

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน
เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

อภิษฎาวิรุจน์ จันทร์เขตต์

การค้นคว้าอิสระ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
กรกฎาคม 2563
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาการศึกษา ได้พิจารณาการค้นคว้าอิสระ เรื่อง " การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 " เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัยนเรศวร

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.วารินทร์ แก้วอุไร)
อาจารย์ที่ปรึกษา



.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังคณา อ่อนธานี)
หัวหน้าภาควิชาการศึกษา
กรกฎาคม 2563

ประกาศคุณูปการ

การค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี เพราะได้รับความกรุณาอย่างยิ่งจาก รองศาสตราจารย์ ดร. วารินทร์ แก้วอุไร อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ ที่ได้ให้คำแนะนำ ปรึกษา ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง จนการค้นคว้าอิสระ สำเร็จสมบูรณ์ได้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณ ดร.จารุพันธ์ ขวัญแน่น ศึกษาานิเทศก์วิทยชนก จาดดำ และคุณครู คณวรา สิละบุตร ที่ได้กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ และให้ คำแนะนำอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการสร้างเครื่องมือ ทำให้การค้นคว้าอิสระนี้สำเร็จลุล่วงไป ด้วยดี

ขอขอบคุณท่านผู้อำนวยการสุชีลา อภัยราช ผู้อำนวยการโรงเรียนชางราษฎร์วิทยา (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) และนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการเก็บข้อมูล ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินการค้นคว้าอิสระ

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดาที่ได้ให้กำลังใจ สนับสนุน ส่งเสริม ด้วยความรักและห่วงใยที่ดีเสมอมา

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการค้นคว้าอิสระฉบับนี้ ผู้วิจัยขออุทิศแด่ผู้มีพระคุณ ทุก ๆ ท่าน

อภิษฎาวิวี จันทรเขตต์

ชื่อเรื่อง	การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิด ไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
ผู้ศึกษาค้นคว้า ที่ปรึกษา	อภิษฎาวิริ์ จันทระเขตต์ รองศาสตราจารย์ ดร.วารินทร์ แก้วอุไร
ประเภทสารนิพนธ์	การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2563
คำสำคัญ	กิจกรรมการเรียนรู้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน ความสามารถในการคิดไตร่ตรอง

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) สร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 75/75 2) ทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ศึกษาผลการใช้โดย 2.1) ศึกษาความสามารถในการคิดไตร่ตรองด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และ 2.2) เปรียบเทียบความสามารถในการคิดไตร่ตรองก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชางราษฎร์วิทยา (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) อำเภอเมืองกำแพงเพชร สังกัดเทศบาลเมืองกำแพงเพชร จำนวน 19 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 4 แผน และแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรอง วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าสถิติ T-test แบบ dependent

ผลการวิจัยพบว่า

1. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน ประกอบด้วย กิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 3 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 นำเสนอกรณีศึกษา ได้แก่ กิจกรรมเสนอกรณีศึกษาและประเด็นคำถามสำหรับอภิปรายโดยใช้สื่อ คือ ข่าวหนังสือพิมพ์ ข่าวจากอินเทอร์เน็ต ขั้นที่ 2 การศึกษากรณีศึกษา หรือกรณีตัวอย่าง และการอภิปราย ได้แก่ กิจกรรมการอภิปรายกลุ่มย่อย และอภิปรายระหว่างกลุ่ม ขั้นที่ 3 สรุปผลการเรียนรู้ ได้แก่ กิจกรรมร่วมกันอภิปรายคำตอบ

ปัญหา มุมมอง และวิธีแก้ปัญหาโดยกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ตามลำดับ (\bar{X} = 4.58, S.D. = 0.14) และมีประสิทธิภาพ 76.02 / 75.63

2. การทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า

2.1 ความสามารถในการคิดไตร่ตรองหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวันและกิจกรรมมีภาพรวมคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75.13 และผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละของความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ ในแต่ละขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 ขึ้นตั้งประเด็นคำถามเท่ากับ 75.42 ขั้นตอนที่ 2 ขึ้นกำหนดจุดมุ่งหมายเท่ากับ 74.67 ขั้นที่ 3 ขึ้นกำหนดสมมติฐานเท่ากับ 74.58 ขั้นตอนที่ 4 ตรวจสอบหลักฐานเท่ากับ 75.00 ขั้นตอนที่ 5 การแก้ปัญหาเท่ากับ 74.58 ขั้นตอนที่ 6 จัดลำดับการคิดเท่ากับ 75.42 และขั้นที่ 7 การประเมินเท่ากับ 76.33

2.2 ความสามารถในการคิดไตร่ตรองหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภคสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

Title	Learning activity development using case study from media in daily life on Consumption Behaviors to enhance reflective thinking ability for grade 9 students
Authors	Apichayavee Chantaket
Advisor	Associate Prof. Dr. Wareerat Kaewurai
Academic Paper	Independent Study M.Ed. in Curriculum, and Instruction, Naresuan University, 2020
Keywords	Learning activity, case study from media in daily life, reflective thinking ability

ABSTRACT

This purposes of this research were 1) to create and study the efficiency of learning activities by using of case study from the media in daily life on consumption behaviors, to tryout grade 9 students' meditation skills as the criteria at 75/75, 2) experiment the using of the learning activities to 2.1) measure the students' meditation skills, and 2.2) compare their efficiency between pre-learning and post-learning.

The samples were 30 grade 9 students of Chakungrao Wittaya School, Mueang district, KamphaengPhet province. The instruments were 4 lesson plans for using of learning activities by using of case study from the media in daily life on consumption behaviors, to promote grade 9 students' meditation skills, pre-test and post-test, and post-learning students' efficiency evaluation forms. The data were analyzed by Mean, Standard Deviation, and t-test.

The result of research were as follow:

1. The learning activities by using case study from media in daily life on consumption Behaviors consisted of learning activities amount 3 steps as follows :

- 1) proposing a case study by using the media; news from newspapers and internet
- 2) study the case studies and make a discussion between group of student
- 3) summarize the learning results by find a question, solution and point of view by developing learning activities, the highest level (4.58) and the efficiency at 76.02 / 75.63 as the examined criteria.

2. The experiment of the using of the learning activities indicated that:

2.1 The students' post-reflective thinking ability had overall score at 75.13, and the learners' reflective thinking ability in each stage of the as these follows:- Stage 1: Raising question = 75.42 - Stage 2: Setting propose =74.67 - Stage 3: Formulating

hypothesis = 74.58 - Stage 4: Checking the evidence = 75.00 - Stage 5: Solving problem = 74.58 - Stage 6: Prioritizing thinking = 75.42 and Stage 7: Evaluation = 76.33.

2.2 Reflective thinking ability of students after learned with learning activity using case study from media in daily life on consumption behaviors had higher than before with statistical significant at the level of .05

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
สมมติฐานของการทำงานวิจัย.....	7
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551	
กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม.....	9
การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้.....	15
กรณีศึกษา.....	33
สื่อในชีวิตประจำวัน.....	47
ความสามารถในการคิดไตร่ตรอง.....	50
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	55
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	58
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	59
ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้	
กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่องพฤติกรรมกรรการบริโภค	
เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียน	
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 75/75	59
แหล่งข้อมูล.....	59
เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน.....	60
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	68
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	69

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3	
ขั้นตอนที่ 2 การทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อใน จากสื่อในชีวิตชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้าง ความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	70
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	70
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	70
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	74
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	75
สถิติที่ใช้ในการวิจัย.....	75
4	
ผลการวิจัย.....	78
ขั้นตอนที่ 1 ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 75/75	78
ขั้นตอนที่ 2 การทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อใน จากสื่อในชีวิตชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้าง ความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3...	82
5	
บทสรุป.....	85
สรุปผลการวิจัย	85
อภิปรายผลการวิจัย.....	86
ข้อเสนอแนะ.....	90
บรรณานุกรม.....	91
ภาคผนวก.....	98
ประวัติผู้วิจัย.....	187

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า	
1	ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ มาตรฐาน ส 3.1 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	10
2	การวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้ มาตรฐาน ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ และสาระสำคัญของหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนชางราษฎร์วิทยา (อินทร์-ชุ่ม ดีสาร อุปลัมภ์) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	11
3	การวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ และเวลา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สาระการเรียนรู้สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์	61
4	การวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ และเวลา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	62
5	กำหนดโครงสร้างของแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรองของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	71
6	แบบแผนการทดลองแบบ One Group Pre-test Post-test Design	74
7	แสดงวันเวลาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่องพฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	74
8	ผลการพิจารณาความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่องพฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน	79
9	ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่องพฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (นักเรียน 30 คน)	81
10	คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการคิดไตร่ตรอง ในแต่ละขั้นตอนของนักเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่องพฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในทุกกิจกรรมที่เรียน	82

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตาราง

หน้า

- 11 ผลเปรียบเทียบความสามารถในการคิดไตร่ตรองก่อนและหลังเรียนโดยใช้
กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่องพฤติกรรม
การบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

83

สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1 วงจรการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างเข้าใจ.....	16
2 ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบหลักสำคัญในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้....	20
3 การจัดทำโครงสร้างรายวิชา.....	22
4 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา.....	44
5 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	58

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สังคมยุคปัจจุบันเป็นสังคมในศตวรรษที่ 21 มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ซึ่งเป็นยุคแห่งเทคโนโลยีสารสนเทศที่สื่อสารกันได้อย่างรวดเร็ว มีการพัฒนาอย่างกว้างขวาง ทั้งทางด้านการศึกษา เศรษฐกิจ การเมือง สังคม วัฒนธรรม โดยเฉพาะความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและระบบสารสนเทศที่ทำให้เกิดปรากฏการณ์การสื่อสารไร้พรมแดน ทำให้สังคมปัจจุบันมีข่าวสารมากมายที่ถาโถมเข้ามาอย่างไม่หยุดยั้ง ทำให้เกิดการแพร่กระจายของวัฒนธรรมต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อสังคมออนไลน์ เป็นตัวการทำให้มีอิทธิพลต่อความคิด ทักษะคิด รวมถึงพฤติกรรมของผู้บริโภคในหลาย ๆ ประเทศ นอกจากนั้นผลอันเนื่องมาจากเทคโนโลยีการสื่อสารไร้พรมแดนที่เปลี่ยนไปตามยุคตามสมัยจึงเกิดระบบอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงที่สามารถทำให้สื่อสารกันได้อย่างรวดเร็ว (นภัก จิตสานติกุล, 2557) ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ก่อให้เกิดการถ่ายทอดของวัฒนธรรมผ่านทางสื่อเทคโนโลยีหรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่มาในรูปแบบของโทรศัพท์ วิทยุ โทรทัศน์ เป็นต้น ทำให้สามารถอำนวยความสะดวก รวดเร็ว และเพิ่มประสิทธิภาพให้กับการทำงานของมนุษย์ในทุก ๆ ด้าน แต่ในทางกลับกันสังคมปัจจุบัน รับเอาวัฒนธรรมของชาติตะวันตกเข้ามามาก โดยไม่ได้พิจารณาถึงคุณและโทษของสิ่งนั้น ทำให้สังคมไทยเสื่อมโทรมและซับซ้อนอย่างมาก โดยเฉพาะด้านศีลธรรม เนื่องจากสังคมมุ่งเน้นไปที่วัตถุนิยมมากเกินไป จึงก่อให้เกิดปัญหามากมาย เช่น บุคคลในสังคม โดยเฉพาะเยาวชนมีพฤติกรรมฟุ้งเฟ้อ มุ่งสนองความต้องการทางด้านวัตถุนิยมบริโภคสินค้าและบริการตามกระแส ส่วนใหญ่อยากได้อย่างมี โดยไม่คำนึงผลที่ตามมา ทั้งนี้เกิดจากขาดความยั้งคิดและการคิดอย่างรอบคอบ (สุวีรวรรณ พงษ์อินทร์, 2548) และในการดำรงชีวิตประจำวันของมนุษย์แต่ละคนนั้น มีกระบวนการแห่งพฤติกรรมของตนเอง ซึ่งพฤติกรรมที่แสดงออกนั้นไม่เหมือนกัน เพราะมนุษย์แต่ละคนย่อมมีความต้องการ ทักษะคิด หรือสิ่งจูงใจของตนเอง ที่ทำให้พฤติกรรมของตนเองแตกต่างไปจากบุคคลอื่น และความต้องการทักษะคิดหรือสิ่งจูงใจเหล่านี้จะเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา โดยผลจากการยึดถือสิ่งต่าง ๆ ในความคิดของตนและรับเอาสิ่งต่าง ๆ จากภายนอกเข้ามา ทำให้มนุษย์แต่ละคนมีการตัดสินใจภายใต้ปัจจัยและอิทธิพลด้านต่าง ๆ (เลิศหญิง หิรัญโร, 2545) จึงส่งผลให้สื่อเทคโนโลยีหรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์มีอิทธิพลอย่างสูงต่อระบบเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมของมนุษย์ ในยุคปัจจุบันเด็กและเยาวชนจะต้องเผชิญอยู่ตลอดเวลา การแยกแยะข่าวสารจึงมีความจำเป็นต่อมีทักษะการใช้ความคิดในการวิเคราะห์ แยกแยะข่าวสาร การพัฒนากระบวนการคิดจึงมีความจำเป็น เพื่อให้สามารถปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง และสามารถเผชิญหน้าและแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การศึกษาในปัจจุบันเน้นให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญและลักษณะอันพึงประสงค์ ทั้งความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี (กระทรวงศึกษาธิการ,

2551) ที่ระบุไว้ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 2 พ.ศ. 2545 และฉบับที่ 3 พ.ศ. 2553 ได้กำหนดแนวทางการจัดการศึกษาในมาตรา 22 ว่าการจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ และกำหนดการจัดกระบวนการเรียนรู้ใน มาตรา 24 ว่า (1) จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล (2) ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา และ (3) จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็นทำเป็น รักการอ่าน และเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ ผู้สอนต้องจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียน และอำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ (คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2553)

การที่บุคคลจะเกิดการเรียนรู้ นั้น จะต้องมีองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญคือ "การคิด" โดยการคิดขั้นพื้นฐานนั้นเป็นทักษะที่มีขั้นตอนไม่ซับซ้อน ในขณะที่ทักษะการคิดขั้นสูงจะมีความซับซ้อนและผสมผสานหลายขั้นตอนเข้าด้วยกันเพื่อจะนำไปสู่การแก้ปัญหาหรือสถานการณ์ที่หลากหลายและเกิดประโยชน์สูงสุดได้ (ทิสนา แคมมณีและคณะ, 2540) ซึ่งการคิดไตร่ตรอง (Reflective Thinking) ถูกจัดให้เป็นทักษะการคิดขั้นสูง (Hmelo and Ferrari, 1997) เนื่องจากเป็นทักษะที่ (1) ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับสิ่งที่เข้าใจอยู่เดิม (2) ช่วยให้ผู้เรียนสามารถคิดทั้งในเชิงนามธรรมและสรุปเป็นความคิดรวบยอดได้ (3) สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในกลวิธีการสอนใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพและ (4) ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจในความคิดและกระบวนการเรียนรู้ของตนเองได้ นอกจากนี้การคิดไตร่ตรองยังถูกจัดเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นในการเรียนการสอน เพราะช่วยให้ผู้เรียนได้คิดทบทวนในการกระทำของตนเอง ทั้งที่กระทำผ่านไปแล้วและที่กำลังทำอยู่ (Schön, 1987) ดังนั้นการคิดไตร่ตรองจึงเป็นทักษะขั้นสูงที่สามารถมาแก้ปัญหา แก้สถานการณ์ หรือจัดการกับงานที่มีความซับซ้อนได้เป็นอย่างดี (King and Kitchener, 1994) ซึ่งในการที่จะสอนให้เรียนเกิดความสามารถการคิดไตร่ตรองได้นั้นสามารถทำได้ด้วยการใช้กลยุทธ์หรือวิธีการที่เหมาะสม (Shin, 1998) โดยที่การเรียนการสอนจะต้องเน้นไปที่การช่วยเหลือ กระตุ้น และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการคิดไตร่ตรอง ตัวอย่างเช่น การเขียนบทความ การบันทึกประจำวัน การสะท้อนคิด การใช้สถานการณ์ เป็นต้น (ภัทริฎิกรณ์ พรหมเมือง, 2557) ดังที่ผลการวิจัยในโครงการระยะยาวในเด็กไทยอายุ 1-18 ปีทั่วประเทศ พบว่า เด็กไทยมีความสามารถในการแก้ปัญหาและการตัดสินใจในระดับต่ำส่งผลให้เด็กขาดความสามารถในการแก้ปัญหาขาดวิจาร์ณญาณในการตัดสินใจปัญหาและถูกชักจูงได้ง่ายคิดไม่เป็นหรือไม่รู้จักคิด (พระธรรมปิฎก, 2543, หน้า 8) ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ นพ.ประเวศ วะสี (2539 อ้างถึงใน วัลนิกา ฉลากบาง, 2548) ที่ว่า "สิ่งที่ผู้เรียนได้รับการถ่ายทอดจากครูอาจจะเป็นสิ่งที่ล้าหลังใช้การไม่ได้แต่การเรียนเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการคิดสิ่งที่ติดตัวผู้เรียนไปคือ วิธีคิดกระบวนการคิดกระบวนการแสวงหาความรู้ความสามารถในการกล้าคิด กล้าทำ ซึ่งคุณสมบัติเหล่านี้จะกลายเป็นลักษณะนิสัยในการนำไปสู่การพัฒนาตนเองสังคมและประเทศชาติต่อ"

อย่างไรก็ตาม แม้จะได้มีการพยายามที่จะพัฒนากระบวนการคิด ในระยะที่ผ่านมา ก็ยังพบว่า ความสามารถในการคิดของนักเรียนทุกระดับยังมีได้พัฒนาไปตามความประสงค์แต่อย่างใด ด้วยผลการประเมินของสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา ได้ดำเนินการประเมินสถานศึกษานำร่อง 218 แห่ง ผลการประเมินพบว่าผู้เรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ มีวิจารณญาณ มีความคิดสร้างสรรค์ คิดไตร่ตรอง และมีวิสัยทัศน์ อยู่ในระดับพอใช้ ต้องได้รับการปรับปรุงอย่างรวดเร็ว (สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา, 2547) ในการที่จะสอนให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดไตร่ตรองได้นั้น สามารถทำให้เกิดขึ้นได้ด้วยการใช้วิธีการที่เหมาะสม (Shin, 1998) โดยที่การเรียนการสอนจะต้องมุ่งเน้นไปที่ การช่วยเหลือ กระตุ้น และส่งเสริมนักเรียนให้เกิดการคิดไตร่ตรอง เช่น การเขียนบทความ การบันทึกประจำวัน การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่ม การใช้สถานการณ์ตัวอย่าง การใช้สื่อในชีวิตประจำวัน เป็นต้น นอกจากนี้ การนำกรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวันมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้กับนักเรียน โดยนำเอกสารจริงซึ่งเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ เอกสารต่าง ๆ ที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน อันได้แก่ สื่อจากโฆษณา การ์ตูน หนังสือพิมพ์ นิตาน คำอธิบายการใช้ผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ มาใช้ประกอบการเรียนการสอนจึงเป็นสิ่งจำเป็น ที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดไตร่ตรองได้ดียิ่งขึ้นเพราะเป็นสิ่งที่ผู้เรียนคุ้นเคยและพบเห็นในชีวิตประจำวัน สามารถนำมาคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และส่งผลให้สามารถคิดไตร่ตรองได้ดียิ่งขึ้น

แนวทางแก้ปัญหาให้นักเรียนคิดไตร่ตรองได้นั้นอาจมีหลายแนวทาง แต่แนวทางหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้ คือการสอนโดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นวิธีการสอนที่ให้ผู้เรียนมีโอกาสได้พบปัญหาต่าง ๆ ก่อนที่จะเกิดขึ้นในชีวิตจริง ได้วิเคราะห์สาเหตุของปัญหาพร้อมทั้งแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน (สุคนธ์ สันทพานนท์, 2554, 170) สามารถช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเผชิญปัญหา กับสถานการณ์จริง ได้ฝึกแก้ปัญหาสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงได้เป็นอย่างดี เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูงและส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน (วัฒนาพร กระจับทุกซ์, 2545, 153) และสุคนธ์ สันทพานนท์ (2554, หน้า 165) ได้เสนอแนะว่าวิธีสอนแบบกรณีศึกษา ซึ่งทำให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะการคิดและนำไปสู่การตัดสินใจ แนวทางการเรียนอย่างมีเหตุผลและเหมาะสม ผู้เรียนนำประสบการณ์จากการฝึกหัดไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตจริงได้ ดังผลการวิจัยของวชิราภรณ์ อ่ำไพ (2560) ที่พบว่า นักเรียนมีระดับทักษะการคิดไตร่ตรอง โดยใช้กระบวนการแบบเผชิญสถานการณ์จากสื่อในชีวิตประจำวัน อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 3.44$)

จากปัญหาและแนวทางแก้ปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เป็นการจัดการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียนได้ศึกษากกรณีศึกษาหรือเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจริง ได้แก่ ข่าวหนังสือพิมพ์ ข่าวอินเทอร์เน็ต โดยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์หรืออภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันตัดสินใจเลือกแนวทางการแก้ปัญหา หรือแนวทางการพัฒนา โดยนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นช่วงวัยที่กำลังเข้าสู่วัยรุ่น มีเปลี่ยนแปลงพัฒนาทางร่างกายและจิตใจซึ่งมีผลต่อการรับข้อมูลข่าวสารและสื่อต่าง ๆ ในปัจจุบัน ซึ่งวิธีการสอนโดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวันจะทำให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะการคิดไตร่ตรองใน

การบริโภค นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมกรรมการบริโภคที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนและสามารถนำประสบการณ์จากการฝึกหัดไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตจริงได้

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 75/75

2. เพื่อทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ศึกษาผลการใช้โดย

2.1 ศึกษาความสามารถในการคิดไตร่ตรองด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2.2 เปรียบเทียบความสามารถในการคิดไตร่ตรอง ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ขอบเขตของการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่องพฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 75/75

ขอบเขตด้านเนื้อหา

การสร้างกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่องพฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ใช้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ของหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนโรงเรียนชาแก้ววิทยุ (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระเศรษฐศาสตร์ มาตรฐานที่ 3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ ใช้เวลา 14 ชั่วโมง ดังนี้

- | | |
|--|----------------|
| 1. ความหมายของการบริโภค | เวลา 2 ชั่วโมง |
| 2. หลักการบริโภคสินค้าและบริการ | เวลา 2 ชั่วโมง |
| 3. การบริโภคที่มีประสิทธิภาพ | เวลา 2 ชั่วโมง |
| 4. การคุ้มครองผู้บริโภค | เวลา 2 ชั่วโมง |
| 5. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการบริโภค | เวลา 2 ชั่วโมง |
| 6. ค่านิยมและพฤติกรรมการบริโภคของคนในสังคม | เวลา 4 ชั่วโมง |

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

1. แหล่งข้อมูลจากการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้ ของผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน ในด้านความตรงเชิงเนื้อหา จำนวน 3 คน ที่มีคุณสมบัติ คือ

1.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม จำนวน 1 คน

1.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 1 คน

1.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัยและวัดประเมินผล จำนวน 1 คน

2. แหล่งข้อมูลจากการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่องพฤติกรรมกรบิโรค เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดไตร่ตรองสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนเรืองวิทย์พิทยาคม อำเภอพรานกระต่าย จังหวัดกำแพงเพชร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากำแพงเพชร เขต 41 จำนวน 30 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

ขอบเขตด้านตัวแปร

1. ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้

2. ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

ขั้นตอนที่ 2 ทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่องพฤติกรรมกรบิโรค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรองนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ขอบเขตด้านเนื้อหา

การสร้างกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่องพฤติกรรมกรบิโรค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ของหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนโรงเรียนชางวราวิทยา (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระเศรษฐศาสตร์ มาตรฐานที่ 3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ ใช้เวลา 14 ชั่วโมง ดังนี้

- | | |
|--|----------------|
| 1. ความหมายของการบริโภค | เวลา 2 ชั่วโมง |
| 2. หลักการบริโภคสินค้าและบริการ | เวลา 2 ชั่วโมง |
| 3. การบริโภคที่มีประสิทธิภาพ | เวลา 2 ชั่วโมง |
| 4. การคุ้มครองผู้บริโภค | เวลา 2 ชั่วโมง |
| 5. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการบริโภค | เวลา 2 ชั่วโมง |
| 6. ค่านิยมและพฤติกรรมกรบิโรคของคนในสังคม | เวลา 4 ชั่วโมง |

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา
กำแพงเพชร เขต 41 จังหวัดกำแพงเพชร

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563
โรงเรียนชากงารววิทยา (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร
จำนวน 19 คน โดยการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน

ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการคิดไตร่ตรอง

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน หมายถึง การจัดการ
เรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้จากกรณีศึกษา และเรื่องราวต่าง ๆ จากสื่อที่มีอยู่ในชีวิตประจำวัน
ประกอบด้วย ช่างหน้าหนังสือพิมพ์ และแหล่งออนไลน์ หรือเรื่องเล่าเหตุการณ์สมมติขึ้นจากความ
เป็นจริง แล้วให้นักเรียนได้วิเคราะห์ อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และร่วมกันตัดสินใจเลือก
แนวทางแก้ปัญหาหรือแนวทางการพัฒนาโดยใช้ขั้นตอนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ 3 ขั้นตอน ดังนี้

1.1 ช้่นนำเสนอกรณีศึกษา เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนนำเสนอกรณีศึกษาและประเด็น
คำถามสำหรับให้ผู้เรียนอภิปรายเพื่อฝึกการคิดไตร่ตรอง ซึ่งผู้สอนได้เตรียมไว้ วิธีการนำเสนอ
สามารถทำได้หลายวิธี เช่น พิมพ์เป็นเอกสารแจกให้อ่าน เล่ากรณีศึกษาให้ฟัง หรือนำเสนอโดย
ใช้สื่อ ได้แก่ ช่างหนังสือพิมพ์ ข่าวจากอินเทอร์เน็ต

1.2 ขั้นตอนการศึกษากรณีศึกษา หรือกรณีตัวอย่าง และการอภิปราย

1.2.1 แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อยตามความเหมาะสม

1.2.2 ให้ผู้เรียนศึกษากรณีศึกษาหรือกรณีตัวอย่าง โดยใช้เวลาในการศึกษา
อย่างเพียงพอ ให้สมาชิกหาคำตอบตามประเด็นคำถามที่ครูกำหนดไว้ ผู้เรียนแต่ละคนควรจะ
มีคำตอบตามประเด็นคำถามเตรียมไว้อภิปรายเพื่อฝึกการคิดไตร่ตรอง

1.2.3 สมาชิกกลุ่มร่วมกันอภิปรายเพื่อฝึกการคิดไตร่ตรองตามประเด็นคำถาม
เพื่อให้ได้ข้อสรุปของกลุ่มย่อย

1.2.4 นำเสนอผลการอภิปรายระหว่างกลุ่มเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและ
กันเพื่อฝึกการคิดไตร่ตรอง

1.3 ขั้นสรุปผลการเรียนรู้

1.3.1 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายคำตอบ ปัญหา มุมมอง และวิธี
แก้ปัญหาของผู้เรียนและสรุปสาระสำคัญ หรือข้อคิดที่ได้จากการเรียนรู้

1.3.2 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันประเมินผลการเรียนรู้ด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น
การทำแบบทดสอบการตรวจผลงาน การสังเกตการณ์เข้าร่วมกิจกรรมของผู้เรียน เป็นต้น

2. ความสามารถในการคิดไตร่ตรอง หมายถึง ความสามารถในการคิดพิจารณา
สถานการณ์ ปัญหา หรือความขัดแย้งอย่างรอบคอบ เกี่ยวกับพฤติกรรมกาบริโภคสินค้า และ

บริการที่มีกระบวนการตัดสินใจเลือกใช้สินค้าและบริการ โดยการค้นหา การซื้อ และประเมินการบริโภคผลิตภัณฑ์หรือบริการต่าง ๆ ซึ่งวัดได้จากแบบวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรอง แบบอัตโนมัติที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยวัดหลังเรียนใน 4 สถานการณ์ ๆ ละ 7 องค์ประกอบ ดังนี้

สถานการณ์ที่ 1 พฤติกรรมการบริโภคสินค้าและบริการ (การเตรียมความพร้อมผู้บริโภค) ซึ่งมีองค์ประกอบ 7 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ตั้งประเด็นคำถาม 2) กำหนดจุดมุ่งหมาย 3) กำหนดสมมติฐาน 4) ตรวจสอบหลักฐาน 5) การแก้ปัญหา 6) จัดลำดับการคิด 7) การประเมินผล

สถานการณ์ที่ 2 พฤติกรรมการบริโภคสินค้าและบริการ (การเลือกซื้อ) ซึ่งมีองค์ประกอบ 7 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ตั้งประเด็นคำถาม 2) กำหนดจุดมุ่งหมาย 3) กำหนดสมมติฐาน 4) ตรวจสอบหลักฐาน 5) การแก้ปัญหา 6) จัดลำดับการคิด 7) การประเมินผล

สถานการณ์ที่ 3 พฤติกรรมการบริโภคสินค้าและบริการ (การเลือกใช้) ซึ่งมีองค์ประกอบ 7 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ตั้งประเด็นคำถาม 2) กำหนดจุดมุ่งหมาย 3) กำหนดสมมติฐาน 4) ตรวจสอบหลักฐาน 5) การแก้ปัญหา 6) จัดลำดับการคิด 7) การประเมินผล

สถานการณ์ที่ 4 พฤติกรรมการบริโภคสินค้าและบริการ (การเลือกบริการ) ซึ่งมีองค์ประกอบ 7 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ตั้งประเด็นคำถาม 2) กำหนดจุดมุ่งหมาย 3) กำหนดสมมติฐาน 4) ตรวจสอบหลักฐาน 5) การแก้ปัญหา 6) จัดลำดับการคิด 7) การประเมินผล

3. ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 หมายถึง คุณภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมผู้บริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 โดย

75 ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย ของนักเรียนทุกคนที่ได้ทำกิจกรรมระหว่างเรียนโดยได้จากพฤติกรรมกลุ่มและคะแนนจากการเรียนกลุ่มย่อย

75 ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย ของนักเรียนทุกคนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรอง

สมมติฐานของการวิจัย

ความสามารถในการคิดไตร่ตรองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความคิดไตร่ตรอง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

- 1.1 ความสำคัญของการเรียนรู้กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
- 1.2 คุณภาพผู้เรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
- 1.3 สาระมาตรฐานและตัวชี้วัดการเรียนรู้ สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์
- 1.4 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์
- 1.5 การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
- 1.6 การวัดและประเมินผล

2. การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้

- 2.1 ความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้
- 2.2 ความสำคัญของกิจกรรมการเรียนรู้
- 2.3 องค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้
- 2.4 การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้
- 2.5 การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้

3. กรณีศึกษา

- 3.1 ความหมายของกรณีศึกษา
- 3.2 องค์ประกอบที่สำคัญของการสอนแบบกรณีศึกษา
- 3.3 ประเภทของกรณีศึกษา
- 3.4 ประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษากรณีศึกษา
- 3.5 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน

4. สื่อในชีวิตประจำวัน

- 4.1 ความหมายของสื่อในชีวิตประจำวัน
- 4.2 ประเภทของสื่อในชีวิตประจำวัน
- 4.3 ความสำคัญและประโยชน์ของสื่อในชีวิตประจำวัน
- 4.4 หลักการและวิธีการเลือกใช้สื่อในชีวิตประจำวัน

5. ความสามารถในการคิดไตร่ตรอง

- 5.1 ความหมายของการคิดไตร่ตรอง
- 5.2 ความสำคัญของการคิดไตร่ตรอง

- 5.3 กระบวนการในการคิดไตร่ตรอง
- 5.4 บทบาทของครูผู้สอนในการฝึกการคิดไตร่ตรอง
- 5.5 การวัดและประเมินผลความสามารถในการคิดไตร่ตรอง
- 6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 6.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

1.1 ความสำคัญของการเรียนรู้กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

สังคมโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตลอดเวลา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ ว่ามนุษย์ดำรงชีวิตอย่างไร ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคล และการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจถึงการพัฒนา เปลี่ยนแปลงตามยุคสมัยกาลเวลา ตามเหตุปัจจัยต่าง ๆ ทำให้เกิดความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น มีความอดทน อดกลั้น ยอมรับในความแตกต่าง และมีคุณธรรม สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตเป็นพลเมืองดีของประเทศชาติและสังคมโลก

1.2 คุณภาพผู้เรียนในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

คุณภาพผู้เรียนให้คุณภาพของผู้เรียนของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นกลุ่มสาระพื้นฐานที่ผู้เรียนต้องเรียน ซึ่งประกอบด้วยศาสตร์สาขาต่าง ๆ หลายแขนงทางกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมจึงได้ส่งเสริมสนับสนุนและพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพ ดังนี้

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3) เป็นช่วงสุดท้ายของการศึกษาภาคบังคับ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้สำรวจความถนัดและความสนใจตนเอง ส่งเสริมการพัฒนาบุคลิกภาพส่วนตัว มีทักษะในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ คิดสร้างสรรค์ และคิดแก้ปัญหา มีทักษะในการดำเนินชีวิต มีทักษะการใช้เทคโนโลยี เพื่อเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ มีความรับผิดชอบต่อสังคม มีความสมดุลทั้งด้านความรู้ ความคิด ความดีงาม และมีความภูมิใจในความเป็นไทย ตลอดจนใช้เป็นพื้นฐานในการประกอบอาชีพหรือการศึกษาต่อ

จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1. ได้เรียนรู้และศึกษาเกี่ยวกับความเป็นไปของโลก โดยการศึกษาประเทศไทยเปรียบเทียบกับประเทศในภูมิภาคต่าง ๆ ในโลก เพื่อพัฒนาแนวคิดเรื่องการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข
2. ได้เรียนรู้และพัฒนาให้มีทักษะที่จำเป็นต่อการเป็นนักคิดอย่างมีวิจารณญาณ ได้รับการพัฒนาแนวคิด และขยายประสบการณ์เปรียบเทียบระหว่างประเทศไทยกับประเทศในภูมิภาคต่าง ๆ ในโลก ได้แก่ เอเชีย โอเชียเนีย แอฟริกา ยุโรป อเมริกาเหนือ อเมริกาใต้ ในด้านศาสนา คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม ความเชื่อ ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม การเมืองการปกครอง ประวัติศาสตร์และภูมิศาสตร์ ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์และสังคมศาสตร์

3. ได้รับการพัฒนาแนวคิดและวิเคราะห์เหตุการณ์ในอนาคต สามารถนำมาใช้เป็นประโยชน์ในการดำเนินชีวิตและวางแผนการดำเนินงานได้อย่างเหมาะสม

1.3 สารมาตรฐานและตัวชี้วัดการเรียนรู้ สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

สาระที่เป็นองค์ความรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ แบ่งออกเป็น 2 มาตรฐาน ดังนี้

มาตรฐาน ส 3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ

มาตรฐาน ส 3.2 เข้าใจระบบ และสถาบันทางเศรษฐกิจต่าง ๆ ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจและความจำเป็นของการร่วมมือกันทางเศรษฐกิจในสังคมโลก

1.4 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางสาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ว่าด้วยการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความเชื่อมสัมพันธ์กัน และมีความแตกต่างกันอย่างหลากหลาย เพื่อช่วยให้สามารถปรับตนเองกับบริบทสภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม โดยได้กำหนดสาระสำคัญเกี่ยวกับเรื่องพฤติกรรมกรบริโภค ไว้ดังนี้

สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ มาตรฐาน ส 3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ ดังแสดงตาราง 1 ดังนี้

ตาราง 1 แสดงตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551

สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ มาตรฐาน ส 3.1 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.3	1. อธิบายความหมายและความสำคัญของเศรษฐศาสตร์	<ul style="list-style-type: none"> ● ความหมายและความสำคัญของเศรษฐศาสตร์เบื้องต้น ● ความหมายของคำว่าทรัพยากรมีจำกัดกับความต้องการมีไม่จำกัด ความขาดแคลน การเลือกและค่าเสียโอกาส
	2. วิเคราะห์ค่านิยมและพฤติกรรมกรบริโภคของคนในสังคมซึ่งส่งผลต่อเศรษฐกิจของชุมชนและประเทศ	<ul style="list-style-type: none"> ● ความหมายและความสำคัญของการบริโภคอย่างมีประสิทธิภาพ ● หลักการในการบริโภคที่ดี ● ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรบริโภค ● ค่านิยมและพฤติกรรมกรบริโภคของคนในสังคมปัจจุบัน รวมทั้งผลดีและผลเสียของพฤติกรรมดังกล่าว

ตาราง 1 (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
3.	อธิบายความเป็นมา หลักการ และความสำคัญของปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงพอเพียงต่อสังคมไทย	<ul style="list-style-type: none"> • ความหมายและความเป็นมาของปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง • ความเป็นมาของเศรษฐกิจพอเพียง และ หลักการทรงงานของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รวมทั้งโครงการตามพระราชดำริ • หลักการของเศรษฐกิจพอเพียง • การประยุกต์ใช้ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ในการดำรงชีวิต ความสำคัญ คุณค่าและประโยชน์ของปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงต่อสังคมไทย

จากตาราง 1 แสดงตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ มาตรฐาน ส 3.1 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ ทำการศึกษามาตรฐาน ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 จากนั้นผู้วิจัยได้ ศึกษาและวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้ มาตรฐาน ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้และสาระสำคัญของ หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนชางราษฎร์วิทยา (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ดังแสดงตาราง 2 ดังนี้

ตาราง 2 แสดงการวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้ มาตรฐาน ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ และสาระสำคัญของหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนชางราษฎร์วิทยา (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการ เรียนรู้/มาตรฐาน/ ตัวชี้วัด	ขอบข่ายและสาระการ เรียนรู้	สาระสำคัญ
1	เศรษฐศาสตร์ พื้นฐาน ส 3.1 ม.3/1	1. อธิบายความหมายและ ความสำคัญของ เศรษฐศาสตร์	<ul style="list-style-type: none"> - ความหมายและความสำคัญของ เศรษฐศาสตร์ทรัพยากร - ทรัพยากรมีจำนวนจำกัดแต่ ความต้องการของมนุษย์มีไม่ จำกัด ทำให้เกิดความขาดแคลน จึงต้องมีการเลือกใช้เพื่อการ ดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ

ตาราง 2 (ต่อ)

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการ เรียนรู้/มาตรฐาน/ ตัวชี้วัด	ขอบข่ายและสาระการเรียนรู้	สาระสำคัญ
2	พฤติกรรม การบริโภค ส 3.1 ม.3/2	2. วิเคราะห์ค่านิยมและ พฤติกรรมการบริโภคของคนใน สังคมซึ่งส่งผลต่อเศรษฐกิจของ ชุมชนและประเทศ	- ค่านิยมและพฤติกรรมในการ บริโภคของคนในสังคมที่ส่งผล ต่อเศรษฐกิจของชุมชนและ ประเทศ
3	อุปสงค์ อุปทาน ส 3.2 ม.3/3 ม.3/4	1. ระบุปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการ กำหนดอุปสงค์และอุปทาน 2. อภิปรายผลของกฎหมาย เกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญา	- ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการ กำหนดอุปสงค์และอุปทาน ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของ ภาวะทางเศรษฐกิจ - กฎหมายทรัพย์สินทาง ปัญญามีผลในการคุ้มครอง มิให้มีการละเมิดทรัพย์สินทาง ปัญญา
4	เศรษฐกิจพอเพียง ส 3.1 ม.3/3	1. อธิบายความเป็นมา หลักการ และความสำคัญของปรัชญา ของเศรษฐกิจพอเพียงต่อ สังคมไทย	- ปรัชญาของเศรษฐกิจ พอเพียง เป็นแนวทางในการ ดำเนินชีวิตที่เหมาะสมกับ สภาพของสังคมไทย
5	เศรษฐกิจประเท ไทยและสถาบัน การเงิน ส 3.1 ม.3/1 ม.3/2	1. วิเคราะห์บทบาทหน้าที่และ ความแตกต่างของสถาบัน การเงินแต่ละประเภทและ ธนาคารกลาง 2. ยกตัวอย่างที่สะท้อนให้เห็น การพึ่งพาอาศัยกันและ การแข่งขันกันทางเศรษฐกิจ ในประเทศ	- บทบาทและหน้าที่ของ สถาบันการเงินแต่ละประเภท และธนาคารกลาง มีความ แตกต่างกันในระบบเศรษฐกิจ - การพึ่งพาอาศัยกันและการ แข่งขันกันทางเศรษฐกิจใน ประเทศ

จากตาราง 2 แสดงการวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้ มาตรฐาน ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้และ
สาระสำคัญของหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนซากังราววิทยา (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) กลุ่มสาระ
การเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการวิจัยในหน่วย
การเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อ
ในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1.5 การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

การจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่สำคัญในการนำหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 สู่การปฏิบัติ ทั้งนี้การที่ผู้เรียนจะมีคุณภาพและบรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดหรือไม่ ขึ้นอยู่กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยเหตุนี้ครูผู้สอนต้องวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เป็นวิชาที่มีความเชื่อมสัมพันธ์กัน และมีความแตกต่างกันอย่างหลากหลาย เพื่อช่วยให้สามารถปรับตนเองกับบริบทสภาพแวดล้อม โดยการจัดการเรียนรู้เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้สอนจะต้องจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียน ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ของตนเอง พัฒนาและขยายความคิดของตนเองจากความรู้ที่ได้เรียน ทั้งนี้ผู้สอนจะต้องใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดี บรรลุตามเป้าหมายของหลักสูตร กระบวนการเรียนรู้ที่จำเป็นสำหรับผู้เรียน เช่น กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ กระบวนการสร้างความรู้ กระบวนการคิด กระบวนการทางสังคม กระบวนการเผชิญสถานการณ์และแก้ปัญหา กระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง กระบวนการปฏิบัติ เป็นต้น ซึ่งในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 มุ่งให้ผู้เรียนมีทักษะที่จำเป็นต่อการเป็นนักคิด จึงควรเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และแสดงความคิดเห็นในประเด็นปัญหาหลากหลายมุมมองที่เกิดขึ้นในสังคม (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2553)

จากการจัดการเรียนรู้ที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยผู้สอนจะต้องใช้กระบวนการและวิธีการสอนที่หลากหลาย เช่น กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ กระบวนการสร้างความรู้ กระบวนการคิด กระบวนการทางสังคม กระบวนการเผชิญสถานการณ์และแก้ปัญหา กระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง กระบวนการปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปรับตนเองกับบริบทสภาพแวดล้อมในปัจจุบัน

1.6 การวัดและประเมินผล

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนการสอนที่ครูผู้สอนจะต้องจัดทำอย่างต่อเนื่องเพื่อพัฒนาผู้เรียนเป็นสำคัญ นอกจากนี้ผลจากการประเมินจะต้องนำไปใช้เป็นข้อมูลสำหรับติดตาม กำกับ สนับสนุน และพัฒนาการเรียนรู้ พัฒนาการเรียนการสอน ดังนั้น การวัดและประเมินผลการเรียนจึงเน้นไปที่การวัดและการประเมินผลในชั้นเรียน ซึ่งจะนำไปสู่การชี้ให้เห็นถึงสภาพที่แท้จริงของผู้เรียนและสภาพจริงของการเรียนการสอน จากพฤติกรรมที่ผู้เรียนได้แสดงออก (Student Performance) สะท้อนให้เห็นความสามารถที่หลากหลายและสอดคล้องกับความสามารถที่หลากหลายและสอดคล้องกับความสามารถที่แท้จริง จากการปฏิบัติตัดสินใจ หรือการแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2557, หน้า 40) ซึ่งการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ทักษะกระบวนการ คุณธรรม และค่านิยมที่ดีงาม มุ่งให้ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติแสวงหาความรู้ มีการทำโครงการ/โครงงาน เป็นผู้ผลิตผลงาน รวมทั้งมีการทำงานกลุ่มและการจัดทำแฟ้มสะสมงาน (Portfolio) ด้วย ดังนั้น การวัดประเมินผลการเรียนรู้ดังกล่าวจะเน้นการ

ประเมินผลจากสภาพจริง (Authentic Assessment) อันเป็นการประเมินผลการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการค้นหาความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียน และเป็นแนวทางที่พัฒนาผู้เรียนได้เต็มศักยภาพเพื่อบรรลุมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนด

การวัดและประเมินผลตามสภาพจริง เป็นการประเมินผลที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญซึ่งสามารถนำมาปรับใช้ในการวัดและประเมินผลวิชาหน้าที่พลเมืองวัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคมการประเมินตามสภาพจริงมีวิธีการที่หลากหลาย ดังนี้ (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2555, หน้า 493-494)

1. การสังเกต เป็นวิธีการที่กระทำได้ในทุกสถานการณ์ และทุกสถานที่ ผู้สอนอาจกำหนดเครื่องมือและเกณฑ์ในการสังเกตหรืออาจไม่มีเครื่องมือในการสังเกตก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประเด็นที่ต้องการประเมินผู้เรียนว่า มีความจำเป็นต้องใช้เครื่องมือในการสังเกตระดับความสามารถหรือพฤติกรรมที่แสดงออกมามากน้อยเพียงใด และวิธีการสังเกตสามารถใช้ประเมินผลการเรียนรู้ทั้งในด้านความรู้ ความเข้าใจ ด้านทักษะกระบวนการ ด้านคุณธรรมจริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของผู้เรียน

2. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการประเมินโดยตั้งคำถามอย่างง่าย ๆ ไม่ซับซ้อนเกินไป สามารถสัมภาษณ์ผู้เรียนแต่ละคนได้ทั้งรูปแบบที่เป็นทางการ หรือไม่เป็นทางการ นิยมใช้ประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้ ความเข้าใจในระดับที่สูงกว่าความรู้ความจำ และด้านความรู้สึกนึกคิดที่สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อ ทศนคติ ค่านิยม ที่ผู้เรียนยึดถือต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง รวมทั้งการเห็นคุณค่าในเรื่องต่าง ๆ

3. บันทึกจากผู้เกี่ยวข้อง เป็นวิธีการรวบรวมข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวผู้เรียนทั้งในด้านความรู้ ความคิด ความสามารถพิเศษ ความถนัด ความสนใจ และการแสดงออกของพฤติกรรมลักษณะต่าง ๆ ทั้งที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการวางแผนการเรียนรู้และแนวทางพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร

4. แบบทดสอบวัดความสามารถที่เป็นจริง (Authentic Test) เป็นวิธีการสร้างข้อสอบโดยใช้คำถามที่เกี่ยวกับการนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ หรือการสร้างความรู้ใหม่จากความเข้าใจและประสบการณ์เดิม หรือจากสถานการณ์จำลองที่กำหนดขึ้นให้คล้ายคลึงกับสถานการณ์จริงหรือเลียนแบบสภาพจริง เป็นต้น เช่น ข้อสอบวัดทักษะการใช้ภาษาเพื่อสื่อสาร ข้อสอบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เป็นต้น เพื่อประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้ความเข้าใจ การฝึกทักษะและกระบวนการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

5. การรายงานตนเอง เป็นวิธีการประเมินด้วยการให้ผู้เรียนเขียนบรรยายความรู้สึกหรือพูดแสดงความคิดเห็นออกมาโดยตรง เพื่อประเมินความรู้สึกนึกคิด ความเข้าใจ และความต้องการของผู้เรียน ซึ่งจะช่วยให้ผู้สอนเข้าใจผู้เรียนแต่ละคนมากยิ่งขึ้นและสามารถประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้ความเข้าใจทักษะกระบวนการ รวมทั้งเจตคติต่อการเรียนรู้ใช้ของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น

6. การใช้แฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) เป็นการจัดเก็บตัวอย่างผลงานที่มีการรวบรวมไว้อย่างเป็นระบบ และกระทำอย่างต่อเนื่องตลอดช่วงชั้นของหลักสูตรหรือโปรแกรมการเรียน เพื่อใช้เป็นหลักฐานแสดงให้เห็นถึงความสามารถของผู้เรียนในด้านความรู้ความเข้าใจและทักษะต่าง ๆ ที่ผู้เรียนพัฒนาได้สำเร็จ รวมทั้งความถนัด ความสนใจ ความพยายาม แรงจูงใจ และความก้าวหน้า

ทางการเรียนที่สามารถนำมาประกอบการประเมินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนแต่ละคนให้มีความน่าเชื่อถือ (Reliability) มากยิ่งขึ้น

จากการวัดและประเมินผลที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า เนื่องจากกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมมีความเชื่อมสัมพันธ์กันและมีความแตกต่างกันอย่างหลากหลายทั้งในฐาณะปัจเจกบุคคล และการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด ซึ่งทำให้ผู้เรียนเข้าใจถึงการพัฒนาเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัยกาลเวลา ตามเหตุปัจจัยต่าง ๆ โดยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะกระบวนการคิด ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น และมีวิธีการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่ม เป็นวิธีการที่ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดทักษะกระบวนการเหล่านี้ ทั้งนี้ผู้สอนต้องจัดทำการวัดและประเมินผลผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง เพื่อพัฒนาผู้เรียนเป็นสำคัญเน้นไปที่การวัดและประเมินผลในชั้นเรียนโดยใช้เครื่องมือ การสังเกต การสัมภาษณ์ บันทึกจากผู้เกี่ยวข้อง แบบทดสอบวัดความสามารถที่เป็นจริง การรายงานตนเอง และการใช้แฟ้มสะสมผลงานเพื่อให้บรรลุตามผลการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

2. การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้

2.1 ความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้

ทิสนา แชมมณี (2545, หน้า 14) ได้ให้ความหมายของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นสิ่งที่มีความสำคัญ และมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการนำหลักสูตรไปปรับใช้ในระดับชั้นเรียน และกิจกรรมการเรียนรู้เป็นสิ่งที่ช่วยให้ครูได้วางแผนการสอนเตรียมการสอนได้ล่วงหน้า อันจะส่งผลให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้ผลอย่างมีประสิทธิภาพแรง

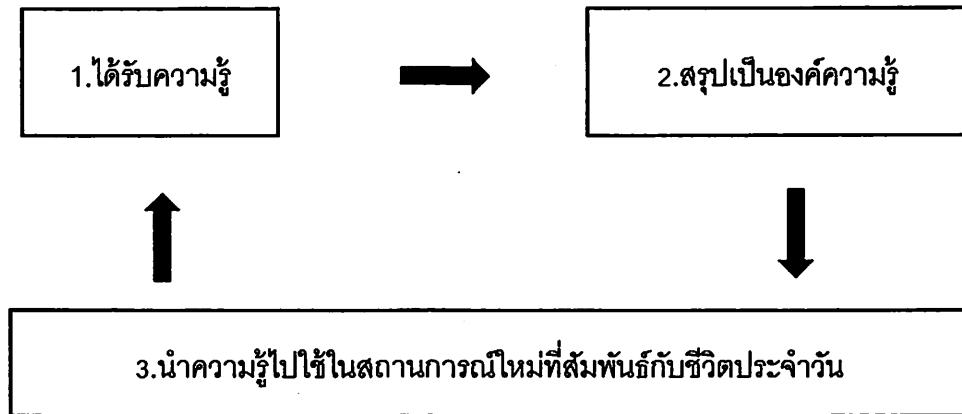
เสริมศักดิ์ บุตรทอง (2547, หน้า 28) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กระบวนการทั้งหมดของการจัดประสบการณ์ต่าง ๆ ให้กับผู้เรียนโดยครูผู้สอนร่วมกันจัดกิจกรรมทั้งในห้องเรียน และนอกห้องเรียน เพื่อให้กิจกรรมการเรียนการสอนดำเนินอย่างมีประสิทธิภาพน่าสนใจและผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในลักษณะต่าง ๆ ตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร การจัดกิจกรรมการเรียนรู้จึงนับว่ามีความสำคัญ

อุบลรัตน์ เฟิงสถิต (2542, หน้า 150) ได้ให้คำนิยามเกี่ยวกับการเรียนรู้ที่เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมที่เกิดขึ้น โดยการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองบ่อย ๆ ครั้งจนในที่สุดกลายเป็นพฤติกรรมที่ปรากฏขึ้นอย่างถาวร

จากความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้สรุปได้ว่า การจัดประสบการณ์ต่าง ๆ ให้กับผู้เรียนโดยครูผู้สอนร่วมกันจัดกิจกรรมทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน โดยเป็นสิ่งที่ช่วยให้ครูได้วางแผนการสอนเตรียมการสอนได้ล่วงหน้า อันจะส่งผลให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้ผลอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้ผู้เรียนเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมที่เกิดขึ้น เพื่อให้กิจกรรมการเรียนการสอนดำเนินอย่างมีประสิทธิภาพน่าสนใจ และผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในลักษณะต่าง ๆ ตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

2.2 ความสำคัญของกิจกรรมการเรียนรู้

แกรนท์ และเจย์ (Grent Wiggins and Jay McThighe อ้างอิงใน เจลิม ฟักอ่อน, 2552) ได้เสนอวงจรการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างเข้าใจในแต่ละเรื่องไว้ ดังนี้



ภาพ 1 แสดงวงจรการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างเข้าใจ

ในการจัดการเรียนรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่ง ถ้าจะให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเข้าใจแล้วครูต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้รับความรู้ โดยการให้ผู้เรียนศึกษาความรู้จากกิจกรรมที่ครูจัดให้ ไม่ใช่ครูบอกความรู้ หรือครูบอกความเข้าใจของครูให้กับผู้เรียน จากนั้นครูจัดกิจกรรมให้กับผู้เรียนสรุปความรู้ที่ได้รับเป็นองค์ความรู้อย่างเข้าใจเป็นภาษาของตนเอง เพื่อให้เป็นองค์ความรู้ที่ฝังอยู่ในตัวของผู้เรียน และสุดท้ายต้องจัดกิจกรรมให้กับผู้เรียนได้นำองค์ความรู้นี้ไปใช้กับสถานการณ์ใหม่ที่เป็นสถานการณ์ที่เป็นสภาพจริงสอดคล้องกับชีวิตประจำวันหรือสอดคล้องกับการดำรงชีวิต เป็นการนำความรู้ความเข้าใจที่ได้รับไปใช้ในการดำรงชีวิต จึงจะครบกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องที่เรียนอย่างเข้าใจ ได้องค์ความรู้หรือเป็นความเข้าใจที่ฝังอยู่ในตัวของผู้เรียนที่เรียกว่า ความเข้าใจที่คงทน (Enduring understanding)

สรุป กิจกรรมการเรียนรู้มีความสำคัญ เพราะเป็นคู่มือที่ช่วยให้ครูผู้สอนดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน ได้ตามที่กำหนด จัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และขั้นตอนการวัดผลประเมินผลการจัดการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างมีระบบและขั้นตอนซึ่งจะส่งผลให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีขั้นตอนเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ

2.3 องค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้

เอกรินทร์ สีมหาศาล (2551, หน้า 82) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้ว่าต้องมีหัวข้อสำคัญ ดังนี้

1. สาระสำคัญหรือความคิดรวบยอด แต่ละกิจกรรมการเรียนรู้ จะต้องระบุสาระสำคัญที่เขียนเป็นข้อความครอบคลุมทั้งสาระหลัก และทักษะกระบวนการที่บ่งบอกว่าผู้เรียนต้องรู้อะไร และสามารถปฏิบัติอะไรได้บ้างในหน่วยการเรียนรู้ นั้น ๆ เข้าไว้ด้วยกัน มีหลักการเขียนสาระสำคัญไว้ดังนี้

- 1.1 เขียนด้วยภาษาที่กะทัดรัด สรุปโครงสร้างของเรื่อง
- 1.2 เขียนให้ครอบคลุมจุดประสงค์และเนื้อหา
- 1.3 เขียนเป็นประโยคบอกเล่า
- 1.4 เขียนเป็นความเรียงหรือเขียนเป็นข้อ ๆ ก็ได้

2. ตัวชี้วัดหรือจุดประสงค์การเรียนรู้ ควรเขียนในลักษณะจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ซึ่งครอบคลุมพฤติกรรมการเรียนรู้ทั้งด้านพุทธิพิสัย ด้านทักษะพิสัย ด้านจิตพิสัย เพื่อแสดงให้เห็นว่าหลังจากเรียนแล้ว ผู้เรียนสามารถบรรลุผลตามตัวชี้วัด และมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ คำที่ใช้ในการเรียนจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ใช้เป็นคำกริยา เช่น

- 2.1 ด้านพุทธิพิสัย แบ่งเป็น 6 ระดับ คือ
 - 2.1.1 จำ ใช้คำว่า บอก จับคู่ ตั้งชื่อเรื่อง เลือก
 - 2.1.2 เข้าใจ ใช้คำว่า ยกตัวอย่าง ให้เหตุผล ขยายความ
 - 2.1.3 นำไปใช้ ใช้คำว่า ปฏิบัติ แสดง สาธิต แก้ปัญหา
 - 2.1.4 วิเคราะห์ ใช้คำว่า แยกแยะ จำแนก จัดกลุ่ม ค้นหา
 - 2.1.5 สังเคราะห์ ใช้คำว่า เสนอแนะ สร้าง ผลิต ออกแบบ
 - 2.1.6 ประเมินค่า ใช้คำว่า สรุป เปรียบเทียบ วิจาร์ณ
- 2.2 ด้านทักษะพิสัย แบ่งเป็น 7 ระดับ คือ
 - 2.2.1 รับรู้ ใช้คำว่า ยอมรับ
 - 2.2.2 เตรียมพร้อม ใช้คำว่า พร้อมที่จะปฏิบัติ
 - 2.2.3 ตอบสนอง ใช้คำว่า ทำตามแบบ
 - 2.2.4 สร้างกลไก ใช้คำว่า ชำนาญขึ้น
 - 2.2.5 ปฏิบัติซับซ้อน ใช้คำว่า ทำในสิ่งที่ซับซ้อน
 - 2.2.6 ดัดแปลง ใช้คำว่า ประยุกต์
 - 2.2.7 ริเริ่มใหม่ ใช้คำว่า สร้างสรรค์
- 2.3 ด้านทักษะพิสัย แบ่งเป็น 5 ระดับ คือ
 - 2.3.1 รับรู้ ใช้คำว่า ยึดถือ ชี
 - 2.3.2 ตอบสนอง ใช้คำว่า เสนอ ปฏิบัติ
 - 2.3.3 เห็นคุณค่า ใช้คำว่า จัด รวม เปรียบเทียบ
 - 2.3.4 จัดระบบ ใช้คำว่า จัด รวม เปรียบเทียบ
 - 2.3.5 สร้างลักษณะนิสัย ใช้คำว่า ต่อเติม แก้ไข ปรับ

