิชาต่าง ๆ ซึ่งจะวัดจากแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คะแนนจะเป็นไปตามเกณฑ์ของครูผู้สอนที่ได้ตั้งไว้

6.4 ประเภทแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์

ศิริชัย กาญจนวาสี (2556) ได้เสนอว่า แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์สามารถจำแนกออกเป็นประเภทต่างๆ ได้หลายลักษณะขึ้นอยู่กับเกณฑ์ที่ใช้ในการจำแนก ในที่นี้จะขอจำแนกตามเกณฑ์ที่สำคัญดังนี้

1. จำแนกตามผู้สร้าง

1.1 แบบสอบมาตรฐาน (Standardized Tests) เป็นแบบสอบที่สร้างขึ้นด้วยกระบวนการมาตรฐานโดยสำนักทดสอบ หรือบริษัทสร้างแบบสอบซึ่งมักออกแบบให้ครอบคลุมเนื้อหาสาระอย่างกว้างๆ ที่สอนในหลักสูตรต่างๆ เพื่อให้สามารถใช้ได้กับสถาบันการศึกษาทั่วไป โดยทั่วไปมีรูปแบบที่เป็นมาตรฐานสำหรับการให้บริการ การดำเนินการสอบ การตรวจให้คะแนนการแปลผลเปรียบเทียบกับบรรทัดฐานระดับชาติ การรายงานผล และการรายงานคุณภาพของแบบสอบ

1.2 แบบสอบที่ครูสร้าง (Teacher-made Tests) เป็นแบบสอบที่ครูเป็นคนสร้างขึ้นมาใช้เอง จึงมักเป็นแบบสอบที่ครอบคลุมเนื้อหาเฉพาะตามหลักสูตรของสถาบันใดสถาบันหนึ่งการตรวจ

ให้คะแนนและการแปลผลจึงมักทำการเปรียบเทียบผลเฉพาะกลุ่มที่สอบด้วยกัน หรือเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ครูกำหนดไว้เฉพาะ

2. จำแนกตามเนื้อหาวิชา

แบบสอบผลสัมฤทธิ์สามารถใช้กันวิชาต่างๆได้ จึงอาจจำแนกแบบสอบตามชื่อเนื้อหาวิชา เช่น แบบสอบผลสัมฤทธิ์ทางคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ ประวัติศาสตร์ แคลคูลัส สถิติศาสตร์ วิจัยทางสังคมศาสตร์ คอมพิวเตอร์ เป็นต้น

3. จำแนกตามการใช้

3.1 แบบสอบความพร้อม (Readiness Test) เป็นแบบสอบที่มุ่งวัด ทักษะพื้นฐานที่จำเป็น สำหรับการเรียนรู้วิชาหรือบทเรียนหรือหน่วยการเรียนรู้

3.2 แบบสอบวินิจฉัย (Diagnosis Test) เป็นแบบสอบที่มุ่งวัด จุดเด่นจุดด้อยของทักษะการเรียนรู้สำคัญ อันเป็นปัญหาของนักเรียน แบบสอบมุ่งตรวจสอบกลไก องค์ประกอบย่อย ๆ ที่ครอบคลุมกระบวนการสำคัญของทักษะที่เป็นเป้าหมายของการเรียนรู้ เพื่อระบุว่านักเรียนมีปัญหาของการเรียนรู้ตรงจุดไหน อันจะเป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงแก้ไขและสอนซ่อมเสริม

3.3 แบบสอบสมรรถภาพ (Proficiency Test) เป็นแบบสอบที่ใช้วัดว่าผู้สอบมีสมรรถนะ ถึงระดับที่เหมาะสมหรือยังเพื่อใช้เป็นเครื่องบ่งชี้ถึงระดับความสามารถสำหรับการคัดเลือกหรือให้สิทธิบางประการ เช่น การสอบใบขับขี่รถยนต์ การสอบความสามารถทางภาษา การทดสอบความสามารถทางคอมพิวเตอร์เบื้องต้น เป็นต้น

3.4 แบบสอบเชิงสำรวจ เป็นแบบสอบที่ใช้สำรวจวัดระดับความรู้เชิงสรุปทั่วไปของนักเรียนหรือนิสิตนักศึกษาในสาขาวิชาเฉพาะ แบบสอบจึงควรครอบคลุมเนื้อหาทั่วไปที่ผู้สอบได้จกมวลงเนื้ออย่างกว้างขวาง เพื่อทดสอบผลการเรียนรู้ทั่วไป เช่น แบบสอบปลายภาคเรียน เป็นต้น

4. จำแนกตามการแปลผล

4.1 แบบสอบอิงกลุ่ม (Norm-Referenced Tests) เป็นแบบสอบที่มุ่งวัดผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างความรู้ ความสามารถของผู้สอบ ข้อสอบอิงกลุ่มจึงถูกสร้างและเลือกมาใช้เพื่อทำหน้าที่จำแนกระดับความสามารถของผู้สอบที่แตกต่างกัน คะแนนสอบที่ได้จึงนำไปใช้แปลความหมายโดยการเปรียบเทียบความรู้ ความสามารถระหว่างกลุ่มผู้สอบด้วยกันเอง

4.2 แบบสอบอิงเกณฑ์ (Criterion-Referenced Tests) เป็นแบบสอบที่มุ่งวัดระดับการเรียนรู้ของนักเรียนว่ามีความรู้ ความสามารถอะไรบ้าง ข้อสอบอิงเกณฑ์ถูกสร้างให้ครอบคลุมความรู้หรือทักษะสำคัญของการเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดขึ้น คะแนนสอบที่ได้จึงแปลผลโดยการเปรียบเทียบกับ เกณฑ์ หรือ มาตรฐาน ที่กำหนดไว้

5. จำแนกตามรูปแบบการตอบ

5.1 แบบสอบประเภทเสนอคำตอบ (Supply Type)

5.1.1 แบบสอบความเรียง (Essay Test)

5.1.1.1 แบบสอบความเรียงไม่จำกัดคำตอบ (Essay-Extended)

5.1.1.2 แบบสอบความเรียงจำกัดคำตอบ (Essay-Restricted)

5.1.2 แบบสอบแบบตอบสั้น (Short Answer)

5.2 แบบสอบประเภทเลือกคำตอบ (Selection Type)

5.2.1 แบบสอบแบบถูก-ผิด (True-False)

5.2.2 แบบสอบแบบจับคู่ (Matching)

5.2.3 แบบสอบแบบหลายตัวเลือก (Multiple-choice)

กล่าวโดยสรุปก็คือ ประเภทแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์มี 2 ประเภท คือ แบบทดสอบอัตนัยหรือแบบความเรียง และแบบทดสอบปรนัย หรือแบบให้ตอบสั้นๆ ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้ใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ปรนัยแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก

6.5 การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2548) ให้แนวคิดที่ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นการวัดพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัยซึ่งเป็นสมรรถภาพทางด้านสมองหรือปัญญาของบุคคลในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ แบ่งเป็น 6 ระดับ เรียงตามลำดับขั้นตอนการเกิดพฤติกรรมจากขั้นต่ำสุดถึงขั้นสูงสุด ซึ่งเป็นผลสัมฤทธิ์ที่เกิดขึ้นในตัวนักเรียน ดังนี้

1. ความรู้-ความจำ

ความรู้-ความจำ หมายถึง ความสามารถทางสมองในการทรงไว้ หรือรักษาไว้ซึ่งเรื่องราวต่างๆ ที่บุคคลได้รับไว้ในสมองได้อย่างถูกต้องแม่นยำ จำแนกออกเป็น 3 ลักษณะ คือ

1.1 ความรู้ในเนื้อเรื่อง เป็นการถามรายละเอียดของเนื้อหาข้อเท็จจริงต่าง ๆ ของเรื่องราวทั้งหลาย แบ่งคำถามที่ใช้วัดออกเป็น 2 ประเภท คือ

1.1.1 ศัพท์และนิยาม ได้แก่ คำถามเกี่ยวกับความหมายของคำ คำศัพท์คำนิยาม คำจำกัดความต่างๆ คำถามประเภทนี้มักจะถามสิ่งต่างๆ ต่อไปนี้ ถามชื่อ ถามคำแปล หรือความหมายที่ตรงข้าม ถามตัวอย่าง ถามนิยาม คำจำกัดความ อักษรย่อ

1.1.2 กฎและความจริง ได้แก่ คำถามเกี่ยวกับ สูตร กฎ เรื่องราว ข้อเท็จจริงใจความหรือรายละเอียดของเนื้อหาต่างๆ คำถามประเภทนี้มักเกี่ยวกับ สูตร กฎหรือ ทฤษฎี ความจริงเกี่ยวกับเรื่องราว หรือเนื้อเรื่อง จำนวน ปริมาณ ขนาด สถานที่ เวลา วันที่ เดือน ปี คุณสมบัติหน้าที่ ความสำคัญ วัตถุประสงค์ สาเหตุและผล ประโยชน์และโทษ

1.2 ความรู้ในวิธีดำเนินการ เป็นการถามวิธีการปฏิบัติต่างๆ แบบแผน ประเพณี ขั้นตอนของการปฏิบัติทั้งหลาย แบ่งคำถามที่ใช้ถามออกเป็น 5 ประเภท คือ

1.2.1 เกี่ยวกับระเบียบแบบแผน ได้แก่ การถามเกี่ยวกับวิธีประพฤติปฏิบัติตามระเบียบประเพณี วัฒนธรรมของสังคม รวมทั้งแบบแผนการปฏิบัติในสิ่งต่างๆ ที่คนส่วนใหญ่นิยมปฏิบัติ คำถามชนิดนี้จะถามเกี่ยวกับ แบบแผน แบบฟอร์ม คำสุภาพ ราชศัพท์ ธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม

1.2.2 เกี่ยวกับลำดับขั้นและแนวโน้ม ได้แก่ คำถามเกี่ยวกับขั้นตอนของการปฏิบัติ และการหาความเอนเอียงหรือแนวโน้มของสิ่งที่จะเป็นไปมักจะถามเกี่ยวกับลำดับขั้นหรือขั้นตอนในการปฏิบัติ ลำดับเวลาของเหตุการณ์หรือเรื่องราว

1.2.3 เกี่ยวกับการจัดประเภท ได้แก่ การถามความสามารถในการจำแนกแจกแจงชนิด การจัดหมวดหมู่หรือประเภทของสิ่งของ เรื่องราว โดยยึดเกณฑ์หรือวิธีการอย่างหนึ่งอย่างใดเป็นหลัก คำถามชนิดนี้มักจะถามเกี่ยวกับ ชนิดหรือประเภท สิ่งที่อยู่ในประเภทหรือกลุ่มเดียวกัน สิ่งที่แตกต่างกันจากกลุ่ม

1.2.4 เกี่ยวกับเกณฑ์ ได้แก่ คำถามเกี่ยวกับความสามารถในการจดจำหลักเกณฑ์ต่าง ๆ หรือข้อกำหนดที่ยึดเป็นหลักสำหรับการพิจารณาวินิจฉัยข้อเท็จจริง การกระทำเรื่องราวต่างๆ ว่าคืออะไร ใช้สำหรับตัดสินสิ่งใด คำถามประเภทนี้มักจะถามถึง ลักษณะ หรือคุณสมบัติที่ใช้พิจารณา หรือ ชี้ขาด เปรียบเทียบข้อแตกต่าง

1.2.5 เกี่ยวกับวิธีการ ได้แก่ การถามวิธีปฏิบัติหรือกรรมวิธีต่างๆ ที่จะทำให้ได้ผลลัพธ์หรือเกิดผลตามที่ต้องการ โดยถามถึงวิธีการที่ใช้กันแพร่หลาย จนทำให้ได้ผลที่มีประสิทธิภาพ คำถามชนิดนี้มักจะถามเกี่ยวกับวิธีปฏิบัติ แนวทางการแก้ปัญหา การเปรียบเทียบหรือเลือกวิธีที่เหมาะสม

1.3 ความรู้รวบยอดในเนื้อเรื่อง เป็นการถามความสามารถในการจดจำข้อสรุปหรือหลักการของเรื่องที่เกิดจากการผสมผสานหาลักษณะร่วม เพื่อรวบรวมและย่อลงมาเป็นหลักหรือหัวใจของเนื้อหานั้น ๆ คำถามความรู้รวบยอดมี 2 ชนิด คือ

1.3.1 เกี่ยวกับหลักการวิชาและการขยาย ได้แก่ การถามสาระสำคัญ ๆ ของเรื่องที่ได้มาจากการสรุปลักษณะปลีกย่อยหรือรายละเอียดต่าง ๆ พร้อมทั้งความสามารถในการนำหลักเหล่านั้นไปสัมพันธ์เชื่อมโยงกับสิ่งอื่น คำถามประเภทนี้มักจะถามเกี่ยวกับหลักสรุป การขยายหลักไปสู่
สภาพอื่น

1.3.2 เกี่ยวกับทฤษฎีและโครงสร้าง ได้แก่ การถามความสามารถในการโยงความสัมพันธ์จากรายละเอียดหรือหลักวิชาต่างๆ มาลงสรุปเป็นเนื้อหาสาระสำคัญจนตั้งเป็นเกณฑ์ทฤษฎี หรือโครงสร้างที่มีลักษณะร่วมกัน แนวคำถามมักจะถามเกี่ยวกับลักษณะร่วม หลักวิชาที่ยึดถือร่วมกัน

2. ความเข้าใจ

ความเข้าใจ หมายถึง ความสามารถในการนำความรู้ความจำไปดัดแปลงปรับปรุงเพื่อให้สามารถจับใจความอธิบาย หรือเปรียบเทียบ ย่นย่อเรื่องราว ความคิดข้อเท็จจริงต่าง ๆ ทั้งยังสามารถอธิบายและเปรียบเทียบสิ่งที่มีลักษณะและสภาพคล้ายคลึงเป็นทำนองเดียวกับของเดิมได้บุคคลที่มีความเข้าใจในสิ่งใด จะสามารถแปลความหมายหรือตีความหรือขยายความเกี่ยวกับสิ่งนั้นได้คำถามที่ใช้ความเข้าใจแบ่งออกได้ 3 ชนิด คือ

2.1 การแปลความ ได้แก่ คำถามที่ให้อธิบายความตามลักษณะและนัยของเรื่องราวต่าง ๆ โดยให้แปลงเรื่องราวเดิมออกมาเป็นคำพูดใหม่ ลักษณะใหม่ตามเลศนัยเดิม คำถามแบบนี้มักถามเกี่ยวกับการแปลความ คำ กลุ่มคำ ประโยค ข้อความ แปลภาพ สัญลักษณ์ ตาราง กราฟ ภายกตัวอย่าง การเปรียบเทียบ เปรียบเปรยต่าง ๆ

2.2 การตีความ เป็นการถามความสามารถในการโยงความสัมพันธ์ของรายละเอียดต่างๆ ของเรื่องราว เพื่อนำมาอธิบาย เรียบเรียง บันทึกลง ในแง่มุมใหม่ ทั้งนี้จะต้องอาศัยการค้นหา เปรียบเทียบทั้งรายละเอียดและสิ่งที่เป็นเงื่อนไขต่างๆ เพื่อแปลความหมาย แล้วนำสิ่งที่แปลความได้นั้นมาเปรียบเทียบพิจารณาต่ออีกขั้นหนึ่ง การถามให้ตีความหมายมักจะถามเกี่ยวกับตีความเรื่องตีความข้อเท็จจริง

2.3 การขยายความ เป็นการถามความหมายในการใช้ข้อเท็จจริงหรือสภาพในปัจจุบันไปพยากรณ์หรือขยายความคิด คาดคะเนข้อเท็จจริงหรือเรื่องราวต่างๆ ที่ไกลจากที่เป็นอยู่ อย่างสมเหตุเข้าใจ ในแง่การขยายความอาจจะให้เรื่องราว เหตุการณ์ หรือข้อเท็จจริงทั้งไปให้ไกลไปข้างหน้า และข้างหลัง หรือเบื้องหลัง จึงมักถามเกี่ยวกับการคาดคะเน พยากรณ์แนวโน้มความคิด การขยายความแบบสมมติ

3. การนำไปใช้

การนำไปใช้ หมายถึง ความสามารถในการนำความรู้ความเข้าใจ ที่มีในเรื่องราวข้อเท็จจริงวิธีการต่างๆ ไปใช้ในสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน หรือในสถานการณ์ที่คล้ายคลึงกันการนำไปใช้จัดเป็นความสามารถขั้นสูงกว่าความจำ ความเข้าใจ โดยต้องสามารถที่จะนำความจำและความเข้าใจในสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่ไม่ว่าจะเป็นสูตร กฎ ทฤษฎีหรือรายละเอียดทั่ว ๆ ไป ไปใช้แก้ปัญหาที่มีลักษณะผิดแผกแตกต่างจากที่เคยพบเห็นมา คำถามที่ใช้ถามความสามารถในการนำไปใช้ มักจะถามเกี่ยวกับสิ่งต่อไปนี้ การนำหลักวิชาไปแก้ปัญหา หรือไปใช้เป็นหลักปฏิบัติการนำความรู้ไปอธิบายหลักวิชา หรือยกตัวอย่าง และการถามเหตุผลของการปฏิบัติ

4. การวิเคราะห์

การวิเคราะห์ หมายถึง ความสามารถในการแยกหารายละเอียดหาประเด็นของเรื่องราว เหตุการณ์ การกระทำ ความจริงต่างๆ เพื่อนำมาพิจารณาไตร่ตรองเปรียบเทียบ หาสาระหรือแก่นสารหลักการ

ความเกี่ยวข้อง หรือหามูลเหตุหรือต้นกำเนิดของสิ่งนั้นๆ ลักษณะของการวิเคราะห์คือการใช้
 วิจารณ์ญาณเพื่อไตร่ตรองนั่นเอง คำถามประเภทนี้แบ่งเป็น 3 ชนิด คือ

4.1 วิเคราะห์ความสำคัญ เป็นคำถามที่ต้องการให้เด็กค้นหา คุณลักษณะที่เด่นชัดของ
 เรื่องราว ความคิด การกระทำหรือเหตุการณ์ต่างๆ คำถามแบบนี้มักจะถามเกี่ยวกับองค์ประกอบที่
 สำคัญ วัตถุประสงค์ สาระสำคัญ หัวใจของเรื่อง สาเหตุ ต้นกำเนิด

4.2 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ เป็นคำถามเกี่ยวกับการค้นหาความสัมพันธ์ระหว่าง
 คุณลักษณะต่างๆ ของเรื่อง ของเหตุการณ์ ว่าพาดพิง เกี่ยวโยงกันอย่างไร มากน้อยเพียงใด รวมทั้งผล
 ที่เกิดจากสาเหตุต่างๆ ลักษณะคำถามมักจะถามเกี่ยวกับ ความสอดคล้องสัมพันธ์ ความขัดแย้ง เหตุและ
 ผลที่ตามมา

4.3 วิเคราะห์หลักการ เป็นการวัดความสามารถเค้าเงื่อนไข หลักที่ยึดถือเทคนิค ระเบียบ
 วิธี โครงสร้างของเรื่องราว ความคิด คำพูด คำถามแบบนี้มักจะถามในลักษณะต่อไปนี้ ถามโครงสร้าง
 ถามหลักวิธีการยึดถือ

5. การสังเคราะห์

การสังเคราะห์ หมายถึง ความสามารถในการรวบรวม ผสมผสานสิ่งต่าง ๆ เช่น สิ่งของ
 ข้อเท็จจริงรายละเอียด ความคิด เพื่อนำมาผลิตหรือทำให้เป็นสิ่งใหม่ หรือเพื่อหาข้อสรุปเป็นข้อยุติ
 การวัดความสามารถในการสังเคราะห์ มีคำถามอยู่ 3 แบบ คือ

5.1 สังเคราะห์ข้อความ เป็นการวัดความสามารถในการแสดงการสื่อสารเพื่อเสนอ
 ความคิด เรื่องราว เหตุการณ์ต่างๆ โดยอาศัยข้อความภาพ การพูด ลักษณะดังกล่าวก็คือ การผลิต
 ข้อความบทประพันธ์ การเขียนภาพ การพูด การวัด ความสามารถดังกล่าว นิยมใช้ข้อสอบปฏิบัติเป็น
 หลักหรือใช้ข้อสอบแบบความเรียง เพราะจะช่วยให้การวัดเที่ยงตรงกว่าแบบอื่นๆ ลักษณะคำถาม
 ประเภทนี้มักจะเกี่ยวกับการให้แต่งบทประพันธ์ ให้แต่งเรื่องราวต่างๆ หรือการเรียงความ ให้วาดภาพ
 โดยจำลองความคิดของตน (ไม่ใช่ภาพเหมือนตัวอย่าง) ให้อภิปรายเล่าเรื่อง

5.2 สังเคราะห์แผนงาน เป็นการวัดความสามารถในการผลิตโครงการแผนปฏิบัติหรือ
 การวางแผนกิจกรรมงานต่าง ๆ ว่าจะต้องกระทำอย่างไร ต้องเตรียมสิ่งใด มีขั้นตอนการปฏิบัติ
 อย่างไร ต้องเตรียมแก้ไขอุปสรรคต่าง ๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นอย่างไร ดังนั้น คำถามชนิดนี้จึงนิยมถามแบบ
 เดียวกับการสังเคราะห์ข้อความ คือใช้วิธีให้เด็กเขียนโครงการต่าง ๆ ออกมาหรือใช้วิธีบรรยายถึง
 แผนการต่างๆ ลักษณะคำถามจึงมักถามเกี่ยวกับ การเสนอแผนการ การวางแผนกิจกรรม ขั้นตอน
 การปฏิบัติ และปัญหาที่อาจมีรวมทั้งวิธีแก้ไข

5.3 สังเคราะห์ความสัมพันธ์ เป็นคำถามที่วัดความสามารถในการเก็บรวบรวม
 รายละเอียดต่างๆ เพื่อนำมาเปลี่ยนแปลงปรับปรุง ตรวจสอบหาข้อยุติหรือลงสรุป โดยการเชื่อมโยง
 รายละเอียดเหล่านั้น ลักษณะดังกล่าวคือความสามารถในการริเริ่มสร้างสรรค์นั่นเอง คำถามที่นิยมใช้

กันมักจะเป็นดังนี้ นำรายละเอียดมาตั้งสมมติฐานใหม่ เชื่อมโยงความสัมพันธ์หาข้อสรุปหรือข้อยุติที่เหมาะสม

6. การประเมินค่า

เป็นการวินิจฉัยราคาเรื่องราว ความคิด การกระทำเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยการสรุปเป็นคุณค่า ว่าดี-เลว เหมาะ-ไม่เหมาะ อย่างมีหลักเกณฑ์ ดังนั้น คำถามที่วัดการประเมินค่าจึงเป็นคำถามที่ให้เด็กพิจารณาตัดสินสิ่งต่างๆ บทประพันธ์ ผลงานความคิดเห็นตลอดจนเรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่างๆ ว่าเหมาะสมหรือดีเลวหรือไม่ เพราะเหตุใด โดยสามารถใช้คำถามได้ 2 แบบ

6.1 อาศัยข้อเท็จจริงภายใน เป็นคำถามที่ให้ประเมินสิ่งต่างๆ โดยใช้ข้อเท็จจริงรายละเอียด หลักการ หรือทฤษฎีต่างๆ เป็นเกณฑ์ในการตัดสินพิจารณา นั่นคือบรรดาเกณฑ์ที่นำมาใช้ตัดสินหรือประเมินนั้น เป็นเรื่องราวหรือเป็นความจริงตามเนื้อหาและหลักวิชาที่ปรากฏอยู่จริงการถามมักจะทำให้ตัดสินหรือประเมินเกี่ยวกับความถูกต้องที่เหมาะสม ประสิทธิภาพของวิธีการ คุณค่าของผลงาน ความสมเหตุสมผลของเรื่อง วิธีการ ความคิด

6.2 อาศัยเกณฑ์ภายนอก เป็นคำถามที่ให้พิจารณาตัดสินสิ่งต่างๆ เช่นเดียวกับแบบนี้ เพียงแต่เกณฑ์ที่ใช้พิจารณาตัดสินนั้น เป็นเกณฑ์ที่ได้มาจากสิ่งอื่นๆ นอกเหนือจากข้อเท็จจริงหรือหลักวิชาการ ส่วนใหญ่เป็นเกณฑ์ที่เกี่ยวกับแผนทางสังคม ลัทธิการปกครอง ค่านิยม คุณธรรมต่าง ๆ ที่เป็นบรรทัดฐานของคนส่วนรวม คำถามประเภทนี้จึงมักให้ประเมินค่าเกี่ยวกับลักษณะโดยสรุปรวมการเปรียบเทียบความเหมาะสม ลักษณะเด่นและด้อย การตัดสินตามมาตรฐาน

ชวลิต ชูกำแพง (2555) ได้ลำดับขั้นของกระบวนการทางปัญญา ในจุดมุ่งหมายทางการศึกษาด้านพุทธิพิสัยของบลูมที่ปรับปรุงใหม่ อธิบายได้ดังนี้

1. จำ (Remembering) หมายถึง ความสามารถในการระลึกได้ แสดงรายการได้บอกได้ ระบุนุ บอกชื่อได้

1.1 จำ (Recognizing) ความรู้ที่มีอยู่ในความจำ คือ ระบุนุ (Identifying) เช่น สามารถเล่าเหตุการณ์ หรือเรื่องราวได้ บอกได้ว่ามีสัตว์อะไรอยู่ในเรื่องบ้าง

1.2 ระลึกได้ (Recalling) ความสามารถในการเรียกความรู้ที่ได้เรียนรู้ไปนานแล้วกลับมา คือ ระลึก (Retrieving) เช่น เขียนรายการข้อมูลที่อยู่ในความทรงจำได้ ท่องบทกวีที่ขึ้นชอบได้

2. เข้าใจ (Understanding) หมายถึง ความสามารถในการแปลความหมายประกอบด้วย

2.1 แปลความหมาย (Interpreting) การเปลี่ยนจากรูปแบบหนึ่ง ไปเป็นอีกรูปแบบหนึ่ง เช่น แสดงความคิดหลักของข้อความนี้

2.2 ยกตัวอย่าง (Exemplifying) การค้นหาตัวอย่างของแนวคิดหรือทฤษฎี เช่น แสดงภาพประกอบความหมายของสิ่งนี้

2.3 จัดประเภท (Classifying) การจัดสิ่งของให้เข้าพวก โดยใช้หลักเกณฑ์ต่าง ๆ เช่น เล่าเรื่องราวจากกลุ่มคำที่กำหนดให้

2.4 สรุป (summarizing) การย่อหรือสรุปจากข้อมูลที่มีอยู่ เช่น เขียนสรุปเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

2.5 การสรุปอ้างอิง (Inferring) การย่อประเด็นหลัก เช่น ใช้ตัวอย่างที่กำหนดให้สรุปอ้างอิงไปยังหลักการหรือทฤษฎี

3. ประยุกต์ใช้ (Applying) หมายถึง ความสามารถในการนำไปใช้ ประยุกต์ใช้แก้ไขปัญหา ประกอบด้วย

3.1 นำไปใช้ (Executing) ประยุกต์ใช้ความรู้ในงานประจำ เช่น เขียนสรุปรายงานประจำเดือน

3.2 นำไปใช้ (Implementing) ประยุกต์ใช้ความรู้ในงานที่ไม่ใช่งานประจำ เช่น เขียนเอกสารเกี่ยวกับหัวข้อที่น่าสนใจ

4. วิเคราะห์ (Analyzing) หมายถึง ความสามารถในการเปรียบเทียบ อธิบายลักษณะการจัดการ

4.1 บอกความแตกต่าง (Differentiating) เป็นการเปรียบเทียบความแตกต่างของส่วนต่าง ๆ ของสิ่งที่กำหนด เช่น บอกความแตกต่างระหว่างจำนวนตรรกยะและอตรรกยะด้วยหลักคณิตศาสตร์

4.2 จัดการ (Organizing) เป็นการกำหนดสถานการณ์ที่เหมาะสม หรือหน้าที่ภายในโครงสร้าง เช่น สร้างตารางนำเสนอข้อมูล เขียนแผนภาพแสดงความสัมพันธ์ของหลายสิ่ง

4.3 คุณลักษณะ (Attributing) กำหนดจุดที่พบเหตุ ความลำเอียง คุณค่า หรือ แนวโน้มของสิ่งที่สนใจศึกษา เช่น เขียนข้อเสนอแนะ เพื่อให้เกิดการปรับปรุงเปลี่ยนแปลง

5. ประเมินค่า (Evaluating) หมายถึง ความสามารถในการตรวจสอบ วิจาร์ณ ตัดสิน

5.1 ตรวจสอบ (Checking) เป็นการค้นหาความไม่สอดคล้อง หรือความขัดแย้งภายในกระบวนการหรือผลผลิต เช่น เขียนข้อเสนอแนะ เพื่อให้เกิดการปรับปรุงเปลี่ยนแปลง

5.2 วิจาร์ณ (Critiquing) ค้นหาความไม่สอดคล้องระหว่างผลผลิต และเกณฑ์ภายนอก ค้นหาความเหมาะสมของกระบวนการที่มีปัญหา เช่น ตัดสินวิธีการ 2 วิธีว่าวิธีไหนช่วยแก้ปัญหาได้ดีที่สุด

6. คิดสร้างสรรค์ (Creating) หมายถึง ความสามารถในการออกแบบ (Design) วางแผนผลิต

6.1 ทำให้เกิดขึ้น (Generating) การได้ทางเลือก หรือสมมติฐานที่อยู่บนพื้นฐานของกฎเกณฑ์หรือเหตุผล เช่น จากปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น สามารถตั้งสมมติฐานได้อย่างไร

6.2 วางแผน (Planning) การดำเนินการตามกระบวนการจนสำเร็จ เช่น ออกแบบสร้างบ้านในฝัน เขียนบทละครโทรทัศน์

6.3 ผลผลิต (Producing) เช่น นำเสนอแนวคิดใหม่ ๆ ประดิษฐ์ชิ้นงานที่สนใจ

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลสร้างโดยยึดตามการจำแนกจุดประสงค์ทางการศึกษาด้านพุทธิพิสัยของบลูม 6 ชั้น ได้แก่ ความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า

7. การวัดความพึงพอใจ

7.1 ความหมายของความพึงพอใจ

สุรศักดิ์ วงศ์สุรศิลป์ (2542) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า ความพึงพอใจหมายถึง ความรู้สึกของบุคคลต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด ซึ่งเป็นความรู้สึกที่ดีที่เกิดจากการตอบสนองทั้งทางร่างกายและจิตใจ จนทำให้เกิดความพึงพอใจ

ดำรงศักดิ์ ไชยแสน (2542) สรุปความหมายของความพึงพอใจว่า ความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ ของผู้ปฏิบัติงานแต่ละคนที่มีต่องาน และปัจจัยหรือองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับงานนั้น ๆ จนสามารถตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานทางร่างกายและจิตใจ ตลอดจนสามารถลดความเครียดของผู้ปฏิบัติงานให้ต่ำลงได้

ไชยย์ณห์ ชาญปริชารัตน์ (2543) ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า ความพึงพอใจหมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่องานที่ปฏิบัติในทางบวกคือ รู้สึกชอบ รัก พอใจ หรือเจตคติที่ดีต่องาน ซึ่งเกิดจากการได้รับการตอบสนองความต้องการทั้งด้านวัตถุ และด้านจิตใจ เป็นความรู้สึกที่มีความสุขเมื่อได้รับความสำเร็จตามความต้องการหรือแรงจูงใจ

ณรัตน์ ลาภมูล (2546) กล่าวว่า ความพึงพอใจในการปฏิบัติงาน หมายถึง ความรู้สึกที่สามารถประเมินค่าได้ของบุคคลที่มีต่อการปฏิบัติงานที่ทำ ซึ่งครอบคลุมมิติของงาน

ณัฐชยา เอื้อมอญ (2544) กล่าวถึงความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกหรือทัศนคติของบุคคลที่มีต่องานหรือกิจกรรม ซึ่งสามารถเป็นไปได้ทั้งทางบวกและทางลบ ถ้าเป็นไปในทางบวกก็จะทำให้เกิด ผลดีต่องาน และกิจกรรมที่ทำหรือเข้าร่วมแต่ถ้าเป็นไปในทางลบก็จะเกิดผลเสียต่องานหรือกิจกรรมได้เช่นกัน

รักพงษ์ วงษ์ธานี (2544) กล่าวถึงความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่ดีหรือทัศนคติในทางที่ดีของบุคคล ซึ่งมักเกิดจากการได้รับการตอบสนองตามที่ตนเองต้องการก็จะเกิดความรู้สึกที่ดีในสิ่งนั้น ตรงกันข้ามหากความต้องการที่ตนเองไม่ได้รับการตอบสนองความไม่พึงพอใจก็จะเกิดขึ้น

ชนพร โมราบุตร (2547) กล่าวถึงความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิด ความเชื่อ การแสดงความรู้สึก ความคิดเห็นต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยแสดงพฤติกรรมออกมา 2 ลักษณะ คือ ทางบวก

ซึ่งแสดงในลักษณะความชอบ ความพึงพอใจ ความสนใจ เห็นด้วย ทาให้อยากทำงานหรือปฏิบัติกิจกรรม อีกลักษณะหนึ่งคือทางลบ ซึ่งจะแสดงออกในลักษณะของความเกลียด ไม่พึงประสงค์ ไม่พอใจ ไม่สนใจ ไม่เห็นด้วย อาจทำให้บุคคลเกิดความเบื่อหน่ายหรือต้องการหนีห่างจากสิ่งนั้น นอกจากนี้ความพึงพอใจอาจจะแสดงออกในลักษณะความเป็นกลางก็ได้ เช่นรู้สึกเฉย ๆ ไม่รักไม่ชอบ ไม่น่าสนใจในสิ่งนั้น ๆ

แอปเปิลไวท์ (1965) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกส่วนบุคคลในการปฏิบัติงาน ซึ่งมีความหมายกว้างรวมถึงความพึงพอใจในสภาพแวดล้อมทางกายภาพ ด้วยการมีความสุขที่ทำงานร่วมกับคนอื่นที่เข้ากันได้มีทัศนคติที่ดีต่องานด้วย

กู๊ด และมาร์เคล (1959) ให้ความหมายความพึงพอใจว่า หมายถึง สภาพหรือระดับความพึงพอใจที่มีผลมาจากความสนใจ เจตคติของบุคคลที่มีต่องาน

กล่าวโดยสรุป ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดของบุคคล ไม่ว่าจะ เป็นความรู้สึกทางบวกหรือทางลบ ที่มีต่อกิจกรรมในชีวิตประจำวัน บุคคล หรือสภาพแวดล้อมทางกายภาพรอบ ๆ ตัว ซึ่งการปฏิบัติหรือแสดงออกนั้น ก็จะมีทั้งทางบวก และทางลบ

7.2 การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

ขั้นตอนในการสร้างแบบสอบถามมีดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2546)

1. วิเคราะห์ลักษณะของข้อมูลที่ต้องการ โดยวิเคราะห์จากจุดประสงค์ในการวิจัยกำหนดโครงสร้างเนื้อหาของแบบสอบถาม
2. กำหนดรูปแบบของคำถาม ทำการศึกษาวิธีสร้างแบบสอบถามจากตารางต่าง ๆ ศึกษาแบบสอบถามของคนอื่น ๆ ที่วิจัยในเรื่องคล้ายกัน แล้วกำหนดรูปแบบของแบบสอบถาม
3. เขียนแบบสอบถามฉบับร่าง ลงมือเขียนแบบสอบถามฉบับร่างตามโครงสร้างเนื้อหาของแบบสอบถามในขั้นที่ 1 และตามหลักในการสร้างและรูปแบบที่กำหนดไว้ในขั้นที่ 2
4. ให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา นำแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญในด้านที่จะศึกษาและด้านวัตถุประสงค์ พิจารณาความถูกต้อง ความเที่ยงตรงของข้อความแต่ละข้อ นำเอาข้อวิจารณ์เหล่านั้นมาพิจารณาแก้ไขให้เหมาะสม
5. ทดลองใช้และปรับปรุง นำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับผู้ที่มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่าง ประมาณ 5-10 คน เพื่อพิจารณาความแจ่มชัดของข้อความต่าง ๆ อาจพิจารณาเกี่ยวกับเวลาในการตอบด้วยหลังจากตอบเสร็จทำการสัมภาษณ์ผู้ตอบเกี่ยวกับความเข้าใจในข้อความต่าง ๆ ปัญหาที่พบในขณะที่ตอบ รวมทั้งวิจารณ์แบบสอบถามนั้นด้วย แล้วนำข้อมูลเหล่านั้นมาพิจารณาปรับปรุงแบบสอบถามนำไปทดลองกับกลุ่มที่คล้ายกลุ่มตัวอย่าง ประมาณ 50-100 คนกรณีที่เป็นมาตราส่วนประมาณค่าจะต้องสร้างคำถามที่จะนำไปทดลองใช้ให้เกินจากที่ต้องการจริงประมาณ 25 %

6. พิมพ์แบบสอบถามฉบับจริง ทำการพิมพ์แบบสอบถามฉบับที่จะใช้จริงหลังจากปรับปรุงในขั้นที่ 5 แล้ว ในการพิมพ์ฉบับจริงจะต้องคำนึงถึงความแจ่มชัดในการอธิบายจุดประสงค์และวิธีตอบ และพิจารณาความถูกต้องในเนื้อหาสาระและการพิมพ์ จัดรูปแบบการพิมพ์ให้สวยงาม

7.3 โครงสร้างของแบบสอบถาม

แบบสอบถามประกอบด้วยส่วนสำคัญ 3 ส่วน (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2560)

1. ส่วนนำ เป็นส่วนของจุดมุ่งหมายนำที่ผู้วิจัยมีถึงผู้ตอบเพื่อเป็นการแนะนำตัวและทำความเข้าใจเกี่ยวกับโครงการวิจัย แจ้งชื่อผู้วิจัยและสถาบัน แนะนำโครงการวิจัยโดยเฉพาะที่เกี่ยวกับหัวข้อวิจัย วัตถุประสงค์ของการวิจัย ชี้แจงให้เห็นความสำคัญของผู้ตอบที่มีต่อผลการวิจัยและนำคำตอบไปใช้ประโยชน์

2. ส่วนคำชี้แจง ส่วนนี้จะชี้แจงวิธีการตอบแบบสอบถามโดยควรมีตัวอย่างคำถามและตัวอย่างการตอบแสดงให้เห็นชัดเจน

3. ส่วนของเนื้อหา ส่วนนี้สำคัญที่สุดเพราะเป็นรายละเอียดเกี่ยวกับตัวแปรที่ต้องการศึกษา ส่วนเนื้อหานี้อาจมีหลายตอนเรียงตามลำดับดังนี้

ตอนที่ 1 ถามข้อมูลพื้นฐานที่เป็นคุณลักษณะของผู้ตอบ เช่น เพศ อายุ ระดับการศึกษา ตำแหน่งหน้าที่ เป็นต้น เพื่อใช้ในการอธิบายลักษณะหรือสภาพของกลุ่มตัวอย่าง โดยต้องพิจารณถามเฉพาะคุณลักษณะที่จำเป็นสำหรับการวิจัยเรื่องนั้น ไม่ควรใช้วิธีถามคุณลักษณะต่าง ๆ ไปก่อนแล้วค่อยมาคัดเลือกเฉพาะคุณลักษณะที่ต้องการในภายหลัง

ตอนที่ 2 เป็นชุดของข้อความหรือข้อความเกี่ยวกับตัวแปรที่ต้องการศึกษา ตอนที่ 2 นี้ อาจมีหลายข้อย่อยขึ้นอยู่กับจำนวนตัวแปรที่ต้องการศึกษา

ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งส่วนของแบบสอบถามออกเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 เป็นส่วนนำ ส่วนที่ 2 เป็นส่วนคำชี้แจง และส่วนที่ 3 เป็นส่วนเนื้อหา โดยในส่วนของเนื้อหาจะแบ่งเนื้อหาเป็นด้านทั้งหมด 4 ด้าน คือ 1.ด้านเนื้อหา 2.ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3.ด้านสื่อการเรียนรู้ 4.ด้านการวัดผลประเมินผล โดยให้ผู้เรียนได้ตอบแบบสอบถามหลังจากการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ มีทั้งหมด 20 ข้อ โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

9.1 งานวิจัยในประเทศ

งานวิจัยในประเทศ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5

สิริชญา พิมพ์ลา (2561) ได้ศึกษา การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของ STEM โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยปรากฏดังนี้

1. กิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวคิดของ STEM โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ ออนไลน์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพด้าน กระบวนการ (E_1) คิดเป็นร้อยละ 81.75 และมี ประสิทธิภาพด้านผลลัพธ์ (E_2) คิดเป็นร้อยละ 80.50 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวคิดของ STEM โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวคิดของ STEM โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์มีทักษะความคิดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับ ดี

4. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียน การสอนตามแนวคิดของ STEM โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย= 4.52, SD.=0.53)

กิติมา กิจประเสริฐ (2562) ได้ศึกษา การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้วิธีการจัดการ เรียนการสอนแบบ CBLร่วมกับอินโฟกราฟิก วิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ได้แผนการจัดการเรียนรู้ 3 หน่วย ได้แก่ หน่วย ที่ 1 ข้อมูลน่ารู้ หน่วยที่ 2 คอมพิวเตอร์น่าเรียน และหน่วยที่ 3 สนุกกับคอมพิวเตอร์ใช้เวลาเรียน 20 ชั่วโมง ในแต่ละแผนมีขั้นตอนการจัดกิจกรรม 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความ สนใจ ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิด ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอ และ ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผล ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก มี ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 ประสิทธิภาพของการเรียนการสอนมีค่าเท่ากับ 0.687 และนักเรียนมีความพึง พอใจต่อการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก

พัชราภรณ์ วงศ์ธรรม (2562) ได้ศึกษา การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาสัมมนาโครงการงาน ตามแนวคิด Thinking School เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมทักษะกระบวนการคิดตามแนวทาง Thinking School ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จากคะแนนหลังเรียนแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ได้คะแนนเฉลี่ย 98.55 คะแนน จากคะแนนเต็ม 120 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.12 ดังนั้น E_1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.12/87.12

2. นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะกระบวนการคิดตามแนวทาง Thinking School ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบส่งเสริมทักษะกระบวนการคิดตามแนวทาง Thinking School ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่โดยภาพรวม มีความพึงพอใจ

วิพรพรรณ ศรีสุธรรม (2562) ได้ศึกษา การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานที่ส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เรื่อง การถ่ายทอดลักษณะทางพันธุกรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีจำนวน 8 แผนรวมเวลา 12 ชั่วโมง มีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.6$, S.D. = 0.48) 2) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เรื่อง การถ่ายทอดลักษณะทางพันธุกรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.58/81.50 และ 3) การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียน ระหว่างเรียนและหลังเรียน พบว่า เมื่อนักเรียนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน นักเรียนมีพัฒนาการด้านการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ดีขึ้นทุกด้าน โดยด้านการเข้าใจความท้าทาย มีคะแนนเพิ่มขึ้นสูงที่สุด (ร้อยละ 84) และด้านการวางแผนปฏิบัติ มีคะแนนต่ำที่สุด (ร้อยละ 75)

จินตนา ต่างโธฐ (2563) ได้ศึกษา การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานวิชาภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลวิจัยพบว่า (1) การพัฒนาแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เรื่องทวีปยุโรป วิชาภูมิศาสตร์ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 83.09/83.28 (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภูมิศาสตร์ เรื่อง ทวีปยุโรป นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ (3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานเรื่องทวีปยุโรป ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.42$, S.D. = 0.12)

9.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Rezende, Daniela Pereira, Vilarinho - Rezende Vilarinho-Pereira, Daniela Koehler, Adrie A De, Denise Fleith, Souza (2021) ได้ศึกษา การทำความเข้าใจการใช้โซเชียลมีเดียเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน: การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ ซึ่งงานวิจัยชิ้นนี้ได้ทำการศึกษาวิเคราะห์วรรณกรรมของเราเผยให้เห็นการศึกษา 27 เรื่องบนแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียที่หลากหลาย เกี่ยวข้องกับทุกกลุ่มอายุ/ระดับวิชาการ และในหลากหลายสาขาวิชา ตั้งแต่ศิลปะ ไปจนถึงเทคโนโลยี การศึกษาใช้วิธีการเชิงคุณภาพ เชิงปริมาณ และแบบผสม และผลลัพธ์ส่วนใหญ่บ่งชี้ว่าโซเชียลมีเดียสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ ในแง่นี้ สื่อโซเชียลที่มีวิธีการสอนที่เหมาะสมสามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือทางการศึกษาเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้สำเร็จ

ในการศึกษาส่วนใหญ่ ผู้เข้าร่วมสร้างผลิตภัณฑ์ของตนเอง (บุคคล) และใช้โซเชียลมีเดียเพื่อสื่อสารกับผู้อื่น โดยทั่วไปเพื่อให้ข้อเสนอแนะหรือแบ่งปันความคิดและการสร้างสรรค์ของพวกเขา แม้ว่าการศึกษาที่นักเรียนสามารถทำงานร่วมกันได้แบบเสมือนจริงมีน้อย แต่งานประเภทนี้ทำให้นักเรียนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของตนเองได้ นี่แสดงให้เห็นว่าด้วยการสื่อสารหรือการทำงานร่วมกัน ความเป็นไปได้ในการติดต่อและโต้ตอบกับเพื่อนร่วมงานและครูคนอื่นๆ ผ่านโซเชียลมีเดียจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

สุดท้าย ครูและนักวิจัยสามารถสร้างสรรคในการเสนอการใช้โซเชียลมีเดียในรูปแบบใหม่ๆ ในบริบททางการศึกษา ความเป็นไปได้คือการใช้โซเชียลมีเดียเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ส่วนบุคคล (PLE) ด้วยการสร้าง PLE นักเรียนสามารถเลือกชุดเครื่องมือเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ในขณะที่ตอบสนองความต้องการ ความสนใจ และเป้าหมายที่ไม่เหมือนใคร นอกจากนี้ยังเปลี่ยนความเป็นอิสระในการตัดสินใจให้กับนักเรียนจากครู ครูยังสามารถส่งเสริมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยการออกแบบการสอนที่กำหนดให้นักเรียนสร้างผลิตภัณฑ์ที่อาจปรากฏแก่ผู้ชมนอกขอบเขตห้องเรียน ผู้ชมเหล่านี้อาจรวมถึงสมาชิกของชุมชนและผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาที่สามารถนำมาชมมองที่เป็นเอกลักษณ์มาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์กับนักเรียนได้ ค่าใช้จ่ายอื่นๆ ที่เป็นที่ยุ้จักกันดี (เช่น ความสามารถในการแก้ไข ความสามารถในการค้นหา ความคงอยู่) นั้นยังไม่มีการสำรวจในส่วนที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ และสามารถระบุและตรวจสอบต้นทุนใหม่ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการคิดสร้างสรรค์ได้ มีอะไรให้สำรวจมากมายเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์กับโซเชียลมีเดียในบริบททางการศึกษา

Xiaomeng Sun (2020) ได้ศึกษา การใช้โซเชียลมีเดียและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน : บทบาทของการมีส่วนร่วมของนักเรียนในการไกล่เกลี่ย ผลการศึกษาพบว่าการใช้โซเชียลมีเดียในบริบทการศึกษาที่มีความเกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วมและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน และการมีส่วนร่วม

ร่วมของนักเรียนเป็นการใกล้เคียงความสัมพันธ์ระหว่างการใช้โซเซียลมีเดียกับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน สิ่งนี้ให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับวิธีการส่งเสริมนักเรียนความคิดสร้างสรรค์ ความหมายเชิงทฤษฎี และเชิงปฏิบัติของผลลัพธ์คือนำเสนอและหารือแนวทางการวิจัยในอนาคต

Mustafa Şenel , Birsen Bağçeci. (2019) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนด้วยการเขียนวารสาร ผลการวิจัยปรากฏว่า นักเรียนเกือบทั้งหมดระบุว่าพวกเขามีพัฒนาการที่ดีขึ้น ทักษะบางอย่างเช่นความคิดสร้างสรรค์การเขียนจินตนาการความยืดหยุ่นความคล่องแคล่วความคิดริเริ่มความประณีต การแก้ปัญหาการวิเคราะห์การตัดสินใจการแสดงออกและความเที่ยงธรรม เกือบทั้งหมด นักเรียนคิดว่าโปรแกรม Creative Thinking and Journal Writing (CTJW) มีผลดีและยังให้ความบันเทิงอีกด้วย ต้องขอบคุณโปรแกรม CTJW ที่นักเรียนรู้สึกว่าคุณสามารถสร้างความคิดสร้างสรรค์ จากผลการวิจัยของ Fleight's (2010) ระบุว่านักเรียนส่วนใหญ่มองเช่นนั้นพวกเขามีความคิดสร้างสรรค์และมีโอกาสพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในห้องเรียน พวกเขาพิจารณากิจกรรมในห้องปฏิบัติการการวาดภาพการอ่านหนังสือและเวลาว่างเป็นช่วงเวลาที่สร้างสรรค์ที่สุดในห้องเรียนของพวกเขาได้รับรหัสทั้งหมด 423 รหัสจากการตอบคำถามทั้งหมดในนักเรียนแบบสัมภาษณ์. พบว่า 368 จากระหัสทั้งหมดมีแนวทางเชิงบวกสำหรับโปรแกรมจากข้อมูลนี้ นักเรียนมีแนวทางเชิงบวกเกี่ยวกับโปรแกรมอัตราการเข้ารหัสคือกำหนดเป็น 87% จากการวิจัยของ Moraisa และ Azevadob (2011) การมีส่วนร่วมของความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนคือ 46% นักเรียนหญิงสร้างรหัสทั้งหมด 187 รหัส อัตราการเข้ารหัสเฉลี่ยต่อนักเรียนหญิงคือ 20,77. นักเรียนชายมีการเข้ารหัสทั้งหมด 236 คน อัตราการเข้ารหัสเฉลี่ยต่อนักเรียนชายคือ 16,85 จากข้อมูลนี้ นักเรียนหญิงได้สร้างรหัสมากกว่านักเรียนชาย อาจกล่าวได้ว่าแนวทางของผู้หญิงในโครงการใกล้ชิดมากกว่าผู้ชาย พบ Naderi และผองเพื่อน (2009) คะแนนเฉลี่ยของเพศหญิงไม่ได้สูงกว่าเพศชาย Gönen และเพื่อนของเขา (1997) ไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่างความคิดสร้างสรรค์และเพศในงานวิจัยของพวกเขาในการวิเคราะห์แบบสัมภาษณ์ของครูนักเรียนมีการปรับปรุงดังต่อไปนี้ ทักษะ: มุมมองที่แตกต่างการแก้ปัญหาการประเมินวัตถุประสงค์และจินตนาการ ให้เป็นไปตามครูนักเรียนชายกระตือรือร้น แต่นักเรียนหญิงก็ปรารถนาที่จะเข้าร่วมโปรแกรม CTJW

Jodion SIBURIAN, Aloysius Duran COREBIMA, IBROHIM, Murni SAPTASARI. (2019) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและความคิดสร้างสรรค์กับผลการเรียนรู้ด้านความรู้ความเข้าใจ ผลการวิจัยมีดังนี้

1. มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญระหว่างทักษะการคิดวิเคราะห์และทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ต่อผลการเรียนรู้ทางปัญญา
2. การมีส่วนร่วมของทักษะการคิดวิเคราะห์และทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ไปพร้อม ๆ กันกับผลการเรียนรู้ทางปัญญาเท่ากับ 72.80%

3. การมีส่วนร่วมอย่างมีประสิทธิภาพของทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์และมีวิจารณญาณต่อผลการเรียนรู้ทางปัญญาเท่ากับ 64.91% และ 7.89% ตามลำดับ

Suratno , Nurul Komaria , Yushardi , Dafik , Iwan Wicaksono. (2019) ได้ศึกษาผลของการใช้ Synectics Model ต่อความคิดสร้างสรรค์และทักษะการรับรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

ผลการวิจัยพบว่า แบบจำลอง synectics มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์และทักษะการรับรู้ ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์แสดง R เท่ากับ 0.873 จากสมการเส้นถดถอย $Y = 12.27 + 0.8847x$ คะแนนทักษะอภิปัญญาที่เพิ่มขึ้นทุกๆ 1 คะแนนส่งผลให้ทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น 0.8847

จากแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องแสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้สนใจที่จะพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ซึ่งในการการจัดทำวิจัยครั้งนี้ก็ได้ดำเนินการตามกระบวนการวิจัย ผู้วิจัยได้จัดกระบวนการเรียนรู้ผ่าน 5 ขั้นตอน และนำเอาสื่อสังคมออนไลน์เข้าไปช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อีกทั้งผู้สอนและผู้เรียนสามารถติดต่อสื่อสารกันได้นอกเวลาเรียน เพื่อที่จะขอคำปรึกษาเพื่อนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน หลังจากที่ได้เรียนในเรื่องของความรู้ไปแล้ว ซึ่งจะสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้ และทำให้ได้รูปแบบการเรียนการสอนอันจะเป็นแนวทางนำไปสู่การพัฒนาตามกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ในรายวิชาอื่น ๆ ต่อไป

บทที่ 3

วิธีการดำเนินวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ
4. รูปแบบของการวิจัย
5. การดำเนินการวิจัย
6. การวิเคราะห์ข้อมูล
7. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ศูนย์เครือข่ายโรงเรียนที่ 6 ลำทะเมนชัย จำนวน 3 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนวัดจันทนาราม โรงเรียนบ้านหนองมะเขือ โรงเรียนบ้านช่องแมว จำนวน 3 ห้องเรียน รวมนักเรียน 57 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 7

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดจันทนาราม โรงเรียน ศูนย์เครือข่ายโรงเรียนที่ 6 ลำทะเมนชัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 7 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 14 คน จำนวน 1 ห้อง ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษานี้มี 4 ชนิด คือ

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 6 แผน รวมเวลา 12 ชั่วโมง

2. แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ มีลักษณะเป็นแบบทดสอบแบบเขียนตอบจำนวน 1 ชุด ประกอบด้วย 4 ข้อ รวม 20 คะแนน โดยตรวจให้คะแนนแต่ละข้อตามองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน แบบคิดคล่องแคล่ว 5 คะแนน แบบคิดยืดหยุ่น 5 คะแนน แบบความคิด

ริเริ่ม 5 คะแนน และแบบความคิดละเอียดลออ 5 คะแนน ความหลากหลายสัมพันธ์ เชื่อมโยง องค์ประกอบที่สมบูรณ์

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ มีลักษณะเป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

4. แบบสอบถามความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) จำนวน 20 ข้อ

3. การสร้างเครื่องมือและการหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การสร้างเครื่องมือในการศึกษาค้นคว้า ผู้ศึกษาได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอน ดังนี้

1.1 ศึกษาคำอธิบายรายวิชาและจุดประสงค์การเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมในสาระที่ 3 สาระเศรษฐศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ประจำปีการศึกษา 2564

1.2 แบ่งเนื้อหา สาระเศรษฐศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และทำการวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้ได้ 6 แผน 12 ชั่วโมง ดังตาราง 4

ตารางที่ 5 แสดงหน่วยการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์นำรู้ สาระเศรษฐศาสตร์ วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ชื่อหน่วย	แผนที่	ชื่อเรื่อง	ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	การประเมิน	เวลา
เศรษฐศาสตร์ นำรู้	1	การผลิต สินค้า และการ บริการ	ส 3.1 เข้าใจและ สามารถบริหารจัดการ ทรัพยากรในการผลิต และการบริโภคการใช้ ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัด	การดำเนินการ ผลิตสินค้าและ บริการ เพื่อให้ เกิดมูลค่าเพิ่มนั้น	1.ประเมินใบงาน รายบุคคล 2.แบบประเมินผัง ความคิด 3.แบบประเมิน พฤติกรรมกลุ่ม	2 ชั่วโมง

ตารางที่ 5 (ต่อ)

ชื่อหน่วย	แผนที่	ชื่อเรื่อง	ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	การประเมิน	เวลา
เศรษฐศาสตร์ น่ารู้			ได้อย่างมี ประสิทธิภาพและ คุ้มค่ารวมทั้งเข้าใจ หลักการของ เศรษฐกิจพอเพียง เพื่อการดำรงชีวิต อย่างมีคุณภาพ	สามารถทำได้โดย วิธีการแปรรูป การเปลี่ยนแปลง สถานที่ และการใช้ ช่วงเวลาที่แตกต่างกัน ซึ่งปัจจัยการผลิต สินค้าและบริการ ประกอบ ด้วย ที่ดินแรงงาน ทุน ผู้ประกอบการ และยังมีปัจจัยอื่นที่ เป็นตัวกำหนด ปริมาณสินค้าและ บริการอีกด้วย		
	2	ปัจจัยที่มี อิทธิพล ต่อการ เลือกซื้อ สินค้า และ บริการ ของ ผู้บริโภค ท้องถิ่น ต่างๆ	ส 3.1 เข้าใจและ สามารถบริหาร จัดการทรัพยากรใน การผลิตและการ บริโภคการใช้ ทรัพยากรที่มีอยู่ จำกัดได้อย่างมี ประสิทธิภาพและ คุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจ หลักการของ เศรษฐกิจพอเพียง เพื่อการดำรงชีวิต อย่างมีคุณภาพ	ปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อ การผลิตและการ เลือกใช้สินค้าและ บริการ มักจะเกี่ยว ข้องกับพฤติกรรม ของผู้บริโภค ซึ่งจะ สัมพันธ์กับรายได้ รสนิยม การโฆษณา สภาพดินฟ้าอากาศ ซึ่งในการผลิตสินค้า และบริการของ ท้องถิ่นพื้นที่ จะมี ความแตกต่างกัน	.ประเมินใบงาน รายบุคคล 2.แบบประเมิน แผนภาพ 3.แบบประเมิน พฤติกรรมกลุ่ม	2 ชั่วโมง

ตารางที่ 5 (ต่อ)

ชื่อหน่วย	แผนที่	ชื่อเรื่อง	ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	การประเมิน	เวลา
เศรษฐศาสตร์ น่ารู้	3	หน้าที่ เบื้องต้น ของ ธนาคาร	ส 3.2 เข้าใจระบบ และสถาบันทาง เศรษฐกิจต่าง ๆ ความสัมพันธ์ทาง เศรษฐกิจและความ จำเป็นของการร่วมมือ กันทางเศรษฐกิจใน สังคมโลก	ธนาคารเป็นองค์กร ที่ทำหน้าที่รับฝาก เงิน ถอนเงิน และ ให้กู้ยืมเงินเป็นหลัก และมีหน้าที่อื่น แตกต่างกันไปตาม ลักษณะของ ธนาคารแต่ละ ประเภท	1.ประเมินใบ งานรายบุคคล 2.แบบประเมิน ผังความคิด 3.แบบประเมิน พฤติกรรมกลุ่ม	2 ชั่วโมง
	4	การฝาก เงิน การ ถอนเงิน การกู้ยืม เงิน	ส 3.2 เข้าใจระบบ และสถาบันทาง เศรษฐกิจต่าง ๆ ความสัมพันธ์ทาง เศรษฐกิจและความ จำเป็นของการร่วมมือ กันทางเศรษฐกิจใน สังคมโลก	การฝากเงินมีหลาย ประเภท ซึ่งแต่ละ ประเภทจะได้รับ ดอกเบี้ยแตกต่าง กัน จะต้องปฏิบัติ ตามขั้นตอนอย่าง ถูกต้องการถอนเงิน เป็นการนำเงินที่ได้ ฝากไว้ออกจาก ธนาคาร เพื่อ นำไปใช้ตามความ ประสงค์ การกู้ยืมคือเงิน การที่บุคคลหนึ่ง (ผู้ กู้) ได้ยืมเงินจากอีก บุคคลหนึ่งผู้ (ให้กู้) เพื่อนำไปใช้	1.ประเมินใบ งานรายบุคคล 2.แบบประเมิน ผังความคิด 3.แบบประเมิน พฤติกรรมกลุ่ม	2 ชั่วโมง

ตารางที่ 5 (ต่อ)

ชื่อหน่วย	แผนที่	ชื่อเรื่อง	ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	การประเมิน	เวลา
เศรษฐศาสตร์ น่ารู้				ประโยชน์ตาม วัตถุประสงค์ที่ ต้องการ โดยผู้ สัญญาว่าจะนำเงินที่ ยืมนั้นมาคืนภายใน ระยะเวลาที่กำหนด ตกลงกันไว้ตาม สัญญาที่ยืมพร้อมกับ ชำระดอกเบี้ยตาม เงื่อนไขที่ตกลงกันไว้		
	5	เศรษฐกิจ พอเพียง และการ ปฏิบัติตน ตามแนว เศรษฐกิจ พอเพียง ระดับ ครอบครัว โรงเรียน และชุมชน	ส 3.1 เข้าใจและ สามารถบริหาร จัดการทรัพยากรใน การผลิตและการ บริโภคการใช้ ทรัพยากรที่มีอยู่ จำกัดได้อย่างมี ประสิทธิภาพและ คุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจ หลักการของ เศรษฐกิจพอเพียง เพื่อการดำรงชีวิต อย่างมีคุณภาพ	ปรัชญาเศรษฐกิจ พอเพียงมีหลักการ สำคัญให้ประชาชน ดำเนินชีวิตอยู่บน ความพอประมาณ ความมีเหตุผล การมี ภูมิคุ้มกันในตัว การ นำแนวคิดของ ปรัชญาเศรษฐกิจ พอเพียงไป ประยุกต์ใช้ในการทำ กิจกรรมต่างๆ ใน ครอบครัว โรงเรียน และชุมชน ย่อมส่งผล ให้การดำเนินชีวิต เป็นไปอย่างพออยู่ พอกิน พอใช้ และมี ความสุข	1.ประเมินใบ งานรายบุคคล 2.แบบประเมิน โครเรื่อง 3.แบบประเมิน พฤติกรรมกลุ่ม 4.ประเมิน ความคิด สร้างสรรค์	2 ชั่วโมง

ตารางที่ 5 (ต่อ)

ชื่อหน่วย	แผนที่	ชื่อเรื่อง	ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	การประเมิน	เวลา
	6	สหกรณ์	ส 3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภคการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ	สหกรณ์มีหลักการและขั้นตอนการดำเนินงานที่มุ่งประโยชน์ต่อสมาชิกทุกคนและเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาชุมชนและประเทศ	1.ประเมินใบงานรายบุคคล 2.แบบประเมินหนังสือเล่มเล็ก 3.แบบประเมินพฤติกรรมกลุ่ม 4.ประเมินความคิดสร้างสรรค์	2 ชั่วโมง

1.3 ศึกษาหลักการ วิธีการ และเทคนิควิธีสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

1.4 สร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยจะมีขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิด ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอ ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผล ซึ่งแต่ละขั้นมีรายละเอียดดังต่อไปนี้ (วิริยะ ฤชชัยพานิชย์, 2558) โดยกำหนดหัวข้อในการทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้ (อาภรณ์ ใจเที่ยง, 2553)

1. มาตรฐานการจัดการเรียนรู้
2. ตัวชี้วัดชั้นปี
3. สาระสำคัญ
4. จุดประสงค์การเรียนรู้
5. สาระการเรียนรู้
6. กิจกรรมการเรียนรู้
7. การวัดผลประเมินผล
8. สื่อและแหล่งเรียนรู้

9. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

1.5 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเชิงเนื้อหา เนื้อหา มีความสอดคล้องกับตัวชี้วัด และขอคำแนะนำมาปรับปรุงแก้ไขในส่วนที่ยังบกพร่อง โดยอาจารย์ที่ปรึกษา มีคำแนะนำให้แก้ไขในส่วนของจุดประสงค์การเรียนรู้

1.6 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มาปรับปรุงตามคำแนะนำและนำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่แก้ไขแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วย

1.6.1 ผศ.ดร.สาคร อัจฉกร วุฒิการศึกษา Ed.D. (Educational Technology) ตำแหน่งอาจารย์ ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน

1.6.2 ผศ.ดร.ประสงค์ สายหงษ์ วุฒิการศึกษา Ph.D. (Early Intervention/Early Childhood Special) ตำแหน่งอาจารย์ ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ผู้เชี่ยวชาญด้านความคิดสร้างสรรค์

1.6.3 ดร.จิระนันท์ ปุมพิมาย วุฒิการศึกษา ปรัชญาดุสิตบัณฑิต (วิจัยและประเมินผลการศึกษา) ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โรงเรียนอนุบาลชัยภูมิ ผู้เชี่ยวชาญด้านวิจัยและประเมินผลการศึกษา

1.6.4 นายชูโชค ชะออน วุฒิการศึกษา การศึกษามาสบัณฑิต (บริหารการศึกษา) ตำแหน่งศึกษานิเทศก์ ชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 7 ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน

1.6.5 นางนิตยา กัลยาณี วุฒิการศึกษา การศึกษามาสบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน) ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านหนองจานใต้ ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและสื่อการสอน

โดยให้ผู้เชี่ยวชาญทำการตรวจสอบเกี่ยวกับความเหมาะสมของเนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับองค์ประกอบต่าง ๆ ของแผนการจัดกิจกรรม ข้อเสนอแนะและประเมินผล ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามเกณฑ์การประเมินค่า 5 ระดับ (มนตรี วงษ์สะพาน, 2563) ดังนี้

คะแนน 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

คะแนน 4 หมายถึง เหมาะสมมาก

คะแนน 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

คะแนน 2 หมายถึง เหมาะสมน้อย

คะแนน 1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

1.7 นำคะแนนจากการประเมินแผนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แผนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่องเศรษฐศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ทั้ง 5 ชุดของผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 5 ท่าน มาหาค่าเฉลี่ย แล้วนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมิน ดังนี้ (มนตรี วงษ์สะพาน, 2563)

ค่าเฉลี่ย	ระดับความคิดเห็น
4.51 – 5.00	เหมาะสมมากที่สุด
3.51 – 4.50	เหมาะสมมาก
2.51 – 3.50	เหมาะสมปานกลาง
1.51 – 2.50	เหมาะสมน้อย
1.00 - 1.50	เหมาะสมน้อยที่สุด

ซึ่งผลการประเมินมีค่าเฉลี่ย 4.52 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับ มากที่สุด และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.25 แสดงว่าองค์ประกอบของแผนการสอนมีความเหมาะสมสอดคล้องกัน

1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้แก้ไขตามคำแนะนำ ซึ่งผู้เชี่ยวชาญให้ปรับแก้ไขในขั้นการสอนของการทำใบงาน และให้ปรับการประเมินผล

1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการประเมินและปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

2. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

เป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการวัดความคิดสร้างสรรค์ที่จะช่วยให้ทราบว่าผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับใด ซึ่งแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์มีวิธีการสร้าง ดังนี้

2.1 ศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์และกำหนดรูปแบบจากเอกสารตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด วิธีในการสร้างแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ และเกณฑ์สำหรับการวัดระดับความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของกิลฟอร์ด ซึ่งอารี พันธุ์ณีได้นำมาดัดแปลงเป็นภาษาไทย (อารี พันธุ์ณี, 2545) โดยให้เนื้อหาครอบคลุมความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 แบบ คือ แบบคิดคล่องแคล่ว แบบคิดยืดหยุ่น และแบบความคิดริเริ่ม

2.2 สร้างแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ เป็นแบบทดสอบแบบเขียนตอบจำนวน 1 ชุด ประกอบด้วย 4 ข้อ รวม 20 คะแนน โดยตรวจให้คะแนนแต่ละข้อตามองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน แบบคิดคล่องแคล่ว 5 คะแนน แบบคิดยืดหยุ่น 5 คะแนน แบบความคิดริเริ่ม 5 คะแนน และแบบความคิดละเอียดลออ 5 คะแนน

2.3 นำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่สร้างขึ้นทั้งหมด 8 ข้อ ที่สร้างเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อรับข้อเสนอแนะปรับปรุง จากนั้นนำเสนอผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมพิจารณาความ

เหมาะสมของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งการประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ได้กำหนดเกณฑ์ดังนี้ (มนตรี วงษ์สะพาน, 2563)

+1 คะแนน หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้อง

-1 คะแนน หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้อง

0 คะแนน หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้อง

จากนั้นคำนวณค่า IOC ของข้อสอบรายข้อ ได้ข้อสอบที่มีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.80 – 1.00

2.4 ปรับปรุงแก้ไขปรับปรุงความยากง่ายของภาษา และความเข้าใจของเนื้อหาและความเหมาะสมของเวลา แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ตามที่ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะ

2.5 รวบรวมข้อสอบที่มีค่า IOC ผ่านเกณฑ์จัดทำแบบทดสอบนำไปทดลอง (Try out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 43 คน ภาคเรียนที่ 2 ของปีการศึกษา 2564 ของโรงเรียนบ้านหนองมะเขือ และโรงเรียนบ้านช่องแมว ศูนย์เครือข่ายโรงเรียนที่ 6 ลำทะเมนชัย

2.6 นำผลการทดลองใช้แบบวัดความคิดสร้างสรรค์มาหาค่าความยาก ซึ่งมีค่าความยากตั้งแต่ 0.59 ถึง 0.70 ดัชนีค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบอัตนัยมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.36 ถึง 0.50 และค่าความเชื่อมั่นของข้อสอบอัตนัยโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.72

2.7 พิมพ์แบบทดสอบเป็นฉบับจริงเพื่อนำไปเก็บข้อมูล

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เศรษฐศาสตร์นำรัฐ สาระเศรษฐศาสตร์ วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

3.1 ศึกษาหลักสูตรเพื่อให้ทราบเนื้อหา ตัวชี้วัด มาตรฐาน ตามหลักสูตรแกนกลาง พุทธศักราช 2551 ศึกษาจุดประสงค์และเนื้อหาเรียน เรื่อง เศรษฐศาสตร์นำรัฐ สาระเศรษฐศาสตร์ วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

3.2 วิเคราะห์จุดประสงค์กับเนื้อหาเพื่อสร้างแบบทดสอบจำนวน 45 ข้อ เพื่อจะเลือกมาใช้จริง 30 ข้อ ดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 วิเคราะห์กำหนดข้อสอบที่ต้องการให้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ เรื่อง เศรษฐศาสตร์น่ารู้ สารเศรษฐศาสตร์ วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5

ชื่อหน่วย	ชื่อเรื่อง	จุดประสงค์	จำนวนข้อสอบ	
			สร้างขึ้น	ใช้จริง
เศรษฐศาสตร์ น่ารู้	การผลิตสินค้า และการบริการ	1. นักเรียนอธิบายความหมาย ของการผลิตสินค้าและบริการได้ 2. นักเรียนสามารถจำแนก ประเภทของการผลิตสินค้าและ บริการได้ 3. นักเรียนเห็นประโยชน์ของ สินค้าและบริการต่างๆ	8	6
	ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อ การเลือกซื้อสินค้าและ บริการของผู้บริโภค ท้องถิ่นต่างๆ	1. นักเรียนอธิบายปัจจัยที่มีผลต่อ การเลือกซื้อสินค้าและบริการของ ผู้บริโภคท้องถิ่นต่างๆได้ถูกต้อง 2. นักเรียนสามารถจำแนกปัจจัยที่ มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้าและ บริการของผู้บริโภคท้องถิ่นต่างๆ ได้ 3. นักเรียนบอกประโยชน์ปัจจัยใน การเลือกซื้อสินค้าและบริการของ ผู้บริโภคท้องถิ่นต่างๆ ได้	8	6
	หน้าที่เบื้องต้น ของธนาคาร	1. นักเรียนอธิบายบทบาทหน้าที่ เบื้องต้นของธนาคารได้ 2. นักเรียนจำแนกบทบาทหน้าที่ เบื้องต้นของธนาคารได้	5	3

ตารางที่ 6 (ต่อ)

ชื่อหน่วย	ชื่อเรื่อง	จุดประสงค์	จำนวนข้อสอบ	
			สร้างขึ้น	ใช้จริง
เศรษฐศาสตร์ น่ารู้		3. นักเรียนตระหนักในความสำคัญของการวางแผนทางการเงิน เพื่อป้องกันการเกิดหนี้ในอนาคต		
	การฝากเงิน การถอนเงิน การกู้ยืมเงิน	1.นักเรียนอธิบายการฝากเงิน การถอนเงิน การกู้ยืมเงินได้ 2. นักเรียนจำแนกการฝากเงิน การถอนเงิน การกู้ยืมเงิน 3.นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการฝากเงิน ถอนเงิน การกู้ยืมเงิน	8	5
	เศรษฐกิจพอเพียงและการปฏิบัติตนตามแนวเศรษฐกิจพอเพียงระดับครอบครัว โรงเรียน และชุมชน	1. นักเรียนบอกถึงหลักเศรษฐกิจพอเพียงและการปฏิบัติตนตามแนวเศรษฐกิจพอเพียงระดับครอบครัว โรงเรียน และชุมชนได้ 2.นักเรียนนำความรู้เรื่องปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ 3.นักเรียนตระหนักถึงการใช้ชีวิตแบบพอเพียงและเดินทางสายกลาง	8	6
	สหกรณ์	1.นักเรียนอธิบายหลักการและประโยชน์ของสหกรณ์ได้ 2.นักเรียนวิเคราะห์หลักการและประโยชน์ของสหกรณ์ได้ถูกต้อง 3.นักเรียนสามารถเลือกใช้บริการสหกรณ์ประเภทต่างๆได้อย่างเหมาะสม	8	4

3.3 ศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบชนิด 4 ตัวเลือก (สมนึก ภัททิยธนี, 2558)

3.4 สร้างแบบทดสอบในรูปตาราง IOC (ตารางค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ขอเนื้อหา) จำนวน 45 ข้อ

3.5 นำแบบทดสอบในรูปตาราง IOC ไปเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความครอบคลุมเนื้อหาของข้อคำถาม และความเหมาะสมของข้อคำถามที่ใช้

3.6 นำแบบทดสอบมาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ คือ ใช้คำถามให้กระชับและชัดเจน และเข้าใจง่ายมากขึ้น

3.7 นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมทั้ง 5 ท่าน

โดยให้ผู้เชี่ยวชาญทำการตรวจสอบ พิจารณา ประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้โดยกำหนดให้ผู้เชี่ยวชาญ ประเมินแบบวัด โดยถือเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้ (มนตรี วงษ์สะพาน, 2563)

+1 คะแนน หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้อง

-1 คะแนน หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้อง

0 คะแนน หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้อง

3.8 หลังจากที่ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความสอดคล้องแล้วนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยใช้สูตรการหาค่า IOC (Index of Item Objective Congruence) แล้วเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปถือว่าแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นมีความเที่ยงตรงในการวัด ซึ่งค่าที่ได้อยู่ระหว่าง 0.60 - 1.00

3.9 ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ คือให้ปรับในส่วนของการใช้ภาษาที่กำกวมให้ชัดเจนขึ้น จากนั้นจัดพิมพ์เป็นแบบทดสอบ จากนั้นนำไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 43 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ของโรงเรียนบ้านหนองมะเขือ และโรงเรียนบ้านช่องแมว ศูนย์เครือข่ายโรงเรียนที่ 6 ลำทะเมนชัย

3.10 นำแบบทดสอบมาตรวจให้คะแนน ดังนี้

3.10.1 ตอบถูกให้ 1 คะแนน

3.10.2 ตอบผิด ไม่ตอบ เลือกตอบเกิน 1 คำตอบ ให้ 0 คะแนน

3.11 นำแบบทดสอบมาวิเคราะห์หาความยาก ซึ่งได้ค่าความยากตั้งแต่ 0.37-0.79 หาค่าอำนาจจำแนกด้วยสูตร B-Index ของเบรนนาน ซึ่งได้ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ถึง 0.81

3.12 นำข้อสอบที่มีอำนาจจำแนกและความยากเป็นไปตามเกณฑ์ มาหาความเชื่อมั่นทั้งฉบับด้วยสูตรโลเวทท์ ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.90

3.13 จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นฉบับจริงเพื่อเตรียมนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างต่อไป

4. แบบสอบถามความพึงพอใจ

การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยดำเนินการสร้างมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

4.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวกับการสร้างเครื่องมือในการวัดประเมินผล คือ การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจหรือแบบวัดเจตคติ

4.2 ศึกษาวิธีสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจและกำหนดรูปแบบจากเอกสารตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องแบ่งแบบสอบถามความพึงพอใจออกเป็น ออกเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 เป็นส่วนนำ ส่วนที่ 2 เป็นส่วนคำชี้แจง และส่วนที่ 3 เป็นส่วนเนื้อหา โดยในส่วนของเนื้อหาจะแบ่งเนื้อหาเป็นด้านทั้งหมด 4 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ ด้านการวัดผลประเมินผล

4.3 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ เป็นชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2560) จำนวน 1 ฉบับ แยกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ และด้านการวัดผลประเมินผล รวมทั้งหมดจำนวน 25 ข้อ ต้องการใช้จริง 20 ข้อ

4.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างเสนอผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ของการวัด โดยถือเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้ (มนตรี วงษ์สะพาน, 2563)

- +1 คะแนน หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้อง
- 1 คะแนน หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้อง
- 0 คะแนน หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้อง

4.5 หลังจากผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความสอดคล้องแล้วนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ โดยใช้สูตรการหาค่า IOC (Index of Item Objective Congruence) แล้วเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปถือว่าแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นมีความเที่ยงตรงในการวัด

4.6 ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ จัดพิมพ์เป็นแบบทดสอบ จากนั้นนำไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 43 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ของโรงเรียนบ้านหนองมะเขือ และโรงเรียนบ้านช่องแมว ศูนย์เครือข่ายโรงเรียนที่ 6 ลำทะเมนชัย

4.7 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่นักเรียนตอบมาลงข้อมูลรายข้อ

4.8 นำแบบสอบถามความพึงพอใจมาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกด้วยสูตร Item Total Correlation ข้อ และได้ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.54 ถึง 0.80

4.9 นำแบบสอบถามความพึงพอใจข้อที่มีอำนาจจำแนกเป็นไปตามเกณฑ์ มาหาความเชื่อมั่นทั้งฉบับด้วยสูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค ซึ่งได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.94

4.10 จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจ เป็นฉบับจริงเพื่อเตรียมนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างต่อไป

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำเครื่องมือที่สร้างขึ้น ซึ่งได้รับการตรวจสอบคุณภาพแล้ว ไปดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดจันทนาราม โดยดำเนินการเก็บข้อมูลในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ใช้เวลาในการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 6 แผน จำนวน 12 ชั่วโมง ดังนี้

5.1 ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์

5.2 ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 6 แผน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ตามตารางสอนของโรงเรียน

5.3 ทำการทดสอบหลังเรียน (Posttest) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ ชุดเดียวกับก่อนเรียน

5.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจไปให้นักเรียนได้ตอบแบบสอบถามหลังจากที่ได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

5.5 นำคะแนนที่ได้จากการวัด ไปวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีทางสถิติ

6. การจัดการกับข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล

6.1 นำคะแนนจากใบงาน, การทดสอบย่อย, คะแนนพฤติกรรมการทำงานกลุ่มจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ และคะแนนความคิดสร้างสรรค์ มาวิเคราะห์หาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 โดยใช้สูตร E_1 / E_2 (พิชิต ฤทธิ์จรูญ, 2561)

