การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนเรื่อง เศรษฐศาสตร์ในครอบครัว โดยการสอนแบบสตอรี่ไลน์ กับการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง

ปริญญานิพนธ์
ของ
แว่นแก้ว พันภัย

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการมัธยมศึกษา
พฤษภาคม 2549

การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนเรื่อง เศรษฐศาสตร์ในครอบครัว โดยการสอนแบบสตอรี่ไลน์ กับการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง

บทคัดย่อ

ของ

แว่นแก้ว พันภัย

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการมัธยมศึกษา
พฤษภาคม 2549

แว่นแก้ว พันภัย. (2549). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนเรื่อง เศรษฐศาสตร์ในครอบครัว โดยการสอนแบบสตอรีไลน์กับการสอนแบบสถานการณ์จำลอง.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม: รองศาสตราจารย์ตรูเนตร อัชชสวัสดิ์,รองศาสตราจารย์ ดร.ส.วาสนา ประวาลพฤกษ์

การศึกษาครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนเรื่อง เศรษฐศาสตร์ในครอบครัว โดยการสอนแบบสตอรี่ไลน์กับการสอนแบบสถานการณ์จำลอง

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเซนต์คาเบรียล เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 จำนวน 120 คน โดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เป็นกลุ่มทดลองที่ 1 จำนวน 60 คน และกลุ่มทดลองที่ 2 จำนวน 60 คน กลุ่มทดลองที่ 1 ได้รับการสอนแบบสตอรี่ไลน์ และกลุ่มทดลองที่ 2 ได้รับการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลองกลุ่มละ 20 ชั่วโมง โดยทั้งสองกลุ่มใช้เนื้อหาเดียวกัน

การดำเนินการทดลองครั้งนี้ใช้แผนการวิจัยแบบ Randomized Group Pretest – Posttest Design เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ในครอบครัว มีค่าความเชื่อมั่น .89 แบบวัดความพึงพอใจในการเรียน มีค่าความเชื่อมั่น .97 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ t –test ในรูปผลต่างของคะแนน (Difference Score)

ผลการศึกษาพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยการสอนแบบสตอรี่ไลน์กับการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลองแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ
2. ความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนที่สอนโดยการสอนแบบสตอรี่ไลน์กับการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลองแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

A STUDY ON MATHAYOMSUKSA 1 STUDENTS' LEARNING ACHIEVEMENT AND SATISFACTION IN LEARNING FAMILY ECONOMICS THROUGH INSTRUCTION USING STORYLINE AND SIMULATION GAMES

AN ABSTRACT

BY

WANKAEW PONPAI

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements

for the Master of Education Degree in Secondary Education

at Srinakharinwirot University

May 2006

Wankaew Ponpai. (2006). *A study on Mathayomsuksa 1 Students' Learning Achievement and Satisfaction in Learning Family Economics Through Instruction using Storyline.* Master Thesis, M.Ed. (Secondary Education). Bangkok : Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee : Assco. Prof. Trunate Ultchasawadi, Prof.,Dr. Sor Wasna Pravalpruk.

The purpose of this study was to compare Mathayomsuksa 1 students' learning achievement and satisfaction in learning family economics through the storyline and simulation games.

The Sample in this research were 120 students of Mathayomsuksa 2 of Saint Gabriel's College Samsen Road, Dusit Bangkok during the second semester of the 2006 academic year, were selected as samples of study. They were divided into experimental groups of 60 students. The first experimental group was taught by using storyline, whereas the second group was taught by simulation games. The experimental period was 20 hours for each group with the same contents.

The Randomized Group Pretest-Posttest design was used in the study. The instruments of the study were achievement test with reliability of .89 and satisfaction test with reliability of .97, the t-test (difference Score) was statistically used for statistical data analysis.

The results of this study indicated that

1. There was no significant difference between the students' achievement in learning family economics taught the instruction using storyline and simulation games.
2. There was no significant difference between the students' satisfaction in learning family economics taught the instruction using storyline and simulation games.

การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนเรื่อง เศรษฐศาสตร์ในครอบครัว โดยการสอนแบบสตอรี่ไลน์ กับการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง

ปริญญานิพนธ์

ของ

แว่นแก้ว พันภัย

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการมัธยมศึกษา
พฤษภาคม 2549

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง

การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
ที่เรียนเรื่อง เศรษฐศาสตร์ในครอบครัว โดยการสอนแบบสตอรี่ไลน์
กับการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง

ของ
แว่นแก้ว พันภัย

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการมัธยมศึกษา (การสอนสังคมศึกษา)
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญสิริ จีระเดชากุล)
วันที่ ..... เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2549

คณะกรรมการสอบปริญญานิพนธ์

..... ประธาน
(รองศาสตราจารย์ตรูเนตร อัชชสวัสดิ์)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ส.วาสนา ประวาลพฤกษ์)

..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(รองศาสตราจารย์ ดร.เสาวลักษณ์ รัตนวิชช์)

..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(รองศาสตราจารย์ ดร.ชุติมา วัฒนะคีรี)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความดี ด้วยความอนุเคราะห์และได้รับคำปรึกษาแนะนำอย่างดียิ่งจาก รองศาสตราจารย์ตรูเนตร อัชชสวัสดิ์ ประธานที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ ดร.ส.วาสนา ประวาลพฤกษ์ กรรมการที่ปรึกษา และรองศาสตราจารย์ ดร.ชุติมา วัฒนะคีรี รองศาสตราจารย์ ดร.เสาวลักษณ์ รัตนวิชช์ ผู้ซึ่งกรุณาเป็นกรรมการสมทบในการสอบปากเปล่า ที่ได้ให้คำแนะนำและกำลังใจในคำปรึกษาด้วยดีตลอดมา ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือในการสร้าง แนะนำ ตรวจสอบ และแก้ไขเครื่องมือในการวิจัย พร้อมทั้งให้ข้อคิดที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการวิจัย

ขอขอบพระคุณอธิการ ฝ่ายวิชาการ มาสเตอร์ คุณครู และเพื่อนๆ โรงเรียนเซนต์คาเบรียล และผู้อำนวยการ ฝ่ายวิชาการ ครู อาจารย์ และเพื่อนๆ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ที่อำนวยความสะดวก และให้ความอนุเคราะห์ และขอบใจนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเซนต์คาเบรียล ที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการทดลองครั้งนี้

ขอขอบคุณ อาจารย์ชูศรี ศรีมั่นคงธรรม อาจารย์ศรินทร จี้เพ็ชร เพื่อนๆ นิสิตปริญญาโททุกคน และเพื่อนๆ โรงเรียนสาธิตบางนา ที่ให้กำลังใจและความห่วงใยตลอดมา

ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อประสิทธิ์ พันภัย คุณแม่เสริมสุข พันภัย คุณจารุวรรณ พันภัย และคุณชาตรี เกียรติวิศาลศรี ที่คอยให้กำลังใจอันยิ่งใหญ่ และเป็นผู้ซึ่งอยู่เบื้องหลังของความสำเร็จในการศึกษาครั้งนี้

คุณค่าและประโยชน์ใดๆ ที่พึงมีจากปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาต่อพระคุณบิดา มารดา ครู อาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน

แว่นแก้ว พันภัย

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ	1
	ภูมิหลัง	1
	ความมุ่งหมายของการวิจัย	3
	ความสำคัญของการวิจัย	3
	ขอบเขตของการวิจัย	3
	นิยามศัพท์เฉพาะ	4
	สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า	6
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
	การเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์	7
	การเรียนการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง	17
	ความพึงพอใจต่อการเรียนการสอน	26
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้า	28
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์	28
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง	31
3	วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	34
	การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง	34
	เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	34
	ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	34
	แบบแผนการทดลอง	35
	เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและวิธีการสร้างเครื่องมือ	35
	วิธีการดำเนินการทดลอง	41
	วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์	42
4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	46
	สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	46
	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	46