3. กิจกรรมการเรียนรู้ เป็นการระบุวิธีสอน กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เทคนิคการสอนที่หลากหลาย เมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวครบถ้วนแล้ว ผู้เรียนจะได้รับความรู้ ทักษะ กระบวนการและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามเป้าหมายการเรียนรู้ของตัวชี้วัด และมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ กิจกรรมการเรียนรู้ควรมีลักษณะ ดังนี้

- 3.1 ประกอบด้วยกิจกรรมขั้นนำ ขั้นสอน ขั้นสรุป และประเมินผล
- 3.2 ตอบสนองจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ระบุในกิจกรรมการเรียนรู้
- 3.3 ใช้เวลาพอเหมาะ การดำเนินกิจกรรมไม่ชักช้าหรือรีบร้อนจนเกินไป

3.4 เลือกใช้กิจกรรมที่น่าสนใจ ชวนติดตาม มีความหลากหลายไม่ซ้ำซากน่าเบื่อ และช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้เร็ว

3.5 เลือกใช้วิธีการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามแนวทางการปฏิรูปการศึกษา โดยศึกษาจากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ และศึกษาเทคนิควิธีสอนต่าง ๆ เพื่อนำมาจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนอย่างมีความสุข

3.6 เหมาะกับเนื้อหาในบทเรียน ความต้องการและความสนใจของผู้เรียน

3.7 ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากที่สุด โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

3.8 มีสื่อการเรียนที่ดีประกอบตามความเหมาะสม

3.9 จัดเรียงลำดับกิจกรรมที่น่าสนใจและเอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

3.10 ควรจัดกิจกรรมที่มีความเหมาะสมต่อการพัฒนาพฤติกรรมการเรียนรู้ โดยเฉพาะการเรียนรู้ด้านจิตพิสัย

3.11 ใช้ถ้อยคำ ข้อความที่ง่าย กระชับ ชัดเจน

3.12 ในกรณีที่กิจกรรมมีรายละเอียดประกอบ เกม เพลง ครูผู้สอนควรนำไปกำหนดไว้ในภาคผนวก

3.13 ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ควรตัดไว้ในลักษณะปลายเปิด เพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกปฏิบัติตามความต้องการหรือความถนัด

4. การวัดและประเมินผล ทุกกิจกรรมการเรียนรู้จะระบุรายละเอียดเกี่ยวกับวิธีการวัด และประเมินผล เครื่องมือวัดและประเมินผล ตลอดจนเกณฑ์การประเมินผล ซึ่งควรให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดด้วยและควรแจ้งให้ผู้เรียนทราบล่วงหน้าถึงวิธีการและเกณฑ์ในการประเมิน การวัดและประเมินผล ควรมีลักษณะ ดังนี้

4.1 ประเมินให้ครอบคลุมทุกจุดประสงค์การเรียนรู้

4.2 เลือกใช้วิธีการประเมินที่เชื่อถือได้ และเหมาะสมกับพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ที่ต้องการประเมิน

4.3 ควรใช้เครื่องมือที่เชื่อถือได้ประกอบการประเมินทุกครั้ง

4.4 เลือกใช้วิธีการประเมินที่ง่ายและสะดวกในการประเมิน

4.5 ควรใช้เครื่องมือที่เชื่อถือได้ประกอบการประเมินทุกครั้ง

4.6 ควรให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม และบทบาทในการประเมินตนเองด้วยในบางโอกาส

4.7 ควรมีข้อมูลหรือสารสนเทศที่แสดงว่าทั้งด้านผู้สอนและด้านผู้เรียน ได้นำเอาผลการประเมินมาใช้ประโยชน์ เพื่อปรับปรุงการเรียนการสอน

4.8 ควรคำนึงและยึดหลักการประเมินก่อนเรียนระหว่างเรียนและหลังเรียนทุกครั้งในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่ง่ายและเหมาะสม

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้ในแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้ จะมีการกำหนดสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ประกอบการเรียนการสอนไว้อย่างชัดเจน มีใบความรู้ ใบงาน แบบฝึกทักษะการเรียนรู้ เอกสารเพิ่มเติม สำหรับผู้สอนตามความเหมาะสม และบอกแหล่งการเรียนรู้ที่สำคัญที่จะช่วยให้กิจกรรม

การเรียนรู้เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด รวมทั้งแหล่งเรียนรู้ ซึ่งมีทั้งในและนอกโรงเรียน สื่อและแหล่งเรียนรู้ ควรมีลักษณะ ดังนี้

- 5.1 ช่วยในการเรียนรู้ได้ตรงจุดในระยะเวลาสั้น
- 5.2 เหมาะกับจุดประสงค์การเรียนรู้เนื้อหาและผู้เรียน
- 5.3 ไม่ควรเลือกสื่อที่มีความยุ่งยากในการใช้
- 5.4 หาง่าย ประหยัด และน่าสนใจ
- 5.5 ควรเลือกใช้สื่อที่มีความจำเป็นและใช้ประโยชน์ได้คุ้มค่า
- 5.6 สื่อที่เลือกมาใช้ควรเน้นให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

6. บันทึกผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับให้ครูผู้สอนได้บันทึกผลการจัดการเรียนการสอนในกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนาวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้บรรลุเป้าหมายต่อไป โดยชี้ให้เห็นว่าผู้เรียนได้บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในกิจกรรมนั้นได้อย่างไร พฤติกรรมการเรียนรู้เป็นอย่างไร ได้ผลในระดับใด มากน้อยแค่ไหน เนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนรู้สื่อการเรียนรู้ และการวัดผลประเมินผลได้ผลตามเกณฑ์หรือไม่ อย่างไร ในระดับใดมีกิจกรรมหรือองค์ประกอบใดบ้างที่ประสบผลสำเร็จ และผู้สอนมีความชื่นชอบประทับใจ หรือได้ผลเกินคาด และหากมีปัญหาต้องระบุไว้ ด้วยว่าแก้ไขอย่างไร และในกิจกรรมที่ให้นักเรียนมีโอกาสเลือกเรียนตามความสนใจและความถนัด ได้ผลอย่างไร ควรบันทึกไว้เป็นผลหลังเรียนด้วย หากมีร่องรอยของการพัฒนางาน เช่น ชิ้นงาน ภาพ ความเห็นของผู้ปกครอง ก็นำมาใส่ไว้พอสังเขป เพื่อให้เห็นการพัฒนาที่ชัดเจนเป็นรูปธรรม

สิริวรรณ สุวรรณอาภา (2544, หน้า 166) ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน เป็นการกำหนดกิจกรรมที่มีเป้าหมายสำคัญ เพื่อช่วยกระตุ้นหรือให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียนนั้น ๆ อย่างแท้จริง หากกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียนไม่ได้ช่วยกระตุ้นหรือเร้าให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ก็จะทำให้ขาดการรับรู้ที่ดี ไม่มีการจำและคิดเพื่อตอบสนองอย่างใดอย่างหนึ่ง ผลสุดท้ายก็จะไม่เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่ต้องการจัดกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียนจำเป็นที่จะต้องช่วยกระตุ้น หรือเร้าให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียน และต้องให้สัมพันธ์สอดคล้องกับกิจกรรมในชั้นสอนด้วย

2. ชั้นสอนเป็นการกำหนดกิจกรรมที่มีลักษณะสำคัญ 2 ขั้นตอน คือ

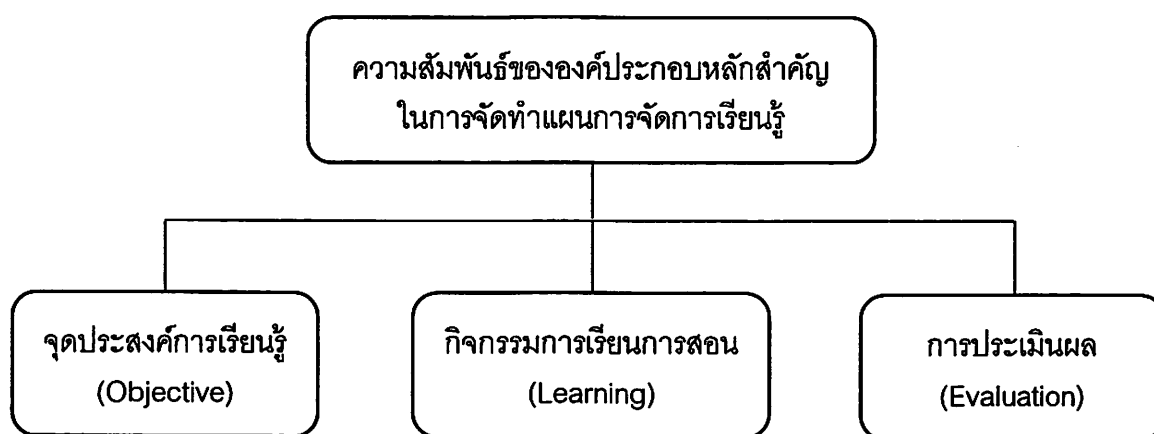
2.1 กิจกรรมแกนหลักเป็นการกำหนดกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตรงตามจุดประสงค์ปลายทางของการสอนในครั้งนั้น ๆ ซึ่งถือว่าการกำหนดกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างแท้จริง มีความสำคัญมากที่สุด ต่อการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ของบทเรียนเรื่องนั้น ๆ

2.2 กิจกรรมทดสอบ เป็นการกำหนดกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ ความคิด การแก้ปัญหา ทักษะทางกาย และเจตคติในการตอบปัญหาหรือแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ เพื่อเป็นการตรวจสอบว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับกิจกรรมแกนหลักหรือไม่ หากผู้เรียนยังไม่เกิดการเรียนรู้ ก็ควรจะให้คำแนะนำเพิ่มเติม หรือสอนใหม่ โดยไม่ให้ผู้เรียนเสียกำลังใจจนสามารถเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่ต้องการ

3. ชั้นสรุป เป็นการกำหนดกิจกรรมที่มีลักษณะสำคัญ 2 ขั้นตอน คือ

3.1 กิจกรรมสรุปบทเรียน เป็นการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เรียบเรียงความรู้ความคิด และทักษะทางกาย แล้วสรุปเป็นความคิด หรือมโนภาพ หรือหลักการ หรือข้อสรุปบางอย่าง หรือลำดับขั้นของการปฏิบัติงาน มิใช่ผู้สอนเป็นผู้สรุปเอง ครูควรเป็นเพียงผู้ช่วยแนะแนว บางประการเท่านั้น หรืออาจช่วยรวบรวมข้อสรุปให้ชัดเจนอีกครั้งหนึ่ง

3.2 กิจกรรมฝึกทักษะ เป็นการกำหนดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เพิ่มเติมทักษะทางสมองหรือทางกายให้มีความชำนาญเพิ่มสูงขึ้น เช่น ทำแบบฝึกหัด ศึกษาค้นคว้า ทำรายงาน ทำกิจกรรมเสริมหลักสูตร ทำกิจกรรมจากใบงาน ปฏิบัติตามโครงการ เพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ องค์ประกอบหลักสำคัญในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว เรียกโดยย่อว่า OLE ซึ่งมีความประสานสัมพันธ์กัน ดังนี้



ภาพ 2 แสดงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบหลักสำคัญในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

จากแผนภูมิของ OLE จะเห็นความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงเกี่ยวเนื่องกันเป็นกระบวนการมีจุดประสงค์การเรียนรู้เป็นตัวตั้ง หรือเป็นตัวเริ่มต้น การเรียนการสอนเป็นตัวกลางนำไปสู่การบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ ประกอบด้วย

1. สาระสำคัญ
2. เนื้อหาวิชา
3. กิจกรรมการเรียนการสอน
4. สื่อการเรียนการสอน

สรุป องค์ประกอบสำคัญของกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ สาระสำคัญหรือความคิดรวบยอดตัวชี้วัด หรือจุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล สื่อและแหล่งเรียนรู้ บันทึกผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีการวัดผลและประเมินผลเป็นการสรุปถึงความสำเร็จในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ว่าสามารถบรรลุจุดประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่

2.4 การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

กระทรวงศึกษาธิการ (2551, หน้า 3-4) ได้สรุปว่า หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดให้สถานศึกษาและครูผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีรายละเอียดดังนี้

1. จัดทำหลักสูตรสถานศึกษา ให้สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งประกอบด้วยความจำที่แสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงระหว่างหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กับกรอบหลักสูตรท้องถิ่น จุดเน้นและความต้องการของโรงเรียน วิสัยทัศน์ของโรงเรียน สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 5 ประการ คือความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ความสามารถในการแก้ปัญหา และความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ตลอดจนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ ได้แก่ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์ สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง รักความเป็นไทย มุ่งมั่นในการทำงาน และมีจิตสาธารณะ โครงสร้างเวลาเรียนคำอธิบายรายวิชากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนและเกณฑ์การจบหลักสูตร

2. จัดทำโครงสร้างรายวิชา โดยนำคำอธิบายรายวิชา สาระการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กันมารวมเป็นหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งใน 1 รายวิชาจะแยกเป็นที่หน่วยการเรียนรู้ก็ได้ตามความเหมาะสม จากนั้นตั้งชื่อหน่วยการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และดึงดูดความสนใจของผู้เรียน พร้อมทั้งระบุความสำคัญ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กำหนดชั่วโมงแต่ละหน่วยการเรียนรู้ รวมจำนวนชั่วโมงในโครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา

3. นำแต่ละหน่วยการเรียนรู้ มาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะตามมาตรฐานและตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมด้านที่พึงประสงค์ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนมีศักยภาพตามมาตรฐาน และตัวชี้วัด ประกอบด้วยกิจกรรมใน 3 ลักษณะ ได้แก่

3.1 กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน (Introduction Activities) เป็นกิจกรรมที่ใช้กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนในตอนต้น ก่อนการจัดกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาผู้เรียน กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้ควรมีลักษณะดังนี้

- 3.1.1 กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีความกระตือรือร้นอยากเรียนรู้
- 3.1.2 เชื่อมโยงกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาผู้เรียนและกิจกรรมการเรียนรู้
- 3.1.3 เชื่อมโยงถึงประสบการณ์เดิมที่ผู้เรียนมีอยู่
- 3.1.4 ช่วยให้ผู้เรียนได้แสดงถึงความต้องการในการเรียนรู้ของตนเอง

3.2 กิจกรรมที่ช่วยพัฒนาผู้เรียน หรือกิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้ เป็นกิจกรรมที่ใช้พัฒนานักเรียน ให้เกิดความรู้และทักษะที่เพียงพอต่อการทำกิจกรรมรวบยอด กำหนดกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาผู้เรียนควรมีลักษณะ ดังนี้

- 3.2.1 สัมพันธ์เชื่อมโยงกับตัวชี้วัดที่เป็นเป้าหมายของหน่วยการเรียนรู้
- 3.2.2 ช่วยสร้างองค์ความรู้และทักษะเพื่อพัฒนานักเรียนไปสู่ตัวชี้วัดที่กำหนด

กำหนด

- 3.2.3 ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

- 3.2.4 ส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ
- 3.2.5 สามารถประเมินจากผลงานหรือภาระงานของนักเรียนได้
- 3.3 กิจกรรมรวบยอด เป็นกิจกรรมที่แสดงว่าผู้เรียนได้เรียนรู้ และพัฒนาถึงตัวชี้วัดที่กำหนดในหน่วยการเรียนรู้ การกำหนดกิจกรรมรวบยอดควรมีลักษณะ ดังนี้
- 3.3.1 เป็นกิจกรรมที่แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของนักเรียน
- 3.3.2 เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้แสดงออกถึงการประยุกต์ความรู้ที่เรียนมาตลอดหน่วยการเรียนรู้
- 3.3.3 ครอบคลุมตัวชี้วัดที่เป็นเป้าหมายของหน่วยการเรียนรู้
- 3.3.4 การประเมินการปฏิบัติกิจกรรมต้องสัมพันธ์กับตัวชี้วัด
- 3.3.5 เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนได้ใช้ความรู้และทักษะกระบวนการตามตัวชี้วัดที่กำหนดอย่างเต็มศักยภาพ
- 3.3.6 เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น
- 3.3.7 เป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ
- 3.3.8 เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

แกรนท์และเจย์ (Grant Wiggins and Jay McThighe อ้างอิงใน เฉลิม พักอ่อน, 2552) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบอิงมาตรฐานเป็นการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด เป็นเป้าหมายของการจัดการเรียนรู้อิงมาตรฐาน ครูต้องจัดทำโครงสร้างรายวิชา ก่อน ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

1. จัดทำโครงสร้างรายวิชา เมื่อได้รายวิชาจากโครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษาเรียบร้อยแล้ว ครูจัดทำโครงสร้างรายวิชา โดยดำเนินการดังนี้

วิเคราะห์ตัวชี้วัดในคำอธิบายรายวิชา สาระการเรียนรู้แกนกลาง/ท้องถิ่นของรายวิชาที่



จัดกลุ่มตัวชี้วัดที่มีเนื้อหาใกล้เคียงกันจัดทำเป็นหน่วยการ



ตั้งชื่อหน่วยการเรียนรู้ที่น่าสนใจต่อ



กำหนดสาระสำคัญสำหรับแต่ละหน่วยการ



กำหนดเวลาที่ใช้สอน และกำหนดคะแนนของแต่ละหน่วยการ

ภาพ 3 แสดงการจัดทำโครงสร้างรายวิชา

2. กำหนดเป้าหมายการจัดการเรียนรู้

กำหนดหลักฐานที่เป็นผลการเรียนรู้ตามเป้าหมายที่กำหนด (ออกแบบการประเมินผลการเรียนรู้และกำหนดในงาน/ภาระงาน) ออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถตามเป้าหมายที่กำหนดโดยตรวจสอบผลการเรียนรู้ จากหลักฐานที่เป็นผลการเรียนรู้

กำหนดชื่อหน่วยการเรียนรู้ โดยพิจารณาคำ/ข้อความสำคัญ (Key words) หรือเนื้อหาในตัวชี้วัดของรายวิชามาจัดกลุ่ม โดยนำตัวชี้วัดที่มีเนื้อหาอยู่ในกลุ่มเดียวกัน หรือเป็นเสียงเดียวกัน มารวมกันจัดเป็น 1 หน่วยการเรียนรู้ ซึ่งใน 1 รายวิชาจะมีหลายหน่วยการเรียนรู้และแต่ละหน่วยการเรียนรู้จะมีตัวชี้วัดหรือไม่ซ้ำกันก็ได้ อยู่ในดุลยพินิจของผู้สอน แต่เวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งหมดต้องไม่เกินจำนวนชั่วโมงที่กำหนดในโครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา แล้วตั้งชื่อหน่วยให้น่าสนใจสำหรับผู้เรียน

ระบุนาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดที่นำมาจัดทำเป็นหน่วยการเรียนรู้แต่ละหน่วยการเรียนรู้โดยเขียนรหัสมาตรฐาน ระดับชั้นและตัวชี้วัดที่นำมาจัดทำหน่วยการเรียนรู้ทั้งหมด โดยเขียนเป็นรหัส

กำหนดสาระสำคัญสำหรับแต่ละหน่วยการเรียนรู้ เป็นข้อความที่ระบุว่าผู้เรียนเรียนรู้ อะไร มีทักษะอะไร และหน่วยนี้มีคุณค่าต่อผู้เรียนอย่างไร ในระยะสั้น และระยะยาว โดยร้อยเรียงข้อมูลของทุกตัวชี้วัด และเขียนเป็นองค์ความรู้ของหน่วยการเรียนรู้โดยเขียนเป็นลักษณะหลักการทั่วไป หรือหลักวิชาของหน่วยการเรียนรู้ นั้น ๆ ที่ต้องการให้เป็นองค์ความรู้เป็นความเข้าใจที่ฝังติดตัวผู้เรียนไปเป็นเวลานาน และสามารถนำไปใช้ได้เมื่อต้องการ

กำหนดระยะเวลา (จำนวนชั่วโมง) สำหรับแต่ละหน่วยการเรียนรู้ รวมทุกหน่วยการเรียนรู้ และมีจำนวนเท่ากับจำนวนชั่วโมงของรายวิชา

กำหนดคะแนนของแต่ละหน่วยการเรียนรู้ตามความสำคัญของแต่ละหน่วยการเรียนรู้ เพื่อการประเมินผลการเรียนให้เหมาะสมตามความสำคัญ

การจัดทำหน่วยการเรียนรู้อิงมาตรฐาน เป็นหน่วยการเรียนรู้ที่มีมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด เป็นเป้าหมายของหน่วยการเรียนรู้ ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสำคัญที่สุด ของการใช้หลักสูตรสถานศึกษา เป็นการนำมาตรฐานการเรียนรู้สู่การปฏิบัติในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียน

สรุป ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ครูผู้สอนควรออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเน้นความต้องการของโรงเรียน และมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับตัวชี้วัดที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยพัฒนาสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ รวมทั้งคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

2.5 การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้

2.5.1 ความหมายของประสิทธิภาพ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2520, หน้า 135) สรุปว่าประสิทธิภาพ (Efficiency) หมายถึง ภาวะหรือคุณภาพของสมรรถนะในการดำเนินงานเพื่อให้งานมีความสำเร็จโดยใช้เวลาความพยายาม และค่าใช้จ่ายค้ำค่าที่สุดตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ โดยกำหนดเป็นอัตราส่วนหรือร้อยละระหว่างปัจจัยนำเข้า กระบวนการและผลลัพธ์ (Ratio between Input, process and output) ประสิทธิภาพเน้นการดำเนินการที่ถูกต้องหรือกระทำสิ่งใด ๆ อย่างถูกวิธี (Doing the thing

right) ต่ำกว่าประสิทธิภาพ มักสับสนกับคำว่า ประสิทธิภาพ (Effectiveness) ซึ่งเป็นคำที่คลุมเครือ ไม่เน้นปริมาณ และมุ่งให้บรรลุวัตถุประสงค์ และเน้นการทำให้สิ่งที่ถูกต้อง (Doing the right thing) ดังนั้นสองคำนี้จึงมักใช้คู่กันคือประสิทธิภาพและประสิทธิผล

2.5.2 ความหมายของการทดสอบประสิทธิภาพ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2520, หน้า 136) ได้สรุปว่า การทดสอบประสิทธิภาพของสื่อหรือชุดการสอน จึงหมายถึงการหาคุณภาพของสื่อหรือชุดการสอน โดยพิจารณาตามขั้นตอนของการพัฒนาสื่อหรือชุดการสอนแต่ละขั้น ตรงกับภาษาอังกฤษว่า "Developmental Testing" คือ การทดสอบคุณภาพตามพัฒนาการของการผลิตสื่อหรือชุดการสอนตามลำดับขั้น เพื่อตรวจสอบคุณภาพของแต่ละองค์ประกอบของต้นแบบชิ้นงาน ให้ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ

สำหรับการผลิตสื่อและชุดการสอนการทดสอบประสิทธิภาพ หมายถึง การนำสื่อหรือชุดการสอนไปทดสอบด้วยกระบวนการสองขั้นตอน คือการทดสอบประสิทธิภาพใช้เบื้องต้น (Try out) และการทดสอบประสิทธิภาพสอนจริง (Trial Run) เพื่อหาคุณภาพของสื่อตามขั้นตอนที่กำหนดใน 3 ประเด็น คือ การทำให้ผู้เรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น การช่วยให้ผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียน และทำแบบประเมินสุดท้ายได้ดี และการทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจ นำผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไข ก่อนที่จะผลิตออกมาเผยแพร่เป็นจำนวนมาก

1) การทดสอบประสิทธิภาพใช้เบื้องต้นเป็นการนำเสนอสื่อหรือชุดการสอนที่ผลิตขึ้นเป็นต้นแบบ (Prototype) แล้วไปทดสอบประสิทธิภาพใช้ตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ในแต่ละระบบเพื่อปรับปรุงประสิทธิภาพของสื่อหรือชุดการสอนให้เท่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้และปรับปรุงจนถึงเกณฑ์

2) การทดสอบประสิทธิภาพสอนจริง หมายถึงการนำเสนอสื่อหรือชุดการสอนที่ได้ทดสอบประสิทธิภาพใช้และปรับปรุงจนได้คุณภาพถึงเกณฑ์ แล้วของแต่ละหน่วยทุกหน่วย ในแต่ละวิชาไปสอนจริงในชั้นเรียนหรือในสถานการณ์เรียนที่แท้จริงในช่วงเวลาหนึ่งอาทิ 1 ภาค การศึกษาเป็นอย่างน้อย เพื่อตรวจสอบคุณภาพเป็นครั้งสุดท้ายก่อนนำไปเผยแพร่และผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก

การทดสอบประสิทธิภาพทั้งสองขั้นตอน จะต้องผ่านการวิจัยเชิงวิจัยและพัฒนา (Research and Development - R&D) โดยต้องดำเนินการวิจัยในขั้นทดสอบประสิทธิภาพเบื้องต้นและอาจทดสอบประสิทธิภาพในขั้นทดสอบประสิทธิภาพใช้จริงด้วยก็ได้ เพื่อประกันคุณภาพของสถาบันการศึกษาทางไกลนานาชาติ

2.5.3 ความจำเป็นที่จะต้องหาประสิทธิภาพ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2520, หน้า 136) ได้สรุปว่า การทดสอบประสิทธิภาพของสื่อหรือชุดการสอนมีความจำเป็นด้วยเหตุผล 3 ประการคือ

1) สำหรับหน่วยงานผลิตสื่อหรือชุดการสอนการทดสอบประสิทธิภาพช่วยประกันคุณภาพของสื่อหรือชุดการสอนว่าอยู่ในขั้นสูง เหมาะสมที่จะลงทุนผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก หากไม่มีการทดสอบประสิทธิภาพเสียก่อนแล้ว เมื่อผลิตออกมาใช้ประโยชน์ไม่ได้ดี ก็จะต้องผลิตหรือทำขึ้นมาใหม่เป็นการสิ้นเปลืองทั้งเวลาแรงงานและเงินทอง

2) สำหรับผู้ใช้สื่อหรือชุดการสอนสื่อหรือชุดการสอนที่ผ่านการทดสอบประสิทธิภาพ จะทำหน้าที่เป็นเครื่องมือช่วยสอนได้ดี ในการสร้างสภาพการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เปลี่ยนแปลง

พฤติกรรมตามที่มุ่งหวัง บางครั้งชุดการสอนต้องช่วยครูสอน บางครั้งต้องสอนแทนครู (อาทิในโรงเรียนครูคนเดียว) ดังนั้นก่อนนำสื่อหรือชุดการสอนไปใช้ ครูจึงควรมั่นใจว่า ชุดการสอนนั้นมีประสิทธิภาพในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนจริง การทดสอบประสิทธิภาพตามลำดับขั้นจะช่วยให้เราได้สื่อหรือชุดการสอนที่มีคุณค่าทางการสอนจริงตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

3) สำหรับผู้ผลิตสื่อหรือชุดการสอนการทดสอบประสิทธิภาพจะทำให้ผู้ผลิตมั่นใจได้ว่า เนื้อหาสาระที่บรรจุลงในสื่อหรือชุดการสอนมีความเหมาะสม ง่ายต่อการเข้าใจ อันจะช่วยให้ผู้ผลิตมีความชำนาญสูงขึ้น เป็นการประหยัดแรงสมอง แรงงาน เวลาและเงินทองในการเตรียมต้นแบบ

2.5.4 การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2520, หน้า 137) ได้สรุปการกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพดังนี้

1) ความหมายของเกณฑ์ (Criterion) เกณฑ์เป็นขีดกำหนดที่จะยอมรับว่า สิ่งใดหรือพฤติกรรมใดมีคุณภาพและหรือปริมาณที่จะรับได้

การตั้งเกณฑ์ ต้องตั้งไว้ครั้งแรกครั้งเดียวเพื่อจะปรับปรุงคุณภาพให้ถึงเกณฑ์ขั้นต่ำที่ตั้งไว้ จะตั้งเกณฑ์การทดสอบประสิทธิภาพไว้ต่างกันไม่ได้ เช่น เมื่อมีการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดียวตั้งเกณฑ์ไว้ 60/60 แบบกลุ่มตั้งเกณฑ์ไว้ 70/70 ส่วนแบบสนามตั้งไว้ 80/80 ถือว่าเป็นการตั้งเกณฑ์ที่ไม่ถูกต้อง

อนึ่ง เนื่องจากเกณฑ์ที่ตั้งไว้เป็นเกณฑ์ต่ำสุด ดังนั้นหากการทดสอบคุณภาพของสิ่งใดหรือพฤติกรรมใดได้ผลสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ย่อมมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.5 หรืออนุโลมให้มีความคลาดเคลื่อนต่ำหรือสูงกว่าค่าประสิทธิภาพที่ตั้งไว้เกิน 2.5 ก็ให้ปรับขึ้นไปอีกหนึ่งขั้นแต่หากได้ค่าต่ำกว่าค่าประสิทธิภาพที่ตั้งไว้ต้องปรับปรุงและนำไปทดสอบประสิทธิภาพใช้หลายครั้งในภาคสนามจนได้ค่าถึงเกณฑ์ที่กำหนด

2) ความหมายของเกณฑ์ประสิทธิภาพ หมายถึง ระดับประสิทธิภาพของสื่อหรือชุดการสอนที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เป็นระดับที่ผลิตสื่อหรือชุดการสอนจะพึงพอใจว่า หากสื่อหรือชุดการสอนมีประสิทธิภาพถึงระดับนั้นแล้ว สื่อหรือชุดการสอนนั้นก็มีความคุ้มค่าที่จะนำไปสอนนักเรียนและคุ้มค่าแก่การลงทุนผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก

การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพกระทำได้โดยการประเมินผลพฤติกรรมของผู้เรียน 2 ประเภท คือ พฤติกรรมต่อเนื่อง (กระบวนการ) กำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น $E1 = \text{Efficiency of Process}$ (ประสิทธิภาพของกระบวนการ) และพฤติกรรมสุดท้าย (ผลลัพธ์) กำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น $E2 = \text{Efficiency of Product}$ (ประสิทธิภาพของผลลัพธ์)

2.1 ประเมินพฤติกรรมต่อเนื่อง (Transitional Behavior) คือประเมินผลต่อเนื่อง ซึ่งประกอบด้วยพฤติกรรมย่อยของผู้เรียน เรียกว่า “กระบวนการ” (Process) ที่เกิดจากการประกอบกิจกรรมกลุ่ม ได้แก่ การทำโครงการ หรือทำรายงานเป็นกลุ่ม และรายงานบุคคลได้แก่ งานที่มอบหมายและกิจกรรมอื่นใดที่ผู้สอนกำหนดไว้

2.2 ประเมินพฤติกรรมสุดท้าย (Terminal Behavior) คือประเมินผลลัพธ์ (Product) ของผู้เรียน โดยพิจารณาจากการสอบหลังเรียนและการสอบไล่

ประสิทธิภาพของสื่อหรือชุดการสอนจะกำหนดเป็นเกณฑ์ที่ผู้สอนคาดหวังว่าผู้เรียนจะเปลี่ยนพฤติกรรมเป็นที่พึงพอใจ โดยกำหนดให้ของผดเฉลี่ยของคะแนนการทำงานและการ

ประกอบกิจกรรมของผู้เรียนทั้งหมดต่อร้อยละของผลการประเมินหลังเรียนทั้งหมด นั่นคือ $E_1/E_2 =$ ประสิทธิภาพของกระบวนการ/ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

ตัวอย่าง 80/80 หมายความว่า เมื่อเรียนจากสื่อหรือชุดการสอนแล้ว ผู้เรียนจะสามารถทำแบบฝึกปฏิบัติ หรืองานได้ผลเฉลี่ย 80% และประเมินหลังเรียนและงานสุดท้ายได้ผลเฉลี่ย 80%

การที่จะกำหนดเกณฑ์ E_1/E_2 ให้มีค่าเท่าใดนั้น ให้ผู้สอนเป็นผู้พิจารณาตามความพอใจ โดยพิจารณาพิสัยการเรียนรู้ที่จำแนกเป็นวิทยพิสัย (Cognitive Domain) จิตพิสัย (Affective Domain) และทักษะพิสัย (Skill Domain)

ในขอบข่ายวิทยพิสัย (เดิมเรียกว่า พุทธิพิสัย) เนื้อหาที่เป็นความรู้ความจำ มักจะตั้งได้สูงสุดแล้วลดต่ำลงมา คือ 90/90 85/85 80/80

ส่วนเนื้อหาสาระที่เป็นจิตพิสัยจะต้องใช้เวลาไปฝึกฝนและพัฒนา ไม่สามารถทำให้ถึงเกณฑ์ระดับสูงได้ในห้องเรียนหรือในขณะที่เรียน จึงอนุโลมให้ตั้งไว้ต่ำลง นั่นคือ 80/80 75/75 แต่ไม่ต่ำกว่า 75/75 เพราะเป็นระดับความพอใจต่ำสุด จึงไม่ควรตั้งเกณฑ์ไว้ต่ำกว่านี้ หากตั้งเกณฑ์ไว้เท่าใด ก็มักได้ผลเท่านั้น ดังจะเห็นได้จากระบบการสอนของไทยปัจจุบัน (2520) ได้กำหนดเกณฑ์โดยไม่เขียนเป็นลายลักษณ์อักษรไว้ 0/50 นั่นคือ ให้ประสิทธิภาพกระบวนการมีค่า 0 เพราะครูมักไม่มีเกณฑ์เวลาในการให้งานหรือแบบฝึกปฏิบัติให้นักเรียน ส่วนคะแนนผลลัพธ์ที่ให้ผ่านคือ 50% ผลจึงปรากฏว่าคะแนนวิชาต่าง ๆ ของนักเรียนต่ำในทุกวิชา เช่นคะแนนภาษาไทย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยเฉลี่ยแต่ละปีเพียง 51% เท่านั้น (2)

2.5.5 วิธีการคำนวณหาประสิทธิภาพ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2520, หน้า 138) ได้สรุปวิธีการคำนวณหาประสิทธิภาพกระทำได้ 2 วิธี คือ โดยใช้สูตรและโดยการคำนวณธรรมดา ดังนี้

ก. โดยใช้สูตรกระทำได้โดยใช้สูตรต่อไปนี้

$$\text{สูตรที่ 1 } E_1 = \frac{\sum X}{N} \times 100 \quad \text{หรือ} \quad \frac{x}{A} \times 100$$

เมื่อ E_1 คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ

$\sum x$ คือ คะแนนรวมของแบบฝึกปฏิบัติกิจกรรมหรืองานที่ทำ

ระหว่างเรียนทั้งที่เป็นกิจกรรมในห้องเรียน นอกห้องเรียนหรือออนไลน์

A คือ คะแนนเต็มของแบบฝึกปฏิบัติ ทุกชั้นรวมกัน

N คือ จำนวนผู้เรียน

$$\text{สูตรที่ 2 } E_2 = \frac{\sum F}{N} \times 100 \quad \text{หรือ} \quad \frac{F}{B} \times 100$$

เมื่อ E_2 คือ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

$\sum F$ คือ คะแนนรวมของผลลัพธ์ของการประเมินหลังเรียน

B คือ คะแนนเต็มของการประเมินสุดท้ายของแต่ละหน่วยประกอบด้วย ผลการสอบหลังเรียนและคะแนนจากการประเมินงานสุดท้าย

N คือ จำนวนผู้เรียน

การคำนวณหาประสิทธิภาพโดยใช้สูตรดังกล่าวข้างต้น กระทำได้โดยการนำคะแนนรวมแบบฝึกปฏิบัติ หรือผลงานในขณะที่ประกอบกิจกรรมกลุ่ม/เดี่ยว และคะแนนสอบหลังเรียนมาเข้าตารางแล้วจึงคำนวณหาค่า E_1/E_2

ข. โดยใช้วิธีการคำนวณโดยไม่ใช้สูตร

หากจำสูตรไม่ได้หรือไม่อยากใช้สูตร ผู้ผลิตสื่อหรือชุดการสอนก็สามารถใช้วิธีการคำนวณธรรมดาหาค่า E_1 และ E_2 ได้ด้วยวิธีการคำนวณธรรมดา

สำหรับ E_1 คือ ค่าประสิทธิภาพของงานและแบบฝึกปฏิบัติ กระทำได้โดยการนำคะแนนงานทุกชิ้นของนักเรียนในแต่ละกิจกรรม แต่ละคนมารวมกัน แล้วพาค่าเฉลี่ยและเทียบส่วนโดยเป็นร้อยละ

สำหรับค่า E_2 คือ ประสิทธิภาพผลลัพธ์ของการประเมินหลังเรียนของแต่ละสื่อหรือชุดการสอน กระทำได้โดยการเอาคะแนนจากการสอบหลังเรียนและคะแนนจากงานสุดท้ายของนักเรียนทั้งหมดรวมกันหาค่าเฉลี่ยแล้วเทียบส่วนร้อย เพื่อหาค่าร้อยละ

2.5.6 การตีความหมายผลการคำนวณ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2520, หน้า 139) ได้สรุปว่าหลังจากคำนวณหาค่า E_1 และ E_2 ได้แล้วผู้หาประสิทธิภาพต้องตีความหมายของผลลัพธ์โดยยึดหลักการและแนวทาง ดังนี้

1) ความคลาดเคลื่อนของผลลัพธ์ให้มีความคลาดเคลื่อนหรือความแปรปรวนของผลลัพธ์ได้ไม่เกิน .05 (ร้อยละ 5) จากช่วงต่ำไปสูง = 2.5 นั่นให้ผลลัพธ์ของค่า E_1 และ E_2 ที่ถือว่าเป็นไปตามเกณฑ์ มีค่าต่ำกว่าเกณฑ์ ไม่เกิน 2.5% และสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ไม่เกิน 2.5%

หากคะแนน E_1 และ E_2 ห่างกันเกิน 5% แสดงว่า กิจกรรมที่ให้นักเรียนทำกับการสอบหลังเรียนไม่สมดุลกัน เช่น ค่า E_1 มากกว่าค่า E_2 แสดงว่า งานที่มอบหมายอาจจะง่ายกว่าการสอบหรือหากค่า E_2 มากกว่าค่า E_1 แสดงว่า การสอบง่ายกว่าหรือไม่สมดุลกับงานที่มอบหมายให้ทำจำเป็นจะต้องปรับแก้

หากสื่อหรือชุดการสอนได้รับการออกแบบพัฒนาอย่างดีมีคุณภาพค่า E_1 หรือ E_2 ที่คำนวณได้จากการทดสอบประสิทธิภาพ จะต้องใกล้เคียงกันและห่างกันไม่เกิน 5% ซึ่งเป็นตัวชี้วัดที่จะยืนยันได้ว่า นักเรียนได้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมต่อเนื่องตามลำดับขั้นหรือไม่ก่อนที่จะมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมขั้นสุดท้ายหรืออีกนัยหนึ่งต้องประกันได้ว่านักเรียนมีความรู้จริงไม่ใช่ทำกิจกรรมหรือทำสอบได้เพราะการเดา

การการประเมินในอนาคตเสนอผลการประเมินเป็นเลขสองตัวคือ E_1 คู่ E_2 เพราะจะทำให้ผู้อ่านผลการประเมินทราบลักษณะนิสัยของผู้เรียนระหว่างนิสัยในการทำงานอย่างต่อเนื่อง คงเส้นคงวาหรือไม่ (ดูจากค่า E_1 คือกระบวนการ) กับการทำงานสุดท้ายว่ามีคุณภาพมากน้อยเพียงใด (ดูจากค่า E_2 คือกระบวนการ) เพื่อประโยชน์ของการกลั่นกรองบุคลากรเข้าทำงาน

ตัวอย่าง นักเรียนสองคน คือเกษมกับปรีชา เกษมได้ผลลัพท์ $E_1/E_2 = 78.50/82.50$ ส่วนปรีชาได้ผลลัพท์ $82.50/78.50$ แสดงว่านักเรียนคนแรก คือ เกษม ทำงานและฝึกปฏิบัติทั้งปีได้ 78% และสอบไล่ได้ 83% จะเห็นว่าจะมีลักษณะนิสัยที่เป็นกระบวนการผู้เรียนคนที่สอง คือ ปรีชาที่ได้ผลลัพท์ $E_1/E_2 = 82.50/78.50$ ไม่ได้

2.5.7 ขั้นตอนการทดสอบประสิทธิภาพ

ชียงค์ พรหมวงศ์ (2520, หน้า 139) ได้สรุปว่า เมื่อผลิตสื่อหรือชุดการสอนขึ้นเป็นต้นแบบแล้ว ต้องนำสื่อหรือชุดการสอนไปหาประสิทธิภาพตามขั้นตอนต่อไปนี้

ก. การทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว (1:1) เป็นการทดสอบประสิทธิภาพที่ผู้สอน 1 คนทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอนกับผู้เรียน 1-3 คนโดยใช้เด็กอ่อน ปานกลาง และเด็กเก่ง ระหว่างทดสอบประสิทธิภาพให้จับเวลาในการประกอบกิจกรรม สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนว่าหงุดหงิด ทำหน้างาน หรือทำท่าทางไม่เข้าใจหรือไม่ ประเมินการเรียนรู้จากกระบวนการ คือ กิจกรรมหรือภารกิจและงานที่มอบให้ทำและทดสอบหลังเรียน นำคะแนนมาคำนวณหาประสิทธิภาพ หากไม่ถึงเกณฑ์ต้องปรับปรุงเนื้อหาสาระ กิจกรรมระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนให้ดีขึ้น โดยปกติคะแนนที่ได้จากการทดสอบประสิทธิภาพแบบนี้จะได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์มาก แต่ไม่ต้องวิตกเมื่อปรับปรุงแล้วจะสูงขึ้นมาก ก่อนนำไปทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม ทั้งนี้ E_1/E_2 ที่ได้จะมีค่าประมาณ 60/60

ข. การทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1:10) เป็นการทดสอบประสิทธิภาพที่ผู้สอน 1 คนทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอนกับผู้เรียน 6-10 คน (ละผู้เรียนที่เก่ง ปานกลาง กับอ่อน) ระหว่างทดสอบประสิทธิภาพให้จับเวลาในการประกอบกิจกรรม สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนว่าหงุดหงิด ทำหน้างาน หรือทำท่าทางไม่เข้าใจหรือไม่ หลังจากทดสอบประสิทธิภาพให้ประเมินการเรียนรู้จากกระบวนการคือกิจกรรมหรือภารกิจและงานที่มอบให้ทำและประเมินผลลัพท์คือ การทดสอบหลังเรียน และงานสุดท้ายที่มอบให้นักเรียนทำส่งก่อนสอบประจำหน่วยให้นำคะแนนมาคำนวณหาประสิทธิภาพ หากไม่ถึงเกณฑ์ต้องปรับปรุงเนื้อหาสาระกิจกรรมระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนให้ดีขึ้น คำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุงในคราวนี้คะแนนของผู้เรียนจะเพิ่มขึ้นอีกเกือบเท่าเกณฑ์ โดยเฉลี่ยจะห่างจากเกณฑ์ประมาณ 10% นั่นคือ E_1/E_2 ที่ได้จะมีค่าประมาณ 70/70

ค. การทดสอบประสิทธิภาพภาคสนาม (1:100) เป็นการทดสอบประสิทธิภาพที่ผู้สอน 1 คนทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอนกับผู้เรียนทั้งชั้นระหว่างทดสอบประสิทธิภาพให้จับเวลาในการประกอบกิจกรรม สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนว่า หงุดหงิด ทำหน้างาน หรือทำท่าทางไม่เข้าใจหรือไม่ หลังจากทดสอบประสิทธิภาพภาคสนามแล้วให้ประเมินการเรียนรู้จากกระบวนการ คือ กิจกรรมหรือภาระกิจกรรมและงานที่มอบหมายให้ทำและทดสอบหลังเรียน นำคะแนนมาคำนวณหาประสิทธิภาพ หากไม่ถึงเกณฑ์ต้องปรับปรุงเนื้อหาสาระกิจกรรมระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนให้ดีขึ้นแล้วนำไปทดสอบประสิทธิภาพภาคสนามซ้ำกับนักเรียนต่างกลุ่ม อาจทดสอบประสิทธิภาพ 2-3 ครั้งจนได้ค่าประสิทธิภาพถึงเกณฑ์ขั้นต่ำ ปกติไม่น่าจะทดสอบประสิทธิภาพเกิน 3 ครั้ง ด้วยเหตุนี้ ขั้นตอนทดสอบประสิทธิภาพภาคสนามจึงแทนด้วย 1:100

ผลลัพธ์ที่ได้จากการทดสอบประสิทธิภาพภาคสนามควรใกล้เคียงกัน เกณฑ์ที่ตั้งไว้หากต่ำจากเกณฑ์ไม่เกิน 2.5% ก็ให้ยอมรับว่าสื่อหรือชุดการสอนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้ง

หากค่าที่ได้ต่ำกว่าเกณฑ์มากกว่า -2.5 ให้ปรับปรุงและทดสอบประสิทธิภาพภาคสนามซ้ำจนกว่าจะถึงเกณฑ์ จะหยุดปรับปรุงแล้วสรุปว่าชุดการสอนไม่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ หรือจะลดเกณฑ์ลงเพราะ “ถอดใจ” หรือยอมแพ้ไม่ได้

หากสูงกว่าเกณฑ์ไม่เกิน +2.5 ก็ยอมรับว่า สื่อหรือชุดการสอนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

หากค่าที่ได้สูงกว่าเกณฑ์ +2.5 ให้ปรับเกณฑ์ขึ้นไปอีกหนึ่งขั้น เช่น ตั้งไว้ 80/80 ก็ให้ปรับขึ้นเป็น 85/55 หรือ 90/90 ตามค่าประสิทธิภาพที่ทดสอบประสิทธิภาพได้

ตัวอย่าง เมื่อทดสอบหาประสิทธิภาพแล้วได้ 83.5/85.4 ก็แสดงว่าสื่อหรือชุดการสอนนั้นมีประสิทธิภาพ 83.5/85.4 ใกล้เคียงกับเกณฑ์ 85/85 ที่ตั้งไว้ แต่ ถ้าตั้งเกณฑ์ไว้ 75/75 เมื่อผลการทดสอบประสิทธิภาพเป็น 83.5/85.4 ก็อาจเลื่อนเกณฑ์ขึ้นมาเป็น 85/85 ได้

2.5.8 การเลือกนักเรียนมาทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2520, หน้า 139) ได้สรุปว่า นักเรียนที่ผู้สอนจะเลือกมาทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน ควรเป็นตัวแทนของนักเรียนที่เราจะนำสื่อหรือชุดการสอนนั้นไปใช้ ดังนั้น จึงควรพิจารณาประเด็นต่อไปนี้

1) สำหรับการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว (1:1) เป็นการทดสอบประสิทธิภาพครู 1 คนต่อเด็ก 1-3 คนให้ทดสอบประสิทธิภาพกับเด็กอ่อนเสียก่อน ทำการปรับปรุงแล้วนำไปทดสอบประสิทธิภาพกับเด็กปานกลาง และนำไปทดสอบประสิทธิภาพกับเด็กเก่ง อย่างไรก็ตามหากเวลาไม่อำนวยและสถานการณ์ไม่เหมาะสมก็ให้ทดสอบประสิทธิภาพกับเด็กอ่อนหรือเด็กปานกลาง โดยไม่ต้องทดสอบประสิทธิภาพกับเด็กเก่งก็ได้แต่การทดสอบประสิทธิภาพกับเด็กทั้ง 3 ระดับจะเป็นการสะท้อนธรรมชาติการเรียนรู้ที่แท้จริง ที่เด็กเก่ง กลาง อ่อนจะได้ช่วยเหลือกันเพราะเด็กอ่อนบางคนอาจจะเก่งในเรื่องที่เด็กเก่งทำไม่ได้

2) สำหรับการทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1:10) เป็นการทดสอบประสิทธิภาพที่ครู 1 คนทดสอบประสิทธิภาพกับเด็ก 6-12 คน โดยให้มีผู้เรียนคละกันทั้งเด็กเก่ง ปานกลาง เด็กอ่อนห้ามทดสอบประสิทธิภาพกับเด็กอ่อนล้วน หรือเด็กเก่งล้วน ขณะทำการทดสอบประสิทธิภาพผู้สอนจะต้องจับเวลาด้วยว่า กิจกรรมแต่ละกลุ่มใช้เวลาเท่าไร ทั้งนี้เพื่อให้ทุกกลุ่มกิจกรรมใช้เวลาใกล้เคียงกัน โดยเฉพาะการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ที่กำหนดให้ใช้เวลาเท่ากันคือ 10-15 นาที สำหรับระดับประถมศึกษาและ 15-20 นาที สำหรับระดับมัธยมศึกษา

3) สำหรับการทดสอบประสิทธิภาพภาคสนาม (1:100) เป็นการทดสอบประสิทธิภาพที่ใช้ครู 1 คน กับนักเรียนทั้งชั้น กับนักเรียน 30-40 คน (หรือ 100 คน สำหรับชื่อหรือชุดการสอนรายบุคคล) ชั้นเรียนที่เลือกมาทดสอบประสิทธิภาพจะต้องมีนักเรียนคละกันทั้งเก่งและอ่อนไม่ควรเลือกห้องเรียนที่มีแต่เด็กเก่งหรือเด็กอ่อนล้วน

สัดส่วนที่ถูกต้องในการกำหนดจำนวนผู้เรียนที่มีระดับความสามารถแตกต่างกันควรยึดจำนวนจากการแจกแจงปกติ ที่จำแนกนักเรียนเป็น 5 กลุ่ม คือ นักเรียนเก่งมาก (เหรียญเพชร)

ร้อยละ 1.37 (1 คน) นักเรียนเก่ง (เหรียญเงิน) ร้อยละ 14.63 (15 คน) นักเรียนปานกลาง (เหรียญเงิน) ร้อยละ 68 (68 คน) นักเรียนอ่อน (เหรียญทองแดง) ร้อยละ 14.63 (15 คน) และนักเรียนอ่อนมาก (เหรียญตะกั่ว) ร้อยละ 1.37 (1 คน)

เมื่อยึดการแจกแจงปกติเป็นเกณฑ์กำหนดจำนวนนักเรียนที่จะนำมาทดสอบประสิทธิภาพสื่อและชุดการสอน ก็จะได้นักเรียนเก่งประมาณร้อยละ 16 นักเรียนปานกลางร้อยละ 68 และนักเรียนอ่อนร้อยละ 16

เนื่องจากการทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน ต้องใช้สถานที่ในการจัดกิจกรรม และได้มีเวลามากกว่า สำหรับการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม ควรใช้เวลานอกชั้นเรียนหรือแยกนักเรียนมาเรียนต่างหากจากห้องเรียน อาจเป็นห้องประชุมของโรงเรียน โรงอาหาร หรือสนามได้ร่วมไม้กันได้

ส่วนการทดสอบประสิทธิภาพแบบสนามควรใช้ห้องเรียนจริง แต่นักเรียนที่ใช้ทดสอบประสิทธิภาพต้องสุ่มนักเรียนแต่ละระดับมาจากหลายห้องเรียนในโรงเรียนเดียวกันหรือต่างโรงเรียน เพื่อให้ได้สัดส่วนจำนวนตามการแจกแจงปกติ

ในกรณีที่ไม่สามารถหานักเรียนตามสัดส่วนการแจกแจงปกติได้ ผู้ทดสอบมีประสิทธิภาพอาจสุ่มแบบเจาะจงโดยใช้ห้องเรียนในห้องเรียนหนึ่งทำการทดสอบประสิทธิภาพ แต่จะต้องระบุไว้ในข้อจำกัดของการวิจัยในบทนำและนำไปอภิปรายผลในบทสุดท้าย เพราะค่าประสิทธิภาพที่ได้แม้จะถึงเกณฑ์ที่กำหนดก็ถึงอย่างมีเงื่อนไข เพราะกลุ่มตัวอย่างได้สะท้อนสัดส่วนที่แท้จริงตามการแจกแจงปกติ

2.5.9 ข้อควรคำนึงในการทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2520, หน้า 139) ได้สรุปว่า เพื่อให้การทดสอบประสิทธิภาพของสื่อหรือชุดการสอนได้ผลลุ่ม มีสิ่งที่คุณทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอนควรคำนึงถึงดังนี้

1) การเลือกผู้เรียนเข้าร่วมการทดสอบประสิทธิภาพควรเลือกนักเรียนที่เป็นตัวแทนของนักเรียนที่ใช้สื่อหรือชุดการสอน ตามแนวทางกลุ่มตัวอย่างที่ถูกต้อง

2) การเลือกเวลาและสถานที่ทดสอบประสิทธิภาพควรหาสถานที่และเวลาที่ปราศจากเสียงรบกวน ไม่ร้อนอบอ้าว และควรทดสอบประสิทธิภาพในเวลาที่มีนักเรียนไม่หิวกระหาย ไม่รีบร้อนกลับบ้าน หรือไม่ต้องพะวักพะวนไปเข้าเรียนในชั้นอื่นๆ

3) การชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีการต้องชี้แจงให้นักเรียนทราบถึงวัตถุประสงค์ของการทดสอบประสิทธิภาพสื่อและชุดการสอนและการจัดห้องเรียนแบบศูนย์การเรียน หากนักเรียนไม่คุ้นเคยกับวิธีการใช้สื่อหรือชุดการสอน

4) การรักษาสถานการณ์ตามความเป็นจริง สำหรับการทดสอบประสิทธิภาพภาคสนามในชั้นเรียนจริง ต้องรักษาสถานการณ์ให้เหมือนที่เป็นอยู่ในห้องเรียนทั่วไป เช่น ต้องใช้ครูเพียงคนเดียวห้ามคนอื่นเข้าไปช่วย ผู้สังเกตการณ์ต้องอยู่ห่าง ๆ ไม่เข้าไปช่วยเหลือเด็ก ต้องปล่อยให้ครูผู้ทดสอบประสิทธิภาพสอนแก้ปัญหาด้วยตนเอง หากจำเป็นต้องได้รับความช่วยเหลือก็ให้ครูผู้สอนเป็นผู้บอกให้เข้าไปช่วย มิฉะนั้นการทดสอบประสิทธิภาพสอนก็ไม่สะท้อนสถานการณ์จริงที่มีคนสอนเพียงคนเดียว

5) ดำเนินการสอนตามขั้นตอนไม่ว่าจะเป็นการทดลองแบบเดี่ยว แบบกลุ่ม และภาคสนาม หลังจากชี้แจงให้นักเรียนทราบเกี่ยวกับสื่อชุดการสอน และวิธีการสอนแล้วครูจะต้องดำเนินการสอนตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ในแต่ละระบบการสอน

5.1 สำหรับการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ดำเนินการตามขั้นตอน 5 ขั้นตอนคือ (1) สอบก่อนเรียน (2) นำสู่บทเรียน (3) ให้นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่ม (4) สรุปบทเรียน (ครูสรุปเองหรือให้นักเรียนช่วยกันสรุปก็ได้ ทั้งนี้ต้องดูตามที่กำหนดไว้ในแผนการสอน) และ (5) สอบหลังเรียน

5.2 สำหรับการสอนแบบซึ่งประสบการณ์มี 7 ขั้นตอนคือ (1) ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ (2) ประชุมนิเทศ (3) เผชิญประสบการณ์หลัก ประสบการณ์รอง ตามภารกิจและงานที่กำหนด (4) รายงานความก้าวหน้าของการเผชิญประสบการณ์หลักและรอง (5) รายงานผลสุดท้าย (6) สรุปการเผชิญประสบการณ์ (7) ประเมินหลังเผชิญประสบการณ์

5.3 สำหรับการสอนทางอิเล็กทรอนิกส์ อาจดำเนินการตามขั้นตอน 7 ขั้นตอนคือ (1) สอบก่อนเรียน (2) ศึกษาประมวลการสอนแผนกิจกรรมและเส้นทางการเรียน (Course Syllabus, Course Bulletin and Learning Route) (3) ศึกษาเนื้อหาสาระที่กำหนดให้แบบออนไลน์บน website หรือออฟไลน์ในซีดีหรือดีวีดีหรือดาวน์โหลดจากแหล่งความรู้ที่กำหนดให้ (4) ให้นักเรียนทำกิจกรรมเดี่ยว (Individual Assignment) และกิจกรรมกลุ่มร่วมมือ (Collaborative Group) (5) สรุปบทเรียน (ครูสรุปเองหรือให้นักเรียนช่วยกันสรุปก็ได้ ทั้งนี้ต้องดูตามที่กำหนดไว้ในแผนการสอน) และ (7) สอบหลังเรียน

5.4 สำหรับการสอนแบบบรรยายดำเนินการตามขั้นตอน 5 ขั้นตอนคือ (1) สอบก่อนเรียน (2) นำเข้าสู่บทเรียน (3) ให้นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่ม (4) สรุปบทเรียน (ครูสรุปเองหรือให้นักเรียนช่วยกันสรุปก็ได้ ทั้งนี้ต้องดูตามที่กำหนดไว้ในแผนการสอน) และ (5) สอบหลังเรียน

2.5.10 บทบาทของครูขณะกำลังทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2520, หน้า 144) ได้สรุปบทบาทของครูขณะกำลังทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอนดังนี้

2.5.10.1 บทบาทของครูในขณะที่ทดสอบแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม

ในขณะที่กำลังทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน ครูควรปฏิบัติดังนี้

1) ต้องคอยสังเกตและบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนอย่างใกล้ชิด เพื่อดูว่านักเรียนทำหน้างาน เจียบ หรือสงสัยประการใด

2) สังเกตและปฏิสัมพันธ์ (Interaction Analysis) ของนักเรียน โดยใช้แบบสังเกตปฏิบัติสัมพันธ์ที่มีผู้พัฒนาขึ้นแล้ว เช่น Flanders Interaction Analysis (FIA), Brown Interaction Analysis (BIA), Chitiyong Interaction Analysis (CIA)

3) พยายามรักษาสุขภาพจิต ไม่คาดหวังหรือเครียดกับความเหน็ดเหนื่อยที่ทุ่มเทในการผลิตชุดการสอน หรือเครียดกับการเกรงว่า ผลการทดสอบประสิทธิภาพจะไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ เกรงว่าจะไม่ได้รับความร่วมมือจากนักเรียน

4) สร้างบรรยากาศอบอุ่นและเป็นกันเอง ครูต้องเป็นกันเองกับนักเรียนเวลาตอบก่อนเรียนยิ้มแย้มแจ่มใส สร้างบรรยากาศที่นักเรียนจะแสดงออกเสรี ไม่ทำหน้าเคร่งขรึมจนนักเรียนกลัวให้ได้

- 5) ต้องชี้แจงว่าการสอบครั้งนี้ไม่มีผลต่อการสอบไล่ปกติของนักเรียนแต่ประการใด
- 6) ปล่อยให้ นักเรียนศึกษาและประกอบกิจกรรมจากสื่อหรือชุดการสอนตามธรรมชาติ โดยทำที่ว่าครูไม่ได้สนใจจับผิดนักเรียน ด้วยการทำให้ทำงานหรืออ่านหนังสือ
- 7) หากสังเกตว่านักเรียนคนใดมีปัญหาระหว่างการทดสอบ อย่าให้ความสนใจเป็นพิเศษ แต่ให้บันทึกพฤติกรรมไว้เพื่อจําถามซักถามและพูดคุยกับนักเรียนในภายหลัง