6.2 เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ ก่อนเรียน - หลังเรียน โดยใช้สูตร การทดสอบลำดับที่มีเครื่องหมายของวิลคอกซัน (Wilcoxon Signed Rank Test) (สายชล สินสมบูรณ์ทอง, 2563)

6.3 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน – หลังเรียน โดยใช้สูตร การทดสอบลำดับที่มีเครื่องหมายของวิลคอกซัน (Wilcoxon Signed Rank Test) (สายชล สีนสมบูรณ์ทอง, 2563)

6.4 วิเคราะห์ความพึงพอใจ หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์ออกมาตามเกณฑ์มาตรฐานวัด 5 ระดับ

7. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ใช้สถิติการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

7.1 สถิติพื้นฐาน

7.1.1 ร้อยละ (Percentate) คำนวณจากสูตร (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2553)

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

เมื่อ f แทน จำนวนของสิ่งที่ต้องการเปรียบเทียบ

n แทน จำนวนเต็มของสิ่งที่ต้องการเปรียบเทียบ

7.1.2 ค่าเฉลี่ย (Mean) คำนวณจากสูตร (สมนึก ภัททิยธนี, 2558)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ \bar{X} แทน ค่าเฉลี่ยหรือตัวกลางเลขคณิต

X แทน คะแนนแต่ละตัว

N แทน จำนวนคนทั้งหมด

7.1.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S) คำนวณจากสูตร (สมนึก ภัททิยธนี, 2558)

$$S = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ S แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

X แทน คะแนนของแต่ละคน

N แทน จำนวนคนทั้งหมด

7.2 สถิติที่ใช้หาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

ใช้สูตร E_1/E_2 เพื่อทดสอบว่า การจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 ดังนี้ (พิชิต ฤทธิ์จรูญ, 2561)

$$E_1 = \left(\frac{\sum X}{N} \right) \times 100$$

เมื่อ E_1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนการสอน
 $\sum X$ แทน คะแนนรวมของนักเรียนจากการทำแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบย่อยระหว่างเรียนจากนวัตกรรม
 N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด
 A แทน คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบย่อยระหว่างเรียน

$$E_2 = \left(\frac{\sum F}{N} \right) \times 100$$

เมื่อ E_2 แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
 $\sum F$ แทน คะแนนรวมของนักเรียนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน
 N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด
 B แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน

พหุ ประสิทธิภาพ

7.3 สถิติที่ใช้หาคุณภาพของแบบวัดความคิดสร้างสรรค์

7.3.1 ค่าความตรงตามเนื้อหา (content validity)

ใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC : Index of Item Objective Congruence) โดยใช้สูตรดังนี้ (สมนึก ภัททิยธนี, 2558)

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้

$\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

โดยถ้าได้ค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 – 1.00 ข้อสอบนั้นใช้ได้

7.3.2 ดัชนีค่าความยาก (P_E) ของข้อสอบอัตนัย มีสูตร ดังนี้

$$P_E = \frac{S_U + S_L - (2NX_{\min})}{2N(X_{\max} - X_{\min})}$$

เมื่อ P_E แทน ดัชนีค่าความยาก

S_U แทน ผลรวมของคะแนนกลุ่มเก่ง

S_L แทน ผลรวมของคะแนนกลุ่มอ่อน

N แทน จำนวนผู้เข้าสอบของกลุ่มเก่ง หรือกลุ่มอ่อน (เฉพาะกลุ่ม

ใดกลุ่มหนึ่ง)

X_{\max} แทน คะแนนที่นักเรียนทำได้สูงสุด

X_{\min} แทน คะแนนที่นักเรียนทำได้ต่ำสุด

7.3.3 ดัชนีค่าอำนาจจำแนก (D) ของข้อสอบอัตนัย

หลังจากนักเรียนทำแบบทดสอบและตรวจให้คะแนนแล้วจะต้องทำการแบ่งกลุ่มนักเรียนที่เข้าสอบออกเป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มเก่ง (กลุ่มสูง) และกลุ่มอ่อน (กลุ่มต่ำ) โดยใช้เทคนิค 25% ของจำนวนนักเรียนที่เข้าสอบ วิธีการคำนวณจะต้องใช้สูตรของวิทนีเยและซาเบอร์ มีสูตร ดังนี้ (มนตรี วงษ์สะพาน, 2563)

$$D = \frac{S_U - S_L}{N(X_{\max} - X_{\min})}$$

ใดกลุ่มหนึ่ง)	เมื่อ	D	แทน	ดัชนีค่าอำนาจจำแนก
		S_U	แทน	ผลรวมของคะแนนกลุ่มเก่ง
		S_L	แทน	ผลรวมของคะแนนกลุ่มอ่อน
		N	แทน	จำนวนผู้เข้าสอบของกลุ่มเก่ง หรือกลุ่มอ่อน (เฉพาะกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง)
		X_{\max}	แทน	คะแนนที่นักเรียนทำได้สูงสุด
		X_{\min}	แทน	คะแนนที่นักเรียนทำได้ต่ำสุด

7.3.4 ค่าความเชื่อมั่นของข้อสอบอัตนัย

การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบที่ตรวจให้คะแนนแต่ละข้อมีคะแนนมากกว่า 1 คะแนน มีวิธีการคำนวณค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach) เพื่อใช้หาความเชื่อมั่นของเครื่องมือวัดที่ให้คะแนนแตกต่างกันไปในแต่ละข้อ โดยใช้สูตร ดังนี้

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

เมื่อ	α	แทน	ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบอัตนัย
	k	แทน	จำนวนข้อสอบทั้งหมด
	S_i^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนรายข้อ
	S_t^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนรวมทั้งฉบับ

ผลการคำนวณค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบอัตนัยจะได้ค่าระหว่าง -1.00 ถึง 1.00 โดยทั่วไปผู้วิจัยจะกำหนดคุณภาพค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือที่ระดับ ความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.70 ขึ้นไปจึงจะยอมรับว่าแปดทดสอบอัตนัยนั้นมีคุณภาพใช้ได้

7.4 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

7.4.1 ค่าความยาก โดยใช้สูตร (สมนึก ภัททิยธนี, 2558)

$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ	P	แทน	ความยากของข้อสอบ
	R	แทน	จำนวนคนตอบถูก
	N	แทน	จำนวนคนทั้งหมด

7.4.2 ค่าอำนาจจำแนก โดยใช้สูตรของเบรนนาน (Brennan) ค่าอำนาจจำแนกนี้เรียกว่า ดัชนี B (B-Index หรือ Brennan Index) สูตรมีดังนี้ (สมนึก ภัททิยธนี, 2558)

$$B = \frac{U}{N_1} - \frac{L}{N_2}$$

เมื่อ	B	แทน	อำนาจจำแนกของข้อสอบ
	N₁	แทน	จำนวนคนรอบรู้ (หรือสอบผ่านเกณฑ์)
	N₂	แทน	จำนวนคนไม่รอบรู้ (หรือสอบไม่ผ่านเกณฑ์)
	U	แทน	จำนวนคนรอบรู้ (หรือสอบผ่านเกณฑ์) ตอบถูก
	L	แทน	จำนวนคนไม่รอบรู้ (หรือสอบไม่ผ่านเกณฑ์) ตอบถูก

7.4.3 ค่าความตรงตามเนื้อหา (content validity)

ใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC : Index of Item Objective Congruence) โดยใช้สูตรดังนี้ (สมนึก ภัททิยธนี, 2558)

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

เมื่อ	IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้
	$\sum R$	แทน	ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

โดยถ้าได้ค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 – 1.00 ข้อสอบนั้นใช้ได้

7.4.4 ค่าความเชื่อมั่น ด้วยวิธีของโลเวทท์ (Lovett Method) เป็นการนำแบบทดสอบอิงเกณฑ์ 1 ฉบับไปทดสอบนักเรียนกลุ่มเดียว เพียง 1 ครั้ง (สมนึก ภัททิยธนี, 2558) ซึ่งมีสูตร ดังนี้

$$R_{cc} = 1 - \frac{n \sum X_i - \sum X_i^2}{(n-1) \sum (X_i - C)^2}$$

เมื่อ	R_{cc}	แทน	ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบอิงเกณฑ์
	n	แทน	จำนวนข้อของแบบทดสอบทั้งฉบับ
	X_i	แทน	คะแนนสอบของนักเรียนแต่ละคน
	C	แทน	คะแนนจุดตัด

โดยคะแนนจุดตัดนี้ สมนึก ภัททิยธนี (สมนึก ภัททิยธนี, 2558) ได้กล่าวไว้ว่าคะแนนจุดตัดควรอยู่ระหว่าง 60% ถึง 80% ดังนั้นในการวิจัยครั้งนี้จึงเลือกค่าคะแนนจุดตัดไว้ที่ 70%

7.5 สถิติที่ใช้หาคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

7.5.1 ค่าความตรงตามเนื้อหา (content validity)

ใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC : Index of Item Objective Congruence) โดยใช้สูตรดังนี้ (สมนึก ภัททิยธนี, 2558)

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

เมื่อ	IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้
	$\sum R$	แทน	ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

โดยถ้าได้ค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 – 1.00 ข้อสอบนั้นใช้ได้

7.5.2 ค่าอำนาจจำแนก

ใช้วิธี Item total Correlation โดยใช้สูตร ดังนี้ (มนตรี วงษ์สะพาน, 2563)

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

เมื่อ	r_{XY}	แทน	ค่า Item total Correlation
	X	แทน	คะแนนคำตอบรายข้อของแต่ละคน
	Y	แทน	คะแนนรวมของแต่ละคน
	N	แทน	จำนวนคนทั้งหมด

โดยแปลความหมายของค่า Item total Correlation เป็นรายข้อดังนี้

ต่ำกว่า .02	จำแนกต่ำ
.20 ถึง .40	ปานกลาง
.41 ถึง .60	ค่อนข้างสูง
.61 ถึง 1.00	สูง

โดยค่าตั้งแต่ .20 ขึ้นไป ถือว่ามีคุณภาพ

7.5.3 ค่าความเชื่อมั่น

ใช้วิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach) ซึ่งมีสูตรดังนี้ (ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน, 2558)

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

เมื่อ	α	แทน	ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม
	$\sum S_i^2$	แทน	ผลรวมของความแปรปรวนรายข้อ
	S_t^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนรวม
	k	แทน	จำนวนข้อ

7.6 สถิติทดสอบสมมติฐาน

7.6.1 เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนการทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ใช้สูตร การทดสอบลำดับที่มีเครื่องหมายของวิลคอกซัน (Wilcoxon Signed Rank Test) (สายชล สีนสมบูรณ์ทอง, 2563)

$$T^+ = \sum_{i=1}^n \psi_i R_i$$

$$T^* = \frac{T^+ - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}}$$

เมื่อ	T^+	แทน	ผลบวกของค่าลำดับที่มีเครื่องหมายบวก
	T^*	แทน	ค่าสถิติทดสอบ ซึ่งมีการแจกแจงโดยประมาณปกติมาตรฐาน
	n	แทน	จำนวนคู่
	Z_i	แทน	ความแตกต่างของค่าของตัวแปรตามแต่ละคู่
	ψ_i	แทน	ตัวแปรชี้วัด โดยที่ $\psi_i = \begin{cases} 1, & Z_i > 0 \\ 0, & Z_i \leq 0 \end{cases}$
	R_i	แทน	ลำดับที่ของ $ Z_i $

7.6.2 การทดสอบการแจกแจงโค้งปกติ ใช้สถิติ Kolmogorov-Smirnov และสถิติ Shapiro-Wilk (ใช้ในกรณี $N < 50$) ในกลุ่มนี้ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการช่วยทดสอบ SPSS โดยเป็นการตรวจสอบสมมติฐานเช่นกันถ้า Sig > 0.05 ที่ตั้งไว้ แสดงว่าตัวแปรดังกล่าวมีการแจกแจงแบบโค้งปกติ

7.6.3 เกณฑ์พิจารณาระดับความพึงพอใจ (มนตรี วงษ์สะพาน, 2563) โดยนำผลที่ได้เทียบกับเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

- ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 – 5.00 หมายความว่า ระดับมากที่สุด
- ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 – 4.50 หมายความว่า ระดับมาก
- ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.51 – 3.50 หมายความว่า ระดับปานกลาง
- ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.51 – 2.50 หมายความว่า ระดับน้อย
- ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.01 – 1.50 หมายความว่า ระดับน้อยที่สุด

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์ เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์และความหมายของสัญลักษณ์ที่ใช้ในการแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

n	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
\bar{X}	แทน	คะแนนเฉลี่ย
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
Sig.	แทน	ระดับนัยสำคัญทางสถิติ
Z	แทน	คะแนนมาตรฐาน

ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์

ตารางที่ 7 (ต่อ)

นักเรียน คนที่	แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 6 แผน						ประสิทธิภาพของ กระบวนการ (E ₁) รวม 600 คะแนน	ประสิทธิภาพ ของผลลัพธ์ (E ₂)
	1	2	3	4	5	6		
							600	50
5	76	83	80	76	81	84	480	36
6	80	83	74	80	83	81	481	44
7	85	83	78	83	71	84	484	44
8	80	80	80	87	76	76	479	43
9	83	80	80	83	76	80	482	32
10	87	85	80	80	71	80	483	38
11	83	78	80	85	79	83	488	35
12	80	83	83	83	76	83	488	44
13	78	89	74	78	76	81	476	35
14	76	87	83	83	77	83	489	34
รวม	1142	1161	1118	1163	1070	1141	6795	549
เฉลี่ย	81.57	82.93	79.86	83.07	76.43	81.50	485.36	39.21
S.D.	4.18	3.60	3.18	4.16	4.13	2.24	9.68	4.61
ร้อยละ	81.57	82.93	79.86	83.07	76.43	81.50	80.93	78.43

จากตารางที่ 7 พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากคะแนนหลังเรียนแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ได้คะแนนเฉลี่ย 485.36 คะแนน จากคะแนนเต็ม 600 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80.93 ดังนั้น ประสิทธิภาพด้านกระบวนการ (E₁) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 80.93 และคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรวมกับคะแนนความคิดสร้างสรรค์ ได้คะแนนเฉลี่ย 39.21 คะแนน จากคะแนนเต็ม 50 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 78.43 ดังนั้น ประสิทธิภาพด้านผลลัพธ์ (E₂) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 78.43

หลังจากนั้นนำคะแนนที่ได้จากการนำคะแนนจากใบงาน, การทดสอบย่อย,คะแนนพฤติกรรมการทำงานกลุ่มจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ และคะแนนความคิดสร้างสรรค์ ไปหาประสิทธิภาพของบทเรียนตามเกณฑ์ 75/75 สามารถสรุปผลปรากฏตามตารางที่ 8

ตารางที่ 8 สรุปผลประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เกณฑ์การประเมิน	กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (กลุ่มตัวอย่าง 14 คน)	
	ประสิทธิภาพกระบวนการ (E ₁)	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E ₂)
75/75	80.93	78.43

จากตารางที่ 8 พบว่าประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีค่าเท่ากับ 80.57/78.43 แสดงว่าประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 75/75

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ การทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยของผู้เรียน ก่อนเรียน – หลังเรียน โดยใช้สถิติการทดสอบลำดับที่มีเครื่องหมายของวิลคอกซัน (Wilcoxon Signed Rank Test) แสดงผลดังตารางที่ 9

ตารางที่ 9 ผลการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ คิดก่อนและหลังเรียน

ความคิดสร้างสรรค์	n	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน	คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน	คะแนนมัธยฐานก่อนเรียน	คะแนนมัธยฐานหลังเรียน	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
คิดคล่องแคล่ว	14	5	2.50	4.21	2.5	4	3.166	.002
คิดยืดหยุ่น	14	5	1.86	3.29	2	3	3.272	.001
คิดริเริ่ม	14	5	1.86	4.57	2	5	3.329	.001
คิดละเอียดลออ	14	5	3.00	4.57	3	5	3.314	.001
คะแนนรวม	14	20	9.21	16.64	9	17	3.306	.001

จากตารางที่ 9 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ มีความคิดสร้างสรรค์ในด้านคิดคล่องแคล่ว คิดยืดหยุ่น คิดริเริ่ม และคิดละเอียดลออ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการทดสอบการแจกแจงโค้งปกติด้วย Kolmogorov-Smirnov และสถิติ Shapiro-Wilk ผลการวิเคราะห์แสดงดังตารางที่ 10 ตารางที่ 10 ผลการทดสอบการแจกแจงโค้งปกติด้วย Kolmogorov-Smirnov และสถิติ Shapiro-Wilk ของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
คะแนนก่อนเรียน	0.229	14	0.046	0.869	14	0.041
คะแนนหลังเรียน	0.18	14	.200*	0.862	14	0.033

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

จากตารางที่ 10 การวิเคราะห์สถิติ Shapiro-Wilk ของตัวแปรคะแนนก่อนเรียน และคะแนนหลังเรียน พบว่ามีนัยสำคัญทางสถิติ ($Sig < 0.05$ ที่ตั้งไว้) ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า ตัวแปรดังกล่าวไม่มีการแจกแจงแบบโค้งปกติ ส่วนการวิเคราะห์สถิติ Kolmogorov-Smirnov ของตัวแปรคะแนนก่อนเรียน พบว่ามีนัยสำคัญทางสถิติ ($Sig < 0.05$ ที่ตั้งไว้) ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า ตัวแปรดังกล่าวไม่มีการแจกแจงแบบโค้งปกติ ส่วนตัวแปรคะแนนหลังเรียน พบว่าไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ($Sig > 0.05$ ที่ตั้งไว้) ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า ตัวแปรดังกล่าวมีการแจกแจงแบบโค้งปกติ ดังนั้นจึงไม่สามารถใช้สถิติอิงพารามิเตอร์ในการทดสอบความแตกต่างคะแนนก่อนและหลังเรียนได้

จากนั้นวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ การทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยของผู้เรียน ก่อนเรียน – หลังเรียน โดยใช้สถิติการทดสอบลำดับที่มีเครื่องหมายของวิลคอกซัน (Wilcoxon Signed Rank Test) แสดงผลดังตารางที่ 11

ตารางที่ 11 ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ คิดก่อนและหลังเรียน

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	คะแนนมัธยฐาน	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
ก่อนเรียน	14	30	13.714	13.000	3.306	.001
หลังเรียน	14	30	22.571	22.500		

จากตารางที่ 11 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 4 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์

ตารางที่ 12 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์

ที่	รายการ	\bar{X}	S. D.	แปลผล
1. ด้านเนื้อหา				
1	เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.07	1.00	มาก
2	เนื้อหาและแบบทดสอบกระตุ้นให้เรียนรู้ด้วยตนเอง	3.57	0.76	มาก
3	เนื้อหามีความกะทัดรัด ชัดเจน เป็นลำดับขั้น ง่ายต่อการทำความเข้าใจ	3.86	0.86	มาก
4	เนื้อหามีความยากง่าย เหมาะสมกับความรู้ของนักเรียน	3.64	1.22	มาก
5	เนื้อหาส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน	4.36	0.74	มาก
เฉลี่ยรวม		3.90	0.95	มาก
2. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้				
6	การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้ข้าพเจ้ากล้าคิด กล้าแสดงออก	3.93	1.07	มาก
7	การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้ข้าพเจ้าได้ลงมือทำตามความสามารถของตนเอง	4.00	1.11	มาก
8	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของข้าพเจ้า	4.36	0.74	มาก
9	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำสื่อสังคมออนไลน์เข้ามาทำให้ข้าพเจ้ามีความเข้าใจมากขึ้น	3.57	1.02	มาก
10	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ข้าพเจ้ามีการทำงานเป็นลำดับขั้นตอน	3.79	0.70	มาก
11	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ข้าพเจ้าทำงานในระยะเวลาที่กำหนดได้	3.71	0.99	มาก
เฉลี่ยรวม		3.89	0.96	มาก

ตารางที่ 12 (ต่อ)

ที่	รายการ	\bar{X}	S. D.	แปลผล
3. ด้านสื่อการเรียนรู้				
12.	สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความหลากหลายและน่าสนใจ	3.64	1.15	มาก
13.	ข้าพเจ้าสามารถค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมในการทำกิจกรรมให้สำเร็จด้วยตนเอง	4.00	0.96	มาก
14.	ข้าพเจ้าได้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการนำเสนอผลงาน	3.93	0.92	มาก
15.	ข้าพเจ้าได้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการพูดคุยทำงานกลุ่มกับเพื่อนในกลุ่ม	3.93	1.14	มาก
เฉลี่ยรวม		3.88	1.03	มาก
4. ด้านการวัดผลประเมินผล				
16.	การวัดผลประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	3.86	0.95	มาก
17.	การวัดผลประเมินผลวัดอย่างหลากหลาย	3.43	0.94	ปานกลาง
18.	มีการตรวจให้คะแนน และแจ้งคะแนนให้ทราบทุกกิจกรรม	4.36	0.63	มาก
19.	มีความพอใจในคะแนนที่ข้าพเจ้ามีส่วนร่วมและรับผิดชอบ	4.00	0.68	มาก
20.	การวัดผลประเมินผลมีความชัดเจน ยุติธรรม ตรวจสอบได้	4.07	0.92	มาก
เฉลี่ยรวม		3.94	0.87	มาก
โดยรวม		3.90	0.94	มาก

จากตารางที่ 12 แสดงให้เห็นว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ โดยภาพรวม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.90 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.94 หากพิจารณารายด้านพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ อยู่ในระดับมากที่สุดทั้ง 4 ด้าน เมื่อเรียงลำดับค่าเฉลี่ยความพึงพอใจจากมากไปหาน้อย พบว่าด้านด้านการวัดผลประเมินผล มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{X} = 3.94$, S.D. = 0.87), รองลงมาเป็นด้านด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 3.90$, S.D. = 0.95), ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 3.89$, S.D. = 0.96), และด้านสื่อการเรียนรู้ ($\bar{X} = 3.88$, S.D. = 1.03) ตามลำดับ

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัย การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาตามขั้นตอนพอสรุปได้ ดังนี้

1. ความมุ่งหมายของการวิจัย
2. สรุปผล
3. อภิปรายผล
4. ข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์

สรุปผล

1. ผลการศึกษาผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพด้าน กระบวนการ (E_1) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 80.93 และมีประสิทธิภาพ ด้านผลลัพธ์ (E_2) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 39.21 คิดเป็นร้อยละ 78.43 ดังนี้ กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ $(E_1/E_2) = 80.93/78.43$ ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ มีความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน คือ คิดคล่องแคล่ว คิดยืดหยุ่น คิดริเริ่ม และคิดละเอียดลออ ซึ่งก่อนเรียน มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 9.21 และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 16.64 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 13.71 และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 22.57 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนการทดสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ อยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 3.90, S.D = 0.94) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ อยู่ในระดับมากทั้ง 4 ด้าน

อภิปรายผล

การวิจัยการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. ผลการศึกษาผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 80.93/78.43 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ 75/75 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ที่เป็นเช่นนี้ เพราะผู้วิจัยนั้นได้ทำการศึกษา วิเคราะห์ผ่านกระบวนการสร้างอย่างมีระบบและวิธีการที่เหมาะสม โดยเริ่มจากการศึกษาเอกสารหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ศึกษาหลักสูตรของสถานศึกษา ฉบับปรับปรุง 2563 ของโรงเรียนวัดจันทนาราม ต.ช่องแมว อ.ลำทะเมนชัย จ.นครราชสีมา คู่มือครูกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม หลักการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษา หลักการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ศึกษาการนำสื่อสังคมออนไลน์เข้ามาใช้กับการจัดการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ กำหนดรูปแบบการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ และดำเนินการจัดทำโดยที่คำนึงถึงมาตรฐานการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้การเขียนแผนการเรียนรู้และกำหนดแนวทางในการวัดและการประเมินผลโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานซึ่งมีขั้นตอนประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้ คือ ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิด ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอ ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผล (วิริยะ ฤชชัยพานิชย์, 2558) โดยกิจกรรมถูกออกแบบ พัฒนา ซึ่งผู้วิจัยได้นำเครื่องมือที่พัฒนาขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญพิจารณาคุณภาพของเครื่องมือ และนำมาปรับปรุงแก้ไขให้มีคุณภาพและเหมาะสมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และได้ทำการทดลองใช้เครื่องมือ (Tryout) กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 43 คน เพื่อนำผลมาปรับปรุงให้มีคุณภาพมากที่สุด เพื่อให้สามารถนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างจริง และในการวิจัยครั้งนี้ได้มีการนำเรื่องของสื่อสังคมออนไลน์ Facebook, YouTube, Google Application มาเป็นเครื่องมือที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับ สิริชญา พิมพ์ลา (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของ STEM โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวคิดของ STEM โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ ออนไลน์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพด้านกระบวนการ (E_1) คิดเป็นร้อยละ 81.75 และมีประสิทธิภาพด้านผลลัพธ์ (E_2) คิดเป็นร้อยละ 80.50 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และสอดคล้องกับ วิพรพรรณ ศรีสุธรรม (2562) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เรื่อง การถ่ายทอดลักษณะทางพันธุกรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 81.58/81.50 และสอดคล้องกับ พัชรภรณ์ วงศ์ธรรม (2562) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาสัมมนาโครงการตามแนวคิด Thinking School เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมทักษะกระบวนการคิดตามแนวทาง Thinking School ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จากคะแนนหลังเรียนแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ได้คะแนนเฉลี่ย 98.55 คะแนน จากคะแนนเต็ม 120 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.12 ดังนั้น E_1 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 82.12/87.12

2. ผลการศึกษาการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 13.71 และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 22.57 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนการทดสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ที่ระดับ .05 ที่เป็นเช่นนี้เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ได้มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด 6 แผน โดยในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ จะเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งความคิดสร้างสรรค์ก็คือความสามารถของนักเรียนในด้านการคิด การใช้ความรู้ในการแสวงหาความรู้อย่างหลากหลายทิศทาง ทำให้เกิดสิ่งใหม่หรือความแปลกใหม่แตกต่างจากสิ่งเดิมที่ไม่ซ้ำกันกับบุคคลอื่นและเป็นความคิดที่ใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสมทำให้เกิดการพัฒนาสิ่งต่างๆ ขึ้นมาได้ โดยวัดระดับการพัฒนาของนักเรียนที่เกิดทักษะความคิดสร้างสรรค์ โดยวัดจากผลงานของนักเรียนที่ทำหลังจากเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐาน โดยใช้แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ในผลงาน และใช้แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ มีลักษณะเป็นแบบทดสอบแบบเขียนตอบจำนวน 1 ชุด ประกอบด้วย 4 ข้อ รวม 20 คะแนน ซึ่งครอบคลุม 4 องค์ประกอบ ตามทฤษฎีตามทฤษฎีแนวคิดของกิลฟอร์ด (Guilford) ประกอบด้วย 4 ด้าน ดังนี้ 1. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความสามารถหาคำตอบได้คล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีคำตอบที่มากในเวลาจำกัด คิดอย่างมีคุณภาพ และการคิดเพื่อการแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ 2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถที่จะคิดคำตอบหรือแก้ปัญหาได้หลายแนวทางการคิดนอกกรอบไม่ตกอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์หรือความคุ้นเคย 3. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความสามารถในการคิดสิ่งแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบใคร ลักษณะความคิดแปลกใหม่ซึ่งแตกต่างไปจากความคุ้นเคย 4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดเพื่อตกแต่ง ซึ่งหลังจากที่นักเรียนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน นักเรียนก็ได้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในแต่ละด้านขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พนาภรณ์ สุวรรณศรี (2560) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า การใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้น มีความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น มีความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับ บุสรินทร์ พาระแพน (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดการเรียนรู้การแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้าน ตามแนวคิดทักษะปฏิบัติของซิมป์สัน ที่ส่งเสริมบุคลิกภาพและความคิดสร้างสรรค์ การปฏิบัติท่ารำ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ความคิดสร้างสรรค์การปฏิบัติท่ารำของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้การแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้าน ตามแนวคิดทักษะปฏิบัติของซิมป์สัน ที่ส่งเสริมบุคลิกภาพและความคิดสร้างสรรค์การปฏิบัติ ท่ารำ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 รวมเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับ พัชรภรณ์ วงศ์ธรรม (2562) ที่ได้ทำการวิจัย เรื่อง การ

พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาสัมมนาโครงการตามแนวคิด Thinking School เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะกระบวนการคิดตามแนวทาง Thinking School ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ซึ่งนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.71 และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 22.57 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนการทดสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจาก การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ได้ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ไว้ทั้งหมด 6 แผน ซึ่งผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญและทดลองใช้ (Try Out) แล้ว ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เป็นการสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นการสอนแบบ Active Learning คือการจัดการสอนให้ผู้เรียนตื่นตัว ในการค้นคว้าแทนที่จะรอรับการบรรยายแบบเดิม การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน CBL Creativity-based Learning ซึ่งจะเป็นการสร้างทักษะแห่งอนาคต นอกจากเด็กจะได้มีความคิดวิเคราะห์ เขายังได้ฝึกฝนทักษะในการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม ทักษะในการเรียนรู้ และที่สำคัญที่สุด คือทักษะในการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเมื่อนำสื่อสังคมออนไลน์ไม่ว่าจะเป็น Facebook, YouTube, Google Application มาเป็นเครื่องมือที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ และช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกับการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จะทำให้เด็กได้พัฒนาทักษะในการคิดสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้นด้วย ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ไพลิน แก้วดก (2561) ที่ได้ทำการวิจัย เรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน : การวิจัยผลานวิธี ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) และการจัดการเรียนรู้แบบปกติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยที่การจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ สูงกว่านักเรียนที่มีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ และสอดคล้องกับ สิริชญา พิมพ์ลา (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่อง

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของ STEM โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวคิดของ STEM โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับ จินตนา ต่างโอฐ (2563) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน วิชาภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัย พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภูมิศาสตร์ เรื่อง ทวีปยุโรป นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.90$, S.D. = 0.94) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ อยู่ในระดับมากทั้ง 4 ด้าน เมื่อเรียงลำดับค่าเฉลี่ยความพึงพอใจจากมากไปหาน้อย พบว่าด้านด้านการวัดผลประเมินผล มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{x} = 3.94$, S.D. = 0.87), รองลงมาเป็นด้านด้านเนื้อหา ($\bar{x} = 3.90$, S.D. = 0.95), ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{x} = 3.89$, S.D. = 0.96), และด้านสื่อการเรียนรู้ ($\bar{x} = 3.88$, S.D. = 1.03) ตามลำดับ ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เป็นการจัดกิจกรรมในแต่ละขั้นที่เน้นให้ผู้เรียนได้มีการปฏิสัมพันธ์กัน มีการนำเอากระบวนการกลุ่มเข้ามาใช้ในทุก ๆ แผนการจัดการเรียนรู้ ครูเป็นเพียงผู้ให้คำแนะนำเมื่อนักเรียนต้องการ การทำงานเป็นกลุ่มนักเรียนจะได้ทักษะที่หลากหลาย ได้ทำงานร่วมกัน มีการวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ มีการนำเอาสื่อสังคมออนไลน์เข้ามาใช้ เพื่อให้นักเรียนมีอิสระในการสืบค้นข้อมูล ได้พบเจอสิ่งแปลกใหม่ ทำให้นักเรียนได้มีการพัฒนางานของตนเอง อีกทั้งยังเป็นการพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ยังฝึกให้นักเรียนได้กล้าแสดงออก ได้ออกไปนำเสนอผลงาน และได้นำเสนอผลงานของกลุ่มตนเองผ่านสื่อสังคมออนไลน์ อย่าง Facebook เป็นการให้นักเรียนได้คิดว่าจะนำเสนออย่างไรให้เพื่อน ๆ คนอื่น ๆ เข้าใจในงานของตนเองด้วย ซึ่งเป็นการสร้างความพึงใจในการเรียนให้กับนักเรียนได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พัชราภรณ์ วงศ์ธรรม (2562) ที่ได้ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาสัมมนาโครงการตามแนวคิด Thinking School เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบส่งเสริมทักษะกระบวนการคิดตามแนวทาง Thinking

School ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่โดยภาพรวม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับ กิติมา กิจประเสริฐ (2562) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบ CBL ร่วมกับอินโฟกราฟิก วิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับ สิริชญา พิมพ์ลา (2561) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของ STEM โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวคิดของ STEM โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย=4.52, SD.=0.53)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

- 1.1 ครูควรศึกษารูปแบบการสอนให้เข้าใจในทุกขั้นตอน และมีการทำความเข้าใจชั้นการสอนกับนักเรียน เพื่อให้การจัดการจัดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีผลลัพธ์ที่ดี
- 1.2 การนำสื่อสังคมออนไลน์เข้ามาใช้ นักเรียนจำเป็นต้องมีโทรศัพท์มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน การค้นหาข้อมูลของนักเรียน ครูผู้สอนต้องมีข้อตกลงในการเข้าใช้ Application ให้กับนักเรียน
- 1.3 ในการทำกิจกรรมกลุ่ม ครูควรกระตุ้นให้นักเรียนทุกคนได้มีบทบาท และหน้าที่ภายในกลุ่ม และไม่ควรให้นักเรียนเข้ากลุ่มเดิม ต้องมีการจัดกลุ่มที่หลากหลาย
- 1.4 การทำงานกลุ่ม บางครั้งนักเรียนจะมีการพูดคุยกันนอกเหนืองานมากจนเกินไป คุณครูต้องกำหนดเวลาในการทำงาน และให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้
- 1.5 การออกมานำเสนอผลงานของกลุ่ม ครูมีการกระตุ้นให้เด็กกล้าแสดงออก มีการวางแผนการออกมาเสนองานหน้าชั้นเรียนภายในกลุ่มของนักเรียน ครูเพียงคอยให้คำชี้แนะ
- 1.6 ในการทำงานเป็นกลุ่ม ครูต้องมีการแจ้งคะแนนของกลุ่ม มีการชมเชย และให้เพื่อนๆ กลุ่มอื่นได้แสดงความคิดเห็นในงานของกลุ่มอื่นด้วย เป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน
- 1.7 มีการทดสอบย่อยเพื่อวัดความรู้หลังจากที่เรียนเรื่องนั้นจบ และมีการสลับให้เพื่อนตรวจให้คะแนน เมื่อทราบคะแนนก็มีการให้รางวัล และชมเชยเกิดขึ้น

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 นำรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ไปใช้ในการพัฒนาทักษะด้านอื่นๆ ของนักเรียน เช่น การสื่อสาร การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี เป็นต้น

2.2 นำรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ไปใช้ในรายวิชาอื่น ๆ กับชั้นอื่น ๆ

2.3 ทดลองนำรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ไปใช้กับรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบอื่น ๆ



บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กิติมา กิจประเสริฐ. (2562). *การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบ CBL ร่วมกับอินโฟกราฟิก วิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. ปรินญาครุศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์.
- กุลิสรา จิตรชญาวณิช. (2562). *การจัดการเรียนรู้*. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- คณาจารย์ภาควิชาวิจัยและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. (2553). *พื้นฐานการวิจัยการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 6)*. ประสานการพิมพ์.
- จินตนา ต่างโธฐ. (2563). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานวิชา ภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. ปรินญาครุศาสตร์มหาบัณฑิต (สังคมศึกษา) มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ชวลิต ชูกำแพง. (2555). *การประเมินการเรียนรู้ (พิมพ์ครั้งที่ 3)*. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2525). *การวางแผนการสอนในเอกสารประกอบการสอนชุดวิชาประสบการณ์วิชาชีพศึกษาศาสตร์ หน่วยที่ 1- 8 (พิมพ์ครั้งที่ 7)*. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ชัยฤทธิ์ ศิลาเดช. (2544). *คู่มือการเขียนแผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ระดับมัธยมศึกษา*. จุฬาลักษณ์.
- จิตพล เชื้อไพบูลย์. (2560). *การนำเสนอรูปแบบการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยโดยใช้สื่อสังคม สำหรับนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ของสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทย*. ปรินญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

- ชูศรี วงศ์รัตน์. (2560). เทคนิคการสร้างเครื่องมือวิจัย : แนวทางการนำไปใช้อย่างมืออาชีพ (พิมพ์ครั้งที่ 2). อมรการพิมพ์.
- เชษฐภูมิ วรรณไพศาล. (2559). หลักเศรษฐศาสตร์สำหรับครุมัธยมศึกษา. โขटनाพริ้นท์.
- ไชยวัฒน์ ชาญปริชารัตน์. (2543). ความพึงพอใจนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนเทคโนโลยีภาคตะวันออกเฉียงเหนือจังหวัดขอนแก่น. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ณรัตน์ ลาภมูล. (2546). องค์ประกอบที่ก่อให้เกิดความพึงพอใจและไม่พึงพอใจในการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่ส่วนภูมิภาคองค์การค้ำคูณ. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศึกษานอกระบบ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ดำรงศักดิ์ ไชยแสน. (2542). ความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครูในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานประถมศึกษาจังหวัดเลย. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ทรงธรรม ปิ่นโต, จริญญา เปรมศิลป์, และคณะ. (2555). เศรษฐศาสตร์...เล่มเดียวอยู่ (พิมพ์ครั้งที่ 1). ธนาคารแห่งประเทศไทย.
- ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน. (2558). การประยุกต์ใช้ SPSS วิเคราะห์ข้อมูลงานวิจัย (พิมพ์ครั้งที่ 7). ตักสิลาการพิมพ์.
- ธนพร โมราบุตร. (2547). การพัฒนาแผนการเรียนรู้เน้นทักษะกระบวนการทำงาน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่องการทำน้ำดื่มสมุนไพรจากผักผลไม้ในท้องถิ่น ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ธนวัฒน์ วรรณประภา. (2560). สื่อสังคมออนไลน์กับการศึกษา. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 11(1), 7-20.

นรรจ์ชต์ ฝืนเชียร. *การใช้ Facebook เพื่อส่งเสริมการศึกษา*. Retrieved November 15, 2021, from <https://www.trueplookpanya.com/blog/content/85852/-blog-teaartedu-teaart-teamet->

นลินี ณ นคร. (2561). *หลักการวัดและประเมินการคิด* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สันติศิริการพิมพ์.

บุญชม ศรีสะอาด. (2546). *การวิจัยสำหรับครู*. สุวีริยาสาส์น.

บุญศรี พรหมมาพันธ์ และนวลเสนห์ วงศ์เชิดธรรม. (2545). *ประมวลสาระชุดวิชาการพัฒนาเครื่องมือสำหรับการประเมินการศึกษา หน่วยที่ 5*. สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

บุสรินทร์ พาระแพน. (2561). *การพัฒนาชุดการเรียนรู้การแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านตามแนวคิดทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซัน ที่ส่งเสริมบุคลิกภาพและความคิดสร้างสรรค์การปฏิบัติท่ารำ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

พนาภรณ์ สุวรรณศรี. (2560). *การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2538a). *การสร้างแบบพัฒนาแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์*. สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.

พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2538). *การสร้างและพัฒนาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์*. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.

พัชรภรณ์ วงศ์ธรรม. (2562). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาสัมมนาโครงการตามแนวคิด Thinking School เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*.

วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

- พิชิต ฤทธิจรรยา. (2548). *หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 3). เข้าส์ ออฟ เคอร์มีส์ท์.
- พิชิต ฤทธิจรรยา. (2561). *เทคนิคการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้* (พิมพ์ครั้งที่ 2). โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิชิต วิจิตรบุญรักษ์. (2554). สื่อสังคมออนไลน์:สื่อแห่งอนาคต. *วารสารนักบริหาร*, 31(4), 99–103.
- พินิจ มีคำทอง. (2561). กูเกิ้ลแอปพลิเคชัน : นวัตกรรมทางการศึกษาสำหรับครูยุคศตวรรษที่ 21. *วารสารวิชาการและวิจัย มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ*, 8(3), 72–80.
- พิมพ์พันธ์ เตชะคุปต์ (2548). *การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป แบนเนจเม็นท์.
- ไพฑูรย์ สินลารัตน์, และคณะ. (2558). *ศาสตร์การคิดรวมบทความเรื่อง การคิดและการสอนคิด* (พิมพ์ครั้งที่ 1). มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ไพลิน แก้วดก. (2561). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน : การวิจัยผสมวิธี*. *ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*.
- มงคล เรียงณรงค์. (2558). การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 *รายวิชา ส 21103 สังคมศึกษา 2. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 38(4), 141–148.
- มณฑารณ ทองกลม. (2562). *การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการนำเทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ในการเรียนการสอนของครูระดับชั้นมัธยมศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 29. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*.

- มนตรี วงษ์สะพาน. (2563). *พื้นฐานการวิจัยทางหลักสูตรและการสอน* (พิมพ์ครั้งที่ 2). ตักสิลาการพิมพ์.
- เมธี จันทร์ทอง. (2559). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยการสัมมนาร่วมกับกิจกรรมการคิดสร้างสรรค์. *Veridian E –Journal, Silpakorn University*, 9(2), 1008–1029.
- ระวี แก้วสุกใส, ชัยรัตน์ จุสปาโล. (2556). เครือข่ายสังคมออนไลน์: กรณี เฟสบุ๊ก (Facebook) กับการพัฒนาผู้เรียน. *วารสารมหาวิทยาลัยสราธิวาสราชนครินทร์*, 6 (ฉบับพิเศษ).
- รักพงษ์ วงษ์ธานี. (2544). *เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนความคงทนในการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนโดยการใช้โปรแกรมบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและวิธีเรียนต่างกัน*. ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ราชบัณฑิตยสภา. (n.d.). *สำนักงานราชบัณฑิตยสภา | สื่อสังคม (4 ตุลาคม 2556) - สำนักงานราชบัณฑิตยสภา*. Retrieved September 4, 2021, from <http://legacy.orst.go.th/?knowledges=สื่อสังคม-๔-ตุลาคม-๒๕๕๖>
- โรงเรียนวัดจันทนาราม. (2559). *รายงานผลการประเมินตนเองของสถานศึกษา (SAR)*.
- โรงเรียนวัดจันทนาราม. (2563). *รายงานประเมินนักเรียนป.1-6 ปี 2563 อ่านออกเขียนได้*.
- ล้วน สายยศ, อ. ส. (2543). *เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้* (พิมพ์ครั้งที่ 2). ชมรมเด็ก.
- วนิช สุธารัตน์. (2547). *ความคิดและความคิดสร้างสรรค์* (พิมพ์ครั้งที่ 1). สุวีริยาสาส์น.
- วราพร คำจับ. (2562). สื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. *วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้*, 7(2), 143–159.
- วัฒน์ ภูวทิศ. (2554). การใช้ประโยชน์จากสื่อสังคมออนไลน์และผลกระทบเชิงจริยธรรมในการนำเสนอข่าวสารของผู้สื่อข่าว. *วารสารนักบริหาร*, 31(3), 166–173.

- วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21* (พิมพ์ครั้งที่ 2). มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- วิจารณ์ พานิช. (2556). *การสร้างการเรียนรู้สู่ศตวรรษที่ 21* (พิมพ์ครั้งที่ 1). ส.เจริญการพิมพ์.
- วิพรพรรณ ศรีสุธรรม. (2562). *การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต (วิทยาศาสตร์ศึกษา) มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.*
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2557). *การออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดแบบ Backward Design* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กากะเย็บสำนักพิมพ์.
- วิริยะ ฤชชัยพานิชย์. (2558). การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity Based Learning (CBL). *วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้*, 1(2), 23–37.
- วิริยะ ฤชชัยพานิชย์ , วรารณ นิมิตพงษ์กุล. (2562). *สอนสร้างสรรค์ เรียนสนุก ยุค 4.0* (พิมพ์ครั้งที่ 4). ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2556). *ทฤษฎีการแบบทดสอบ แบบดั้งเดิม* (พิมพ์ครั้งที่ 7). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สงบ ลักษณะ. (2533). *แนวการทำแผนการสอน*. โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2558). *การวัดผลการศึกษา Educational Measurement* (พิมพ์ครั้งที่ 10). ประสานการพิมพ์.
- สมบัติ ท้ายเรือคำ. (2553). *ระเบียบวิธีวิจัยสำหรับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์* (พิมพ์ครั้งที่ 4). โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สมศักดิ์ ภูวิภาดาธรรมณ์. (2537). *เทคนิคการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์* (พิมพ์ครั้งที่ 3). ไทยวัฒนาพานิช.
- สายชล สินสมบุญทอง. (2563). *สถิติไม่อิงพารามิเตอร์* (พิมพ์ครั้งที่ 2). จามจุรีโปรดักส์.

- สิริขญา พิมพ์ลา. (2561). การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของ STEM โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. ปรินญาการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สิริวรรณ ศรีพหล. (2552). การจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม. โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สุกัญญา ธีรวรรณ. (2521). หลักการสอนและเตรียมประสบการณ์ภาคปฏิบัติ. ภาควิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครูสวนสุนันทา.
- สุพรรณ น้อยนคร. (2563). การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานบูรณาการกับโซเซียลมีเดียเพื่อเสริมสร้างทักษะด้านสารสนเทศ และเทคโนโลยีของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21. สักทอง : วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ (สทสมส.), 26(3), 25-39.
- สุพล วังสินธุ์. (2546). การจัดทำแผนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ สาระพัฒนาหลักสูตร. ภาพพิมพ์.
- สุนนทิพย์ บุญสมบัติ. (2554). การจัดการประสบการณ์การเรียนรู้สังคมศึกษา (โรงพิมพ์มห).
- สุรศักดิ์ วงศ์สุรศิลป์. (2542). ความพึงพอใจต่อของนักเรียนที่มีต่อการจัดการศึกษานอกโรงเรียนสายสามัญ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายโดยวิธีเรียนทางไกลของศูนย์บริการ การศึกษานอกโรงเรียนจังหวัดชัยภูมิ. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศึกษานอกระบบ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สุวิทย์ คำมูล. (2547). กลยุทธ์การสอนคิดสร้างสรรค์ (พิมพ์ครั้งที่ 2). ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2553). หลักการสอน (ฉบับปรับปรุง) (พิมพ์ครั้งที่ 5). โอเดียนสโตร์.
- อารี พันธมณี. (2537). ความคิดสร้างสรรค์กับการเรียนรู้. ต้นอ่อน.
- อารี พันธมณี. (2545). ฝึกเด็กให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์ (พิมพ์ครั้งที่ 1). ไยไหม เอ็ดดูเคท.
- อารี รังสินันท์. (2527). ความคิดสร้างสรรค์. ธนะการพิมพ์.
- อารี รังสินันท์. (2532). ความคิดสร้างสรรค์. ข้าวฟ่าง.

อารีลักษณ์ ปุ๊กน้อย. การใช้ Social Media กับการศึกษา | สาขาคอมพิวเตอร์ - สถาบันส่งเสริมการ

สอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.). Retrieved September 4, 2021, from

<http://oho.ipst.ac.th/social-media-education/>

เอี่ยมอุ๋น, ณ. (2544). ความพึงพอใจต่อการใช้บริการห้องสมุดประชาชนของนักศึกษานอกโรงเรียน

สายสามัญ วิธีเรียนทางไกล ศูนย์บริการศึกษานอกโรงเรียนอำเภอพิบูลย์รักษ์ จังหวัดอุดรธานี.

วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

Applewhite, P. B. (1965). *Organization Behaviors*. Prentice Hall.

Good, C. V. and W. R. M. (1959). *Dictionary of Education* (2nd ed.). McGraw-Hill.

Guilford. (1969). *Fundamental statistics in psychology and education*. McGraw-Hill.

Rezende, D., Pereira, V.-, Rezende Vilarinho-Pereira, D., Koehler, A. A., De, D., & Fleith,

S. (n.d.). Understanding the Use of Social Media to Foster Student Creativity: A

Systematic Literature Review. *Creativity. Theories-Research-Applications*, 8(1),

2021. <https://doi.org/10.2478/ctra-2021-0009>

Şenel, M., Bağçeci, B., & Prof, A. (2019). Development of Creative Thinking Skills of

Students Through Journal Writing. *International Journal of Progressive*

Education, 15(5). <https://doi.org/10.29329/ijpe.2019.212.15>

Siburian, J., Corebima, A. D., Ibrohim, & Saptasari, M. (2019). The correlation between

critical and creative thinking skills on cognitive learning results. *Eurasian Journal of Educational Research*, 2019(81), 99–144.

<https://doi.org/10.14689/ejer.2019.81.6>

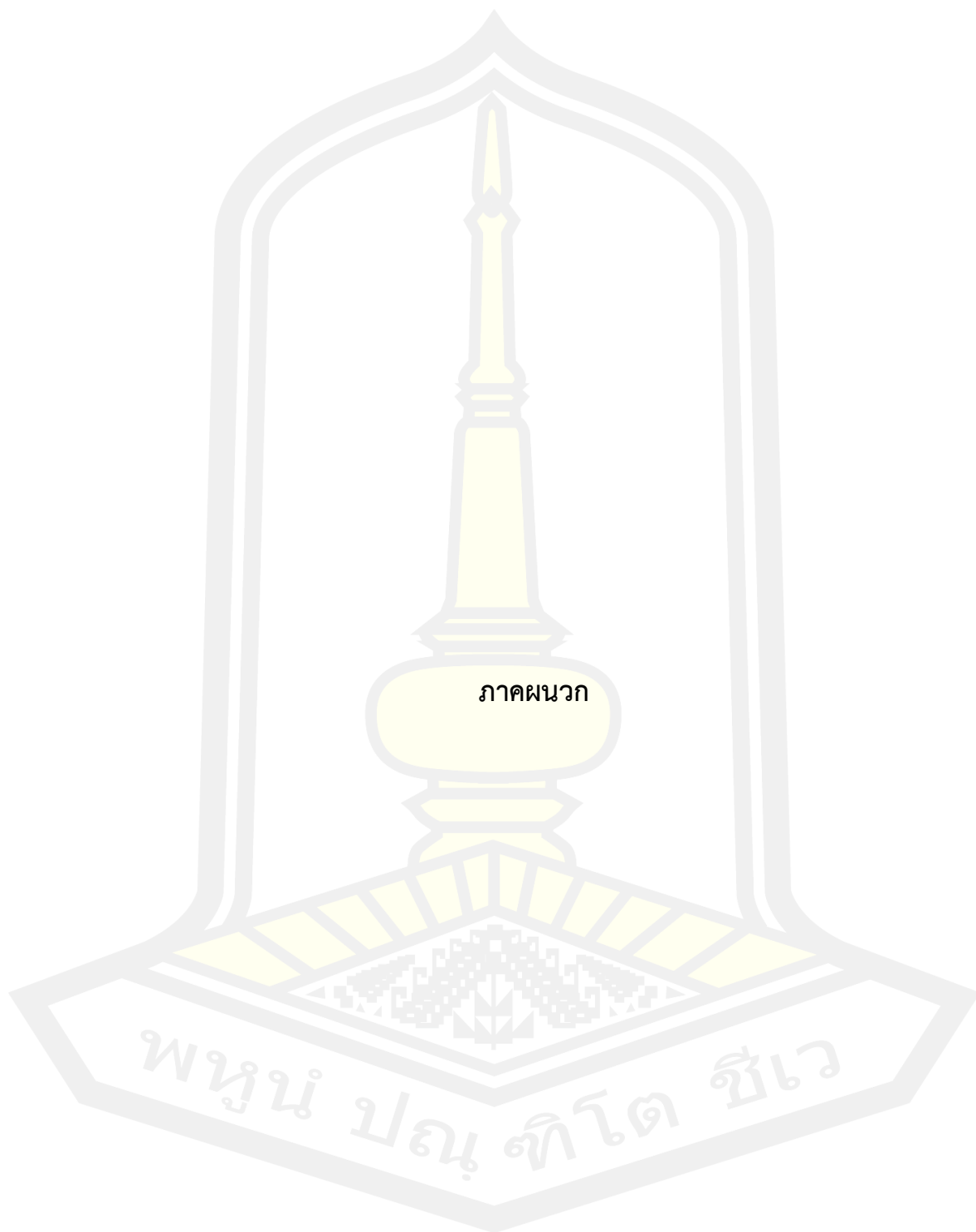
Sun, X. (2020). Social media use and student creativity: The mediating role of student engagement. *Social Behavior and Personality*, 48(10).

<https://doi.org/10.2224/SBP.9356>

Suratno, Komaria, N., Yushardi, Dafik, & Wicaksono, I. (2019). The effect of using synectics model on creative thinking and metacognition skills of junior high school students. *International Journal of Instruction*, 12(3).

<https://doi.org/10.29333/iji.2019.1239a>







ภาคผนวก ก

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์
เรื่อง เศรษฐศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
และคะแนนผลการประเมินความสอดคล้อง (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ

แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รหัสวิชา ส15101

หน่วยการเรียนรู้ เศรษฐศาสตร์น่ารู้

เรื่อง การผลิตสินค้าและการบริการ

เวลา 2 ชั่วโมง

ผู้สอน นางสุพัตรา บุญทิสา

โรงเรียนวัดจันทนาราม

1. มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

มาตรฐาน ส 3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภคการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่ารวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ

2. ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัด ป.5/1 อธิบายปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ

3. สาระสำคัญ

การดำเนินการผลิตสินค้าและบริการ เพื่อให้เกิดมูลค่าเพิ่มนั้น สามารถทำได้โดยวิธีการแปรรูป การเปลี่ยนแปลงสถานที่ และการใช้ช่วงเวลาที่แตกต่างกันซึ่งปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการประกอบด้วย ที่ดิน แรงงาน ทุน ผู้ประกอบการ และยังมีปัจจัยอื่นที่เป็นตัวกำหนดปริมาณสินค้าและบริการอีกด้วย

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนอธิบายความหมายของการผลิตสินค้าและบริการได้
2. นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม เรื่องการผลิตสินค้าและการบริการได้
3. นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงาน

5. สาระการเรียนรู้

1. ความหมายและประเภทของปัจจัยการผลิต ประกอบด้วย ที่ดิน แรงงาน ทุน และผู้ประกอบการ
2. เทคโนโลยีในการผลิตสินค้าและบริการ

6. กิจกรรมการเรียนรู้

ทดสอบก่อนเรียน จำนวน 30 ข้อ

ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความสนใจ

1. กระตุ้นความสนใจนักเรียนด้วยการเปิดภาพให้นักเรียนรับชม คือ ภาพรถเกี่ยวข้าว ภาพโรงงานมันสำปะหลัง ภาพรถโดยสารนักเรียน ภาพร้านตัดผม ภาพร้านค้าในชุมชน ภาพร้านขายผัก
2. ให้นักเรียนได้สังเกตภาพ แล้วให้ลองแสดงความคิดเห็นออกมาว่ามองเห็นสิ่งใดบ้างจากภาพ
3. คุณครูรับฟัง นักเรียนร่วมแสดงความคิดเห็น

ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ

1. ครูใช้ประเด็นคำถามเกี่ยวกับว่าสิ่งที่นักเรียนเห็นในภาพ จะก่อให้เกิดสินค้าและบริการเหล่านั้นได้จะต้องมีปัจจัยใดเข้ามาเกี่ยวข้องบ้าง ให้นักเรียนลองคิดและเขียนลงในกระดาษมาให้ได้มากที่สุด ในเวลา

5 นาที

2. ครูจับเวลา เมื่อหมดเวลา 5 นาที ให้สัญญาณหมดเวลา
3. ให้นักเรียนแต่ละคนลองบอกสิ่งที่ตนเองเขียนลงในกระดาษของตนเองให้เพื่อนๆ ฟัง
4. ให้นักเรียนเข้ากลุ่มกับเพื่อนตามความสมัครใจตามสินค้าและบริการที่นักเรียนสนใจ โดยให้กลุ่มละ 3-4 คน

ขั้นที่ 3 ค้นคว้าและคิด

1. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มลองค้นคว้าข้อมูลของการผลิตสินค้าและบริการ ที่นักเรียนสนใจ จากหนังสือ จากสื่อสังคมออนไลน์ ผ่าน Smart Phone/Tablet ค้นคว้าได้อย่างอิสระ
2. ให้แต่ละกลุ่มทำแผนผังความคิดเกี่ยวกับปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการตามสิ่งที่นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือก
3. ครูเข้าไปซักถามถึงปัญหาในการทำงานว่าติดขัดอย่างไรไหม เป็นเพียงคนให้คำแนะนำ
4. นักเรียนทำใบงาน เรื่อง ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ

ขั้นที่ ๔ ขึ้นนำเสนอผลงาน

1. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานของกลุ่มหน้าชั้นเรียน มีการถ่ายภาพหรืออัดวิดีโอการนำเสนอ เพื่อนำไปเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์ นั่นคือ Facebook
2. ครูและนักเรียนร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งที่แต่ละกลุ่มออกไปนำเสนอ

ขั้นที่ 5 ประเมินผล

1. ครูนำเสนอสื่อจาก Youtube เรื่อง สินค้าและบริการ ให้นักเรียนได้ศึกษา

2. ครูและนักเรียนร่วมสรุปทบทเรียนด้วยกันพูดคุยสะท้อนผลในประเด็นสิ่งที่ได้เรียนรู้ สิ่งที่ยากรู้เพิ่มเติม สิ่งที่ต้องปรับปรุง
3. นักเรียนทำแบบทดสอบ เรื่อง ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ
4. ครูประเมินการเรียนรู้ของนักเรียน ดังนี้ ประเมินใบงานรายบุคคล ประเมินผังความคิด ประเมินการทำงานกลุ่ม

7. การวัดผลประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
นักเรียนอธิบายความหมายของการผลิตสินค้าและบริการได้	-การตรวจผลงาน -ทำแบบทดสอบ	- แบบประเมินใบงานรายบุคคล - แบบทดสอบ	ผ่านเกณฑ์ในระดับดี
นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม เรื่อง การผลิตสินค้าและการบริการได้	การตรวจผลงาน	แบบประเมินผังความคิด	ผ่านเกณฑ์ในระดับดี
นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงาน	การสังเกต	แบบสังเกตพฤติกรรมกลุ่ม	ผ่านเกณฑ์ในระดับดี

8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

8.1 สื่อ

1. สื่อจาก Youtube เรื่อง สินค้าและบริการ
https://www.youtube.com/watch?v=A-LObmMT_Vo
2. บัตรภาพ
3. ใบงาน เรื่อง ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ
4. หนังสือเรียนสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
5. กระดาษบุรื้อฟ
6. ปากกาเคมี
7. ภาพประกอบจาก Google
8. แบบทดสอบ เรื่อง ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ

8.2 แหล่งเรียนรู้

1. ห้องสมุด
2. Smart Phone / Tablet

9. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้

ด้านความรู้

.....

.....

ด้านกระบวนการ

.....

.....

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

แนวทางในการแก้ไขปัญหาและพัฒนา

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสุพัตรา บุญทิสาน)

ตำแหน่งครู

ความเห็นของผู้บริหาร/ผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายธเนศ พรหมโชติ)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดจันทนาราม

แบบประเมินใบงานรายบุคคล

ชื่อ - นามสกุล เลขที่

คำชี้แจง : ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนน			
	3	2	1	0
1. ครอบคลุมของเนื้อหา				
2. ความถูกต้อง				
3. การตรงต่อเวลา				
4. ความละเอียด รอบคอบ				
รวม				

บันทึกเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

พหุบัน ปณุ ทิโต ชเว

เกณฑ์การวัดและประเมินผลใบงานรายบุคคล

หัวข้อการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	3	2	1	0
ความครอบคลุมของเนื้อหา	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 100%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 80%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 70%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหาต่ำกว่า 50%
ความถูกต้อง	ใช้คำพูด หลักการ นิยามต่าง ๆ ได้ ถูกต้องและครบถ้วน	ใช้คำพูด หลักการ นิยามต่าง ๆ ได้ ถูกต้องแต่ไม่ครบถ้วน	ใช้คำพูด หลักการ นิยามต่าง ๆ ได้ไม่ถูกต้องและไม่ครบถ้วน	ไม่ได้ใช้คำพูด หลักการนิยามต่าง ๆ
ความตรงต่อเวลา	ส่งงานครบถ้วน ตรงตามเวลาที่กำหนด	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 1-2 วัน	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 3-4 วัน	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 5 วันขึ้นไปหรือไม่ส่ง
ความสวยงาม ความละเอียด รอบคอบ	ใส่ใจในรายละเอียด รายละเอียด ลายมืออ่านง่าย ไม่มีรอบลบจนเลอะเทอะ	ใส่ใจในรายละเอียด ลายมืออ่านง่าย มีรอบลบ 1-2 จุด	ใส่ใจในรายละเอียด ลายมืออ่านยาก มีรอบลบมากกว่า 2 จุด ขึ้นไป	ไม่ใส่ใจในรายละเอียด รายละเอียด ลายมืออ่านยาก มีรอบลบมากกว่า 2 จุด ขึ้นไป

เกณฑ์การประเมินผลใบงาน มีดังนี้

คะแนน 12 – 10 ดีมาก

คะแนน 9 - 7 ดี

คะแนน 6 - 4 พอใช้

คะแนน 0 – 3 ปรับปรุง

นักเรียนจะต้องมีผลการประเมินระดับ ดี ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านการประเมินผลใบงาน

แบบสรุปละเอียดการประเมินผลในงานรายบุคคล

เลขที่	คะแนน	หมายเหตุ
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

พหุบัณฑิต ชีวะ

แบบประเมินแผนผังความคิด

กลุ่ม

สมาชิกในกลุ่ม 1. 2.

3. 4.

5. 6.

คำชี้แจง : ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนน			
	3	2	1	0
1. ความครอบคลุมของเนื้อหา				
2. ความสวยงามการตกแต่งชิ้นงาน				
3. ความถูกต้อง				
4. การตรงต่อเวลา				
รวม				

บันทึกเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

เกณฑ์การวัดและประเมินผลแผนผังความคิด

หัวข้อการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	3	2	1	0
ความครอบคลุมของเนื้อหา	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 100%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 80%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 70%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหาต่ำกว่า 50%
ความสวยงามการตกแต่งชิ้นงาน	ใช้สีที่ช่วยจดจำ เพลินตา สีเดียวตลอด แต่สีไม่ซ้ำกัน	ใช้สีที่ช่วยจดจำ เพลินตา สีเดียวตลอด บางสีซ้ำกัน	ใช้สีที่ช่วยจดจำ เพลินตา แต่สีเดียวกัน	ไม่ได้ใช้สีเลย
ความถูกต้อง	ใช้คำพูด หลักการ นิยามต่าง ๆ ได้ถูกต้อง และครบถ้วน	ใช้คำพูด หลักการ นิยามต่าง ๆ ได้ถูกต้องแต่ไม่ครบถ้วน	ใช้คำพูด หลักการ นิยามต่าง ๆ ได้ไม่ถูกต้องและไม่ครบถ้วน	ไม่ได้ใช้คำพูด หลักการนิยามต่าง ๆ
ความตรงต่อเวลา	ส่งงานครบถ้วนตรงตามเวลาที่กำหนด	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 1-2 วัน	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 3-4 วัน	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 5 วันขึ้นไป หรือไม่ส่ง

เกณฑ์การประเมินผลใบงาน Mind mapping มีดังนี้

คะแนน 12 – 10 ดีมาก

คะแนน 9 - 7 ดี

คะแนน 6 - 4 พอใช้

คะแนน 0 – 3 ปรับปรุง

นักเรียนจะต้องมีผลการประเมินระดับ ดี ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านการประเมินผลใบงาน Mind mapping

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

กลุ่ม

สมาชิกในกลุ่ม

1. 2.

3. 4.

5. 6.

คำชี้แจง : ครูผู้สอนเติมเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่นักเรียนแสดงพฤติกรรม

พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนน			
	3	2	1	0
1. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น				
2. มีความกระตือรือร้นในการทำงาน				
3. รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย				
4. มีขั้นตอนในการทำงานอย่างเป็นระบบ				
รวม				

บันทึกเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

หัวข้อการประเมิน	คะแนน			
	3	2	1	0
1. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	สมาชิกทุกคนรวมแสดงความคิดเห็น	สมาชิกมากกว่าครึ่งร่วมแสดงความคิดเห็น	สมาชิกน้อยกว่าครึ่งรวมแสดงความคิดเห็น	สมาชิกไม่ให้ความร่วมมือในการแสดงความคิดเห็น
2. มีความกระตือรือร้นในการทำงาน	สมาชิกทุกคนมีความกระตือรือร้นช่วยกันทำงานทุกคน	สมาชิกมากกว่าครึ่งมีความกระตือรือร้นช่วยกันทำงาน	สมาชิกน้อยกว่าครึ่งมีความกระตือรือร้นช่วยกันทำงาน	สมาชิกไม่มีความกระตือรือร้นในการทำงานเลย
3. รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย	สมาชิกทุกคนทำงานที่ได้รับมอบหมายจนงานเสร็จสิ้นสมบูรณ์	สมาชิกมากกว่าครึ่งทำงานที่ได้รับมอบหมายจนงานเสร็จสิ้นสมบูรณ์	สมาชิกน้อยกว่าครึ่งทำงานที่ได้รับมอบหมายจนงานเสร็จสิ้นสมบูรณ์	สมาชิกไม่มีความรับผิดชอบทำให้งานไม่บรรลุเป้าหมาย
4. มีขั้นตอนในการทำงานอย่างเป็นระบบ	มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานที่ชัดเจนตั้งแต่เริ่มทำงานจนกระทั่งเสร็จงาน	มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานค่อนข้างชัดเจนตั้งแต่เริ่มการทำงานจนกระทั่งเสร็จงาน	มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานค่อนข้างชัดเจนแต่ทำงานไม่สำเร็จ	มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานไม่ชัดเจนทำให้ผลงานไม่สำเร็จ

เกณฑ์การประเมินทักษะการปฏิบัติ มีดังนี้

คะแนน 12 – 10	ดีมาก
คะแนน 9 - 7	ดี
คะแนน 6 - 4	พอใช้
คะแนน 0 – 3	ปรับปรุง

นักเรียนจะต้องมีผลการประเมินระดับ ดี ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านการประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ใบงาน เรื่อง ปัจจัยการผลิต
สินค้าและบริการ

คำชี้แจง ให้นักเรียนสรุปความรู้และตอบคำถามเกี่ยวกับปัจจัยในการผลิตสินค้าลงในช่องว่างที่กำหนดให้



1. ที่ดิน หมายถึง

.....

.....

.....

ผลตอบแทนที่ดินเรียกว่า

.....



2. ทุน หมายถึง

.....

.....

.....

ผลตอบแทนที่ดินเรียกว่า

.....

ปัจจัยการผลิต คือ.....

.....แบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ



3. ผู้ประกอบการ หมายถึง

.....

.....

.....

ผลตอบแทนที่ดินเรียกว่า

.....



4. แรงงาน หมายถึง

.....

.....

.....

ผลตอบแทนที่ดินเรียกว่า

.....

ภาพ



แบบทดสอบ เรื่อง ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนนำคำที่กำหนดให้เติมคำตอบให้ถูกต้อง (10 คะแนน)

1. ตามหลักเศรษฐศาสตร์ ปัจจัยการผลิตมี 4 ข้อ อะไรบ้าง

ตอบ

2. ผู้วางแผนการผลิตและเป็นเจ้าของปัจจัยการผลิต เรียกว่าอะไร

ตอบ

3. เครื่องจักรในโรงงาน จัดเป็นปัจจัยการผลิตใด

ตอบ

4. ปุ๋ย ที่ต้องใช้ในการทำนา จัดเป็นปัจจัยการผลิตใด

ตอบ

5. หากนักเรียนเป็นเจ้าของกิจการ ผลตอบแทนที่ได้รับจะเรียกว่าอะไร

ตอบ

6. คนงานในสวนยางพาราทำหน้าที่กรีดยาง จัดเป็นปัจจัยการผลิตใด

ตอบ

7. เงินทุนที่นำไปใช้ซื้อวัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือ เครื่องจักรต่าง ๆ จัดเป็นปัจจัยการผลิตใด

ตอบ

8. ค่าจ้างหรือเงินเดือนที่จ่ายเป็นค่าตอบแทนผู้ใช้แรงงาน เรียกว่าอะไร

ตอบ

9. ค่าตอบแทนในการใช้ที่ดินให้แก่เจ้าของที่ดิน เรียกว่าอะไร

ตอบ

10. ค่าตอบแทนเจ้าของทุนเรียกว่าอะไร

ตอบ

ค่าเช่า	ค่าแรง
ดอกเบี้ย	กำไร
ที่ดิน	แรงงาน
ทุน	ผู้ประกอบการ

ชื่อ - นามสกุล ชั้น เลขที่

แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รหัสวิชา ส15101

หน่วยการเรียนรู้ เศรษฐศาสตร์น่ารู้

เรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการของผู้บริโภคท้องถิ่นต่างๆ

เวลา 2 ชั่วโมง

ผู้สอน นางสาวพัชรา บุญทิสา

โรงเรียนวัดจันทนาราม

1. มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

มาตรฐาน ส 3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภคการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่ารวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ

2. ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัด ป.5/1 อธิบายปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ

3. สาระสำคัญ

ปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการผลิตและการเลือกใช้สินค้าและบริการ มักจะเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของผู้บริโภค ซึ่งจะสัมพันธ์กับรายได้ รสนิยม การโฆษณา สภาพดินฟ้าอากาศซึ่งในการผลิตสินค้าและบริการของท้องถิ่นพื้นที่ จะมีความแตกต่างกัน

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนอธิบายปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการของผู้บริโภคท้องถิ่นต่างๆ ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถนำเสนอผลงานปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการของผู้บริโภคท้องถิ่นต่างๆ ได้
3. นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงาน

5. สาระการเรียนรู้

1. ราคาสินค้า
2. รายได้

3. รสนิยม ความเชื่อ ทศนคติ

4. การโฆษณา

6. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความสนใจ

1. กระตุ้นความสนใจของนักเรียนด้วยเกมส์ช้อปปิ้ง โดยมีกติกาว่าคุณครูจะมอบเงินให้คนละ 200 บาท ให้เลือกช้อปปิ้ง มีสินค้า 50 ชนิด นักเรียนจะเลือกซื้อสินค้าชนิดใดบ้าง

2. คุณครูให้นักเรียนเลือกช้อปปิ้งตามใจชอบ

3. นักเรียนกลับไปนั่งที่โต๊ะของตนเอง จากนั้นบอกว่าคุณครูเลือกซื้อสินค้าอะไรมาบ้าง เพราะอะไร ให้นักเรียนได้ร่วมแสดงความคิดเห็น

ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ

1. ครูใช้ประเด็นคำถามเกี่ยวกับว่าในชีวิตประจำวันของนักเรียน การจับจ่ายใช้สอยต้องขึ้นอยู่กับสิ่งใดบ้าง และในแต่ละท้องถิ่นการบริโภคสินค้าและบริการจะเป็นอย่างไร

2. ให้นักเรียนจับกลุ่มตามความสนใจ กลุ่มละ 3-4 คน

3. ให้นักเรียนช่วยกันระดมความคิดเกี่ยวกับคำถามที่คุณครูได้นำเสนอไป

ขั้นที่ 3 ค้นคว้าและคิด

1. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มลองค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือ จากสื่อสังคมออนไลน์ ผ่าน Smart Phone/Tablet ค้นคว้าได้อย่างอิสระ

2. ให้แต่ละกลุ่มทำแผนภาพเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการของผู้บริโภคท้องถิ่นต่างๆ

3. ครูเข้าไปซักถามถึงปัญหาในการทำงานว่าติดขัดอย่างไรไหม เป็นเพียงคนให้คำแนะนำ

4. นักเรียนทำใบงาน เรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการของผู้บริโภคท้องถิ่นต่างๆ

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน

1. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำผลงานไปติดหน้าชั้นเรียน จากนั้นออกมานำเสนอผลงานของกลุ่ม มีการถ่ายภาพหรืออัดวิดีโอการนำเสนอ เพื่อนำไปเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์ นั่นคือ Facebook

2. เปิดโอกาสให้เพื่อนๆ ที่นั่งฟังการนำเสนอได้ซักถามกลุ่มที่นำเสนอ

ขั้นที่ 5 ประเมินผล

1. ครูและนักเรียนร่วมสรุปบทเรียนด้วยกันพูดคุยสะท้อนผลในประเด็นสิ่งที่ได้เรียนรู้ สิ่งที่ยังไม่รู้เพิ่มเติม สิ่งที่ต้องปรับปรุง

2. นักเรียนทำใบงานและแบบทดสอบ เรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการของผู้บริโภคท้องถิ่นต่างๆ

3. ครูประเมินการเรียนรู้ของนักเรียน ดังนี้ ประเมินใบงานรายบุคคล ประเมินแผนภาพ
ทำแบบทดสอบ และประเมินการทำงานกลุ่ม

7. การวัดผลประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
นักเรียนอธิบายปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการของผู้บริโภคท้องถิ่นต่างๆ ได้ถูกต้อง	- การตรวจผลงาน - ทำแบบทดสอบ	- แบบประเมินใบงานรายบุคคล - แบบทดสอบ	ผ่านเกณฑ์ในระดับดี
นักเรียนสามารถนำเสนอผลงานปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการของผู้บริโภคท้องถิ่นต่างๆ ได้	การตรวจผลงาน	แบบประเมินแผนภาพ	ผ่านเกณฑ์ในระดับดี
นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงาน	การสังเกต	แบบสังเกตพฤติกรรมกลุ่ม	ผ่านเกณฑ์ในระดับดี

8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

8.1 สื่อ

1. เกมส์ซื้อปิ้ง
2. ใบงาน เรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการของผู้บริโภคท้องถิ่นต่างๆ
3. หนังสือเรียนสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
4. กระดาษขรุขระ
5. ปากกาเคมี
6. ภาพประกอบจาก Google
7. แบบทดสอบ เรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการของผู้บริโภคท้องถิ่น

ต่างๆ

8.2 แหล่งเรียนรู้

1. ห้องสมุด

2. Smart Phone / Tablet

9. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้

ด้านความรู้

.....

.....

ด้านกระบวนการ

.....

.....

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

แนวทางในการแก้ไขปัญหาและพัฒนา

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสุพัตรา บุญทิสา)

ตำแหน่งครู

ความเห็นของผู้บริหาร/ผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายธเนศ พรหมโชติ)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดจันทนาราม

แบบประเมินใบงานรายบุคคล

ชื่อ - นามสกุล เลขที่

คำชี้แจง : ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนน			
	3	2	1	0
1. ความครอบคลุมของเนื้อหา				
2. ความถูกต้อง				
3. การตรงต่อเวลา				
4. ความละเอียด รอบคอบ				
รวม				

บันทึกเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

พหุบัน ปณุ ทิโต สีเว

เกณฑ์การวัดและประเมินผลใบงานรายบุคคล

หัวข้อการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	3	2	1	0
ความครอบคลุมของเนื้อหา	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 100%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 80%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 70%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหาต่ำกว่า 50%
ความถูกต้อง	ใช้คำพูด หลักการ นิยามต่าง ๆ ได้ ถูกต้องและครบถ้วน	ใช้คำพูด หลักการ นิยามต่าง ๆ ได้ ถูกต้องแต่ไม่ครบถ้วน	ใช้คำพูด หลักการ นิยามต่าง ๆ ได้ไม่ถูกต้องและไม่ครบถ้วน	ไม่ได้ใช้คำพูด หลักการนิยามต่าง ๆ
ความตรงต่อเวลา	ส่งงานครบถ้วนตรงตามเวลาที่กำหนด	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 1-2 วัน	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 3-4 วัน	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 5 วันขึ้นไป หรือไม่ส่ง
ความสวยงาม ความละเอียด รอบคอบ	ใส่ใจในรายละเอียด ลายมืออ่านง่าย ไม่มีรอบลบจนเลอะเทอะ	ใส่ใจในรายละเอียด ลายมืออ่านง่าย มีรอบลบ 1-2 จุด	ใส่ใจในรายละเอียด ลายมืออ่านยาก มีรอบลบมากกว่า 2 จุด ขึ้นไป	ไม่ใส่ใจในรายละเอียด ลายมืออ่านยาก มีรอบลบมากกว่า 2 จุด ขึ้นไป

เกณฑ์การประเมินผลใบงาน มีดังนี้

คะแนน 12 – 10 ดีมาก

คะแนน 9 - 7 ดี

คะแนน 6 - 4 พอใช้

คะแนน 0 – 3 ปรับปรุง

นักเรียนจะต้องมีผลการประเมินระดับ ดี ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านการประเมินผลใบงาน

แบบสรุปละเนนการประเมินผลใงานรายบุคคล

เลขที่	คะแนน	หมายเหตุ
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

พหุบัน ปณุ ทิโต ชีเว

แบบประเมินแผนภาพ

กลุ่ม

สมาชิกในกลุ่ม 1. 2.

3. 4.

5. 6.

คำชี้แจง : ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนน			
	3	2	1	0
1. ความครอบคลุมของเนื้อหา				
2. ความสวยงามการตกแต่งชิ้นงาน				
3. ความถูกต้อง				
4. การตรงต่อเวลา				
รวม				

บันทึกเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

เกณฑ์การวัดและประเมินผลแผนภาพ

หัวข้อการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	3	2	1	0
ความครอบคลุมของเนื้อหา	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 100%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 80%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 70%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหาต่ำกว่า 50%
ความสวยงามการตกแต่งชิ้นงาน	ใช้สีที่ช่วยจดจำ เพลินตา สีเดียวตลอด แต่ละสีไม่ซ้ำกัน	ใช้สีที่ช่วยจดจำ เพลินตา สีเดียวตลอด บางสีซ้ำกัน	ใช้สีที่ช่วยจดจำ เพลินตา แต่สีเดียวกัน	ไม่ได้ใช้สีเลย
ความถูกต้อง	ใช้คำพูด หลักการ นิยามต่าง ๆ ได้ถูกต้องและครบถ้วน	ใช้คำพูด หลักการ นิยามต่าง ๆ ได้ถูกต้องแต่ไม่ครบถ้วน	ใช้คำพูด หลักการ นิยามต่าง ๆ ได้ไม่ถูกต้องและไม่ครบถ้วน	ไม่ได้ใช้คำพูด หลักการนิยามต่าง ๆ
ความตรงต่อเวลา	ส่งงานครบถ้วนตรงตามเวลาที่กำหนด	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 1-2 วัน	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 3-4 วัน	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 5 วันขึ้นไป หรือไม่ส่ง

เกณฑ์การประเมินผลใบงาน Mind mapping มีดังนี้

คะแนน 12 – 10 ดีมาก

คะแนน 9 - 7 ดี

คะแนน 6 - 4 พอใช้

คะแนน 0 – 3 ปรับปรุง

นักเรียนจะต้องมีผลการประเมินระดับ ดี ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านการประเมินผลใบงาน Mind mapping

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

กลุ่ม

สมาชิกในกลุ่ม 1. 2.
3. 4.
5. 6.