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
5	สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	49
	ความมุ่งหมายของการวิจัย	49
	สมมติฐานของการวิจัย	49
	วิธีดำเนินการวิจัย	49
	การเก็บรวบรวมข้อมูล	50
	การวิเคราะห์ข้อมูล	50
	สรุปผลการวิจัย	51
	อภิปรายผล	51
	ข้อสังเกต	54
	ข้อเสนอแนะ	54
บรรณานุกรม		56
ภาคผนวก		62
	ภาคผนวก ก	63
	ภาคผนวก ข	65
	ภาคผนวก ค	73
	ภาคผนวก ง	85
ประวัติย่อผู้วิจัย		105

บัญชีตาราง

ตาราง หน้า

1 แบบแผนการทดลอง 35

2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยการสอนแบบสตอรี่ไลน์ กับเรียนโดยการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง 47

3 เปรียบเทียบความพึงพอใจในการเรียนสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยการสอนแบบสตอรี่ไลน์ กับเรียนโดยการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง 48

4 แสดงค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนสาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว 66

5 คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่องเศรษฐศาสตร์ ในครอบครัว ของกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 67

6 คะแนนความพึงพอใจในการเรียนของกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 70

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ หน้า

1 แสดงองค์ประกอบสำคัญของวิธีสตอรี่ไลน์ 10

2 แผนผังเส้นทางเดินเรื่อง (Topic line) 11

3 แสดงขั้นตอนการสร้างเกมสถานการณ์จำลอง 21

บทที่ 1
บทนำ

ภูมิหลัง

การพัฒนาประเทศให้ก้าวหน้าไปอย่างมีประสิทธิภาพทุกๆ ด้านนั้น ขึ้นอยู่กับคุณภาพประชากรเป็นสำคัญ ดังนั้นการพัฒนากำลังคน จึงเป็นขั้นแรกที่นำไปสู่การพัฒนาสิ่งต่างๆ ซึ่งการจัดการศึกษาและการให้ความรู้แก่ประชากร นับว่ามีความสำคัญมาก เพราะถ้าคนมีความรู้สึกดี การปฏิบัติหน้าที่การงานก็มีโอกาสประสบความสำเร็จสูง และสามารถดำรงตน อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข (ชูจิต แช่มลำเจียก. 2537: 1) มีการเปลี่ยนแปลงด้านต่างๆ อย่างรวดเร็ว ทั้งความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี การคมนาคม การรับส่งข่าวสารวิทยาการต่างๆ การแพร่ขยายของวัฒนธรรมต่างชาติ และการแข่งขันทางเศรษฐกิจในระบบการค้าเสรี จากการที่ประเทศไทยพัฒนาปัจจัยพื้นฐานด้านต่างๆ ไม่ทันต่อการเปลี่ยนแปลง จึงส่งผลให้เกิดวิกฤตการณ์ในสังคมไทยอย่างรุนแรง ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม สถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น นำไปสู่ความจำเป็นที่สังคมไทยต้องมีลักษณะเอื้อต่อการพัฒนา “คน” ให้มีความรู้ความ สามารถที่จำเป็นในยุคโลกาภิวัตน์ และเอื้อต่อการพัฒนา “ปัจจัย” ต่างๆ อันเป็นพื้นฐานรองรับความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ การเมืองและสังคม ซึ่งสอดคล้องกับแผน พัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 8 (พ.ศ. 2540 – 2544) และแผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 8 (พ.ศ. 2540) ที่เน้น “คน” เป็นศูนย์กลางหรือจุดมุ่งหมายของการพัฒนา โดยเห็นว่าเป็นปัจจัยและผลลัพธ์ที่สำคัญที่สุดของการพัฒนาประเทศ