2.5.10.2 บทบาทของครูภาคสนามกับนักเรียนทั้งชั้น

- 1) ปฏิบัติตามข้อเสนอแนะ ที่นำเสนอทั้ง 7 ข้อ
- 2) ครูต้องพยายามอธิบายประเด็นต่าง ๆ ที่ต้องการจะบอกนักเรียนอย่างชัดเจน
- 3) เมื่อบอกให้นักเรียนลงมือประกอบกิจกรรมแล้ว ครูต้องหยุดพูดเสียงดังหากประสงค์จะประกาศอะไรต้องรอจนเปลี่ยนกลุ่ม หรือไปพูดกับนักเรียนคนนั้นหรือกลุ่มนั้นด้วยเสียงที่พอได้ยินเฉพาะครูกับนักเรียน ครูต้องไม่พูดมากโดยไม่จำเป็น
- 4) ขณะที่นักเรียนประกอบกิจกรรม ครูจะต้องเดินไปตามกลุ่มต่าง ๆ เพื่อสังเกตพัฒนาการของนักเรียนดูการทำงานของสมาชิกในกลุ่ม ความเป็นผู้นำ ผู้ตาม และอาจให้ความช่วยเหลือนักเรียนกลุ่มใดหรือคนใดที่มีปัญหา แต่ไม่ควรไปนั่งเฝ้ากลุ่มใดกลุ่มหนึ่งโดยเฉพาะเพราะจะทำให้ นักเรียนอึดอัด เครียด หรือบางคนอาจแสดงพฤติกรรมเรื่องเพื่ออวดครู
- 5) เมื่อจะให้ นักเรียนเปลี่ยนกลุ่ม ครูควรชี้แจงให้นักเรียนเดินช้า ๆ ไม่ต้องรีบเร่ง และให้หัวหน้าเก็บสื่อการสอนใส่ซองไว้ให้เรียบร้อยก่อนเปลี่ยนกลุ่มอื่น ๆ ห้ามหยิบชิ้นส่วนใดติดมือไป ยกเว้น “แบบฝึกปฏิบัติ” หรือ “กระดาษคำตอบ” ประจำตัวของนักเรียนเอง
- 6) การเปลี่ยนกลุ่มกระทำได้ 3 วิธีคือ (1) เปลี่ยนพร้อมกันทุกกลุ่มหากทำกิจกรรมเสร็จพร้อมกัน (2) กลุ่มใดเสร็จก่อนให้ไปทำงานในกลุ่มสำรอง (3) หากมี 2 กลุ่มทำเสร็จพร้อมกันก็เปลี่ยนให้กันทันที
- 7) หลังจากการทดสอบประสิทธิภาพสิ้นสุดลง ขอให้แสดงความชื่นชมที่นักเรียนให้ความร่วมมือ และประสบความสำเร็จในการเรียนจากสื่อหรือชุดการสอน
- 8) หากทำได้ให้แจ้งผลการทดสอบหลังเรียนให้นักเรียนทราบเพื่อให้ประสบการณ์ที่เป็นความสำเร็จ

2.5.11 สิ่งที่ต้องปฏิบัติหลังทดสอบประสิทธิภาพ

ชัชยงค์ พรหมวงศ์ (2520, หน้า 145) ได้สรุปว่า เมื่อทำการทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอนเสร็จแล้ว ครูผู้สอนและสมาชิกในกลุ่มฝึกปฏิบัติผลิตสื่อหรือชุดการสอน ควรปฏิบัติดังต่อไปนี้

1. นำผลงานและแบบฝึกปฏิบัติของนักเรียนมาตรวจโดยการให้คะแนนกิจกรรมทุกชนิดแล้วหาค่าเฉลี่ยและทำเป็นร้อยละ
2. นำผลการสอบหลังเรียนมาหาค่าเฉลี่ยและทำเป็นค่าร้อยละ
3. นำเสนอผลการสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมาเขียนแผนภูมิเปรียบเทียบเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการบรรยายผลการสอนและจัดนิทรรศการ (หากมี) ดังตัวอย่าง
4. นำสื่อการสอน ซึ่งมีบัตรคำสั่ง บัตรสรุปเนื้อหา บัตรเนื้อหา บัตรกิจกรรม ภาพชุด ฯลฯ มาปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น

2.5.12. การยอมรับหรือไม่ยอมรับในประสิทธิภาพ

ซัยยงค์ พรหมวงศ์ (2520, หน้า 146) ได้สรุปว่า เมื่อทดสอบประสิทธิภาพหรือชุดการสอนภาคสนามแล้ว เทียบค่า E_1/E_2 ที่หาได้จากสื่อหรือชุดการสอนกับ E_1/E_2 ที่ตั้งเกณฑ์ไว้เพื่อดูว่าเราจะยอมรับประสิทธิภาพหรือไม่ การยอมรับประสิทธิภาพให้ถือค่าความแปรปรวน 2.5-5% อาทิ นั่นคือประสิทธิภาพของสื่อหรือชุดการสอนไม่ควรต่ำกว่าเกณฑ์เกิน 5% แต่โดยปกติเราจะกำหนดไว้ 2.5% อาทิ เราตั้งเกณฑ์ประสิทธิภาพไว้ 90/90 เมื่อทดสอบประสิทธิภาพแบบ 1: 100 แล้วสื่อหรือชุดการสอนนั้นมีประสิทธิผล 87.5/87.5 เราก็สามารถยอมรับได้ว่าสื่อหรือชุดการสอนนั้นมีประสิทธิภาพ

ในงานวิจัยเล่มนี้ได้ประยุกต์ใช้การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของศาสตราจารย์ ดร.ซัยยงค์ พรหมวงศ์ เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน ไม่สามารถทดสอบกับเด็กเป็นรายบุคคลได้เพราะกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีลักษณะของกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ลงมือศึกษากิจกรรมเป็นเป็นกลุ่มแล้วร่วมกันอภิปราย

3. กรณีศึกษา

3.1 ความหมายของกรณีศึกษา

ประกอบ คูปรรัตน์ (2537, หน้า 48) ได้ให้ความหมายของกรณีศึกษา หมายถึง การนำเสนอพฤติกรรมของมนุษย์ที่ได้ประสบมาอาจจะเป็นในรูปของแต่ละบุคคลกลุ่มคนหรือองค์กรเป็นการพรรณานำสถานการณ์จริงในสภาพแวดล้อมที่จำเป็นต้องมีการตัดสินใจอย่างรอบคอบเป็นการกระตุ้นและเปิดโอกาสให้มีการมองในหลายแง่มุมและให้ผู้เรียนเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมเป็นการสอนที่ต้องการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนและระหว่างผู้เรียนด้วยกันเองผู้เรียนจะมีบทบาทในการเข้าร่วมกิจกรรมมากกว่ารอฟังสิ่งที่ผู้สอนบอหรือเพียงรอจดจำหรือทำความเข้าใจ

วารินทร์ แก้วอุไร (2541, หน้า 70) ได้ให้ความหมายของกรณีตัวอย่าง (Case) เป็นเรื่องราวหรือสภาพสภาพปัญหาซึ่งอาจจะเกิดขึ้นในชีวิตจริงหรือสร้างขึ้นจากสถานการณ์เหมือนจริง ที่ผู้สอนนำเสนอเป็นสถานการณ์การเรียนรู้โดยกำหนดแนวทางการเรียนรู้ และวัตถุประสงค์ที่ต้องการไว้ภายในกรณีตัวอย่างจะแสดงความขัดแย้งทางความคิดในการตัดสินใจ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นในกรณีขัดแย้ง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้การอภิปรายและกระบวนการกลุ่ม แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระในการวิเคราะห์ ระดมพลังสมอง รวบรวมข้อมูลในการตัดสินใจเลือกแนวทางในการแก้ปัญหาเพื่อนำความรู้ไปประยุกต์ใช้กับการแก้ปัญหาในชีวิตจริงได้

สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ (2547, หน้า 93) ได้ให้ความหมายการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาคือกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้กรณีหรือเรื่องราวต่าง ๆ ซึ่งอาจจะเป็นเรื่องจริงหรือสมมติขึ้นจากความเป็นจริง โดยมีการเก็บรวบรวมข้อมูลนำมาวิเคราะห์ อภิปรายแลกเปลี่ยนข้อมูล การจัดการเรียนรู้แบบนี้เป็นการฝึกให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยวิธีการ

หลากหลายสามารถเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่หรือเสริมสร้างความรู้ให้กว้างขวางและนำไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้

ชนาธิป พรกุล (2554, หน้า 165) ได้ให้ความหมายของวิธีสอนโดยใช้กรณีตัวอย่างเป็นการจัดให้ผู้เรียนจากการศึกษากรณีด้วยการอภิปราย

สุคนธ์ สันทพานนท์ (2554, หน้า 165) ได้ให้ความหมายของวิธีสอนแบบศึกษากรณีตัวอย่างหรือกรณีศึกษา เป็นการจัดการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียน ได้ศึกษากรณีตัวอย่างหรือเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจริงหรืออาจจะเกิดขึ้นจริงมาดัดแปลงเป็นตัวอย่างให้แก่ผู้เรียนได้วิเคราะห์ อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และร่วมกันตัดสินใจเลือกแนวทางการแก้ปัญหา หรือแนวทางการพัฒนา ซึ่งทำให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะการคิดและนำไปสู่การตัดสินใจแนวทางการเรียนอย่างมีเหตุผลและเหมาะสม ผู้เรียนนำประสบการณ์จากการฝึกหัดไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตจริง

มกราพันธุ์ จุฑะรสก (2556, หน้า 60) ได้ให้ความหมายการสอนโดยใช้กรณีศึกษา คือ กระบวนการสอนที่ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรื่องที่กำหนด อาจเป็นเรื่องที่สมมติขึ้นจากความเป็นจริงหรือเป็นเรื่องราวในสถานการณ์ปัจจุบันก็ได้ คำตอบและเหตุผลที่ผู้เรียนนำเสนอได้มาจากการอภิปรายร่วมกัน

พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ร่วมสมัย ฉบับราชบัณฑิตยสภา (2555, หน้า 67) ได้ให้ความหมายการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา คือ วิธีการศึกษาค้นคว้าอย่างละเอียดลึกซึ้ง โดยการศึกษาธรรมชาติของสภาพการณ์อันสลับซับซ้อนของกรณีที่จะศึกษา ตลอดจนปัจจัยต่าง ๆ อันเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดสภาวะเช่นนั้น แล้วนำข้อมูลและรายละเอียดของกรณีศึกษามาใช้เป็นฐานในการสรุปหลักการต่าง ๆ

ทิตนา แคมมณี (2557, หน้า 362) ได้ให้ความหมายของกรณีตัวอย่างไว้ว่า คือ กระบวนการที่ครูผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนศึกษาเรื่องที่สมมติขึ้นจากความเป็นจริง และตอบประเด็นคำถามเกี่ยวกับเรื่องนั้นแล้วนำคำตอบและเหตุผลที่มาจากคำตอบนั้นมาใช้เป็นข้อมูลในการอภิปราย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2558, หน้า 334) ได้ให้ความหมายของกรณีตัวอย่างไว้ว่ากรณีตัวอย่างเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นจริง หรือเรื่องที่เล่าสืบต่อกันมา โดยมีประเด็นปัญหาทำให้ผู้เรียนคิดค้น อธิบายถกเถียงกัน เพื่อสร้างเสริมให้มีการคิด วิเคราะห์ ตัดสินใจ ให้เหตุผล และมีแนวทางการแก้ปัญหา ซึ่งเป็นคำตอบที่ผู้สอนต้องการจะให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยไม่จำเป็นต้องสอนโดยตรง (อำไพ สุจริตกุล, ม.ป.ป., หน้า 42-47)

จากความหมายของกรณีศึกษาสรุปได้ว่า กระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ จากกรณีศึกษา ซึ่งอาจจะเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงหรือสมมติขึ้นจากเหตุการณ์จริง แล้วนำคำตอบที่ได้มาหาเหตุผลเพื่อใช้เป็นข้อมูลในการอภิปราย กระตุ้นให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระมีการมองในหลายแง่มุมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์และนำไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้

3.2 องค์ประกอบที่สำคัญของการสอนแบบกรณีศึกษา

มกราพันธุ์ จฑะรสก (2656, หน้า 60) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบสำคัญของวิธีสอนแบบกรณีศึกษา ดังนี้

1. กรณีศึกษาที่คล้ายกับเหตุการณ์จริง
2. มีประเด็นคำถามให้พิจารณาคำตอบ
3. มีคำตอบที่หลากหลาย คำตอบที่ถูกต้องไม่มีเพียงคำตอบเดียว (คำตอบไม่มีผิดหรือถูกอย่างชัดเจน)
4. มีการอภิปรายเกี่ยวกับสภาพการณ์ปัญหา มุมมอง และวิธีแก้ปัญหา สรุปการเรียนรู้ที่ได้รับ

สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ (2547, หน้า 94) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษามีดังนี้

1. เรื่องหรือกรณีที่จะศึกษา
2. ประเด็นคำถาม
3. คำตอบที่หลากหลาย
4. การอภิปรายเกี่ยวกับสถานการณ์ ปัญหา มุมมอง และวิธีแก้ปัญหา

ชนาธิป พรกุล (2554, หน้า 165) กล่าวว่า องค์ประกอบที่สำคัญของการสอนโดยใช้กรณีตัวอย่างหรือกรณีศึกษา 3 ประการ ดังนี้

1. การเตรียมการ ก่อนเข้าชั้นเรียน ครูเตรียมในเรื่อง
 - 1.1 จุดประสงค์เป็นสิ่งแรก ที่ครูต้องทำ เพราะจุดประสงค์เป็นกลไกสำคัญที่ใช้เป็นแนวทางการอภิปราย
 - 1.2 สิ่งที่ใช้ในการสอน ครูต้องทำความเข้าใจกับกรณีตัวอย่างกรณีศึกษา และเอกสารตำราที่เกี่ยวข้องกับการอภิปราย ควรพบมโนทัศน์หลักที่ตรงกับจุดประสงค์ของการสอน และมโนทัศน์รองจำนวนหนึ่ง ซึ่งครูจะนำมาทำขอบเขต (outline) เพื่อระบุทิศทางการอภิปราย และเชื่อมโยงความคิดที่เกิดขึ้นระหว่างการอภิปราย
 - 1.3 ขอบเขตคำถาม ครูควรจัดทำให้สอดคล้องกับขอบเขตมโนทัศน์ เพื่อให้ทราบว่า จะเริ่มอภิปรายตรงไหน เริ่มอย่างไร และทำการเชื่อมโยงเมื่อใด ซึ่งจะทำให้การแลกเปลี่ยนความคิดราบรื่น คำถามที่ดีควรส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจมโนทัศน์มากกว่าการค้นหาคำตอบที่ถูกต้องและเป็นคำถามที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของทุกคน
 - 1.4 การใช้บอร์ด ครูวางแผนการว่าจะเขียนอะไรบนบอร์ด และเขียนอย่างไร การใช้บอร์ดมีหลายวิธี เขียนเป็นคอลัมน์จากซ้ายไปขวาตามลำดับหัวข้อ หรือเขียนแสดงความคิดหลากหลายของความคิดเป็นกลุ่ม ๆ ซึ่งครูลองหน้าว่าผู้เรียนจะแสดงความคิดแบบใด และด้วยวิธีคิดแบบอุปนัย ผู้เรียนจะมองเห็นความคิดที่ดูไม่เกี่ยวข้องซึ่งกันและกันในตอนแรก แต่ต่อมาเริ่มมองเห็นภาพปะติดปะต่อกันเป็นภาพรวม
2. การจัดชั้นเรียน ชั้นเรียนเป็นสถานที่ทำกิจกรรมการเรียนรู้ จึงจำเป็นต้องจัดให้สะดวกในการทำกิจกรรมการอภิปราย

2.1 ชั้นเรียนตามหลักการ ควรจัดเก้าอี้เป็นรูปตัวยู (U-shape) เพื่อให้ทุกคนมองเห็นกันและสะดวกในการแลกเปลี่ยนความคิด มีโต๊ะเล็กตัว 1 ตัว วางเอกสารของผู้นำการอภิปราย มีบอร์ดติดที่ผนังอย่างน้อย 2 อัน ห้องต้องกว้างพอที่จะให้ครูเคลื่อนที่เพื่ออำนวยความสะดวกเมื่อจำเป็นหรือเพื่อเขียนข้อความลงบนบอร์ด

2.2 ชั้นเรียนปกติ มักเป็นห้องสี่เหลี่ยม กระดานดำที่มีฝุ่นชอล์ก โต๊ะเก้าอี้วางเป็นแถวห้องเรียนลักษณะนี้ไม่ส่งเสริมการมีส่วนร่วม เมื่อครูยืนหน้าชั้นผู้เรียนมีแนวโน้มที่จะปฏิสัมพันธ์กับครู การอภิปรายที่มีคุณค่าควรเป็นการสื่อสารกับผู้เรียนด้วยกัน

3. การดำเนินการในชั้นเรียนมีเรื่องที่คุณต้องทำ ดังนี้

3.1 เริ่มบทเรียน ครูมีคำถามที่เตรียมมาว่าจะถามคำถามใดเป็นคำถามแรกแต่การเลือกผู้ตอบจะทำให้ผู้เรียนที่อาสา หรือครูเลือกผู้ตอบเองมีผลต่อบรรยากาศในชั้นเรียนครูต้องนึกอยู่เสมอว่า ทุกคนต้องการมีส่วนร่วม เมื่อครูถามคำถาม แล้วเว้นระยะสัก 4-5 วินาที จะทำให้มีคนอยากตอบหลายคน

3.2 การถามคำถาม การฟัง และการโต้ตอบ ครูควรมีทักษะการฟัง สามารถจับประเด็นที่เรียนพูด ครูอาจขอให้ผู้เรียนพูดอีกครั้ง หรือขยายความบางครั้ง ครูต้องทำงานร่วมกันผู้เรียนเพื่อทำความเข้าใจ และเรียนรู้ร่วมกัน ครูได้ใช้การถามคำถาม การฟัง การโต้ตอบ เพื่อให้การอภิปรายอยู่ในแนวทางที่นำไปสู่จุดประสงค์

3.3 การใช้เวลา เป็นเรื่องที่ต้องวางแผนว่าจะใช้เวลาเริ่มต้น ดำเนินการ และจบเมื่อใด ครูควรมีนาฬิกาวงไว้หน้าชั้นเพื่อตรวจสอบเวลา ซึ่งน่าจะดีกว่าการดูนาฬิกาข้อมือ ไม่ควรมีการพักระหว่างการอภิปรายเพราะมักมีปัญหาในการอภิปรายต่อ ถ้าจำเป็นควรพักก่อนหรือหลังการอภิปราย

3.4 งานกลุ่ม โดยปกติการเรียนด้วยวิธีนี้ ผู้เรียนแต่ละคนต้องศึกษาก่อนมาทำงานกับกลุ่มย่อย แล้วจึงอภิปรายในชั้นเรียน

3.5 การจบบทเรียน โดยทั่วไปครูจะเป็นคนสรุปการอภิปราย อาจจะเป็นการบรรยายสั้นหรือเสนอแนะให้ไปบ้านเพิ่มเติม

สจุนท์ สันทพานนท์ (2554, หน้า 166) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบที่สำคัญของการสอนแบบการศึกษากรณีตัวอย่าง ดังนี้

1. การอภิปรายที่มีความสำคัญ เพราะจะทำความเข้าใจในเรื่องที่ศึกษา การสอนแบบศึกษากรณีตัวอย่างนั้น ควรจะมีการอภิปรายกันเป็นกลุ่มย่อย ในแต่ละกลุ่มจะมีประธานเป็นผู้ดำเนินการให้มีการอภิปรายตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยมีเลขานุการเป็นผู้บันทึกสาระสำคัญประเด็น หลักการ ข้อตกลง ของการอภิปราย สมาชิกของกลุ่มแต่ละคนจะมีโอกาสแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์อย่างมีอิสระ ในการอภิปรายนั้นควรจะทำเนื่งการตามลำดับ ดังนี้

1) การกำหนดขอบเขตของปัญหาอย่างชัดเจน มีหัวข้ออภิปรายที่มีลักษณะให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนข้อคิดเห็นหรือเจตคติกันได้มีการตกลงถึงขอบเขตปัญหา และไปตามจุดประสงค์ที่กำหนด

2) มีการสนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูล และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่ม ดังนั้นผู้เรียนจึงควรได้ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเรื่องที่จะอภิปรายมาล่วงหน้าก่อน เพื่อจะได้ข้อมูลที่หลากหลาย เป็นพื้นฐานในการอภิปราย สมาชิกทุกคนในกลุ่มจะต้องตั้งใจฟังเพื่อน ๆ อภิปราย เพื่อที่จะให้แสดงความความคิดเห็นได้อย่างต่อเนื่องสัมพันธ์กัน

3) การหาข้อยุติ เมื่อมีการอภิปรายดำเนินต่อไปจนถึงขั้นหาข้อยุติได้แล้ว ก็ต้องมีการสรุปความเพื่อเป็นข้อยุติ เลขานุการกลุ่มจะบันทึกข้อสรุปของกลุ่ม ซึ่งจัดได้ว่าเป็นความสำเร็จตามจุดประสงค์ของการอภิปราย

2. การระดมสมอง เป็นเทคนิคที่จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมร่วมกัน และทำให้เกิดความริเริ่มสร้างสรรค์ เป็นการรวบรวมความคิดเห็นของสมาชิกของกลุ่มให้ได้มากที่สุดภายในระยะเวลาสั้น ในการระดมพลังสมอง จะต้องให้โอกาสทุกคนในกลุ่มให้เกียรติซึ่งกันและกัน ไม่วิจารณ์ความคิดเห็นผู้อื่น การระดมพลังสมองจะมุ่งในด้านปริมาณของความคิด เพื่อให้ได้ความคิดมากที่สุด ไม่ได้เน้นเรื่องคุณภาพ แต่จะนำความคิดทั้งหลายมาคัดเลือกในภายหลัง เมื่อระดมความคิดจากสมาชิกได้แล้ว ก็ให้นำความคิดดังกล่าวมาแยกประเภทความคิดเป็นกลุ่ม เขียนความคิดให้กะทัดรัดชัดเจน สรุปความคิดทั้งหมด

3. การใช้กระบวนการคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ กล่าวคือ ผู้เรียนระดมพลังสมองแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันโดยมีผู้เรียนจึงกระทำความเข้าใจในปัญหา หาสาเหตุของปัญหา วางแผนการทำงานเพื่อแก้ปัญหาตามวิธีที่กำหนดไว้ และลงมือปฏิบัติตามขั้นตอนที่กำหนด แล้วจึงสรุปประเมินผลการแก้ปัญหา

พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ร่วมสมัย ฉบับราชบัณฑิตยสภา (2555, หน้า 67-68) กล่าวถึง วิธีดำเนินการ 5 ขั้นตอน ของการศึกษากฎนิศึกษา คือ

ขั้นตอนที่ 1 พิจารณาศึกษาสภาพการณ์ของเรื่องเพื่อกำหนดความมุ่งหมายในการศึกษาอย่างชัดเจนและนำไปสู่กรณีที่จะทำการศึกษา

ขั้นตอนที่ 2 รวบรวมข้อมูลและตรวจสอบปัจจัยสำคัญที่เกี่ยวข้องและสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับเรื่องโดยลึกซึ้ง

ขั้นตอนที่ 3 วิเคราะห์ วิวินิจฉัย แสวงหา ปัจจัยที่เป็นสาเหตุทั้งสาเหตุโดยตรงที่ทำให้มีพฤติกรรมหรือมีปัญหาเกิดขึ้น และสาเหตุรองซึ่งเมื่อประกอบกับสาเหตุอื่นจึงทำให้เกิดปัญหาขึ้นได้

ขั้นตอนที่ 4 เสนอผลอันเป็นข้อเสนอแนะ และมาตรการเพื่อแก้ไขปรับปรุง ตลอดจนการดำเนินงานเพื่อให้เป็นไปตามมาตรการนั้นๆ

ขั้นตอนที่ 5 ติดตามผล ซึ่งเป็นการติดตามการปฏิบัติว่าการแก้ไขเกิดผลตามที่มุ่งหวังหรือไม่ เพียงใด มีความถูกต้องแม่นยำในการปฏิบัติหรือไม่ และมีอุปสรรคหรือไม่ หากมีควรปรับปรุงแก้ไขอย่างไร

ทิสนา เขมมณี (2557, หน้า 362) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญ (ที่ขาดไม่ได้) ของวิธีสอนดังนี้

1. มีผู้สอนและผู้เรียน
2. มีกรณีเรื่องที่คล้ายกับเหตุการณ์จริง
3. มีประเด็นคำถามให้คิดพิจารณาหาคำตอบ

4. มีคำตอบที่หลากหลาย คำตอบไม่มีผิดถูกอย่างชัดเจนหรือแน่นอน
5. มีการอภิปรายเกี่ยวกับสภาพการณ์ปัญหา มุมมอง และวิธีการแก้ปัญหาของผู้เรียน และสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับ
6. มีผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

สรุปองค์ประกอบที่สำคัญของการสอนแบบกรณีศึกษาได้ดังนี้ มีกรณีศึกษาที่คล้ายกับเหตุการณ์จริง มีประเด็นคำถามที่ให้นักเรียนช่วยกันพิจารณาคำตอบ โดยมีคำตอบที่หลากหลาย คำตอบไม่มีผิดถูกอย่างชัดเจนหรือแน่นอน และมีการอภิปรายเกี่ยวกับสภาพการณ์ปัญหา มุมมอง และวิธีการแก้ปัญหาของผู้เรียน และสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับ

3.3 ประเภทของกรณีศึกษา

ทิสนา แชมมณี (2545, หน้า 113) กล่าวว่า กรณีตัวอย่างที่นำไปเพื่อการเรียนรู้ มีหลายแบบหลายลักษณะด้วยกัน เช่นอาจมีลักษณะเป็นเรื่องสั้น ซึ่งมีตอนจบสมบูรณ์หรือเป็นเรื่องที่ยังไม่จบทิ้งท้ายให้ผู้ฟังคิดตอนจบก็ได้ หรืออาจมีลักษณะเป็นเรื่องยาวที่ตัดต่อมาเป็นนิทาน เป็นข่าวสาร หนังสือพิมพ์หรือเป็นเหตุการณ์ประจำวันก็ได้ นอกจากนั้นอาจจะเป็นประเภทรูปภาพ เรื่องเล่าหรือบทสนทนาก็ได้ อย่างไรก็ตาม ไม่ว่าจะ เป็นกรณีตัวอย่างในลักษณะใด จุดเน้นของกรณีตัวอย่างจะอยู่ที่เนื้อหาของเรื่องและการอภิปรายประเด็นปัญหาต่าง ๆ

เกรียงศักดิ์ เขียวยิ่ง (2534, หน้า 15) กล่าวว่า กรณีศึกษาที่เขียนขึ้นเพื่อใช้เป็นสื่อ ใน การเรียนการสอนในชั้นเรียน พยายามแบ่งออกอย่างกว้าง ๆ ได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. กรณีศึกษาที่เป็นจริง (Real Cases) เป็นกรณีศึกษาที่เขียนขึ้นจากเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงในองค์การหรือกิจการนั้น ๆ เขียนขึ้นจากข้อมูลที่ได้รวบรวมมาด้วยตนเอง บรรยายให้เห็นถึงลักษณะของการบริหาร การดำเนินงาน และสิ่งที่เกิดขึ้น

2. กรณีศึกษาที่ไม่เป็นจริงหรือเพื่อฝัน (Armchair Cases) เป็นกรณีศึกษาที่ผู้เขียนมองในภาพหรือวาดภาพขึ้นเอง ไม่ได้เขียนจากข้อมูลที่ได้รวบรวมมา แต่เป็นการจินตนาการขึ้นมาเองหรือด้วยการประมวลเหตุการณ์ที่ได้จากการศึกษาที่พบเห็นมาบ้าง แล้วปะติดปะต่อสร้างขึ้นมาให้สอดคล้องกับข้อเท็จจริง กรณีศึกษาประเภทเพื่อฝันนี้เขียนค่อนข้างยาก ผู้เรียนจะต้องมีประสบการณ์และความสามารถพอสมควร ในการนำมาใช้นั้นมีประโยชน์และมีขอบเขตจำกัดกว่ากรณีศึกษาที่เป็นจริง แต่ก็มีผู้นิยมใช้กรณีนี้กันมาก

ประกอบ คุปรัตน์ (2537, หน้า 56) เสนอรูปแบบของกรณีศึกษาที่นิยมใช้กันอยู่ในปัจจุบันมี 5 รูปแบบ ได้แก่

1. กรณีศึกษาแบบวิกฤตการณ์ (Critical Incident Case) จะนำเสนอวิกฤตการณ์ไปที่ละขั้นตอนตั้งแต่สาเหตุจนถึงข้อขัดแย้งในกรณี

2. กรณีศึกษาแบบบอกเล่าทิ้งไว้แล้วทิ้งประเด็นให้ขบคิด (Next Stage Case) เป็นการเล่าข้อมูลตามความเป็นจริง เพื่อนำไปสู่สภาพปัญหา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเป็นผู้ค้นหาคำตอบ การเล่าจะไม่บอกข้อมูลทั้งหมด แต่จะเผยข้อมูลเพิ่มเติมทีละชั้นโดยแต่ละชั้น ผู้สอนจะตั้งคำถามทิ้งไว้ ผู้เรียนก็จะติดตามเหตุการณ์ คาดการณ์พร้อมอธิบายความคิดของตน

3. กรณีศึกษาที่ใช้เหตุการณ์และของจริง (Live Case) อาจนำเสนอข้อมูลที่เป็นข่าวหรือเหตุการณ์ขณะนั้น แล้วมีการอภิปรายคาดการณ์ หรือปล่อยให้ผู้เรียนได้ตัดสินใจ แล้วจะมีความจริงหรือการตัดสินใจจริงที่เกิดขึ้น หรือคลี่คลายในบางกรณี

4. กรณีศึกษาแบบสมบูรณ์ที่เต็มไปด้วยข้อมูล (Major Issue Case or Comprehensive Case) จะนำเสนอข้อมูลที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง อาจมีสถิติ กรณีเช่นนี้จะมีความยาวมาก เพราะต้องการข้อมูลที่ค่อนข้างสมบูรณ์

5. กรณีศึกษาแบบในตะกร้า (In-Basket Case) เป็นการสร้างสถานการณ์ปัญหาในการตัดสินใจหลายเรื่องในสถานการณ์เดียว

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2558, หน้า 334) ได้กล่าวถึงประเภทของกรณีตัวอย่างว่า สามารถหาได้จากสิ่งแวดล้อม เรื่องราว เหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน เรื่องราวของบุคคลที่สนใจ คำพูด หรือประโยคที่แสดงให้เห็นถึงความรู้สึกนึกคิดที่เกิดขึ้นต่อสิ่งที่ได้พบ และนำมาเป็นตัวอย่างให้ข้อคิด ข้อวิจารณ์ การอภิปราย อันจะนำไปในการสร้างมโนคติอย่างมีเหตุผลและหลักการต่อไป ซึ่งประเภทของกรณีตัวอย่างมีดังนี้ (สุมน อมรวิวัฒน์ และสมพงษ์ จิตระดับ, 2558, หน้า 641-642)

1. ข่าวหนังสือพิมพ์ กรณีตัวอย่างประเภทนี้ นิยมนำมาสอนจริยศึกษา ครูจะต้องศึกษาเกี่ยวกับคุณธรรมที่จะนำมาสอน การพิจารณาประเด็นที่นักเรียนต้องอภิปรายแสดงความคิดเห็น ตลอดจนการเป็นตัวอย่างที่ดี เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติจริงได้ด้วย

2. เรื่องสั้น เป็นเหตุการณ์เรื่องราวของบุคคลไม่มากนัก เนื้อเรื่องมาสลับซับซ้อน มีความแตกต่างในเรื่องของการกระทำ การแสดงออก และมีเหตุการณ์สำคัญตอนท้ายเป็นจุดสำคัญของเรื่อง เพื่อก่อให้เกิดความรู้สึกรู้สึกความคิดเห็น และวิพากษ์วิจารณ์ต่อไป

3. รูปภาพ กรณีตัวอย่างประเภทนี้จะเป็นรูปภาพหรือการ์ตูนที่มีเหตุการณ์ประมาณ 3-5 ภาพ แต่ละภาพจะต้องมีเหตุการณ์ที่นักเรียนจะต้องศึกษาและบรรยายถึงสิ่งที่เกิดขึ้นได้ต่อเนื่อง ภาพสุดท้ายจะมีลักษณะที่ก่อให้เกิดประเด็นปัญหาในเรื่องการกระทำหรือพฤติกรรมที่เกิดขึ้น

4. บทสนทนาหรือคำพูดลักษณะจะเป็นคำพูดหรือบทสนทนาที่เกี่ยวข้องกันตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปมีลักษณะแสดงถึงความเชื่อค่านิยมที่แตกต่างกันในเรื่องเดียวกันหรืออาจจะเป็นบทสนทนาที่เกี่ยวข้องกับลักษณะนิสัย ความประพฤติของนักเรียนที่มีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ บทพูด บทสนทนาที่นำมาใช้นี้ควรจะสั้น กระชับ และอาจตัดตอนเฉพาะส่วนที่สำคัญ เพื่อนำมาเสนอและง่ายต่อการสนทนา พูดโต้ตอบกันในห้องเรียน

5. เรื่องราวตัดต่อ กรณีตัวอย่างลักษณะนี้จะเป็นเรื่องราวของบุคคลหลายคน มีสถานที่เกี่ยวข้องหลายแห่ง เป็นเรื่องค่อนข้างยาวมีประเด็นขบคิดหลายอย่าง มีข้อสงสัยเกิดขึ้นได้หลาย ๆ กรณี ลักษณะนี้จะเป็นการตัดต่อเรื่องราวให้สั้นกระชับและอาจแบ่งเรื่องราวให้เป็นชิ้นส่วนของข้อมูลย่อย ๆ ตามจำนวนชิ้นส่วนที่เหมาะสมกับเรื่องราวและจำนวนผู้เรียน

6. เรื่องเล่า การสร้างเรื่องเล่าแบบนี้จะมีลักษณะของบุคคล 4-5 คน เข้ามาเกี่ยวข้องกันในเรื่องที่เกิดขึ้นสิ่งที่สำคัญอยู่ที่คุณสมบัติของบุคคลมักจะมีข้อดีข้อเสียรวมกันอยู่การพิจารณาหาเหตุผลจึงต้องดูทั้ง 2 ด้านควบคู่กันไป ก่อนจะให้เหตุผลหรือความคิดเห็นได้จากประเภทของกรณีศึกษาที่กล่าวมากกล่าวได้ว่ามีรูปแบบที่หลากหลาย ซึ่งแต่ละรูปแบบก็จะให้คุณค่าที่ต่างกัน การเลือกใช้กรณีศึกษาประเภทใดไปใช้ประกอบการสอน ก็จะต้องพิจารณาให้สอดคล้องกับ

วัตถุประสงค์ของการสอน และจุดมุ่งหมายที่เกิดต่อผู้เรียนโดยสามารถสรุปประเภทของกรณีตัวศึกษาอย่างกว้าง ๆ ได้ 2 ประเภท คือ

1. กรณีศึกษาที่ใช้เหตุการณ์และของจริง อาจเป็นข่าวหรือเหตุการณ์ขณะนั้น แล้วมีการอภิปรายคาดการณ์ หรือปล่อยให้ผู้เรียนได้ตัดสินใจ แล้วจะมีความจริงหรือการตัดสินใจจริงที่เกิดขึ้น หรือคลี่คลายในบางกรณีนำมาให้ผู้เรียนร่วมกันสรุปหาแนวทางแก้ปัญหาหรือหาทางออก จะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการใช้ความคิดแก้ปัญหาของตน เมื่อเผชิญกับปัญหาหรือสถานการณ์หลาย ๆ แบบ ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุด ซึ่งจะทำให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้ที่นำไปสู่การแก้ปัญหาในชีวิตจริงต่อไป

2. กรณีศึกษาที่สมมติขึ้น เป็นกรณีศึกษาที่ผู้เขียนมโนภาพหรือวาดภาพขึ้นเอง ไม่ได้เขียนจากข้อมูลที่ได้รวบรวมมา แต่เป็นการจินตนาการหรือด้วยการประมวลเหตุการณ์ที่ได้จากการศึกษาที่พบเห็นมาบ้าง แล้วมาสร้างขึ้นมาให้สอดคล้องกับข้อเท็จจริงในการนำมาใช้นั้นมีประโยชน์ และมีขอบเขตจำกัดกว่ากรณีศึกษาที่เป็นจริง

โดยในงานวิจัยเล่มนี้ได้เลือกใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน หรือจากเหตุการณ์และของจริง เช่น ข่าวหนังสือพิมพ์ ข่าวจากโทรทัศน์ ข่าวจากอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

3.4 ประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษากรณีศึกษา

จินตนา ยูนิพันธ์ (2537, หน้า 61-64) แสดงความเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของการใช้กรณีศึกษาสรุปได้ ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่พึงประสงค์ในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1.1 การเรียนรู้เชิงการคิด (Cognitive Learning) ซึ่งเป็นความคิดเชิงวิเคราะห์ (Analytical Thinking) อย่างมีเหตุผลเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง หรือเป็นการเรียนรู้แบบสืบค้นด้วยตนเอง จากสถานการณ์ที่เหมือนจริงโดยครูเป็นผู้สนับสนุนการเรียนรู้ (Learning Facilitator) ด้วยการตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นการคิด กระตุ้นการหาคำตอบให้กำลังใจ ชี้แนะการค้นหาคำตอบที่พึงประสงค์กระตุ้นให้ค้นหาความรู้อย่างต่อเนื่อง รวมทั้งให้ข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้

1.2 การเรียนรู้เชิงเจตคติ (Affective Learning) เนื่องจากในกระบวนการเรียนการสอนโดยใช้กรณีศึกษานี้ ผู้เรียนต้องมีการแสดงความคิดเห็นในกลุ่มโดยมีครูเป็นผู้ตั้งคำถามในกระบวนการเรียนรู้นี้ หากผู้สอนประสงค์จะกระตุ้นการเรียนรู้เชิงเจตคติผู้สอนก็จะตั้งคำถามกระตุ้นการคิดและการแสดงความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับเจตคติ หรือปัญหาเชิงจริยธรรมได้ เมื่อผู้เรียนมีการพูดคุยแสดงความคิดเห็น ที่ช่วยให้เกิดการรับรู้ค่านิยมพื้นฐานของตนและของเพื่อนผู้เรียน ตลอดจนเรียนรู้การแสดงออก (ลักษณะนิสัย) ที่สอดคล้องกับค่านิยมนั้น ๆ ในสถานการณ์ที่เหมือนสถานการณ์จริง ซึ่งถือว่าเป็นระดับขั้นของการเรียนรู้เชิงเจตคติที่สำคัญ

1.3 การเรียนรู้การตัดสินใจและการแก้ปัญหา (Decision Making and Problem Solving) กรณีศึกษาเป็นข้อมูลที่แสดงถึงกระบวนการ และผลลัพธ์ของการตัดสินใจและการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง เมื่อผู้เรียนศึกษาข้อมูลที่มีอยู่ในกรณีก็จะพบขั้นตอนการตัดสินใจที่เกิดขึ้นในบริบทที่กำหนด ซึ่งผู้เรียนจำเป็นต้องเรียนรู้ทั้งนี้เพราะการตัดสินใจแก้ปัญหาตามกระบวนการและขั้นตอนเชิงทฤษฎีนั้น เป็นไปได้ยากที่ผู้สอนหรือผู้เขียนตำราจะแสดงบริบทในสถานการณ์จริงได้ครบถ้วน หากผู้เรียนไม่มีโอกาสได้พบสถานการณ์จริงมาก่อน เมื่อต้องเผชิญกับ

การตัดสินใจอาจมีความยุ่งยากลำบากได้ ดังนั้นการใช้กรณีศึกษาจึงทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในสิ่งนี้ขึ้น นอกจากนั้นผู้สอนอาจเพิ่มเติมโดยตั้งคำถามให้ผู้เรียนสืบค้นวิธีการตัดสินใจแก้ปัญหาแบบอื่นในบริบทเดิม แต่ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสค้นพบศักยภาพในการตัดสินใจแก้ปัญหาได้ และแสดงบทบาทด้วยตนเองได้ก็จะเป็นการดียิ่งขึ้น

2. ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาลักษณะเฉพาะตัว (Attribute) ของผู้ประกอบการวิชาชีพที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์จริงในปัจจุบัน ที่ต้องเผชิญเมื่อสำเร็จการศึกษาในกระบวนการเรียนการสอนโดยทั่วไป ผู้เรียนจะมีความรู้ความเข้าใจเป็นอย่างดี แต่เมื่อเผชิญสภาพการณ์จริงแล้วมีปัจจัยภายนอกและภายในตัวผู้เรียนมากมายที่เป็นอุปสรรคในการแสดงลักษณะนิสัย และการปฏิบัติตามที่ได้เรียนรู้มา นอกจากนี้ผู้เรียนเองยังจำเป็นต้องพัฒนาแนวคิดและลักษณะเฉพาะตนในการปฏิบัติงานอีกด้วย เมื่อเป็นดังนี้การที่ผู้เรียนได้มีโอกาสตรวจสอบสภาพการณ์เหมือนจริงในกรณีศึกษาประกอบกับถ้ามีโอกาสคิด และแสดงบทบาทเพิ่มเติม จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และพัฒนาลักษณะเฉพาะเราไปแบบ

3. ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นการสร้างลักษณะนิสัยของการเป็นนักวิชาการซึ่งจะเป็นในการประกอบวิชาชีพในอนาคต การใช้กรณีศึกษาผู้เรียนจะมีโอกาสคิดค้นหาข้อมูลที่มีอยู่ในกรณีภายใต้การตั้งคำถามของครู การสืบค้นนี้ผู้เรียนอาจกระทำอย่างอิสระคนเดียวหรือเป็นกลุ่มก็ได้ เมื่อสืบค้นและติดตามเกี่ยวกับทางเลือกอย่างอื่นที่มีความเป็นไปได้แล้วผู้สอนหรือผู้เรียนด้วยกัน จะให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างจริงจัง ซื่อสัตย์ ในลักษณะของการประคับประคองให้กำลังใจซึ่งกันและกัน ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของบรรยากาศการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้กรณีศึกษาด้วยตนเองในเวลาที่เหมาะสมและสถานการณ์ที่ต้องการ หากผู้สอนได้จัดเตรียมแนวทางการศึกษาด้วยตนเองไว้ให้ครบถ้วนได้อีกด้วย

4. ช่วยให้ผู้เรียนขยายขอบเขตความรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นบทบาทที่สำคัญอย่างหนึ่ง ของการสร้างองค์ความรู้การขยายขอบเขตความรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นบทบาทที่สำคัญอย่างหนึ่งของการสร้างสมองค์ความรู้จากประสบการณ์ ก็จะแตกต่างกันออกไปซึ่งในลักษณะนี้กรณีศึกษาจะมีลักษณะเด่นกว่าการสอนแบบอื่นตรงที่ผู้เรียนสามารถศึกษาด้วยตนเองจากกรณีศึกษาเดิมซ้ำแล้วซ้ำอีก หรือผู้สอนอาจนำเสนอกรณีศึกษาในกลุ่มผู้เรียนซ้ำอีกแต่ตั้งคำถามอีกแง่มุมหนึ่ง

5. ช่วยให้ผู้สอนมีการควบคุมกำกับการเรียนรู้ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ได้ง่ายขึ้น และสอดคล้องกับระดับของผู้เรียน การพัฒนากรณีศึกษาเพื่อใช้ในการสอนผู้สอนสามารถจัดทำข้อมูลของสถานการณ์ได้อย่างหลากหลาย ตั้งแต่สถานการณ์ที่มีความซับซ้อนน้อย จนถึงสถานการณ์ที่มีความซับซ้อนมาก แม้ว่าการนำเสนอข้อมูลในกรณีศึกษาจะเป็นสิ่งที่ตรงกับสภาพการณ์จริง การคัดข้อมูลบางส่วนออกเพื่อให้การศึกษาก่อนง่ายขึ้นมักจะไม่กระทำทั้งนี้เพราะการนำเสนอข้อมูลกรณีจะเป็นการนำเสนอข้อมูลที่ครบถ้วนตามที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง แต่การใช้กรณีให้เหมาะสมกับระดับความรู้และประสบการณ์ของผู้เรียนผู้สอนจะใช้คำถามในระดับที่ต่างกัน

6. ผู้สอนใช้กรณีศึกษาเป็นเครื่องมือในการประเมินผลการเรียนรู้ ที่ครบถ้วนได้การ นำเสนอกรณี เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดและแสดงออกถึงการปฏิบัติในลักษณะต่าง ๆ ซึ่งอาจเป็นการเรียน หรือการปฏิบัติจริงจะเป็นการตรวจสอบ หรือเป็นการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยใช้สถานการณ์ที่เหมือนจริง เป็นวิธีการประเมินผลที่ประหยัดมีประสิทธิภาพและผู้สอนเลือกใช้ได้อย่างหลากหลาย

เสริมศรี ไชยศร (2539, หน้า 109-110) กล่าวถึงข้อดีของการใช้กรณีประกอบการสอน ว่าเป็นการพัฒนาสิ่งต่อไปนี้

1. ความคิดเกี่ยวกับ "Learning by Doing"
2. ทักษะการแก้ปัญหา (Problem Solving Skills)
3. การคิดวิพากษ์วิจารณ์ (Critical Thinking)
4. การคิดและดำเนินการด้วยตนเอง (Self-Direction)
5. การอุทิศตนว่ามีพันธะสัญญากับภาระหน้าที่ (Personal Commitment)
6. ความรู้ความเข้าใจเนื้อหาวิชาที่ลึกซึ้งต้องแท้และกว้างขวาง
7. การประยุกต์ความรู้เดิมที่เรียนรู้มาก่อน
8. ทศนคติ (เจตคติ) ต่อสิ่งต่าง ๆ
9. ความเต็มใจที่จะรับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเอง
10. ความเชื่อมั่นว่าการตัดสินใจของตนมีความสำคัญและเชื่อถือได้
11. ความสามารถวิเคราะห์ปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มทั้งในด้านเนื้อหาและกระบวนการ
12. แรงจูงใจที่เรียนสิ่งอื่นต่อไป

เอสตัน (Easton, 1992, p.7-9) กล่าวว่า วิธีการของกรณีตัวอย่างช่วยพัฒนาการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยช่วยพัฒนาความสามารถในด้านต่าง ๆ 9 ด้านดังนี้

1. ความรู้
2. ทักษะในการวิเคราะห์
3. ทักษะการนำไปประยุกต์ใช้
4. ทักษะความสร้างสรรค์
5. ทักษะการตัดสินใจกระทำ
6. ทักษะการสื่อสารทักษะทางสังคม
7. ทักษะทางสังคม
8. ทักษะการวิเคราะห์ตนเอง

สุคนธ์ สันทพานนท์ (2554, หน้า 170) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบศึกษากรณีตัวอย่าง คือ ผู้เรียนมีโอกาสได้พบปัญหาต่าง ๆ ก่อนที่จะเกิดขึ้นในชีวิตจริง ได้วิเคราะห์สาเหตุของปัญหา พร้อมทั้งแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน จนได้ข้อสรุปแนวทางแก้ไข ปัญหา ทำให้ผู้เรียนได้เห็น มีความเข้าใจในบทเรียนแจ่มชัดขึ้น และได้แนวทางเกี่ยวกับกระบวนการตัดสินใจในการแก้ไขปัญหาในอนาคต

ดั่งนี้ สุวิทย์ มูลคำ (2547, หน้า 96) ได้กล่าวถึงข้อดี ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษามี

1. ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเผชิญปัญหากับสถานการณ์จริง ได้ฝึกแก้ปัญหา สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงได้เป็นอย่างดีได้
2. ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา ช่วยให้ผู้เรียนมีมุมมองกว้างไกลขึ้น
3. ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง และส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน

สรุปประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษากรณีศึกษา คือ สามารถช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้แบบสืบค้นด้วยตนเอง จากสถานการณ์จริงที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนมีโอกาสได้พบปัญหาต่าง ๆ ก่อนที่จะเกิดขึ้นในชีวิตจริง โดยครูเป็นผู้สนับสนุนความรู้ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสค้นพบศักยภาพในการตัดสินใจแก้ปัญหาได้ และเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดและแสดงออกถึงการปฏิบัติในลักษณะต่าง ๆ อีกทั้งวิธีการของกรณีศึกษาช่วยพัฒนาการคิดในทุก ๆ ด้านได้อย่างดี

3.5 การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน

มกราพันธ์ จุฑะรสก (2556, หน้า 61) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนที่สำคัญของการสอนโดยใช้กรณีศึกษา ดังนี้

1. เสนอกรณีศึกษา (case) โดยผู้สอนหรือผู้เรียน
2. ผู้เรียนศึกษากรณีศึกษา
3. ผู้เรียนอภิปรายประเด็นคำถามเพื่อหาคำตอบ
4. ผู้เรียนอภิปรายคำตอบ
5. ผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับปัญหา วิธีแก้ปัญหาของผู้เรียนและสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับ

สุทธิชัย มูลคำและอรทัย มูลคำ (2547, หน้า 94) การจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา มีขั้นตอนสำคัญ ดังต่อไปนี้

1. ชำนาญนำเสนอกรณีศึกษา เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนเสนอกรณีศึกษาและประเด็นคำถามสำหรับผู้เรียนอภิปราย ซึ่งผู้สอนได้เตรียมไว้วิธีการนำเสนอสามารถทำได้หลายวิธี พิมพ์เป็นเอกสารแจกให้อ่าน เล่ากรณีศึกษาให้ฟัง หรือนำเสนอโดยใช้สื่อ เช่น ข่าวจากหนังสือพิมพ์ ข่าวจากอินเทอร์เน็ต ผู้สอนอาจใช้กรณีตัวอย่างที่เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นจริงก็ได้ แต่กรณีนี้ผู้สอนต้องมีความชำนาญในการวิเคราะห์กรณีตัวอย่างและตั้งประเด็นคำถามสำหรับการค้นหาคำตอบ และการอภิปรายได้รวดเร็ว

2. ขั้นตอนการศึกษากรณีศึกษา หรือกรณีตัวอย่าง และการอภิปราย

2.1 แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อยตามความเหมาะสม

2.2 ให้ผู้เรียนศึกษากรณีศึกษาหรือกรณีตัวอย่าง โดยให้เวลาในการศึกษาอย่างเพียงพอให้สมาชิกหาคำตอบตามประเด็นคำถามที่ครูกำหนดไว้ ผู้เรียนแต่ละคนควรจะมีคำตอบตามประเด็นคำถามเตรียมไว้เพื่ออภิปราย

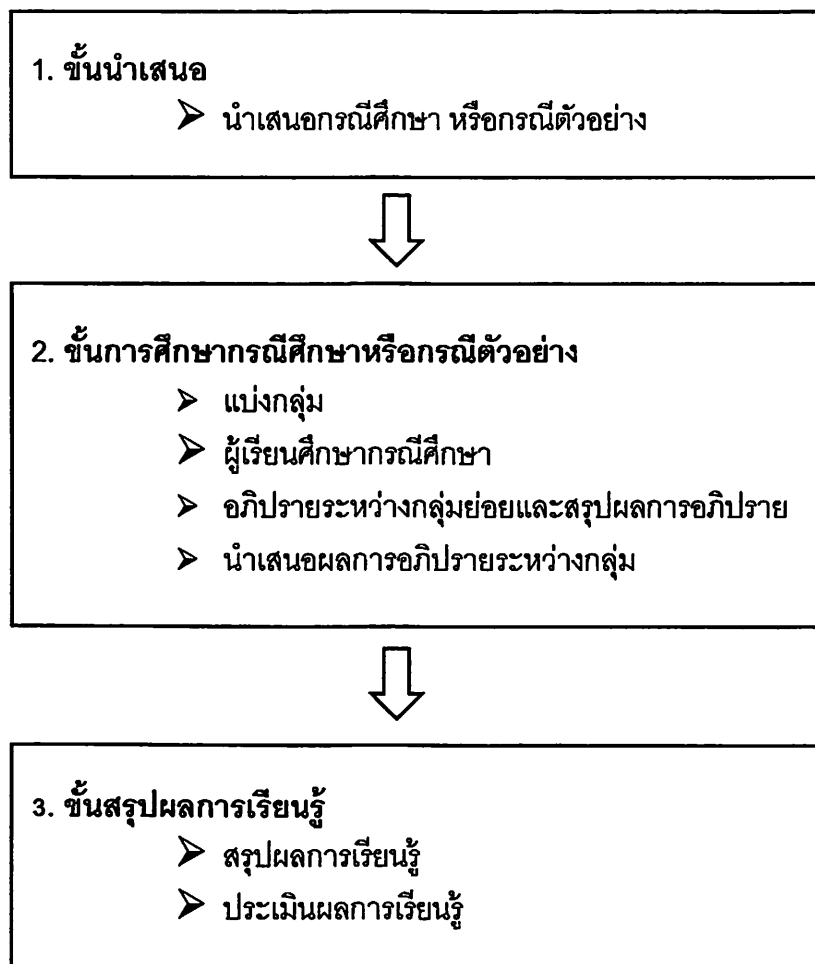
2.3 สมาชิกกลุ่มร่วมกันอภิปรายตามประเด็นคำถามเพื่อให้ได้ข้อสรุปของกลุ่มย่อย

2.4 นำเสนอผลการอภิปรายระหว่างกลุ่มเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

3. ขั้นสรุปผลการเรียนรู้

3.1 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายคำตอบ ปัญหา มุมมอง และวิธีแก้ปัญหาของผู้เรียนและสรุปสาระสำคัญ หรือข้อคิดที่ได้จากการเรียนรู้

3.2 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันประเมินผลการเรียนรู้ด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น การทำแบบทดสอบ การตรวจผลงาน การสังเกตการณ์เข้าร่วมกิจกรรมของผู้เรียน เป็นต้น
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา สามารถสรุปได้ ดังนี้



ภาพ 4 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา

ชนาธิป พรกุล (2554, หน้า 167) กล่าวถึงขั้นตอนการศึกษากรณีตัวอย่าง เมื่อครูมอบกรณีตัวอย่างพร้อมประเด็นคำถามให้ผู้เรียนล่วงหน้า ผู้เรียนควรปฏิบัติ ดังนี้

1. ทำความเข้าใจงานที่ต้องทำให้เวลาอ่านกรณีตัวอย่างมีเป้าหมาย
2. อ่านกรณีตัวอย่างครั้งแรกเพื่อสำรวจความคิดทั่วไปว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไรเกิดขึ้นเมื่อใด อย่างไร มีใครเกี่ยวข้องกับปัญหาคืออะไร
3. วิเคราะห์กรณีตัวอย่าง โดยอ่านอีกครั้งอย่างระมัดระวัง ย้อนกลับไปดูคำถามที่ครูให้มา บันทึกประเด็นสำคัญ พยายามทำความเข้าใจปัญหาทั้งในส่วนที่เห็นชัดเจน และส่วนที่ซ่อนอยู่

4. หาข้อมูลเพิ่มเติมจากที่อื่น อ่านตำราเพื่อทำให้เข้าใจดียิ่งขึ้น
 5. หาข้อสรุป จุดอ่อน จุดแข็ง แล้วหาทฤษฎีหรือหลักการมาสนับสนุนเมื่อเข้าชั้นเรียน ผู้เรียนเล่าความคิด และการวิเคราะห์ แล้วรับฟังความคิดผู้อื่นอย่างตั้งใจ หลังการอภิปรายจบ ผู้เรียนควรกลับไปดูสิ่งที่ตนคิด และวิเคราะห์ว่ามีอะไรเปลี่ยนแปลงหรือไม่ มีอะไรที่ควรเพิ่มเติม
- ประกอบ คูปรัตน์ (2537, หน้า 58) ได้เสนอแนะขั้นตอนการใช้กรณีศึกษาในการสอนไว้ 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. การวางแผนการสอน ผู้สอนต้องเข้าใจเนื้อหากรณีทุกแง่ทุกมุม เตรียมสมาธิในการเป็นผู้ฟังและจากประเด็นการอภิปราย เตรียมคำถามที่กระตุ้นการเรียนรู้ที่ต้องการ คงเป็นคำถามที่เฉพาะไม่ใช่คำถามทั่วไป นอกจากนี้ ผู้สอนต้องเตรียมกิจกรรมให้เหมาะสม ต้องมีความเข้าใจกระบวนการกลุ่ม

2. การดำเนินการสอน เริ่มตั้งแต่การนำเข้าสู่บทเรียน และนำเสนอกรณี ซึ่งเป็นไปตามรูปแบบที่ได้กำหนดไว้ตั้งแต่การพัฒนากรณีศึกษา กิจกรรมของผู้เรียนในการแสดงความคิดเห็น การฟัง การพูด การทำความเข้าใจกับปัญหาในกรณี การวิเคราะห์ปัญหา การตัดสินใจ และการติดตาม การตัดสินใจในส่วนนี้บรรยากาศการเรียนต้องผ่อนคลาย จำนวนผู้เรียนอาจแบ่งเป็นกลุ่มย่อย ๆ ละ 5-8 คน ก่อนเข้ากลุ่มใหญ่ ซึ่งกำหนดไว้ไม่เกิน 30 คน สำหรับกิจกรรมระหว่างเรียน 2-3 ชั่วโมง หากเวลาน้อยเกินไปจะทำให้เวลาในกระบวนการกลุ่มมีน้อยเกินไป และในส่วนนี้ผู้สอนต้องลดบทบาทเป็นเพียงผู้กระตุ้นการเรียนรู้เท่านั้น

3. การประเมินการสอนอาจประเมินในรูปของแบบวัด และการร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน

สุคนธ์ สันทพานนท์ (2554, หน้า 167) กล่าวถึงขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบศึกษากรณีตัวอย่างหรือกรณีศึกษา ดังนี้

1. ชั้นเตรียม

- 1) ผู้สอนจะต้องมีการเตรียมเครื่องมือ อุปกรณ์ สื่อการเรียนให้แก่ผู้เรียน ซึ่งสามารถนำเสนอได้ ในรูปแบบเอกสาร รูปภาพ วิดิทัศน์ นิทาน บทเรียน การ์ตูน การแสดงบทบาทสมมติ กรณีตัวอย่างหรือกรณีศึกษา

- 2) ผู้สอนแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อยตามความเหมาะสม ประมาณกลุ่มละ 5-7