คำชี้แจง : ครูผู้สอนเติมเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่นักเรียนแสดงพฤติกรรม

พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนน			
	3	2	1	0
1. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น				
2. มีความกระตือรือร้นในการทำงาน				
3. รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย				
4. มีขั้นตอนในการทำงานอย่างเป็นระบบ				
รวม				

บันทึกเพิ่มเติม

.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

หัวข้อการประเมิน	คะแนน			
	3	2	1	0
1. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	สมาชิกทุกคนรวมแสดงความคิดเห็น	สมาชิกมากกว่าครึ่งร่วมแสดงความคิดเห็น	สมาชิกน้อยกว่าครึ่งรวมแสดงความคิดเห็น	สมาชิกไม่ให้ความร่วมมือในการแสดงความคิดเห็น
2. มีความกระตือรือร้นในการทำงาน	สมาชิกทุกคนมีความกระตือรือร้นช่วยกันทำงานทุกคน	สมาชิกมากกว่าครึ่งมีความกระตือรือร้นช่วยกันทำงาน	สมาชิกน้อยกว่าครึ่งมีความกระตือรือร้นช่วยกันทำงาน	สมาชิกไม่มีความกระตือรือร้นในการทำงานเลย
3. รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย	สมาชิกทุกคนทำงานที่ได้รับมอบหมายจนงานเสร็จสิ้นสมบูรณ์	สมาชิกมากกว่าครึ่งทำงานที่ได้รับมอบหมายจนงานเสร็จสิ้นสมบูรณ์	สมาชิกน้อยกว่าครึ่งทำงานที่ได้รับมอบหมายจนงานเสร็จสิ้นสมบูรณ์	สมาชิกไม่มีความรับผิดชอบทำให้งานไม่บรรลุเป้าหมาย
4. มีขั้นตอนในการทำงานอย่างเป็นระบบ	มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานที่ชัดเจนตั้งแต่เริ่มทำงานจนกระทั่งเสร็จงาน	มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานค่อนข้างชัดเจนตั้งแต่เริ่มการทำงานจนกระทั่งเสร็จงาน	มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานงานค่อนข้างชัดเจนแต่ทำงานไม่สำเร็จ	มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานไม่ชัดเจนทำให้ผลงานไม่สำเร็จ

เกณฑ์การประเมินทักษะการปฏิบัติ มีดังนี้

คะแนน 12 – 10	ดีมาก
คะแนน 9 - 7	ดี
คะแนน 6 - 4	พอใช้
คะแนน 0 – 3	ปรับปรุง

นักเรียนจะต้องมีผลการประเมินระดับ ดี ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านการประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ใบงาน เรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกซื้อสินค้า และบริการของผู้บริโภคท้องถิ่นต่างๆ

คำชี้แจง ให้นักเรียนสรุปความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภคที่มีต่อการผลิตสินค้าลงในช่องว่างที่กำหนดให้

พฤติกรรมของผู้บริโภคที่มีผลกระทบต่อการผลิตสินค้า เกิดจากเหตุผลต่อไปนี้



- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....



ปัจจัยอื่นที่มีผลกระทบต่อการผลิตสินค้า มีดังนี้

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....



ชื่อ - นามสกุล ชั้น เลขที่

แบบทดสอบ เรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการของผู้บริโภคท้องถิ่นต่างๆ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย x หน้าข้อที่ถูกต้องเพียง 1 ข้อ

1. ข้อใดไม่ได้จัดเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการของผู้บริโภค
 - ก. ราคาสินค้า
 - ข. แรงงาน
 - ค. รายได้
 - ง. รสนิยม
2. ข้อใดเป็นการโฆษณาเกินความจริง
 - ก. สด ใหม่ จากเตาทุกวัน
 - ข. ทาโลชั่นปืบ ขาวปืบทันตา
 - ค. ซ่า สดชื่น ดับกระหาย โคคาโคล่า
 - ง. ยาสีฟันดี มีฟลูออไรด์ ป้องกันฟันผุ
3. บุคคลในข้อใดเลือกซื้อสินค้าและบริการได้ถูกต้อง
 - ก. โฉซื้ออโฟนเพื่อนำไปอวดเพื่อน
 - ข. อิวซื้อทุเรียนโดยตรงจากชาวสวน
 - ค. อาร์มซื้อจักรยานใหม่ทั้งที่คันเก่ายังใช้ได้
 - ง. อิงซื้อขนมครั้งละเยอะๆ เพราะกลัวว่าจะไม่อิ่ม
4. หากราคาน้ำมันสูงขึ้นนักเรียนคิดว่าจะมีผลกระทบที่จะตามมาจะเป็นอย่างไร
 - ก. ราคาสินค้าสูงขึ้น
 - ข. ราคาสินค้าถูกลง
 - ค. ราคาสินค้าคงที่
 - ง. ราคาสินค้าขึ้น-ลง เท่ากัน
5. ในชุมชนที่มีแต่คนคนอีสานอาศัยอยู่ นักเรียนคิดว่าสินค้าชนิดใดจะขายดีที่สุด
 - ก. ข้าวหลาม
 - ข. ส้มตำ ลาบ ก้อย
 - ค. ต้มยำกุ้ง
 - ง. ขนมจีนน้ำเงี้ยว
6. คนอีสานมักจะรับประทานปลาร้า นักเรียนคิดว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกรับประทาน
 - ก. ราคาสินค้า
 - ข. รายได้
 - ค. รสนิยม
 - ง. การโฆษณา
7. “ชาว เต็ง ไส ไร่ไร่ รอย” จากข้อความนี้จัดเป็นปัจจัยใดในการเลือกซื้อสินค้าและบริการของผู้บริโภค
 - ก. คำชม
 - ข. คำโฆษณา
 - ค. คำพูด
 - ง. คำโกหก
8. ปัจจัยใดที่สำคัญที่สุดในการจับจ่ายสินค้าในยุคสินค้าแพง
 - ก. ทศนคติของผู้บริโภค
 - ข. รายได้ของผู้บริโภค
 - ค. รสนิยมของผู้บริโภค
 - ง. ความเชื่อของผู้บริโภค
9. บุคคลใดช่วยแบ่งเบาภาระของผู้ปกครองได้มากที่สุด
 - ก. น้ำตังใจเรียนหนังสือ
 - ข. นกช่วยแม่เลี้ยงน้องในวันหยุด
 - ค. นาช่วยแม่ทำกับข้าวมือเย็น
 - ง. นิตปั่นจักรยานไปซื้อของให้แม่
10. หากมีเงิน 10 บาท นักเรียนจะซื้ออะไรจึงจะเกิดประโยชน์มากที่สุด
 - ก. น้ำส้มปั่น
 - ข. นมถั่วเหลือง
 - ค. ขนมเค้ก
 - ง. ของเล่น

แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รหัสวิชา ส15101

หน่วยการเรียนรู้ เศรษฐศาสตร์น่ารู้

เรื่อง หน้าที่เบื้องต้นของธนาคาร

เวลา 2 ชั่วโมง

ผู้สอน นางสุพัตรา บุญทิสา

โรงเรียนวัดจันทนาราม

1. มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

มาตรฐาน ส 3.2 เข้าใจระบบ และสถาบันทางเศรษฐกิจต่าง ๆ ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ และความจำเป็นของการร่วมมือกันทางเศรษฐกิจในสังคมโลก

2. ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัด ป.5/1 อธิบายบทบาทหน้าที่เบื้องต้นของธนาคาร

3. สาระสำคัญ

ธนาคารเป็นองค์กรที่ทำหน้าที่รับฝากเงิน ถอนเงิน และให้กู้ยืมเงินเป็นหลัก และมีหน้าที่อื่นแตกต่างกันไปตามลักษณะของธนาคารแต่ละประเภท

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนอธิบายบทบาทหน้าที่เบื้องต้นของธนาคารได้
2. นักเรียนจำแนกบทบาทหน้าที่เบื้องต้นของธนาคารได้
3. นักเรียนนักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงาน

5. สาระการเรียนรู้

1. ความหมายของธนาคาร
2. ประเภทของธนาคาร
3. หน้าที่ของธนาคาร

6. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความสนใจ

1. กระตุ้นความสนใจของนักเรียนด้วยภาพของโลโก้ธนาคารในประเทศไทย มี 6 ภาพคือ ธนาคารกรุงไทย ธนาคารออมสิน ธนาคารกสิกรไทย ธนาคารกรุงศรี ธนาคารไทยพาณิชย์ และธนาคารอาคารสงเคราะห์

2. ใช้คำถามกับนักเรียน ถามว่า นักเรียนเคยเห็นโลโก้เหล่านี้หรือไม่ หากเคยเห็นเห็นที่ไหน และทราบหรือไม่ว่าเป็นธนาคารอะไร

3. ครูได้ให้นักเรียนร่วมตอบคำถาม ร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ

1. ครูตั้งคำถามใน 3 ประเด็นคือ ธนาคารคืออะไร มีกี่ประเภท และมีหน้าที่อะไร

2. ให้นักเรียนจับกลุ่มตามความสนใจ กลุ่มละ 3-4 คน

3. ให้นักเรียนช่วยกันระดมความคิดเกี่ยวกับคำถามที่ครูได้นำเสนอไป

ขั้นที่ 3 ค้นคว้าและคิด

1. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มลองค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือ จากสื่อสังคมออนไลน์ ผ่าน Smart Phone/Tablet ค้นคว้าได้อย่างอิสระ

2. ให้แต่ละกลุ่มทำผังความคิด เรื่อง ธนาคาร

3. ครูเข้าไปซักถามถึงปัญหาในการทำงานว่าติดขัดอย่างไรไหม เป็นเพียงคนให้คำแนะนำ

4. นักเรียนทำใบงาน เรื่อง บทบาทและหน้าที่ของธนาคาร

ขั้นที่ ๔ ขึ้นนำเสนอผลงาน

1. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำผลงานหน้าชั้นเรียน มีการถ่ายภาพหรืออัดวิดีโอการนำเสนอ เพื่อนำไปเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์ นั่นคือ Facebook

2. ครูและนักเรียนในห้องร่วมกันฟังการนำเสนอผลงาน

3. นักเรียนในห้องร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน

ขั้นที่ 5 ประเมินผล

1. ครูเปิดวิดีโอเรื่อง การเงิน สถาบันการเงิน ธนาคาร กูยืมเงิน ในประเทศไทย ให้นักเรียนดู

2. ครูและนักเรียนร่วมสรุปบทเรียนด้วยกันพูดคุยสะท้อนผลในประเด็นสิ่งที่ได้เรียนรู้ สิ่งที่อยากรู้เพิ่มเติม สิ่งที่ควรปรับปรุง

3. นักเรียนทำใบงานและแบบทดสอบ เรื่อง บทบาทและหน้าที่ของธนาคาร

4. ครูประเมินการเรียนรู้ของนักเรียน ดังนี้ ประเมินใบงานรายบุคคล แบบทดสอบ ประเมินแผนผังความคิด และประเมินการทำงานกลุ่ม

7. การวัดผลประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
นักเรียนอธิบาย บทบาทหน้าที่เบื้องต้น ของธนาคารได้	-การตรวจผลงาน -ทำแบบทดสอบ	- แบบประเมินใบงาน รายบุคคล - แบบทดสอบ	ผ่านเกณฑ์ในระดับดี
นักเรียนจำแนก บทบาทหน้าที่เบื้องต้น ของธนาคารได้	การตรวจผลงาน	แบบประเมินผัง ความคิด	ผ่านเกณฑ์ในระดับดี
นักเรียนมีความมุ่งมั่น ในการทำงาน	การสังเกต	แบบสังเกตพฤติกรรม กลุ่ม	ผ่านเกณฑ์ในระดับดี

8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

8.1 สื่อ

1. บัตรภาพ 6 ภาพ โลโก้ของธนาคาร คือ ธนาคารกรุงไทย ธนาคารออมสิน ธนาคารกสิกรไทย ธนาคารกรุงศรี ธนาคารไทยพาณิชย์ และธนาคารอาคารสงเคราะห์

2. ใบงาน เรื่อง บทบาทและหน้าที่ของธนาคาร

3. หนังสือเรียนสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

4. กระดาษปฐพี

5. ปากกาเคมี

6. สื่อจาก Youtube เรื่อง การเงิน สถาบันการเงิน ธนาคาร ภูมิเงิน ในประเทศไทย

<https://www.youtube.com/watch?v=SGCE2LMVNd8>

7. แบบทดสอบ เรื่อง บทบาทและหน้าที่ของธนาคาร

8.2 แหล่งเรียนรู้

1. ห้องสมุด

2. Smart Phone / Tablet

9. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้

ด้านความรู้

.....

.....

ด้านกระบวนการ

.....

.....

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

แนวทางในการแก้ไขปัญหาและพัฒนา

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสุพัตรา บุญทิสิต)

ตำแหน่งครู

ความเห็นของผู้บริหาร/ผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายธเนศ พรหมโชติ)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดจันทาราม

แบบประเมินใบงานรายบุคคล

ชื่อ - นามสกุล เลขที่

คำชี้แจง : ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนน			
	3	2	1	0
1. ความครอบคลุมของเนื้อหา				
2. ความถูกต้อง				
3. การตรงต่อเวลา				
4. ความละเอียด รอบคอบ				
รวม				

บันทึกเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

เกณฑ์การวัดและประเมินผลใบงานรายบุคคล

หัวข้อการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	3	2	1	0
ความครอบคลุมของเนื้อหา	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 100%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 80%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 70%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหาต่ำกว่า 50%
ความถูกต้อง	ใช้คำพูด หลักการ นวัตกรรมต่าง ๆ ได้ ถูกต้องและครบถ้วน	ใช้คำพูด หลักการ นวัตกรรมต่าง ๆ ได้ ถูกต้องแต่ไม่ครบถ้วน	ใช้คำพูด หลักการ นวัตกรรมต่าง ๆ ได้ไม่ถูกต้องและไม่ครบถ้วน	ไม่ได้ใช้คำพูด หลักการ นวัตกรรมต่าง ๆ
ความตรงต่อเวลา	ส่งงานครบถ้วนตรงตามเวลาที่กำหนด	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 1-2 วัน	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 3-4 วัน	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 5 วันขึ้นไป หรือไม่ส่ง
ความสวยงาม ความละเอียด รอบคอบ	ใส่ใจในรายละเอียด ลายมืออ่านง่าย ไม่มีรอบลบจนเลอะเทอะ	ใส่ใจในรายละเอียด ลายมืออ่านง่าย มีรอบลบ 1-2 จุด	ใส่ใจในรายละเอียด ลายมืออ่านยาก มีรอบลบมากกว่า 2 จุด ขึ้นไป	ไม่ใส่ใจในรายละเอียด ลายมืออ่านยาก มีรอบลบมากกว่า 2 จุด ขึ้นไป

เกณฑ์การประเมินผลใบงาน มีดังนี้

คะแนน 12 – 10 ดีมาก

คะแนน 9 - 7 ดี

คะแนน 6 - 4 พอใช้

คะแนน 0 – 3 ปรับปรุง
 นักเรียนจะต้องมีผลการประเมินระดับ ดี ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านการประเมินผลใบงาน

แบบสรุปลักษณะการประเมินผลใบงานรายบุคคล

เลขที่	คะแนน	หมายเหตุ
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
 (.....)

พหุบัณฑิตวิทยาลัย

แบบประเมินแผนผังความคิด

กลุ่ม

สมาชิกในกลุ่ม 1. 2.
3. 4.
5. 6.

คำชี้แจง : ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนน			
	3	2	1	0
1. ความครอบคลุมของเนื้อหา				
2. ความสวยงามการตกแต่งชิ้นงาน				
3. ความถูกต้อง				
4. การตรงต่อเวลา				
รวม				

บันทึกเพิ่มเติม

.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

เกณฑ์การวัดและประเมินผลแผนผังความคิด

หัวข้อการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	3	2	1	0
ความครอบคลุมของเนื้อหา	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 100%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 80%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 70%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหาต่ำกว่า 50%
ความสวยงามการตกแต่งชิ้นงาน	ใช้สีที่ช่วยจดจำ เพลินตา สีเดียวตลอด แต่สีไม่ซ้ำกัน	ใช้สีที่ช่วยจดจำ เพลินตา สีเดียวตลอด บางสีซ้ำกัน	ใช้สีที่ช่วยจดจำ เพลินตา แต่สีเดียวกัน	ไม่ได้ใช้สีเลย
ความถูกต้อง	ใช้คำพูด หลักการ นิยามต่าง ๆ ได้ถูกต้อง และครบถ้วน	ใช้คำพูด หลักการ นิยามต่าง ๆ ได้ถูกต้องแต่ไม่ครบถ้วน	ใช้คำพูด หลักการ นิยามต่าง ๆ ได้ไม่ถูกต้องและไม่ครบถ้วน	ไม่ได้ใช้คำพูด หลักการนิยามต่าง ๆ
ความตรงต่อเวลา	ส่งงานครบถ้วนตรงตามเวลาที่กำหนด	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 1-2 วัน	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 3-4 วัน	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 5 วันขึ้นไปหรือไม่ส่ง

เกณฑ์การประเมินผลใบงาน Mind mapping มีดังนี้

คะแนน 12 – 10 ดีมาก

คะแนน 9 - 7 ดี

คะแนน 6 - 4 พอใช้

คะแนน 0 – 3 ปรับปรุง

นักเรียนจะต้องมีผลการประเมินระดับ ดี ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านการประเมินผลใบงาน Mind mapping

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

กลุ่ม

สมาชิกในกลุ่ม 1. 2.
3. 4.
5. 6.

คำชี้แจง : ครูผู้สอนเติมเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่นักเรียนแสดงพฤติกรรม

พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนน			
	3	2	1	0
1. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น				
2. มีความกระตือรือร้นในการทำงาน				
3. รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย				
4. มีขั้นตอนในการทำงานอย่างเป็นระบบ				
รวม				

บันทึกเพิ่มเติม

.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

หัวข้อการประเมิน	คะแนน			
	3	2	1	0
1. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	สมาชิกทุกคนรวมแสดงความคิดเห็น	สมาชิกมากกว่าครึ่งร่วมแสดงความคิดเห็น	สมาชิกน้อยกว่าครึ่งรวมแสดงความคิดเห็น	สมาชิกไม่ให้ความร่วมมือในการแสดงความคิดเห็น
2. มีความกระตือรือร้นในการทำงาน	สมาชิกทุกคนมีความกระตือรือร้นช่วยกันทำงานทุกคน	สมาชิกมากกว่าครึ่งมีความกระตือรือร้นช่วยกันทำงาน	สมาชิกน้อยกว่าครึ่งมีความกระตือรือร้นช่วยกันทำงาน	สมาชิกไม่มีความกระตือรือร้นในการทำงานเลย
3. รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย	สมาชิกทุกคนทำงานที่ได้รับมอบหมายจนงานเสร็จสิ้นสมบูรณ์	สมาชิกมากกว่าครึ่งทำงานที่ได้รับมอบหมายจนงานเสร็จสิ้นสมบูรณ์	สมาชิกน้อยกว่าครึ่งทำงานที่ได้รับมอบหมายจนงานเสร็จสิ้นสมบูรณ์	สมาชิกไม่มีความรับผิดชอบทำให้งานไม่บรรลุเป้าหมาย
4. มีขั้นตอนในการทำงานอย่างเป็นระบบ	มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานที่ชัดเจนตั้งแต่เริ่มทำงานจนกระทั่งเสร็จงาน	มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานค่อนข้างชัดเจนตั้งแต่เริ่มการทำงานจนกระทั่งเสร็จงาน	มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานงานค่อนข้างชัดเจนแต่ทำงานไม่สำเร็จ	มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานไม่ชัดเจนทำให้ผลงานไม่สำเร็จ

เกณฑ์การประเมินทักษะการปฏิบัติ มีดังนี้

คะแนน 12 – 10	ดีมาก
คะแนน 9 - 7	ดี
คะแนน 6 - 4	พอใช้

คะแนน 0 – 3

ปรับปรุง

นักเรียนจะต้องมีผลการประเมินระดับ ดี ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านการประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ใบงาน เรื่อง บทบาทและหน้าที่ของธนาคาร

คำชี้แจง : ให้นักเรียนอธิบายบทบาทและหน้าที่ของธนาคารโดยเติมคำตอบลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ธนาคาร คือ

.....

.....

.....

ธนาคารมี 2 ประเภท คือ

1.....

2.....

หน้าที่ของธนาคาร

.....

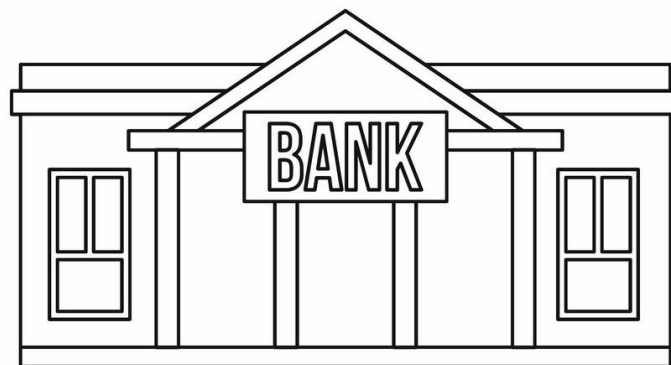
.....

.....

.....

.....

.....



ชื่อ - นามสกุล ชั้น เลขที่

ภาพ



ภาพสัญลักษณ์ธนาคารกรุงไทย



ภาพสัญลักษณ์ธนาคารออมสิน



ภาพสัญลักษณ์ธนาคารกสิกรไทย



ภาพสัญลักษณ์ธนาคารกรุงศรีอยุธยา



ภาพสัญลักษณ์ธนาคารไทยพาณิชย์

ภาพสัญลักษณ์ธนาคารอาคารสงเคราะห์

แบบทดสอบ เรื่อง บทบาทและหน้าที่ของธนาคาร

คำชี้แจง : ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย x หน้าข้อที่ถูกต้องเพียง 1 ข้อ

- | | |
|--|--|
| <p>1. ข้อใดเป็นความหมายของธนาคาร</p> <p>ก. เป็นสถาบันการเงินประเภทหนึ่ง</p> <p>ข. มีหน้าที่รับฝากเงินจากประชาชน</p> <p>ค. นำเงินที่รับฝากนั้นไปให้บริการกู้ยืม</p> <p>ง. ถูกทุกข้อ</p> <p>2. ธนาคารใดจัดเป็นธนาคารพาณิชย์</p> <p>ก. ธนาคารกลาง</p> <p>ข. ธนาคารกรุงเทพ</p> <p>ค. ธนาคารออมสิน</p> <p>ง. ธนาคารอาคารสงเคราะห์</p> <p>3. ธนาคารใดที่เน้นให้สินเชื่อปลูกสร้างที่อยู่อาศัย</p> <p>ก. ธนาคารออมสิน</p> <p>ข. ธนาคารกสิกรไทย</p> <p>ค. ธนาคารอาคารสงเคราะห์</p> <p>ง. ธนาคารแห่งประเทศไทย</p> <p>4. ธนาคารกลางมีหน้าที่ทำอะไร</p> <p>ก. รับฝากเงินจากประชาชน</p> <p>ข. ช่วยเหลือเกษตรกร</p> <p>ค. ให้ประชาชนกู้เงิน</p> <p>ง. ออกธนบัตร</p> <p>5. ธนาคารโดยทั่วไปมีหน้าที่หลัก คืออะไร</p> <p>ก. รับฝากเงินและให้กู้เงิน</p> <p>ข. ให้คำปรึกษาด้านการเงิน</p> <p>ค. ให้การสนับสนุนการส่งออก</p> <p>ง. ให้บริการชำระค่าน้ำประปา</p> | <p>6. ธนาคารมีรายได้จากทางใดบ้าง</p> <p>ก. รายได้จากการปล่อยเงินกู้ได้ดอกเบี้ยตอบแทน</p> <p>ข. บริการชำระค่าบริการสาธารณสุขบุคคล</p> <p>ค. บริการด้านการลงทุน</p> <p>ง. ถูกทุกข้อ</p> <p>7. ธนาคารกลาง หมายถึง ธนาคารใด</p> <p>ก. ธนาคารแห่งประเทศไทย</p> <p>ข. ธนาคารออมสิน</p> <p>ค. ธนาคารกรุงไทย</p> <p>ง. ธนาคารกรุงเทพ</p> <p>8. สถาบันการเงินใดที่มีวัตถุประสงค์ที่จะช่วยสร้าง หลักประกันและความมั่นคงในการดำเนินชีวิต ให้แก่ลูกจ้างที่จ่ายเงินสมทบเข้ากองทุน</p> <p>ก. กองทุนประกันสังคม</p> <p>ข. บริษัทประกันชีวิต</p> <p>ค. โรงรับจำนำ</p> <p>ง. สหกรณ์ออมทรัพย์</p> <p>9. ธนาคารใดส่งเสริมการออมของประชาชน</p> <p>ก. ธนาคารกรุงไทย ข. ธนาคารกรุงเทพ</p> <p>ค. ธนาคารออมสิน ง. ธนาคารกรุงศรี</p> <p>10 หากนักเรียนประกอบอาชีพทางการเกษตรนัดเรียนจะหาเงินทุนจากธนาคารใด</p> <p>ก.ธนาคารกสิกรไทย</p> <p>ข. ธนาคารกรุงไทย</p> <p>ค. ธนาคารออมสิน</p> |
|--|--|

แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รหัสวิชา ส15101	
หน่วยการเรียนรู้ เศรษฐศาสตร์น่ารู้	
เรื่อง การฝากเงิน การถอนเงิน การกู้ยืมเงิน	เวลา 2 ชั่วโมง
ผู้สอน นางสุพัตรา บุญทิสา	โรงเรียนวัดจันทนาราม

1. มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

มาตรฐาน ส 3.2 เข้าใจระบบ และสถาบันทางเศรษฐกิจต่าง ๆ ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ และความจำเป็นของการร่วมมือกันทางเศรษฐกิจในสังคมโลก

2. ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัด ป.5/2 จำแนกผลดี ผลเสียของการกู้ยืม

3. สาระสำคัญ

การฝากเงินมีหลายประเภท ซึ่งแต่ละประเภทจะได้รับดอกเบี้ยแตกต่างกัน จะต้องปฏิบัติตามขั้นตอนอย่างถูกต้อง การถอนเงินเป็นการนำเงินที่ได้ฝากไว้ออกจากธนาคาร เพื่อนำไปใช้ตามความประสงค์การกู้ยืมคือเงิน การที่บุคคลหนึ่ง (ผู้กู้) ได้ยืมเงินจากอีกบุคคลหนึ่งผู้ (ให้กู้) เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ โดยผู้กู้สัญญาว่าจะนำเงินที่ยืมนั้นมาคืนภายในระยะเวลาที่กำหนดตกลงกันไว้ตามสัญญากู้ยืมพร้อมกับชำระดอกเบี้ยตามเงื่อนไขที่ตกลงกันไว้

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนอธิบายการฝากเงิน การถอนเงิน การกู้ยืมเงินได้
2. นักเรียนจำแนกการฝากเงิน การถอนเงิน การกู้ยืมเงิน
3. นักเรียนนักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงาน

5. สาระการเรียนรู้

1. การฝากเงิน
2. การถอนเงิน
3. การกู้ยืมเงิน

6. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความสนใจ

1. กระตุ้นความสนใจของนักเรียนด้วยการนำตัวอย่างของสมุดบัญชีธนาคาร ใบฝากเงิน ใบถอนเงิน สัญญาเงินกู้ นำมาให้ให้นักเรียนดู
2. ใช้คำถามกระตุ้นความสนใจที่ว่า นักเรียนเคยพบเห็น หรือเคยใช้บริการการฝากเงิน ถอนเงินที่ธนาคารหรือไม่ นอกจากการนำเอามาฝากคุณครูที่โรงเรียน
3. ให้นักเรียนได้ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้

ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ

1. ครูตั้งประเด็นท้าทายใน 3 ประเด็นคือ การฝากเงิน การถอนเงิน การกู้ยืมเงิน
2. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มตามความสนใจในประเด็นท้าทาย เป็น 3 กลุ่ม
3. ให้นักเรียนได้พูดคุยกันระดมความคิด

ขั้นที่ 3 ค้นคว้าและคิด

1. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มลองค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือ จากสื่อสังคมออนไลน์ ผ่าน Smart Phone/Tablet ค้นคว้าได้อย่างอิสระ
2. ให้แต่ละกลุ่มทำผังความคิด ตามหัวข้อของแต่ละกลุ่มที่นักเรียนได้ทำการค้นคว้า
3. นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันตกแต่งผลงานตามความคิดของแต่ละกลุ่ม
4. ครูเข้าไปซักถามถึงปัญหาในการทำงานว่าติดขัดอย่างไรไหม เป็นเพียงคนให้คำแนะนำ

ขั้นที่ ๔ ขึ้นนำเสนอผลงาน

1. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานของตนเองผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ โดยให้คิดวิธีการว่าจะนำเสนออย่างไร จะเป็นคลิปสั้นๆ หรือถ่ายภาพลงแล้วอธิบายก็ได้
2. ให้เพื่อนๆกลุ่มอื่นเข้าไปรับชมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ คือ Facebook ที่ตั้งกลุ่มแชทขึ้นมา
3. เมื่อชมการนำเสนอเสร็จนักเรียนร่วมแลกเปลี่ยนซักถามเพื่อนๆ แต่ละกลุ่ม

ขั้นที่ 5 ประเมินผล

1. ครูเปิดวิดีโอเรื่อง การฝากเงิน ถอนเงิน และกู้ยืมเงิน ให้นักเรียนดู
2. ครูและนักเรียนร่วมสรุปบทเรียนด้วยกันพูดคุยสะท้อนผลในประเด็นสิ่งที่ได้เรียนรู้ สิ่งที่ยังไม่รู้เพิ่มเติม สิ่งที่ต้องปรับปรุง
3. นักเรียนทำใบงานและแบบทดสอบ เรื่อง การฝากเงิน ถอนเงิน และกู้ยืมเงิน

4. ครูประเมินการเรียนรู้ของนักเรียน ดังนี้ ประเมินใบงานรายบุคคล แบบทดสอบ ประเมินแผนผังความคิด และประเมินการทำงานกลุ่ม

7. การวัดผลประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
นักเรียนอธิบายการฝากเงิน การถอนเงิน การกู้ยืมเงินได้	อธิบายการฝากเงิน การถอนเงิน การกู้ยืมเงินได้	- แบบประเมินใบงานรายบุคคล - แบบทดสอบ	ผ่านเกณฑ์ในระดับดี
จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
นักเรียนจำแนกการฝากเงิน การถอนเงิน การกู้ยืมเงิน	สามารถทำผังความคิดเรื่อง การฝากเงิน การถอนเงิน การกู้ยืมเงินได้	แบบประเมินผังความคิด	ผ่านเกณฑ์ในระดับดี
นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงาน	การทำงานในกลุ่ม	แบบประเมินพฤติกรรมกลุ่ม	ผ่านเกณฑ์ในระดับดี

8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

8.1 สื่อ

1. ตัวอย่าง ใบฝากเงิน ใบถอนเงิน และสัญญาเงินกู้
2. สมุดบัญชี
3. ใบงาน เรื่อง การฝากเงิน ถอนเงิน และกู้ยืมเงิน
4. หนังสือเรียนสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
5. กระดาษบรูฟ
6. ปากกาเคมี
7. สื่อจาก Youtube เรื่อง การฝากเงิน ถอนเงิน และกู้ยืมเงิน - สังคม ป.5

https://www.youtube.com/watch?v=lHbp_P1NFu0

8.2 แหล่งเรียนรู้

1. ห้องสมุด

2. Smart Phone / Table

9. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้

ด้านความรู้

.....

.....

ด้านกระบวนการ

.....

.....

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

แนวทางในการแก้ไขปัญหาและพัฒนา

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสุพัตรา บุญทิสิต)

ตำแหน่งครู

ความเห็นของผู้บริหาร/ผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายธเนศ พรหมโชติ)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดจันทนาราม

แบบประเมินใบงานรายบุคคล

ชื่อ - นามสกุล เลขที่

คำชี้แจง : ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนน			
	3	2	1	0
1. ครอบคลุมของเนื้อหา				
2. ความถูกต้อง				
3. การตรงต่อเวลา				
4. ความละเอียด รอบคอบ				
รวม				

บันทึกเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

เกณฑ์การวัดและประเมินผลใบงานรายบุคคล

หัวข้อการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	3	2	1	0
ความครอบคลุมของเนื้อหา	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 100%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 80%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 70%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหาต่ำกว่า 50%
ความถูกต้อง	ใช้คำพูด หลักการ นิยามต่าง ๆ ได้ ถูกต้องและครบถ้วน	ใช้คำพูด หลักการ นิยามต่าง ๆ ได้ ถูกต้องแต่ไม่ครบถ้วน	ใช้คำพูด หลักการ นิยามต่าง ๆ ได้ไม่ถูกต้องและไม่ครบถ้วน	ไม่ได้ใช้คำพูด หลักการนิยามต่าง ๆ
ความตรงต่อเวลา	ส่งงานครบถ้วนตรงตามเวลาที่กำหนด	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 1-2 วัน	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 3-4 วัน	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 5 วันขึ้นไปหรือไม่ส่ง
ความสวยงาม ความละเอียด รอบคอบ	ใส่ใจในรายละเอียด ลายมืออ่านง่าย ไม่มีรอบลบจนเลอะเทอะ	ใส่ใจในรายละเอียด ลายมืออ่านง่าย มีรอบลบ 1-2 จุด	ใส่ใจในรายละเอียด ลายมืออ่านยาก มีรอบลบมากกว่า 2 จุด ขึ้นไป	ไม่ใส่ใจในรายละเอียด ลายมืออ่านยาก มีรอบลบมากกว่า 2 จุด ขึ้นไป

เกณฑ์การประเมินผลใบงาน มีดังนี้

คะแนน 12 – 10 ดีมาก

คะแนน 9 - 7 ดี

คะแนน 6 - 4 พอใช้

คะแนน 0 – 3 ปรับปรุง

นักเรียนจะต้องมีผลการประเมินระดับ ดี ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านการประเมินผลในงาน

แบบสรุปละเอียดการประเมินผลในงานรายบุคคล

เลขที่	คะแนน	หมายเหตุ
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

แบบประเมินแผนผังความคิด

กลุ่ม

สมาชิกในกลุ่ม 1. 2.

3. 4.

5. 6.

คำชี้แจง : ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนน			
	3	2	1	0
1. ความครอบคลุมของเนื้อหา				
2. ความสวยงามการตกแต่งชิ้นงาน				
3. ความถูกต้อง				
4. การตรงต่อเวลา				
รวม				

บันทึกเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

เกณฑ์การวัดและประเมินผลแผนผังความคิด

หัวข้อการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	3	2	1	0
ความครอบคลุมของเนื้อหา	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 100%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 80%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 70%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหาต่ำกว่า 50%
ความสวยงามการตกแต่งชิ้นงาน	ใช้สีที่ช่วยจดจำ เพลินตา สีเดียวตลอด แต่ละสีไม่ซ้ำกัน	ใช้สีที่ช่วยจดจำ เพลินตา สีเดียวตลอด บางสีซ้ำกัน	ใช้สีที่ช่วยจดจำ เพลินตา แต่สีเดียวกัน	ไม่ได้ใช้สีเลย
ความถูกต้อง	ใช้คำพูด หลักการ นิยามต่าง ๆ ได้ถูกต้อง และครบถ้วน	ใช้คำพูด หลักการ นิยามต่าง ๆ ได้ถูกต้องแต่ไม่ครบถ้วน	ใช้คำพูด หลักการ นิยามต่าง ๆ ได้ไม่ถูกต้องและไม่ครบถ้วน	ไม่ได้ใช้คำพูด หลักการนิยามต่าง ๆ
ความตรงต่อเวลา	ส่งงานครบถ้วนตรงตามเวลาที่กำหนด	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 1-2 วัน	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 3-4 วัน	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 5 วันขึ้นไปหรือไม่ส่ง

เกณฑ์การประเมินผลแผนผังความคิด มีดังนี้

คะแนน 12 – 10 ดีมาก

คะแนน 9 - 7 ดี

คะแนน 6 - 4 พอใช้

คะแนน 0 – 3 ปรับปรุง

นักเรียนจะต้องมีผลการประเมินระดับ ดี ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านการประเมินผลแผนผังความคิด

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

กลุ่ม

สมาชิกในกลุ่ม 1. 2.
3. 4.
5. 6.

คำชี้แจง : ครูผู้สอนเติมเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่นักเรียนแสดงพฤติกรรม

พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนน			
	3	2	1	0
1. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น				
2. มีความกระตือรือร้นในการทำงาน				
3. รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย				
4. มีขั้นตอนในการทำงานอย่างเป็นระบบ				
รวม				

บันทึกเพิ่มเติม

.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

หัวข้อการประเมิน	คะแนน			
	3	2	1	0
1. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	สมาชิกทุกคนรวมแสดงความคิดเห็น	สมาชิกมากกว่าครึ่งร่วมแสดงความคิดเห็น	สมาชิกน้อยกว่าครึ่งรวมแสดงความคิดเห็น	สมาชิกไม่ให้ความร่วมมือในการแสดงความคิดเห็น
2. มีความกระตือรือร้นในการทำงาน	สมาชิกทุกคนมีความกระตือรือร้นช่วยกันทำงานทุกคน	สมาชิกมากกว่าครึ่งมีความกระตือรือร้นช่วยกันทำงาน	สมาชิกน้อยกว่าครึ่งมีความกระตือรือร้นช่วยกันทำงาน	สมาชิกไม่มีความกระตือรือร้นในการทำงานเลย
3. รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย	สมาชิกทุกคนทำงานที่ได้รับมอบหมายจนงานเสร็จสิ้นสมบูรณ์	สมาชิกมากกว่าครึ่งทำงานที่ได้รับมอบหมายจนงานเสร็จสิ้นสมบูรณ์	สมาชิกน้อยกว่าครึ่งทำงานที่ได้รับมอบหมายจนงานเสร็จสิ้นสมบูรณ์	สมาชิกไม่มีความรับผิดชอบต่อทำงานไม่บรรลุเป้าหมาย
4. มีขั้นตอนในการทำงานอย่างเป็นระบบ	มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานที่ชัดเจนตั้งแต่เริ่มทำงานจนกระทั่งเสร็จงาน	มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานค่อนข้างชัดเจนตั้งแต่เริ่มการทำงานจนกระทั่งเสร็จงาน	มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานงานค่อนข้างชัดเจนแต่ทำงานไม่สำเร็จ	มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานไม่ชัดเจนทำให้ผลงานไม่สำเร็จ

เกณฑ์การประเมินทักษะการปฏิบัติ มีดังนี้

คะแนน 12 – 10 ดีมาก

คะแนน 9 - 7 ดี

คะแนน 6 - 4 พอใช้

คะแนน 0 - 3 ปรับปรุง

นักเรียนจะต้องมีผลการประเมินระดับ ดี ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านการประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ใบงาน เรื่อง การฝากเงิน ถอนเงิน และกู้ยืมเงิน

คำชี้แจง : ให้นักเรียนอธิบายการฝากเงิน ถอนเงิน และกู้ยืมเงิน โดยเติมคำตอบลงในช่องว่างให้

การฝากเงิน คือ

.....
.....

ประเภทของเงินฝาก

1.....

2.....

3.....

ดอกเบี้ยเงินฝาก คือ.....

.....
.....

ประโยชน์ของการฝากเงิน

.....
.....

.....
.....

การถอนเงิน คือ

.....
.....

มีขั้นตอนการปฏิบัติดังนี้

.....
.....

.....
.....

.....
.....

การกู้ยืมเงินในระบบ คือ

.....
.....

ผลดี

.....
.....
.....
.....
.....

ผลเสีย

.....
.....
.....
.....
.....

การกู้ยืมเงินนอกระบบ คือ

.....
.....