วิชาสังคมศึกษาเป็นวิชาที่มีความสำคัญ ทั้งในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา โดยมีเป้าหมาย เพื่อพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนให้เป็นสมาชิกและกำลังที่ดีของสังคมสามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพสังคมและมีชีวิตอยู่อย่างเป็นสุข (สมศักดิ์ สินธะเวชญ์. 2526: 1) แต่งานวิจัยของ สุวรรณ อดีตโต (2524: 114) พบว่า การเรียนการสอนส่วนใหญ่ครูยึดตำราเรียนมากเกินไป และวิธีสอนที่นิยมใช้กันอยู่ก็คือ การบรรยาย ทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียน ไม่กล้าแสดงความคิดเห็น และไม่เกิดความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ปัญหาที่พบในวิชาสังคมศึกษาประการแรกคือ ผู้เรียนมองไม่เห็นความสำคัญของวิชาสังคมศึกษา เพราะมีเนื้อหาสาระที่น่าเบื่อ บางเนื้อหาไม่เหมาะกับภาวะปัจจุบัน และบทเรียนส่วนใหญ่เป็นไปในรูปลักษณะที่เป็นนามธรรมมากกว่ารูปธรรม จึงทำให้ผู้เรียนไม่สนใจเรียน ไม่ตั้งใจเรียนและมองไม่เห็นความ สำคัญของวิชาสังคมศึกษา

สำหรับปัญหาอีกด้านหนึ่งของการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษาที่เกิดขึ้นแก่ผู้เรียนเนื่องมาจากการสอนของอาจารย์ ส่วนใหญ่เท่าที่ผ่านมาใช้วิธีสอนแบบบรรยาย และสอนให้ท่องจำเพื่อนำมาทดสอบ จึงทำให้ผู้เรียนเบื่อหน่าย ไม่สนใจในบทเรียนที่กำลังเรียนอยู่ บางที

ผู้เรียนคุยกันในชั้นเรียนจนเป็นที่รำคาญ หรือรบกวนผู้เรียนอื่นๆ และในขณะเดียวกันวิธีสอนของอาจารย์ยังขาดกิจกรรมในการเสริมบทเรียนให้ได้รับความรู้เพิ่มเติม สิ่งเหล่านี้เองทำให้ผู้เรียนไม่สนใจ ไม่ตั้งใจ และไม่เห็นคุณค่าของวิชาสังคมศึกษา เพียงแต่สอบให้ผ่านเท่านั้น แล้วก็ลืมไปหมดสิ้นจากที่ได้เรียนมาในชั้นเรียน เมื่อเป็นดังนี้ วิชาสังคมศึกษาจึงไม่สามารถทำให้เกิดทัศนคติที่ดีแก่ผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของวิชานี้ หรือสนใจเรียนเพิ่มมากขึ้น ดังนั้นวิชาสังคมศึกษาจึงยังคงหยุดนิ่งกับที่ ไม่ก้าวหน้าหรือพัฒนาให้ดีขึ้นเท่าที่ควร ยังต้องร่วมมือ ร่วมแรงร่วมใจกันทุกฝ่ายในการแก้ปัญหาดังกล่าวนี้ให้หมดไป หรือลดน้อยลงตามลำดับ (นพพร พานิชสุข. 2526: 23)

จากประสบการณ์ของนักการศึกษาบางท่านที่ได้นำวิธีสตอรี่ไลน์ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในต่างประเทศพบว่า วิธีสตอรี่ไลน์ ช่วยสร้างโอกาสให้เกิดความรู้ที่ผู้เรียนได้เป็นผู้มีส่วนร่วมในกระบวนการพัฒนาทักษะทางปัญญาของตนเอง ช่วยให้ผู้เรียนได้ค้นพบความสัมพันธ์ระหว่างทักษะและความเข้าใจที่ได้เรียนในห้องเรียนกับชีวิตจริง และเป็นการเปิดโอกาสที่สำคัญในการเรียนแบบร่วมมือ มีการพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมและความสามารถในการ ทำงานร่วมกัน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน ความสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันได้รับการปรับปรุงให้ดีขึ้น ผู้เรียนเกิดความประทับใจและบันทึกแนวคิดของตนโดยผ่านสื่อต่างๆ ผลการเรียนรู้ช่วยเพิ่มความรู้สึกประสบความสำเร็จและช่วยสร้างความมั่นใจแก่ผู้เรียน ผู้เรียนทุกคนเกิดความสนุกสนานในการเรียน สนใจเรียน และมีความพึงพอใจการเรียนเพิ่มขึ้น