- 3) ผู้สอนแนะนำจุดประสงค์การเรียนรู้หรือจุดหมายในการศึกษา ก่อนลงมือการศึกษา

2. ชั้นเสนอกรณีตัวอย่างหรือกรณีศึกษา ผู้สอนให้ผู้เรียนอ่านกรณีตัวอย่างจากเอกสาร หรือให้ชมภาพยนตร์ วิดิทัศน์ ฟังแถบบันทึกเสียง ชมการแสดงบทบาทสมมติหรือผู้สอนอาจเล่ากรณีตัวอย่างให้ฟังแบบเล่านิทานก็ได้ ผู้สอนอาจใช้สื่อต่าง ๆ ประกอบการเล่า เช่น รูปภาพ ข้อความสำคัญ คติพจน์ คติธรรม และตัดข้อความเหล่านั้นไว้ตามลำดับขั้น เพื่อให้ผู้เรียนกลับมาศึกษาเพิ่มเติมได้ในภายหลัง เพื่อไม่ให้ผู้เรียนลืม และจะได้ทบทวนหรือศึกษาในชั้นวิเคราะห์

3. ชั้นวิเคราะห์ ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปราย ระดมพลังสมอง รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกรณีตัวอย่างที่ศึกษา เพื่อตัดสินใจหาแนวทางแก้ปัญหา และสรุปผลการอภิปรายของสมาชิกในกลุ่ม ผู้สอนอาจตั้งประเด็นคำถามกว้าง ๆ เพื่อนำไปสู่การอภิปรายของผู้เรียน

4. ชื่นเสนอผลงาน ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานซึ่งอาจจะทำให้ตัวแทนกลุ่มนำเสนอ หรือจะร่วมกันนำเสนอและให้ผู้เรียนกลุ่มอื่น ๆ มีโอกาสได้ซักถามข้อสงสัย

5. ขั้นสรุป ผู้เรียนทั้งชั้นเรียนร่วมกันอภิปรายหาข้อสรุปเกี่ยวกับสาเหตุของปัญหาและแนวทางในการตัดสินใจแก้ปัญหาจากกรณีตัวอย่าง และบันทึกสาระสำคัญ เป็นการสรุปข้อคิดที่ได้จากการวิเคราะห์รายละเอียดในกรณีตัวอย่างให้เป็นหลักการทั่วไป ผู้สอนควรเสนอหลักการและทฤษฎีข้อปฏิบัติสัมพันธ์กับกรณีตัวอย่าง ซึ่งผู้สอนได้ศึกษา ค้นคว้า ตระเตรียมมาให้แก่ผู้เรียน จะทำให้ผู้เรียนมีหลักการและมีแนวปฏิบัติที่กว้างขึ้น

6. ขั้นประเมินผล ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มตอบปัญหาซึ่งผู้สอนได้กำหนดจากกรณีตัวอย่างที่ได้ศึกษาไปแล้ว นอกจากนั้นผู้สอนอาจจะประเมินผู้เรียนจากการสังเกตในการร่วมสนทนา การรายงาน การตอบคำถาม การทำงานกลุ่มร่วมกันของผู้เรียน

ทิสนา แคมมณี (2545, หน้า 362) ได้กล่าวถึงขั้นตอนสำคัญของการสอนโดยใช้กรณีศึกษา ดังนี้

1. ผู้สอนผู้เรียนนำเสนอกรณีศึกษา
2. ผู้เรียนศึกษากรณีศึกษา
3. ผู้เรียนอภิปรายประเด็นคำถามเพื่อหาคำตอบ
4. ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายคำตอบ
5. ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายถึงปัญหาและวิธีแก้ปัญหาของผู้เรียนและสรุปการเรียนรู้

ที่ได้รับ

6. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2558, หน้า 337) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการสอนโดยใช้กรณีศึกษา ดังนี้

1. สนทนาทบทวนความรู้เดิม และนำเข้าสู่เรื่องที่จะเรียนด้วยภาพ หรือใช้คำถามกระตุ้นผู้เรียนให้สนใจ

2. เมื่อนักเรียนทราบเรื่องที่จะเรียน ครูสรุปแนวทางการเรียนให้นักเรียนเข้าใจตรงกัน

3. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยประมาณ 5-6 กลุ่มให้แต่ละกลุ่มมีหัวหน้าและเลขานุการแจกเอกสารที่ประกอบด้วยกรณีตัวอย่าง และประเด็นปัญหา แล้วให้แต่ละกลุ่มศึกษากรณีตัวอย่าง อภิปรายถกเถียง เพื่อสรุปประเด็นปัญหา

4. ตัวแทนของกลุ่มทุกกลุ่มออกมาอภิปรายผลสรุปของกลุ่มในประเด็นปัญหาต่าง ๆ ที่กลุ่มรับผิดชอบ

5. ครูและนักเรียนช่วยกันอภิปรายสรุปประเด็นสำคัญ ๆ พร้อมทั้งให้นักเรียนสรุปว่าในเรื่องนี้ให้สาระสำคัญอะไรบ้าง นักเรียนจะตั้งชื่อเรื่องนี้ว่าอย่างไร และกรณีตัวอย่างนี้จะนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันของนักเรียนได้อย่างไรบ้าง ซึ่งเป็นขั้นที่สำคัญที่สุดที่นักเรียนควรจะได้รับทราบแนวสรุปของประเด็นปัญหานี้จะทำให้นักเรียนมีความเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

สรุปขั้นตอนและแนวทางของการนำกรณีศึกษาไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่สำคัญ คือ ขั้นการนำเสนอกรณีศึกษา ขั้นการศึกษากรณีศึกษา และขั้นสรุปผลการศึกษาคกรณีศึกษา นอกจากนี้อาจมีขั้นตอนของการวิเคราะห์และขั้นการเสนอผลงานก่อนขั้นสรุปผลเพิ่มเติมได้

4. สื่อในชีวิตประจำวัน

4.1 ความหมายของสื่อในชีวิตประจำวัน

ในการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคำว่า สื่อในชีวิตประจำวัน ผู้วิจัยจะใช้คำว่า เอกสารจริง ซึ่งมีความหมายเดียวกับสื่อในชีวิตประจำวัน คำว่า สื่อในชีวิตประจำวันหรือเอกสารจริงนั้น ตรงกับภาษาอังกฤษว่า "Authentic Materials" ซึ่งมีผู้ให้ความหมายไว้หลายท่านทั้งในประเทศและต่างประเทศดังนี้

สวอฟฟาร์ (Swaffar, 1985, p.15) ได้ให้ความหมายของสื่อในชีวิตประจำวัน คือ บทอ่านเพื่อสื่อความหมาย เขียนขึ้นโดยเจ้าของภาษาเพื่อให้เจ้าของภาษาด้วยกันอ่าน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อกรอกรายละเอียดชักชวนหรือขอขอบคุณ เป็นต้น

แบดดอค (Baddock, 1991) ได้ให้ความหมายของสื่อในชีวิตประจำวัน คือ เอกสารที่ผลิตขึ้นมาใช้ในชีวิตประจำวันของเจ้าของภาษา

พิศาล อินทรทอง (2541) ได้ให้ความหมายของสื่อในชีวิตประจำวัน คือ เอกสารชนิดต่าง ๆ ที่ใช้ในชีวิตประจำวันของเจ้าของภาษา โดยมีได้มีจุดมุ่งหมายเพื่อการสอนภาษาโดยตรง แต่ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในชั้นเรียน

สุวรรณี เวทโธสง (2544) ได้ให้ความหมายของสื่อในชีวิตประจำวัน ว่าเป็นเอกสารที่มีได้สร้างขึ้นมาเพื่อใช้ในการเรียนการสอนภาษาโดยเฉพาะ แต่เป็นเอกสารที่ผลิตขึ้นเพื่อให้ข้อมูลหรือข่าวสารทั่ว ๆ ไป โดยมีจุดประสงค์สื่อความหมายในชีวิตจริง

จากความหมายของสื่อในชีวิตประจำวันทีกล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า สื่อในชีวิตประจำวันเป็นเอกสารที่ได้จากแหล่งต่าง ๆ ที่พบอยู่ในชีวิตประจำวัน และเป็นเอกสารที่ไม่ได้สร้างขึ้นเพื่อใช้ในการเรียนการสอนโดยเฉพาะ แต่เป็นเอกสารที่สร้างขึ้นเพื่อให้ข้อมูลหรือข่าวสารทั่ว ๆ ไป โดยมีจุดประสงค์สื่อความหมายในชีวิตจริง ซึ่งสามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนได้

4.2 ประเภทของสื่อในชีวิตประจำวัน

สื่อในชีวิตประจำวันหรือเอกสารจริงมีหลายลักษณะต่าง ๆ กัน จึงมีผู้จัดไว้เป็นประเภทดังนี้

อาเฮลลัล (Ahellal, 1999, p. 89) ได้แบ่งสื่อในชีวิตประจำวัน ออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. สื่อในชีวิตประจำวันประเภทที่ไม่มีข้อความ ได้แก่ รูปภาพ แผนภูมิ ภาพเขียน

เป็นต้น

2. สื่อในชีวิตประจำวันประเภทที่มีข้อความ ได้แก่ แผ่นพับ หนังสือพิมพ์. จลาภยา

เป็นต้น

เกศินี บุรณกิจ (2534, หน้า 24) ได้แบ่งสื่อในชีวิตประจำวันออกเป็น 2 ประเภท

1. สื่อในชีวิตประจำวันประเภทตีพิมพ์ ในรูปแบบของแผ่นป้ายประกาศ จลาภยาแบบฟอร์มต่าง ๆ โฆษณาในหนังสือพิมพ์และวารสารต่าง ๆ

2. สื่อในชีวิตประจำวันประเภทเสียง ได้แก่ รายการวิทยุ เพลงบทสนทนา ที่อัดจากสภาพความเป็นจริง เป็นต้น

นิราวรรณ ชูรัตนสิทธิ์ (2535, หน้า 46-54) ได้แบ่งสื่อในชีวิตประจำวัน ออกเป็น 2 ประเภทคือ

1. สื่อในชีวิตประจำวันประเภทสิ่งพิมพ์ ได้แก่ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร แผ่นพับ ใบโฆษณาต่าง ๆ เป็นต้น

2. สื่อในชีวิตประจำวันประเภทอุปกรณ์ ได้แก่ เครื่องเล่นเทป วิทยุ โทรทัศน์ เป็นต้น สุวรรณี เวทโธสง (2544, หน้า 21) ได้แบ่งสื่อในชีวิตประจำวันออกเป็น 2 ประเภทคือผู้ใช้

1. สื่อในชีวิตประจำวัน ประเภทเขียน หรือประเภทสิ่งพิมพ์ ได้แก่ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร นิตาน แผ่นป้าย โฆษณา ใบปลิว แผ่นพับ ฉลากยา คำแนะนำ ในการใช้เครื่องมือและแบบฟอร์มต่าง ๆ เป็นต้น

2. สื่อในชีวิตประจำวันประเภทเสียง ได้แก่ เสียงที่บันทึกจากสถานการณ์จริง เพลง บทสัมภาษณ์ ปาฐกถา รายการวิทยุและโทรทัศน์ เป็นต้น

สมสุข หินวิมาน และคณะ (2558, หน้า 7) ได้แบ่งสื่อในชีวิตประจำวันออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ ดังนี้

1. สื่อสิ่งพิมพ์ (Printed Media) ได้แก่ สื่อที่ส่งข่าวสารต่าง ๆ ด้วยสื่อที่ใช้การพิมพ์ เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร และหนังสือ เป็นต้น

2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Media) ได้แก่ สื่อที่ใช้อุปกรณ์ไฟฟ้า หรืออิเล็กทรอนิกส์ ในการส่งและรับข่าวสาร เช่น วิทยุ โทรทัศน์ และภาพยนตร์ เป็นต้น

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า สื่อในชีวิตประจำวันมีหลายประเภท ได้แก่ ประเภทที่เป็นสิ่งพิมพ์ เช่น โฆษณา ฉลากยา แผ่นพับ คำสั่ง คำแนะนำ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร และหนังสือ เป็นต้น สื่อประเภทเสียง เช่น รายการวิทยุ โทรทัศน์ บทสนทนา เป็นต้น สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ และภาพยนตร์ เป็นต้น

4.3 ความสำคัญและประโยชน์ของสื่อในชีวิตประจำวัน

สวอฟฟาร์ (Swaffar, 1985, p.18) ได้กล่าวถึงความสำคัญและประโยชน์ของสื่อในชีวิตประจำวันที่ควรนำไปใช้ในการเรียนการสอน ด้วยเหตุผลดังต่อไปนี้

1. ข้อความในสื่อในชีวิตประจำวัน จะเป็นข้อความที่สมบูรณ์ เพราะไม่มีการปรับเนื้อหา (Simplified) ข้อความในเอกสารจริงแต่ละชนิดจะมีวัตถุประสงค์ต่างกันไปผู้สอนจึงมีอิสระในการใช้เทคนิคและกลวิธีในการสอน

2. สื่อในชีวิตประจำวันมีข้อความที่หลากหลายและมีความเป็นธรรมชาติผู้เรียนจึงสามารถเลือกได้ตามความสนใจของตนทำให้เกิดแรงจูงใจในการอ่านสูงขึ้น นอกจากนี้ผู้สอนก็อาจเลือกข้อความที่เหมาะสมสำหรับการอ่านเพื่อความเพลิดเพลินได้

3. ข้อความในสื่อในชีวิตประจำวันที่ผู้เรียนสนใจและมีความคุ้นเคยจะสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียน

4. ลักษณะของความซ้ำซ้อนของภาษา (Redundancy) ที่ปรากฏในสื่อในชีวิตประจำวันจะช่วยให้ผู้เรียนฝึกเดาได้

5. ข้อความในสื่อในชีวิตประจำวันช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้เดิม (Prior Knowledge) และช่วยพัฒนาความสามารถของผู้เรียนให้สูงขึ้น

6. สื่อในชีวิตประจำวันช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วัฒนธรรม

เฟอรร่า (Swaffar, 1985) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้สื่อในชีวิตประจำวันในการเรียนการสอนว่า เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารและฝึกวิเคราะห์ในสถานการณ์จริง สามารถช่วยให้นักเรียนบรรลุจุดประสงค์ในการเรียนได้

เดย์ และ แบมฟอร์ด (Day and Bamford, 1998) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของสื่อในชีวิตประจำวันว่าเป็นบทอ่านที่น่าสนใจ สะดุดตา ชวนอ่าน และเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ของนักเรียน ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น ตลอดจนยังช่วยให้ผู้เรียนมีความคุ้นเคยและเตรียมความพร้อมในชีวิตจริง

จากความสำคัญและประโยชน์ของสื่อในชีวิตประจำวันทีกล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า สื่อในชีวิตประจำวัน ช่วยให้ผู้สอนมีอิสระในการใช้เทคนิคการสอน และผู้เรียนได้เรียนรู้สถานการณ์จริงในปัจจุบัน อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถของตนเองให้สูงขึ้น เนื่องจากสื่อในชีวิตประจำวันมีความหลากหลายและมีความเป็นธรรมชาติ ผู้เรียนจึงเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น

4.4 หลักการและวิธีการเลือกใช้สื่อในชีวิตประจำวัน

กิดานันท์ มลิทอง (2543) ได้กล่าวถึงหลักการและวิธีการเลือกใช้สื่อในชีวิตประจำวันเพื่อใช้ในการเรียนการสอน ที่จะทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้มากที่สุด ดังนี้

1. สื่อในชีวิตประจำวันนั้นต้องสัมพันธ์กับเนื้อหาบทเรียนและจุดมุ่งหมายที่จะสอน
2. เลือกสื่อในชีวิตประจำวันที่มีเนื้อหาถูกต้อง ทันสมัย น่าสนใจ และให้ผลต่อการเรียนการสอนมากที่สุด ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาวิชานั้นได้ดี เป็นลำดับขั้นตอน
3. เป็นสื่อในชีวิตประจำวันที่เหมาะสมกับวัย ระดับชั้น ความรู้ และประสบการณ์ของผู้เรียน

4. สื่อในชีวิตประจำวันนั้นควรสะดวกในการใช้ มีวิธีการใช้ไม่ซับซ้อนยุ่งยากเกินไป
 5. ต้องเป็นสื่อในชีวิตประจำวันที่มีคุณภาพที่ดี มีความชัดเจน และเป็นจริง
 6. มีราคาไม่แพงจนเกินไป หรือถ้าจะผลิตเองควรคุ้มกับเวลาและการลงทุน
- กรมวิชาการ (2543, หน้า 10) ได้กล่าวถึงหลักการและวิธีการเลือกใช้สื่อในชีวิตประจำวันมาใช้ในการเรียนการสอน ดังนี้

1. ต้องสัมพันธ์กับจุดมุ่งหมายและเนื้อหาที่จะสอน
2. ต้องเหมาะสมกับผู้เรียน
3. พิจารณาความเป็นไปได้และค่าใช้จ่าย
4. พิจารณาความสะดวกและความสามารถในการใช้สื่อ

สมสุข หินวิมาน และคณะ (2558, หน้า 9) ได้กล่าวถึงหลักการและวิธีการเลือกใช้สื่อในชีวิตประจำวันมาใช้ในการเรียนการสอน ดังนี้

1. เลือกให้เหมาะสมกับสถานการณ์ เนื่องจากแต่ละสถานการณ์จะมีข้อจำกัดในการใช้แตกต่างกัน
2. เลือกให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เนื่องจากความสามารถในการรับรู้และความสนใจในสื่อแต่ละสื่อมีความแตกต่างกัน ดังนั้นสื่อที่มีสีสันสดใส มีภาพเคลื่อนไหว จะสามารถดึงดูดความสนใจได้มากเป็นพิเศษ

3. เลือกให้เหมาะสมกับงบประมาณที่มีอยู่ เนื่องจากสื่อแต่ละสื่อมีค่าใช้จ่ายไม่เท่ากัน จึงอาจเลือกใช้สื่อที่มีความคุ้มหรือประสิทธิภาพสูง

4. เลือกให้เหมาะสมตามสภาพแวดล้อมที่เป็นอยู่ โดยปรับการใช้สื่อแต่ละชนิด เพื่อให้เกิดผลตามวัตถุประสงค์

จากหลักการและวิธีการเลือกใช้สื่อในชีวิตประจำวันทีกล่าวก่อนหน้านี้ สรุปได้ว่า มีหลักสำคัญ ได้แก่ เลือกให้สัมพันธ์กับจุดมุ่งหมายและเนื้อหาที่จะสอน เหมาะสมกับสถานการณ์ เหมาะสมกับผู้เรียน สะดวกและมีคุณภาพ เพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ

5. ความสามารถในการคิดไตร่ตรอง

5.1 ความหมายของการคิดไตร่ตรอง

นักวิชาการสรุปความหมายของการคิดไตร่ตรองไว้ดังนี้

ราชบัณฑิตยสถาน (2555, หน้า 452) ได้บัญญัติคำว่า Reflective Thinking เป็นภาษาไทยว่า "การคิดไตร่ตรอง" และอธิบายว่า การคิดไตร่ตรอง หมายถึง การคิดเกี่ยวกับความคิด ความรู้สึก พฤติกรรม ปฏิสัมพันธ์และการกระทำของตนเองและผู้อื่น ในสถานการณ์ และบริบทต่างๆ โดยมีการย้อนคิด วิเคราะห์ พิจารณาถึงเหตุผล ความรู้ ความเชื่อ หลักฐาน ผลที่เกิดขึ้นและความเหมาะสมกับบริบทการคิดไตร่ตรองเกิดขึ้นได้ทั้งในขณะที่บุคคลกำลังปฏิบัติงานหรือเผชิญสถานการณ์ (Reflection in Action) หรือเป็นการพิจารณาถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแล้ว (Reflection on Action) หรือเป็นการคิดเพื่อไม่ปฏิบัติงานในอนาคต (Reflection for Action)

พรทิพย์ ศรีสมบุญเวช (2547, หน้า 90) สรุปว่า การคิดไตร่ตรองเป็นการคิดระดับสูงที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ที่มีความสงสัย หรือเป็นปัญหาซึ่งจะต้องสร้างทางเลือกโดยการพิจารณา ทบทวนข้อมูลที่เกี่ยวข้องอย่างละเอียด และใช้เหตุผลประกอบการคิด เพื่อนำไปสู่ความเข้าใจใหม่ และการตัดสินใจที่ถูกต้อง บุคคลที่มีการคิดไตร่ตรองย่อมแสดงถึงความเจริญทางวุฒิภาวะ และสติปัญญาเพราะสามารถแก้ไขปัญหา หรือความขัดแย้งได้อย่างมีเหตุผล

พรนิภา บรรจงมณี (2548, หน้า 30) สรุปว่า การคิดไตร่ตรองเป็นความสามารถในการระบุนัยที่แท้จริง ปัญหา จุดบกพร่อง ประเด็น ข้อโต้แย้ง ตัวเลือก ความเชื่อ สมมติฐาน บทสรุป และเหตุผลจากบทอ่านและสามารถนำความรู้และข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้ไปสู่การระบุและแสดงคุณค่า ความรู้สึก ความเชื่อ และทฤษฎีของตนจากบทอ่าน โดยมีการแสดงเหตุผล และตัวอย่างสนับสนุนจากการใช้องค์ความรู้เดิมและประสบการณ์เดิมของตนอย่างมีเหตุผล และมีการพิจารณาอย่างรอบคอบ เพื่อประเมินข้อความหรือเรื่องทีอ่านก่อนการตัดสินใจสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือนำไปสู่ผลลัพธ์ที่ต้องการ

ชูลีกร ยิ้มสุด (2552, หน้า 10) สรุปว่า การคิดไตร่ตรอง คือ การคิดพิจารณาอย่างรอบคอบ (Deliberative) การแสวงหาความรู้ (Inquiry) กระบวนการที่เป็นแบบแผน (Process) การเปลี่ยนแปลง (Change) หรือการปรับปรุงตนเอง (Self-Improvement) ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า การคิดไตร่ตรอง คือ การคิดพิจารณาอย่างรอบคอบเกี่ยวกับความเชื่อหรือการกระทำโดยใช้กระบวนการแสวงหาความรู้อย่างเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงหรือปรับปรุงการปฏิบัติงานให้ดีขึ้น

จอห์น ดิวอี้ (John Dewey, 1933 อ้างอิงในปราณีอ่อนศรี, 2552, หน้า 50) สรุปว่าการคิดไตร่ตรอง หมายถึง การคิดที่ใช้เหตุผลในการคิดและพิจารณาเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างละเอียดรอบคอบ คิดอย่างกระตือรือร้น และคิดอย่างต่อเนื่อง การพิจารณาความเชื่อหรือข้อสมมติจะใช้ความรู้ที่เป็นพื้นฐานมาช่วยในการพิจารณา ซึ่งองค์ประกอบของการคิดไตร่ตรอง ได้แก่ ข้อมูล ประสบการณ์ที่มากพอจะใช้เป็นการไตร่ตรอง ความสมบูรณ์ของข้อเสนอนั้นที่บุคคลมีอยู่และความต่อเนื่องความเหมาะสมของข้อเสนอนั้นในการแก้ปัญหา

จากความหมายของการคิดไตร่ตรองที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า การคิดไตร่ตรอง หมายถึง การคิดพิจารณาอย่างรอบคอบเกี่ยวกับการหาข้อเท็จจริง ปัญหา จุดบกพร่อง ประเด็น ข้อโต้แย้ง ตัวเลือก ความเชื่อ สมมติฐาน บทสรุป ที่เกิดขึ้นในสถานการณ์หรือบริบทต่าง ๆ เพื่อคิดวิเคราะห์ถึงเหตุผลและทบทวนข้อมูล หลักฐานอย่างละเอียดก่อนการตัดสินใจสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือนำไปสู่ผลลัพธ์ที่ต้องการ

5.2 ความสำคัญของการคิดไตร่ตรอง

การคิดไตร่ตรองเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับครูในการปฏิบัติงาน เพราะช่วยให้ครูตระหนักถึงสิ่งที่ปฏิบัติ เข้าใจตนเองและสามารถกำหนดทิศทางในอนาคตได้ ในขณะเดียวกันการคิดไตร่ตรองยังนำไปสู่การพัฒนาวิชาชีพ คือ การคิดไตร่ตรองมีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจภายในที่สนับสนุนให้ครูมีการประเมินตนเอง และได้ตอบภายในความคิดของครู มีอิทธิพลต่อมุมมองและเจตคติที่มีต่อบทบาท ปฏิสัมพันธ์ความพอใจในการทำงาน การรับรู้เกี่ยวกับการปฏิบัติงานที่เป็นอยู่และความก้าวหน้าของตนเอง (Duff Brown and Van Scy, 1995, p.81 อ้างอิงใน ชลธิกร ยิ้มสุด, 2552, หน้า 11) ทั้งนี้เพราะ

1. เปิดโอกาสให้ครูมีการเรียนรู้เกี่ยวกับการปฏิบัติการสอนอย่างต่อเนื่อง
2. ส่งเสริมให้ครูมีมุมมองที่หลากหลายมากขึ้น การพิจารณาความซับซ้อนของปัญหาที่ปฏิบัติด้วยความคิดที่แตกต่างทำให้สามารถบอกรามีประสิทธิผลมากกว่า และสามารถนำไปสู่ความเข้าใจ การยอมรับและนำไปใช้ในกว้างขวางขึ้นด้วย
3. ทำให้เกิดความเข้าใจและสร้างสรรค์ความรู้ใหม่ในบริบทของการทำงานโดยการร่วมสร้างความรู้ใหม่ ๆ ระหว่างคณะครู เพื่อให้สามารถนำไปใช้ได้หลายระดับ
4. ทำให้ครูรับรู้ความสามารถของตนเพิ่มขึ้น และเห็นว่าการคิดไตร่ตรองมีผลทางบวกต่อการแก้ปัญหาในบริบทงานของเขา ส่งผลให้มีการพัฒนาพลังจูงใจมากขึ้น
5. ทำให้ครูมีฐานคติ ความรับผิดชอบต่องานและการปรับปรุงตนเองมากกว่า โปรแกรมการพัฒนาครูที่เป็นระบบ ซึ่งมีเนื้อหาหรือกระบวนการสอนที่กำหนดตายตัว ทั้งนี้เพราะครูได้เรียนรู้ด้วยตนเองและเพื่อนร่วมงาน
6. ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างครูกับเพื่อนร่วมงานดียิ่งขึ้น ลดสภาพการทำงานที่โดดเดี่ยว
7. ทำให้ครูสามารถสร้างความเชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีและการปฏิบัติ
8. ลดการสั่งการจากภายนอก
9. ทำให้ครูเปลี่ยนพฤติกรรมการสอนดีขึ้นในด้านการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการเรียนรู้ของนักเรียน การใช้กลวิธีสอนที่หลากหลาย การบูรณาการความคิดรวบยอดที่ใช้ในการวางแผนและ

เตรียมการสอน การตัดสินใจในชั้นเรียนและมีความร่วมมือระหว่างครูในการร่วมพิจารณาเนื้อหา การสอน

จากความสำคัญของการคิดไตร่ตรองที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า การคิดไตร่ตรองเป็นวิธีที่จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของครูจากประสบการณ์การสอน และส่งผลให้มีการพัฒนาการสอน โดยการสรรค์สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เพื่อพัฒนาทางด้านความคิดและสามารถแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.3 กระบวนการการคิดไตร่ตรอง

การคิดไตร่ตรอง เป็นความสามารถทางสมองที่ปรากฏในลักษณะของการปฏิบัติงานตามเงื่อนไขที่กำหนด ในลักษณะของความสามารถด้านต่าง ๆ ที่เรียกว่า องค์ประกอบ ดังนั้นการกำหนดว่าการคิดไตร่ตรอง จึงเป็นสิ่งที่จำเป็นต่อการทำความเข้าใจและพัฒนาให้ถูกแนวทางเพื่อเป็นการหาข้อสรุปเกี่ยวกับกระบวนการทางปัญญา (Cognitive Process) ที่ประกอบกันเป็นการคิดไตร่ตรอง สามารถสรุปให้เห็นถึงแนวคิดที่มีผู้ศึกษาได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการคิดไตร่ตรองไว้ดังนี้

Dewey (1933) สรุปว่ากระบวนการของการคิดไตร่ตรองมี 5 ขั้นตอนดังนี้

1. การให้ข้อเสนอแนะ เพื่อนำไปสู่สถานการณ์การแก้ปัญหาที่เป็นไปได้
2. การใช้สติรูปปัญหา เป็นความสามารถทางปัญญา ที่จะเข้าใจถึงปัญหาที่จะแก้ไข
3. การกำหนดความคิดนำทาง ซึ่งได้จากข้อเสนอแนะ เพื่อนำไปสู่การใช้เหตุผลต่อไป
4. ขั้นการใช้เหตุผล เป็นการใช้เหตุผลในการรวบรวมความคิดเกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ
5. ขั้นลงมือปฏิบัติ เพื่อทดสอบสมมติฐาน ทั้งในการกระทำและการคิด

Baron (1981) สรุปกระบวนการคิดไตร่ตรองเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. การตระหนักในปัญหา (Problem Recognition) มีความสามารถในการรับรู้และจำแนกปัญหา

2. การระบุแนวทางที่เป็นไปได้ในการแก้ปัญหา (Numeration of Possibility)

3. การใช้เหตุผล (Reasoning) เป็นการให้ข้อเสนอแนะและเหตุผลได้ว่า ทำไมจึงใช้วิธีนี้ในการแก้ปัญหา โดยการหาหลักฐานมาสนับสนุนความเป็นไปได้

4. การพิจารณาแก้ไขปรับปรุง (Revision) เป็นการทบทวนเหตุผลที่กล่าวอ้างใหม่ เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับสถานการณ์ที่จะนำไปใช้ได้อย่างได้ผล

5. การประเมินผล (Evaluation) เพื่อให้ได้ข้อสรุปถึงแนวทางที่ดีที่สุดที่จะนำไปใช้

Schön (1987) สรุปว่า กระบวนการไตร่ตรองว่ามีลักษณะเป็นเกลียว 3 ขั้นตอนดังนี้

1. ทำความเข้าใจในสถานการณ์ปัญหา (Appreciation) โดยการกำหนดกรอบปัญหาใหม่ และวิธีคิดการทดลอง

2. ดำเนินการแก้ปัญหา (Action) โดยการปรับสถานการณ์สู่กรอบที่สร้างขึ้น

3. ทำความเข้าใจซ้ำ (Appreciation) เนื่องจากในการปฏิบัติซ้ำ ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงที่ไม่ตั้งใจเกิดขึ้น ทำให้สถานการณ์มีความหมายใหม่ ผู้ปฏิบัติจะคิดสะท้อนและทำความเข้าใจในสถานการณ์อีกครั้ง

ปรียา สมพีช (2556, หน้า 67) ได้สรุปกระบวนการคิดไตร่ตรองไว้ 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. การตั้งประเด็นคำถามหรือข้อสงสัย เป็นความคิดเห็นที่กำหนดขึ้นจากการรับรู้ตามสถานการณ์
2. การกำหนดจุดมุ่งหมายในการคิด เป็นการกำหนดขอบเขตในการศึกษา เพื่อหาความชัดเจนของประเด็นที่ศึกษา โดยมีการพิจารณาอย่างละเอียดรอบคอบด้วยตนเอง
3. การกำหนดสมมติฐาน เป็นการคาดคะเนคำตอบของประเด็นที่ศึกษา ซึ่งจะเป็แนวทางในการแสวงหาและเก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ
4. การตรวจสอบหลักฐาน เป็นการรวบรวมข้อมูลและพิจารณาตรวจสอบข้อมูลตามความเป็นจริง
5. การจัดลำดับการคิด เป็นการจัระบบของการคิด เพื่อสรุปเป็นเหตุผลตามข้อเท็จจริง
6. การประเมินผล เป็นการพิจารณาการยอมรับหรือปฏิเสธสมมติฐานโดยการพิจารณาจากหลักฐานและข้อเท็จจริง

จากการศึกษากระบวนการในการคิดไตร่ตรอง ผู้วิจัยได้ศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์กระบวนการคิดไตร่ตรอง สรุปได้ว่า ในการวิจัยครั้งนี้มีกระบวนการคิดไตร่ตรอง 7 ขั้นตอน ดังนี้

1. การตั้งประเด็นคำถาม เป็นการตระหนักและใช้สติรู้ปัญหา เพื่อนำไปสู่สถานการณ์การแก้ปัญหาที่เป็นไปได้
2. การกำหนดจุดมุ่งหมาย เป็นการกำหนดความคิดและขอบเขตเพื่อระบุนหาความชัดเจนของประเด็นที่ศึกษา
3. การกำหนดสมมติฐาน เป็นการคาดคะเนคำตอบของประเด็นที่ศึกษา
4. การตรวจสอบหลักฐาน เป็นการใช้เหตุผลในการรวบรวมความคิดและข้อมูลเพื่อพิจารณาหลักฐานมาสนับสนุนความเป็นไปได้ในการแก้ปัญหา
5. การจัดลำดับการคิด เป็นการทบทวนเหตุผล เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับสถานการณ์และนำไปสู่ข้อสรุปตามข้อเท็จจริง
6. ดำเนินการแก้ปัญหา เพื่อทดสอบสมมติฐานที่สร้างขึ้น
7. การประเมินผล เป็นการพิจารณาการยอมรับหรือปฏิเสธสมมติฐานเพื่อให้ได้ข้อสรุปถึงแนวทางที่ดีที่สุดที่จะนำไปใช้

5.4 บทบาทของครูผู้สอนในการฝึกการคิดไตร่ตรอง

ภทธีภรณ์ พรหมเมือง (2557, หน้า 34) สรุปว่า ครูผู้สอนถือได้ว่าเป็นส่วนสำคัญในการสอนการคิดไตร่ตรอง เพราะบทบาทของครูผู้สอนมีผลต่อความสำเร็จหรือความล้มเหลวในการเรียนการสอน ดังนั้น บทบาทของครูผู้สอนที่ดีที่ช่วยส่งเสริมความสามารถในการคิดไตร่ตรองของผู้เรียนมีดังนี้

1. ครูผู้สอนสามารถสร้างความสัมพันธ์อันดีกับผู้เรียนแต่ละคน ทำให้ผู้เรียนแต่ละคนรู้สึกว่าคุณมีความสัมพันธ์เท่า ๆ กันกับผู้เรียนคนอื่น ๆ
2. ครูผู้สอนไม่เพียงแต่มีบทบาทหรือหน้าที่เพียงเป็นครูผู้สอนเท่านั้น แต่สามารถมีบทบาทและหน้าที่อื่น ๆ ได้
3. ครูผู้สอนจะต้องมีความเชื่อมั่นและเป็นที่ยอมรับของนักเรียน

4. ครูผู้สอนจะต้องท้าทายผู้เรียนและตนเอง ในขณะเดียวกันต้องมองเห็นคุณค่าของผู้เรียน อุดหนุน และเคารพความคิดเห็นของผู้เรียน พยายามให้คำชมเชยในแง่บวกแก่ผู้เรียน

5. ครูผู้สอนควรจัดการเรียนการสอนให้สนุกสนาน ชัดเจน และง่ายต่อการเข้าใจการที่ครูผู้สอนสามารถทำเช่นนั้นได้ จำเป็นต้องรักหรือชอบวิชาที่สอนของตน

6. ครูผู้สอนต้องเป็นผู้นำทางปัญญา หมายความว่า ครูเป็นผู้นำทางสังคมเพราะจำเป็นต้องมีความรู้ลึกซึ้งและกว้างขวาง รวมทั้งมีประสบการณ์ต่าง ๆ มากมาย ครูผู้สอนจำเป็นต้องมีการเตรียมวางแผนการสอนเป็นพิเศษสำหรับการเรียนการสอนที่เฉพาะเจาะจง

7. ครูผู้สอนมีความสามารถในการบ่มเพาะทัศนคติที่ดีให้แก่ผู้เรียน โดยการพยายามกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็น มีการสื่อสารความคิดที่กว้างขวาง ดังนั้น ครูผู้สอนจำเป็นต้องรู้เทคนิควิธีการสอนที่หลากหลายและมีความสามารถในทักษะต่าง ๆ

สรุปได้ว่า บทบาทของครูผู้สอนในการคิดไตร่ตรองเป็นปัจจัยสำคัญ ที่ช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการคิดไตร่ตรอง นอกจากครูจะมีความรู้ในศาสตร์นั้นแล้ว จะต้องรู้วิธีทำให้เนื้อหาเหล่านี้ อยู่ในรูปที่สามารถถ่ายทอดไปสู่ผู้เรียนได้ ครูผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเทคนิคการสอนทำการวิจัย กระบวนการสอนแบบต่าง ๆ เพื่อค้นหาวิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพ มากไปกว่านั้นครูผู้สอนจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาการธรรมชาติของผู้เรียน ต้องเข้าใจในตัวผู้เรียนซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่กำหนดว่าจะสอนอะไรและควรสอนโดยวิธีใด

5.5 การวัดและประเมินผลความสามารถในการคิดไตร่ตรอง

ในการวัดและประเมินผลความสามารถด้านการคิดไตร่ตรองนั้น สามารถทำได้หลายวิธี ด้วยการใช้เครื่องมือหรือกลยุทธ์ที่แตกต่างกัน นักวิชาการด้านการไตร่ตรองแต่เดิม (Mezirow, 1991; Taggart and Wilson, 1998) เห็นด้วยกับรูปแบบของการคิดไตร่ตรองที่เป็นรูปปริมาตร ซึ่งกระบวนการคิดไตร่ตรองประกอบด้วยหลายระดับ อย่างไรก็ตาม มิงงานวิจัยก่อนหน้านี้ที่แสดงให้เห็นว่า การพัฒนาระดับการคิดไตร่ตรองในชั้นสูงให้กับนักเรียนนั้นเป็นเรื่องยากที่จะเข้าสู่การไตร่ตรองได้ แม้ว่าจะใช้วิธีการเพิ่มเวลาในการเรียนก็ตาม เพราะไม่ได้ให้การสนับสนุนในด้านอื่น ๆ อย่างพอเพียงดังที่ King and Kitchener (1994) จึงเสนอว่าจะต้องมีกลวิธีหลายอย่างผสมผสานกัน เพื่อที่ต้องนำมาใช้ในการส่งเสริมการไตร่ตรอง ตัวอย่างเช่น มีการเขียนบทความ (Journal Writing) และการตรวจสอบโดยเพื่อน (Peer Review) ที่ได้รับการยอมรับว่ามีประสิทธิภาพในการที่จะส่งเสริมการคิดไตร่ตรอง การเขียนบทความเป็นวิธีที่จะช่วยให้นักเรียนรวบรวมความคิดจากภายนอกแล้วมาไตร่ตรอง และด้วยการตรวจสอบโดยกลุ่มจะช่วยให้มีมุมมองที่หลากหลายที่ช่วยให้เหมาะสมกับความคิดของพวกเขา

ซึ่งในการวัดระดับการคิดไตร่ตรองนั้น มีนักการศึกษาได้กำหนดเกณฑ์สำหรับพิจารณาแตกต่างกันออกไป ซึ่งสามารถรวบรวมมาได้ดังนี้

Halton and Smith (1995 อ้างอิงใน ศุภจิตา ศรีนนท์กุล, 2551, หน้า 64) ได้สร้างแบบวัดและประเมินการคิดไตร่ตรองโดยใช้ Rubric System ซึ่งได้แบ่งระดับการคิดไตร่ตรองออกเป็น 4 ระดับ ดังนี้

ระดับที่ 1 การเขียนบรรยายเหตุการณ์ (Descriptive Writing) โดยที่ไม่มีมีการไตร่ตรองเป็นเพียงการบรรยายเหตุการณ์หรือสถานการณ์ใด ๆ ที่เกิดขึ้น

ระดับที่ 2 การอธิบายแบบไตร่ตรอง (Descriptive Reflection) โดยการให้เหตุผลที่มาจาก การตัดสินใจของตัวเอง ตามกรอบแนวคิดของตนเองต่อสถานการณ์หรือปัญหาต่าง ๆ

ระดับที่ 3 การสนทนาแบบไตร่ตรอง (Discourse Reflection) เป็นการพูด หรือสนทนากับตัวเองเพื่อค้นหาเหตุผลที่เหมาะสม

ระดับที่ 4 การไตร่ตรองอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Reflection) เป็นการเชื่อมโยงความคิดหรือเหตุผลนั้น ๆ ไปยังเหตุการณ์ทั้งในอดีตและปัจจุบัน รวมทั้งกับบริบทสังคมแวดล้อมรอบตนเองได้

Halton and Smith สรุปว่า ในการวัดการคิดไตร่ตรองนั้น จะต้องพิจารณาจากองค์ประกอบต่อไปนี้ 1) เรื่องหรือเนื้อหาที่ต้องการไตร่ตรอง 2) เหตุผลว่าทำไมต้องไตร่ตรองในเรื่องนั้น 3) จุดประสงค์ของการไตร่ตรอง และ 4) วัฒนธรรมชาติที่ใช้ในการไตร่ตรองคืออะไร ทั้งนี้เนื่องจากการคิดไตร่ตรองนั้นมีลักษณะเป็นนามธรรม และเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในสมองของคน

Moon (1999) เสนอองค์ประกอบในการตัดสินใจการคิดไตร่ตรอง 3 ประการ คือ ประการแรกคือความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน ซึ่ง Korthagen (1999 อ้างอิงใน ศุจิภา ศรีนันทกุล, 2551, หน้า 64) ได้สร้างแบบสอบถามความสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนในการตัดสินใจคุณภาพความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน โดยที่ความสัมพันธ์ที่ดีที่ผู้เรียนมีต่อผู้สอนจะส่งผลทำให้ผลสัมฤทธิ์และการคิดไตร่ตรองของนักเรียนมีสูง ประการที่สอง การดูที่การผลิตผลงานใหม่ ๆ ผู้ที่มีความคิดไตร่ตรองนั้นจะเป็นผู้ที่มีความคิดริเริ่มผลิตผลงานใหม่ ๆ และประการที่สาม ให้ออกจากความพึงพอใจ ซึ่งพบว่าการทำงานตามความเคยชินจะทำให้การคิดไตร่ตรองลดลง ความสนุกสนาน ความพึงพอใจในเรื่องที่ทำอยู่มีส่วนทำให้การไตร่ตรองมีมากขึ้น

ทั้งนี้ เนื่องจากการคิดไตร่ตรองนั้นมีลักษณะเป็นนามธรรมและเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอยู่ภายในสมองของคน ซึ่งถือเป็นเรื่องที่ต้องเลือกวิธีการวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรองให้เหมาะสมกับกิจกรรมและผู้เรียน

จากการวัดและประเมินผลความสามารถในการคิดไตร่ตรองที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่าการวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรองนั้นจะต้องมีกลวิธีที่ผสมผสานกัน โดยจะต้องพิจารณาเรื่องหรือเนื้อหา จุดประสงค์ วิธีที่ใช้ในการวัด ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน และความพึงพอใจของผู้เรียน ซึ่งอาจใช้วิธีการเขียนบทความหรือการตรวจสอบโดยเพื่อน ทั้งนี้เนื่องจากการคิดไตร่ตรองนั้นมีลักษณะเป็นนามธรรม และเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอยู่ภายในสมองของคนจึงจำเป็นต้องเลือกวิธีการวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรองให้เหมาะสมกับกิจกรรมและผู้เรียน

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.1 งานวิจัยในประเทศ

สุวีวรรณ ฟองอินทร์ (2548) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาพัฒนาการการคิดไตร่ตรองของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่มีการอบรมเลี้ยงดูและระดับเจตคติต่อพุทธศาสนาต่างกัน ในเขตพื้นที่การศึกษาเชียงรายเขต 4 โดยจำแนกตามการอบรมเลี้ยงดู เจตคติต่อพุทธศาสนาและเพศ ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบวัดการคิดไตร่ตรอง แบบวัดเจตคติต่อพุทธศาสนา และ

แบบสอบถามการอบรมเลี้ยงดูจากการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบมีเหตุผลคิดเป็นร้อยละ 76.60 รองลงมาคือแบบเข้มงวดกวดขันแบบตามอารมณ์และแบบตามใจมากเกินไปคิดเป็นร้อยละ 13.00 8.80 และ 1.60 ตามลำดับผลการวิจัยพบว่า 1) พัฒนาการการคิดไตร่ตรองของนักเรียนเพิ่มขึ้นจากชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สู่มัธยมศึกษาปีที่ 2 และคงที่ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สู่มัธยมศึกษา 4

สิริพร ปุณประเสริฐ (2550) ได้ศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องกฎหมายในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนบ้านหมากแข้งสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษอุดรธานีเขต 1 อำเภอเมืองจังหวัดอุดรธานีภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 จำนวน 40 คน เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 5 แผน ทำการสอนเป็นเวลา 10 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา เรื่องกฎหมายในชีวิตประจำวันกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.02/85.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้มีดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.6666 หมายความว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 66.66 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาเรื่องกฎหมายในชีวิตประจำวันโดยรวมและเป็นรายด้านทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านสาระการเรียนรู้ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนการสอน และด้านการวัดและประเมินผลอยู่ในระดับมาก

ศุจิกา ศรีนันทกุล (2551) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลของการเรียนแบบสืบสอบเชิงปรัชญาบนเว็บล็อกที่มีต่อการคิดไตร่ตรอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งวิเคราะห์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบระดับคะแนนการคิดไตร่ตรองด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมตัวแปรพหุนาม (Mancova) เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยสถิติ T-Test และวิเคราะห์คำตอบของผู้เรียนบนเว็บล็อกด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่เรียนด้วยวิธีสืบสอบเชิงปรัชญาบนเว็บล็อกแบบแนะแนวทางการสืบสอบมีคะแนนการคิดไตร่ตรองสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีสืบสอบเชิงปรัชญาบนเว็บล็อกแบบไม่แนะแนวทางการสืบสอบอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนที่เรียนด้วยวิธีสืบสอบเชิงปรัชญาบนเว็บล็อกแบบแนะแนวทางการสืบสอบมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีสืบสอบเชิงปรัชญาบนเว็บล็อกแบบไม่แนะแนวทางการสืบสอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนที่เรียนด้วยวิธีสืบสอบเชิงปรัชญาบนเว็บล็อกทั้งสองรูปแบบมีพัฒนาการการคิดไตร่ตรองสูงขึ้นในทุกครั้งของการประเมินและพบว่านักเรียนตอบคำถามโดยเชื่อมโยงข้อมูลจากการเรียนรู้ที่ผ่านมาและประสบการณ์เดิม

พิจิตรา ธรรมสถิต (2552) ได้ศึกษา ผลของการเรียนแบบร่วมมือผ่านเว็บ โดยใช้กรณีตัวอย่างด้วยการแบ่งกลุ่มสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมที่มีต่อความสามารถในการคิดแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนารีรัตน์ จังหวัดแพร่จำนวน 72 คน สุ่มกลุ่มตัวอย่างเข้ากลุ่ม

ทดลองกลุ่มละ 36 คน กลุ่มทดลองที่ 1 เรียนแบบร่วมมือผ่านเว็บแบบแบ่งกลุ่มสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้กรณีตัวอย่างกลุ่มทดลองที่ 2 เรียนแบบร่วมมือผ่านเว็บแบบแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมโดยใช้กรณีตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ เว็บการเรียนแบบร่วมมือแบบแบ่งกลุ่มสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้กรณีตัวอย่าง และเว็บการเรียนแบบร่วมมือแบบแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมโดยใช้กรณีตัวอย่างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบวัดความสามารถในการคิดปัญหา ผลการศึกษาพบว่า 1) นักเรียนที่เรียนแบบร่วมมือผ่านเว็บต่างกันโดยใช้กรณีตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ. 05 2) นักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกันเมื่อเรียนด้วยวิธีการเรียนแบบร่วมมือผ่านเว็บต่างกันโดยใช้กรณีตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 05 3) ไม่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างการเรียนแบบร่วมมือผ่านเว็บโดยใช้กรณีตัวอย่างกับระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการแก้ปัญหาแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

ภทิจิกรณ พรมเมือง (2557) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานตามแบบ Actor Mode เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดไตร่ตรองเรื่องทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เครื่องมือวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานตามแบบ Actor Model แบบวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรองและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการคิดไตร่ตรองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานตามแบบ Actor Model หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา 3 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานตามแบบ Actor Model หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ. 05

6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

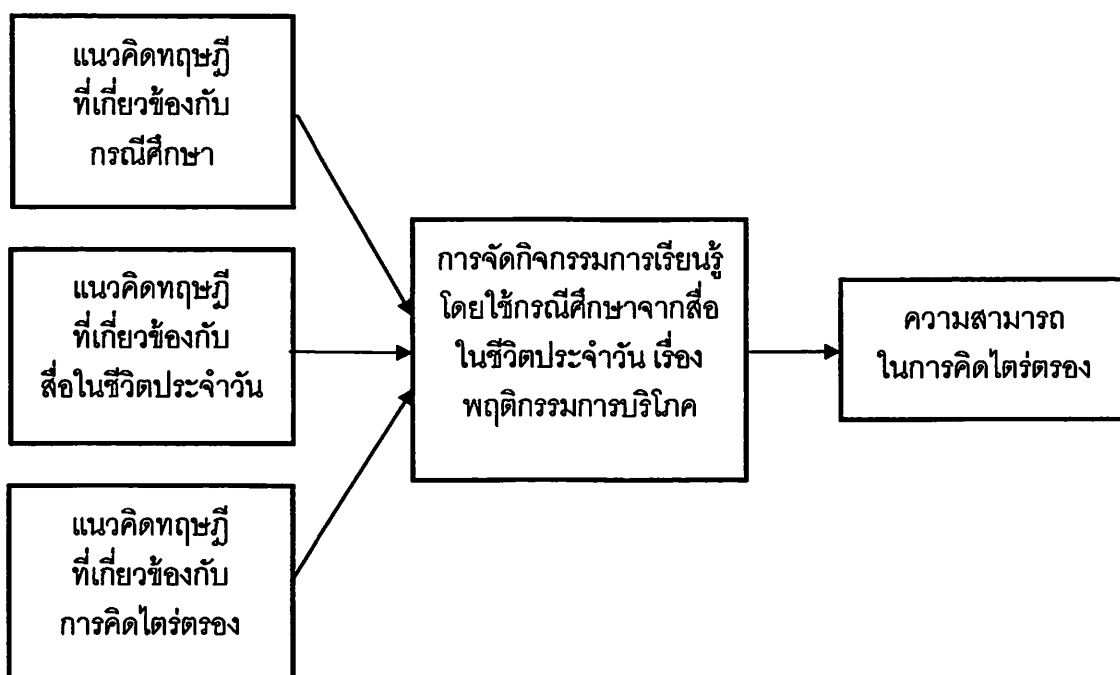
เวส (West, 2001) ได้วิจัยเกี่ยวกับการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการคิดไตร่ตรองของนักศึกษาวิชาวิทยาศาสตร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาการคิดไตร่ตรองและการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักศึกษา ผู้วิจัยได้นำเสนอรูปแบบของการคิดไตร่ตรองซึ่งพัฒนาตามลำดับขั้น โดยเสนอแนะว่าหลักสูตรระดับวิทยาลัยสามารถพัฒนาการคิดไตร่ตรองของนักศึกษาได้ และได้สร้างแบบทดลองทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณโดยการตีความและการนิรนัย ผลการศึกษาพบว่าทักษะการตีความและการนิรนัยมีความสำคัญในการพัฒนาการคิดไตร่ตรอง การศึกษาครั้งนี้ใช้รูปแบบการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Design) เพื่อสำรวจการคิดไตร่ตรองและการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักศึกษาวิชาศาสตร์ 2 รายวิชา โดยมีรายวิชาหนึ่งใช้หลักสูตรที่ส่งเสริมการคิดไตร่ตรองนักศึกษาทั้งสองรายวิชามีระดับสติปัญญาเท่าเทียมกัน ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบทั้งในตอนเริ่มเรียนและในตอนสิ้นสุดการเรียน ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีค่าเฉลี่ยของระดับคะแนนการคิดไตร่ตรองเพิ่มขึ้นแต่ค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณยังไม่เปลี่ยนแปลงนักศึกษารายวิชาที่ใช้หลักสูตรที่ส่งเสริมการคิดไตร่ตรองสามารถพัฒนาการคิดไตร่ตรองได้ในระดับสูงส่วนอีกรายวิชานักศึกษามีแนวโน้มที่

จะพัฒนาการคิดไตร่ตรองในระดับที่สูงขึ้นผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าการคิดไตร่ตรองและการคิดอย่างมีวิจารณญาณมีความสัมพันธ์ทางสถิติกับระดับคะแนนของนักศึกษา

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศพบว่าการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา เรื่อง พฤติกรรมผู้บริโภค ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดไตร่ตรอง กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเผชิญสถานการณ์ในกรณีศึกษาที่ครูผู้สอนได้เตรียมไว้ และนอกจากนั้นการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กรณีศึกษายังช่วยให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้นด้วย

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ได้กำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยไว้ดังนี้



ภาพ 5 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาตามกระบวนการของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินการ 2 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 สร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ขั้นตอนที่ 2 การทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ขั้นตอนที่ 1 สร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

1. ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรจำนวน 3 คน ตรวจสอบความเหมาะสมขององค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้ใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1) ดร.จารุพันธ์ ขวัญแน่น อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ สาขาวิชาการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

2) นางธัญชนก จาดดำ ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 2

3) นายคณวรา สิละบุตร ครูชำนาญการ วิชาสังคมศึกษา โรงเรียนชางราษฎร์วิทยา (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) สังกัดเทศบาลเมืองกำแพงเพชร

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนชางราษฎร์วิทยา (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) สังกัดเทศบาลเมืองกำแพงเพชร จำนวน 30 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น ดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ

2.1 ชั้นทดลองกลุ่มเดี่ยว นำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญและได้แก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชางราษฎร์วิทยา (อินทร์-ชุม ดีสารอุปถัมภ์) สังกัดเทศบาลเมืองกำแพงเพชร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 3 คน โดยแบ่งออกเป็น เด็กเก่ง 1 คน ปานกลาง 1 คน และอ่อน 1 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา ภาษา เวลา สื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม และหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่องพฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง ตามเกณฑ์ 75/75

2.2 ชั้นทดลองกลุ่มย่อย กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชางราษฎร์วิทยา (อินทร์-ชุม ดีสารอุปถัมภ์) สังกัดเทศบาลเมืองกำแพงเพชร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 9 คน โดยแบ่งออกเป็น เด็กเก่ง 3 คน ปานกลาง 3 คน และอ่อน 3 คน เพื่อพิจารณาหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่องพฤติกรรมผู้บริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 75/75

2.3 ชั้นทดลองภาคสนาม นำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชางราษฎร์วิทยา (อินทร์-ชุม ดีสารอุปถัมภ์) สังกัดเทศบาลเมืองกำแพงเพชร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่องพฤติกรรมผู้บริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 75/75 โดยนำชุดกิจกรรมไปทดลองใช้ แล้วหำร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทำ **เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย**

1. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ใช้เวลา 14 ชั่วโมง ประกอบด้วย 4 แผนการเรียนรู้

2. แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำแนกเป็น มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด จำนวน 34 ข้อ

การสร้างและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

ในการสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่องพฤติกรรมกรบิโศค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

1. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่องพฤติกรรมกรบิโศค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560) ในส่วนของสาระการเรียนรู้แกนกลางและมาตรฐานการเรียนรู้ ช่วงชั้นที่ 3 ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1.2 ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โรงเรียนชางราษฎร์วิทยา (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร สังกัดเทศบาลเมืองกำแพงเพชร ดังนี้

1.2.1 วิเคราะห์ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ ดังตาราง 3

ตาราง 3 แสดงการวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ และเวลา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สาระการเรียนรู้สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

มาตรฐานการเรียนรู้	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)
สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ มาตรฐานที่ 3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ	ส 3.1 ม.1/2 วิเคราะห์ค่านิยมและพฤติกรรมกรบิโศคของคนในสังคม ซึ่งส่งผลต่อเศรษฐกิจของชุมชนและประเทศ	1. ความหมาย 2. หลักการบริโภคสินค้าและบริการ 3. การบริโภคที่มีประสิทธิภาพ 4. การคุ้มครองผู้บริโภค 5. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการบริโภค 6. ค่านิยมและพฤติกรรมกรบิโศคของคนในสังคม	14
รวม			14

1.2.2 กำหนดสาระการเรียนรู้ในการสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน ดังตาราง 4

ตาราง 4 แสดงการวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ และเวลา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

แผนการจัดการเรียนรู้	ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)
1 เรื่อง เตรียม ความรู้การ บริโภค	ส 3.1 ม.3/2 วิเคราะห์ค่านิยมและ พฤติกรรมกรบริโภคของ คนในสังคม ซึ่งส่งผลต่อ เศรษฐกิจของชุมชนและ ประเทศ	1. วิเคราะห์ค่านิยมและ พฤติกรรมกรบริโภค ของคนในสังคมได้ 2. อธิบายความหมาย การบริโภคและหลักการ บริโภคสินค้าและ บริการได้ 3. สรุปการบริโภคที่มี ประสิทธิภาพได้ 4. อธิบายหลักการ คุ้มครองผู้บริโภคได้	1. ค่านิยมและ พฤติกรรมกรบริโภค ของคนในสังคม 2. ความหมายการ บริโภคและหลักการ บริโภคสินค้าและ บริการ 3.การบริโภคที่มี ประสิทธิภาพ 4. การคุ้มครองผู้บริโภค ตามพระราชบัญญัติ การคุ้มครองบริโภค พ.ศ.2522	2
2 เลือกซื้อ	ส 3.1 ม.3/2 วิเคราะห์ค่านิยมและ พฤติกรรมกรบริโภคของ คนในสังคม ซึ่งส่งผลต่อ เศรษฐกิจของชุมชนและ ประเทศ	1. กำหนดปัญหาการ บริโภคสินค้าและ บริการได้ 2. วิเคราะห์ปัจจัยที่มี อิทธิพลต่อผู้บริโภคได้ 3. เสนอแนวทาง แก้ปัญหาการบริโภค และบริการ	1. ปัญหาการบริโภค สินค้าและบริการ 2. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อ ผู้บริโภค 3. แนวทางแก้ปัญหา การบริโภคและบริการ	4
3 เลือกใช้	ส 3.1 ม.3/2 วิเคราะห์ค่านิยมและ พฤติกรรมกรบริโภคของ คนในสังคม ซึ่งส่งผลต่อ เศรษฐกิจของชุมชนและ ประเทศ	1. กำหนดปัญหาการ บริโภคสินค้าและ บริการได้ 2. วิเคราะห์ปัจจัยที่มี อิทธิพลต่อผู้บริโภคได้ 3. เสนอแนวทาง แก้ปัญหาการบริโภค และบริการได้ 4. ประเมินผลแนวทาง การแก้ปัญหาการ บริโภคสินค้าและ บริการได้	1. ปัญหาการบริโภค สินค้าและบริการ 2. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อ ผู้บริโภค 3. แนวทางแก้ปัญหา การบริโภคและบริการ 4. ประเมินผล	4 4

ตารางที่ 4 (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้	ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)
4 เลือกบริการ	ส 3.1 ม.3/2 วิเคราะห์ค่านิยมและพฤติกรรมบริการของบุคคลในสังคม ซึ่งส่งผลต่อเศรษฐกิจของชุมชนและประเทศ	1. กำหนดปัญหาการบริโภคสินค้าและบริการได้ 2. วิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อผู้บริโภคได้ 3. เสนอแนวทางแก้ปัญหาการบริโภคและบริการได้	1. ปัญหาการบริโภคสินค้าและบริการ 2. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อผู้บริโภค 3. แนวทางแก้ปัญหาการบริโภคและบริการ	4
รวม				14