ผลดี


.....
.....
.....
.....
.....

ผลเสีย

.....
.....


ตัวอย่างใบฝากเงิน

ชื่อ - นามสกุล ชั้น เลขที่

 ธนาคารกรุงไทย KRUNGTHAI BANK		ใบรับฝากเงิน DEPOSIT SLIP	
สาขา Branch	ประเภทบัญชี Account Type	<input type="radio"/> ออมทรัพย์ Savings A/C <input type="radio"/> ฝากประจำ Fixed Deposit <input type="radio"/> อื่นๆ Others	<input type="checkbox"/> เงินสด Cash <input type="checkbox"/> รายการโอน TR <input type="checkbox"/> เช็คธนาคาร CB <input type="checkbox"/> เช็คค้างธนาคาร CL <input type="checkbox"/> เช็คเวียนเกิน BC
วันที่ Date	<input type="radio"/> กรุงไทยวิบูลย์ SPA <input type="radio"/> กระแสวัน Current A/C	รายการฝาก Deposit by	
ชื่อบัญชี Account Name		เพื่อสาขา For Branch	เลขที่บัญชี Account Number
เงินสด Cash	จำนวนเงินเป็นคำอักษร Amount in Word	จำนวนเงินเป็นตัวเลข Amount in Number	
รายการเช็ค Cheques	หมายเลขเช็ค Cheque No.	ธนาคาร/สาขา Bank Branch	จำนวนเงิน Amount
	รวมยอดเงินเป็นคำอักษร Total Amount in Word		รวมยอดเงินเป็นตัวเลข Total Amount in Number

โครงการสื่อ ๖๐ พรรษา สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี

ตัวอย่างใบถอนเงิน

 ธนาคารกรุงไทย KRUNG THAI BANK PUBLIC COMPANY LIMITED		ใบถอนเงิน WITHDRAWAL SLIP	
สาขา Branch	ประเภทบัญชี Account Type	<input type="radio"/> ออมทรัพย์ Savings A/C <input type="radio"/> ฝากประจำ Fixed Deposit <input type="radio"/> อื่นๆ Others	<input checked="" type="checkbox"/> เงินสด Cash <input type="checkbox"/> รายการโอนเพื่อ Transfer for
วันที่ Date	<input type="radio"/> กรุงไทยวิบูลย์ SPA <input type="radio"/> อื่นๆ Others	รายการถอน Withdrawal by	
ชื่อบัญชี Account Name		เพื่อสาขา For Branch	เลขที่บัญชี Account Number
จำนวนเงินที่ถอนเป็นคำอักษร Withdrawal Amount in Word		จำนวนเงินที่ถอนเป็นตัวเลข Withdrawal Amount in Number	
ลายมือชื่อเจ้าของบัญชี Account Owner Signature	ได้รับเงินไปครบถ้วนถูกต้อง ผู้รับเงิน/ผู้รับมอบเงิน Receiver/Authorized (Nominee)	ลายมือชื่อเจ้าหน้าที่ธนาคาร Authorized Signature	

โครงการสื่อ ๖๐ พรรษา สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี

ตัวอย่างสัญญาเงินกู้

หนังสือสัญญาเงิน

สัญญาทำขึ้นที่
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

สัญญากู้ยืมเงินฉบับนี้ ทำขึ้นระหว่าง..... อายุ.....ปี
อยู่บ้านเลขที่..... ถนน..... ตำบล..... อำเภอ.....
จังหวัด..... ซึ่งต่อไปในสัญญานี้จะเรียกว่า "ผู้กู้"
กับ ซึ่งต่อไปในสัญญานี้ จะเรียกว่า "ผู้ให้กู้"
โดยที่คู่สัญญาทั้งสองฝ่ายได้ตกลงกันดังต่อไปนี้

- ข้อ 1. ผู้ให้กู้ตกลงให้ยืม และผู้กู้ตกลงยืมเงินจากผู้ให้กู้เป็นจำนวนเงิน.....บาท
(.....) โดยผู้กู้ได้รับเงินกู้จำนวนดังกล่าวจากผู้ให้กู้ถูกต้องครบถ้วนในวันทำสัญญานี้แล้ว
- ข้อ 2. ผู้กู้ตกลงชำระดอกเบี้ยให้แก่ผู้ให้กู้ในอัตราร้อยละ.....บาท
(.....) ต่อปี และต่อไปหากผู้ให้กู้ประสงค์จะเพิ่มอัตราดอกเบี้ย ซึ่งไม่เกินไปกว่าอัตราที่
กฎหมายกำหนดแล้ว ผู้กู้ยินยอมให้ผู้ให้กู้เพิ่มอัตราดอกเบี้ยดังกล่าวได้โดยจะไม่ได้แย้งประการใดทั้งสิ้น และจะ
มีผลบังคับทันทีเมื่อผู้ให้กู้แจ้งอัตราดอกเบี้ยที่กำหนดขึ้นใหม่ให้ผู้กู้ทราบเป็นที่เรียบร้อย ซึ่งผู้กู้ตกลงชำระ
ดอกเบี้ยเป็นรายเดือนทุก ๆ วันที่.....ของเดือน เริ่มงวดแรกภายในวันที่.....
- ข้อ 3. ผู้กู้ตกลงจะชำระเงินต้นและดอกเบี้ยดังกล่าวในข้อ 1 และ 2 คืนให้แก่ผู้กู้จนครบถ้วนภายใน
วันที่..... ซึ่งต่อไปในสัญญานี้จะเรียกว่า "กำหนดชำระหนี้"
- ข้อ 4. หากผู้กู้ปฏิบัติผิดกำหนดชำระหนี้หรือผิดสัญญาในข้อหนึ่งข้อใดแห่งสัญญานี้ ผู้กู้ยินยอมรับผิดชอบ
และชำระหนี้เงินกู้และดอกเบี้ย พร้อมค่าเสียหายอื่น ๆ ที่ผู้ให้กู้จะพึงได้รับอันเนื่องมาจากการบังคับให้ผู้กู้ชำระ
หนี้ตามสัญญานี้
- ข้อ 5. เพื่อเป็นหลักประกันในการปฏิบัติตามสัญญานี้ผู้กู้ได้นำ.....

ผู้กู้ได้เข้าใจข้อความในหนังสือสัญญานี้โดยตลอดแล้ว จึงได้ลงลายมือชื่อไว้สำคัญต่อหน้าพยาน

ลงชื่อ.....ผู้กู้
(.....)

ลงชื่อ.....ผู้ให้กู้
(.....)

ลงชื่อ.....พยาน
(.....)

ลงชื่อ.....พยาน
(.....)

แบบทดสอบ เรื่อง การฝากเงิน ถอนเงิน และกู้ยืมเงิน

คำชี้แจง : ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย x หน้าข้อที่ถูกต้องเพียง 1 ข้อ

- | | |
|--|---|
| <p>1. การถอนเงินจากธนาคารไม่ต้องใช้สิ่งใด</p> <p>ก. สติบัตร ข. ใบถอนเงิน</p> <p>ค. สมุดเงินฝาก ง. บัตรประชาชน</p> <p>2. การฝากเงินแบบใดได้ดอกเบี้ยมากที่สุด</p> <p>ก. ฝากออมทรัพย์</p> <p>ข. ฝากกระแสรายวัน</p> <p>ค. ฝากประจำ 3 เดือน</p> <p>ง. ฝากประจำ 12 เดือน</p> <p>3. ข้อใดไม่ใช่ประเภทของเงินฝาก</p> <p>ก. เงินฝากรายวัน</p> <p>ข. เงินฝากประจำ</p> <p>ค. เงินฝากออมทรัพย์</p> <p>ง. เงินฝากกระแสรายวัน</p> <p>4. ข้อใดไม่จัดเป็นการกู้เงินในระบบ</p> <p>ก. มานี้กู้เงินจากธนาคารออมสิน</p> <p>ข. มานะกู้เงินจากบริษัทลิสซิ่ง</p> <p>ค. ชูใจกู้เงินจากสหกรณ์การเกษตร</p> <p>ง. ปิติกู้เงินจากธนาคารอาคารสงเคราะห์ มาซื้อบ้าน</p> <p>5. ใครกู้ยืมเงินมาใช้จ่ายไม่ถูกต้อง</p> <p>ก. แดงกู้เงินมาทำธุรกิจ</p> <p>ข. ดำกู้เงินมาเล่นการพนัน</p> <p>ค. ขาวกู้เงินมาปลูกบ้านอยู่</p> <p>ง. เขียวกู้เงินมาเป็นทุนการศึกษา</p> | <p>6. หากเรากู้เงินจากธนาคาร เราต้องเสียสิ่งใดให้กับธนาคารนอกจากเงินต้น</p> <p>ก. ดอกเบี้ย ข. ค่างวด</p> <p>ค. ค่าบริการ ง. ค่าธรรมเนียม</p> <p>7. ในสัญญากู้เงินไม่จำเป็นต้องมีลายมือชื่อของใคร</p> <p>ก. ผู้กู้ ข. ผู้ให้กู้</p> <p>ค. พยานบุคคล ง. ผู้สังเกตการณ์</p> <p>8. การนำเงินไปฝากไว้กับธนาคารจะได้สิ่งใดตอบแทนเมื่อสิ้นปี</p> <p>ก. ค่าธรรมเนียม ข. ดอกเบี้ย</p> <p>ค. ประกาศนียบัตร ง. ค่าบริการ</p> <p>9. การกู้ยืมเงินจากญาติ พี่น้อง ถือเป็น การกู้เงินในลักษณะใด</p> <p>ก. กู้ในระบบ ข. กู้นอกระบบ</p> <p>ค. กู้มีสัญญา ง. กู้สัญญาใจ</p> <p>10. การถอนเงินจากเครื่องเอทีเอ็ม เป็นการฝาก - ถอนเงินประเภทใด</p> <p>ก. เงินฝากประจำ</p> <p>ข. เงินฝากออมทรัพย์</p> <p>ค. เงินฝากสินทรัพย์</p> <p>ง. เงินฝากกระแสรายวัน</p> |
|--|---|

แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รหัสวิชา ส15101

หน่วยการเรียนรู้ เศรษฐศาสตร์น่ารู้

เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงและการปฏิบัติตามแนวเศรษฐกิจพอเพียงระดับครอบครัว

โรงเรียน และชุมชน

เวลา 2 ชั่วโมง

ผู้สอน นางสุพัตรา บุญทิสา

โรงเรียนวัดจันทนาราม

1. มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

มาตรฐาน ส 3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ

2. ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัด ป.5/2 ประยุกต์ใช้แนวคิดของปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในครอบครัว โรงเรียน และชุมชน

3. สาระสำคัญ

ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมีหลักการสำคัญให้ประชาชนดำเนินชีวิตอยู่บนความพอประมาณ ความมีเหตุผล การมีภูมิคุ้มกันในตัว การนำแนวคิดของปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงไปประยุกต์ใช้ในการทำกิจกรรมต่างๆ ในครอบครัว โรงเรียน และชุมชน ย่อมส่งผลให้การดำเนินชีวิตเป็นไปอย่างพออยู่พอกิน พอใช้ และมีความสุข

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนบอกถึงหลักเศรษฐกิจพอเพียงและการปฏิบัติตามแนวเศรษฐกิจพอเพียงระดับครอบครัว โรงเรียน และชุมชนได้
2. นักเรียนนำความรู้เรื่องปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้
3. นักเรียนนักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงาน

5. สารสาระการเรียนรู้

1. หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
2. การปฏิบัติตนตามแนวเศรษฐกิจพอเพียง
3. การผลิตสินค้าและบริการในชุมชน

6. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความสนใจ

1. กระตุ้นความสนใจของนักเรียนด้วยวิดีโอจาก Youtube เรื่อง ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
2. ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ได้รับชมไปว่านักเรียนได้อะไรจากการรับชมคลิปบ้าง โดยให้นักเรียนเขียนลงในกระดาษ
3. คุณครูสุ่มหยิบกระดาษที่นักเรียนเขียนขึ้นมาจำนวน 5 ตัวอย่าง แล้วอ่านให้นักเรียนในห้องฟัง
4. คุณครูให้คำถามทิ้งท้ายว่า “แล้วความพอเพียงของนักเรียนเป็นอย่างไร”

ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ

1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มตามความสนใจ กลุ่มละ 3-4 คน
2. ให้นักเรียนระดมความคิดในการทำหน้าที่สื่อเล่มเล็ก เกี่ยวกับการนำความรู้เรื่องของปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในชีวิตประจำวัน
3. คุณครูให้คำแนะนำตามกลุ่ม เกี่ยวกับการนำความรู้ทั้งเรื่องของสินค้าและบริการ ความรู้ที่เรียนมาก่อนหน้า บวกกับการนำความรู้เรื่องของปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการแต่งเรื่องราวในการทำหนังสือเล่มเล็ก

ขั้นที่ 3 ค้นคว้าและคิด

1. ให้นักเรียนวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ แต่ละกลุ่มตั้งหัวหน้า สมาชิก และมีการแบ่งหน้าที่กันอย่างชัดเจน
2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มลองค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือ จากสื่อสังคมออนไลน์ ผ่าน Smart Phone/Tablet ค้นคว้าได้อย่างอิสระ
3. ครูคอยให้คำแนะนำตามกลุ่ม ให้นักเรียนเริ่มเขียนโครงร่างของเรื่องราวที่จะนำมาทำหนังสือเล่มเล็ก

ขั้นที่ ๔ ขั้นนำเสนอผลงาน

1. นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนกลุ่ม ออกมานำเสนอโครงร่างเรื่องราวที่จะนำมาทำเป็นหนังสือเล่มเล็กให้เพื่อนๆ ได้รับฟัง
2. ครูและนักเรียนได้ร่วมกันให้ข้อเสนอแนะกลุ่มที่ออกไปนำเสนอ ร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

ขั้นที่ 5 ประเมินผล

1. ครูนำแผนผังปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง มาให้นักเรียนดู
2. ครูและนักเรียนร่วมสรุปบทเรียนด้วยกันพูดคุยสะท้อนผลในประเด็นสิ่งที่ได้เรียนรู้ สิ่งที่ยังไม่รู้เพิ่มเติม สิ่งที่ต้องปรับปรุง
3. นักเรียนทำใบงานและแบบทดสอบ เรื่อง การนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในครอบครัว โรงเรียน และชุมชน
4. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มกลับไปทำหนังสือเล่มเล็ก โดยเอาเรื่องราวจากการเขียนโครงเรื่องในวันนี้ไปทำเป็นเล่ม และนำมาดูความเรียบร้อยในชั่วโมงถัดไป
5. ครูประเมินการเรียนรู้ของนักเรียน ดังนี้ ประเมินใบงานรายบุคคล แบบทดสอบ ประเมินโครงเรื่อง ประเมินการทำงานกลุ่ม และประเมินความคิดสร้างสรรค์

7. การวัดผลประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
นักเรียนบอกถึงหลักเศรษฐกิจพอเพียงและการปฏิบัติตนตามแนวเศรษฐกิจพอเพียงระดับครอบครัว โรงเรียน และชุมชนได้	อธิบายหลักเศรษฐกิจพอเพียงและการปฏิบัติตนตามแนวเศรษฐกิจพอเพียงระดับครอบครัว โรงเรียน และชุมชนได้	- แบบประเมินใบงานรายบุคคล - แบบทดสอบ	ผ่านเกณฑ์ในระดับดี
นักเรียนนำความรู้เรื่องปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้	สามารถเขียนโครงเรื่องที่จะนำไปสู่การทำสมุดเล่มเล็กเกี่ยวกับการนำความรู้เรื่องปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้	1.แบบประเมินโครงเรื่อง 2.แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์	ผ่านเกณฑ์ในระดับดี

นักเรียนมีความมุ่งมั่น ในการทำงาน	การทำงานในกลุ่ม	แบบประเมิน พฤติกรรมกลุ่ม	ผ่านเกณฑ์ใน ระดับดี

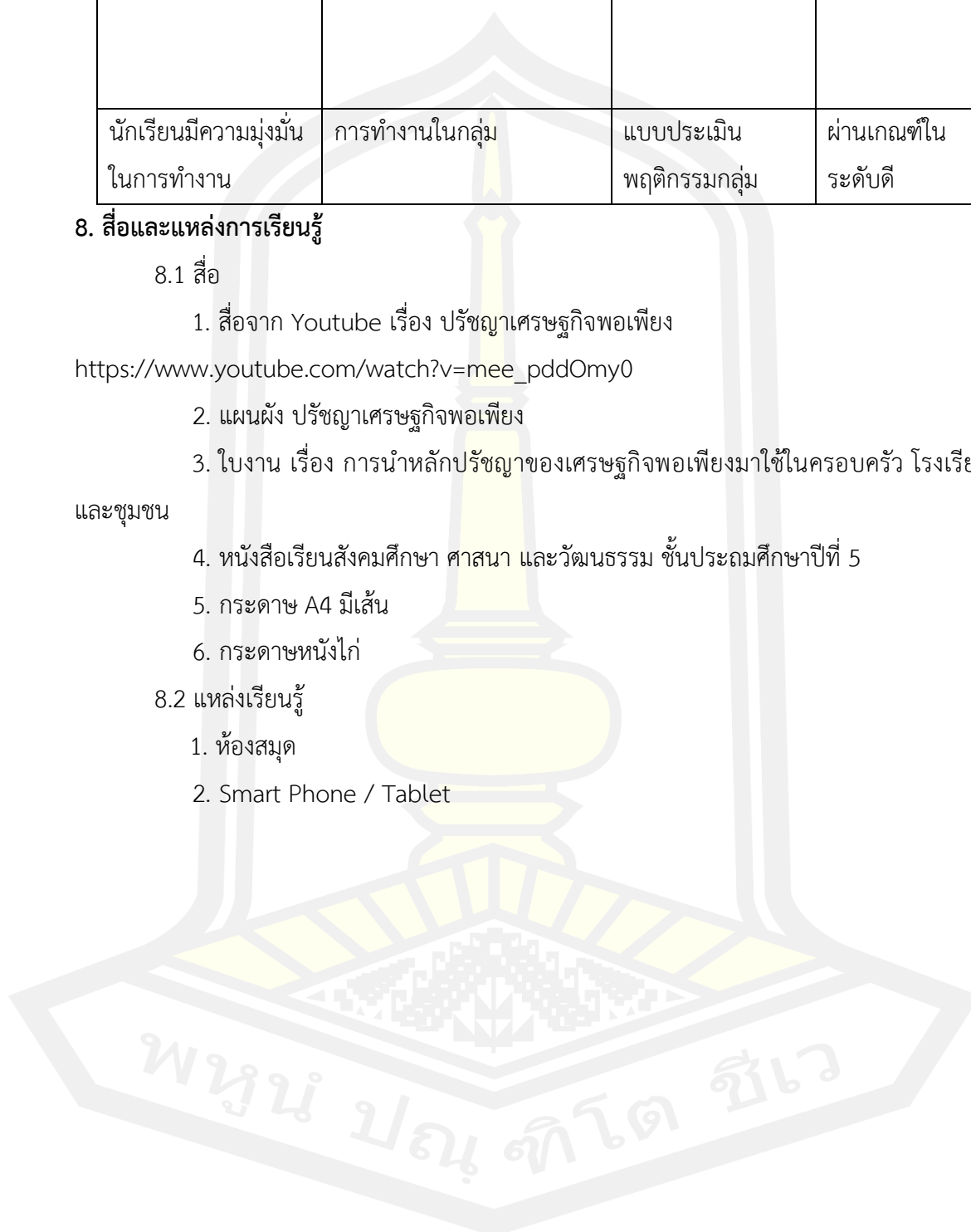
8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

8.1 สื่อ

1. สื่อจาก Youtube เรื่อง ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
https://www.youtube.com/watch?v=mee_pddOmy0
2. แผ่นผัง ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
3. ใบงาน เรื่อง การนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในครอบครัว โรงเรียน
และชุมชน
4. หนังสือเรียนสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
5. กระดาษ A4 มีเส้น
6. กระดาษหนังสือ

8.2 แหล่งเรียนรู้

1. ห้องสมุด
2. Smart Phone / Tablet



9. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้

ด้านความรู้

.....

.....

ด้านกระบวนการ

.....

.....

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

แนวทางในการแก้ไขปัญหาและพัฒนา

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสุพัตรา บุญทิสาน)

ตำแหน่งครู

ความเห็นของผู้บริหาร/ผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายธเนศ พรหมโชติ)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดจันทนาราม

แบบประเมินใบงานรายบุคคล

ชื่อ - นามสกุล เลขที่

คำชี้แจง : ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนน			
	3	2	1	0
1. ความครอบคลุมของเนื้อหา				
2. ความถูกต้อง				
3. การตรงต่อเวลา				
4. ความละเอียด รอบคอบ				
รวม				

บันทึกเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

เกณฑ์การวัดและประเมินผลใบงานรายบุคคล

หัวข้อการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	3	2	1	0
ความครอบคลุมของเนื้อหา	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 100%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 80%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 70%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหาต่ำกว่า 50%
ความถูกต้อง	ใช้คำพูด หลักการ นิยามต่าง ๆ ได้ ถูกต้องและครบถ้วน	ใช้คำพูด หลักการ นิยามต่าง ๆ ได้ ถูกต้องแต่ไม่ครบถ้วน	ใช้คำพูด หลักการ นิยามต่าง ๆ ได้ไม่ถูกต้องและไม่ครบถ้วน	ไม่ได้ใช้คำพูด หลักการนิยามต่าง ๆ
ความตรงต่อเวลา	ส่งงานครบถ้วนตรงตามเวลาที่กำหนด	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 1-2 วัน	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 3-4 วัน	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 5 วันขึ้นไป หรือไม่ส่ง
ความสวยงาม ความละเอียด รอบคอบ	ใส่ใจในรายละเอียด ลายมืออ่านง่าย ไม่มีรอบลบจนเลอะเทอะ	ใส่ใจในรายละเอียด ลายมืออ่านง่าย มีรอบลบ 1-2 จุด	ใส่ใจในรายละเอียด ลายมืออ่านยาก มีรอบลบมากกว่า 2 จุด ขึ้นไป	ไม่ใส่ใจในรายละเอียด ลายมืออ่านยาก มีรอบลบมากกว่า 2 จุด ขึ้นไป

เกณฑ์การประเมินผลใบงาน มีดังนี้

คะแนน 12 – 10 ดีมาก

คะแนน 9 - 7 ดี

คะแนน 6 - 4 พอใช้

คะแนน 0 - 3 ปรับปรุง

นักเรียนจะต้องมีผลการประเมินระดับ ดี ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านการประเมินผลใบงาน

แบบสรุปลักษณะการประเมินผลใบงานรายบุคคล

เลขที่	คะแนน	หมายเหตุ
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

แบบประเมินโครงเรื่อง

กลุ่ม

สมาชิกในกลุ่ม 1. 2.

3. 4.

5. 6.

คำชี้แจง : ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนน			
	3	2	1	0
1. การตั้งชื่อเรื่อง				
2. การเขียนเนื้อเรื่องสอดคล้องกับเนื้อหา				
3. การใช้ภาษาในการสื่อสาร				
4. ความถูกต้อง				
รวม				

บันทึกเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

เกณฑ์การวัดและประเมินผลโครงเรื่อง

หัวข้อการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	3	2	1	0
การตั้งชื่อเรื่อง	ชื่อเรื่องชัดเจน น่าสนใจ และ สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	ชื่อเรื่องชัดเจน น่าสนใจ แต่ไม่ สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	ชื่อเรื่องชัดเจน แต่ไม่ น่าสนใจ ไม่สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	ชื่อเรื่องไม่ชัดเจน ไม่น่าสนใจ ไม่ สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
ความครอบคลุมของเนื้อหา	การนำเสนอเรื่องราว เป็นไปตามลำดับ ขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 100%	การนำเสนอเรื่องราว เป็นไปตามลำดับ ขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 80%	การนำเสนอเรื่องราว เป็นไปตามลำดับ ขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 70%	การนำเสนอเรื่องราว เป็นไปตามลำดับ ขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหาต่ำกว่า 50%
การใช้ภาษาในการสื่อสาร	การเลือกใช้คำได้ถูกต้อง เว้นวรรคตอนได้ถูกต้อง ใช้คำสุภาพ ใช้ประโยคสื่อความหมายได้ ใช้คำได้สละสลวย	การเลือกใช้คำได้ถูกต้อง เว้นวรรคตอนได้ถูกต้อง ใช้คำสุภาพ ใช้ประโยคสื่อความหมายได้ แต่ใช้คำไม่สละสลวย	การเลือกใช้คำได้ถูกต้อง เว้นวรรคตอนได้ถูกต้อง ใช้คำไม่ค่อยสุภาพ ใช้ประโยคสื่อความหมายได้ไม่ชัดเจน แต่ใช้คำไม่สละสลวย	ไม่สามารถเลือกใช้คำได้ เว้นวรรคตอนได้ถูกต้อง ใช้คำหยาบคาย ไม่สามารถสื่อความหมายได้และคำไม่สละสลวย
ความถูกต้อง	ใช้คำพูด หลักการ นียบามต่าง ๆ ได้ถูกต้องและครบถ้วน	ใช้คำพูด หลักการ นียบามต่าง ๆ ได้ถูกต้องแต่ไม่ครบถ้วน	ใช้คำพูด หลักการ นียบามต่าง ๆ ได้ไม่ถูกต้องและไม่ครบถ้วน	ไม่ได้ใช้ใช้คำพูด หลักการนียบามต่าง ๆ

เกณฑ์การประเมินผลไปงาน Mind mapping มีดังนี้

คะแนน 12 – 10 ดีมาก

คะแนน 9 - 7 ดี

คะแนน 6 - 4 พอใช้

คะแนน 0 – 3 ปรับปรุง

นักเรียนจะต้องมีผลการประเมินระดับ ดี ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านการประเมินผลใบงาน Mind mapping

แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์

กลุ่ม

สมาชิกในกลุ่ม 1. 2.

3. 4.

5. 6.

คำชี้แจง : ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรมที่สังเกต		คะแนน			
		3	2	1	0
คิด คล่องแคล่ว	นักเรียนสามารถค้นคว้าข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง				
	นักเรียนทำงานเสร็จ และถูกต้องตามเวลาที่กำหนด				
คิดยืดหยุ่น	นักเรียนสามารถคิดสร้างผลงานได้อย่างหลากหลายแปลกใหม่และสวยงาม				
	นักเรียนสามารถในการดัดแปลงความรู้ หรือประสบการณ์ก่อให้เกิดประโยชน์หลายๆ ด้านในการสร้างผลงาน				
คิดริเริ่ม	นักเรียนมีการนำความรู้ที่ได้รับมาดัดแปลงประยุกต์ และนำไปใช้ได้ อย่างถูกต้อง				
	นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่แตกต่างได้จากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการค้นหาตัวอย่าง				
คิด ละเอียดลออ	นักเรียนมีความละเอียด ความคิดที่รอบคอบ สร้างผลงานออกมาได้ อย่างสวยงาม				
	นักเรียนมีผลงานที่ความประณีต/เรียบร้อย สามารถนำความรู้ที่ได้ ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างถูกต้อง				

บันทึกเพิ่มเติม

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

เกณฑ์การวัดและประเมินผลความคิดสร้างสรรค์

หัวข้อการประเมิน		เกณฑ์การให้คะแนน			
		3	2	1	0
คิดคล่องแคล่ว	นักเรียนสามารถค้นคว้าข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง	สามารถค้นคว้าข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์อย่างรวดเร็วและถูกต้อง	สามารถค้นคว้าข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์อย่างรวดเร็ว	สามารถค้นคว้าข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์ได้ช้า	ไม่สามารถค้นคว้าข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์ได้
	นักเรียนทำงานเสร็จ และถูกต้องตามเวลาที่กำหนด	นักเรียนทำงานเสร็จ และถูกต้องตามเวลาที่กำหนด	นักเรียนทำงานเสร็จ และถูกต้องแต่ไม่ตามเวลาที่กำหนด	นักเรียนทำงานเสร็จ แต่ไม่ค่อยถูกต้องและไม่ตรงตามเวลาที่กำหนด	นักเรียนทำงานไม่เสร็จ ไม่ถูกต้องและไม่ตรงตามเวลาที่กำหนด
คิดยืดหยุ่น	นักเรียนสามารถคิดสร้างผลงานได้อย่างหลากหลายแปลกใหม่และสวยงาม	นักเรียนสามารถคิดสร้างผลงานได้อย่างหลากหลายแปลกใหม่และสวยงาม	นักเรียนสามารถคิดสร้างผลงานได้อย่างหลากหลายแปลกใหม่แต่ไม่สวยงาม	นักเรียนสามารถคิดสร้างผลงานได้อย่างหลากหลายแต่ไม่แปลกใหม่ไม่สวยงาม	นักเรียนไม่สามารถคิดสร้างผลงานได้อย่างหลากหลายไม่แปลกใหม่ไม่สวยงาม
	นักเรียนสามารถในการตัดแปงความรู้ หรือ ประสบการณ์ ก่อให้เกิด	นักเรียนสามารถในการตัดแปงความรู้ หรือ ประสบการณ์ ก่อให้เกิด	นักเรียนสามารถในการตัดแปงความรู้ หรือ ประสบการณ์ ก่อให้เกิด	นักเรียนสามารถในการตัดแปงความรู้ หรือ ประสบการณ์ ก่อให้เกิด	นักเรียนไม่สามารถในการตัดแปงความรู้ หรือ ประสบการณ์

	ประโยชน์หลายๆ ด้านในการสร้าง ผลงาน	ประโยชน์หลายๆ ด้านในการสร้าง ผลงาน	ประโยชน์ต่อ ผลงานบ้าง	ประโยชน์ต่อ ผลงานบ้างเพียง เล็กน้อย	ก่อให้เกิด ประโยชน์ หลายๆ ด้านใน การสร้าง ผลงาน
หัวข้อการประเมิน		เกณฑ์การให้คะแนน			
		3	2	1	0
คิดริเริ่ม	นักเรียนมีการนำ ความรู้ที่ได้รับมา ดัดแปลงประยุกต์ และนำไปใช้ได้ อย่างถูกต้อง	นักเรียนมีการนำ ความรู้ที่ได้รับมา ดัดแปลงประยุกต์ และนำไปใช้ได้ อย่างถูกต้อง	นักเรียนมีการนำ ความรู้ที่ได้รับมา ดัดแปลงประยุกต์ และนำไปใช้ได้	นักเรียนมีการนำ ความรู้ที่ได้รับมา ดัดแปลงประยุกต์ และนำไปใช้ได้ บ้าง	นักเรียนไม่มีการนำ ความรู้ที่ได้รับมา ดัดแปลงประยุกต์ และ นำไปใช้
	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน ที่แตกต่างได้จาก การใช้สื่อสังคม ออนไลน์ในการ ค้นหาตัวอย่าง	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน ที่แตกต่างได้จาก การใช้สื่อสังคม ออนไลน์ในการ ค้นหาตัวอย่าง	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน ที่แตกต่างได้บ้าง จากการใช้สื่อ สังคมออนไลน์ใน การค้นหา ตัวอย่าง	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน ได้ แต่ไม่แตกต่าง	นักเรียนไม่สามารถ สร้างสรรค์ผลงานได้
คิดละเอียดลออ	นักเรียนมีความ ละเอียด ความคิด ที่รอบคอบ สร้าง ผลงานออกมาได้ อย่างสวยงาม	นักเรียนมีความ ละเอียด ความคิด ที่รอบคอบ สร้าง ผลงานออกมาได้ อย่างสวยงาม เยี่ยมยอด	มีความละเอียด ความคิดที่ รอบคอบ สร้าง ผลงานได้อย่าง สวยงาม	มีความละเอียด ความคิดที่ รอบคอบ สร้าง ผลงานได้ไม่ สวยงาม	ไม่มีความละเอียด รอบคอบ สวยงาม
	นักเรียนมีผลงาน ที่ความประณีต/ เรียบร้อย สามารถนำความรู้	มีความประณีต/ เรียบร้อย สามารถนำไป ประยุกต์ใช้อย่าง	ไม่มีความ ประณีต/ เรียบร้อย สามารถนำไป	ไม่มีความ ประณีต/ เรียบร้อย สามารถนำไป	ไม่มีความประณีต/ เรียบร้อย ไม่สามารถนำไป ประยุกต์ใช้ได้

	ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ อย่างถูกต้อง	ถูกต้อง	ประยุกต์ใช้ได้มาก	ประยุกต์ใช้ได้ น้อย	
--	-------------------------------------	---------	-------------------	------------------------	--

เกณฑ์การประเมินผลความคิดสร้างสรรค์ มีดังนี้

คะแนน 20 – 24 ดีมาก

คะแนน 15 - 19 ดี

คะแนน 10 - 14 พอใช้

คะแนน 0– 9 ปรับปรุง

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

นักเรียนจะต้องมีผลการประเมินระดับ ดี ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านการประเมินผลความคิดสร้างสรรค์

สมาชิกในกลุ่ม 1. 2.

3. 4.

5..... 6.....

คำชี้แจง : ครูผู้สอนเติมเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่นักเรียนแสดงพฤติกรรม

พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนน			
	3	2	1	0
1. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น				
2. มีความกระตือรือร้นในการทำงาน				
3. รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย				
4. มีขั้นตอนในการทำงานอย่างเป็นระบบ				
รวม				

บันทึกเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

หัวข้อการประเมิน	คะแนน			
	3	2	1	0
1. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	สมาชิกทุกคนรวมแสดงความคิดเห็น	สมาชิกมากกว่าครึ่งร่วมแสดงความคิดเห็น	สมาชิกน้อยกว่าครึ่งรวมแสดงความคิดเห็น	สมาชิกไม่ให้ความร่วมมือในการแสดงความคิดเห็น
2. มีความกระตือรือร้นในการทำงาน	สมาชิกทุกคนมีความกระตือรือร้นช่วยกันทำงานทุกคน	สมาชิกมากกว่าครึ่งมีความกระตือรือร้นช่วยกันทำงาน	สมาชิกน้อยกว่าครึ่งมีความกระตือรือร้นช่วยกันทำงาน	สมาชิกไม่มีความกระตือรือร้นในการทำงานเลย
3. รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย	สมาชิกทุกคนทำงานที่ได้รับมอบหมายจนงานเสร็จสิ้นสมบูรณ์	สมาชิกมากกว่าครึ่งทำงานที่ได้รับมอบหมายจนงานเสร็จสิ้นสมบูรณ์	สมาชิกน้อยกว่าครึ่งทำงานที่ได้รับมอบหมายจนงานเสร็จสิ้นสมบูรณ์	สมาชิกไม่มีความรับผิดชอบต่อทำงานไม่บรรลุเป้าหมาย
4. มีขั้นตอนในการทำงานอย่างเป็นระบบ	มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานที่ชัดเจนตั้งแต่เริ่มทำงานจนกระทั่งเสร็จงาน	มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานค่อนข้างชัดเจนตั้งแต่เริ่มการทำงานจนกระทั่งเสร็จงาน	มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานงานค่อนข้างชัดเจนแต่ทำงานไม่สำเร็จ	มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานไม่ชัดเจนทำให้ผลงานไม่สำเร็จ

เกณฑ์การประเมินทักษะการปฏิบัติ มีดังนี้

คะแนน 12 - 10 ดีมาก

คะแนน 9 - 7 ดี

คะแนน 6 - 4 พอใช้

คะแนน 0 - 3 ปรับปรุง



ต้องมีผลการประเมินระดับ ดี ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านการประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

**ใบงาน เรื่อง การนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ใน
ครอบครัว โรงเรียน และชุมชน**

คำชี้แจง : ให้นักเรียนวิเคราะห์วิธีการนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในมาใช้ในครอบครัว
โรงเรียน และชุมชนและเติมคำตอบลงใน ช่องว่างที่กำหนดให้

เรื่อง แม่ให้เงินไปโรงเรียน 20 บาท



ความพอประมาณ

.....

.....

.....

.....



ความมีเหตุผล

.....

.....

.....

.....

ภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี

.....

.....

.....

.....



เงื่อนไขความรู้

.....

.....

เงื่อนไขคุณธรรม

.....

.....

ชื่อ - นามสกุล ชั้น เลขที่

แผนผังปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง



ที่มา <https://www.forest.go.th/reforest-admin/ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง/>

เศรษฐกิจพอเพียงกับทฤษฎีใหม่ตามแนวพระราชดำริ



ก. ดินเหนียว	ข. ดินเหนียวปนตะกอน	แนวคิดหลักเศรษฐกิจพอเพียงต่อตนเอง
ค. ดินร่วน	ง. ดินร่วนปนตะกอน	
5. ที่ดินเป็นกรดควรแก้ไขอย่างไร		
ก. ใช้ปูนขาวหว่าน	ข. ระบายน้ำเข้าที่ดิน	
ค. การใส่ปุ๋ยพืชสด	ง. การปลูกพืชหมุนเวียน	
		ก. การนำน้ำล้างจานไปรดต้นไม้
		ข. เปลี่ยนหลอดไฟเป็นแบบหลอดประหยัดไฟฟ้า
		ค. ไม่ทิ้งขยะในที่สาธารณะและแหล่งน้ำในชุมชน
		ง. ใช้ถุงผ้าแทนถุงกระดาษแทนและถุงพลาสติกในการซื้อของ

แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รหัสวิชา ส15101	
หน่วยการเรียนรู้ เศรษฐศาสตร์น่ารู้	
เรื่อง สหกรณ์	เวลา 2 ชั่วโมง
ผู้สอน นางสุพิศรา บุญทิสา	โรงเรียนวัดจันทนาราม

1. มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

มาตรฐาน ส 3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่การดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ

2. ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัด ป.5/3 อธิบายหลักการสำคัญและประโยชน์ของสหกรณ์

3. สาระสำคัญ

สหกรณ์มีหลักการและขั้นตอนการดำเนินงานที่มุ่งประโยชน์ต่อสมาชิกทุกคนและเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาชุมชนและประเทศ

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนอธิบายหลักการและประโยชน์ของสหกรณ์ได้
2. นักเรียนวิเคราะห์หลักการและประโยชน์ของสหกรณ์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนนักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงาน

5. สาระการเรียนรู้

1. ความหมายของสหกรณ์
2. จุดมุ่งหมายของสหกรณ์

3. ลักษณะของสหกรณ์
4. หลักการของสหกรณ์
5. ประเภทของสหกรณ์
6. ประโยชน์ของสหกรณ์

6. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความสนใจ

1. ครูกระตุ้นความสนใจของนักเรียนด้วยภาพของขั้นตอนการรวมกลุ่มสหกรณ์
2. ใช้คำถามชวนคิดที่ว่า นักเรียนเห็นอะไรในภาพที่ปรากฏตรงหน้า
3. ครูให้นักเรียนตอบคำถาม และรับฟังความคิดเห็นของนักเรียน ก่อนเริ่มเข้าสู่บทเรียน

ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ

1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มตามความสนใจ กลุ่มละ 3-4 คน ซึ่งเป็นกลุ่มต่อเนื่องมาจากกลุ่มของแผนที่ 5
2. นักเรียนในกลุ่มช่วยกันระดมความคิด เพื่อจัดทำแผนผังความคิดเกี่ยวกับเรื่องของสหกรณ์
3. หัวข้อในการศึกษาค้นคว้า ให้ขึ้นอยู่กับความสนใจของนักเรียน ให้นักเรียนเป็นผู้ที่ได้ศึกษาด้วยตนเอง

4. คุณครูให้คำแนะนำตามกลุ่ม

ขั้นที่ 3 ค้นคว้าและคิด

1. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มลองค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือ จากสื่อสังคมออนไลน์ ผ่าน Smart Phone/Tablet ค้นคว้าได้อย่างอิสระ
2. หลังจากค้นคว้าข้อมูลแล้ว ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มลงมือทำแผนผังความคิดเกี่ยวกับสหกรณ์
3. ครูคอยให้คำแนะนำตามกลุ่ม สอบถามนักเรียนว่ามีอะไรติดขัดไหม

ขั้นที่ ๔ ขั้นนำเสนอผลงาน

1. นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมานำเสนอผลงาน แต่คนนำเสนอให้เปลี่ยนคนจากครั้งที่แล้ว และให้มีการถ่ายวิดีโอ หรือถ่ายภาพได้ และนำไปเผยแพร่บนสื่อสังคมออนไลน์ นั่นคือ Facebook
2. ครูและนักเรียนร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน ให้ข้อเสนอแนะกลุ่มที่ออกไปนำเสนอ
3. ครูชี้แจงการนำเสนอหนังสือเล่มเล็ก โดยให้นักเรียนนำเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์ จะเป็นในลักษณะการอัดวิดีโอเล่าเรื่องราว หรือเป็นภาพและมีการอัดเสียงเล่าลงไปก็ได้ ขึ้นอยู่กับความคิดของ แต่ละกลุ่ม

4. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม โฟสผลงานของกลุ่มตนเองลงใน Facebook เพื่อเป็นการเผยแพร่ผลงาน ของกลุ่ม

ขั้นที่ 5 ประเมินผล

1. ครูเปิดคลิปการตูนเกี่ยวกับสหกรณ์ ทั้งหมด 4 คลิป จาก Youtube ให้นักเรียนได้รับชม
2. หลังจบคลิปวิดีโอครูร่วมพูดคุยสรุปเกี่ยวกับสหกรณ์ และประโยชน์ของสหกรณ์
3. นักเรียนทำใบงานและแบบทดสอบ เรื่อง มารูจักสหกรณ์กันเถอะ
4. ครูประเมินการเรียนรู้ของนักเรียน ดังนี้ ประเมินใบงานรายบุคคล ประเมินผังความคิด ประเมินการทำงานกลุ่ม และประเมินความคิดสร้างสรรค์ของผลงานหนังสือเล่มเล็ก

7. การวัดผลประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
นักเรียนอธิบายหลักการและประโยชน์ของสหกรณ์ได้	อธิบายหลักการและประโยชน์ของสหกรณ์ได้	- แบบประเมินใบงานรายบุคคล - แบบทดสอบ	ผ่านเกณฑ์ในระดับดี
นักเรียนวิเคราะห์หลักการและประโยชน์ของสหกรณ์ได้ถูกต้อง	1.สามารถทำแผนผังความคิดเรื่องสหกรณ์ได้ 2.ทำหนังสือเล่มเล็กได้สำเร็จ	1.แบบประเมินผังความคิด 2.แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์	ผ่านเกณฑ์ในระดับดี
นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงาน	การทำงานในกลุ่ม	แบบประเมินพฤติกรรมกลุ่ม	ผ่านเกณฑ์ในระดับดี

8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

8.1 สื่อ

1. สื่อจาก Youtube เรื่อง สหกรณ์ ทั้งหมด 4 คลิป
 - 1.1 <https://www.youtube.com/watch?v=XuOIGu6fYS0>
 - 1.2 <https://www.youtube.com/watch?v=MY9PNFeQuxo>
 - 1.3 <https://www.youtube.com/watch?v=jX4k6MpKHHc>
 - 1.4 <https://www.youtube.com/watch?v=11mcEj91rA8>
2. ภาพขั้นตอนการรวมกลุ่มสหกรณ์
3. ใบงาน เรื่อง มารูจักสหกรณ์กันเถอะ

4. หนังสือเรียนสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

8.2 แหล่งเรียนรู้

1. ห้องสมุด
2. Smart Phone / Tablet

9. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้

ด้านความรู้

.....