1.3 ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน ทฤษฎี แนวคิด หลักการสำคัญในการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน โดยละเอียดทั้งทฤษฎี แนวคิด หลักการสำคัญในการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน ผู้วิจัยได้สังเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษามี 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ชี้นำเสนอกรณีศึกษา เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนเสนอกรณีศึกษาและประเด็นคำถามสำหรับผู้เรียนอภิปราย ซึ่งผู้สอนได้เตรียมไว้ วิธีการนำเสนอสามารถทำได้หลายวิธีพิมพ์เป็นเอกสารแจกให้อ่าน เล่ากรณีศึกษาให้ฟังหรือนำเสนอโดยใช้สื่อ ได้แก่ ข่าวหนังสือพิมพ์ข่าวจากอินเทอร์เน็ตผู้สอนอาจใช้กรณีตัวอย่างที่เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นจริงก็ได้แต่กรณีนี้ผู้สอน และตั้งประเด็นคำถามสำหรับการค้นหาคำตอบและอภิปรายได้รวดเร็ว

ขั้นที่ 2 ขั้นการศึกษากรณีศึกษา หรือกรณีตัวอย่าง และการอภิปราย

2.1) แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อยตามความเหมาะสม

2.2) ให้ผู้เรียนศึกษากรณีศึกษาหรือกรณีตัวอย่าง โดยให้เวลาในการศึกษาอย่างเพียงพอ ให้สมาชิกหาคำตอบตามประเด็นคำถามที่ครูกำหนดไว้ ผู้เรียนแต่ละคนควรมีคำตอบตามประเด็นคำถามเตรียมไว้เพื่ออภิปราย

2.3) สมาชิกกลุ่มร่วมกันอภิปรายตามประเด็นคำถามเพื่อให้ได้ข้อสรุปของกลุ่มย่อย

2.4) นำเสนอผลการอภิปรายระหว่างกลุ่มเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปผลการเรียนรู้

3.1) ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายคำตอบ ปัญหา มุมมอง และวิธีแก้ปัญหาของผู้เรียนและสรุปสาระสำคัญ หรือข้อคิดที่ได้จากการเรียนรู้

3.2) ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันประเมินผลการเรียนรู้ด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น การทำ แบบทดสอบ การตรวจผลงาน การสังเกตการณ์เข้าร่วมกิจกรรมของผู้เรียน เป็นต้น

1.4 ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่องพฤติกรรม การบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ใช้เวลาเรียน 14 ชั่วโมง

1.5 สร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่องพฤติกรรม การบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ใช้เวลา 14 ชั่วโมง ประกอบด้วย 4 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คือ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เตรียมความรู้การบริโภค	เวลา 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เลือกซื้อ	เวลา 4 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เลือกใช้	เวลา 4 ชั่วโมง

1.6 กำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่องพฤติกรรม การบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งสามารถกำหนดองค์ประกอบต่าง ๆ ของกิจกรรมการเรียนรู้ได้ ดังนี้

1. ชื่อกิจกรรม
2. คำชี้แจงสำหรับครู
3. แผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย
 - 1) หัวเรื่อง
 - 2) สาระ
 - 3) มาตรฐานการเรียนรู้
 - 4) ตัวชี้วัด
 - 5) จุดประสงค์การเรียนรู้
 - 6) สาระการเรียนรู้
 - 7) สมรรถนะสำคัญ
 - 8) กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวันประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ ชี้นำเสนอกรณีศึกษา ขั้นการศึกษากรณีศึกษา และขั้นสรุปผลการเรียนรู้
 - 9) สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้
 - 10) การวัดและประเมินผล

1.7 นำกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่องพฤติกรรม การบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นแล้ว เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขอคำแนะนำในส่วนที่บกพร่องและนำมาปรับปรุงแก้ไข

1.8 กิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่องพฤติกรรม การบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิด

ไต่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พร้อมแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไต่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมขององค์ประกอบต่าง ๆ ตามแบบประเมินความเหมาะสม ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 103) โดยพิจารณาระดับความเหมาะสมในภาพรวมของผู้เชี่ยวชาญ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ซึ่งเกณฑ์ขั้นต่ำในการพิจารณาว่ากิจกรรมการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมต้องมีค่าเฉลี่ย ตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป และหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ไม่เกิน 1.00

1.9 ปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไต่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในส่วนที่มีความบกพร่องตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้ความเหมาะสม

1.10 นำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไต่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปหาประสิทธิภาพดังนี้

1.10.1 ชั้นทดลองกลุ่มเดี่ยว ทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชางราษฎร์วิทยา (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร สังกัดเทศบาลเมืองกำแพงเพชร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 3 คน โดยแบ่งออกเป็น เด็กเก่ง 1 คน ปานกลาง 1 คน และอ่อน 1 คน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของภาษาและเวลา

1.10.2 ชั้นทดลองกลุ่มย่อย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชางราษฎร์วิทยา (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร สังกัดเทศบาลเมืองกำแพงเพชร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 9 คน โดยแบ่งออกเป็น เด็กเก่ง 3 คน ปานกลาง 3 คน และอ่อน 3 คน เพื่อพิจารณาหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมผู้บริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไต่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 75/75 โดยนำกิจกรรมการเรียนรู้ไปทดลองใช้ แล้วหำร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทำกิจกรรม และแบบทดสอบท้ายหน่วยย่อย (E1) กับร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทำกิจกรรม และแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดไต่ตรอง (E2) ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมผู้บริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไต่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1.10.3 ชั้นทดลองภาคสนาม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่แก้ไขปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับโรงเรียนชางราษฎร์วิทยา (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร สังกัดเทศบาลเมืองกำแพงเพชร จำนวน 30 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมผู้บริโภค เพื่อ

เสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 75/75 โดยนำชุดกิจกรรมไปทดลองใช้ แล้วหำร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทำ

1.11 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมผู้บริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไปแก้ไขส่วนที่บกพร่องปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่องพฤติกรรมผู้บริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และจัดพิมพ์เป็นเอกสารฉบับที่สมบูรณ์

1.12 จัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมผู้บริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2. แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมผู้บริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ดำเนินการดังนี้

2.1 ศึกษารูปแบบการสร้างแบบประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบต่าง ๆ ของกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากเอกสารและวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.2 กำหนดกรอบเนื้อหาและหัวข้อที่ต้องการประเมินดังนี้

2.2.1 การประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบต่าง ๆ ของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมผู้บริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วย

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเสนอกรณีศึกษา

ขั้นที่ 2 ขั้นการศึกษากรณีศึกษา หรือกรณีตัวอย่าง และการอภิปราย

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปผลการเรียนรู้

2.2.2 การประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมผู้บริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วย

1) มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

2) ด้านสาระสำคัญ

3) ด้านสาระการเรียนรู้

4) ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้

5) ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้

6) ด้านสื่อ/แหล่งเรียนรู้

7) ด้านการวัดประเมินผล

2.3 ดำเนินการสร้างแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นมาตรฐานส่วนประเมินค่า (Rating scale) 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 103) ซึ่งกำหนดความหมายของความเหมาะสม ดังนี้

- 5 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก
- 3 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย
- 1 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

2.4 นำแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างเสร็จแล้ว เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความชัดเจนทางภาษาและความถูกต้องตามเนื้อหา แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2.5 นำแบบประเมินที่สร้างเสร็จแล้วไปเสนออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความชัดเจนทางภาษา ความถูกต้องตามเนื้อหา แล้วปรับปรุงแก้ไข

2.6 นำแบบประเมินเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของข้อคำถามกับจุดประสงค์ของการประเมิน แล้วนำมาหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และคุณภาพระดับความเหมาะสม

2.7 นำรายการที่ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว มาจัดพิมพ์และนำไปใช้เก็บข้อมูล

3. แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

3.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และแบบประเมินความเหมาะสมแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีผู้ศึกษาค้นคว้าได้กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวันไว้ก่อนแล้วมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบประเมินคุณภาพ

3.2 กำหนดจุดประสงค์ในการประเมิน

3.3 กำหนดกรอบเนื้อหาและหัวข้อที่ต้องการประเมินดังนี้

- 1) มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด
- 2) ด้านสาระสำคัญ
- 3) ด้านสาระการเรียนรู้
- 4) ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้
- 5) ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้
- 6) ด้านสื่อ/แหล่งเรียนรู้
- 7) ด้านการวัดประเมินผล

3.4 สร้างแบบประเมินมาตรฐานประเมินค่า (Rating scale) และปลายเปิดในส่วนท้ายของแบบประเมิน เพื่อสอบถามความคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่าง ๆ โดยกำหนดค่าคะแนนเป็น 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 103) ดังนี้

- 5 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับ มากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับ มาก
- 3 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับ ปานกลาง

2 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับ น้อย

1 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับ น้อยที่สุด

3.5 นำแบบประเมินความเหมาะสมเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อพิจารณาความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 123) โดยใช้เกณฑ์การประเมินดังนี้

+1	หมายถึง	แน่ใจว่ารายการประเมินสอดคล้องกับประเด็นการประเมิน
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่ารายการประเมินสอดคล้องกับประเด็นการประเมิน
-1	หมายถึง	แน่ใจว่ารายการประเมินไม่สอดคล้องกับประเด็นการประเมิน

ใช้เกณฑ์การตัดสินความสอดคล้อง คือ ค่า IOC ไม่ต่ำกว่า 0.50

3.6 ปรับปรุงแก้ไข แบบประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบต่าง ๆ ของกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญเพื่อนำไปใช้ในการวิจัยต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

1.1 ติดต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1.2 ทำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัยเพื่อขอความอนุเคราะห์จากผู้เชี่ยวชาญในการประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1.3 ส่งหนังสือขอความอนุเคราะห์พร้อมทั้งนำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้ผู้เชี่ยวชาญ

1.4 รับกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 คืนมาจากผู้เชี่ยวชาญและปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

2. การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ดำเนินการ ดังนี้

2.1 ติดต่อประสานงานกับทางบัณฑิตวิทยาลัยเพื่อออกหนังสือขอความร่วมมือในการทดลองใช้เครื่องมือวิจัย ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนชางราษฎร์วิทยา (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) จังหวัดกำแพงเพชร เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

2.2 ดำเนินการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 คน เพื่อประเมินความเหมาะสมของกิจกรรม ภาษา เนื้อหา สื่อ และอุปกรณ์ที่ใช้ โดยการทำใบงานระหว่างเรียนเพื่อหาค่าประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้ (E_1) และแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อหาค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)

2.3 ดำเนินการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 9 คน

2.4 ดำเนินการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 คน

2.5 ทำการทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม นำผลคะแนนของนักเรียนทุกคนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียน มาคำนวณค่าเฉลี่ยร้อยละ (E_2)

2.6 นำคำแนะนำที่ได้มาทำการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาค่าประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ ดำเนินการดังนี้

1. การประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) โดยหาค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในแต่ละด้านแล้วแปลผลค่าเป็นระดับความเหมาะสมโดยใช้เกณฑ์ของ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545 หน้า 105-106) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง กิจกรรม/แผนประกอบการใช้กิจกรรมมีความเหมาะสมมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51- 4.50 หมายถึง	กิจกรรม/แผนประกอบการใช้กิจกรรมมีความเหมาะสมมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง	กิจกรรม/แผนประกอบการใช้กิจกรรมมีความเหมาะสมปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง	กิจกรรม/แผนประกอบการใช้กิจกรรมมีความเหมาะสมน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง	กิจกรรม/แผนประกอบการใช้กิจกรรมมีความเหมาะสมน้อยที่สุด

2. การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 75/75 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์จากค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากการทำใบงานระหว่างเรียนโดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดไตร่ตรอง (E_1) และค่าเฉลี่ยของร้อยละของคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรอง (E_2)

กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพกลุ่มย่อยเท่ากับ 75.93/76.20 และกลุ่มทดลองภาคสนามเท่ากับ 76.02 /75.63 ซึ่งมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 ที่ตั้งไว้

ขั้นตอนที่ 2 การทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่องพฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

แหล่งข้อมูล

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชางราษฎร์วิทยา (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) สังกัดเทศบาลเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 124 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนชางราษฎร์วิทยา (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) สังกัดเทศบาลเมืองกำแพงเพชร จำนวน 19 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 4 แผน ใช้เวลา 14 ชั่วโมง ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เตรียมความรู้การบริโภค	เวลา 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เลือกซื้อ	เวลา 4 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เลือกใช้	เวลา 4 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เลือกบริการ	เวลา 4 ชั่วโมง

2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรองก่อนเรียนและหลังเรียน กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. แบบวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรองโดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพของแบบวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรอง โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1) ศึกษาเอกสารตำราเกี่ยวกับวิธีสร้างข้อสอบแบบอัตนัย
2) ศึกษานิยามศัพท์เฉพาะของการคิดไตร่ตรอง เพื่อกำหนดโครงสร้าง สัดส่วน ความสำคัญ และจำนวนข้อสอบในแต่ละองค์ประกอบของความสามารถในการคิดไตร่ตรอง

3) ศึกษาสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดรายวิชาสังคมศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และนำมา มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด มากำหนดเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้ จัดทำโครงสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรอง

4) ออกแบบและกำหนดโครงสร้างของแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรอง ให้ครอบคลุมองค์ประกอบที่วัด คือ ตั้งประเด็นคำถาม กำหนดจุดมุ่งหมาย กำหนด สมมติฐาน ตรวจสอบหลักฐาน การแก้ปัญหา จัดลำดับการคิด การประเมินผล ข้อสอบแบบอัตนัย จำนวน 28 ข้อ ดังตาราง 5

ตาราง 5 กำหนดโครงสร้างของแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรองของ กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรม การบริโภค สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ที่	สถานการณ์	องค์ประกอบของความสามารถ ในการคิดไตร่ตรอง	จำนวนข้อ คำถาม	จำนวนที่ ต้องการ
1	พฤติกรรมการ บริโภคสินค้าและ บริการ (การเตรียมความ พร้อมผู้บริโภค)	1. ตั้งประเด็นคำถาม 2. กำหนดจุดมุ่งหมาย 3. กำหนดสมมติฐาน 4. ตรวจสอบหลักฐาน 5. การแก้ปัญหา	2 2 2 2 2	1 1 1 1 1

ตาราง 5 (ต่อ)

ที่	สถานการณ์	องค์ประกอบของความสามารถในการคิดไตร่ตรอง	จำนวนข้อคำถาม	จำนวนที่ต้องการ
1	พฤติกรรมกรรการ บริโศคสนค้และ บรคการ (การเตรยมคววม พร้อมผู้บรค)	1. ตั้งประเด้นค้ถาม 2. ก้หนดจุดมุ่งหมวม 3. ก้หนดสมมติฐวน 4. ตรวจสบหล้กฐวน 5. การก้บญห 6. จ้ดล้ดบการคค 7. การประเม้นผล	2 2 2 2 2 2 2	1 1 1 1 1 1 1
2	พฤติกรรมกรรการ บริโศคสนค้และ	1. ตั้งประเด้นค้ถาม 2. ก้หนดจุดมุ่งหมวม 3. ก้หนดสมมติฐวน 4. ตรวจสบหล้กฐวน 5. การก้บญห 6. จ้ดล้ดบการคค 7. การประเม้นผล	2 2 2 2 2 2 2	1 1 1 1 1 1 1
3	พฤติกรรมกรรการ บริโศคสนค้และ บรคการ (การเลือกใช้)	1. ตั้งประเด้นค้ถาม 2. ก้หนดจุดมุ่งหมวม 3. ก้หนดสมมติฐวน 4. ตรวจสบหล้กฐวน 5. การก้บญห 6. จ้ดล้ดบการคค 7. การประเม้นผล	2 2 2 2 2 2 2	1 1 1 1 1 1 1
4	พฤติกรรมกรรการ บริโศคสนค้และ บรคการ (การเลือก บรคการ)	1. ตั้งประเด้นค้ถาม 2. ก้หนดจุดมุ่งหมวม 3. ก้หนดสมมติฐวน 4. ตรวจสบหล้กฐวน 5. การก้บญห 6. จ้ดล้ดบการคค 7. การประเม้นผล	2 2 2 2 2 2 2	1 1 1 1 1 1 1
รวม			56	28

4) สร้างแบบวัดคววมสมรถนในการคคไตร่ตรอง ให้ครอบคลุมองค์ประกอบที่จ้ะวัด โดยใช้แบบทดสอบวัดคววมสมรถนในการคคไตร่ตรอง ที่ประกอบด้วยข้อคววมที่มีลักษณะที่เป็น

การคิดไตร่ตรองในพฤติกรรมกรรมการบริโภคสินค้าและบริการ ข้อโต้แย้งของสถานการณ์ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง เรื่องเล่า กรณีศึกษา กรณีตัวอย่าง จำนวน 56 ข้อ

5) นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรองที่สร้างไปเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขอคำแนะนำในส่วนที่ยังบกพร่องแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

6) นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรอง ที่แก้ไขปรับปรุงเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบความตรงด้านเนื้อหา (Content validity) โดยตรวจสอบคำถามในแต่ละข้อว่าสามารถวัดได้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่โดยเมื่อนำค่าดัชนีความสอดคล้องที่ได้รับจากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC ($IOC \geq 0.50$) พบว่าแบบทดสอบมีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 1.00 และนำคำแนะนำที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญไปปรับปรุงข้อคำถามแล้วจัดพิมพ์เป็นแบบทดสอบ จำนวน 8 ข้อใหญ่ 56 ข้อย่อย เพื่อนำไปหาคุณภาพต่อไป

7) นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรอง ที่ปรับปรุงแก้ไข จำนวน 56 ข้อ ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 คือ โรงเรียนชางราษฎร์วิทยา (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) สังกัดเทศบาลเมืองกำแพงเพชร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน ซึ่งผ่านการเรียนในเนื้อหา เรื่อง พฤติกรรมการบริโภคมาแล้ว

8) นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรอง มาตรวจให้คะแนน และวิเคราะห์หาคุณภาพของแบบทดสอบ ดังนี้

8.1) นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรอง มาคำนวณหาค่าความยากง่ายโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป (B-index) โดยเลือกการวิเคราะห์แบบข้อสอบอัตนัย การวิเคราะห์ข้อมูล ได้ค่าความยากง่ายระหว่าง 0.39-0.58 โดยผู้วิจัยได้เลือกข้อสอบโดยกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกข้อสอบ คือค่าความยากง่ายระหว่าง 0.20-1.00 ได้ข้อสอบที่มีคุณภาพตามเกณฑ์ จำนวน 4 ข้อใหญ่ 28 ข้อย่อย

9) จัดพิมพ์ข้อสอบที่ผ่านการคัดเลือกจำนวน 4 ข้อใหญ่ 28 ข้อย่อย แล้วนำไปทดสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชางราษฎร์วิทยา (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) จังหวัดกำแพงเพชร สังกัดเทศบาลเมืองกำแพงเพชร จำนวน 30 คน เพื่อนำมาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของครอนบาคได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.82 และนำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้วไปจัดพิมพ์เพื่อใช้เป็นเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ ดำเนินการตามแบบแผนการวิจัยแบบ One-Group Pretest – Posttest Design (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538, หน้า 216)

ตาราง 6 แสดงแบบแผนการวิจัย One-Group Pretest – Posttest Design

ทดสอบก่อนเรียน	กลุ่มทดลอง	ทดสอบหลังเรียน
T_1	X	T_2

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย

X หมายถึง การสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน

T_1 หมายถึง การวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรองก่อนเรียนด้วยแบบวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรอง

T_2 หมายถึง การวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรองหลังเรียนด้วยแบบวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรอง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรม การบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชางราษฎร์วิทยา (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร สังกัดเทศบาลเมืองกำแพงเพชร ปีการศึกษา 2563 จำนวน 19 คน มีการดำเนินการดังนี้

1. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรม การบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทั้ง 4 เรื่อง จำนวน 4 ครั้ง ใช้เวลาในการทดลอง 14 ชั่วโมง

2. ทดลองหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรอง จำนวน 28 ข้อ เวลา 60 นาที สรุปได้ดังตาราง 7

ตาราง 7 แสดงวันเวลาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรม การบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ครั้งที่	วัน/เดือน/ปี	กำหนดการทดลอง	เวลา (ชั่วโมง)
1	29 มิถุนายน 63	1. เตรียมความรู้การบริโภค	2
2	1-2 กรกฎาคม 2563	2. พฤติกรรม การบริโภค (การเลือกซื้อ)	4
3	6-7 กรกฎาคม 2563	3. พฤติกรรม การบริโภค (การเลือกใช้)	4
4	13-14 กรกฎาคม 2563	4. พฤติกรรม การบริโภค (การเลือกบริการ)	4
5	17 กรกฎาคม 2563	ทดสอบวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรอง หลังเรียน (Posttest)	1 ชั่วโมง

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนการทดลองการใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ดังนี้

1. เปรียบเทียบความสามารถในการคิดไตร่ตรองของนักเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 การทดลองโดยใช้ T-test แบบ Dependent

2. ศึกษาความสามารถในการคิดไตร่ตรองของนักเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ค่าเฉลี่ยและร้อยละ

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. ค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean) (ปกรณ์ ประจัญบาน, 2552, หน้า 214) ดังนี้

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

เมื่อ \bar{x}	แทน	ค่าเฉลี่ย
$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนน
N	แทน	จำนวนข้อมูลทั้งหมด

2. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (ปกรณ์ ประจัญบาน, 2552, หน้า 214) ดังนี้

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

เมื่อ S.D.	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
$\sum X^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนยกกำลังสอง
$(\sum X)^2$	แทน	กำลังสองของคะแนนรวม
N	แทน	จำนวนข้อมูลทั้งหมด

3. สถิติที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ ตามเกณฑ์ 75/75 คำนวณได้จากสูตร E1/E2 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2537, หน้า 136)

$$E_1 = \frac{\sum X}{N} \times 100 \quad \text{และ} \quad E_2 = \frac{\sum Y}{N} \times 100$$

เมื่อ E ₁	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการที่จัดไว้ในกิจกรรม
E ₂	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ในการเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เรียน
$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนรวมแบบทดสอบย่อยหรือประกอบ กิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างเรียน
$\sum Y$	แทน	ผลรวมของคะแนนรวมของผู้เรียนที่ได้จากแบบทดสอบหลังเรียน
A	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบย่อยทั้งหมดในชุดฝึก
B	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน
N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด

4. สูตรค่าดัชนีความสอดคล้อง (เทียมจันทร์ พานิชย์ผลินไชย, ม.ป.ป, หน้า 181)

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

เมื่อ IOC	แทน	ดัชนีความเหมาะสมสอดคล้อง
R	แทน	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ
$\sum R$	แทน	ผลรวมคะแนนของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคน
N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

5. สูตรการหาค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบด้วยวิธีของ Brennan มีสูตร ดังนี้ (เทียมจันทร์ พานิชย์ผลินไชย, ม.ป.ป, หน้า 181)

$$B = \frac{U}{n_1} - \frac{L}{n_2}$$

เมื่อ B	แทน	ค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบรายข้อ
U	แทน	จำนวนผู้ตอบข้อนั้นถูกต้องของกลุ่มที่สอบผ่านเกณฑ์
L	แทน	จำนวนผู้ตอบข้อนั้นถูกต้องของกลุ่มที่สอบไม่ผ่านเกณฑ์
n ₁	แทน	จำนวนนักเรียนหรือสอบผ่านเกณฑ์
n ₂	แทน	จำนวนนักเรียนหรือสอบไม่ผ่านเกณฑ์

6. สูตรการหาค่าความเที่ยง ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรองแบบ
 อัตนัย โดยวิธีของครอนบาค (เกษม สหรัยทิพย์, 2543 หน้า 186-187)

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum i^2}{s^2 x} \right]$$

เมื่อ	α	แทน	ค่าความเที่ยงของแบบทดสอบ
	k	แทน	จำนวนในแบบทดสอบ
	$\sum i^2$	แทน	เป็นความแปรปรวนของคะแนนข้อสอบรายข้อ
	$s^2 x$	แทน	เป็นความแปรปรวนของคะแนนรวมของแบบทดสอบ

7. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน t-test แบบ Dependent (ล้วน สายยศ และอังคณา
 สายยศ, 2538, หน้า 104)

จากสูตร

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}}$$

t	แทน	ค่าที่ใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤติ เพื่อทราบค่าความมีนัยสำคัญ
ทาง		สถิติ
D	แทน	ค่าผลต่างระหว่างคู่คะแนน
n	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่างหรือจำนวนคู่คะแนน
$(\sum D)^2$	แทน	ผลรวมของ D ยกกำลังสอง
$\sum D^2$	แทน	ผลรวมของกำลังสองของ D

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาโดยใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ซึ่งนำเสนอผลการวิจัยเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1.1 ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1.2 ผลการพิจารณาตรวจสอบความเหมาะสมของผู้เชี่ยวชาญในองค์ประกอบต่าง ๆ ของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1.3 ผลการตรวจสอบประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ขั้นตอนที่ 2 ผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดย

2.1 ผลการศึกษาความสามารถในการคิดไตร่ตรองก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2.2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการคิดไตร่ตรองก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ขั้นตอนที่ 1 ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 75/75

1.1 กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ดำเนินการ จำนวน 3 ขั้นตอน ดังนี้

1) **ขั้นนำเสนอกรณีศึกษา** เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนเสนอกรณีศึกษาและประเด็นคำถามสำหรับผู้เรียนอภิปราย ซึ่งผู้สอนได้เตรียมไว้ วิธีการนำเสนอสามารถทำได้หลายวิธีพิมพ์เป็นเอกสารแจกให้อ่าน เล่ากรณีศึกษาให้ฟังหรือนำเสนอโดยใช้สื่อ ได้แก่ ข่าว หนังสือพิมพ์ ข่าวจากอินเทอร์เน็ต ผู้สอนอาจใช้กรณีตัวอย่างที่เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นจริงก็ได้ แต่กรณีนี้ผู้สอนจะต้องตั้งประเด็นคำถามสำหรับการค้นหาคำตอบและอภิปรายได้รวดเร็ว

2) **ขั้นการศึกษากรณีศึกษา หรือกรณีตัวอย่าง และการอภิปราย**

2.1) แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อยตามความเหมาะสม

2.2) ให้ผู้เรียนศึกษากรณีศึกษาหรือกรณีตัวอย่าง โดยใช้เวลาในการศึกษาอย่างเพียงพอ ให้สมาชิกหาคำตอบตามประเด็นคำถามที่ครูกำหนดไว้ ผู้เรียนแต่ละคนควรมีคำตอบตามประเด็นคำถามเตรียมไว้เพื่ออภิปราย

2.3) สมาชิกกลุ่มร่วมกันอภิปรายตามประเด็นคำถามเพื่อให้ได้ข้อสรุปของกลุ่มย่อย

2.4) นำเสนอผลการอภิปรายระหว่างกลุ่มเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

3) **ขั้นสรุปผลการเรียนรู้**

3.1) ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายคำตอบ ปัญหา มุมมอง และวิธีแก้ปัญหาของผู้เรียนและสรุปสาระสำคัญ หรือข้อคิดที่ได้จากการเรียนรู้

3.2) ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันประเมินผลการเรียนรู้ด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น การทำแบบทดสอบ การตรวจผลงาน การสังเกตการณ์เข้าร่วมกิจกรรมของผู้เรียน เป็นต้น

ซึ่งในแต่ละขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เน้น เสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรองโดยมีเนื้อหา 4 เรื่อง คือ

เรื่องที่ 1 เตรียมความรู้การบริโภค

เรื่องที่ 2 เลือกซื้อ

เรื่องที่ 3 เลือกใช้

เรื่องที่ 4 เลือกบริการ

1.2 ผลการพิจารณาตรวจสอบความเหมาะสมของผู้เชี่ยวชาญในองค์ประกอบต่าง ๆ ของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สรุปได้ดังตารางปรากฏผลดังตาราง 8

ตาราง 8 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา จากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถ ในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน

ข้อ	รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1.	สาระ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด			
	1.1 สาระ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดสอดคล้องกับหลักสูตร	4.67	0.58	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.67	0.58	มากที่สุด
2.	สาระสำคัญ			
	2.1 สาระสำคัญแสดงถึงสาระที่เป็นแก่นของเรื่อง	4.67	0.58	มากที่สุด
	2.2 สาระสำคัญสอดคล้องและครอบคลุมกับตัวชี้วัด	4.67	0.58	มากที่สุด
	2.3 สาระสำคัญสอดคล้องและครอบคลุมสาระการเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.67	0.58	มากที่สุด
3.	จุดประสงค์การเรียนรู้			
	3.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด	4.33	1.15	มาก
	3.2 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
	3.3 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับความสามารถในการคิดไตร่ตรอง	4.67	0.58	มากที่สุด
	3.4 จุดประสงค์การเรียนรู้สามารถวัดและประเมินผลได้	4.67	0.58	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.58	0.29	มากที่สุด
4.	สาระการเรียนรู้			
	4.1 สาระการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ ถูกต้องตามหลักวิชาการ	4.67	0.58	มากที่สุด
	4.2 สาระการเรียนรู้เหมาะกับวิธีการเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
	4.3 เนื้อหาสาระน่าสนใจและเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนในการดำเนินชีวิตประจำวัน	4.67	0.58	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.67	0.58	มากที่สุด
5.	กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน			
	ชั้นนำเสนอกรณีศึกษา			
	5.1 ประเด็นคำถามในกรณีศึกษาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาสาระ	4.67	0.58	มากที่สุด
	5.2 มีประเด็นน่าสนใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการคิดไตร่ตรอง	4.67	0.58	มากที่สุด
	ชั้นการศึกษากรณีศึกษา			
	5.3 แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อยตามความเหมาะสม	4.00	1.00	มาก
	5.4 เวลาในการศึกษากรณีศึกษามีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
	5.5 กิจกรรมเสริมสร้างการอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน	4.67	0.58	มากที่สุด

ตาราง 8 (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
ขั้นสรุปผลการเรียนรู้				
5.6	กิจกรรมเสริมสร้างให้ผู้เรียนกระตือรือร้นในการอภิปรายหาคำตอบ	4.33	0.58	มาก
5.7	กิจกรรมเสริมสร้างกระบวนการคิดไตร่ตรองของผู้เรียน	4.67	0.58	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.48	0.16	มาก
6. สื่อการเรียนรู้				
6.1	สื่อการเรียนรู้เหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้			มากที่สุด
6.2	สื่อการเรียนรู้เหมาะสมกับวัย ความสนใจ และความสามารถของผู้เรียน	4.67	0.58	มากที่สุด
6.3	สื่อการเรียนรู้กระตุ้นการคิดแก้ปัญหา	4.33	0.58	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.67	0.58	มากที่สุด
		4.56	0.58	
		4.56	0.58	
7. การวัดผลประเมินผล				
7.1	วิธีการวัดสอดคล้องกับการคิดไตร่ตรอง	4.67	0.58	มากที่สุด
7.2	เครื่องมือวัดสอดคล้องกับวิธีวัด	4.67	0.58	มากที่สุด
7.3	เกณฑ์การประเมินสอดคล้องกับระดับความสามารถในการคิดไตร่ตรองของผู้เรียน	4.67	0.58	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.67	0.29	มากที่สุด
	เฉลี่ยรวม	4.58	0.14	มากที่สุด

จากตาราง 8 พบว่ากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยภาพรวมมีความเหมาะสมระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.58$, S.D.=0.14) เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน พบว่า ด้านสาระ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด ด้านสาระสำคัญ ด้านสาระการเรียนรู้ และด้านการวัดประเมินผล มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.67$, S.D.=0.58) ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.58$, S.D.=0.29) ด้านสื่อการเรียนรู้ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.56$, S.D.=0.58) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.48$, S.D.=0.16) ตามลำดับ และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด มีจำนวน 19 ข้อ ข้อที่มีความเหมาะสมระดับมาก มีจำนวน 5 ข้อ

1.3 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 75/75 กับนักเรียน จำนวน 30 คน ผลการทดลองปรากฏดังตาราง 9

ตาราง 9 แสดงผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (นักเรียน 30 คน)

กิจกรรมการเรียนรู้	ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยระหว่างการใช้อีกิจกรรมการเรียนรู้			ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยหลังการใช้อีกิจกรรมการเรียนรู้			ค่าประสิทธิภาพ
	คะแนนเต็ม	\bar{X}	E1	คะแนนเต็ม	\bar{X}	E2	
1	12	9.13	76.08	21	15.72	74.86	76.08 / 74.86
2	15	11.30	75.33	21	15.81	75.29	75.33 / 75.29
3	15	11.37	75.80	21	15.91	75.76	75.80 / 75.76
4	15	11.53	76.87	21	16.09	76.62	76.87 / 76.62
รวม	57	43.33	76.02	84	65.26	75.63	76.02 / 75.63

จากตาราง 9 พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพกระบวนการเท่ากับ 76.02 และมีประสิทธิภาพผลลัพธ์เท่ากับ 75.63 แสดงว่า กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 76.02 / 75.63 โดยผ่านเกณฑ์ค่าประสิทธิภาพที่กำหนดไว้ คือ 75/75

ขั้นตอนที่ 2 ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2.1 ผลการศึกษาความสามารถในการคิดไตร่ตรองด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลปรากฏดังตาราง 10 ดังนี้

ตาราง 10 แสดงคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการคิดไตร่ตรอง ในแต่ละขั้นตอนของนักเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในทุกกิจกรรมที่เรียน

กิจกรรม	คะแนนเฉลี่ย							รวม
	ขั้นตอนที่ 1	ขั้นตอนที่ 2	ขั้นตอนที่ 3	ขั้นตอนที่ 4	ขั้นตอนที่ 5	ขั้นตอนที่ 6	ขั้นตอนที่ 7	
	คะแนนเฉลี่ย (3)	คะแนนเฉลี่ย (3)	คะแนนเฉลี่ย (3)	คะแนนเฉลี่ย (3)	คะแนนเฉลี่ย (3)	คะแนนเฉลี่ย (3)	คะแนนเฉลี่ย (3)	
กิจกรรมที่ 1	2.05	2.11	2.11	2.16	2.11	2.05	2.11	14.68
กิจกรรมที่ 2	2.32	2.32	2.21	2.26	2.21	2.26	2.26	15.84
กิจกรรมที่ 3	2.42	2.16	2.37	2.21	2.26	2.42	2.37	16.21
กิจกรรมที่ 4	2.26	2.37	2.26	2.37	2.37	2.32	2.42	16.37
รวมคะแนนเต็ม	12	12	12	12	12	12	12	84
รวมคะแนนเฉลี่ยที่ได้	9.05	8.96	8.95	9	8.95	9.05	9.16	63.11
เฉลี่ยร้อยละ	75.42	74.67	74.58	75.00	74.58	75.42	76.33	75.13
รวมเฉลี่ยร้อยละ	75.13							

*หมายเหตุ ขั้นตอนที่ 1 ขึ้นตั้งประเด็นคำถาม, ขั้นตอนที่ 2 ขึ้นกำหนดจุดมุ่งหมาย, ขั้นที่ 3 ขึ้นกำหนดสมมติฐาน, ขั้นตอนที่ 4 ตรวจสอบหลักฐาน, ขั้นตอนที่ 5 การแก้ปัญหา, ขั้นตอนที่ 6 จัดลำดับการคิด, ขั้นที่ 7 การประเมิน

จากตาราง 10 แสดงคะแนนเฉลี่ยร้อยละของความสามารถในการคิดไตร่ตรองในแต่ละขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า คะแนนเฉลี่ยร้อยละของความสามารถในการคิดไตร่ตรองสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ในภาพรวมผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75.13 และผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละของความสามารถในการคิดไตร่ตรองในแต่ละขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 ขึ้นตั้งประเด็นคำถามเท่ากับ 75.42 ขั้นตอนที่ 2 ขึ้นกำหนดจุดมุ่งหมายเท่ากับ 74.67 ขั้นที่ 3 ขึ้นกำหนดสมมติฐานเท่ากับ 74.58 ขั้นตอนที่ 4 ตรวจสอบหลักฐานเท่ากับ 75.00 ขั้นตอนที่ 5 การแก้ปัญหาเท่ากับ 74.58 ขั้นตอนที่ 6 จัดลำดับการคิดเท่ากับ 75.42 และขั้นที่ 7 การประเมินเท่ากับ 76.33

2.2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการคิดไตร่ตรองก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลปรากฏดังตาราง 11

ตาราง 11 แสดงผลเปรียบเทียบความสามารถในการคิดไตร่ตรองก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	\bar{D}	S.D. _D	t	p
ก่อนเรียน	19	84	45.11	3.25	18.00			
หลังเรียน	19	84	63.11	3.18		3.90	20.11*	.00000

*p<.05

จากตาราง 11 พบว่า ความสามารถในการคิดไตร่ตรองหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 63.11 คิดเป็นร้อยละ 75.13 ความสามารถในการคิดไตร่ตรองก่อนเรียน มีคะแนนเฉลี่ย 45.11 คิดเป็นร้อยละ 54.89 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า ความสามารถในการคิดไตร่ตรองหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภคสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บทที่ 5

บทสรุป

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ ดังนี้

จุดมุ่งหมายในการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 75/75

2. เพื่อทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ศึกษาผลการใช้โดย

2.1 ศึกษาความสามารถในการคิดไตร่ตรองด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2.2 เปรียบเทียบความสามารถในการคิดไตร่ตรอง ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

สรุปผลการวิจัย

1. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน ประกอบด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 3 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 นำเสนอกรณีศึกษา ได้แก่ กิจกรรมเสนอกรณีศึกษาและประเด็นคำถามสำหรับอภิปรายโดยใช้สื่อ คือ ข่าวหนังสือพิมพ์ ข่าวจากอินเทอร์เน็ต ขั้นที่ 2 การศึกษากรณีศึกษา หรือกรณีตัวอย่าง และการอภิปราย ได้แก่ กิจกรรมการอภิปรายกลุ่มย่อย และอภิปรายระหว่างกลุ่ม ขั้นที่ 3 สรุปผลการเรียนรู้ ได้แก่ กิจกรรมร่วมกันอภิปรายคำตอบปัญหา มุมมอง และวิธีแก้ปัญหาโดยกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ตามลำดับ (\bar{X} = 4.58, S.D. = 0.14) และมีประสิทธิภาพ 76.02 / 75.63

2. ผลการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2.1 ผลการศึกษาความสามารถในการคิดไตร่ตรองของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ระดับความสามารถในการคิดไตร่ตรองหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวันและกิจกรรมมีภาพรวมคะแนนของผู้เรียนเฉลี่ยร้อยละ 75.12 และผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละของความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ ในแต่ละขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 ขึ้นตั้งประเด็นคำถาม เท่ากับ 75.42 ขั้นตอนที่ 2 ขึ้นกำหนดจุดมุ่งหมาย เท่ากับ 74.67 ขั้นที่ 3 ขึ้นกำหนดสมมติฐาน เท่ากับ 74.58 ขั้นตอนที่ 4 ตรวจสอบหลักฐาน เท่ากับ 75.00 ขั้นตอนที่ 5 การแก้ปัญหา เท่ากับ 74.58 ขั้นตอนที่ 6 จัดลำดับการคิด เท่ากับ 75.42 และขั้นที่ 7 การประเมินเท่ากับ 76.33

2.2 การเปรียบเทียบความสามารถในการคิดไตร่ตรองก่อนและหลังเรียนที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ความสามารถในการคิดไตร่ตรองของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค ที่เสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่องพฤติกรรมการบริโภค สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้นำมาอภิปรายเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้

1. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.14) และมีประสิทธิภาพ 76.02 / 75.63 ทั้งนี้เนื่องมาจากผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ วิธีการสอนโดยใช้กรณีศึกษา รวมทั้งการเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง โดยสร้างขึ้นตามลำดับขั้นตอนอย่างมีระบบ ศึกษาความหมายของวิธีการสอนให้สอดคล้องกับการพัฒนาความสามารถด้านการคิดไตร่ตรอง สอดคล้องกับแนวคิดของ สุนทร สันทพานนท์ (2554, หน้า 165) ว่าวิธีสอนแบบกรณีศึกษา เป็นการจัดการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียนได้ศึกษากรณีตัวอย่างหรือเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นจริง ให้แก่ผู้เรียนได้วิเคราะห์หรืออภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ร่วมกันตัดสินใจเลือกแนวทางการแก้ปัญหา ซึ่งทำให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะการคิดและนำไปสู่การตัดสินใจอย่างมีเหตุผล ผู้เรียนนำประสบการณ์จากการฝึกหัดไปใช้ในการคิดไตร่ตรองในชีวิตจริงโดยมีองค์ประกอบของการสอนแบบกรณีศึกษาโดยศึกษาแนวคิดของ ทิศนา ขัมมณี (2557, หน้า 362) กล่าววว่า 1) มีผู้สอนและผู้เรียน 2) มีกรณีเรื่องที่คล้ายเหตุการณ์จริง 3) มีประเด็นคำถามให้

คิดพิจารณาหาคำตอบ 4) มีคำตอบที่หลากหลายคำตอบไม่มีผิดถูกอย่างชัดเจน 5) มีการอภิปรายเกี่ยวกับสภาพการณ์ปัญหาหม่อมองและวิธีการแก้ปัญหา 6) มีผลการเรียนรู้ของผู้เรียนและศึกษาแนวคิดขั้นตอนและแนวทางของการนำกรณีตัวอย่างไปใช้ในการเรียนการสอน ของ สุวิทย์มูลคำ และอรรถัย มูลคำ (2547, หน้า 94) การจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษามีขั้นตอนสำคัญ คือ 1) ช้่นนำเสนอกรณีศึกษา 2) ชั้นการศึกษากรณีศึกษาและการอภิปราย 3) ชั้นสรุปผลการเรียนรู้ ทำให้มีคุณภาพจากการประเมินการเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้เชี่ยวชาญ และมีคุณลักษณะสอดคล้องกับองค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้ที่นักการศึกษาหลายท่านได้นำเสนอไว้ ทำให้การพิจารณาความเหมาะสมของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ในครั้งนี้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด และผลการทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 ทั้งนี้เนื่องมาจากการที่ผู้วิจัยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ มีการจัดการเรียนรู้ทุกขั้นตอนอย่างเป็นระบบ มีกระบวนการที่ชัดเจน รวมทั้งผ่านการทดลองใช้เพื่อหาประสิทธิภาพก่อนนำไปทดลองจริงตามแผนการวิจัย และผู้วิจัยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวันที่สามารถพัฒนาความสามารถในการคิดไตร่ตรองได้โดยมีข้อดี ตามแนวคิดของสุวิทย์ มูลคำ (2547, หน้า 96) คือ 1) ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเผชิญปัญหาที่สถานการณ์จริงได้ฝึกแก้ปัญหาสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงได้เป็นอย่างดี 2) ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิดไตร่ตรองช่วยให้ผู้เรียนมีมุมมองกว้างไกลขึ้น 3) ช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสิริพร ปุณประเสริฐ (2550) ได้วิจัยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรมเรื่องกฎหมายในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัย พบว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาเรื่อง กฎหมายในชีวิตประจำวันกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรมชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.02/85.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้

2. การทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค ที่เสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2.1 ผลการศึกษาค้นคว้าความสามารถในการคิดไตร่ตรองด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่าในภาพรวมผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75.12 ทั้งนี้เนื่องจากจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน แต่ละขั้นตอนมีการเสริมสร้างให้นักเรียนได้มีการฝึกการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ จากการนำสถานการณ์ที่นักเรียนพบเห็นได้ในชีวิตจริงของนักเรียนจึงทำให้นักเรียนมีความสนใจ รวมทั้งการกำหนดสถานการณ์จริงโดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวันที่เกี่ยวข้องกับนักเรียน โดยมีการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา ชั้นที่ 1 นำเสนอกรณีศึกษาโดยใช้สื่อ ได้แก่ กิจกรรมเสนอกรณีศึกษาและประเด็นคำถามสำหรับอภิปราย โดยใช้สื่อคือข่าวหนังสือพิมพ์ข่าวจากอินเทอร์เน็ต และตั้งประเด็นคำถามสำหรับการค้นหาคำตอบ ชั้นที่ 2 การศึกษากรณีศึกษาหรือกรณีตัวอย่างและการอภิปราย ได้แก่ กิจกรรมการอภิปรายกลุ่มย่อยและการอภิปรายระหว่างกลุ่ม

ขั้นที่ 3 สรุปผลการเรียนรู้ ได้แก่ กิจกรรมร่วมกันอภิปรายคำตอบปัญหามุมมองและวิธีแก้ปัญหา โดยมีเนื้อหา 4 เรื่องคือเตรียมความพร้อมเรื่องพฤติกรรมกรบิโรค การเลือกซื้อ เลือกใช้ เลือกบริโภค ซึ่งในกิจกรรมการเรียนรู้จะมีการศึกษาปัญหาโดยการอภิปรายกลุ่มย่อยและนำเสนอผลการอภิปรายต่อกลุ่มใหญ่ ใช้คำถามกระตุ้นให้เกิดการคิดไตร่ตรอง ดังเช่น 1) การตั้งประเด็นคำถาม 2) การกำหนดจุดมุ่งหมาย 3) การกำหนดสมมติฐาน 4) การตรวจสอบหลักฐาน 5) การจัดลำดับการคิด 6) ดำเนินการแก้ปัญหา 7) การประเมินผล ซึ่งทำให้ผู้เรียนได้ร่วมกันวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในสังคม เกิดความกระตือรือร้นที่อยากจะช่วยกันแก้ปัญหาเพราะเป็นเรื่องใกล้ตัวและเกิดขึ้นจริงในสังคม ซึ่งสอดคล้องกับ วารีย์รัตน์ แก้วอุไร (2541, หน้า 70) ได้กล่าวว่ากรณีตัวอย่าง (Case) เป็นเรื่องราวหรือสภาพปัญหาซึ่งอาจจะเกิดขึ้นในชีวิตจริงที่ผู้สอนนำเสนอเป็นสถานการณ์การเรียนรู้ โดยกำหนดแนวทางการเรียนรู้ที่ต้องการไว้ภายในกรณีตัวอย่างจะแสดงความขัดแย้งทางความคิดในการตัดสินใจ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นโดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้การอภิปราย และกระบวนการกลุ่มแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระในการเลือกแนวทางในการแก้ปัญหา ทำให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดไตร่ตรองในแต่ละขั้นตอนดีทุกขั้นตอน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของศุภิกา ศรีนันท์กุล (2551) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลของการเรียนแบบสืบสอบเชิงปรัชญาบนเว็บล็อกที่มีต่อการคิดไตร่ตรอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยวิธีสืบสอบเชิงปรัชญาบนเว็บล็อกทั้งสองรูปแบบมีพัฒนาการการคิดไตร่ตรองสูงขึ้นในทุกครั้งของการประเมิน และสอดคล้องกับสิริอร วิชาวุธ (2556) ที่กล่าวสรุปในบทวิชาการว่า “การคิดไตร่ตรองด้วยเหตุผลมิได้เกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติ แต่เป็นทักษะที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์การเรียนรู้ และการอบรมสั่งสอนให้รู้จักใช้คำถามตรวจสอบความคิดของตนเองและของผู้อื่น”

2.2 การเปรียบเทียบความสามารถในการคิดไตร่ตรองก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งความสามารถในการคิดไตร่ตรองสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมกรบิโรค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นอย่างมีระบบ จัดกิจกรรมให้มีลำดับขั้นตอนเพื่อผู้เรียนได้เกิดความรู้ ความเข้าใจอย่างต่อเนื่องไม่สับสนและสามารถโยงความสัมพันธ์ของเนื้อหาที่เรียนอย่างเป็นระบบ การจัดลำดับขั้นตอนเริ่มจากง่ายไปยาก มีการนำสถานการณ์ที่นักเรียนพบเห็นได้ในชีวิตจริงของนักเรียนจึงทำให้นักเรียนมีความสนใจ รวมทั้งการกำหนดสถานการณ์จริงโดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวันที่เกี่ยวข้องกับนักเรียน มีการเสริมสร้างให้นักเรียนได้มีการฝึก การคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการอภิปรายกลุ่มย่อยได้ไปยังระดับกลุ่มห้องเรียนซึ่งทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี โดยผู้วิจัยได้สร้างกิจกรรม 4 กิจกรรม แต่ละกิจกรรมจัดให้ผู้เรียนได้เรียนโดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เพื่อให้เกิดความสามารถในการคิดไตร่ตรอง ได้แก่ ข่าวหนังสือพิมพ์ และแหล่งออนไลน์ หรือเรื่องเล่าเหตุการณ์สมมติขึ้นจากความจริงเกี่ยวกับพฤติกรรมกรบิโรค โดยมีการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา

ขั้นที่ 1 นำเสนอกรณีศึกษาโดยใช้สื่อ ได้แก่ กิจกรรมเสนอกรณีศึกษาและประเด็นคำถามสำหรับอภิปราย โดยใช้สื่อ คือ ข่าวหนังสือพิมพ์ ข่าวจากอินเทอร์เน็ต และตั้งประเด็นคำถามสำหรับ

ค้นหาคำตอบ ขั้นที่ 2 การศึกษากรณีศึกษาหรือกรณีตัวอย่างและการอภิปราย ได้แก่ กิจกรรมการอภิปรายกลุ่มย่อยและการอภิปรายระหว่างกลุ่ม ขั้นที่ 3 สรุปผลการเรียนรู้ ได้แก่ กิจกรรมร่วมกันอภิปรายคำตอบปัญหาหมมมองและวิธีแก้ปัญหาและมีการให้ความรู้จากสื่อที่หลากหลาย เช่น วีดิโอและแผ่นพับ โดยมีเนื้อหาสาระของพฤติกรรมกรบิโศคแต่ละประเภท 4 เรื่อง คือ เตรียมความพร้อมผู้บริโศค การเลือกซื้อ การเลือกใช้ การเลือกบริการ และมีความเกี่ยวข้องกับผู้เรียนในสังคมที่มีเนื้อหาสอดคล้องชีวิตประจำวันของนักเรียน และมีการทดสอบความรู้หลังเรียนทำยกิจกรรมการเรียนรู้ทุกกิจกรรม สอดคล้องกับหลักการของ ทิศนาแซมมณี (2557, หน้า 36) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญ (ที่ขาดไม่ได้) ของวิธีสอนแบบกรณีศึกษาดังนี้ 1) มีผู้สอนและผู้เรียน 2) มีกรณีเรื่องที่คล้ายกับเหตุการณ์จริง 3) มีประเด็นคำถามให้คิดพิจารณาหาคำตอบ 4) มีคำตอบที่หลากหลาย 5) มีการอภิปรายเกี่ยวกับสภาพการณ์ปัญหาหมมมองและวิธีการแก้ปัญหาของผู้เรียนและสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับและ 6) มีผลการเรียนรู้ของผู้เรียน และจินตนา ยูนิพันธ์ (2537, หน้า 61-64) แสดงความเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของการใช้กรณีศึกษา คือ ช่วยให้ผู้เรียนขยายขอบเขตความรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นบทบาทที่สำคัญของการสร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์ ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ตามระดับความสามารถของตนเอง ผสมผสานกับเทคนิคการสอนที่เหมาะสมกับนักเรียน ทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันในขณะที่ทำกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน ทั้งสามารถตรวจสอบตนเอง ตรวจสอบกันเอง และได้รับการตรวจสอบประสิทธิภาพการเรียนรู้จากครู และเป็นสื่อที่จัดทำขึ้นโดยยึดความสนใจของนักเรียน ซึ่งช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนการสอน รวมทั้งยังช่วยสนับสนุนให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับ งานวิจัยของ พิจิตรา ธรรมสถิต (2552) ได้ศึกษา ผลของการเรียนแบบร่วมมือผ่านเว็บโดยใช้กรณีตัวอย่างด้วยการแบ่งกลุ่มสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมที่มีต่อความสามารถในการคิดแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรมของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกันเมื่อเรียนด้วยวิธีการเรียนแบบร่วมมือผ่านเว็บต่างกันโดยใช้กรณีตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 สอดคล้องกับภัทฐิธิกรณ พรมเมือง (2557) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานตามแบบ Actor Mode เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดไตร่ตรองเรื่องทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา 3 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานตามแบบ Actor Model หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปุณยนุช พรมเพชร (2560) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้สาระหน้าที่พลเมืองโดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่องกฎหมายคุ้มครองสิทธิของบุคคล เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่าการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้สาระหน้าที่พลเมือง โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวันสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้จึงส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. ในการเลือกใช้กรณีศึกษาควรเลือกที่เป็นปัจจุบัน ทันต่อเหตุการณ์ในปัจจุบัน สัมพันธ์กับเนื้อหาที่เรียน เหมาะสมกับวุฒิภาวะผู้เรียน เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนไม่ให้เกิดความเบื่อกับการอ่านกรณีศึกษา

2. ในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวันในช่วงแรก ๆ ก่อนที่นักเรียนจะปฏิบัติกิจกรรม นักเรียนหลายคนยังไม่เข้าใจเกี่ยวกับการเรียนแบบกรณีศึกษา การดำเนินการเรียนในแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้ ครูควรอธิบายขั้นตอนว่ามีลำดับอย่างไรบ้าง เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจก่อนดำเนินกิจกรรม

3. ในชั้นการศึกษากรณีศึกษาและการอภิปราย ครูผู้สอนต้องตระหนักว่าการสอนมิได้มุ่งที่ความถูกต้องของคำตอบ เพราะไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิดอย่างชัดเจน ต้องการให้ผู้เรียนเห็นคำตอบและเหตุผลที่หลากหลายครูควรมุ่งความสนใจไปที่เหตุผลหรือที่มาที่ผู้เรียนใช้ในการแก้ปัญหาเป็นสำคัญ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

จากผลการวิจัย พบว่า พัฒนาการความสามารถในการคิดไตร่ตรองของผู้เรียนโดยรวม ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดไตร่ตรองหลังเรียนอยู่ในระดับมาก ซึ่งผู้สอนสังเกตเห็นว่า กระบวนการในการคิดไตร่ตรองของผู้เรียนนั้น ชั้นการแก้ปัญหายังมีปัญหาอยู่บ้าง เพราะผู้เรียนเสนอแนวทางการแก้ปัญหาการบริโภคสินค้าและบริการยังไม่ค่อยชัดเจน ทั้งนี้อาจมาจากการรวบรวมความคิดและข้อมูลของผู้เรียนยังไม่สนับสนุนในการแก้ปัญหาได้ จึงทำให้การแก้ปัญหาคาดเคลื่อนและไม่ชัดเจน ดังนั้น จึงควรมีการวิจัยและพัฒนาผู้เรียนในด้านการคิดแก้ปัญหา เพื่อให้ผู้เรียนมีพื้นฐานด้านความคิด ซึ่งจะนำมาพัฒนาให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดไตร่ตรองที่สูงขึ้น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2543). การปฏิรูปการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญที่สุด: แนวทางสู่การปฏิบัติ เอกสารชุดปฏิรูปการเรียนรู้ลำดับที่ 2 โครงการปฏิรูปการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). คู่มือพัฒนาสื่อการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: คุรุสภา.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2553). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่3) พ.ศ.2553. กรุงเทพฯ: สำนักนายกรัฐมนตรี.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2543). เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2534). การสอนและการฝึกอบรมทางการบริหารโดยวิธีกรณีศึกษา. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- เกศินี บุรณกิจ. (2534). การสร้างแบบฝึกทักษะการอ่านเพื่อการสื่อสารจากเอกสารจริง. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม., มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- เกษม สาทย์ทิพย์. (2543). ระเบียบวิธีวิจัย. (พิมพ์ครั้งที่3). นครสวรรค์: โรงพิมพ์ นิวเสิร์นค.
- จินตนา ยูนิพันธ์. (2537). กรณีศึกษา: นวัตกรรมการเรียนการสอนทางพยาบาลศาสตร์. วารสารคณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรณา. 2(1), 55-68.
- เฉลิม พักอ่อน. (2552). การออกแบบการจัดการเรียนรู้อิงมาตรฐานโดยเทคนิค Backward Design: ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: ประสานมิตร.
- เสริมศรี ไชยศร. (2539). พื้นฐานการสอน. เชียงใหม่: ลานนาการพิมพ์.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2520). ระบบสื่อการสอน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2537). การทดสอบประสิทธิภาพชุดการสอน เอกสารการสอนชุดวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา หน่วยที่ 1-5. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ชนาธิป พรสกุล. (2554). การสอนกระบวนการคิดทฤษฎีและการนำไปใช้. (พิมพ์ครั้งที่2).
กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2558). 80 นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. (พิมพ์
ครั้งที่6). นนทบุรี: พี บาลานซ์ดีไซด์แอนพริ้นติง.
- ชวลีกร ยิ้มสุด. (2552). การพัฒนาการคิดไตร่ตรองและพฤติกรรมการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็น
สำคัญของครูประถมศึกษาโดยใช้เทคนิคการวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม.
วิทยานิพนธ์ กศ.ด., มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ทัศนพล ชื่นจิตต์. (2556). การจัดการเรียนรู้สาระหน้าที่พลเมือง โดยใช้กระบวนการแบบ
เผชิญสถานการณ์เพื่อเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหา สำหรับนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ กศ.ม., มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- ทศนา แคมมณี. (2540). ทฤษฎีการเรียนรู้ เพื่อพัฒนากระบวนการคิด: ต้นแบบการเรียนรู้
ทางด้านทฤษฎีและแนวปฏิบัติ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์คณะกรรมการการศึกษา
แห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี.
- ทศนา แคมมณี. (2545). วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. (พิมพ์ครั้งที่3). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์
แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทศนา แคมมณี. (2545). กระบวนการเรียนรู้: ความหมาย แนวทางพัฒนา และปัญหาข้อใจ.
กรุงเทพฯ: โครงการวิจัยและพัฒนาเพื่อปฏิรูปการเรียนรู้ทั้งโรงเรียน จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- ทศนา แคมมณี. (2557). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มี
ประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 18). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทศนา แคมมณี. (2557). ศาสตร์การสอน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เทียมจันทร์ พานิชย์ผลินไชย. (2541). สถิติเพื่อการวิจัย. พิษณุโลก: คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- นัค จิตสานติกุล. (2557). พฤติกรรมการเปิดรับสื่อ และพฤติกรรมการบริโภคสินค้าที่
เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์แอนิเมชันของกลุ่มโอตาคุ. วิทยานิพนธ์ กศ.ม., สถาบัน
บัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- นิภาวรรณ เทพีรัตน์. (2553). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความสามารถใน
การคิดวิเคราะห์โดยใช้กรณีตัวอย่าง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา
และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 . การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง
กศ.ม., มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- นิราวรรณ ชูรัตนสิทธิ์. (2535). "การไปอบรมเรื่องการใช้ Authentic Materials," ภาษาปริทัศน์.
13(02): 49.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- บุญชม ศรีสะอาด. (2554). การวิจัยเบื้องต้น ฉบับปรับปรุงใหม่. (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ปกกรณ์ ประจันบาน. (2552). ระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์. พิษณุโลก: รัตนสุวรรณการพิมพ์.
- ประกอบ คูปรต์น์. (2537). การเรียนการสอนโดยใช้กรณีศึกษา. วารสารคณะพยาบาลศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2(1), 55-68.
- ปราณี อ่อนศรี. (2552). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐานของนักเรียนพยาบาล วิทยาลัยพยาบาลกองทัพบก . วิทยานิพนธ์ กศ.ด., มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ปรียา สมพีช. (2556). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยใช้กรณีศึกษา ตามแนวโยนิโสมนสิการ เพื่อพัฒนาการคิดไตร่ตรองและการตัดสินใจเชิงจริยธรรมวิชาชีพสู่มวลชน สำหรับนักศึกษาปริญญาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏ. วิทยานิพนธ์ กศ.ม., จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ผจงจิต อินทสุวรรณ และคณะ. (2547). การวิจัยและพัฒนาพฤติกรรมกรรมการบริโภคด้วยปัญญาของเยาวชน. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พรทิพย์ ศิริสมบุญรุ่งเวช. (2547). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวรรณคดีไทยตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน เพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการตอบสนองต่อวรรณคดีการอ่านเพื่อความเข้าใจ และการคิดไตร่ตรองของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต . วิทยานิพนธ์ กศ.ด., จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- พรนิภา บรรจงมณี. (2548). การใช้เทคนิคเอส คิว โฟว์ อาร์ เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษและการคิดไตร่ตรองของผู้เรียน. วิทยานิพนธ์ กศ.ม., มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- พระธรรมปิฎก. (2543). ความคิดแหล่งสำคัญของการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สหธรรมิก.
- พิจิตรา ธรรมสถิต. (2552). ผลการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านเว็บโดยใช้กรณีตัวอย่างด้วยการแบ่งกลุ่มสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมที่มีต่อความสามารถในการคิดแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ กศ.ม., จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- พิชิต ฤทธิ์จัญญ. (2553). หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: เข้าส์ออฟเคอร์มิสท์.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- พิศาล อินทร์ทอง. (2541). การสร้างบทเรียนอ่านเสริมจากหนังสือพิมพ์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนปรางค์คู้ จังหวัดศรีสะเกษ. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม., มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.
- ภัทริฎกรณ์ พรหมเมือง. (2557). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานตามแบบ ACTOR Model เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดไตร่ตรอง เรื่องทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม., มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- มกราพันธ์ จุฑะรสก. (2556). การคิดอย่างเป็นระบบ: การประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: ธนาเพลส.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2555). พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์. กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.
- ราชบัณฑิตยสภา. (2558). พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ร่วมสมัย. กรุงเทพฯ: เจียฮั่ว.
- ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ. (2538). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- เลิศหญิง หิรัญโร. (2545). รูปแบบการดำเนินชีวิต พฤติกรรมการเปิดรับสื่อ และพฤติกรรมการบริโภคสินค้าและบริการของผู้สูงอายุในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม., จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2545). เทคนิคและกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2544. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.
- วัลนิกา ฉลากบาง. (2548). การพัฒนาความสามารถในการรู้จักคิดแบบโยนิโสมนสิการและการบริโภคด้วยปัญญาของนักศึกษาสถาบันราชภัฏสกลนคร. วิทยานิพนธ์ ศศ.ด., มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- วาริรัตน์ แก้มอุไร. (2541). การพัฒนารูปแบบการสอนสำหรับวิชาวิธีสอนทั่วไปแบบเน้นกรณีตัวอย่างเพื่อส่งเสริมความสามารถของนักศึกษาครูด้านการคิดวิเคราะห์แบบตอบโต้ในศาสตร์ทางการสอน. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม., จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ศุจิภา ศรีนนท์กุล. (2551). ผลของการเรียนแบบสืบสอบเชิงปรัชญาบนเว็บล็อกที่มีต่อการคิดไตร่ตรอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ ศศ.ด., จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- สิริพร ปุ่นประเสริฐ. (2550). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง กฎหมายในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 . วิทยานิพนธ์ ศศ.ม., มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- สมสุข หินวิมาน. และคณะ (2558). ธุรกิจสื่อสารมวลชน. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- สิริวรรณ สุวรรณอาภา. (2547). เอกสารการสอนชุดกิจกรรมการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2547). กลยุทธ์การสอนคิดแก้ปัญหา. (พิมพ์ครั้งที่2). กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ. (2547). 21 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- สุนทร สันทพานนท์. (2553). นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- สุนทร สันทพานนท์. (2554). วิธีสอนตามแนวปฏิรูปการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน. กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิควันดี.
- สิริวรรณ ฟองอินทร์. (2548). การศึกษาพัฒนาการการคิดไตร่ตรองของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่มีการอบรมเลี้ยงดู และระดับเจตคติต่อพุทธศาสนาต่างกัน ในเขตพื้นที่ การศึกษาเชียงราย เขต 46. วิทยานิพนธ์ กศ.ม., มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- สุวรรณี เวทไธสง. (2544). การพัฒนาความสามารถและแรงจูงใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เอกสารจริงและหนังสือแบบเรียน. วิทยานิพนธ์ กศ.ม., มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- เสริมศักดิ์ บุตรทอง. (2547). การจัดการเรียนรู้ของครูสังคมศึกษาเพื่อเสริมสร้างสันติภาพ สำหรับผู้เรียนช่วงชั้นที่ 4 สถานศึกษาชั้นพื้นฐาน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษานราธิวาส เขต1 และเขต 2. วิทยานิพนธ์ กศ.ม., มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา. (2547). หลักเกณฑ์และวิธีการ ประเมินคุณภาพภายนอกของสถานศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: บริษัทพิมพ์ดี จำกัด.
- อุบลรัตน์ เพ็งสถิต. (2542). จิตวิทยาพัฒนาการ. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง. บทความ ใน วารสาร นิตยสารและหนังสือพิมพ์.
- เอกรินทร์ สีมหาศาล. (2551). ยุทธศาสตร์การเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คุณภาพ สถานศึกษา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- Ahellal, M barek. (1999). "Using Authentic Materials in the Classroom: Theoretical Assumptions and Practical Considerations." English Teaching Forum 12.
- Baddock, B. (1991). "Film, Authenticity and Language Teaching." Language Learning. (Rugby) 3.
- Baron, J. (1981). Reflective thinking as a goal of education. Intelligence, 6, 291-309.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Day, R.R; & Bamford, J. (1988). *Extensive Reading in the Second Language Classroom*. New York: Cambridge University Press.
- Dewey, J. (1933). *How we think: a restatement of the relation of reflective thinking to the education process*. Boston, MA: D.C. Heath & Co Publishers.
- Easton, Geoff. (1992). *Learning from Case Study*. 2nd ed. England: Prentice-Hall International (UK) Ltd.
- Hmelo, D., E., & Ferrai, M. (1997). The problem – based learning tutorial: cultivating Higher order thinking skills. *Journal for the Education of the Gified*. 20(4), 401-422.
- King, P., & Kitchener, K. (1994). *Developing reflective judgment*. United States: Jossey-Bass.
- Mezirow, J. (1991). *Transformative dimensions of adult learning*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Schön, D.A. (1987). *Educating the reflective practitioner*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Shin, M. (1998). Promoting students' self – regulation ability: Guidelines for instructional design. *Educational Technology*, 12(1), 38-43.
- Swaffar, Jenet K. (1985). Reading authentic texts in a foreign language: a cognitive model. *The Modern Language Journal*. 69, 18.
- West, J.K. (2001). *A qualitative study of a student teachers' perceptions and reflective thinking during the student teaching experience (Doctoral dissertation)*. United States: Mississippi State University.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความเหมาะสมของเครื่องมือวิจัย

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือ

นายคณวรา สิละบุตร	<p>ครูชำนาญการ โรงเรียนชาangkangราวิทยา (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมป์) อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม</p>
นางธัญชนก จาดดำ	<p>ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 2 ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน</p>
ดร.จารุพันธ์ ขวัญแน่น	<p>อาจารย์ประจำคณะคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัยและวัดประเมินผล</p>

ภาคผนวก ข แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจาก
สื่อในชีวิตประจำวัน เรื่องพฤติกรรมกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้าง
ความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้
โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่องพฤติกรรมกรรมการบริโภค
เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง

แบบประเมินนี้จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินเกี่ยวกับความเหมาะสมของกิจกรรม
การเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้าง
ความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งผู้วิจัยจะได้นำผลการ
ประเมินไปวิเคราะห์เพื่อใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มี
ประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง "ระดับความเหมาะสม" ตามความ
คิดเห็นของท่าน โดยมีเกณฑ์ดังนี้

- | | | |
|---|---------|-------------------------------------|
| 5 | หมายถึง | กิจกรรมมีระดับความเหมาะสมมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง | กิจกรรมมีระดับความเหมาะสมมาก |
| 3 | หมายถึง | กิจกรรมมีระดับความเหมาะสมปานกลาง |
| 2 | หมายถึง | ชุดกิจกรรมมีระดับความเหมาะสมน้อย |
| 1 | หมายถึง | กิจกรรมมีระดับความเหมาะสมน้อยที่สุด |

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน 1. ชี้นำเสนอกรณีศึกษา สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในการทำงานแบบเป็นทีม มีการตัดสินใจเลือกและมีความสนใจปัญหาร่วมกัน					
2. ชี้นำการศึกษกรณีศึกษา หรือกรณีตัวอย่าง และการอภิปราย สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการคิดพิจารณา สถานการณ์ปัญหา หรือความขัดแย้งอย่างรอบคอบ					
3. ชี้นำสรุปผลการเรียนรู้ สามารถทำให้ผู้เรียนได้จำแนกข้อสรุปอย่างมีเหตุผล น่าเชื่อถือ ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงค่าข้อมูลและประเด็นที่ควรจะคิดไตร่ตรองเมื่อรับจากสื่อ					

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้เชี่ยวชาญ
 (.....)

วัน/เดือน/ปี

**แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค
เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)**

.....

คำชี้แจง

แบบประเมินนี้จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินเกี่ยวกับความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งผู้วิจัยจะได้นำผลการประเมินไปวิเคราะห์เพื่อใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง "ระดับความเหมาะสม" ตามความคิดเห็นของท่าน โดยมีเกณฑ์ดังนี้

- | | | |
|---|---------|-------------------------------------|
| 5 | หมายถึง | กิจกรรมมีระดับความเหมาะสมมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง | กิจกรรมมีระดับความเหมาะสมมาก |
| 3 | หมายถึง | กิจกรรมมีระดับความเหมาะสมปานกลาง |
| 2 | หมายถึง | ชุดกิจกรรมมีระดับความเหมาะสมน้อย |
| 1 | หมายถึง | กิจกรรมมีระดับความเหมาะสมน้อยที่สุด |

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
แผนการจัดการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด 1. ตรงตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551					
ด้านสาระสำคัญ 2. สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ 3. สอดคล้องกับตัวชี้วัด 4. สอดคล้องและครอบคลุมกับหน่วยการเรียนรู้ 5. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ 6. มีความชัดเจนในภาษาที่ใช้					
ด้านสาระการเรียนรู้ 8. สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ 9. มีประโยชน์ต่อผู้เรียน 10. มีความชัดเจนของเนื้อหาที่ใช้ 11. จัดเรียงลำดับความยากง่ายของเนื้อหาได้เหมาะสม					
ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ 12. สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ 13. สอดคล้องกับตัวชี้วัด 14. สอดคล้องกับสาระสำคัญ 15. สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ 16. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากกรณีศึกษา 17. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สื่อในชีวิตประจำวันเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ 18. กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับเวลา 19. ขั้นตอนถูกต้องชัดเจน 20. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้แหล่งเรียนรู้และทักษะในการสืบค้นข้อมูลเพื่อแสวงหาความรู้ 21. เรียงลำดับการจัดกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม					

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
ด้านสื่อ/แหล่งเรียนรู้ 22. สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ 23. สอดคล้องกับขั้นตอนการตัดกิจกรรมการเรียนรู้ 24. สื่อที่ใช้สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้จริง 25. เหมาะสมกับวัยและเวลา					
ด้านการวัดผลประเมินผล 26. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ 27. สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดกิจกรรม 28. สอดคล้องกับองค์ประกอบของความสามารถในการคิด ได้ตรง 29. เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินสอดคล้องกับวิธีวัด 30. กำหนดเกณฑ์การวัดและประเมินผลที่เข้าใจง่ายและ เหมาะสมกับขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 31. สามารถนำความรู้ที่เรียนไปใช้ปฏิบัติจริงได้ใน ชีวิตประจำวัน					

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้เชี่ยวชาญ
 (.....)

วัน/เดือน/ปี

ภาคผนวก ค ผลการพิจารณาความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตาราง 12 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ข้อที่	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.
	กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง		
1	- ชี้นำเสนอกรณีศึกษา สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในการทำงานแบบเป็นทีม มีการตัดสินใจเลือกและมีความสนใจปัญหาร่วมกัน	4.67	0.58
2	- ชี้นำการศึกษกรณีศึกษา หรือกรณีตัวอย่าง และการอภิปราย สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการคิดพิจารณาสถานการณ์ ปัญหา หรือความขัดแย้งอย่างรอบคอบ	3.67	0.58
3	- ชี้นำสรุปผลการเรียนรู้ สามารถทำให้ผู้เรียนได้จำแนกข้อสรุปอย่างมีเหตุผล นำเชื่อถือ ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงค่าข้อมูลและประเด็นที่ควรจะคิดไตร่ตรองเมื่อรับจากสื่อ	4.33	0.58
	รวมเฉลี่ย	4.11	0.58

ตาราง 13 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค
เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ข้อที่	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.
แผนการจัดการเรียนรู้			
มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด			
1	ตรงตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551	4.67	0.58
ด้านสาระสำคัญ			
2	สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	4.67	0.58
3	สอดคล้องกับตัวชี้วัด	4.67	0.58
4	สอดคล้องและครอบคลุมกับหน่วยการเรียนรู้	5.00	0.00
5	สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.67	0.58
6	มีความชัดเจนในภาษาที่ใช้	4.00	0.00
ด้านสาระการเรียนรู้			
7	สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	4.67	0.58
8	มีประโยชน์ต่อผู้เรียน	5.00	0.00
9	มีความชัดเจนของเนื้อหาที่ใช้	4.00	0.00
10	จัดเรียงลำดับความยากง่ายของเนื้อหาได้เหมาะสม	4.67	0.58
ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้			
11	สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	4.67	0.58
12	สอดคล้องกับตัวชี้วัด	5.00	0.00
13	สอดคล้องกับสาระสำคัญ	5.00	0.00
14	สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4.67	0.58
15	เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากกรณีศึกษา	4.00	0.00
16	เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สื่อในชีวิตประจำวันเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้	4.33	0.58
17	กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับเวลา	4.67	0.58
18	ขั้นตอนถูกต้องชัดเจน	4.33	0.58

ตาราง 13 (ต่อ)

ข้อที่	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.
19	ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้แหล่งเรียนรู้และทักษะในการสืบค้นข้อมูลเพื่อแสวงหาความรู้	4.67	0.58
20	เรียงลำดับการจัดกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม	4.67	0.58
ด้านสื่อ/แหล่งเรียนรู้			
21	สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้	4.67	0.58
22	สอดคล้องกับขั้นตอนการตัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.33	0.58
23	สื่อที่ใช้สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้จริง	4.67	0.58
24	เหมาะสมกับวัยและเวลา	4.67	0.58
ด้านการวัดผลประเมินผล			
25	สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.67	0.58
26	สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดกิจกรรม	4.67	0.58
27	สอดคล้องกับองค์ประกอบของความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ	4.67	0.58
28	เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินสอดคล้องกับวิธีวัด	4.67	0.58
29	กำหนดเกณฑ์การวัดและประเมินผลที่เข้าเรียนง่ายและเหมาะสมกับขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.67	0.58
30	สามารถนำความรู้ที่เรียนไปใช้ปฏิบัติจริงได้ในชีวิตประจำวัน	4.67	0.58
เฉลี่ย		4.67	0.58
รวมเฉลี่ย		4.24	0.58

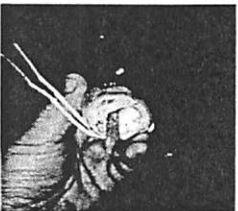
ภาคผนวก ง แบบประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความสามารถ
ในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

แบบตรวจสอบความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความสามารถ
ในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง

โปรดพิจารณาข้อความของแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 แล้วลงความเห็นว่ามี ความสอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้ตามที่
กำหนดไว้หรือไม่ โดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง "ระดับความคิดเห็น" ซึ่งกำหนดคะแนน
ความคิดเห็นไว้ดังนี้

- +1 ถ้าแน่ใจว่าข้อสอบสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่แท้จริง
- 0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อสอบสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่แท้จริง
- 1 ถ้าแน่ใจว่าข้อสอบไม่ได้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่แท้จริง

ความสามารถ ในการคิด ไตร่ตรอง	สถานการณ์/คำถาม	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	<p><u>สถานการณ์ที่ 1</u></p>  <p>หนุ่มแจพฤติกรรมกลโกงแม่ค้าตลาดริม เมย ยัดตะกั่วใส่หัวกุ้ง ถ่วงน้ำหนักโก่ง ราคา สืบเนื่องจากเมื่อวันที่ 19 พฤศจิกายน 2562 ผู้ใช้เฟซบุ๊ก พิษณุ ระหว่างปี ได้มีการ เผยแพร่ภาพกุ้งที่ถูกแกะหัวออกมา พบมี แท่งตะกั่วถูกยัดใส่ พร้อมระบุข้อความว่า "กุ้งยัดตะกั่วริมเมยแม่สอด อยู่แม่สอดมา</p>				

ความสามารถ ในการคิด ไตร่ตรอง	สถานการณ์/คำถาม	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	<p>กินกึ่งมากี่หลายปี เห็นแต่คนว่า เฟ็งเจอกะตัวเองก็วันนี้ ขนาดเป็นคนแม่สอดยังเจอ แล้วคนอื่นมีหรือจะไม่เจอ"</p> <p>เกี่ยวกับเรื่องนี้ (21 พฤศจิกายน 2562) ข่าวช่องวัน รายงานบทสัมภาษณ์ นายพิษณุ ระหว่างปี เจ้าของโพสต์ เปิดเผยว่า ตนซื้อกึ่งจากแผงลอยที่ตลาดริมเมย ต.ท่าสายลวด อ.แม่สอด จ.ตาก หลังซื้อก็เอามาอย่างกิน แต่เมื่อแกะหัวออกพบว่ามีแท่งตะกั่วคาอยู่ ความยาวราว 1.5 นิ้ว จึงเชื่อเลยว่าถูกแม่ค้าโกงตาซึ่งแน่นอน</p> <p>ทั้งนี้ ยอมรับว่าเคยได้ยินข่าว แต่ไม่คิดว่าจะเจอกับตัวเอง จึงอยากให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องไปตรวจสอบ เนื่องจากเกรงว่าพฤติกรรมดังกล่าวจะมีผลกระทบต่อท้องเที่ยวของจังหวัด</p> <p>ที่มา : https://highlight.kapook.com/view/196535</p>				
1. การตั้งประเด็น คำถาม	1. สาระสำคัญของข่าวมีลักษณะใด <u>คำตอบ</u>				
2. การกำหนด จุดมุ่งหมาย	2. จุดมุ่งหมายของข่าวคืออะไร <u>คำตอบ</u>				
3. การกำหนด สมมติฐาน	3. จากข่าวนี้ผู้ใดได้รับประโยชน์ <u>คำตอบ</u>				
4. การตรวจสอบ หลักฐาน	4. มีวิธีการสังเกตข่าวจริง, ข่าวปลอมในโลกออนไลน์อย่างไร <u>คำตอบ</u>				

ความสามารถ ในการคิด ไตร่ตรอง	สถานการณ์/คำถาม	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
5. การแก้ปัญหา	5. ผู้บริโภคสามารถร้องเรียน, ร้องทุกข์ได้ที่ หน่วยงานใด <u>คำตอบ</u>				
6. การจัด ลำดับการคิด	6. นักเรียนใช้ทักษะการคิด ในรูปแบบใด <u>คำตอบ</u>				
7. การประเมินผล	7. ถ้าผู้บริโภคเป็นนักเรียนจะมีกระบวนการ คิดในการแก้ปัญหายังไร <u>คำตอบ</u>				

ความสามารถ ในการคิด ไตร่ตรอง	สถานการณ์/คำถาม	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	<p>สถานการณ์ที่ 2</p> <p>ผู้ที่ชื่นชอบการซื้อผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพ ควรรู้ไว้ หลังจากในระยะหลังมานี้เราได้เห็น มีร้านค้าออนไลน์มากมายผุดสินค้า “ยาผิว ขาว” ขึ้นมาขายเพื่อเป็นอีกตัวเลือกหนึ่งใน การเสริมวิตามินแก่ร่างกาย ซึ่งสินค้า จำพวกนี้ในประเทศไทยเป็นการแอบนำเข้า มาจำหน่าย โดยไม่มีหน่วยงานรัฐการันตี</p>  <p>วันที่ 5 ก.ย.62 อย.เร่งสอบ หลังสาวกิน ยาฟอกผิวขาว ล้ม ชัก หมดสติ ความจำ หาย!</p> <p>เมื่อวันที่ 5 ญ.สุภัทรา บุญเสริม รอง เลขาธิการคณะกรรมการอาหารและยา (อย.) กล่าวถึงกรณีหญิงสาวซื้อยาช่วยผิว ขาวจากทางอินเทอร์เน็ตมากิน แล้วเกิด อาการชัก น้ำลายฟูมปาก ล้มหมดสติ เมื่อ ฟื้นขึ้นมามีอาการความจำหาย ว่า คงไม่ สามารถบอกได้ว่า ยาอะไรที่ทำให้เกิด อาการเช่นนี้ขึ้น เพราะยังไม่ทราบข้อมูลว่า ยาที่กินเข้าไปคือยาอะไรกันแน่ แต่ อย.จะมี การตรวจสอบว่าเป็นยาอะไร โดยหลักการ แล้ว ยาช่วยให้ผิวขาว ที่ อย.ตรวจพบส่วน ใหญ่ มักจะเป็นกลูตาไธโอน และทราเนซา มิกแอซิด ที่ช่วยเรื่องเลือดไม่แข็งตัว แต่ทำ ให้ผิวขาวขึ้น อย่างไรก็ตาม การซื้อยาทาง ออนไลน์ถือว่าเป็นเรื่องที่สุ่มเสี่ยงและ อันตรายมาก และ อย.ไม่อนุญาตให้มีการ</p>				

ความสามารถ ในการคิด ไตร่ตรอง	สถานการณ์/คำถาม	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	<p>ขายยาทางออนไลน์ เพราะการขายยาต้องมีใบอนุญาต ขายโดยเภสัชกร ซึ่งเราเตือนมาตลอด โดยเฉพาะยาลดความอ้วน ยาช่วยผิวขาว ที่ไม่รู้ว่าเป็นยาอะไรที่เอามาขาย</p> <p>ภญ.นิยดา เกียรติยิ่งอังศุลี ผู้จัดการศูนย์วิชาการเฝ้าระวังและพัฒนาระบบยา (กพย.) กล่าวว่า ประเด็นที่ต้องตรวจสอบคือ ยาที่กินคือยอะไร และมีการกอนที่เกินขนาดหรือโอเวอร์โดสหรือไม่ ซึ่งเมื่อยังไม่ทราบว่าเป็นยาอะไรก็บอกได้ยาก แต่ทั่วไปที่เอามาใช้ทำยาผิวขาวก็จะเป็นกลูตาไธโอนและยาที่ช่วยรักษาตัวหนึ่งแต่มีผลทำให้ผิวดูเผือกขึ้น จึงเอามาทำยาผิวขาว ก็ต้องดูว่าเกิดจากการกินมากเกินไปหรือไม่ ในส่วนของกลูตาไธโอน การกินไม่ค่อยมีปัญหา ก็ต้องไปดูว่า เป็นยาอะไรหรือเป็นยาชุดหรืออาหารเสริมที่มีการผสมยาตัวอื่นลงไปหลายๆ ตัวหรือไม่ อย่างไรก็ตาม ที่อันตรายคือการฉีดผิวขาวเข้าทางเส้นเลือด เพราะหากฉีดพลาด มีฟองอากาศเกิดขึ้น ก็จะเป็นอันตรายได้</p> <p>ที่มา : ข่าวสดออนไลน์ (เข้าถึงได้จากเว็บไซต์ : https://www.khaosod.co.th/breaking-news/news_2862826)</p>				
1. การตั้งประเด็น คำถาม	1. สาระสำคัญของข่าวมีลักษณะใด <u>คำตอบ</u>				
2. การกำหนด จุดมุ่งหมาย	2. จุดมุ่งหมายของข่าวคืออะไร <u>คำตอบ</u>				

ความสามารถ ในการคิด ไตร่ตรอง	สถานการณ์/คำถาม	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
3. การกำหนด สมมติฐาน	3. จากข่าวนี้ผู้ใดได้รับประโยชน์ <u>คำตอบ</u>				
4. การตรวจสอบ หลักฐาน	4. มีวิธีการสังเกตข่าวจริง,ข่าวปลอมในโลก ออนไลน์อย่างไร <u>คำตอบ</u>				
5. การแก้ปัญหา	5. ผู้บริโภคสามารถร้องเรียน,ร้องทุกข์ได้ที่ หน่วยงานใด <u>คำตอบ</u>				
6. การจัด ลำดับการคิด	6. นักเรียนใช้ทักษะการคิด ในรูปแบบใด <u>คำตอบ</u>				
7. การประเมินผล	7. ถ้าผู้บริโภคเป็นนักเรียนจะมีกระบวนการ คิดในการแก้ปัญหอย่างไร <u>คำตอบ</u>				

ความสามารถ ในการคิด ไตร่ตรอง	สถานการณ์/คำถาม	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	<p>สถานการณ์ที่ 3 วันที่ 14 พ.ย. 60</p> <p>ผู้สื่อข่าวรายงานว่า หลังจากที่มิชชันนารีออกมา อยู่บ่อยๆ ว่าการจัดฟันแพชั่น หรือจัดฟัน เดือนนั้นมียันตรายถึงชีวิต รวมทั้งผู้ที่รับจัด ฟันเดือน หรือผลิตและขายอุปกรณ์เกี่ยวกับ การจัดฟันเดือนเป็นการกระทำที่ผิด กฎหมาย แต่ก็ยังมีผู้ฝ่าฝืนกระทำ โดยมี วัยรุ่นและผู้คนจำนวนไม่น้อยที่ยังหลงเชื่อ และนิยมการจัดฟันแพชั่น</p> <p>ล่าสุด ทนพ.ภาควุมิ เดชหัสติน เจ้าของ แฟนเพจเฟซบุ๊ก “หมอลีบแพนต้า” ได้โพ สต์ภาพชวนสงสัย ที่คาดว่าน่าจะเป็นผล จากการจัดฟันแพชั่น โดยระบุข้อความว่า “นี่คือการดึงฟันมาจัดนอกราก เดี่ยวๆ อ่าววว... ฟันร่วงหมดปากหรือหรือ?? ผลของการจัดฟันเดือน จัดฟันแพชั่น”</p>  <p>หลังจากเรื่องราวดังกล่าวได้รับการ เผยแพร่ ชาวโลกออนไลน์ต่างแชร์ไป มากกว่า 2.5 หมื่นครั้ง โดยมีหลากหลาย ความคิดเห็นจากชาวโลกออนไลน์ที่เข้า มาร่วมแชร์ประสบการณ์ โดยความเห็นหนึ่ง บอกว่า “แฟนเพื่อนผมไปตัดฟันแพชั่น ตัด ไป 6 เดือน รุ้ๆ ปวดฟันมากๆ ปวดทั้งแฉ่งที่ ตัดฟัน ไปหาหมอสูดท้าย ฟันล้ม ถอนฟัน เกือบหมด ทุกวันนี้ใส่ฟันปลอม จากตัดฟัน ไม่ก็ร้อย สูดท้ายเสียเงินรักษาเกือบแสน” นอกจากนี้ ทันตแพทย์สุธา เจียรณณีโชติชัย รองอธิบดีกรมอนามัย ยังได้เคยกล่าวถึง อันตรายของการจัดฟันเดือนที่ไม่ได้มาตรฐาน</p>				

ความสามารถ ในการคิด ไตร่ตรอง	สถานการณ์/คำถาม	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	<p>ไว้ด้วยว่า ปัญหาสุขภาพช่องปากที่เกิดจากการจัดฟันเถื่อนยังคงเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยหลักของการจัดฟันและผู้ที่มีความจำเป็นต้องจัดฟัน คือ มีฟันเก ฟันห่าง ฟันยื่น ฟันเหยิน ฟันซ้อน ลักษณะดังกล่าวทำให้การสบฟันผิดปกติ บดเคี้ยวลำบาก หรือเคี้ยวที่แล้วเจ็บข้อต่อขากรรไกร หรือมีเศษอาหารไปติดยึด ทำให้แปรงฟันลำบาก เกิดฟันผุ เหงือกอักเสบ และอื่นๆ การจัดฟันจะช่วยแก้ปัญหาเหล่านี้ให้ฟันอยู่ในตำแหน่งที่ถูกต้อง ทำให้การสบฟันถูกต้อง เพื่อให้อวัยวะที่เกี่ยวข้องกับการบดเคี้ยวสามารถทำหน้าที่ได้ดี ส่วนความสวยงามจะเป็นผลตามมาจากการเรียงตัวของฟันในตำแหน่งที่ถูกต้อง และที่สำคัญการจัดฟันต้องทำโดยทันตแพทย์เฉพาะทางเท่านั้น และต้องทำในคลินิกทันตกรรม ซึ่งมีวัสดุอุปกรณ์ที่มีมาตรฐานปลอดภัย เพราะผ่านการฆ่าเชื้อมาอย่างดี ขั้นตอนเทคนิคการทำต้องกระทำโดยทันตแพทย์ที่มีความรู้เรื่องโครงสร้างของขากรรไกรและฟัน ซึ่งหากให้คนทั่วไปที่ไม่ใช่ทันตแพทย์มาทำหรือทำเองจะเสี่ยงต่อการเกิดอันตรายได้ เช่น การพิมพ์ปากด้วยตนเอง ผงพิมพ์ปากต้องมีสัดส่วนที่ชัดเจน หรือขั้นตอนการพิมพ์ปากหากทำผิดวิธีเครื่องมือพิมพ์ปากอาจกดเหงือกเจ็บเป็นแผลหรือวัสดุพิมพ์ปากอาจตกลงไปติดคอ สำลักได้ การพิมพ์ปากที่ไม่ถูกวิธีจะทำให้ได้แบบจำลองฟันที่บิดเบี้ยวไป ทำให้อุปกรณ์ที่ติดฟันไม่แนบสนิท กดลงบนตัวฟันหรือเหงือก จนเกิดอันตรายตามมาได้</p> <p>ที่มา : Workpoint News</p>				

ความสามารถ ในการคิด ไตร่ตรอง	สถานการณ์/คำถาม	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
1. การตั้งประเด็น คำถาม	1. สาระสำคัญของข่าวมีลักษณะใด <u>คำตอบ</u>				
2. การกำหนด จุดมุ่งหมาย	2. จุดมุ่งหมายของข่าวคืออะไร <u>คำตอบ</u>				
3. การกำหนด สมมติฐาน	3. จากข่าวนี้ผู้ใดได้รับประโยชน์ <u>คำตอบ</u>				
4. การตรวจสอบ หลักฐาน	4. มีวิธีการสังเกตข่าวจริง, ข่าวปลอมในโลก ออนไลน์อย่างไร <u>คำตอบ</u>				
5. การแก้ปัญหา	5. ผู้บริโภคสามารถร้องเรียน, ร้องทุกข์ได้ที่ หน่วยงานใด <u>คำตอบ</u>				
6. การจัด ลำดับการคิด	6. นักเรียนใช้ทักษะการคิด ในรูปแบบใด <u>คำตอบ</u>				
7. การประเมินผล	7. ถ้าผู้บริโภคเป็นนักเรียนจะมีกระบวนการ คิดในการแก้ปัญหายังไง <u>คำตอบ</u>				

ความสามารถ ในการคิด ไตร่ตรอง	สถานการณ์/คำถาม	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	<p>สถานการณ์ที่ 4</p> <p>อุทาหรณ์ซื้อของออนไลน์! ว่าที่คุณแม่สุดอึ้ง เจอฟองน้ำขนาดเท่าปลายนิ้ว</p>  <p>นึกว่าโดนไฟฉายย่อส่วน! สาวเชียงใหม่โพสต์ แชร์ประสบการณ์สั่งซื้อฟองน้ำจากโลก ออนไลน์ ตั้งใจเตรียมไว้ให้ลูกน้อยที่ใกล้ คลอด ของส่งถึงบ้านเปิดกล่องดูเจอของจริง มีขนาดจิวเท่าแค่ปลายนิ้ว</p> <p>ผู้สื่อข่าวรายงานว่า (7 พ.ค.62) มีผู้ใช้ เฟซบุ๊กรายหนึ่งโพสต์บอกเล่าประสบการณ์ เกี่ยวกับการสั่งซื้อสินค้าออนไลน์ เมื่อสั่งซื้อ ฟองน้ำตุตว์สำหรับเด็ก แต่เมื่อสินค้าถูกส่ง มาถึงและเปิดดูพบว่ามีขนาดเท่ากับปลาย นิ้วแม่มือเท่านั้น ทั้งที่ภาพที่ใช้ในการ โฆษณาทำให้เข้าใจและเชื่อได้ว่าน่าจะมี ขนาดปกติประมาณฝ่ามือ</p> <p>โดยผู้ใช้เฟซบุ๊กรายนี้โพสต์ภาพพร้อม บรรยายว่า "สั่งซื้อฟองน้ำจากเน็ต ใ้ไม่ นี มันอะไรกันเนี่ย บ้าไปแล้ว มันคืออะไรช่วย ตอบที หรืออาจจะโดนไฟฉายย่อส่วนของโด ราเอมอน ก็เป็นได้ (ขอ 3 คำกับสิ่งนี้)" ซึ่ง โพสต์ดังกล่าวมีผู้เข้าไปแสดงความเห็นและ วิพากษ์วิจารณ์จำนวนมาก</p> <p>จากการสอบถาม นางศุจดาว อายุ 33 ปี ชาวเชียงใหม่ เจ้าของเฟซบุ๊ก ดังกล่าวเปิดเผยว่า ตนได้สั่งซื้อฟองน้ำตุตว์ สำหรับเด็กจากเว็บไซต์จำหน่ายสินค้า ออนไลน์ชื่อดังโดยเห็นภาพที่ใช้ในการ โฆษณาและการบรรยายคุณสมบัติ. รวมทั้ง</p>				

ความสามารถ ในการคิด ไตร่ตรอง	สถานการณ์/คำถาม	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	<p>ราคาแล้ว จึงตัดสินใจสั่งซื้อฟองน้ำดังกล่าว จำนวน 1 ชิ้น ราคา 47 บาท รวมค่าขนส่ง อีก 30 บาท เป็นเงินทั้งสิ้น 77 บาทตั้งใจว่าจะเตรียมไว้สำหรับลูกน้อยที่กำลังจะคลอด ในช่วงกลางปี 2562 นี้ โดยหลังจากที่รอสินค้าที่ส่งมาจากต่างประเทศนานประมาณ 2 สัปดาห์ สินค้าได้ถูกส่งมาถึงเมื่อวันที่ 4 พ.ค. 62 ซึ่งเมื่อเปิดออกดูต้องตกใจและผิดหวังอย่างมากเพราะฟองน้ำมีขนาดเท่าปลายหัวแม่มือเท่านั้น</p> <p>นางดุจดาว กล่าวว่า ในตอนแรกตนยังพยายามมองโลกในแง่ดี ด้วยการคิดว่าต้องนำฟองน้ำไปแช่น้ำเสียก่อนจากนั้นจึงจะพองตัวใหญ่ขึ้นมา มีขนาดปกติ แต่หลังจากที่ลองดูแล้วพบว่าขยายตัวขึ้นเล็กน้อยเมื่ออมน้ำ แต่แทบจะไม่แตกต่างกันและเมื่อแห้งก็หดตัวเหลือเท่าหัวแม่มือตามเดิมตนยอมรับว่ารู้สึกผิดหวังและเสียความรู้สึกอย่างมาก เพราะเคยสั่งซื้อสินค้าออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ชื่อดังนี้หลายครั้งแล้ว ไม่คาดคิดว่าจะมาประสบเหตุการณ์เช่นนี้ โดยการโพสต์เรื่องราวดังกล่าวในเฟซบุ๊กนั้นเพื่อหวังจะแบ่งปันประสบการณ์และเป็นอุทาหรณ์ให้กับเพื่อนฝูงและคนรู้จัก รวมทั้งคนทั่วไป ที่จะสั่งซื้อสินค้าออนไลน์ให้ระมัดระวังและพิจารณาให้ถี่ถ้วนก่อนจะสั่งซื้อ เพื่อลดความเสี่ยงที่จะมีประสบการณ์เช่นเดียวกับตัวเอง</p> <p>ที่มา : Sanook.com (เข้าถึงได้จากเว็บไซต์ : https://www.sanook.com/news/7764054/)</p>				

ความสามารถ ในการคิด ไตร่ตรอง	สถานการณ์/คำถาม	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
1. การตั้งประเด็น คำถาม	1. สาระสำคัญของข่าวมีลักษณะใด <u>คำตอบ</u>				
2. การกำหนด จุดมุ่งหมาย	2. จุดมุ่งหมายของข่าวคืออะไร <u>คำตอบ</u>				
3. การกำหนด สมมติฐาน	3. จากข่าวนี้ผู้ใดได้รับประโยชน์ <u>คำตอบ</u>				
4. การตรวจสอบ หลักฐาน	4. มีวิธีการสังเกตข่าวจริง, ข่าวปลอมในโลก ออนไลน์อย่างไร <u>คำตอบ</u>				
5. การแก้ปัญหา	5. ผู้บริโภคสามารถร้องเรียน, ร้องทุกข์ได้ที่ หน่วยงานใด <u>คำตอบ</u>				
6. การจัด ลำดับการคิด	6. นักเรียนใช้ทักษะการคิด ในรูปแบบใด <u>คำตอบ</u>				
7. การประเมินผล	7. ถ้าผู้บริโภคเป็นนักเรียนจะมีกระบวนการ คิดในการแก้ปัญหายังไง <u>คำตอบ</u>				

ความสามารถ ในการคิด ไตร่ตรอง	สถานการณ์/คำถาม	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	<p>สถานการณ์ที่ 5</p> <p>'เมย์ จีระนันท์' เรียกค่าเสียหาย 60 ล้าน หลังหวิดตายเพราะศัลยกรรมเกาหลี</p>  <p>วันนี้ (16 ก.ค.61) ผู้สื่อข่าวรายงานว่า เรื่องราวนี้ถูกเปิดเผยผ่านเฟซบุ๊กส่วนตัวของ นางสาวจีระนันท์ หรือ เมย์ ผู้เสียหาย ระบุว่า เดินทางไปทำศัลยกรรมหน้าอก และตา ที่โรงพยาบาลแห่งหนึ่งในประเทศเกาหลีใต้ แต่กลับพบว่าการผ่าตัดผิดพลาด มีเลือด ออกมากผิดปกติ เชื่อว่าเกิดจากการติดเชื้อ ในกระแสเลือดอย่างรุนแรง ซึ่งเป็นเชื้อที่พบ ได้ในโรงพยาบาลและ สถานพยาบาลเท่านั้น ต่อมา นางสาวจีระนันท์ จะอาการทรุดมี โอกาสรอดเพียง 10 % ก่อนจะตัดสินใจเข้า รักษาตัวกลับแพทย์ในโรงพยาบาลไทยจน อาการดีขึ้น</p> <p>ผู้สื่อข่าว พีพีทีวี ติดต่อไปสอบถาม ข้อเท็จจริงกับ นางสาวจีระนันท์ เปิดเผยว่า การทำศัลยกรรมครั้งนี้ ติดต่อผ่าน เอเจนซี่ โรงพยาบาลเกาหลีใต้ ผ่านแฟนเพจเฟซบุ๊ก หลังศึกษาข้อมูล จนแน่ใจว่าการทำครั้งนี้ไม่ น่าเกิดกระทบจึงตัดสินใจเดินทางไปยัง โรงพยาบาลที่ประเทศเกาหลีใต้เพื่อปรึกษา ทำศัลยกรรมทันทีหลังเกิดเหตุการณ์ นางสาวจีระนันท์ บอกว่า ต้นสังกัด โรงพยาบาลเกาหลีใต้ รับผิดชอบด้วยการ</p>				

ความสามารถ ในการคิด ไตร่ตรอง	สถานการณ์/คำถาม	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	<p>ออกค่าใช้จ่ายรักษาตัวที่โรงพยาบาลในประเทศไทยทั้ง 2 แห่งให้ทั้งหมด จนกระทั่งออกจากโรงพยาบาล แต่ยังคงจำเป็นต้องรักษาตัวต่อเนื่อง เธออ้างว่า เธอเจนนีพยายามบ่ย้างให้การช่วยเหลือ และหายเจ็บไป จนเป็นที่มาของการเปิดเผยเรื่องราวดังกล่าว</p> <p>ล่าสุดอาการของ นางสาวจิระนันท์เปิดเผยว่า แม้ภายนอกร่างกายจะสามารถรักษาให้อยู่ในสภาวะปกติแล้ว แต่อาการภายในยังรู้สึกปวดแสบ และเจ็บปวดบริเวณแผลบริเวณผ่าตัด ซึ่งตอนนี้ได้มอบหมายให้ทนาย เข้ามาดูแลเรื่องนี้โดยมีการส่งโนติสเป็นลายลักษณ์อักษรไปถึงแพทย์ที่เกาหลีแล้ว เพื่อเรียกร้องให้เขารับผิดชอบขณะที่กรมสนับสนุนบริการสุขภาพ หรือ สบส. เปิดเผยว่ กำลังอยู่ระหว่างรวบรวมข้อมูลจากการเหตุการณ์ครั้งนี้ เนื่องจากพบว่าการทำ หัตถกรรมทางการแพทย์ ของแพทย์ชาวเกาหลีได้ อาจไม่ได้ขออนุญาตถูกต้องตามกฎหมายไทย อาจเข้าข่ายผิดกฎหมายสถานพยาบาล</p> <p>ศัลยแพทย์เตือนผ่าเสริมความงามมีความเสี่ยงนะศึกษาข้อมูลรอบด้าน</p> <p>ด้าน นพ.อภิรักษ์ ช่างสุนิช นายกสมาคมศัลยแพทย์ตกแต่งเสริมสวยแห่งประเทศไทย เปิดเผยว่าการศัลยกรรมได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นในปัจจุบันทั้งตา จมูก เต้านมเฉพาะการศัลยกรรมเต้านมในประเทศไทยมีประมาณปีละ 1หมื่นคน ทั้งนี้ การศัลยกรรมทุกประเภทมีความเสี่ยงทั้งสิ้นที่พบบ่อยคือการบวม ข้ำ ส่วนโอกาสเกิดเลือดคั่ง พบได้น้อยกว่า 5% ส่วนภาวะ</p>				

ความสามารถ ในการคิด ไตร่ตรอง	สถานการณ์/คำถาม	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	ติดเชื้พบได้น้อยกว่า 3% ขึ้นอยู่กับ ความสะอาด มีมาตรฐานของสถานที่ทำ และแพทย์ที่ทำ ซึ่งในกรณีการเกิดเลือดคั่ง หรือการติดเชื้ นั้นมักเกิดขึ้นภายใน 5 วัน แรก หากผิด้สังเกตแพทย์ก็จะดูแล แก้ไขแต่ ปัญหาของการทำในต่างประเทศคือเวลา เกิดปัญหาแล้วแพทย์ที่ทำไม่ได้มีโอกาสได้ดู ที่มา : PPTV Online				
1. การตั้งประเด็น คำถาม	1. สาระสำคัญของข่าวมีลักษณะใด <u>คำตอบ</u>				
2. การกำหนด จุดมุ่งหมาย	2. จุดมุ่งหมายของข่าวคืออะไร <u>คำตอบ</u>				
3. การกำหนด สมมติฐาน	3. จากข่าวนี้ผู้ใดได้รับประโยชน์ <u>คำตอบ</u>				
4. การตรวจสอบ หลักฐาน	4. มีวิธีการสังเกตข่าวจริง,ข่าวปลอมในโลก ออนไลน์อย่างไร <u>คำตอบ</u>				
5. การแก้ปัญหา	5. ผู้บริโภคสามารถร้องเรียน,ร้องทุกข์ได้ที่ หน่วยงานใด <u>คำตอบ</u>				
6. การจัด ลำดับการคิด	6. นักเรียนใช้ทักษะการคิด ในรูปแบบใด <u>คำตอบ</u>				
7. การประเมินผล	7. ถ้าผู้บริโภคเป็นนักเรียนจะมีกระบวนการ คิดในการแก้ปัญหาอย่างไร <u>คำตอบ</u>				

ความสามารถ ในการคิด ไตร่ตรอง	สถานการณ์/คำถาม	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	<p><u>สถานการณ์ที่ 6</u> ดิคเทรนต์ทวิตเตอร์ #โรตีสต วิयरุ่นยัง แห่กิน เผยข้อมูล กินแล้วเสี่ยงอาหาร เป็นพิษ</p>  <p>เมื่อวันที่ (5 ธ.ค.62) กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข เตือนว่า สำหรับแป้ง โรตีสตึบ ทำจาก แป้งอเนกประสงค์ เนย ไข่ไก่ เกลือ นมข้นหวานขนาดจนได้เนื้อแป้งปั้นเป็น ก้อนแล้วนำไปแช่เย็น ก่อนจะนำไปทำโรตีส ตึบ ซึ่งโรตีสตึบโรยนมข้นและน้ำตาล ไม่ใส่ ไข่ 100 กรัม ให้พลังงาน 333 กิโลแคลอรี นอกจากนี้ เพจ Spartan Doctor ยังระบุถึง เหตุผลว่าทำไมกินแป้งโรตีสตึบถึงอันตราย? โดยระบุว่า เห็นข่าววิयरุ่นพากันนิยมแปลก ๆ กินแป้งโรตีสตึบกัน โดยวิयरุ่นอาจรู้สึกว่าร รสชาติมันดิบ ๆ มัน ๆ หยับ ๆ ดี เลยชักชวน กันลอง คนเห็นอาจรู้สึกหยียากรุปลักษณะ ที่เห็นหรือจินตนาการมืออ่าบ้งทำนุ่นี่แล้ว มาจับแป้ง และหอมที่เห็นข่าวก็รู้สึกว่ามัน ต้องปนเชื้อโรคสักอย่างหรือหลายอย่างแน่ ๆ อย่าไปกิน</p>				

ความสามารถ ในการคิด ไตร่ตรอง	สถานการณ์/คำถาม	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	<p>ทั้งนี้แต่ความอันตรายจริง ๆ มันอยู่ตรงไหนกันแน่นะ? ความอันตรายหลัก ๆ ของแบง์โรตีดิบอยู่ที่ แบง์ ไข่ไก่ มือคนทำ ที่คนอาจไม่ค่อยรู้กันคือ มีการเตือนอย่างชัดเจนในต่างประเทศ (ในไทยไม่รู้รึกันในวงกว้างแค่ไหน) ว่า “ห้ามกินหรือชิมแบง์ดิบ” ในระหว่างทำอาหารหรือขนม ให้มองว่ามันคือส่วนผสมจากธรรมชาติที่ผ่านกระบวนการมา แม้จะเป็นผลิตภัณฑ์แกะกล่องมาให้ถือว่ามีโอกาสปนเปื้อนเชื้อหรือสารพิษของแบคทีเรียมาได้ตลอด</p> <p>กระบวนการผลิตจนมาถึงมือเรา - มันดิบ - เหมือนเอาข้าวดิบมากิน มันไม่ปลอดภัยเชื้อเชื้อต่าง ๆ แม้เพียงเล็กน้อยอาจสร้างอาการอาหารเป็นพิษที่อาจจะรุนแรงไม่มากไปถึงเข้าโรงพยาบาลเสียชีวิตได้เลย เชื้อที่อาจพบได้เช่น E.coli, Salmonella spp., Listeria spp.</p>  <p>ที่มา : PPTV Online</p>				

ความสามารถ ในการคิด ไตร่ตรอง	สถานการณ์/คำถาม	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
1. การตั้งประเด็น คำถาม	1. สาระสำคัญของข่าวมีลักษณะใด <u>คำตอบ</u>				
2. การกำหนด จุดมุ่งหมาย	2. จุดมุ่งหมายของข่าวคืออะไร <u>คำตอบ</u>				
3. การกำหนด สมมติฐาน	3. จากข่าวนี้ผู้ใดได้รับประโยชน์ <u>คำตอบ</u>				
4. การตรวจสอบ หลักฐาน	4. มีวิธีการสังเกตข่าวจริง, ข่าวปลอมในโลก ออนไลน์อย่างไร <u>คำตอบ</u>				
5. การแก้ปัญหา	5. ผู้บริโภคสามารถร้องเรียน, ร้องทุกข์ได้ที่ หน่วยงานใด <u>คำตอบ</u>				
6. การจัด ลำดับการคิด	6. นักเรียนใช้ทักษะการคิด ในรูปแบบใด <u>คำตอบ</u>				
7. การประเมินผล	7. ถ้าผู้บริโภคเป็นนักเรียนจะมีกระบวนการ คิดในการแก้ปัญหาอย่างไร <u>คำตอบ</u>				

ความสามารถ ในการคิด ไตร่ตรอง	สถานการณ์/คำถาม	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	<p>สถานการณ์ที่ 7 สธ. เผยผลวิจัย ฟ้าทะลายโจร ชำา โควิด 19 ได้ แนะให้กินทันทีที่เริ่มมีไข้</p>  <p>สธ. เผยผลวิจัย ฟ้าทะลายโจร มีผลยับยั้งโควิด-19 แนะนำกินทันทีที่เริ่มมีไข้</p> <p>ฟ้าทะลายโจร สมุนไพรไทย สรรพคุณรักษา โควิด 19 ได้ โดยล่าสุด กระทรวงสาธารณสุข แถลงด้วยตัวเอง ยืนยันสารสกัดฟ้าทะลายโจร มีฤทธิ์ยับยั้งการเพิ่มจำนวนของ โควิด 19 จริง เบื้องต้นนำมาใช้กับผู้ป่วยระดับรุนแรงน้อย แนะนำไม่ควรกินหากยังไม่ป่วย</p> <p>วันที่ 19 เมษายน 2563 ที่ศูนย์ปฏิบัติการด้านข่าวโรคติดต่อไวรัสโคโรนา 2019 กระทรวงสาธารณสุข กล่าวถึงผลการวิจัย ฟ้าทะลายโจร กับไวรัสโคโรนา ซึ่งเป็นความร่วมมือของกรมการแพทย์แผนไทยฯ กรมวิทยาศาสตร์การแพทย์ และองค์การเภสัชกรรม โดย นพ.ปราโมทย์ เสถียรรัตน์ รองอธิบดีกรมการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก กล่าวว่า ฟ้าทะลายโจร มีฤทธิ์ในการฆ่าเชื้อและยับยั้งการแบ่งตัวของไวรัสได้ แต่ไม่มีฤทธิ์ในการป้องกันเซลล์จากการติดเชื้อ จึงไม่แนะนำให้รับประทานเพื่อการป้องกันโรค โดยที่ยังไม่มีอาการ เพราะไม่มีผลในการป้องกัน แต่ให้รับประทานทันทีเมื่อเริ่มมีอาการคล้ายอาการของโรคไข้หวัดใหญ่ ได้แก่ มีไข้</p>				

ความสามารถ ในการคิด ไตร่ตรอง	สถานการณ์/คำถาม	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	<p>ไอ เจ็บคอ อ่อนเพลีย ปวดเมื่อยกล้ามเนื้อ ซึ่งอาจเกิดจากการติดเชื้อไวรัสที่ก่อโรค 'ไข้หวัดใหญ่' หรือไวรัสก่อโรคทางเดินหายใจอื่นโดยรับประทานฟ้าทะลายโจรครั้งละ 4 แคปซูล วันละ 4 ครั้ง หลังอาหารและก่อนนอน ส่วนสารสกัดฟ้าทะลายโจร ครั้งละ 1-2 แคปซูล เพื่อให้ได้รับสารสำคัญแอนโดรกราโฟไลด์ประมาณ 20 มิลลิกรัม/ครั้ง วันละ 3 ครั้ง หลังอาหาร การรับประทานยาทั้งสองแบบในขนาดที่แนะนำ จะให้สารแอนโดรกราโฟไลด์ประมาณ 60 มิลลิกรัม/วัน แนะนำให้มียาฟ้าทะลายโจรเป็นยาประจำบ้าน อาจใช้ร่วมกับยาพาราเซตามอลได้ แต่หากอาการไม่ดีขึ้นภายใน 2 วัน ให้รีบพบแพทย์ สำหรับความคืบหน้าการทดลองการใช้ฟ้าทะลายโจรในคน ได้ศึกษานำร่องผลของยา สารสกัดฟ้าทะลายโจรในผู้ป่วยโรคโคโรนา 19 ระดับความรุนแรงน้อย ในระหว่างเดือน เมษายน-กรกฎาคม 2563 รวมทั้งได้เตรียมความพร้อมให้เพียงพอกับความต้องการ โดยให้เกษตรกรปลูกในพื้นที่ 65 ไร่ อย่างไรก็ดีตามห้ามใช้ยาฟ้าทะลายโจรในหญิงตั้งครรภ์ ให้นมบุตร และผู้ป่วยที่มีอาการใช้ เจ็บคอจากการติดเชื้อแบคทีเรีย หากมีอาการแพ้ฟ้าทะลายโจรให้หยุดใช้ยาทันที รวมทั้งควรระวังในผู้ที่ใช้ยารักษาโรคหัวใจ ไส้เลื่อน โคลิโดเกรล ยาลดความดันโลหิต และการใช้ติดต่อกันเป็นเวลานาน เพราะอาจทำให้แขนขาชา หรืออ่อนแรง</p>				

ความสามารถ ในการคิด ไตร่ตรอง	สถานการณ์/คำถาม	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	<p>ด้าน ดร.สุภาพร ภูมิอมร ผู้อำนวยการสถาบันชีววัตถุ กรมวิทยาศาสตร์การแพทย์ กล่าวว่า จากการศึกษาศึกษาฤทธิ์ต้าน COVID-19 ของสมุนไพรรำเพี้ยไชย ในหลอดทดลอง โดยทำการศึกษาจากสารสกัดหยาบเทียบกับแอนโดรกราโฟไลด์ (Andrographolide) ที่เป็นสารสำคัญพบว่า สามารถทำลายไวรัสโดยตรงและต้านไม่ให้ไวรัสเพิ่มจำนวนเซลล์ได้ แต่ไม่มีฤทธิ์ในการชักนำให้เซลล์หลั่งสารที่ช่วยยับยั้งไวรัส จึงไม่แนะนำให้รับประทานเพื่อการป้องกันโรค และจำเป็นต้องทำการศึกษาวิจัยในคนต่อไป</p> <p>ที่มา : Kapook (เข้าถึงได้จากเว็บไซต์ : https://covid-19.kapook.com/view224558.html)</p>				
1. การตั้งประเด็น คำถาม	1. สาระสำคัญของข่าวมีลักษณะใด <u>คำตอบ</u>				
2. การกำหนด จุดมุ่งหมาย	2. จุดมุ่งหมายของข่าวคืออะไร <u>คำตอบ</u>				
3. การกำหนด สมมติฐาน	3. จากข่าวนี้ผู้ใดได้รับประโยชน์ <u>คำตอบ</u>				
4. การตรวจสอบ หลักฐาน	4. มีวิธีการสังเกตข่าวจริง, ข่าวปลอมในโลก ออนไลน์อย่างไร <u>คำตอบ</u>				

ความสามารถ ในการคิด ไตร่ตรอง	สถานการณ์/คำถาม	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
5. การแก้ปัญหา	5. ผู้บริโภคสามารถร้องเรียน, ร้องทุกข์ได้ที่ หน่วยงานใด <u>คำตอบ</u>				
6. การจัด ลำดับการคิด	6. นักเรียนใช้ทักษะการคิด ในรูปแบบใด <u>คำตอบ</u>				
7. การประเมินผล	7. ถ้าผู้บริโภคเป็นนักเรียนจะมีกระบวนการ คิดในการแก้ปัญหายังไง <u>คำตอบ</u>				

ความสามารถ ในการคิด ไตร่ตรอง	สถานการณ์/คำถาม	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	<p>สถานการณ์ที่ 8 ยูทูปเบอร์งานเข้า! รักรีวิวเว็บขายกล่อง ส้ม แต่เว็บดังกล่าวโกงผู้เสียหาย นับ 10 ล้านบาท</p>  <p>เหล่ายูทูปเบอร์คนดัง นัท นิสามณี, ส้ม มารีและ เค Kayavine ขึ้นโรงพักลง บันทึกประจำวัน พร้อมแสดงความ บริสุทธิ์ใจ หลังรักรีวิวเว็บขายกล่องส้ม จากสิงคโปร์ แต่เว็บดังกล่าวได้ปิดหนี และโกงเงินผู้เสียหายกว่า 300 คน รวม มูลค่ากว่า 10 ล้านบาทหลังจากมีชาว ไซเซี่ยลหลายรายตกเป็นผู้เสียหายจาก การสั่งซื้อ 'กล่องส้มออนไลน์' จากทาง เว็บ Singmall ที่มียูทูปเบอร์ชื่อดัง มา ช่วยโปรโมต ไม่ว่าจะเป็น นัท นิสามณี, ส้ม มารี, เค Kayavine และอีกหลายคน โดยได้มีผู้ติดตามและผู้ชมเข้าไปสั่งซื้อของ ตามยูทูปเบอร์เป็นจำนวนมาก แต่สุดท้าย เว็บดังกล่าว ได้โกงเงินและปิดตัวหนีไป ทั้งนี้ เว็บ Singmall ได้ดึงดูผู้ใช้งาน เว็บไซต์ ด้วยโปรโมชัน 'กล่องปริศนา' หรือ 'กล่องส้มออนไลน์' มีการสั่งซื้อกล่องตาม ราคาแพ็คเกจ เพื่อลุ้นรับรางวัลมูลค่าสูงเกิน ราคากล่องส้ม ซึ่งผู้ใช้งานเว็บไซต์จะได้รับ รางวัลจากการหมุนวงล้อเสี่ยงโชคในกล่อง ปริศนา วันละ 1 ครั้งต่อเนื่องเป็นเวลา 90 วัน</p>				

ความสามารถ ในการคิด ไตร่ตรอง	สถานการณ์/คำถาม	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	<p>โดยช่วงบ่ายวันที่ 29 เม.ย. เหล่ายูทูปเบอร์ ที่รับจ้างงานดังกล่าว ทั้ง นัท นิสามณี, ส้ม มารี และ เค Kayavine ได้แสดงความบริสุทธิ์ใจ พร้อมไปแจ้งความลงบันทึกประจำวัน ว่าพวกเขาไม่ได้ส่วนเกี่ยวข้องกับเว็บดังกล่าว แต่ได้รับจ้างมาจากเอเจนซีที่รับงาน ซึ่งทุกคนรู้สึกเสียใจกับเรื่องที่เกิดขึ้น</p> <p>และในวันพรุ่งนี้ (30 เม.ย. 2563) เวลา 10.00 ที่ กองปราบคุ้มครองผู้บริโภค (ปคบ.) ศูนย์ราชการแจ้งวัฒนะ อาคาร B ทนายรณณรงค์ แก้วเพ็ชร ประธานเครือข่ายรณรงค์ทวงคืนความยุติธรรมในสังคม พร้อมตัวแทนผู้เสียหายจากเว็บไซต์ซูม กล่องสินค้าดังกล่าว จะไปแจ้งความร้องทุกข์ต่อกองปราบคุ้มครองผู้บริโภค โดยมีผู้เสียหายทั่วประเทศเกือบ 300 คน ยอดความเสียหายกว่า 10 ล้านบาท</p> <p>ที่มา : VOICE Online (เข้าถึงได้จากเว็บไซต์ : http://www.voicetv.co.th/read/xLTJol7aMI)</p>				
1. การตั้งประเด็น คำถาม	1. สาระสำคัญของข่าวมีลักษณะใด <u>คำตอบ</u>				
2. การกำหนด จุดมุ่งหมาย	2. จุดมุ่งหมายของข่าวคืออะไร <u>คำตอบ</u>				
3. การกำหนด สมมติฐาน	3. จากข่าวนี้ผู้ใดได้รับประโยชน์ <u>คำตอบ</u>				

ความสามารถ ในการคิด ไตร่ตรอง	สถานการณ์/คำถาม	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
4. การตรวจสอบ หลักฐาน	4. มีวิธีการสังเกตข่าวจริง,ข่าวปลอมในโลก ออนไลน์อย่างไร <u>คำตอบ</u>				
5. การแก้ปัญหา	5. ผู้บริโภคสามารถร้องเรียน,ร้องทุกข์ได้ที่ หน่วยงานใด <u>คำตอบ</u>				
6. การจัด ลำดับการคิด	6. นักเรียนใช้ทักษะการคิด ในรูปแบบใด <u>คำตอบ</u>				
7. การประเมินผล	7. ถ้าผู้บริโภคเป็นนักเรียนจะมีกระบวนการ คิดในการแก้ปัญหอย่างไร <u>คำตอบ</u>				

บันทึกความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

วัน / เดือน / ปี

ภาคผนวก จ ผลการประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความสามารถ
ในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตาราง 14 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมสอดคล้องของแบบทดสอบวัด
ความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน

ข้อที่		ระดับความเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่			IOC	แปลผล
		1	2	3		
1	1.1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	1.2	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	1.3	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง
	1.4	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	1.5	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
	1.6	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	1.7	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง
2	2.1	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง
	2.2	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง
	2.3	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
	2.4	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง
	2.5	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	2.6	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
	2.7	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
3	3.1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	3.2	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	3.3	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
	3.4	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
	3.5	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	3.6	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	3.7	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง

ตาราง 14 (ต่อ)

ข้อที่		ระดับความเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่			IOC	แปลผล
		1	2	3		
4	4.1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	4.2	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	4.3	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	4.4	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	4.5	0	+1	+1	0.67	สอดคล้อง
	4.6	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	4.7	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5	5.1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	5.2	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
	5.3	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
	5.4	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	5.5	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	5.6	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
	5.7	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
6	6.1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	6.2	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
	6.3	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
	6.4	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
	6.5	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	6.6	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	6.7	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตาราง 14 (ต่อ)

ข้อที่		ระดับความเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่			IOC	แปลผล
		1	2	3		
7	7.1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	7.2	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	7.3	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	7.4	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	7.5	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
	7.6	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
	7.7	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
8	8.1	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
	8.2	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
	8.3	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	8.4	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	8.5	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
	8.6	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	8.7	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง

ภาคผนวก ฉ แบบทดสอบวัดความสามารถในการวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรอง
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

แบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรอง
สำหรับระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

สถานการณ์ที่ 1

หนุ่มแจพฤติกรรมกลโกงแม่ค้าตลาดริมเมย ยัดตะกั่วใส่หัวกุ้ง ถ่วงน้ำหนักโก่งราคา



สืบเนื่องจากเมื่อวันที่ 19 พฤศจิกายน 2562 ผู้ใช้เฟซบุ๊ก พิษณุ ระหว่างปี ได้มีการเผยแพร่ภาพกุ้งย่างที่ถูกแกะหัวออกมา พบมีแท่งตะกั่วถูกยัดใส่ พร้อมระบุข้อความว่า "กุ้งยัดตะกั่วริมเมยแม่สอด อยู่แม่สอดมา กินกุ้งมากี่หลายปี เห็นแต่คนว่า เพิ่งเจอกะตัวเองก็วันนี้ ขนาดเป็นคนแม่สอดยังเจอ แล้วคนอื่นมีหรือจะไม่เจอ"

เกี่ยวกับเรื่องนี้ (21 พฤศจิกายน 2562) ชาวช่องวัน รายงานบทสัมภาษณ์ นายพิษณุ ระหว่างปี เจ้าของโพสต์ เปิดเผยว่า ตนซื้อกุ้งจากแผงลอยที่ตลาดริมเมย ต.ท่าสายลวด อ.แม่สอด จ.ตาก หลังซื้อก็เอามาย่างกิน แต่เมื่อแกะหัวออกพบว่ามีแท่งตะกั่วคาอยู่ ความยาวราว 1.5 นิ้ว จึงเชื่อเลยว่าถูกแม่ค้าโกงตาชั่งแน่นอน

ทั้งนี้ ยอมรับว่าเคยได้ยินข่าว แต่ไม่คิดว่าจะเจอกับตัวเอง จึงอยากให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องไปตรวจสอบ เนื่องจากเกรงว่าพฤติกรรมดังกล่าวจะมีผลกระทบต่อสุขภาพการท่องเที่ยวของจังหวัด

ที่มา : <https://highlight.kapook.com/view/196535>

แบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรอง

ข้อที่ / ความ สามารถใน การคิดไตร่ตรอง	คำถาม
1. การตั้งประเด็น คำถาม	1. สาระสำคัญของข่าวมีลักษณะใด <u>ตอบ</u>
2. การกำหนด จุดมุ่งหมาย	2. จุดมุ่งหมายของข่าวคืออะไร <u>ตอบ</u>
3. การกำหนด สมมติฐาน	3. จากข่าวนี้ผู้ใดได้รับประโยชน์ <u>ตอบ</u>
4. การตรวจสอบ หลักฐาน	4. มีวิธีการสังเกตข่าวจริง, ข่าวปลอมในโลกออนไลน์อย่างไร <u>ตอบ</u>
5. การแก้ปัญหา	5. ผู้บริโภคสามารถร้องเรียน, ร้องทุกข์ได้ที่หน่วยงานใด <u>ตอบ</u>
6. การจัด ลำดับการคิด	6. นักเรียนใช้ทักษะการคิด ในรูปแบบใด <u>คำตอบ</u>
7. การประเมินผล	7. ถ้าผู้บริโภคเป็นนักเรียนจะมีกระบวนการคิดในการแก้ปัญหอย่างไร <u>คำตอบ</u>

สถานการณ์ที่ 2

ผู้ที่ชื่นชอบการซื้อผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพควรรู้ไว้ หลังจากในระยะหลังมานี้เราได้เห็นมีร้านค้าออนไลน์มากมายผุดสินค้า "ยาผิวขาว" ขึ้นมาขายเพื่อเป็นอีกตัวเลือกหนึ่งในการเสริมวิตามินแก่ร่างกาย ซึ่งสินค้าจำพวกนี้ในประเทศไทยเป็นการแอบนำเข้ามาจำหน่าย โดยไม่มีหน่วยงานรัฐการันตี



วันที่ 5 ก.ย.62 อย.เร่งสอบ หลังสาวกินยาฟอกผิวขาว ล้ม ชัก หหมดสติ ความจำหาย!