.....

ด้านกระบวนการ

.....

.....

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

แนวทางในการแก้ไขปัญหาและพัฒนา

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสุพัตรา บุญทิสาน)

ตำแหน่งครู

ความเห็นของผู้บริหาร/ผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายธเนศ พรหมโชติ)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดจันทนาราม

แบบประเมินใบงานรายบุคคล

ชื่อ - นามสกุล เลขที่

คำชี้แจง : ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนน			
	3	2	1	0
1. ความครอบคลุมของเนื้อหา				
2. ความถูกต้อง				
3. การตรงต่อเวลา				
4. ความละเอียด รอบคอบ				
รวม				

บันทึกเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

เกณฑ์การวัดและประเมินผลใบงานรายบุคคล

หัวข้อการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	3	2	1	0
ความครอบคลุมของเนื้อหา	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 100%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 80%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 70%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา ต่ำกว่า 50%
ความถูกต้อง	ใช้คำพูด หลักการ นิยามต่าง ๆ ได้ ถูกต้องและครบถ้วน	ใช้คำพูด หลักการ นิยามต่าง ๆ ได้ ถูกต้องแต่ไม่ครบถ้วน	ใช้คำพูด หลักการ นิยามต่าง ๆ ได้ไม่ถูกต้องและไม่ครบถ้วน	ไม่ได้ใช้คำพูด หลักการนิยามต่าง ๆ
ความตรงต่อเวลา	ส่งงานครบถ้วน ตรงตามเวลาที่กำหนด	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 1-2 วัน	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 3-4 วัน	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 5 วันขึ้นไปหรือไม่ส่ง
ความสวยงาม ความละเอียดรอบคอบ	ใส่ใจในรายละเอียด ลายมืออ่านง่าย ไม่มีรอบลบจนเลอะเทอะ	ใส่ใจในรายละเอียด ลายมืออ่านง่าย มีรอบลบ 1-2 จุด	ใส่ใจในรายละเอียด ลายมืออ่านยาก มีรอบลบมากกว่า 2 จุด ขึ้นไป	ไม่ใส่ใจในรายละเอียด ลายมืออ่านยาก มีรอบลบมากกว่า 2 จุด ขึ้นไป

เกณฑ์การประเมินผลใบงาน มีดังนี้

คะแนน 12 – 10 ดีมาก

คะแนน 9 - 7 ดี

คะแนน 6 - 4 พอใช้

คะแนน 0 – 3 ปรับปรุง

นักเรียนจะต้องมีผลการประเมินระดับ ดี ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านการประเมินผลใบงาน

แบบสรุปลักษณะการประเมินผลใบงานรายบุคคล

เลขที่	คะแนน	หมายเหตุ
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

แบบประเมินแผนผังความคิด

กลุ่ม

สมาชิกในกลุ่ม 1. 2.

3. 4.

5. 6.

คำชี้แจง : ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนน			
	3	2	1	0
1. ความครอบคลุมของเนื้อหา				
2. ความสวยงามการตกแต่งชิ้นงาน				
3. ความถูกต้อง				
4. การตรงต่อเวลา				
รวม				

บันทึกเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

เกณฑ์การวัดและประเมินผลแผนผังความคิด

หัวข้อการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	3	2	1	0
ความครอบคลุมของเนื้อหา	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 100%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 80%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 70%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหาต่ำกว่า 50%
ความสวยงามการตกแต่งชิ้นงาน	ใช้สีที่ช่วยจดจำ เพลินตา สีเดียวตลอด แต่ละสีไม่ซ้ำกัน	ใช้สีที่ช่วยจดจำ เพลินตา สีเดียวตลอด บางสีซ้ำกัน	ใช้สีที่ช่วยจดจำ เพลินตา แต่สีเดียวกัน	ไม่ได้ใช้สีเลย
ความถูกต้อง	ใช้คำพูด หลักการ นิยามต่าง ๆ ได้ถูกต้อง และครบถ้วน	ใช้คำพูด หลักการ นิยามต่าง ๆ ได้ถูกต้องแต่ไม่ครบถ้วน	ใช้คำพูด หลักการ นิยามต่าง ๆ ได้ไม่ถูกต้องและไม่ครบถ้วน	ไม่ได้ใช้คำพูด หลักการนิยามต่าง ๆ
ความตรงต่อเวลา	ส่งงานครบถ้วนตรงตามเวลาที่กำหนด	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 1-2 วัน	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 3-4 วัน	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 5 วันขึ้นไปหรือไม่ส่ง

เกณฑ์การประเมินผลแผนผังความคิด มีดังนี้

คะแนน 12 – 10	ดีมาก
คะแนน 9 - 7	ดี
คะแนน 6 - 4	พอใช้

คะแนน 0 – 3 ปรับปรุง

นักเรียนจะต้องมีผลการประเมินระดับ ดี ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านการประเมินผลแผนผังความคิด

แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์

กลุ่ม

สมาชิกในกลุ่ม

1. 2.
3. 4.
5. 6.

คำชี้แจง : ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรมที่สังเกต		คะแนน			
		3	2	1	0
คิดคล่องแคล่ว	นักเรียนสามารถค้นคว้าข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง				
	นักเรียนทำงานเสร็จ และถูกต้องตามเวลาที่กำหนด				
คิดยืดหยุ่น	นักเรียนสามารถคิดสร้างผลงานได้อย่างหลากหลายแปลกใหม่และสวยงาม				
	นักเรียนสามารถในการตัดแปลงความรู้ หรือประสบการณ์ ก่อให้เกิดประโยชน์หลายๆ ด้านในการสร้างผลงาน				
คิดริเริ่ม	นักเรียนมีการนำความรู้ที่ได้รับมาตัดแปลงประยุกต์ และนำไปใช้ได้อย่างถูกต้อง				
	นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่แตกต่างได้จากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการค้นหาตัวอย่าง				
คิดละเอียดลออ	นักเรียนมีความละเอียด ความคิดที่รอบคอบ สร้างผลงานออกมาได้อย่างสวยงาม				
	นักเรียนมีผลงานที่ความประณีต/เรียบร้อย สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างถูกต้อง				

บันทึกเพิ่มเติม

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

เกณฑ์การวัดและประเมินผลความคิดสร้างสรรค์

หัวข้อการประเมิน		เกณฑ์การให้คะแนน			
		3	2	1	0
คิดคล่องแคล่ว	นักเรียนสามารถค้นคว้าข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง	สามารถค้นคว้าข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์อย่างรวดเร็วและถูกต้อง	สามารถค้นคว้าข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์อย่างรวดเร็ว	สามารถค้นคว้าข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์ได้ช้า	ไม่สามารถค้นคว้าข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์ได้
	นักเรียนทำงานเสร็จ และถูกต้องตามเวลาที่กำหนด	นักเรียนทำงานเสร็จ และถูกต้องตามเวลาที่กำหนด	นักเรียนทำงานเสร็จ และถูกต้องแต่ไม่ตามเวลาที่กำหนด	นักเรียนทำงานเสร็จ แต่ไม่ค่อยถูกต้องและไม่ตรงตามเวลาที่กำหนด	นักเรียนทำงานไม่เสร็จ ไม่ถูกต้องและไม่ตรงตามเวลาที่กำหนด
คิดยืดหยุ่น	นักเรียนสามารถคิดสร้างผลงานได้อย่างหลากหลายแปลกใหม่และสวยงาม	นักเรียนสามารถคิดสร้างผลงานได้อย่างหลากหลายแปลกใหม่และสวยงาม	นักเรียนสามารถคิดสร้างผลงานได้อย่างหลากหลายแปลกใหม่แต่ไม่สวยงาม	นักเรียนสามารถคิดสร้างผลงานได้อย่างหลากหลายแต่ไม่แปลกใหม่ไม่สวยงาม	นักเรียนไม่สามารถคิดสร้างผลงานได้อย่างหลากหลายไม่แปลกใหม่ไม่สวยงาม
	นักเรียนสามารถในการตัดแปงความรู้ หรือ ประสบการณ์ ก่อให้เกิด	นักเรียนสามารถในการตัดแปงความรู้ หรือ ประสบการณ์ ก่อให้เกิด	นักเรียนสามารถในการตัดแปงความรู้ หรือ ประสบการณ์ ก่อให้เกิด	นักเรียนสามารถในการตัดแปงความรู้ หรือ ประสบการณ์ ก่อให้เกิด	นักเรียนไม่สามารถในการตัดแปงความรู้ หรือ ประสบการณ์

	ประโยชน์หลายๆ ด้านในการสร้าง ผลงาน	ประโยชน์หลายๆ ด้านในการสร้าง ผลงาน	ประโยชน์ต่อ ผลงานบ้าง	ประโยชน์ต่อ ผลงานบ้างเพียง เล็กน้อย	ก่อให้เกิด ประโยชน์ หลายๆ ด้านใน การสร้าง ผลงาน
หัวข้อการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				
	3	2	1	0	
คิดริเริ่ม	นักเรียนมีการนำ ความรู้ที่ได้รับมา ดัดแปลงประยุกต์ และนำไปใช้ได้ อย่างถูกต้อง	นักเรียนมีการนำ ความรู้ที่ได้รับมา ดัดแปลงประยุกต์ และนำไปใช้ได้ อย่างถูกต้อง	นักเรียนมีการนำ ความรู้ที่ได้รับมา ดัดแปลงประยุกต์ และนำไปใช้ได้	นักเรียนมีการนำ ความรู้ที่ได้รับมา ดัดแปลงประยุกต์ และนำไปใช้ได้ บ้าง	นักเรียนไม่มีการนำ ความรู้ที่ได้รับมา ดัดแปลงประยุกต์ และ นำไปใช้
	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน ที่แตกต่างได้จาก การใช้สื่อสังคม ออนไลน์ในการ ค้นหาตัวอย่าง	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน ที่แตกต่างได้จาก การใช้สื่อสังคม ออนไลน์ในการ ค้นหาตัวอย่าง	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน ที่แตกต่างได้บ้าง จากการใช้สื่อ สังคมออนไลน์ใน การค้นหา ตัวอย่าง	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน ได้ แต่ไม่แตกต่าง	นักเรียนไม่สามารถ สร้างสรรค์ผลงานได้
คิดละเอียดลออ	นักเรียนมีความ ละเอียด ความคิด ที่รอบคอบ สร้าง ผลงานออกมาได้ อย่างสวยงาม	นักเรียนมีความ ละเอียด ความคิด ที่รอบคอบ สร้าง ผลงานออกมาได้ อย่างสวยงาม เยี่ยมยอด	มีความละเอียด ความคิดที่ รอบคอบ สร้าง ผลงานได้อย่าง สวยงาม	มีความละเอียด ความคิดที่ รอบคอบ สร้าง ผลงานได้ไม่ สวยงาม	ไม่มีความละเอียด รอบคอบ สวยงาม
	นักเรียนมีผลงาน ที่ความประณีต/ เรียบร้อย สามารถนำความรู้	มีความประณีต/ เรียบร้อย สามารถนำไป ประยุกต์ใช้อย่าง	ไม่มีความ ประณีต/ เรียบร้อย สามารถนำไป	ไม่มีความ ประณีต/ เรียบร้อย สามารถนำไป	ไม่มีความประณีต/ เรียบร้อย ไม่สามารถนำไป ประยุกต์ใช้ได้

	ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ อย่างถูกต้อง	ถูกต้อง	ประยุกต์ใช้ได้มาก	ประยุกต์ใช้ได้ น้อย	
--	-------------------------------------	---------	-------------------	------------------------	--

เกณฑ์การประเมินผลความคิดสร้างสรรค์ มีดังนี้

คะแนน 20 – 24 ดีมาก

คะแนน 15 - 19 ดี

คะแนน 10 - 14 พอใช้

คะแนน 0- 9 ปรับปรุง

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

นักเรียนจะต้องมีผลการประเมินระดับ ดี ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านการประเมินผลความคิดสร้างสรรค์

สมาชิกในกลุ่ม 1. 2.

3. 4.

5.....6.....

คำชี้แจง : ครูผู้สอนเติมเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่นักเรียนแสดงพฤติกรรม

พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนน			
	3	2	1	0
1. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น				
2. มีความกระตือรือร้นในการทำงาน				
3. รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย				
4. มีขั้นตอนในการทำงานอย่างเป็นระบบ				
รวม				

บันทึกเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

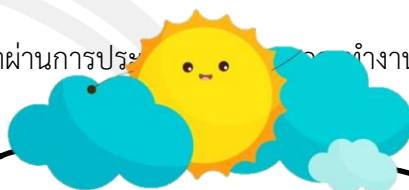
เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

หัวข้อการประเมิน	คะแนน			
	3	2	1	0
1. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	สมาชิกทุกคนรวมแสดงความคิดเห็น	สมาชิกมากกว่าครึ่งร่วมแสดงความคิดเห็น	สมาชิกน้อยกว่าครึ่งรวมแสดงความคิดเห็น	สมาชิกไม่ให้ความร่วมมือในการแสดงความคิดเห็น
2. มีความกระตือรือร้นในการทำงาน	สมาชิกทุกคนมีความกระตือรือร้นช่วยกันทำงานทุกคน	สมาชิกมากกว่าครึ่งมีความกระตือรือร้นช่วยกันทำงาน	สมาชิกน้อยกว่าครึ่งมีความกระตือรือร้นช่วยกันทำงาน	สมาชิกไม่มีความกระตือรือร้นในการทำงานเลย
3. รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย	สมาชิกทุกคนทำงานที่ได้รับมอบหมายจนงานเสร็จสิ้นสมบูรณ์	สมาชิกมากกว่าครึ่งทำงานที่ได้รับมอบหมายจนงานเสร็จสิ้นสมบูรณ์	สมาชิกน้อยกว่าครึ่งทำงานที่ได้รับมอบหมายจนงานเสร็จสิ้นสมบูรณ์	สมาชิกไม่มีความรับผิดชอบต่อทำงานไม่บรรลุเป้าหมาย
4. มีขั้นตอนในการทำงานอย่างเป็นระบบ	มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานที่ชัดเจนตั้งแต่เริ่มทำงานจนกระทั่งเสร็จงาน	มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานค่อนข้างชัดเจนตั้งแต่เริ่มการทำงานจนกระทั่งเสร็จงาน	มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานงานค่อนข้างชัดเจนแต่ทำงานไม่สำเร็จ	มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานไม่ชัดเจนทำให้ผลงานไม่สำเร็จ

เกณฑ์การประเมินทักษะการปฏิบัติ มีดังนี้

คะแนน 12 - 10	ดีมาก
คะแนน 9 - 7	ดี
คะแนน 6 - 4	พอใช้
คะแนน 0 - 3	ปรับปรุง

นักเรียนจะต้องมีผลการประเมินระดับ ดี ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านการประเมินการทำงานกลุ่ม



ใบงาน เรื่อง มารู้จักสหกรณ์กันเถอะ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนอธิบายหลักการ ประเภท และประโยชน์ของสหกรณ์ โดยเติมคำตอบลงใน

ช่องว่าง
สหกรณ์คือ

จุดมุ่งหมายของสหกรณ์

ลักษณะของสหกรณ์.....

.....

การดำเนินงานของสหกรณ์ยึดหลัก..... สหกรณ์เป็นสมบัติของ.....

ผลตอบแทนที่สมาชิกจะได้รับเรียกว่า..... สหกรณ์แรกของโลกตั้งอยู่ที่

ประเทศ..... ก่อตั้งโดย.....

สหกรณ์แห่งแรกของประเทศไทยก่อตั้งขึ้นในสมัย..... ชื่อ.....

ตั้งอยู่ที่ จังหวัด..... วันสหกรณ์แห่งชาติตรงกับวันที่

บิดาของสหกรณ์ไทยคือ.....

หลักการสำคัญของสหกรณ์

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.

สหกรณ์.....

จัดขึ้นสำหรับผู้ประกอบอาชีพ

สหกรณ์แบ่งเป็น ประเภท

สหกรณ์.....

จัดขึ้นสำหรับผู้ประกอบอาชีพ

สหกรณ์.....

จัดขึ้นสำหรับผู้ประกอบอาชีพ

สหกรณ์.....

จัดขึ้นสำหรับผู้ประกอบอาชีพ

สหกรณ์.....

สหกรณ์.....

จัดขึ้นสำหรับผู้ประกอบอาชีพ

สหกรณ์.....

จัดขึ้นสำหรับผู้ประกอบอาชีพ

ภาพขั้นตอนการรวมกลุ่มสหกรณ์

ชื่อ - นามสกุล ชั้น เลขที่



แบบทดสอบ เรื่อง สหกรณ์

ชี้แจง : ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย x หน้าข้อที่ถูกต้องเพียง 1 ข้อ

- | | |
|---|---|
| <p>1. สหกรณ์ในประเทศไทย มีกี่ประเภท</p> <p>ก. 4 ประเภท ข. 5 ประเภท</p> <p>ค. 6 ประเภท ง. 7 ประเภท</p> <p>2. การจ่ายเงินปันผลของสหกรณ์</p> <p>ควรมีหลักเกณฑ์ใด</p> <p>ก. จำนวนหุ้น</p> <p>ข. จำนวนสมาชิก</p> <p>ค. จำนวนผู้ก่อตั้ง</p> <p>ง. จำนวนผู้ดำเนินการ</p> <p>3. สมาชิกในสหกรณ์ควรมีคุณธรรมข้อใด ใน</p> <p>การดำเนินกิจกรรมของสหกรณ์</p> <p>ก. ซื่อสัตย์ ข. เมตตา</p> <p>ค. อุตสาหะ ง. ขยันหมั่นเพียร</p> <p>4. การเข้าเป็นสมาชิกของสหกรณ์ ควรมีคุณสมบัติ</p> <p>อย่างไร</p> <p>ก. มีการศึกษา</p> <p>ข. มีฐานะมั่นคง</p> <p>ค. มีความสมัครใจ</p> <p>ง. มีอาชีพแน่นอน</p> <p>5. ประสิทธิภาพอาชีพขายปุ๋ยส่งขาย เขาควรเป็น</p> <p>สมาชิกของสหกรณ์ประเภทใด</p> <p>ก. สหกรณ์การเกษตร</p> <p>ข. สหกรณ์นิคม</p> | <p>6. จุดมุ่งหมายของการดำเนินกิจการสหกรณ์</p> <p>คือข้อใด</p> <p>ก. แสวงหาผลกำไร</p> <p>ข. ส่งเสริมการเกษตร</p> <p>ค. ช่วยเหลือร้านค้า</p> <p>ง. ช่วยเหลือสมาชิก</p> <p>7. คุณสมบัติของผู้จัดการสหกรณ์โรงเรียน คือข้อใด</p> <p>ก. รักเพื่อนพ้อง ข. ขยัน ซื่อสัตย์</p> <p>ค. กล้าพูด ง. คิดเงินเร็ว</p> <p>8. ร้านสหกรณ์ที่จัดตั้งขึ้นภายในโรงเรียน ส่วนใหญ่</p> <p>สหกรณ์ประเภทใด</p> <p>ก. สหกรณ์ร้านค้า ข. สหกรณ์ออมทรัพย์</p> <p>ค. สหกรณ์บริการ ง. สหกรณ์การเกษตร</p> <p>9. หากคนในหมู่บ้านรวมตัวกันเพื่อจัดการพืชผล</p> <p>เกษตร เรียกว่าสหกรณ์ใด</p> <p>ก. สหกรณ์ร้านค้า ข. สหกรณ์ออมทรัพย์</p> <p>ค. สหกรณ์บริการ ง. สหกรณ์การเกษตร</p> <p>10. สหกรณ์จะต้องมีสมาชิกตั้งแต่กี่คนขึ้นไป จึงจะ</p> <p>ว่าสหกรณ์</p> <p>ก. 10 คนขึ้นไป</p> <p>ข. 15 คนขึ้นไป</p> <p>ค. 20 คนขึ้นไป</p> <p>ง. 25 คนขึ้นไป</p> |
|---|---|

ค. สหกรณ์ประมง

ง. สหกรณ์ร้านค้า

แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่.....
เรื่อง

คำชี้แจง โปรดกาเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องที่ตรงกับความเห็นของท่าน และพิจารณาในแต่ละรายการมีความเหมาะสมเพียงใด เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมี 5 ระดับ ดังนี้

5 คะแนน	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
4 คะแนน	หมายถึง	เหมาะสมมาก
3 คะแนน	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
2 คะแนน	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
1 คะแนน	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. หัวแผนการจัดการเรียนรู้					
1.1 มีความถูกต้อง ชัดเจน เข้าใจง่าย
1.2 ระบุชื่อรูปแบบการจัดกิจกรรมไว้ชัดเจน
1.3 ระบุเวลาในกระบวนการเรียนรู้ไว้ชัดเจน
1.4 ระบุระดับชั้นไว้ชัดเจน
1.5 ชื่อหน่วยการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
2. มาตรฐาน					
2.1 ถูกต้องตามในหลักสูตร
2.2 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ในหลักสูตร

3. สารสำคัญ					
3.1 มีความชัดเจนเข้าใจง่าย
3.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตร
3.3 มีประโยชน์ต่อชีวิตประจำวัน
3.4 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน
4. ตัวชี้วัด					
4.1 ถูกต้องตามตัวชี้วัดในหลักสูตร
4.2 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ในหลักสูตร

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
5. จุดประสงค์การเรียนรู้					
5.1 สอดคล้องกับเนื้อหา
5.2 ชัดเจนเข้าใจง่าย
5.3 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน
6. สารการเรียนรู้					
6.1 กะทัดรัด ชัดเจน และสมบูรณ์
6.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตร



7. กิจกรรมการเรียนรู้					
7.1 เป็นไปตามขั้นตอนของวิธีการสอนที่กำหนด
7.2 พัฒนานักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์
7.3 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา
7.4 ได้รับความสนใจของนักเรียน
7.5 สอดคล้องกับความสามารถของนักเรียน
7.6 เน้นกระบวนการคิดการลงมือปฏิบัติและการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง
7.7 เน้นการพัฒนานักเรียนมากกว่าครูชี้แนะ
7.8 นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน
7.9 กิจกรรมเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ
7.10 กิจกรรมเสริมสร้างทักษะ ความรู้และพฤติกรรมที่กำหนดอย่างครบถ้วน

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
8. การวัดผลประเมินผล					
8.1 สามารถประเมินผลตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้
8.2 มีแบบประเมินปรากฏในแผนการจัดการจัดการการเรียนรู้
8.3 สามารถนำผลการประเมินไปพัฒนาการจัดการเรียนการสอน
8.4 มีการกำหนดเกณฑ์การประเมินชัดเจน
8.5 มีวิธีวัดและเครื่องมือวัดสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

9. สื่อและแหล่งการเรียนรู้					
9.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
9.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้
9.3 ได้รับความสนใจของนักเรียน
9.4 นักเรียนสามารถมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ
9.5 ประหยัดเวลาในการสอน
9.6 เหมาะสมกับระดับชั้นและวัยของผู้เรียน

เกณฑ์การประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

ค่าเฉลี่ย	การแปลผล
4.51 – 5.00	คุณภาพมากที่สุด
3.51 – 4.50	คุณภาพมาก
2.51 – 3.50	คุณภาพปานกลาง
1.51 – 2.50	คุณภาพน้อย
1.00 – 1.50	คุณภาพน้อยที่สุด

ข้อเสนอแนะ

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง.....

ตารางที่ 13 ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ รวมทั้งหมด 6 แผนการจัดการเรียนรู้

รายการประเมิน	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ						เฉลี่ย	สรุปผล
	แผน							
	1	2	3	4	5	6		
1. หัวแผนการจัดการเรียนรู้								
1.1 มีความถูกต้อง ชัดเจน เข้าใจง่าย	4.80	4.80	4.60	4.8	4.6	4.6	4.68	มากที่สุด
1.2 ระบุชื่อรูปแบบการจัดกิจกรรมไว้ชัดเจน	4.60	4.60	4.60	4.8	4.4	4.6	4.60	มากที่สุด
1.3 ระบุเวลาในกระบวนการเรียนรู้ไว้	4.40	4.40	4.40	4.8	4.6	4.6	4.56	มากที่สุด

ชัดเจน								
1.4 ระบุระดับขั้นไว้ชัดเจน	4.00	4.00	4.40	4.8	4.4	4.4	4.40	มาก
1.5 ชื่อหน่วยการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.80	4.40	4.60	4.6	4.4	4.4	4.48	มาก
2. มาตรฐาน								
2.1 ถูกต้องตามในหลักสูตร	4.40	4.40	4.60	4.8	4.8	4.8	4.68	มากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ในหลักสูตร	5.00	4.60	4.80	5	4.8	4.8	4.80	มากที่สุด
3. สาระสำคัญ								
3.1 มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	4.40	4.20	5.00	4.4	4.2	4.6	4.48	มาก
3.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตร	4.60	4.40	5.00	4.4	4.4	4.6	4.56	มากที่สุด
3.3 มีประโยชน์ต่อชีวิตประจำวัน	4.80	4.60	5.00	4.4	4.6	4.2	4.56	มากที่สุด
3.4 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	4.80	4.80	5.00	4.4	4.4	4.4	4.60	มากที่สุด
4. ตัวชี้วัด								
4.1 ถูกต้องตามตัวชี้วัดในหลักสูตร	5.00	5.00	4.80	4.6	4.6	4.6	4.72	มากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ในหลักสูตร	5.00	5.00	4.80	4.6	4.6	4.6	4.72	มากที่สุด

ตารางที่ 13 (ต่อ)

รายการประเมิน	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ						เฉลี่ย	สรุปผล
	แผน							
	1	2	3	4	5	6		
5. จุดประสงค์การเรียนรู้								
5.1 สอดคล้องกับเนื้อหา	4.60	4.60	4.60	4.8	4.2	4.2	4.48	มาก
5.2 ข้อความชัดเจนเข้าใจง่าย	4.60	4.60	4.40	4.4	4.6	4.6	4.52	มากที่สุด
5.3 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	4.60	4.80	4.60	4.8	4.4	4.4	4.60	มากที่สุด
6. สาระการเรียนรู้								
6.1 กะทัดรัด ชัดเจน และสมบูรณ์	4.60	4.40	5.00	4.6	5	5	4.80	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การ	4.60	4.60	5.00	4.6	5	5	4.84	มากที่สุด

เรียนรู้ในหลักสูตร								
7. กิจกรรมการเรียนรู้								
7.1 เป็นไปตามขั้นตอนของวิธีการสอนที่กำหนด	5.00	4.40	4.20	4.2	4.6	4.8	4.44	มาก
7.2 พัฒนานักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์	4.60	4.60	4.20	4.2	4.6	4.4	4.40	มาก
7.3 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา	4.60	4.80	4.00	4.6	4.2	4.8	4.48	มาก
7.4 ได้รับความสนใจของนักเรียน	4.60	4.60	4.20	4.4	4	4.4	4.32	มาก
7.5 สอดคล้องกับความสามารถของนักเรียน	4.60	4.60	4.40	4.4	4.4	4.4	4.44	มาก
7.6 เน้นกระบวนการคิดการลงมือปฏิบัติและการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง	4.60	4.40	4.00	4.6	4.4	4.4	4.36	มาก
7.7 เน้นการพัฒนานักเรียนมากกว่าครูชี้แนะ	4.60	4.60	4.40	4.6	4.6	4.6	4.56	มากที่สุด

ตารางที่ 13 (ต่อ)

รายการประเมิน	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ						เฉลี่ย	สรุปผล
	แผน							
	1	2	3	4	5	6		
7.8 นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน	4.20	4.60	4.40	4.6	4.6	4.6	4.56	มากที่สุด
7.9 กิจกรรมเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ	4.60	4.60	4.80	4.2	4.8	4.8	4.64	มากที่สุด
7.10 กิจกรรมเสริมสร้างทักษะ ความรู้ และพฤติกรรมที่กำหนดอย่างครบถ้วน	4.40	4.60	4.40	4.2	4.6	4.6	4.48	มาก
8. การวัดผลประเมินผล								
8.1 สามารถประเมินผลตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้	4.40	4.20	4.20	4.2	4.4	4.4	4.28	มาก
8.2 มีแบบประเมินปรากฏในแผนการ	4.60	4.40	4.20	4.4	4.4	4.6	4.40	มาก

จัดกิจกรรมการเรียนรู้								
8.3 สามารถนำผลการประเมินไปพัฒนาการจัดการเรียนการสอน	4.40	4.20	3.80	4.4	4.6	4.6	4.32	มาก
8.4 มีการกำหนดเกณฑ์การประเมินชัดเจน	4.60	4.40	4.20	4.4	4.4	4.4	4.36	มาก
8.5 มีวิธีวัดและเครื่องมือวัดสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.60	4.20	4.00	4.6	4.4	4.4	4.32	มาก
9. สื่อและแหล่งการเรียนรู้								
9.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.60	4.80	4.20	4	4.8	4.2	4.40	มาก
9.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4.60	4.80	4.20	3.8	4.6	4.4	4.36	มาก
9.3 ได้รับความสนใจของนักเรียน	4.60	4.80	4.20	3.8	4.6	4.6	4.40	มาก
9.4 นักเรียนสามารถมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ	4.40	4.60	4.20	4.4	4.2	4.6	4.40	มาก

ตารางที่ 13 (ต่อ)

รายการประเมิน	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ						เฉลี่ย	สรุปผล
	แผน							
	1	2	3	4	5	6		
9.5 ประหยัดเวลาในการสอน	4.40	4.40	4.20	4.6	4.4	4.8	4.48	มาก
9.6 เหมาะสมกับระดับชั้นและวัยของผู้เรียน	4.40	4.60	4.20	4.6	4	4	4.28	มาก
สรุป	4.59	4.55	4.46	4.48	4.50	4.54	4.52	มากที่สุด



แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

ชื่อ - นามสกุล เลขที่

ชั้น..... โรงเรียน

คำชี้แจงในการทำแบบทดสอบ

1. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ฉบับนี้ มีทั้งหมด 3 หน้า ประกอบไปด้วยข้อสอบทั้งหมด 4 ข้อ รวม 20 คะแนน โดยตรวจให้คะแนนแต่ละข้อตามองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน แบบคิดคล่องแคล่ว 5 คะแนน แบบคิดยืดหยุ่น 5 คะแนน แบบความคิดริเริ่ม 5 คะแนน และแบบความคิดละเอียดลออ 5 คะแนน
2. เวลาในการทำแบบทดสอบทั้งหมด 40 นาที ทำข้อละ 10 นาทีเมื่อนักเรียนได้ยินสัญญาณหมดเวลาให้นักเรียนหยุดทำและเริ่มทำแบบวัดในข้อต่อไปทันที
3. เมื่อนักเรียนทำครบตามเวลาที่กำหนดให้นำข้อสอบส่งครูผู้ควบคุมห้องสอบ
4. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ฉบับนี้ สร้างขึ้นเพื่อวัดความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ซึ่งผลการศึกษาจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้กับนักเรียน ข้อมูลที่ได้จากการทำแบบทดสอบชุดนี้จะนำไปใช้ในการวิจัยเท่านั้น จะไม่มีผลกระทบต่อนักเรียนในด้านใด ๆ ทั้งสิ้น

ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมือด้วยดี

นางสุพัตรา บุญทิสา

นิสิตปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

พูน บณู ทิโต ชีเว

ข้อที่ 1. ในชุมชนของนักเรียน มีประชากรอาศัยอยู่จำนวนมาก ซึ่งแน่นอนว่าจะต้องมีการประกอบอาชีพที่หลากหลาย ซึ่งมีที่ผู้ปกครองของนักเรียนทำเอง หรือนักเรียนเคยพบเห็นหรือรู้จัก จึงอยากให้นักเรียนบอกอาชีพที่นักเรียนพบเจอในชุมชน และที่นักเรียนรู้จักมาให้ได้มากที่สุด โดยให้ใช้เวลาในการทำ 10 นาที (ความคิดคล่องแคล่ว 5 คะแนน)

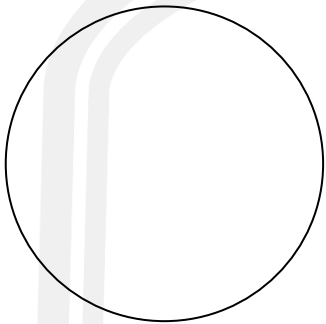
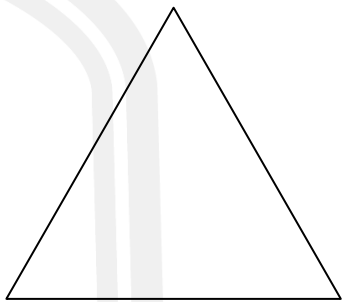

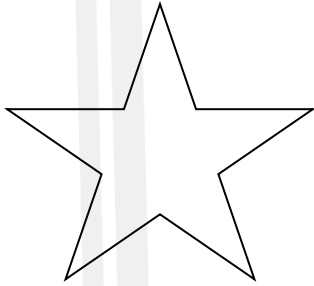

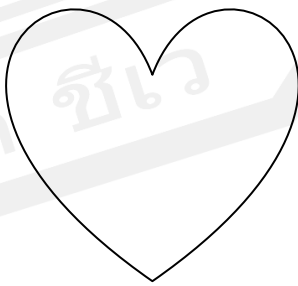
ข้อที่ 2 ในปัจจุบันพบปัญหาราคาพืชผลทางการเกษตรตกต่ำมาก เกษตรกรซึ่งเป็นผู้ผลิตหลัก และได้ผลกระทบจากการแบกรับภาระต้นทุนการผลิตที่สูง แต่ขายพืชผลทางการเกษตรได้ในราคาที่ไม่คุ้มทุน หากในอนาคตนักเรียนจะต้องช่วยผู้ปกครอง หรือเป็นเกษตรกรเอง นักเรียนจะมีวิธีการแก้ปัญหาอะไรบ้าง โดยให้ใช้เวลาในการทำ 10 นาที (ความคิดยืดหยุ่น 5 คะแนน)

ข้อที่ 3 ให้นักเรียนดูภาพที่กำหนดให้ แล้วให้นักเรียนคิดผลิตภัณฑ์ที่เกิดจากสิ่งที่กำหนดให้ในภาพให้ได้หลากหลายที่สุด โดยให้ใช้เวลาในการทำ 10 นาที (ความคิดริเริ่ม 5 คะแนน)



A series of horizontal dotted lines for writing, set against a background featuring a faint watermark of a traditional Thai oil lamp (Phra Prang) and the text 'พูน บุญเกิด ชิวแ้ว' (Phon Bun-kerd Chiew-uea) at the bottom.