เมื่อวันที่ 5 ก.ย.สุภัทรา บุญเสริม รองเลขาธิการคณะกรรมการอาหารและยา (อย.) กล่าวถึงกรณีหญิงสาวซื้อ ยาช่วยผิวขาวจากทางอินเทอร์เน็ตมากิน แล้วเกิดอาการชัก น้ำลายฟูมปาก ล้มหมดสติ เมื่อฟื้นขึ้นมามีอาการ ความจำหาย ว่า คงไม่สามารถบอกได้ว่า ยาอะไรที่ทำให้เกิดอาการเช่นนี้ขึ้น เพราะยังไม่ทราบข้อมูลว่า ยาที่กิน เข้าไปคือยาอะไรกันแน่ แต่ อย.จะมีการตรวจสอบว่าเป็นยาอะไร โดยหลักการแล้ว ยาช่วยให้ผิวขาว ที่ อย. ตรวจสอบส่วนใหญ่ มักจะเป็นกลูตาไรโอน และทรานซาไมคแอซิด ที่ช่วยเรื่องเลือดไม่แข็งตัว แต่ทำให้ผิวขาว ขึ้น อย่างไรก็ตาม การซื้อยาทางออนไลน์ถือว่าเป็นเรื่องที่สุ่มเสี่ยงและอันตรายมาก และ อย.ไม่อนุญาตให้มีการ ขายยาทางออนไลน์ เพราะการขายยาต้องมีใบอนุญาต ขายโดยเภสัชกร ซึ่งเราเดือนมาตลอด โดยเฉพาะยาลด ความอ้วน ยาช่วยผิวขาว ที่ไม่รู้ว่าเป็นยาอะไรที่เอามาขาย

ภญ.นิยดา เกียรติยิ่งอังศุลี ผู้จัดการศูนย์วิชาการเฝ้าระวังและพัฒนาระบบยา (กพย.) กล่าวว่า ประเด็นที่ต้องตรวจสอบคือ ยาที่กินคือยาอะไร และมีการกอนที่เกินขนาดหรือโอเวอร์โดสหรือไม่ ซึ่งเมื่อยังไม่ทราบว่า เป็น ยาอะไรก็บอกได้ยาก แต่ทั่วไปที่เอามาใช้ทำยาผิวขาวก็จะเป็นกลูตาไรโอนและยาที่ช่วยรักษาตัวหนึ่งแต่มีผลทำให้ผิวดูเผือกขึ้น จึงเอามาทำยาผิวขาว ก็ต้องดูว่าเกิดจากการกินมากเกินไปหรือไม่ ในส่วนของกลูตาไรโอน การกินไม่ค่อยมีปัญหา ก็ต้องไปดูว่า เป็นยาอะไรหรือเป็นยาชุดหรืออาหารเสริมที่มีการผสมยาตัวอื่นลงไป หลายๆ ตัวหรือไม่ อย่างไรก็ตาม ที่อันตรายคือการฉีดผิวขาวเข้าทางเส้นเลือด เพราะหากผิดพลาด มี ฟองอากาศเกิดขึ้น ก็จะเป็นอันตรายได้

ที่มา : ข่าวสดออนไลน์

(เข้าถึงได้จากเว็บไซต์ : https://www.khaosod.co.th/breaking-news/news_2862826)

แบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรอง

ข้อที่ / ความ สามารถใน การคิดไตร่ตรอง	คำถาม
1. การตั้งประเด็น คำถาม	1. สาระสำคัญของข่าวมีลักษณะใด <u>ตอบ</u>
2. การกำหนด จุดมุ่งหมาย	2. จุดมุ่งหมายของข่าวคืออะไร <u>ตอบ</u>
3. การกำหนด สมมติฐาน	3. จากข่าวนี้ผู้ใดได้รับประโยชน์ <u>ตอบ</u>
4. การตรวจสอบ หลักฐาน	4. มีวิธีการสังเกตข่าวจริง, ข่าวปลอมในโลกออนไลน์อย่างไร <u>ตอบ</u>
5. การแก้ปัญหา	5. ผู้บริโภคสามารถร้องเรียน, ร้องทุกข์ได้ที่หน่วยงานใด <u>ตอบ</u>
6. การจัด ลำดับการคิด	6. นักเรียนใช้ทักษะการคิด ในรูปแบบใด <u>คำตอบ</u>
7. การประเมินผล	7. ถ้าผู้บริโภคเป็นนักเรียนจะมีกระบวนการคิดในการแก้ปัญหอย่างไร <u>คำตอบ</u>

สถานการณ์ที่ 3

วันที่ 14 พ.ย. 60 ผู้สื่อข่าวรายงานว่า หลังจากที่มิชชันนารีออกมาอยู่บ่อยๆ ว่าการจัดฟันแฟชั่น หรือจัดฟันเถื่อนนั้นมันอันตรายถึงชีวิต รวมทั้งผู้ที่รับจัดฟันเถื่อน หรือผลิตและขายอุปกรณ์เกี่ยวกับการจัดฟันเถื่อนเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมาย แต่ก็ยังมีผู้ฝ่าฝืนกระทำ โดยมีวัยรุ่นและผู้คนจำนวนไม่น้อยที่ยังหลงเชื่อและนิยมการจัดฟันแฟชั่น

ล่าสุด ทนพ.ภาควิชา ศัลยกรรมช่องปากและคอหอย เจ้าของแฟนเพจเฟซบุ๊ก “หมอแล็บแพนด้า” ได้โพสต์ภาพชวนสงสัย ที่คาดว่าน่าจะเป็นผลจากการจัดฟันแฟชั่น โดยระบุข้อความว่า “นี่คือการดึงฟันมาจัดนอกปาก เดี่ยวๆ อ้าววว... ฟันร่วงหมดปากหรือหออออ??? ผลของการจัดฟันเถื่อน จัดฟันแฟชั่น”



หลังจากเรื่องราวดังกล่าวได้รับการเผยแพร่ ชาวโลกออนไลน์ต่างแชร์ไปมากกว่า 2.5 หมื่นครั้ง โดยมีหลากหลายความคิดเห็นจากชาวโลกออนไลน์ที่เข้ามาร่วมแชร์ประสบการณ์ โดยความเห็นหนึ่งบอกว่า “แฟนเพื่อนผมไปตัดฟันแฟชั่น ดัดไป 6 เดือน รุ้ๆ ปวดฟันมากๆ ปวดทั้งแก้มที่ตัดฟัน ไปหาหมอ สุดท้าย ฟันล้ม ถอนฟันเกือบหมด ทุกวันนี้ใส่ฟันปลอม จากตัดฟันไม่กี่ร้อย สุดท้ายเสียเงินรักษาเกือบแสน” นอกจากนี้ ทันตแพทย์สุธา เจียรณณีโชติชัย รองอธิบดีกรมอนามัย ยังได้เคยกล่าวถึงอันตรายของการจัดฟันเถื่อนที่ไม่ได้มาตรฐานไว้ด้วยว่า ปัญหาสุขภาพช่องปากที่เกิดจากการจัดฟันเถื่อนยังคงเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยหลักของการจัดฟันและผู้ที่มีความจำเป็นต้องจัดฟัน คือ มีฟันเก ฟันห่าง ฟันยื่น ฟันเหยิน ฟันซ้อน ลักษณะดังกล่าวทำให้การสบฟันผิดปกติ บดเคี้ยวลำบาก หรือเคี้ยวแล้วเจ็บข้อต่อขากรรไกร หรือมีเศษอาหารไปติดยึด ทำให้แปรงฟันลำบาก เกิดฟันผุ เหงือกอักเสบ และอื่นๆ การจัดฟันจะช่วยแก้ปัญหาเหล่านี้ให้ฟันอยู่ในตำแหน่งที่ถูกต้อง ทำให้การสบฟันถูกต้อง เพื่อให้อวัยวะที่เกี่ยวข้องกับการบดเคี้ยวสามารถทำหน้าที่ได้ดี ส่วนความสวยงามจะเป็นผลตามมาจากการเรียงตัวของฟันในตำแหน่งที่ถูกต้อง และที่สำคัญการจัดฟันต้องทำโดยทันตแพทย์เฉพาะทางเท่านั้น และต้องทำในคลินิกทันตกรรม ซึ่งมีวัสดุอุปกรณ์ที่มีมาตรฐาน ปลอดภัย เพราะผ่านการฆ่าเชื้อมาอย่างดี ขั้นตอนเทคนิคการทำต้องกระทำโดยทันตแพทย์ที่มีความรู้เรื่องโครงสร้างของขากรรไกรและฟัน ซึ่งหากให้คนทั่วไปที่ไม่ใช่ทันตแพทย์มาทำหรือทำเองจะเสี่ยงต่อการเกิดอันตรายได้ เช่น การพิมพ์ปากด้วยตนเอง ผงพิมพ์ปากต้องมีสัดส่วนที่ชัดเจน หรือขั้นตอนการพิมพ์ปาก หากทำผิดวิธีเครื่องมือพิมพ์ปากอาจกดเหงือกเจ็บเป็นแผล หรือวัสดุพิมพ์ปากอาจตกลงไปติดคอ สำลักได้ การพิมพ์ปากที่ไม่ถูกวิธีจะทำให้ได้แบบจำลองฟันที่บิดเบี้ยวไป ทำให้อุปกรณ์ที่ติดฟันไม่แนบสนิท กดลงบนตัวฟันหรือเหงือก จนเกิดอันตรายตามมาได้

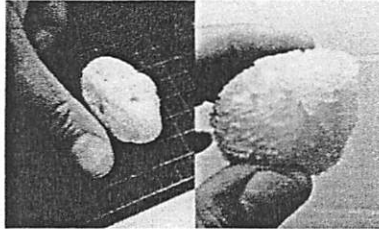
ที่มา : Workpoint News

แบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรอง

ข้อที่ / ความ สามารถใน การคิดไตร่ตรอง	คำถาม
1. การตั้งประเด็น คำถาม	1. สาระสำคัญของข่าวมีลักษณะใด <u>ตอบ</u>
2. การกำหนด จุดมุ่งหมาย	2. จุดมุ่งหมายของข่าวคืออะไร <u>ตอบ</u>
3. การกำหนด สมมติฐาน	3. จากข่าวนี้ผู้ใดได้รับประโยชน์ <u>ตอบ</u>
4. การตรวจสอบ หลักฐาน	4. มีวิธีการสังเกตข่าวจริง, ข่าวปลอมในโลกออนไลน์อย่างไร <u>ตอบ</u>
5. การแก้ปัญหา	5. ผู้บริโภคสามารถร้องเรียน, ร้องทุกข์ได้ที่หน่วยงานใด <u>ตอบ</u>
6. การจัด ลำดับการคิด	6. นักเรียนใช้ทักษะการคิด ในรูปแบบใด <u>คำตอบ</u>
7. การประเมินผล	7. ถ้าผู้บริโภคเป็นนักเรียนจะมีกระบวนการคิดในการแก้ปัญหอย่างไร <u>คำตอบ</u>

สถานการณ์ที่ 4

อุทาหรณ์ซื้อของออนไลน์! ว่าที่คุณแม่สุดอึ้งเจอพองน้ำขนาดเท่าปลายนิ้ว



นีกว่าโดนไฟฉายย่อส่วน! สาวเชียงใหม่โพสต์แชร์ประสบการณ์สั่งซื้อพองน้ำจากโลกออนไลน์ ตั้งใจเตรียมไว้ให้ลูกน้อยที่ใกล้คลอด ของส่งถึงบ้านเปิดกล่องดูเจอของจริงมีขนาดจิวเท่าแค่ปลายนิ้ว

ผู้สื่อข่าวรายงานว่า (7 พ.ค.62) มีผู้ใช้เฟซบุ๊ก ทรายหนึ่งโพสต์บอกเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับการสั่งซื้อสินค้าออนไลน์ เมื่อสั่งซื้อพองน้ำตุ๊กตัวสำหรับเด็ก แต่เมื่อสินค้าถูกส่งมาถึงและเปิดดูพบว่ามีขนาดเท่ากับปลายนิ้วเท่านั้น ทั้งที่ภาพที่ใช้ในการโฆษณาทำให้เข้าใจและเชื่อได้น่าจะมีขนาดปกติประมาณฝ่ามือ

โดยผู้ใช้เฟซบุ๊กรายนี้โพสต์ภาพพร้อมบรรยายว่า "สั่งซื้อพองน้ำจากเน็ต ใส่น้ำ ไม่นานอะไรกันเนี่ย บ้าไปแล้ว มันคืออะไรช่วยตอบที หรืออาจจะโดนไฟฉายย่อส่วนของโดราเอมอน ก็เป็นได้ (ขอ 3 คำกับสิ่งนี้)" ซึ่งโพสต์ดังกล่าวมีผู้เข้าไปแสดงความเห็นและวิพากษ์วิจารณ์จำนวนมาก

จากการสอบถาม นางดุจดาว อายุ 33 ปี ชาวเชียงใหม่ เจ้าของเฟซบุ๊กดังกล่าว เปิดเผยว่า ตนได้สั่งซื้อพองน้ำตุ๊กตัวสำหรับเด็กจากเว็บไซต์จำหน่ายสินค้าออนไลน์ชื่อดัง โดยเห็นภาพที่ใช้ในการโฆษณาและการบรรยายคุณสมบัติ รวมทั้งราคาแล้ว จึงตัดสินใจสั่งซื้อพองน้ำดังกล่าวจำนวน 1 ชิ้น ราคา 47 บาท รวมค่าขนส่งอีก 30 บาท เป็นเงินทั้งสิ้น 77 บาทตั้งใจว่าจะเตรียมไว้สำหรับลูกน้อยที่กำลังจะคลอดในช่วงกลางปี 2562 นี้ โดยหลังจากที่รอสินค้าที่ส่งมาจากต่างประเทศนานประมาณ 2 สัปดาห์ สินค้าได้ถูกส่งมาถึงเมื่อวันที่ 4 พ.ค. 62 ซึ่งเมื่อเปิดออกดูต้องตกใจและผิดหวังอย่างมากเพราะพองน้ำมีขนาดเท่าปลายนิ้วเท่านั้น

นางดุจดาว กล่าวว่า ในตอนแรกตนยัง พยายามมองโลกในแง่ดี ด้วยการคิดว่าต้องนำพองน้ำไปแช่น้ำเสียก่อนจากนั้นจึงจะพองตัวใหญ่ขึ้นมา มีขนาดปกติ แต่หลังจากที่ลองดูแล้วพบว่าขยายตัวขึ้นเล็กน้อยเมื่อมน้ำ แต่แทบจะไม่แตกต่างกันและเมื่อแห้งก็หดตัวเหลือเท่าหัวแม่มือตามเดิมตนยอมรับว่ารู้สึกผิดหวังและเสียความรู้สึกอย่างมาก เพราะเคยสั่งซื้อสินค้าออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ชื่อดังนี้หลายครั้งแล้ว ไม่คาดคิดว่าจะมาประสบเหตุการณ์เช่นนี้ โดยการโพสต์เรื่องราวดังกล่าวในเฟซบุ๊กนั้น เพื่อหวังจะแบ่งปันประสบการณ์และเป็นอุทาหรณ์ให้กับเพื่อนฝูงและคนรู้จัก รวมทั้งคนทั่วไป ที่จะสั่งซื้อสินค้าออนไลน์ให้ระมัดระวังและพิจารณาให้ถ้วนถี่ก่อนจะสั่งซื้อ เพื่อลดความเสี่ยงที่จะมีประสบการณ์เช่นเดียวกับตัวเอง

ที่มา : Sanook.com

(เข้าถึงได้จากเว็บไซต์ : <https://www.sanook.com/news/7764054/>)

แบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรอง

ข้อที่ / ความ สามารถในการ ไตร่ตรอง	คำถาม
1. การตั้งประเด็น คำถาม	1. สาระสำคัญของข่าวมีลักษณะใด <u>ตอบ</u>
2. การกำหนด จุดมุ่งหมาย	2. จุดมุ่งหมายของข่าวคืออะไร <u>ตอบ</u>
3. การกำหนด สมมติฐาน	3. จากข่าวนี้ผู้ใดได้รับประโยชน์ <u>ตอบ</u>
4. การตรวจสอบ หลักฐาน	4. มีวิธีการสังเกตข่าวจริง, ข่าวปลอมในโลกออนไลน์อย่างไร <u>ตอบ</u>
5. การแก้ปัญหา	5. ผู้บริโภคสามารถร้องเรียน, ร้องทุกข์ได้ที่หน่วยงานใด <u>ตอบ</u>
6. การจัด ลำดับการคิด	6. นักเรียนใช้ทักษะการคิด ในรูปแบบใด <u>คำตอบ</u>
7. การประเมินผล	7. ถ้าผู้บริโภคเป็นนักเรียนจะมีกระบวนการคิดในการแก้ปัญหอย่างไร <u>คำตอบ</u>

สถานการณ์ที่ 5

'เมย์ จีระนันท์' เรียกค่าเสียหาย 60 ล้านบาท หลังหวิดตายเพราะศัลยกรรมเกาหลี



วันนี้ (16 ก.ค.61) ผู้สื่อข่าวรายงานว่า เรื่องราวนี้ถูกเปิดเผยผ่านเฟซบุ๊กส่วนตัวของ นางสาวจีระนันท์ หรือ เมย์ ผู้เสียหาย ระบุว่า เดินทางไปทำศัลยกรรมหน้าอก และตา ที่โรงพยาบาลแห่งหนึ่งในประเทศเกาหลีใต้ แต่กลับพบว่าการผ่าตัดผิดพลาด มีเลือดออกมากผิดปกติ เชื่อว่าเกิดจากการติดเชื้อในกระแสเลือดอย่างรุนแรง ซึ่งเป็นเชื้อที่พบได้ในโรงพยาบาลและ สถานพยาบาลเท่านั้น ต่อมา นางสาวจีระนันท์ จะอาการทรุดมีโอกาสรอดเพียง 10 % ก่อนจะตัดสินใจเข้ารับตัวกลับแพทย์ในโรงพยาบาลไทยจนอาการดีขึ้น

ผู้สื่อข่าว พีพีทีวี ติดต่อไปสอบถามข้อเท็จจริงกับ นางสาวจีระนันท์ เปิดเผยว่าการทำศัลยกรรมครั้งนี้ ติดต่อผ่าน เอเจนซี่โรงพยาบาลเกาหลีใต้ ผ่านแฟนเพจเฟซบุ๊ก หลังศึกษาข้อมูล จนแน่ใจว่าการทำครั้งนี้ไม่น่าเกิดกระทบจึงตัดสินใจเดินทางไปยังโรงพยาบาลที่ประเทศเกาหลีใต้เพื่อปรึกษาทำศัลยกรรมทันทีหลังเกิดเหตุการณ์ นางสาวจีระนันท์ บอกว่า ต้นสังกัดโรงพยาบาลเกาหลีใต้ รับผิดชอบด้วยการ ออกค่าใช้จ่ายรักษาตัวที่โรงพยาบาลในประเทศไทยทั้ง 2 แห่งให้ทั้งหมด จนกระทั่งออกจากโรงพยาบาล แต่ยังคงจำเป็นต้องรักษาตัวต่อเนื่อง เธออ้างว่า เอเจนซี่พยายามบ่ายเบี่ยงให้การช่วยเหลือ และหายเงียบไป จนเป็นที่มาของการเปิดเผยเรื่องราวดังกล่าว

ล่าสุดอาการของ นางสาวจีระนันท์เปิดเผยว่า แม้ภายนอกร่างกายจะสามารถรักษาให้อยู่ในสภาวะปกติแล้ว แต่อาการภายในยังรู้สึกปวดแสบ และเจ็บปวดบริเวณแผลบริเวณผ่าตัด ซึ่งตอนนี้ได้มอบหมายให้ทนาย เข้ามาดูแลเรื่องนี้โดยมีการส่งโนติสเป็นลายลักษณ์อักษรไปถึงแพทย์ที่เกาหลีแล้ว เพื่อเรียกร้องให้เขารับผิดชอบ

ขณะที่กรมสนับสนุนบริการสุขภาพ หรือ สบส. เปิดเผยว่า กำลังอยู่ระหว่างรวบรวมข้อมูลจากการเหตุการณ์ครั้งนี้ เนื่องจากพบว่าการทำ หัตถกรรมทางการแพทย์ ของแพทย์ชาวเกาหลีได้ อาจไม่ได้ขออนุญาตถูกต้องตามกฎหมายไทย อาจเข้าข่ายผิดกฎหมายสถานพยาบาล

ศัลยแพทย์เตือนผ่าเสริมความงามมีความเสี่ยงและศึกษาข้อมูลรอบด้าน

ด้าน นพ.อภิรักษ์ ช่างสุนิช นายกสมาคมศัลยแพทย์ตกแต่งเสริมสวยแห่งประเทศไทย เปิดเผยว่าการศัลยกรรมได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นในปัจจุบันทั้งตา จมูก ด้านเฉพาะการศัลยกรรมด้านมในประเทศไทยมีประมาณปีละ 1หมื่นคน ทั้งนี้ การศัลยกรรมทุกประเภทมีความเสี่ยงทั้งสิ้นที่พบบ่อยคือการบวม ข้ำ ส่วนโอกาสเกิดเลือดคั่ง พบได้น้อยกว่า 5% ส่วนภาวะติดเชื้อพบได้น้อยกว่า 3% ขึ้นอยู่กับความสะอาด มีมาตรฐานของสถานที่ทำ และแพทย์ที่ทำ ซึ่งในกรณีการเกิดเลือดคั่ง หรือการติดเชื้อนั้นมักเกิดขึ้นภายใน 5 วันแรก หากผิดสังเกตแพทย์ก็จะดูแล แก้ไขแต่ปัญหาของการทำในต่างประเทศคือเวลาเกิดปัญหาแล้วแพทย์ที่ทำไม่ได้มีโอกาสได้ดู

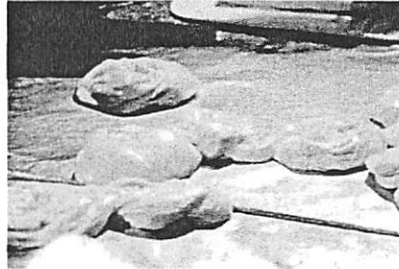
ที่มา : PPTV Online

แบบทดสอบเพื่อวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรอง

ข้อที่ / ความ สามารถใน การคิดไตร่ตรอง	คำถาม
1. การตั้งประเด็น คำถาม	1. สาระสำคัญของข่าวมีลักษณะใด <u>ตอบ</u>
2. การกำหนด จุดมุ่งหมาย	2. จุดมุ่งหมายของข่าวคืออะไร <u>ตอบ</u>
3. การกำหนด สมมติฐาน	3. จากข่าวนี้ผู้ใดได้รับประโยชน์ <u>ตอบ</u>
4. การตรวจสอบ หลักฐาน	4. มีวิธีการสังเกตข่าวจริง, ข่าวปลอมในโลกออนไลน์อย่างไร <u>ตอบ</u>
5. การแก้ปัญหา	5. ผู้บริโภคสามารถร้องเรียน, ร้องทุกข์ได้ที่หน่วยงานใด <u>ตอบ</u>
6. การจัด ลำดับการคิด	6. นักเรียนใช้ทักษะการคิด ในรูปแบบใด <u>คำตอบ</u>
7. การประเมินผล	7. ถ้าผู้บริโภคเป็นนักเรียนจะมีกระบวนการคิดในการแก้ปัญหาอย่างไร <u>คำตอบ</u>

สถานการณ์ที่ 6

ติดเทรนด์ทวิตเตอร์ #โรตีสต ้วยรุ่นยังแห่กิน เผยข้อมูล กินแล้วเสี่ยงอาหารเป็นพิษ



เมื่อวันที่ (5 ธ.ค.62) กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข เตือนว่า สำหรับแป้งโรตีสต ทำจาก แป้งอเนกประสงค์ เนย ไข่ไก่ เกลือ นมข้นหวานนวดจนได้เนื้อแป้ง ปั้นเป็นก้อนแล้วนำไปแช่เย็น ก่อนจะนำไปทำโรตีสต ซึ่งโรตีสตโรยนมข้นและน้ำตาล ไม่ใส่ไข่ 100 กรัม ให้พลังงาน 333 กิโลแคลอรี

นอกจากนี้ เพจ Spartan Doctor ยังระบุถึงเหตุผลว่าทำไมกินแป้งโรตีสตถึงอันตราย? โดยระบุว่า เห็นข่าววัยรุ่นพากันนิยมแปลก ๆ กินแป้งโรตีสตกัน โดยวัยรุ่นอาจรู้สึกว่ารสชาติมันดิบ ๆ มัน ๆ หยิบ ๆ ดี เลยชักชวนกันลอง คนเห็นอาจรู้สึกหยิบจากรูปลักษณะที่เห็นหรือจินตนาการมื่ออบังทำนุ่นนี้แล้วมาจับแป้ง และหมอที่เห็นข่าวก็รู้สึกว่ามันต้องปนเชื้อโรคสักอย่างหรือหลายอย่างแน่ ๆ อย่าไปกิน

ทั้งนี้แต่ความอันตรายจริง ๆ มันอยู่ตรงไหนกันแน่นะ? ความอันตรายหลัก ๆ ของแป้งโรตีสตอยู่ที่ แป้ง ไข่ไก่ มีคนทำที่คนอาจไม่ค่อยรู้จักคือ มีการเตือนอย่างชัดเจนในต่างประเทศ (ในไทยไม่รู้รู้จักในวงกว้างแค่ไหน) ว่า "ห้ามกินหรือชิมแป้งดิบ" ในระหว่างทำอาหารหรือขนม ให้มองว่ามันคือส่วนผสมจากธรรมชาติที่ผ่านกระบวนการมา แม้จะเป็นผลิตภัณฑ์แกะกล่องมาให้ถือว่ามีโอกาสปนเปื้อนเชื้อหรือสารพิษของแบคทีเรียมาได้ตลอดกระบวนการผลิตจนมาถึงมือเรา - มันดิบ - เหมือนเอาข้าวดิบมากิน มันไม่ปลอดภัย เชื้อต่าง ๆ แม้เพียงเล็กน้อยอาจสร้างอาการอาหารเป็นพิษที่อาจจะรุนแรงไม่มากไปถึงเข้าโรงพยาบาลเสียชีวิตได้เลย เชื้อที่อาจพบได้เช่น E.coli, Salmonella spp., Listeria spp.



ที่มา : PPTV Online

แบบทดสอบเพื่อวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรอง

ข้อที่ / ความ สามารถในการ ไตร่ตรอง	คำถาม
1. การตั้งประเด็น คำถาม	1. สาระสำคัญของข่าวมีลักษณะใด <u>ตอบ</u>
2. การกำหนด จุดมุ่งหมาย	2. จุดมุ่งหมายของข่าวคืออะไร <u>ตอบ</u>
3. การกำหนด สมมติฐาน	3. จากข่าวนี้ผู้ใดได้รับประโยชน์ <u>ตอบ</u>
4. การตรวจสอบ หลักฐาน	4. มีวิธีการสังเกตข่าวจริง, ข่าวปลอมในโลกออนไลน์อย่างไร <u>ตอบ</u>
5. การแก้ปัญหา	5. ผู้บริโภคสามารถร้องเรียน, ร้องทุกข์ได้ที่หน่วยงานใด <u>ตอบ</u>
6. การจัด ลำดับการคิด	6. นักเรียนให้ทักษะการคิด ในรูปแบบใด <u>คำตอบ</u>
7. การประเมินผล	7. ถ้าผู้บริโภคเป็นนักเรียนจะมีกระบวนการคิดในการแก้ปัญหอย่างไร <u>คำตอบ</u>

สถานการณ์ที่ 7

สร. เผยผลวิจัย ฟ้าทะลายโจร ชำ ไวรัส COVID-19 ได้ แนะนำให้กินทันทีที่เริ่มมีไข้



ฟ้าทะลายโจร สมุนไพรไทย สรรพคุณรักษา COVID-19 ได้ โดยล่าสุด กระทรวงสาธารณสุข แถลงด้วยตัวเอง ยืนยันสารสกัดฟ้าทะลายโจร มีฤทธิ์ยับยั้งการเพิ่มจำนวนของ COVID-19 จริง เบื้องต้นนำมาใช้กับผู้ป่วยระดับรุนแรงน้อย แนะนำไม่ควรกินหากยังไม่ป่วย

วันที่ 19 เมษายน 2563 ที่ศูนย์ปฏิบัติการด้านข่าวโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 กระทรวงสาธารณสุข กล่าวถึงผลการวิจัยฟ้าทะลายโจร กับไวรัสโคโรนา ซึ่งเป็นความร่วมมือของกรมการแพทย์แผนไทยฯ กรมวิทยาศาสตร์การแพทย์ และองค์การเภสัชกรรม โดย นพ.ปราโมทย์ เสถียรรัตน์ รองอธิบดีกรมการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก กล่าวว่า ฟ้าทะลายโจรมีฤทธิ์ในการฆ่าเชื้อและยับยั้งการแบ่งตัวของไวรัสได้ แต่ไม่มีฤทธิ์ในการป้องกันเซลล์จากการติดเชื้อ จึงไม่แนะนำให้รับประทานเพื่อการป้องกันโรค โดยที่ยังไม่มีอาการ เพราะไม่มีผลในการป้องกัน แต่ให้รับประทานทันทีเมื่อเริ่มมีอาการคล้ายอาการของโรคไข้หวัดใหญ่ ได้แก่ มีไข้ ไอ เจ็บคอ อ่อนเพลีย ปวดเมื่อยกล้ามเนื้อ ซึ่งอาจเกิดจากการติดเชื้อไวรัสที่ก่อโรคไข้หวัดใหญ่ หรือไวรัสก่อโรคทางเดินหายใจอื่นโดยรับประทานฟ้าทะลายโจรครั้งละ 4 แคปซูล วันละ 4 ครั้ง หลังอาหารและก่อนนอน ส่วนสารสกัดฟ้าทะลายโจร ครั้งละ 1-2 แคปซูล เพื่อให้ได้รับสารสำคัญแอนโดรกราโฟไลด์ ประมาณ 20 มิลลิกรัม/ครั้ง วันละ 3 ครั้ง หลังอาหาร การรับประทานยาทั้งสองแบบในขนาดที่แนะนำ จะให้สารแอนโดรกราโฟไลด์ประมาณ 60 มิลลิกรัม/วัน แนะนำให้มียาฟ้าทะลายโจรเป็นยาประจำบ้าน อาจใช้ร่วมกับยาพาราเซตามอลได้ แต่หากอาการไม่ดีขึ้นภายใน 2 วัน ให้รีบพบแพทย์

สำหรับความคืบหน้าการทดลองการใช้ฟ้าทะลายโจรในคน ได้ศึกษานำร่องผลของยาสารสกัดฟ้าทะลายโจรในผู้ป่วยโรค COVID-19 ระดับความรุนแรงน้อย ในระหว่างเดือนเมษายน-กรกฎาคม 2563 รวมทั้งได้เตรียมความพร้อมให้เพียงพอ กับความต้องการ โดยให้เกษตรกรปลูกในพื้นที่ 65 ไร่ อย่างไรก็ตามห้ามใช้ยาฟ้าทะลายโจรในหญิงตั้งครรภ์ ให้นมบุตร และผู้ป่วยที่มีอาการไข้เจ็บคอจากการติดเชื้อแบคทีเรีย หากมีอาการแพ้ฟ้าทะลายโจรให้หยุดใช้ยาทันที รวมทั้งควรระวังในผู้ที่ใช้ยารักษาโรคหัวใจ แอสไพริน โคลพิโดเกรล ยาลดความดันโลหิต และการใช้ติดต่อกันเป็นเวลานาน เพราะอาจทำให้ แขนขาชา หรืออ่อนแรง

ด้าน ดร.สุภาพร ภูมิอมร ผู้อำนวยการสถาบันชีววัตถุ กรมวิทยาศาสตร์การแพทย์ กล่าวว่า จากการศึกษาศึกษาฤทธิ์ต้าน COVID-19 ของสมุนไพรฟ้าทะลายโจรในหลอดทดลอง โดยทำการศึกษาศักยภาพเทียบกับแอนโดรกราโฟไลด์ (Andrographolide) ที่เป็นสารสำคัญ พบว่า สามารถทำลายไวรัสโดยตรง และต้านไม่ให้ไวรัสเพิ่มจำนวนเซลล์ได้ แต่ไม่มีฤทธิ์ในการชักนำให้เซลล์หลั่งสารที่ช่วยยับยั้งไวรัส จึงไม่แนะนำให้รับประทานเพื่อการป้องกันโรค และจำเป็นต้องทำการศึกษาวิจัยในคนต่อไป

ที่มา : Kapook (เข้าถึงได้จากเว็บไซต์ : <https://covid-19.kapook.com/view224558.html>)

แบบทดสอบเพื่อวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรอง

ข้อที่ / ความ สามารถใน การคิดไตร่ตรอง	คำถาม
1. การตั้งประเด็น คำถาม	1. สาระสำคัญของข่าวมีลักษณะใด <u>ตอบ</u>
2. การกำหนด จุดมุ่งหมาย	2. จุดมุ่งหมายของข่าวคืออะไร <u>ตอบ</u>
3. การกำหนด สมมติฐาน	3. จากข่าวนี้ผู้ใดได้รับประโยชน์ <u>ตอบ</u>
4. การตรวจสอบ หลักฐาน	4. มีวิธีการสังเกตข่าวจริง, ข่าวปลอมในโลกออนไลน์อย่างไร <u>ตอบ</u>
5. การแก้ปัญหา	5. ผู้บริโภคสามารถร้องเรียน, ร้องทุกข์ได้ที่หน่วยงานใด <u>ตอบ</u>
6. การจัด ลำดับการคิด	6. นักเรียนใช้ทักษะการคิด ในรูปแบบใด <u>คำตอบ</u>
7. การประเมินผล	7. ถ้าผู้บริโภคเป็นนักเรียนจะมีกระบวนการคิดในการแก้ปัญหอย่างไร <u>คำตอบ</u>

สถานการณ์ที่ 8

ยูทูปเบอร์งานเข้า! รักรีวิวเว็บขายกล่องส้ม
แต่เว็บดังกล่าวโกงผู้เสียหายนับ 10 ล้านบาท



เหล่ายูทูปเบอร์คนดัง นัท นิสามณี, ส้ม มารี และ เค Kayavine ขึ้นโรงพักลงบันทึกประจำวัน พร้อมแสดงความบริสุทธิ์ใจ หลังรักรีวิวเว็บขายกล่องส้มจากสิงคโปร์ แต่เว็บดังกล่าวได้ปิดหนี และโกงเงินผู้เสียหายกว่า 300 คน รวมมูลค่ากว่า 10 ล้านบาท หลังจากมีชาวโซเชียลหลายรายตกเป็นผู้เสียหาย จากการสั่งซื้อ 'กล่องส้มออนไลน์' จากทางเว็บ Singmall ที่มียูทูปเบอร์ชื่อดัง มาช่วยโปรโมต ไม่ว่าจะเป็น นัท นิสามณี, ส้ม มารี, เค Kayavine และอีกหลายคน โดยได้มีผู้ติดตามและผู้ชมเข้าไปสั่งซื้อของตามยูทูปเบอร์เป็นจำนวนมาก แต่สุดท้ายเว็บดังกล่าว ได้โกงเงินและปิดตัวหนีไป ทั้งนี้ เว็บ Singmall ได้ตั้งจุดผู้ใช้งานเว็บไซต์ ด้วยโปรแกรมชั้น 'กล่องปริศนา' หรือ 'กล่องส้มออนไลน์' มีการสั่งซื้อกล่องตามราคาแพ็คเกจ เพื่อล่อรับรางวัลมูลค่าสูงเกินราคากล่องส้ม ซึ่งผู้ใช้งานเว็บไซต์จะได้รับรางวัลจากการหมุนวงล้อเสี่ยงโชคในกล่องปริศนา วันละ 1 ครั้งต่อเนื่องเป็นเวลา 90 วัน

โดยช่วงบ่ายวันที่ 29 เม.ย. เหล่ายูทูปเบอร์ ที่รับจ้างงานดังกล่าว ทั้ง นัท นิสามณี, ส้ม มารี และ เค Kayavine ได้แสดงความบริสุทธิ์ใจ พร้อมไปแจ้งความลงบันทึกประจำวัน ว่าพวกเขาไม่ได้ส่วนเกี่ยวข้องกับเว็บดังกล่าว แต่ได้รับจ้างมาจากเอเจนซีที่รับงาน ซึ่งทุกคนรู้สึกเสียใจกับเรื่องที่เกิดขึ้น

และในวันพรุ่งนี้ (30 เม.ย. 2563) เวลา 10.00 ที่ กองปราบคุ้มครองผู้บริโภค (ปคบ.) ศูนย์ราชการแจ้งวัฒนะ อาคาร B ทนายรณณรงค์ แก้วเพ็ชร ประธานเครือข่ายรณรงค์ทวงคืนความยุติธรรมในสังคม พร้อมตัวแทนผู้เสียหายจากเว็บไซต์ส้มกล่องสินค้าดังกล่าว จะไปแจ้งความร้องทุกข์ต่อกองปราบคุ้มครองผู้บริโภค โดยมีผู้เสียหายทั่วประเทศเกือบ 300 คน ยอดความเสียหายกว่า 10 ล้านบาท

ที่มา : VOICE Online

(เข้าถึงได้จากเว็บไซต์ : <http://www.voicetv.co.th/read/xLTJol7aMI>)

แบบทดสอบเพื่อวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรอง

ข้อที่ / ความ สามารถใน การคิดไตร่ตรอง	คำถาม
1. การตั้งประเด็น คำถาม	1. สาระสำคัญของข่าวมีลักษณะใด <u>ตอบ</u>
2. การกำหนด จุดมุ่งหมาย	2. จุดมุ่งหมายของข่าวคืออะไร <u>ตอบ</u>
3. การกำหนด สมมติฐาน	3. จากข่าวนี้ผู้ใดได้รับประโยชน์ <u>ตอบ</u>
4. การตรวจสอบ หลักฐาน	4. มีวิธีการสังเกตข่าวจริง, ข่าวปลอมในโลกออนไลน์อย่างไร <u>ตอบ</u>
5. การแก้ปัญหา	5. ผู้บริโภคสามารถร้องเรียน, ร้องทุกข์ได้ที่หน่วยงานใด <u>ตอบ</u>
6. การจัด ลำดับการคิด	6. นักเรียนใช้ทักษะการคิด ในรูปแบบใด <u>คำตอบ</u>
7. การประเมินผล	7. ถ้าผู้บริโภคเป็นนักเรียนจะมีกระบวนการคิดในการแก้ปัญหาอย่างไร <u>คำตอบ</u>

เกณฑ์การให้คะแนนแบบวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรองการบริโภค

ขั้นตอนของ ความสามารถใน การคิดไตร่ตรอง การบริโภค	ระดับคะแนน			
	3	2	1	0
1. การตั้งประเด็น คำถาม	ตั้งประเด็นคำถาม ปัญหาพฤติกรรม การบริโภคจาก สถานการณ์ข่าวที่ ครูกำหนดให้ได้ ตรงประเด็น 3 ข้อ	ตั้งประเด็นคำถาม ปัญหาพฤติกรรม การบริโภคจาก สถานการณ์ข่าวที่ ครูกำหนดให้ได้ ตรงประเด็น 2 ข้อ	ตั้งประเด็นคำถาม ปัญหาพฤติกรรม การบริโภคจาก สถานการณ์ข่าวที่ ครูกำหนดให้ได้ตรง ประเด็น 1 ข้อ	ตั้งประเด็นคำถาม ปัญหาพฤติกรรม การบริโภคจาก สถานการณ์ข่าวที่ ครูกำหนดให้ไม่ ตรงประเด็น
2. การกำหนด จุดมุ่งหมาย	เขียนจุดมุ่งหมาย และขอบเขตของ ประเด็นที่ศึกษาได้ ทุกข้อพร้อมอธิบาย เหตุผลในแต่ละข้อ ทุกข้อ	เขียนจุดมุ่งหมาย และขอบเขตของ ประเด็นที่ศึกษา พร้อมอธิบาย เหตุผลในแต่ละข้อ ได้เกือบทุกข้อ	เขียนจุดมุ่งหมาย และขอบเขตของ ประเด็นที่ศึกษาได้ บางข้อ แต่ไม่มีการ อธิบายเหตุผลใน แต่ละข้อ	เขียนจุดมุ่งหมาย และขอบเขตของ ประเด็นที่ศึกษาไม่ ตรงประเด็นและไม่ มีการอธิบาย เหตุผลในแต่ละข้อ
3. การกำหนด สมมติฐาน	คาดคะเนคำตอบ ของประเด็นปัญหา ที่เป็นไปได้ทุกข้อ อย่างมีเหตุผล	คาดคะเนคำตอบ ของประเด็นปัญหา ที่เป็นไปได้เกือบ ทุกข้ออย่างมี เหตุผล	คาดคะเนคำตอบ ของประเด็นปัญหา ที่เป็นไปได้บางข้อ แต่ไม่สมเหตุสมผล	คาดคะเนคำตอบ ของประเด็นปัญหา ที่เป็นไปไม่ได้
4. การตรวจสอบ หลักฐาน	บอกเหตุผลในการ รวบรวมความคิด และข้อมูลที่เป็นไป ได้อย่างเพียงพอ และมีการอ้างอิง แหล่งที่มาของ ข้อมูลทุกข้อ	บอกเหตุผลในการ รวบรวมความคิด และข้อมูลที่เป็นไป ได้ไม่เพียงพอแต่มี การอ้างอิง แหล่งที่มาของ ข้อมูลได้เกือบทุก ข้อ	บอกเหตุผลในการ รวบรวมความคิด และข้อมูลที่เป็นไป ได้ไม่อย่างเพียงพอ แต่ไม่มีการอ้างอิง แหล่งที่มาของ ข้อมูล	บอกเหตุผลในการ รวบรวมความคิด และข้อมูลที่เป็นไป ไม่ได้ และไม่มีการ อ้างอิงแหล่งที่มา ของข้อมูล
5. การแก้ปัญหา	พิจารณาวิธีการ แก้ปัญหาได้ตรง ประเด็นกับผลที่ เกิดขึ้นทุกข้อ พร้อมมีการอธิบาย เหตุผลและการ อ้างอิงข้อมูล ประกอบทุกข้อ	พิจารณาวิธีการ แก้ปัญหาได้ตรง ประเด็นกับผลที่ เกิดขึ้นทุกข้อ พร้อมมีการอธิบาย เหตุผลและการ อ้างอิงข้อมูล ประกอบทุกข้อ เกือบทุกข้อ	พิจารณาวิธีการ แก้ปัญหาได้ตรง ประเด็นกับผลที่ เกิดขึ้นบางข้อ แต่ ไม่มีการอธิบาย เหตุผลและการ อ้างอิงข้อมูล	พิจารณาวิธีการ แก้ปัญหาได้ตรง ประเด็นกับผลที่ เกิดขึ้น ไม่มีการ อธิบายเหตุผลและ การอ้างอิงข้อมูล

ขั้นตอนของ ความสามารถใน การคิดไตร่ตรอง การบริโภค	ระดับคะแนน			
	3	2	1	0
6. การจัดลำดับ การคิด	ทบทวนเหตุผลและ จัดลำดับความคิด อย่างเป็นขั้นตอน ได้ทุกข้อ พร้อมมี เหตุผลและการ อ้างอิงข้อมูล ประกอบทุกข้อ	ทบทวนเหตุผลและ จัดลำดับความคิด อย่างเป็นขั้นตอน พร้อมมีเหตุผลและ การอ้างอิงข้อมูล ประกอบได้เกือบ ทุกข้อ	ทบทวนเหตุผลและ จัดลำดับความคิด ไม่เป็นขั้นตอน แต่ มีเหตุผลและการ อ้างอิงข้อมูล ประกอบบางข้อ	ทบทวนเหตุผลและ จัดลำดับความคิด ไม่เป็นขั้นตอน ไม่มี เหตุผลและการ อ้างอิงข้อมูล
7. การประเมินผล	หาแนวทางการ แก้ปัญหาได้อย่าง มีเหตุผลทุกข้อ และมีการ ยกตัวอย่างการ นำไปใช้ให้เกิด ประโยชน์ใน ชีวิตประจำวันได้	หาแนวทางการ แก้ปัญหาได้อย่าง มีเหตุผลได้เกือบ ทุกข้อ และมีการ ยกตัวอย่างการ นำไปใช้ให้เกิด ประโยชน์ใน ชีวิตประจำวันได้	หาแนวทางการ แก้ปัญหาได้อย่าง มีเหตุผลบางข้อ แต่ ไม่มีการ ยกตัวอย่างการ นำไปใช้ให้เกิด ประโยชน์ใน ชีวิตประจำวัน	หาแนวทางการ แก้ปัญหาได้โดยไม่มี เหตุผลประกอบ และไม่สามารถ ยกตัวอย่างการ นำไปใช้ให้เกิด ประโยชน์ใน ชีวิตประจำวันได้

เกณฑ์ประเมิน

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.00 หมายถึง นักเรียนมีความสามารถในการคิดไตร่ตรองระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง นักเรียนมีความสามารถในการคิดไตร่ตรองระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง นักเรียนมีความสามารถในการคิดไตร่ตรองระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง นักเรียนมีความสามารถในการคิดไตร่ตรองระดับน้อย

ภาคผนวก ช ผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (นักเรียน 9 คน)

ตาราง 15 แสดงผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 75/75 (นักเรียน 9 คน)

กิจกรรมที่	คะแนนระหว่างเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดไตร่ตรอง				คะแนนวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรองหลังเรียนด้วยกิจกรรม (84 คะแนน)
	1	2	3	4	
คนที่	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน	
1	8	13	13	12	65
2	10	11	12	13	64
3	8	14	12	14	62
4	9	12	14	13	66
5	8	13	13	11	64
6	10	12	12	12	63
7	9	13	12	12	63
8	10	14	13	13	64
9	10	12	12	14	63
รวม	82	102	103	104	574
เฉลี่ย	9.11	11.33	11.44	11.56	63.78
เฉลี่ยร้อยละ	75.92	75.53	76.27	77.07	75.93
รวมเฉลี่ยร้อยละ	76.20				75.93
	ประสิทธิภาพกระบวนการ				ประสิทธิภาพผลลัพธ์
	$E1/E2 = 76.20 / 75.93$				

ภาคผนวก ช ผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อ
ในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถ
ในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
(นักเรียน 30 คน)

ตาราง 16 แสดงผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อ
ในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถ
ในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 75/75
(นักเรียน 30 คน)

กิจกรรมที่	คะแนนระหว่างเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการ บริโภค เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดไตร่ตรอง				คะแนนวัด ความสามารถ ในการคิด ไตร่ตรองหลัง เรียนด้วย กิจกรรม (84 คะแนน)
	1	2	3	4	
คนที่	12 คะแนน	15 คะแนน	15 คะแนน	15 คะแนน	
1	9	11	11	12	62
2	9	12	11	11	65
3	8	11	11	11	64
4	9	12	12	11	63
5	10	12	12	12	63
6	8	11	11	12	63
7	9	11	12	11	63
8	9	10	12	12	65
9	9	12	12	10	64
10	8	12	12	11	64
11	9	10	11	12	65
12	10	11	12	12	67
13	9	10	12	11	63
14	9	10	11	11	65
15	9	12	11	11	64
16	9	10	11	12	65
17	10	13	11	12	67
18	9	12	10	12	61
19	10	10	11	11	66

ตาราง 16 (ต่อ)

กิจกรรมที่	คะแนนระหว่างเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการ บริโภค เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดไตร่ตรอง				คะแนนวัด ความสามารถ ในการคิด ไตร่ตรองหลัง เรียนด้วย กิจกรรม (84 คะแนน)
	1	2	3	4	
คนที่	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน	
20	9	12	12	12	63
21	10	11	12	12	64
22	9	12	11	11	66
23	8	10	11	12	65
24	10	11	11	12	66
25	9	12	11	11	64
26	9	11	11	12	67
27	9	12	11	12	67
28	10	13	12	12	65
29	9	12	11	12	67
30	10	11	12	11	66
รวม	274	339	341	346	1939
เฉลี่ย	9.13	11.30	11.37	11.53	65.26
เฉลี่ยร้อยละ	76.08	75.33	75.8	76.87	75.63
รวมเฉลี่ย ร้อยละ	76.02				75.63
	ประสิทธิภาพกระบวนการ				ประสิทธิภาพ ผลลัพธ์
E1/E2 = 76.02 / 75.63					

ภาคผนวก ฅ คะแนนความสามารถในการคิดไตร่ตรองก่อนเรียนและหลังเรียนด้วย
กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง
พฤติกรรมกรบรีโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 19 คน

ตาราง 17 แสดงคะแนนความสามารถในการคิดไตร่ตรองก่อนเรียนและหลังเรียน
ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง
พฤติกรรมกรบรีโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนจำนวน 19 คน

นักเรียนคนที่	คะแนนก่อนเรียน (84 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (84 คะแนน)	คะแนนผลต่าง (D)
1	45	59	14
2	45	61	16
3	45	60	15
4	47	63	16
5	47	64	17
6	43	62	19
7	43	65	22
8	38	63	25
9	39	61	22
10	41	62	21
11	43	68	25
12	48	69	21
13	50	66	16
14	48	66	18
15	47	67	20
16	46	60	14
17	49	64	15
18	47	62	15
19	46	57	11
รวม	528	1199	342
คะแนนเฉลี่ย	45.11	63.11	18
S.D.	3.25	3.18	3.90

ภาคผนวก ญ ผลการทดสอบค่าสถิติที (t-test) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนและหลังเรียนด้วย กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตาราง 18 ผลการทดสอบค่าสถิติที (t-test) ก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

t-test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation
Pair 1	Pre-test	45.11	19	3.25
	Posttest	63.11	19	3.18

Paired Samples Test

		Paired Differences			t	df	Sig.(2-tailed)	Sig.(1-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean				
Pair 1	Posttest - Pretest	18.00	3.90	0.90	20.1099	18	0.0000	0.0000

ภาคผนวก ก แผนประกอบการจัดการการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค สำหรับนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

แผนการจัดการเรียนรู้
แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค	เวลา 14 ชั่วโมง
หัวข้อเรื่อง เตรียมความพร้อมรู้เรื่องการบริโภค	เวลา 2 ชั่วโมง

สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

สาระสำคัญ

ผู้บริโภคเป็นผู้ตัดสินใจกระทำกรใด ๆ เกี่ยวกับการซื้อสินค้าผลิตภัณฑ์หรือบริการต่าง ๆ ล้วนขึ้นอยู่กับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการบริโภคซึ่งพฤติกรรมการบริโภคของคนสังคมในปัจจุบันมีหลายประการและมีผลต่อเศรษฐกิจของชุมชนสังคมและประเทศดังนั้นการบริโภคสินค้าและบริการจะต้องเป็นไปตามหลักการในการบริโภคที่ดีและมีประสิทธิภาพและต้องได้รับการคุ้มครองผู้บริโภคจากหน่วยงานที่รับผิดชอบ

มาตรฐานการเรียนรู้

ส 3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภคการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียง
เพื่อดำรงชีพออย่างมีดุลยภาพ

ตัวชี้วัด

วิเคราะห์ค่านิยมและพฤติกรรมการบริโภคของคนในสังคม ซึ่งส่งผลต่อเศรษฐกิจของชุมชนและประเทศ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. วิเคราะห์ค่านิยมและพฤติกรรมการบริโภคของคนในสังคมได้
2. อธิบายความหมายการบริโภคและหลักการบริโภคสินค้าและบริการได้
3. สรุปการบริโภคที่มีประสิทธิภาพได้
4. อธิบายหลักการคุ้มครองผู้บริโภคได้

สาระการเรียนรู้

1. ค่านิยมและพฤติกรรมกำรบริโภคนของคนในสังคม
2. ความหมายกำรบริโภคนและหลักกำรบริโภคนสินค้าและบริการ
3. กำรบริโภคนที่มีประสิทธิภพ
4. กำรคุ้มครองผู้บริโภคนตามพระรชบัญญัติกำรคุ้มครองผู้บริโภคน

สมรรถนะสำคัญ

ความสามารถในการคิดไตร่ตรอง

กิจกรรมการเรียนรู้

(ชั่วโมงที่ 1)

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (15 นาที)

ครูที่แจงรายละเอียดขั้นตอนกำรจัดกำรเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวันเรื่องพฤติกรรมกำรบริโภคน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดไตร่ตรองและให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบแบบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

ชั้นสอน (40 นาที)

1. นักเรียนชมวิดีโอทัศน์เกี่ยวกับค่านิยมและพฤติกรรมกำรบริโภคนสินค้าและบริการ เรื่อง “เดือนกัยลูกโซ่ อย่าหลงเป็นเหยื่อ” และครูกระตุ้นนักเรียนโดยใช้คำถามเพื่อให้นักเรียนเกิดกระบวนการคิดจากการดูวิดีโอทัศน์ เช่น

- 1.1 ค่านิยมและพฤติกรรมกำรบริโภคนสินค้าและบริการในวิดีโอ คืออะไร
- 1.2 พฤติกรรมดังกล่าวเป็นพฤติกรรมที่ดีหรือไม่ เพราะอะไร
- 1.3 ยกตัวอย่างพฤติกรรมกำรบริโภคนที่ไม่ดีที่นักเรียนเคยปฏิบัติ

2. ครูถามคำถามนักเรียนเพื่อให้เกิดกระบวนการคิดในเรื่องความหมายกำรบริโภคนและหลักกำรบริโภคนสินค้าและบริการ เช่น

- 2.1 กำรบริโภคนหมายถึงอะไรและมีความสำคัญอย่างไรต่อกำรดำเนินชีวิต
- 2.2 ผู้บริโภคนหมายถึงใครและนักเรียนเป็นผู้บริโภคนหรือไม่เพราะอะไร
- 2.3 หลักกำรบริโภคนสินค้าและบริการต้องคำนึงถึงสิ่งใดเพราะอะไร
- 2.4 กำรเลือกบริโภคนสินค้าและบริการในปัจจุบันนักเรียนจะคำนึงถึงหลักกำรบริโภคน

สินค้าและบริการสิ่งใดมากที่สุดเพราะอะไร

3. นักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ 1 เรื่องความหมายกำรบริโภคนและหลักกำรบริโภคนสินค้าและบริการ

3.1 นักเรียนทำกิจกรรมในใบกิจกรรมที่ 1 เรื่องค่านิยมและพฤติกรรมกำรบริโภคนของคนในสังคม

3.2 นักเรียนสรุปประเด็นที่ครูกำหนดขึ้นในกิจกรรมที่ 2 เรื่องความหมายกำรบริโภคนและหลักกำรบริโภคนสินค้าและบริการ โดยใช้กิจกรรมผังความคิด

ชั้นสรุปผลการเรียนรู้ (5 นาที)

1. ครูสุ่มตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอใบงานกิจกรรมที่ 1 และกิจกรรมที่ 2
2. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่องความหมายการบริโภคและหลักการบริโภคสินค้าและบริการเพื่อเป็นการทบทวนความรู้และนำไปสู่หัวข้อเรื่องที่จะเรียนในคาบต่อไป

(ชั่วโมงที่ 2)

ชั้นนำเสนอกรณีศึกษา (10 นาที)

1. ครูถามคำถามนักเรียนเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการคิดในเรื่องการบริโภคที่มีประสิทธิภาพ เช่น
 - 1.1 การบริโภคที่มีประสิทธิภาพจะก่อให้เกิดผลดีทางด้านใดบ้าง
 - 1.2 การบริโภคที่ไม่มีประสิทธิภาพจะก่อให้เกิดผลเสียทางด้านใดบ้าง
 - 1.3 นักเรียนคิดว่า บริโภคสินค้าและบริการในชีวิตประจำวันของนักเรียนนั้นมีประสิทธิภาพหรือไม่ อย่างไร
2. ครูถามคำถามนักเรียนอีกครั้งเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการคิดในเรื่องการคุ้มครองผู้บริโภค เช่น
 - 2.1 การบริโภค หมายถึงอะไร และมีความสำคัญอย่างไรต่อการดำเนินชีวิต
 - 2.2 ผู้บริโภค หมายถึงใคร และนักเรียนเป็นผู้บริโภคหรือไม่ เพราะอะไร
 - 2.3 หลักการบริโภคสินค้าและบริการต้องคำนึงถึงสิ่งใด เพราะอะไร
 - 2.4 การเลือกบริโภคสินค้าและบริการในปัจจุบัน นักเรียนจะคำนึงถึงหลักการบริโภคสินค้าและบริการสิ่งใดมากที่สุด เพราะอะไร

ชั้นการศึกษากรณีศึกษา (40 นาที)

1. นักเรียนศึกษาความหมายและหลักการบริโภคสินค้าและบริการในใบความรู้ที่ 1 เรื่องความหมายการบริโภคและหลักการบริโภคสินค้าและบริการ และช่วยกันวิเคราะห์ค่านิยมและพฤติกรรมกรบริโภคสินค้าและบริการในใบกิจกรรมที่ 1 เรื่องค่านิยมและพฤติกรรมกรบริโภคของคนในสังคม
2. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปประเด็นความรู้ในใบกิจกรรมที่ 2 เรื่อง ความหมายการบริโภคและหลักการบริโภคสินค้าและบริการโดยใช้แผนผังความคิด

ชั้นสรุปผลการเรียนรู้ (10 นาที)

1. ครูสุ่มตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอใบงานกิจกรรมที่ 1 และกิจกรรมที่ 2
2. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่องความหมายการบริโภคและหลักการบริโภคสินค้าและบริการ

(ชั่วโมงที่ 3)

ชั้นนำเสนอกรณีศึกษา (10 นาที)

1. ครูถามคำถามกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการคิดในเรื่องการบริโภคที่มีประสิทธิภาพ เช่น
 - 1.1 การบริโภคที่มีประสิทธิภาพจะก่อให้เกิดผลดีทางด้านใดบ้าง

- 1.2 การบริโภคที่ไม่มีประสิทธิภาพจะก่อให้เกิดผลเสียทางด้านใดบ้าง
 - 1.3 นักเรียนคิดว่า นักเรียนบริโภคสินค้าและบริการในชีวิตประจำวันถือว่ามีประสิทธิภาพหรือไม่ อย่างไร
 2. ครูถามคำถามนักเรียนอีกครั้งในเรื่องการคุ้มครองผู้บริโภค เช่น
 - 2.1 การคุ้มครองผู้บริโภค หมายถึงอะไร
 - 2.2 เป้าหมายในการคุ้มครองผู้บริโภคมีอะไรบ้าง
 - 2.3 สิทธิของผู้บริโภค ตามพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ. 2562 มีอะไรบ้าง
- ชั้นการศึกษากรณีศึกษา (40 นาที)**
1. นักเรียนศึกษาการบริโภคที่มีประสิทธิภาพในใบความรู้ที่ 2 เรื่อง การบริโภคที่มีประสิทธิภาพ จากนั้นทำใบกิจกรรมที่ 3 เรื่อง การบริโภคที่มีประสิทธิภาพ
 2. นักเรียนศึกษาการคุ้มครองผู้บริโภคในใบความรู้ที่ 3 เรื่อง การคุ้มครองผู้บริโภค จากนั้นทำใบกิจกรรมที่ 4 เรื่อง การคุ้มครองผู้บริโภค
- ชั้นสรุปผลการเรียนรู้ (10 นาที)**
1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ในเรื่องหลักการบริโภคสินค้าและบริการที่มีประสิทธิภาพและไม่มีประสิทธิภาพและการคุ้มครองผู้บริโภค เพื่อเป็นการทบทวนความรู้

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. วิดีทัศน์ เกี่ยวกับค่านิยมและพฤติกรรมกรบริโภคสินค้าและบริการ เรื่อง “อุทาหรณ์การใช้มือถือขณะชาร์จแบตเตอรี่” จำนวน 1 เรื่อง
2. ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง ความหมายการบริโภคและหลักการบริโภคสินค้าและบริการ
3. ใบความรู้ที่ 2 เรื่อง การบริโภคที่มีประสิทธิภาพ
4. ใบความรู้ที่ 3 เรื่อง การคุ้มครองผู้บริโภค
5. ใบกิจกรรมที่ 1 เรื่อง ค่านิยมและพฤติกรรมกรบริโภคของคนในสังคม (กิจกรรมเดี่ยว 1 คน / 1 ใบ)
6. ใบกิจกรรมที่ 2 เรื่อง ความหมายการบริโภคและหลักการบริโภคสินค้าและบริการ (กิจกรรมเดี่ยว 1 คน / 1 ใบ)
7. ใบกิจกรรมที่ 3 เรื่อง การบริโภคที่มีประสิทธิภาพ (กิจกรรมเดี่ยว 1 คน / 1 ใบ)
8. ใบกิจกรรมที่ 4 เรื่อง การคุ้มครองผู้บริโภค (กิจกรรมเดี่ยว 1 คน / 1 ใบ)

การวัดผลและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์
1. วิเคราะห์ค่านิยมและพฤติกรรมการบริโภคของคนในสังคมได้	- สังเกตพฤติกรรม การตอบคำถาม - ตรวจผลงาน	- แบบสังเกตการณ์ ตอบคำถาม - แบบประเมินผล งานนักเรียน	นักเรียนวิเคราะห์ค่านิยมและพฤติกรรมการบริโภคของคนในสังคมได้ระดับดีขึ้นไป
2. อธิบายความหมายการบริโภคและหลักการบริโภคสินค้าและบริการได้	การประเมิน ชิ้นงาน	- แบบประเมิน ชิ้นงานผังความคิด	นักเรียนอธิบายความหมายการบริโภคและหลักการบริโภคสินค้าและบริการได้ระดับดีขึ้นไป
3. สรุปการบริโภคที่มีประสิทธิภาพได้	การประเมินใบงาน	- แบบประเมินผล งานนักเรียน	นักเรียนสรุปการบริโภคที่มีประสิทธิภาพได้ระดับดีขึ้นไป
4. อธิบายหลักการคุ้มครองผู้บริโภคได้	การประเมินใบงาน	- แบบประเมิน ชิ้นงานผังความคิด	นักเรียนอธิบายหลักการคุ้มครองผู้บริโภคได้ระดับดีขึ้นไป

ชั่วโมงที่ 1

ตัวอย่างวีดิทัศน์
 ค่านิยมและพฤติกรรมเกี่ยวกับการบริโภคสินค้าและบริการ

เรื่อง : เดือนภัยลูกโซ่ อย่าหลงเป็นเหยื่อ




#workpointnews #ข่าวไร้พรมแดน
 อธิบายกลโกง แชร์ลูกโซ่ อย่าหลงเป็นเหยื่อ ฟังคำอธิบายจาก ดร.พีท | Workpoint News



แชร์ลูกโซ่ วงจรอุบาทว์ รวย โลก ไม่รู้!! จัด ชัดทุกความจริง | ข่าวช่องวัน | one31

(ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=5VMTpUU8FdQ>)

ใบกิจกรรมที่ 1 

ค่านิยมและพฤติกรรมเกี่ยวกับการบริโภคสินค้าและบริการ

จุดประสงค์การเรียนรู้

นักเรียนวิเคราะห์ค่านิยมและพฤติกรรมการบริโภคของคนในสังคมได้

คำชี้แจง

1. ให้นักเรียนศึกษาพฤติกรรมที่กำหนด
2. ให้นักเรียนวิเคราะห์พฤติกรรมที่กำหนดให้ นำไปใส่ในช่องค่านิยมและพฤติกรรมการบริโภคที่ดีและไม่ดีให้ถูกต้อง (ใช้เวลา 10 นาที)

เขียนแบบดารา	ขอเงินแม่ซื้อโทรศัพท์	ไม่หลงเชื่อคำโฆษณา
ชอบทานอาหารนอกบ้าน เช่น ร้านอาหาร, ภัตตาคาร และร้านอาหารที่มีชื่อเสียง	รับประทานอาหาร มังสวิรัต	ใช้กระเป๋าผ้าแทน ถุงพลาสติก
ตรวจคุณภาพ ของสินค้า	ซื้อของตามเพื่อน	ใช้หลักการ 3Rs เพื่อ ลดการใช้ทรัพยากร
เสื้อผ้าที่สวมใส่ จะเป็น BRAND NAME จากต่างประเทศที่มีราคาแพง		

ค่านิยมและพฤติกรรมการบริโภคที่ดี

1).....

2).....

3).....

4).....

5).....

ค่านิยมและพฤติกรรมการบริโภคที่ไม่ดี

1).....

2).....

3).....

4).....

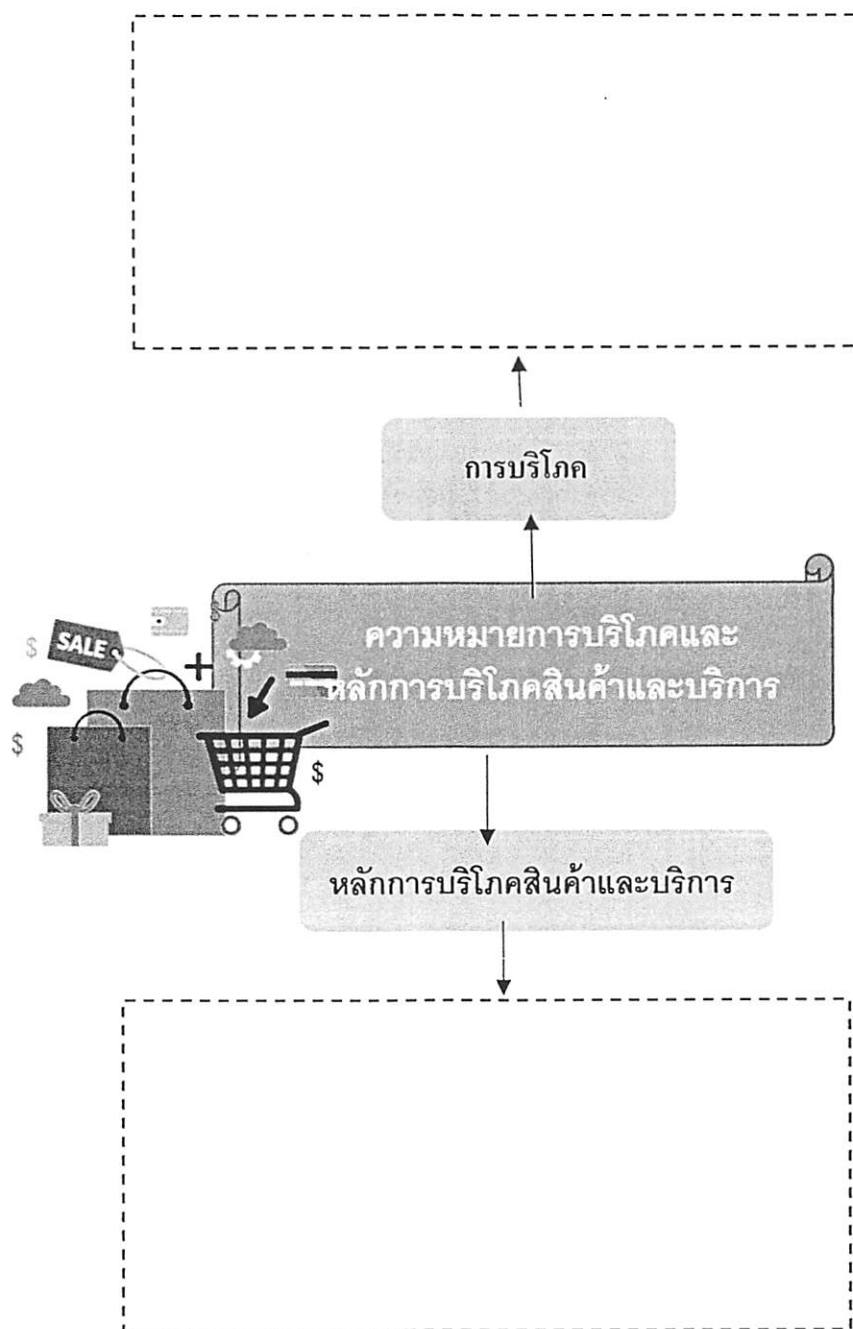
5).....

ใบกิจกรรมที่ 2

ความหมายการบริโภคและหลักการบริโภคสินค้าและบริการ



จุดประสงค์การเรียนรู้ : นักเรียนอธิบายการบริโภคและหลักการบริโภคและหลักการบริโภคสินค้าได้
 คำชี้แจง : ให้นักเรียนสรุปประเด็นในใบความรู้ เรื่อง ความหมายการบริโภคและหลักการบริโภค
 สินค้าและบริการโดยใช้แผนผังความคิด (ใช้เวลา 20 นาที)



ใบความรู้ที่ 1

ความหมายการบริโภคและหลักการบริโภคสินค้าและบริการ



หมายถึง การใช้ประโยชน์จากสินค้าและบริการเพื่อสนองความต้องการของผู้บริโภค โดยตรง และได้รับผลจากการใช้ในรูปของ ความพอใจ การบริโภคเป็นส่วนหนึ่งของการใช้ จ่ายเลือกซื้อ สินค้าและบริการที่มีอยู่ใน จำนวนมาก ซึ่งมีความแตกต่างในด้านราคา คุณภาพ และลักษณะการใช้งาน การบริโภค

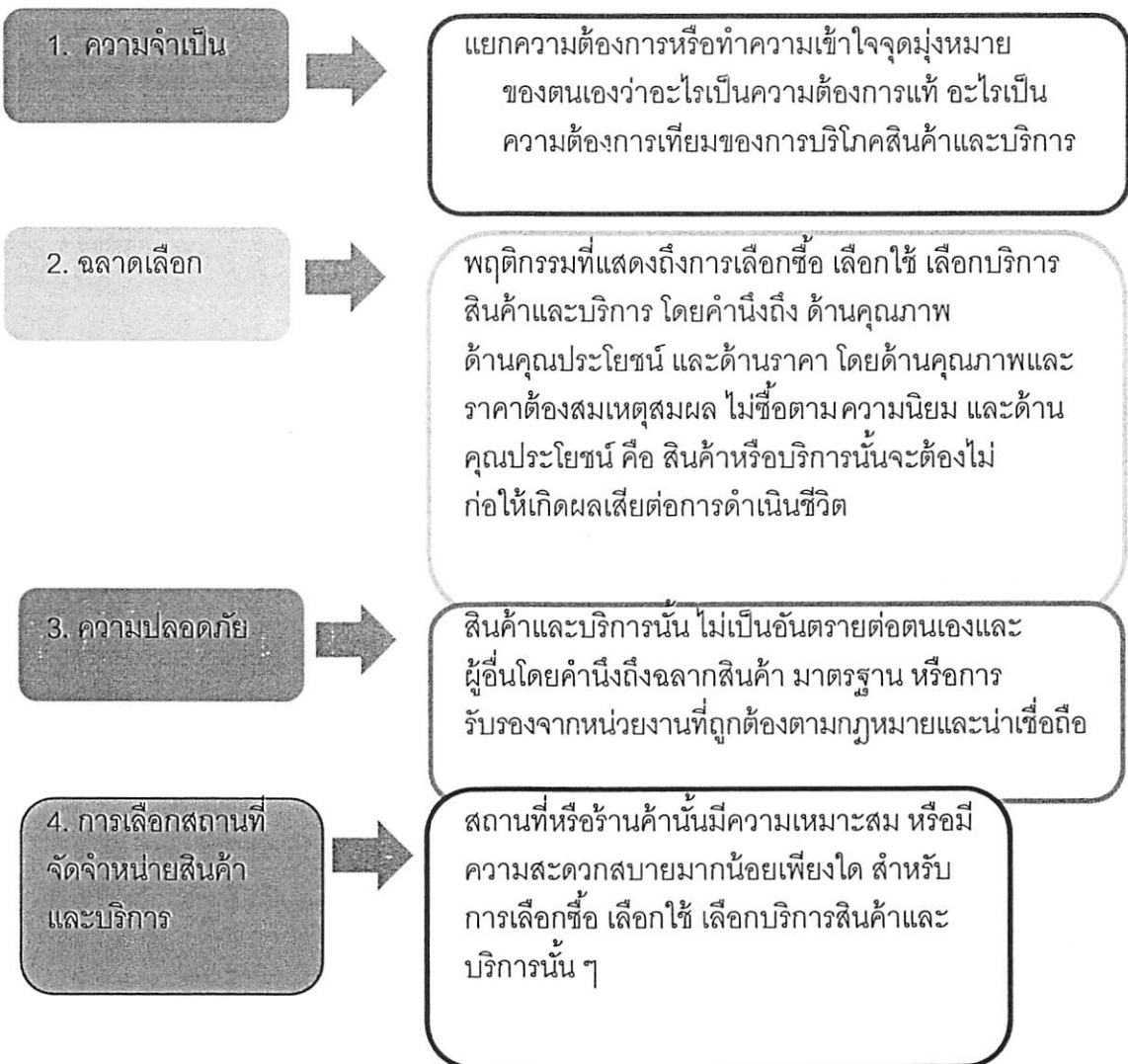
ในทางเศรษฐศาสตร์ไม่ได้หมายถึงเฉพาะการบริโภคที่กระทำที่ร้านจำหน่ายเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงการใช้ ประโยชน์จากสินค้าและบริการของผู้บริโภคโดยอ้อมอีก เช่น การดื่มเครื่องดื่ม ความสนุกสนาน การฟังเพลง การอ่านหนังสือพิมพ์ การใส่เสื้อผ้า การเช่าบ้าน การรับบริการ ตราจรั๊กหาพยาบาล การเดินทางท่องเที่ยว



หมายถึง ผู้ที่ใช้ประโยชน์จากสินค้าหรือบริการ เพื่อตอบสนอง ความต้องการโดยตรงของตน และได้รับ ผลจากการใช้ในรูปของ ความพอใจ เป้าหมายสำคัญในการบริโภคสินค้าและบริการของ ผู้บริโภค คือ มุ่งหวังที่จะได้รับความพอใจสูงสุดจากการใช้รายได้ที่มี จำกัด



หลักการบริโภคสินค้าและบริการ

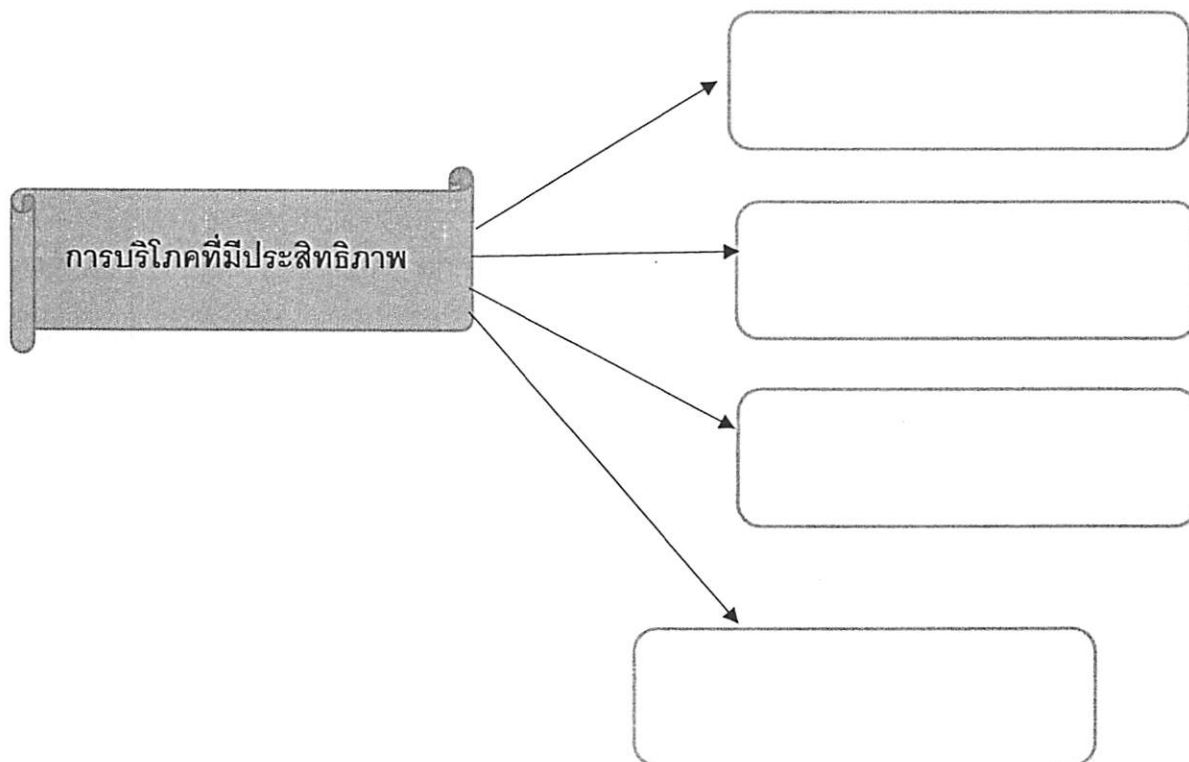


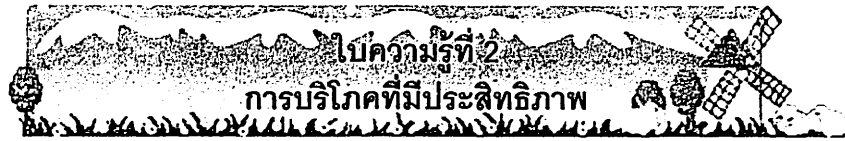
ชั่วโมงที่ 2



จุดประสงค์การเรียนรู้ : นักเรียนสรุปการบริโภคที่มีประสิทธิภาพได้
คำชี้แจง

1. นักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ 2 เรื่องการบริโภคที่มีประสิทธิภาพ
2. ให้นักเรียนเขียนสรุปการบริโภคที่มีประสิทธิภาพลงในใบกิจกรรมนี้ (ใช้เวลา 20 นาที)





การบริโภคที่มีประสิทธิภาพ

1. การบริโภคให้เหมาะสมกับฐานะและรายได้ โดยการประมาณตน ดำรงตนด้วยความพอเพียง รู้จักวางแผนการใช้จ่ายเงินของตนเอง

2. การใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าและประหยัด โดยใช้ทรัพยากรเท่าที่จำเป็น ไม่ฟุ่มเฟือย เพื่อให้มีทรัพยากรไว้ใช้ต่อไปในวันข้างหน้า โดยใช้หลักการ 3Rs มา ปฏิบัติในการดำเนินชีวิตประจำวันของตนเอง ดังนี้

2.1 การลดทอน (Reduce) คือ ลดการใช้สินค้าฟุ่มเฟือย เช่น การใช้กระเป๋าผ้า หรือ ตะกร้าหวายไปจ่ายตลาด แทนการใช้ถุงพลาสติก หรือการเลือกซื้อสินค้าที่ บรรจุหีบห่อด้วยวัสดุธรรมชาติ

2.2 การใช้ซ้ำ (Reuse) คือ การนำวัสดุต่าง ๆ กลับมาใช้อีกครั้ง เช่น การนำขวดแก้ว ขวดพลาสติกมาใส่น้ำ หรือนำมาดัดแปลงใช้เป็นกระถางปลูกไม้ดอก

2.3 การแปรใช้ใหม่ (Recycle) คือ การนำวัสดุที่คงรูปย่อยสลายได้ยาก ไปผ่านกระบวนการผลิตออกมาเป็นผลิตภัณฑ์ชิ้นใหม่ เช่น แก้ว กระดาษ โลหะ พลาสติก เป็นต้น

3. การส่งเสริมและปรับปรุงระบบการผลิตสินค้าและบริการ โดยใช้ต้นทุนน้อย แต่เกิดประสิทธิภาพมากที่สุด

ผู้บริโภคที่บริโภคสินค้าและบริการอย่างมีประสิทธิภาพนั้น จะก่อให้เกิด ผลดีในด้านต่าง ๆ เช่น ประหยัดทรัพยากร ประหยัดค่าใช้จ่าย อีกด้วย



จุดประสงค์การเรียนรู้ : นักเรียนอธิบายหลักการคุ้มครองผู้บริโภคได้
คำชี้แจง

1. นักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ 3 เรื่องการคุ้มครองผู้บริโภค
2. ให้นักเรียนตอบคำถามลงในใบกิจกรรมนี้ให้ถูกต้องและครบทุกข้อ (ใช้เวลา 20 นาที)

1. การคุ้มครองผู้บริโภค หมายถึงอะไร

.....

.....

.....

.....

.....

2. เป้าหมายในการคุ้มครองผู้บริโภค คืออะไร

.....

.....

.....

.....

.....

3. ในฐานะที่นักเรียนเป็นผู้บริโภค นักเรียนจะได้รับสิทธิการคุ้มครองในเรื่องใดบ้าง

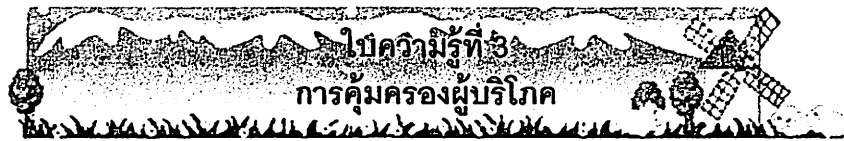
.....

.....

.....

.....

.....



การคุ้มครองผู้บริโภค หมายถึง การป้องกันดูแลประชาชนให้ได้รับความปลอดภัยจากการบริโภคสินค้าและบริการ ไม่ถูกหลอกลวง และมีความระมัดระวังในการซื้อสินค้าและบริการ

เป้าหมายในการคุ้มครองผู้บริโภค

1. ให้ผู้บริโภคได้รับความปลอดภัย → ความปลอดภัยทางด้านชีวิต และทรัพย์สินจากการบริโภคสินค้าและบริการ
2. ให้ผู้บริโภคได้รับความเป็นธรรม → การที่ผู้ผลิตหรือผู้ขายจะต้องไม่ใช่เล่นๆ หลอกลวงผู้บริโภคในประการต่าง ๆ เช่น ปลอมปนคุณภาพ การโฆษณาที่ชวนเชื่อเกินจริง การติดราคาที่เป็นจริงจากความเป็นจริง ตลอดจนการทำนิติกรรมต่าง ๆ ที่มีเจตนาหลอกลวงให้ผู้บริโภคหลงเชื่อ
3. ให้ผู้บริโภคได้รับความประหยัด → ผู้บริโภคสามารถซื้อสินค้าได้ในราคาประหยัดตามสภาพสินค้าและบริการอย่างเหมาะสม

สิทธิของผู้บริโภค

ตามพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ. 2522 ซึ่งแก้ไขเพิ่มเติมโดยพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2541 มาตรา 4 ได้บัญญัติสิทธิของผู้บริโภคที่จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมาย 5 ประการ ดังนี้

1. การได้รับข่าวสาร รวมทั้งคำพรรณนาคุณภาพที่ถูกต้องและเพียงพอเกี่ยวกับสินค้าหรือบริการ ได้แก่ สิทธิที่จะได้รับการโฆษณาหรือการแสดงฉลากตามความเป็นจริงและปราศจากพิษภัยแก่ผู้บริโภค
2. การมีอิสระในการเลือกหาสินค้าหรือบริการ ได้แก่ สิทธิที่จะเลือกซื้อสินค้าหรือบริการโดยความสมัครใจของผู้บริโภค
3. การได้รับความปลอดภัยจากการใช้สินค้าหรือบริการ ได้แก่ สิทธิที่จะได้รับสินค้าหรือบริการที่ปลอดภัย มีสภาพและคุณภาพได้มาตรฐาน เหมาะสมแก่การใช้ ไม่ก่อให้เกิดอันตรายต่อชีวิตและทรัพย์สิน
4. การได้รับความเป็นธรรมในการทำสัญญา ได้แก่ สิทธิที่จะได้รับข้อสัญญาโดยไม่ถูกเอาเปรียบจากผู้ประกอบการ
5. การได้รับการพิจารณาและชดเชยความเสียหาย ได้แก่ สิทธิที่จะได้รับการคุ้มครองและชดเชยค่าเสียหาย

แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องพฤติกรรมกรรมการบริโภค	เวลา 14 ชั่วโมง
หัวข้อเรื่องเลือกซื้อ	เวลา 4 ชั่วโมง

สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

สาระสำคัญ

การตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าผลิตภัณฑ์หรือบริการต่าง ๆ ล้วนขึ้นอยู่กับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการบริโภคที่ดีจะต้องมีหลักการในการเลือกซื้อสินค้าและบริการ

มาตรฐาน

ส 3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภคการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ

ตัวชี้วัด

วิเคราะห์ค่านิยมและพฤติกรรมกรรมการบริโภคของคนในสังคมซึ่งส่งผลต่อเศรษฐกิจของชุมชนและประเทศ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. วิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อผู้บริโภคได้
2. กำหนดปัญหาการบริโภคสินค้าและบริการได้
3. เสนอแนวทางการแก้ปัญหาการบริโภคสินค้าและบริการได้
4. ประเมินผลแนวทางการแก้ปัญหาการบริโภคสินค้าและบริการได้

สาระการเรียนรู้

1. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการบริโภค
2. ปัญหาการบริโภคสินค้าและบริการ
3. แนวทางการแก้ปัญหาการบริโภคสินค้าและบริการ
4. การประเมินผล

สมรรถนะสำคัญ

ความสามารถในการคิดไตร่ตรอง

กิจกรรมการเรียนรู้

(ชั่วโมงที่ 1)

ชั้นนำเสนอกรณีศึกษา

1. นักเรียนคิดตามภาพ โดยครูนำภาพสินค้าและบริการมาให้ให้นักเรียนดู แล้วกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการคิดโดยใช้คำถาม เช่น
 - 1.1 จากภาพสินค้าหรือบริการนี้ นักเรียนจะตัดสินใจซื้อสินค้าหรือบริการนี้หรือไม่
 - 1.2 เหตุใดนักเรียนจึงตัดสินใจเลือกซื้อ/ไม่เลือกซื้อสินค้าหรือบริการนี้
 - 1.3 นักเรียนคิดว่าปัจจัยใดที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อ/ไม่เลือกซื้อสินค้าหรือบริการนี้
 - 1.4 ครูอธิบายถึงปัจจัยใดที่มีอิทธิพลต่อการบริโภคเพิ่มเติม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจที่ตรงกัน

ชั้นนำเสนอกรณีศึกษา (15 นาที)

2. นักเรียนชมวีดิทัศน์การซื้อสินค้าและบริการเรื่องโฆษณา ซีพี เฟรชมาร์ทและทำใบกิจกรรมที่ 5 เรื่องการซื้อสินค้าและบริการ

ชั้นการศึกษากรณีศึกษา (30 นาที)

3. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 7 คน รวมทั้งหมด 6 กลุ่ม โดยลดความสามารถ
4. ให้นักเรียนส่งตัวแทนกลุ่ม จับฉลากเลือกสถานการณ์ข่าว เรื่องการซื้อสินค้าและบริการ ซึ่งพบอยู่ในสื่อเทคโนโลยี สื่อสิ่งพิมพ์โดยกลุ่มใดที่จับฉลากได้สถานการณ์ข่าวเหมือนกันจะอยู่ด้วยกัน (มี 3 สถานการณ์ข่าว)

ชั้นสรุปผลการเรียนรู้ (10 นาที)

5. นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาสถานการณ์ข่าวที่เลือก และทำใบกิจกรรมที่ 6.1 เรื่องรู้จักปัญหาการเลือกซื้อ โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาปัญหาการบริโภคสินค้าและบริการ เพื่อหาความชัดเจนของประเด็นที่นักเรียนกำลังศึกษา โดยให้นักเรียนศึกษาประเด็นสำคัญ ดังนี้
 - 5.1 ตั้งประเด็นคำถามของปัญหาการบริโภคสินค้าและบริการ
 - 5.2 กำหนดจุดมุ่งหมายของปัญหาการบริโภคสินค้าและบริการ
 - 5.3 ตั้งสมมติฐานของปัญหาการบริโภคสินค้าและบริการ

(ชั่วโมงที่ 2)

ชั้นการศึกษากรณีศึกษา (60 นาที)

1. นักเรียนทำใบกิจกรรมที่ 6.2 เรื่องแนวทางการแก้ปัญหาการเลือกซื้อ โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มวิเคราะห์ประเด็นสำคัญ ดังนี้
 - 1.1 ตรวจสอบหรือหาข้อเท็จจริงของปัญหาการบริโภคสินค้าและบริการ
 - 1.2 หาแนวทางการแก้ปัญหาหรือแนวทางการป้องกันของปัญหาการบริโภคสินค้าและบริการ

(ชั่วโมงที่ 3)**ชั้นการศึกษากรณีศึกษา (60 นาที)**

1. นักเรียนทำใบกิจกรรมที่ 6.3 เรื่องทบทวนปัญหาการเลือกซื้อโดยให้นักเรียนทบทวนกระบวนการหรือขั้นตอนในการจัดลำดับการคิดของตนเอง
2. นักเรียนรวบรวมข้อมูลและความคิดเห็นจากสมาชิกในกลุ่มที่ได้ทำการศึกษาประเด็นปัญหาการบริโภคสินค้าและบริการจากสถานการณ์ข่าวที่เลือกแล้วนำมาหาข้อสรุป
3. นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนพูดประเด็นปัญหาการบริโภคสินค้าและบริการ จากสถานการณ์ข่าวที่เลือกหน้าชั้นเรียนจากนั้นครูอธิบายเพิ่มเติม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจที่ตรงกัน

(ชั่วโมงที่ 4)**ชั้นสรุปผล (60 นาที)**

1. นักเรียนทำใบกิจกรรมที่ 6.4 เรื่องประเมินปัญหาการเลือกซื้อ โดยให้ประเมินผลของการแก้ปัญหาว่า จะส่งผลดีหรือไม่ เพราะอะไร และยกตัวอย่างการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน
2. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอชิ้นงานหน้าห้องเรียน จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมร่วมกัน

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. รูปภาพสินค้าและบริการจำนวน 5 รูปภาพ
2. วิดีทัศน์การซื้อสินค้าและบริการ เรื่องโฆษณา ซีพี เฟรชมาร์ทจำนวน 1 เรื่อง
3. สถานการณ์ข่าวเรื่องการซื้อสินค้าและบริการที่พบอยู่ในสื่อเทคโนโลยี สื่อสิ่งพิมพ์ (จำนวน 3 สถานการณ์ข่าว โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม / 1 สถานการณ์ข่าว)
4. ใบกิจกรรมที่ 5 เรื่องการซื้อสินค้าและบริการ (กิจกรรมเดี่ยว 1 คน / 1 ใบ)
5. ใบกิจกรรมที่ 6.1 เรื่องรู้จักปัญหาการเลือกซื้อ (กิจกรรมกลุ่ม 1 กลุ่ม / 1 ชุด)
6. ใบกิจกรรมที่ 6.2 เรื่องแนวทางการแก้ปัญหาการเลือกซื้อ (กิจกรรมกลุ่ม 1 กลุ่ม / 1 ชุด)
7. ใบกิจกรรมที่ 6.3 เรื่องทบทวนปัญหาการเลือกซื้อ (กิจกรรมกลุ่ม 1 กลุ่ม / 1 ชุด)
8. ใบกิจกรรมที่ 6.4 เรื่องประเมินปัญหาการเลือกซื้อ (กิจกรรมกลุ่ม 1 กลุ่ม / 1 ชุด)
9. กระดาษปรีฟ (กิจกรรมกลุ่ม 1 กลุ่ม / 1 แผ่น)

การวัดผลและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์
1. วิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อผู้บริโภคได้	- สังเกตพฤติกรรม การตอบคำถาม - ตรวจผลงาน	- แบบสังเกตพฤติกรรม - แบบประเมินผลงาน นักเรียน	นักเรียนวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อผู้บริโภคได้ระดับดีขึ้น
2. กำหนดปัญหาการบริโภคสินค้าและบริการ	ตรวจผลงาน	- แบบวัดความสามารถ ในการคิดไตร่ตรอง	นักเรียนมีความสามารถในการคิดไตร่ตรองการบริโภคได้ระดับมากขึ้น
3. เสนอแนวทางการแก้ปัญหาการบริโภคสินค้าและบริการได้	ตรวจผลงาน	- แบบวัดความสามารถ ในการคิดไตร่ตรอง	นักเรียนมีความสามารถในการคิดไตร่ตรองการบริโภคได้ระดับมากขึ้น
4. ประเมินผลแนวทางการแก้ปัญหาการบริโภคสินค้าและบริการได้	ตรวจผลงาน	- แบบวัดความสามารถ ในการคิดไตร่ตรอง	นักเรียนมีความสามารถในการคิดไตร่ตรองการบริโภคได้ระดับมากขึ้น

ชั่วโมงที่ 1

ตัวอย่างการคิดตามภาพ

รูปภาพสินค้าและบริการ
"เลือกซื้อ"

ปัจจัย 4

กล้องถ่ายรูป Mirrorless

รถมอเตอร์ไซด์

บริการทัวร์

รับจัดกรุ๊ปทัวร์
กรุ๊ปท่องเที่ยว

โทรศัพท์ iphone 11 & iphone 11 Pro

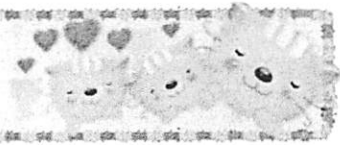
iPhone 11
24,900.-

iPhone 11 Pro
35,900.-

รูปภาพนำมาจากเว็บไซต์ : www.google.com

ชื่อ - สกุล ชั้น เลขที่

ใบกิจกรรมที่ 5
การซื้อสินค้าและบริการ



จุดประสงค์การเรียนรู้

นักเรียนวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อผู้บริโภคได้

คำชี้แจง

1. ให้นักเรียนชมวีดิทัศน์การซื้อสินค้าและบริการ
2. ให้นักเรียนวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกซื้อสินค้าจากการชมวีดิทัศน์
3. ใบกิจกรรมนี้ มีคำถาม จำนวน 2 ข้อ (ใช้เวลา 15 นาที)

เรื่อง : โฆษณา ซีพี เฟรชมาร์ท



โฆษณา ซีพี เฟรชมาร์ท ที่ลาวครึม

www.1269.777 โทร. 20 ก.ย. 2011

ดู 25 คน 519 519 519 519

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=l7XX4lY-qLY>

คำถาม

1. จากการดูวีดิทัศน์ดังกล่าว นักเรียนจะมีวิธีในการเลือกซื้อสินค้าและบริการอย่างไรบ้าง เพราะอะไร

.....

.....

.....

2. นักเรียนคิดว่ามีปัจจัยใดบ้างที่มีอิทธิพลต่อการเลือกซื้อสินค้านี้

.....

.....

.....

ชั่วโมงที่ 1

ชื่อกลุ่ม (กลุ่มที่)

ชั้น เลขที่ / / / / /

ใบกิจกรรมที่ 6.1
รู้จักปัญหาการเลือกซื้อ
FRIEND

จุดประสงค์การเรียนรู้

นักเรียนกำหนดปัญหาการบริโภคสินค้าและบริการได้

คำชี้แจง

1. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มจับฉลากเลือกสถานการณ์ข่าวเรื่องการซื้อสินค้าและบริการที่พบอยู่ในสื่อเทคโนโลยี สื่อสิ่งพิมพ์
2. ให้นักเรียนศึกษาสถานการณ์ข่าวที่เลือก แล้วตอบคำถามลงในใบกิจกรรมนี้ให้ถูกต้องและครบทุกข้อ
3. ใบกิจกรรมนี้ มีคำถาม จำนวน 3 ข้อ (ใช้เวลา 30 นาที)

1 ภาพสะท้อนใจ แม่ยอมกู้เงินซื้อ iPhone หวังให้ลูกยอมไปโรงเรียน

2 ภัย บิ๊กอาย สวย ฉลาด บอด

3 อย่าหลงเชื่อ โฆษณาผลิตภัณฑ์เครื่องสำอางอวดอ้างสรรพคุณรักษาโรค

นักเรียนได้สถานการณ์ข่าวเรื่องที่ :

ชื่อเรื่อง :

คำถาม

1. จากสถานการณ์ข่าวที่นักเรียนเลือก นักเรียนมีคำถามที่สงสัยหรือสนใจอะไรบ้าง บอกมา 3 ข้อ

1.....

2.....

3.....

2. จากคำถามที่นักเรียนสงสัยหรือสนใจ นักเรียนคิดว่าประเด็นเรื่องใดที่นักเรียนจะทำการศึกษา เพราะอะไร

ประเด็นที่จะทำการศึกษา

.....

เหตุผล

.....

.....

.....

.....

3. นักเรียนคิดว่า จากสถานการณ์ข่าวที่นักเรียนเลือก คาดว่าจะทำให้เกิดปัญหาทางสังคมและประเทศกับใครบ้าง ระบุมา 2 ข้อ พร้อมให้เหตุผลประกอบ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

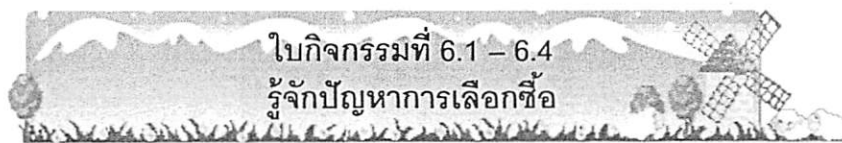
.....

.....

.....

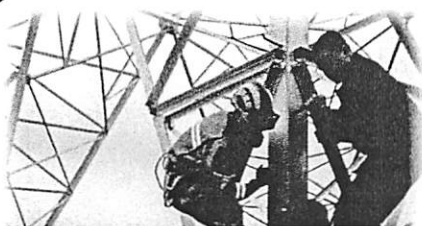
.....

.....



สถานการณ์ข่าวที่พบอยู่ในสื่อเทคโนโลยี สื่อสิ่งพิมพ์
(กิจกรรมกลุ่ม)

ข่าวที่ 1 : ภาพพ่อแม่ไม่ซื้อมือถือให้ อาตี๋วัย 12 ปีเสไฟฟ้าแรงสูง 20 เมตร ชูฆ่าตัวตาย



ภาพสะท้อนใจ เด็กชายคนหนึ่งปีนเสไฟฟ้าแรงสูงในพื้นที่ก่อสร้างในเขตหลหม่าถาน เมืองหลูโจว มณฑลเสฉวน

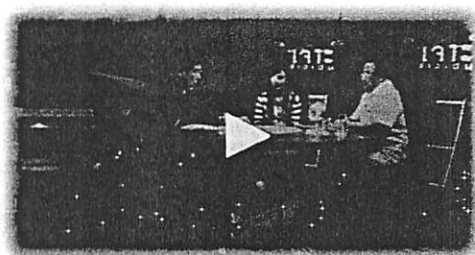
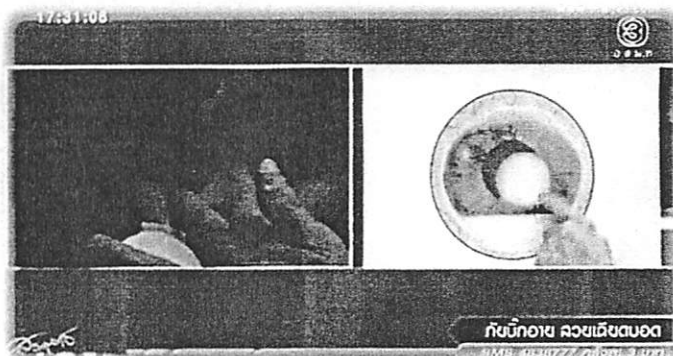
จากภาพสะท้อนใจที่ถูกเผยแพร่โดย
sanook.com เมื่อวันที่ 20 เมษายน 2562

สำนักข่าวประเทศจีนรายงานว่า เจ้าหน้าที่กู้ภัยและดับเพลิงต่างรีบรุดไปยังสถานที่เกิดเหตุโดยเสไฟฟ้านั้นสูงมากกว่า 30 เมตร ซึ่งหากเด็กชายจับไม่แน่นหรือพลาดทำเพียงนิดเดียวอาจดึงจากความสูงที่ต่อนั้นเขาอยู่ที่ระดับประมาณ 20 เมตร กระแทกพื้นด้านล่าง เกิดเป็นเหตุไม่คาดฝันขึ้นได้ ขณะที่ตำรวจพูดโน้มน้าวห้ามปราม แต่เด็กชายก็ไม่สนใจ ตะโกนลั่น “ไม่อยากรมีชีวิตอยู่แล้ว” ฝ่ายครอบครัวของเด็กชายที่รุดมาถึงก็จนหนทาง ทำได้เพียงร้อนใจอยู่ด้านล่าง ท่ามกลางลมฟ้าลมฝนที่เพิ่มพืดแรงขึ้น ก่อนต่อมาตำรวจจะพบว่าพ่อของเด็กชายทำงานใช้แรงงานอยู่ต่างเมือง จึงรีบติดต่อให้ช่วยเกลี้ยกล่อม ด้วยความพยายามของเจ้าหน้าที่และครอบครัวเป็นเวลานานกว่า 2 ชั่วโมง ในที่สุดเด็กชายก็ใจอ่อน และถูกเจ้าหน้าที่ช่วยเหลือพากลับลงมาด้านล่างได้อย่างปลอดภัย จากการซักถามพบว่า เด็กชายอายุ 12 ปี ติดเกมหมกมุ่นเล่นอยู่ทั้งวัน ครอบครัวก็จนปัญญาจะแก้ไข ต่อมาเด็กชายเกิดอยากซื้อโทรศัพท์มือถือเครื่องใหม่มาเล่นเกม แต่ครอบครัวปฏิเสธ จึงคิดใช้ชีวิตตัวเองมาชูปพ่อแม่บังคับซื้อโทรศัพท์ให้ดังกล่าว

ที่มา : กระปุกดอทคอม

เข้าถึงได้จาก : <https://hilight.kapook.com/view/124934> (สืบค้นวันที่ 6 ม.ค. 63)

ข่าวที่ 2 : ภัย บิ๊กอาย สวย เจียด บอด



ศิริลักษณ์ แสงทรัพย์ หรือ น้องเต๋ ไปซื้อบิ๊กอายแฟชั่นที่ห้างฯ ราคา 180 บาท ใส่ได้ 1 เดือน ตื่นเช้ามาก็มีอาการตาแดง เคืองตา แรกเริ่มปวดหนังตา จากนั้นก็ปวดในตา กินยาพาราก็หาย พอหมดฤทธิ์ยา ก็กลับมาปวดอีก ส่งกระจกก็มีจุดขาว ๆ เล็ก ๆ ประมาณปลายเข็มติดอยู่ในตา พยายามขยี้เอาออก แต่ก็ไม่ออก

นพ.ฐาปนวงศ์ ตั้งอุไรวรรณ จักษุแพทย์ รพ.พระนั่งเกล้า บอกว่า กรณีของน้องเต๋จุดเชื่อมมีเส้นผ่าศูนย์กลาง 6 มิล เชื้อกินเข้าไปลึก เลยต้องฉีดยาฆ่าเชื้อเข้าไป ให้ทั้งยาหยอดและยากิน ใช้เวลารักษาใน รพ. ประมาณ 5 อาทิตย์ ตอนนี้อยู่ยังมีเคืองตา มีรอยแผลและอักเสบบ้าง ตา น้องเต๋ยังเห็นกลาง ๆ เหมือนมีฝ้าขุ่น ๆ มากั้น ถ้ามองตรงจะมองไม่ชัด เห็นกลาง ๆ ต้องมองข้าง ๆ ถึงจะเห็น โอกาสหายกลับมาเหมือนเดิมไม่มีเลย จะเป็นแผลเป็นตลอดไป

ที่มา : เจาะข่าวเด่น เข้าถึงได้จาก : <https://morning-news.bectero.com/jaokhoden/04-Sep-2014/23818> (สืบค้นวันที่ 6 ม.ค. 63)

ข่าวที่ 3 : อย่าหลงเชื่อ! โฆษณาผลิตภัณฑ์เครื่องสำอางออนไลน์อย่างสรรพคุณรักษา

สำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา ได้มีการประชาสัมพันธ์ในหนังสือพิมพ์
 อย. เตือน เครื่องสำอางออนไลน์โฆษณาเกินจริง ระบาด!

อย. เตือน เครื่องสำอางออนไลน์ โฆษณาเกินจริง ระบาด!

การทำธุรกรรมบนโซเชียลที่ถือเป็นความสะดวกสบายโดยเฉพาะสำหรับสาว ๆ หลายคนการซื้อเครื่องสำอางผ่านทาวออนไลน์ถือเป็นเรื่องคุ้นเคยแต่ใครจะรู้ว่าผลิตภัณฑ์ความงามที่เห็นค่าโฆษณาตามหน้าเว็บเพจต่างๆ อาจไม่ได้ดีอย่างที่คิด

สินค้าออนไลน์

ที่พบเป็นการโฆษณาแสวงสรรพคุณเกินกว่าการเป็นเครื่องสำอาง เช่น แสวงสรรพคุณรักษาโรค อย่างอาการเคล็ดขัดยอก ช่วยขยายขนาดอวัยวะเพศชาย กระชับช่องคลอด

มีสรรพคุณ ไม่ตรงกับที่จดแจ้งไว้กับทาว อย. เช่น จดแจ้งเป็นผลิตภัณฑ์ทำความสะอาด แต่โฆษณาว่าสามารถเพิ่มขนาดอวัยวะเพศได้ ทำให้ผู้บริโภคหลงเชื่อเข้าใจผิด และอาจนำไปใช้และเกิดอันตรายได้

info
Graphics

ที่มา : goodlifeupdate.com

การเลือกซื้อผลิตภัณฑ์

เครื่องสำอางควรมีจรรยาบรรณในการเลือกซื้ออย่าตกเป็นเหยื่อหลอซื้อค่าโฆษณาที่อวดอ้างเกินจริง เพราะเครื่องสำอางไม่สามารถบำบัดรักษาโรคได้

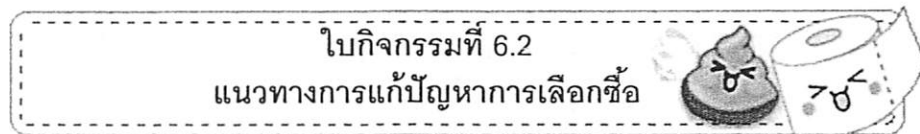
โดยควรเลือกซื้อเครื่องสำอางจากร้านค้าที่มีหลักแหล่งแน่นอน เพราะหากเกิดปัญหาสามารถติดต่อผู้รับผิดชอบได้หรือเลือกซื้อเครื่องสำอางที่มีฉลากภาษาไทยชัดเจน อ่านง่าย และระบุข้อความสำคัญ เช่น เลขที่ใบรับแจ้ง 10 หลัก ชื่อเครื่องสำอาง ชื่อทาวการค้า โดยต้องมีขนาดใหญ่กว่าข้อความอื่นๆ

การโฆษณาที่ควรหลีกเลี่ยง

สามารถเชื่อถือต่อผู้ประกอบการบางรายเอาเปรียบผู้บริโภคได้ ง่ายขึ้น สิ่งที่ผู้บริโภคสามารถทำได้คือ ใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ โดยค้นคว้าหาข้อมูลผลิตภัณฑ์ที่ถือว่าการผ่านแหล่งข้อมูลเชื่อถือได้ รวมทั้งไม่สนับสนุนทาวอ้อม ด้วย การกดไลค์ กดแชร์ ช่าว และข้อมูลอื่นเป็นเท็จต่างๆ ที่สร้างผลประโยชน์แก่ผลิตภัณฑ์ที่เป็นอันตราย

ที่มา : <https://mgronline.com/infographic/detail/9610000128198> (สืบค้นวันที่ 6 ม.ค. 63)

ชื่อกลุ่ม (กลุ่มที่)
 ชั้น เลขที่ / / / / /



จุดประสงค์การเรียนรู้

นักเรียนเสนอแนวทางการแก้ปัญหาการบริโภคสินค้าและบริการได้

คำชี้แจง

แก้ปัญหา

1. ให้นักเรียนศึกษาสถานการณ์ข่าวที่เลือก แล้วหาข้อเท็จจริงและแนวทาง
2. ให้นักเรียนตอบคำถามลงในใบกิจกรรมนี้ให้ถูกต้องและครบทุกข้อ
3. ให้นักเรียนอภิปรายผลจากการศึกษา
4. ใบกิจกรรมนี้ มีคำถาม จำนวน 2 ข้อ (ใช้เวลา 60 นาที)

คำถาม

1. จากสถานการณ์ข่าวที่นักเรียนเลือก นักเรียนมีวิธีในการตรวจสอบหรือหาข้อเท็จจริงได้อย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

.....

2. จากปัญหาดังกล่าว นักเรียนจะมีแนวทางการแก้ปัญหาหรือแนวทางการป้องกันอย่างไร จึงจะทำให้เกิดผลดีต่อผู้บริโภค

.....

.....

.....

.....

.....

ประวัติผู้วิจัย

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – ชื่อสกุล	อภิษฎาวีร์ จันทร์เขตต์
วัน เดือน ปี เกิด	8 พฤษภาคม 2529
ที่อยู่ปัจจุบัน	887/105 โครงการเดอะนิโอบายวีร์ดา ถนนราชดำเนิน1 ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร 62000
ที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนชาภัทรวาทวิทยา (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) เลขที่ 20 ซอย 25 ถนนราชดำเนิน 1 ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน	ครูผู้ช่วย
ประสบการณ์การทำงาน	
พ.ศ. 2562 - ปัจจุบัน	ครู ตำแหน่งครูผู้ช่วย โรงเรียนชาภัทรวาทวิทยา (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) สังกัดเทศบาลเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2554	บธ.บ สาขาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่