ข้อที่ 4 ให้นักเรียนเพิ่มรายละเอียดในการคิดให้ซับซ้อนมากกว่าเดิม ต่อเติมภาพจากสิ่งที่กำหนดให้ พร้อมทั้งบอกชื่อภาพที่วาดให้ได้มากที่สุด โดยให้ใช้เวลาในการทำ 10 นาที (ความคิดละเอียดลออ 5 คะแนน)

 <p>ชื่อภาพ</p>	 <p>ชื่อภาพ</p>
 <p>ชื่อภาพ</p>	 <p>ชื่อภาพ</p>
 <p>ชื่อภาพ</p>	 <p>ชื่อภาพ</p>

เกณฑ์การประเมินความคิดสร้างสรรค์

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์	ระดับคุณภาพ				
	ดีมาก (5)	ดี (4)	ปานกลาง (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
ความคิดคล่องแคล่ว	สามารถคิดหาคำตอบได้ รวดเร็ว ได้มากกว่า 10 คำตอบ ภายในเวลาที่กำหนด ไม่ว่าจะซ้ำกับผู้อื่นหรือไม่	สามารถคิดหาคำตอบได้ รวดเร็ว ได้ 8-10 คำตอบ ภายในเวลาที่กำหนดไม่ว่าจะซ้ำกับผู้อื่นหรือไม่	สามารถคิดหาคำตอบได้ รวดเร็ว ได้ 5-7 คำตอบ ภายในเวลาที่กำหนดไม่ว่าจะซ้ำกับผู้อื่นหรือไม่	สามารถคิดหาคำตอบได้ รวดเร็ว ได้ 1-4 คำตอบ ภายในเวลาที่กำหนดไม่ว่าจะซ้ำกับผู้อื่นหรือไม่	ไม่เขียนคำตอบ
ความคิดยืดหยุ่น	สามารถคิดหาวิธีแก้ไขได้มากกว่า 5 วิธี คิดได้อย่างหลากหลาย ภายในเวลาที่กำหนด ไม่ว่าจะซ้ำกับผู้อื่นหรือไม่	สามารถคิดหาวิธีแก้ไขได้ 4-5 วิธี คิดได้อย่างหลากหลาย ภายในเวลาที่กำหนด ไม่ว่าจะซ้ำกับผู้อื่นหรือไม่	สามารถคิดหาวิธีแก้ไขได้ 2-3 วิธี คิดได้อย่างหลากหลาย ภายในเวลาที่กำหนด ไม่ว่าจะซ้ำกับผู้อื่นหรือไม่	สามารถคิดหาวิธีแก้ไขได้มากกว่า 1 วิธี ภายในเวลาที่กำหนด ไม่ว่าจะซ้ำกับผู้อื่นหรือไม่	ไม่เขียนคำตอบ
ความคิดริเริ่ม	สามารถคิดผลิตภัณฑ์ที่แปลกใหม่แตกต่างไปจากเดิม ไม่ซ้ำกับผู้อื่น ได้มากกว่า 5 ผลิตภัณฑ์ขึ้นไป	สามารถคิดผลิตภัณฑ์ที่แปลกใหม่แตกต่างไปจากเดิม ไม่ซ้ำกับผู้อื่น ได้มากกว่า 4-5 ผลิตภัณฑ์	สามารถคิดผลิตภัณฑ์ที่แปลกใหม่แตกต่างไปจากเดิม ไม่ซ้ำกับผู้อื่น ได้มากกว่า 2-3 ผลิตภัณฑ์	สามารถคิดผลิตภัณฑ์ที่แปลกใหม่แตกต่างไปจากเดิม ไม่ซ้ำกับผู้อื่น ได้ 1 ผลิตภัณฑ์	ไม่เขียนคำตอบ

องค์ประกอบของความคิด สร้างสรรค์	ระดับคุณภาพ				
	ดีมาก (5)	ดี (4)	ปานกลาง (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
ความคิดละเอียดลออ	สามารถตกแต่ง ใส่รายละเอียด สิ่งที่กำหนดให้ ได้หลากหลาย และเชื่อมโยง สัมพันธ์กัน ได้ อย่างถูกต้อง โดยไม่ซ้ำกับ ผู้อื่นทั้ง 6 ภาพ	สามารถตกแต่ง ใส่รายละเอียด สิ่งที่กำหนดให้ ได้หลากหลาย และเชื่อมโยง สัมพันธ์กัน ได้ อย่างถูกต้อง โดยไม่ซ้ำกับ ผู้อื่น 5-4 ภาพ	สามารถตกแต่ง ใส่รายละเอียด สิ่งที่กำหนดให้ ได้หลากหลาย และเชื่อมโยง สัมพันธ์กัน ได้ อย่างถูกต้อง โดยไม่ซ้ำกับ ผู้อื่น 3-2 ภาพ	สามารถตกแต่ง ใส่รายละเอียด สิ่งที่กำหนดให้ ได้หลากหลาย และเชื่อมโยง สัมพันธ์กัน ได้ อย่างถูกต้อง โดยไม่ซ้ำกับ ผู้อื่น 1 ภาพ	ไม่เขียนคำตอบ

เกณฑ์การประเมินความคิดสร้างสรรค์มีดังนี้

คะแนน 18 - 20	ดีมาก
คะแนน 15 - 17	ดี
คะแนน 11 - 14	ปานกลาง
คะแนน 7 - 10	พอใช้
คะแนน 1 - 6	ปรับปรุง

นักเรียนจะต้องมีผลการประเมินระดับ ปานกลาง ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านการประเมินความคิด
สร้างสรรค์

พหุบัณฑิต ชีวะ

ตารางที่ 14 ผลการประเมินแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์จากผู้เชี่ยวชาญ

ข้อ	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (คน)					รวม	IOC	สรุปผล
	1	2	3	4	5			
1	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้
2	+1	0	+1	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
3	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
5	+1	+1	0	0	+1	3	0.60	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้
7	+1	0	+1	+1	0	3	0.60	ใช้ได้
8	0	0	+1	+1	+1	3	0.60	ใช้ได้

ตารางที่ 15 ค่าความยากง่าย (P_E) ค่าอำนาจจำแนก (D) และค่าความเชื่อมั่น (α) ของแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์

ข้อ	ค่าความยากง่าย (P_E)	ค่าอำนาจจำแนก (D)	ค่าความเชื่อมั่น (α)
1	0.59	0.36	0.72
2	0.64	0.45	
3	0.67	0.43	
4	0.70	0.50	

พหุ ประถมศึกษา



แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รหัสวิชา ส15101 สาระเศรษฐศาสตร์
เรื่องเศรษฐศาสตร์น่ารู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว โดยทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงในช่อง ก ข ค และ ง ในกระดาษคำตอบ

1. ข้อใดคือความหมายของการผลิตสินค้าและบริการ
 - ก. การสร้างวัตถุดิบขึ้นมา
 - ข. การนำวัตถุดิบไปทำลาย
 - ค. การนำวัตถุดิบไปแปรรูป
 - ง. การนำวัตถุดิบไปขายตลาด
2. การผลิตสินค้าและบริการจะต้องมีปัจจัยในข้อใด
 - ก. แรงงาน เชื้อเพลิง ที่ดิน เงินทุน
 - ข. แรงงาน ที่ดิน ทุน ผู้ประกอบการ
 - ค. แรงงาน ทุน เชื้อเพลิง ผู้ประกอบการ
 - ง. แรงงาน ผู้ผลิต ที่ดิน ป่าไม้
3. ข้อใดต่อไปนี้ไม่ใช่ปัจจัยการผลิตประเภทที่ดิน
 - ก. ที่ดินของพ่อ
 - ข. ป่าไม้สักของลุงดำ
 - ค. เงินลงทุนของแก้ว
 - ง. แร่ทองคำจากเหมือง
4. เพราะเหตุใด ปัจจัยการผลิตจึงมีความสำคัญ
 - ก. เพราะปัจจัยการผลิตมีผลต่อตลาด
 - ข. เพราะปัจจัยการผลิตมีผลต่อวัตถุดิบ
 - ค. เพราะปัจจัยการผลิตมีผลต่อการผลิตสินค้า
 - ง. เพราะปัจจัยการผลิตมีผลต่อคุณภาพและราคาสินค้า
5. การใช้เทคโนโลยีในการผลิตสินค้าและบริการ มีผลดีอย่างไร

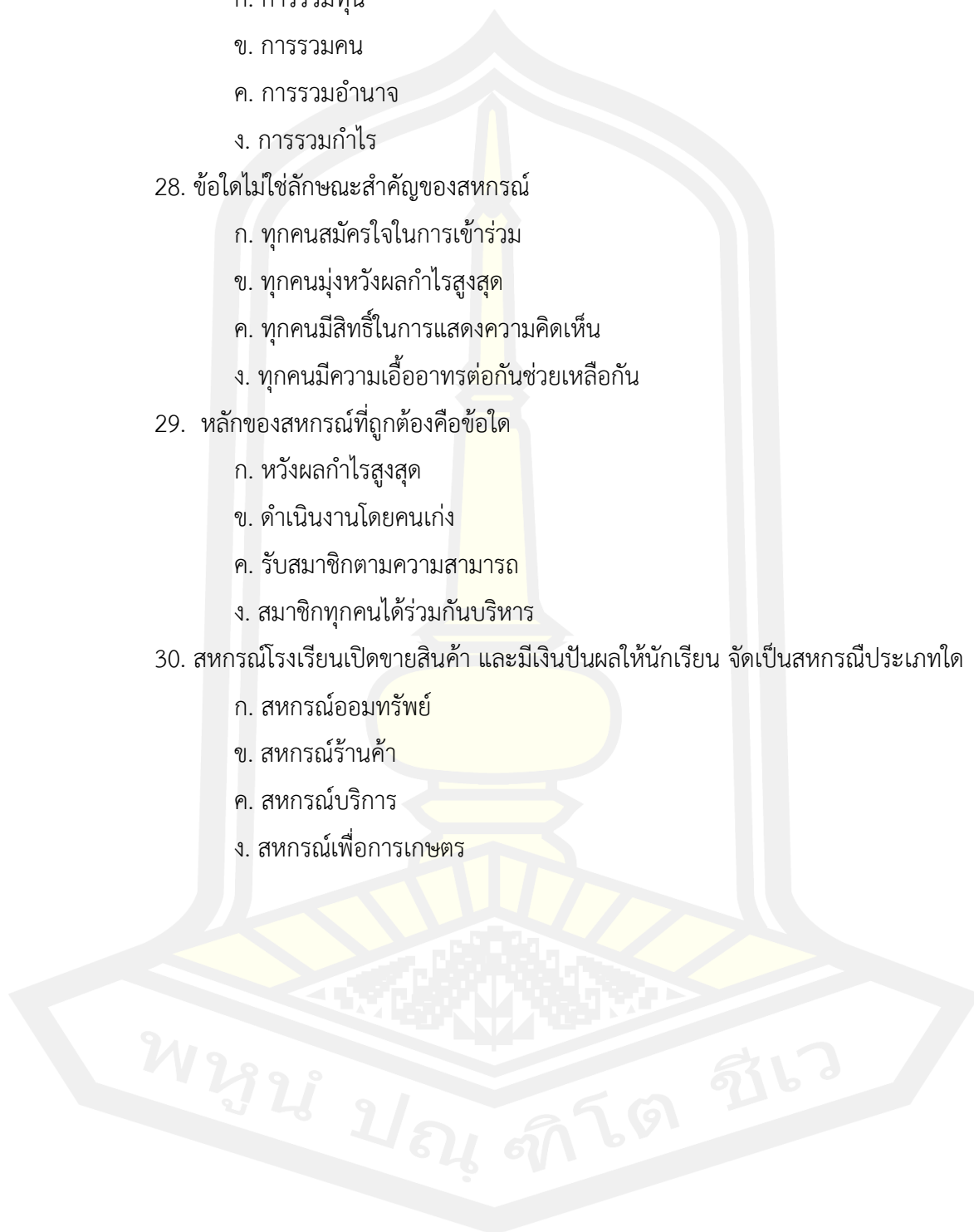
ก. สินค้าทันสมัย	ข. ลดเวลาในการผลิต
ค. สินค้ามีคุณภาพ	ง. เพิ่มปัจจัยการผลิต

6. ข้อใดไม่ใช่หลักการบริโภค
- ความจำเป็น
 - ความมีประโยชน์
 - ความอดทน
 - ความประหยัด
7. ข้อใดไม่ใช่ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการ
- ความทันสมัย
 - ผลการเรียน
 - สภาพอากาศ
 - การโฆษณา
8. ผู้บริโภคจะซื้อสินค้าและบริการน้อยลงเนื่องจากข้อใด
- ราคาสินค้าและบริการลดลง
 - ราคาสินค้าและบริการเพิ่มขึ้น
 - ราคาสินค้าและบริการคงที่
 - ราคาสินค้าและบริการไม่มีผลกระทบ
9. การที่สินค้าและบริการจะได้รับความสนใจในหมู่เด็กวัยรุ่นขึ้นอยู่กับปัจจัยใดมากที่สุด
- รายได้
 - ความเชื่อ
 - การโฆษณา
 - สภาพแวดล้อม
10. หากปีนี้ รัฐบาลประกาศประกันราคาข้าวสูงขึ้น นักเรียนคิดว่าจะเกิดพฤติกรรมใดขึ้น
- ชาวนาปลูกข้าวเพิ่มขึ้น
 - ชาวนาปลูกข้าวลดลง
 - ชาวนาปลูกข้าวเท่าเดิม
 - ชาวนาแห่ขายที่นา และเข้าเมืองหางาน
11. ผู้บริโภคคนใดที่ไม่มีความรู้เรื่องของการเลือกซื้อสินค้าและบริการ
- หวานซื้อทุเรียนในฤดูกาล
 - จำซื้องุ่นแดงในช่วงนอกฤดูกาล
 - น้ำซื้อเสื้อแขนยาวเก็บไว้ในช่วงฤดูร้อน
 - จอมซื้อซื้อเสื้อยืดราคาประหยัดมีโปรโมชันซื้อ 1 แถม 1
12. หากนักเรียนต้องซื้อสินค้าและบริการ นักเรียนจะต้องคำนึงถึงข้อใดมากที่สุด
- ราคา
 - ความคุ้มค่า
 - ความสวยงาม
 - ค่านิยมในช่วงนั้น

13. ข้อใดกล่าวถึงหน้าที่หลักของธนาคารได้ถูกต้องที่สุด
- เป็นสถาบันการเงินที่ใหญ่ที่สุดในประเทศ
 - เป็นหน่วยงานหรือองค์กรที่รับฝาก-ถอนเงิน กู้ยืมเงิน
 - เป็นสถานที่เก็บของมีค่าและฝากเงินที่ปลอดภัยที่สุด
 - เป็นแหล่งปล่อยเงินกู้ที่ถูกต้องตามกฎหมาย
14. มาลีต้องการซื้อบ้าน แต่มีเงินเก็บไม่พอ มาลีจะต้องติดต่อธนาคารใด
- ธนาคารกลาง
 - ธนาคารแห่งประเทศไทย
 - ธนาคารอาคารสงเคราะห์
 - ธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์
15. ธนาคารที่ทำหน้าที่พิมพ์ธนบัตรออกใช้คือข้อใด
- ธนาคารกรุงไทย
 - ธนาคารออมสิน
 - ธนาคารแห่งประเทศไทย
 - ธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์
16. การฝากเงิน กับการถอนเงิน มีสิ่งใดที่ต้องเตรียมไปเหมือนกัน
- สมุดบัญชี
 - บัตรประชาชน
 - ไม่ต้องเตรียมสิ่งใด
 - ต้องเตรียมทั้ง ก.และ ข.
17. สิ่งตอบแทนในการฝากเงินกับธนาคารเรียกว่าอะไร
- ค่าแรง
 - ดอกเบี้ย
 - เงินตอบแทน
 - ค่าคอมมิชชั่น
18. ข้อใดคือการกู้เงินในระบบ
- สุดากู้เงินป่ามาซื้อชุดนักเรียนให้ลูก
 - สุรรัตน์กู้เงินจากแหล่งเงินกู้ของเสียดา
 - สุรีย์กู้เงินจากธนาคารออมสินมาลงทุนค้าขาย
 - สุภีร์กู้เงินจากเพื่อนเพื่อมาจ่ายค่ารักษาพยาบาลของพ่อ
19. อัตราดอกเบี้ยเงินกู้ที่กฎหมายกำหนดคือเท่าใด
- ไม่เกินร้อยละ 12 ต่อปี
 - ไม่เกินร้อยละ 13 ต่อปี
 - ไม่เกินร้อยละ 15 ต่อปี
 - ไม่เกินร้อยละ 16 ต่อปี

20. บุคคลในข้อใดมีความเสี่ยงที่จะต้องกู้เงินนอกระบบ
- สัมใช้จ่ายเงินอย่างประหยัด
 - อู่ยื่นซื้อทองคำในช่วงลดราคา
 - แอปเปิ้ลชอบเล่นการพนัน
 - กล้วยเป็นแม่ค้าออนไลน์
21. ข้อใดมีลักษณะตรงกันข้ามกับปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
- หลักความพอดี
 - หลักความมีเหตุผล
 - หลักการพึ่งตนเอง
 - หลักการบริโภคนิยม
22. เป้าหมายสำคัญที่สุดของแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงคือข้อใด
- สังคมอยู่ดีมีสุข
 - ประชาชนมีรายได้ที่มั่นคง
 - สังคมดี ชีวิตดี ประเทศดี
 - ประชาชนอยู่อย่างพอเพียง
23. บ้านของใครที่ไม่สอดคล้องกับเศรษฐกิจพอเพียง
- บ้านลุงดำเลี้ยงปลาในร่องสวน
 - บ้านของป้าสีเพาะเห็ดจากฟางข้าว
 - บ้านของลุงพนใช้ยาฆ่าแมลงในผัก
 - บ้านของป้าแดงทำไร่นาสวนผสม
24. การใช้ชีวิตตามแนวเศรษฐกิจพอเพียงเหมาะกับบุคคลในข้อใด
- เกษตรกร
 - ข้าราชการ
 - คนในครอบครัว
 - ประชาชนทุกระดับ
25. การนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ให้เกิดผล จะต้องปฏิบัติอย่างไรเป็นอันดับแรก
- ความมีน้ำใจต่อผู้อื่น
 - การรู้จักพึ่งพาตนเองเป็นหลัก
 - การร่วมมือกับชุมชนหรือหน่วยงาน
 - มีความรอบรู้ ทนโลก ทนเหตุการณ์
26. การใช้ชีวิตแบบพอเพียงจะต้องมีการใช้จ่ายเงินในการลงทุนอย่างไร
- ไม่มีรายจ่ายในการลงทุน
 - กู้ให้มาก ถ้าได้กำไรเสีย
 - ไม่จ่ายมาก ไม่ลงทุนเกินตัว
 - ไม่กู้มาลงทุน เพราะไม่ยอมมีหนี้

27. ข้อใดสอดคล้องกับคำว่า “สหกรณ์” มากที่สุด
- ก. การรวมทุน
 - ข. การรวมคน
 - ค. การรวมอำนาจ
 - ง. การรวมกำไร
28. ข้อใดไม่ใช่ลักษณะสำคัญของสหกรณ์
- ก. ทุกคนสมัครใจในการเข้าร่วม
 - ข. ทุกคนมุ่งหวังผลกำไรสูงสุด
 - ค. ทุกคนมีสิทธิในการแสดงความคิดเห็น
 - ง. ทุกคนมีความเอื้ออาทรต่อกันช่วยเหลือกัน
29. หลักของสหกรณ์ที่ถูกต้องคือข้อใด
- ก. หวังผลกำไรสูงสุด
 - ข. ดำเนินงานโดยคนเก่ง
 - ค. รับสมาชิกตามความสามารถ
 - ง. สมาชิกทุกคนได้ร่วมกันบริหาร
30. สหกรณ์โรงเรียนเปิดขายสินค้า และมีเงินปันผลให้นักเรียน จัดเป็นสหกรณ์ประเภทใด
- ก. สหกรณ์ออมทรัพย์
 - ข. สหกรณ์ร้านค้า
 - ค. สหกรณ์บริการ
 - ง. สหกรณ์เพื่อการเกษตร



กระดาษคำตอบ

รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รหัสวิชา ส15101 สาระเศรษฐศาสตร์

เรื่องเศรษฐศาสตร์น่ารู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ชื่อ - นามสกุล เลขที่

ข้อ	ก	ข	ค	ง
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

ข้อ	ก	ข	ค	ง
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

พูน ปณ ทิโต ชีเว

ตารางที่ 16 (ต่อ)

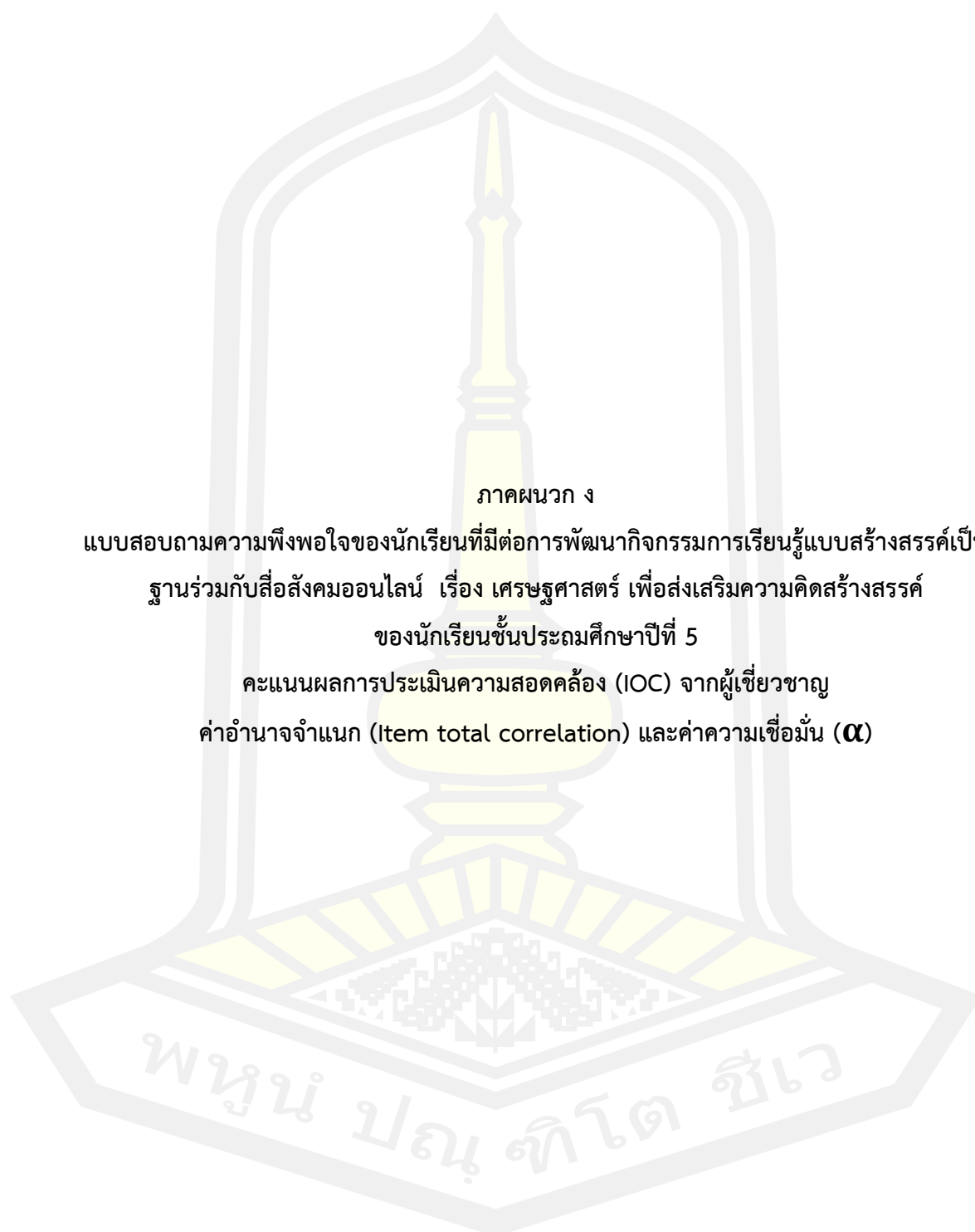
ข้อ	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (คน)					รวม	IOC	สรุปผล
	1	2	3	4	5			
25	0	+1	+1	0	0	2	0.40	ใช้ไม่ได้
26	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
27	+1	0	+1	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
28	+1	0	+1	0	+1	3	0.60	ใช้ได้
29	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
30	0	0	+1	+1	+1	3	0.60	ใช้ได้
31	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
32	+1	0	+1	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
33	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้
34	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
35	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
36	+1	+1	+1	0	0	3	0.60	ใช้ได้
37	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
38	+1	0	0	+1	+1	3	0.60	ใช้ได้
39	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
40	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
41	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
42	+1	0	0	+1	+1	3	0.60	ใช้ได้
43	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
44	+1	+1	0	-1	0	1	0.20	ใช้ไม่ได้
45	0	-1	+1	0	+1	1	0.20	ใช้ไม่ได้

ตารางที่ 17 ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (B) และค่าความเชื่อมั่น (r_{CC}) ของแบบทดสอบ
วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ข้อ	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (B)	ข้อ	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (B)
1	0.63	0.30	16	0.56	0.44
2	0.56	0.25	17	0.77	0.38
3	0.51	0.53	18	0.70	0.53
4	0.70	0.25	19	0.67	0.20
5	0.53	0.39	20	0.79	0.43
6	0.53	0.39	21	0.40	0.40
7	0.51	0.44	22	0.49	0.58
8	0.58	0.39	23	0.65	0.44
9	0.56	0.53	24	0.40	0.59
10	0.70	0.43	25	0.47	0.44
11	0.51	0.72	26	0.63	0.58
12	0.60	0.25	27	0.70	0.25
13	0.70	0.53	28	0.77	0.38
14	0.37	0.63	29	0.51	0.81
15	0.58	0.30	30	0.53	0.30

$r_{CC} = 0.90$





ภาคผนวก ง

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็น
ฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
คะแนนผลการประเมินความสอดคล้อง (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ
ค่าอำนาจจำแนก (Item total correlation) และค่าความเชื่อมั่น (α)

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็น
ฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

คำชี้แจง แบบสอบถามฉบับนี้สร้างขึ้นเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัด
กิจกรรมเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ เพื่อส่งเสริม
ความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดังนั้นจึงขอความร่วมมือในการตอบตามความ
เป็นจริงโดยการทำเครื่องหมาย ✓ ให้ตรงกับระดับความพึงพอใจของตนเองเพียงช่องเดียวในแต่ละข้อ
ซึ่งมี 5 ระดับ ดังนี้

- ระดับ 5 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจมากที่สุด
ระดับ 4 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจมาก
ระดับ 3 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจปานกลาง
ระดับ 2 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจน้อย
ระดับ 1 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจน้อยที่สุด

ข้อที่	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหา						
1.	เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
2.	เนื้อหาและแบบทดสอบกระตุ้นให้เรียนรู้ด้วยตนเอง					
3.	เนื้อหา มีความกะทัดรัด ชัดเจน เป็นลำดับขั้น ง่ายต่อการทำความเข้าใจ					
4.	เนื้อหา มีความยากง่าย เหมาะสมกับความรู้ของนักเรียน					
5.	เนื้อหาส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน					
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้						
6.	การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้ข้าพเจ้ากล้าคิด กล้าแสดงออก					
7.	การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้ข้าพเจ้าได้ลงมือทำตามความสามารถของ ตนเอง					
8.	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของข้าพเจ้า					
9.	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำสื่อสังคมออนไลน์เข้ามาทำให้ข้าพเจ้ามีความ เข้าใจมากขึ้น					
10.	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ข้าพเจ้ามีการทำงานเป็นลำดับขั้นตอน					

ข้อที่	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
11.	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ข้าพเจ้าทำงานในระยะเวลาที่กำหนดได้					
ด้านสื่อการเรียนรู้						
12.	สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความหลากหลายและน่าสนใจ					
13.	ข้าพเจ้าสามารถค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมในการทำกิจกรรมให้สำเร็จด้วยตนเอง					
14.	ข้าพเจ้าได้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการนำเสนอผลงาน					
15.	ข้าพเจ้าได้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการพูดคุยทำงานกลุ่มกับเพื่อนในกลุ่ม					
ด้านการวัดผลประเมินผล						
16.	การวัดผลประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
17.	การวัดผลประเมินผลวัดอย่างหลากหลาย					
18.	มีการตรวจให้คะแนน และแจ้งคะแนนให้ทราบทุกกิจกรรม					
19.	มีความพอใจในคะแนนที่ข้าพเจ้ามีส่วนร่วมและรับผิดชอบ					
20.	การวัดผลประเมินผลมีความชัดเจน ยุติธรรม ตรวจสอบได้					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

ตารางที่ 18 (ต่อ)

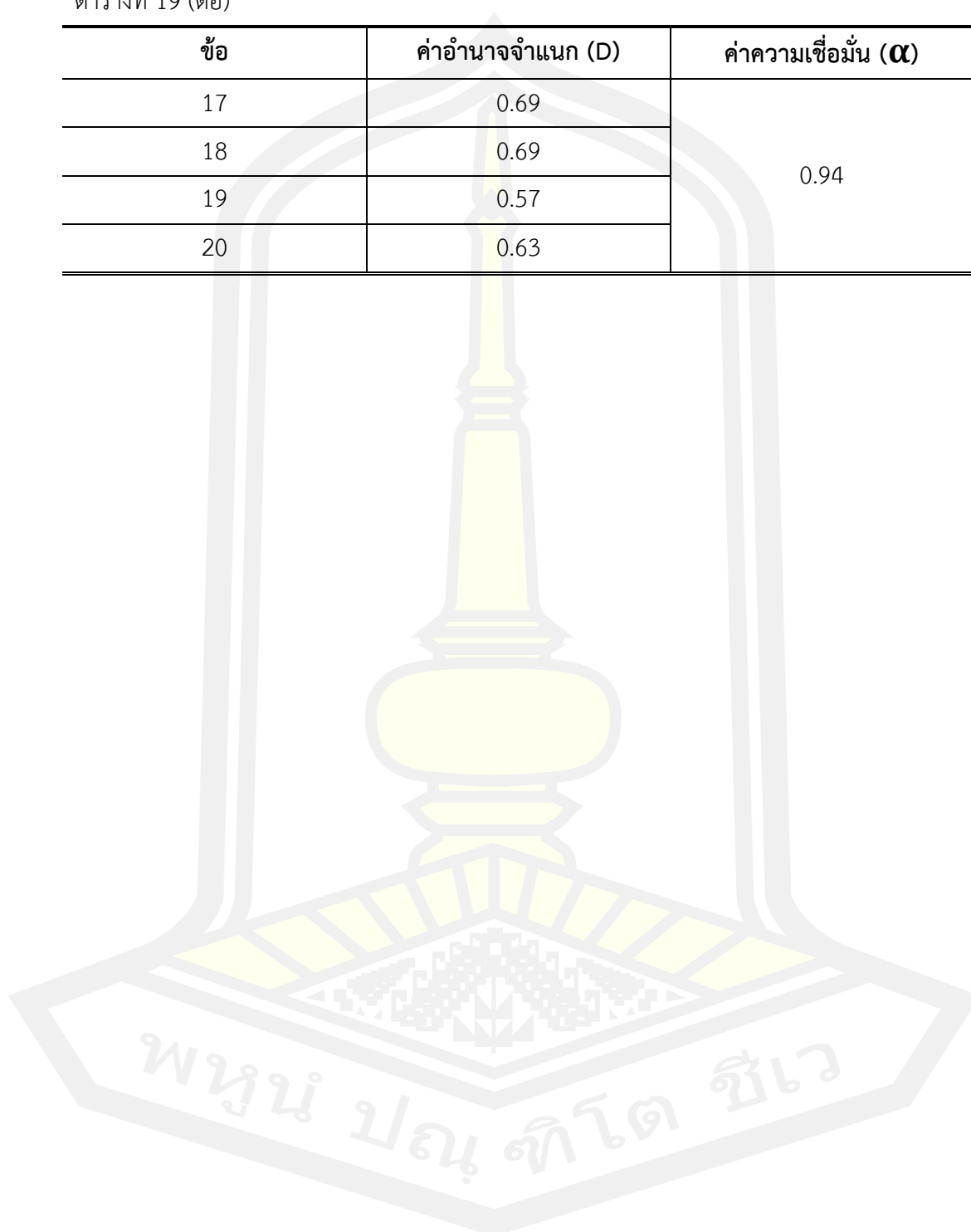
ข้อ	รายการประเมิน	คะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ					IOC	สรุปผล
		1	2	3	4	5		
23.	มีการตรวจให้คะแนน และแจ้งคะแนนให้ทราบทุกกิจกรรม	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
24.	มีความพอใจในคะแนนที่ข้าพเจ้ามีส่วนร่วมและรับผิดชอบ	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
25.	การวัดผลประเมินผลมีความชัดเจน ยุติธรรมตรวจสอบได้	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้

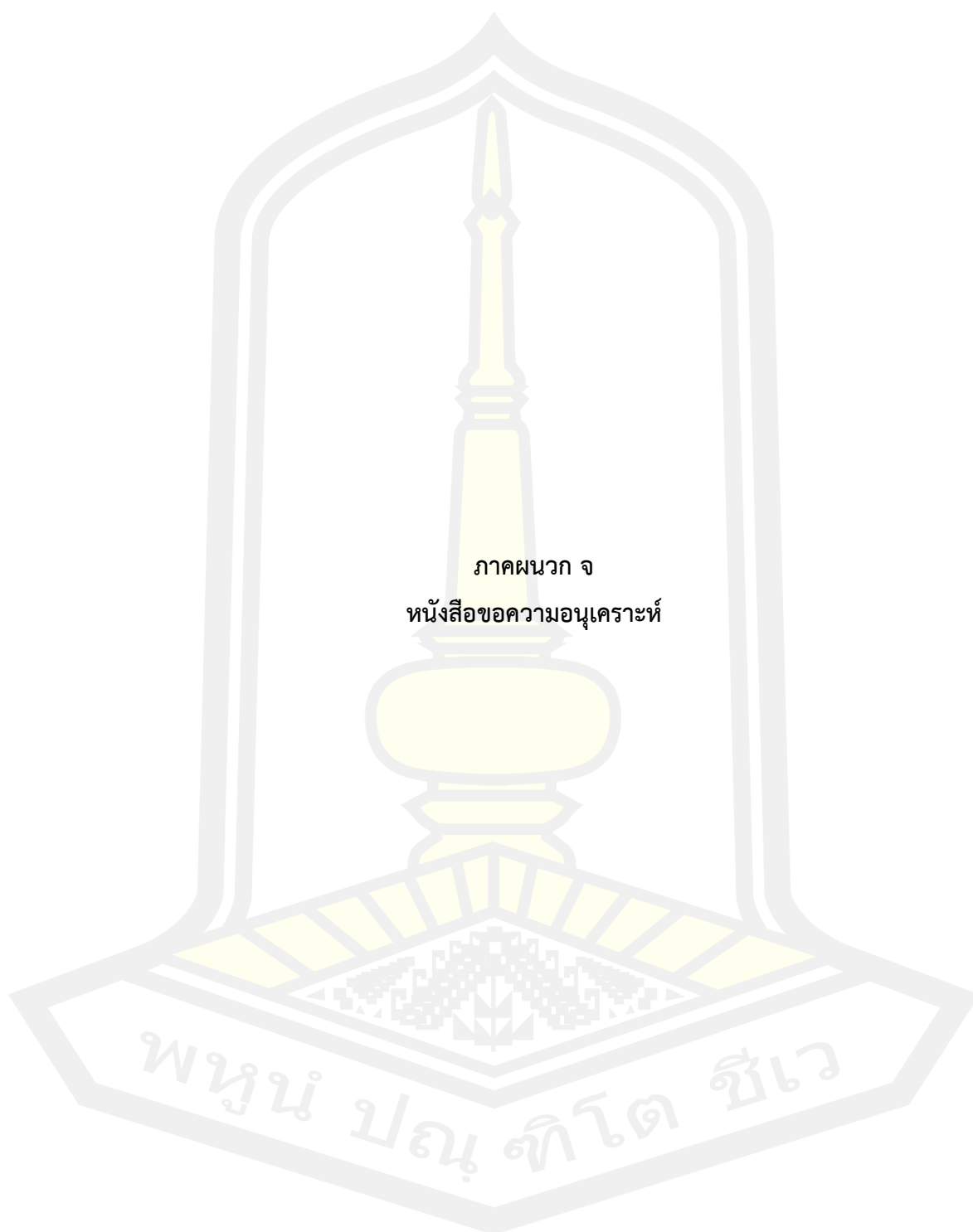
ตารางที่ 19 ค่าอำนาจจำแนก (Item total correlation) และค่าความเชื่อมั่น (α)

ข้อ	ค่าอำนาจจำแนก (D)	ค่าความเชื่อมั่น (α)
1	0.72	0.94
2	0.62	
3	0.67	
4	0.71	
5	0.61	
6	0.69	
7	0.63	
8	0.54	
9	0.66	
10	0.70	
11	0.78	
12	0.63	
13	0.57	
14	0.80	
15	0.60	
16	0.66	

ตารางที่ 19 (ต่อ)

ข้อ	ค่าอำนาจจำแนก (D)	ค่าความเชื่อมั่น (α)
17	0.69	0.94
18	0.69	
19	0.57	
20	0.63	







ที่ อว 0605.5(2)/ว15

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

4 มกราคม 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการจัดทำวิทยานิพนธ์

เรียน โรงเรียนวัดจันทาราม

ด้วย นางสาวพัชรา บุญทิสาน นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบ สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร. มนต์รี วงษ์สะพาน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านได้อนุญาตให้ นางสาวพัชรา บุญทิสาน เก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการ ในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร. รังสรรค์ โฉมยา)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4374-3174

เบอร์โทรนิสิต 0827466616



ที่ อว 0605.5(2)/ว14

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

4 มกราคม 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ทดลองใช้เครื่องมือเพื่อการวิจัย

เรียน โรงเรียนบ้านหนองมะเขือ

ด้วย นางสาวพัชรา บุญทิสา นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบ สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร. มนตรี วงษ์สะพาน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้ นางสาวพัชรา บุญทิสา ทำการทดลองใช้เครื่องมือเพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร. รังสรรค์ โดมยา)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0827466616



ที่ อว 0605.5(2)/ว14

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

4 มกราคม 2565

เรื่อง ขออนุญาตยืมเครื่องใช้เครื่องมือเพื่อการวิจัย

เรียน โรงเรียนบ้านช่องแมว

ด้วย นางสาวสุพัตรา บุญทิสลา นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร. มนต์รี วงษ์สะพาน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จึงใคร่ขออนุญาตยืมจากท่านโปรดอนุญาตให้ นางสาวสุพัตรา บุญทิสลา ทำการทดลองใช้เครื่องมือเพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร. รังสรรค์ โฉมยา)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์ โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0827466616



ที่ อว 0605.5(2)/38

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

6 มกราคม 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน ดร.จีระนันท์ ปุมพิมาย

ด้วย นางสุพัตรา บุญทิสาน นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.มนตรี วงษ์สะพาน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.จีระนันท์ ปุมพิมาย)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0827466616



ที่ อว 0605.5(2)/ว13

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

4 มกราคม 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นายชูโชค ชะออน

ด้วย นางสุพัตรา บุญทิสาน นิลิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบ สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร. มนต์รี วงษ์สะพาน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ ที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิลิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร. จังสรรค์ โฉมยา)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0827466616



ที่ อว 0605.5(2)/ว13

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

4 มกราคม 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางนิตยา กัลยาณี

ด้วย นางสุพัตรา บุญทิสา นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร. มนต์รี วงษ์สะพาน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร. จังสรรค์ โฉมยา)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0827466616



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม โทร 6216
ที่ อว 0605.5(2)/ว13 วันที่ 4 มกราคม 2565

เรื่อง ขออนุมัติขอพระราชทานเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาคร อัจฉกร

ด้วย นางสุพัตรา บุญทิสาน นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร. มนตรี วงษ์สะพาน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้นำไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(รองศาสตราจารย์ ดร. รุ่งสรรค์ โฉมชา)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม โทร 6216
ที่ อว 0605.5(2)/ว13 วันที่ 4 มกราคม 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประสงค์ สายหงษ์

ด้วย นางสุพัตรา บุญทิสาน นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร. มนต์รี วงษ์สะพาน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(รองศาสตราจารย์ ดร. รังสรรค์ โดมยา)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นางสุพัตรา บุญทิสา
วันเกิด	วันที่ 9 มิถุนายน พ.ศ. 2535
สถานที่เกิด	อำเภอพิมาย จังหวัดนครราชสีมา
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 249 หมู่ 24 ตำบลโปลสต์ อำเภอพิมาย จังหวัดนครราชสีมา รหัสไปรษณีย์ 30110
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	ครู
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนวัดจันทนาราม ตำบลช่องแมว อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัด นครราชสีมา รหัสไปรษณีย์ 30270
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2553 มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนพิมายวิทยา จังหวัดนครราชสีมา พ.ศ. 2559 ปริญญาการศึกษาบัณฑิต (กศ.บ.) สาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พ.ศ. 2565 ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาหลักสูตรและการ สอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

พูน บุญทิต ชีวะ