การสอนอีกวิธีหนึ่งคือ การสอนโดยใช้เกมสถานการณ์จำลอง ยังมีลักษณะการสอนที่นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน ได้ลงมือปฏิบัติทำให้เกิดการเรียนรู้ ตามที่การวิจัยของ วรรณา เลิศชยันตี (2528: 163) ศึกษาผลการสอนโดยใช้เกมสถานการณ์จำลองที่มีต่อแนวคิดแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในด้านทัศนคติต่อการสอนโดยใช้เกมสถานการณ์จำลอง นักเรียนที่เรียนจากการสอน โดยใช้เกมสถานการณ์จำลอง มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมที่จำลองมาจากชีวิตจริง จึงเรียนด้วยความสนุกสนาน ซึ่งส่งผลทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการสอนโดยใช้เกม สถานการณ์จำลองมากขึ้น ดังการค้นคว้าวิจัยของ เทเลอร์ (Tayler. 1978: 788 – 789) ได้เปรียบเทียบการสอน โดยใช้เกมสถานการณ์จำลองกับวิธีสอนอีก 5 วิธี ที่มีต่อแรงจูงใจ ความสนใจ และการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในการสอนโดยใช้เกมสถานการณ์จำลองมากกว่าการสอนแบบอื่นๆ

จากคุณลักษณะและประโยชน์ของการสอนทั้ง 2 วิธี สามารถจัดการเรียนการสอนสาระเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว ให้มีประสิทธิภาพโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทำให้ผู้วิจัยสนใจการสอนทั้ง 2 วิธี โดยนำการสอนแบบสตอรี่ไลน์ ในกลุ่มทดลองที่ 1 และการสอนแบบ

สถานการณ์จำลอง ในกลุ่มทดลองที่ 2 ช่วยให้ผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจในการเรียนของผู้เรียนแตกต่างหรือไม่ อย่างไร

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนเรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว โดยการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ กับนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง

2. การศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการเรียน เรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ กับนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง

ความสำคัญของการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ทำให้ทราบถึงผลของการสอนแบบสตอรี่ไลน์ และเกมสถานการณ์จำลองที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียน เรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว และความพึงพอใจต่อการเรียนเรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว นอกจากนี้ยังช่วยในเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนให้ดีขึ้น ผู้เรียนจะมีความสนุกสนานในการเรียน อันเป็นแนวทางแก่ครูในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

1. การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเซนต์คาเบรียล เขตดุสิต จังหวัดกรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 จำนวน 7 ห้องเรียน รวมจำนวนนักเรียนประมาณ 435 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเซนต์คาเบรียล เขตดุสิต จังหวัดกรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 ซึ่งได้จากการสุ่มจาก 7 ห้องเรียน สุ่มมา 2 ห้องเรียน โดยวิธีการจับฉลาก มีนักเรียนห้องละ 60 คน รวมทั้งสิ้น 120 คน เพื่อแบ่งเป็นกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 จำนวนกลุ่มละ 60 คน แล้วสุ่มอีกครั้งเป็น

1.2.1 กลุ่มทดลองที่ 1 จำนวน 60 คน ที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบสตอรี่ไลน์

1.2.2 กลุ่มทดลองที่ 2 จำนวน 60 คน ที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง

2. ระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ใช้เวลา 20 ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548

3. เนื้อหา

ผู้วิจัยเลือกเนื้อหาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว เรื่อง

- ระบบเศรษฐกิจ
- คุณธรรมการผลิต
- การบริโภค
- สถาบันการเงิน
- สหกรณ์กับชีวิตประจำวัน
- การประกอบอาชีพ
- ภูมิปัญญาไทย
- การจัดการทรัพยากร
- เศรษฐกิจพอเพียง

4. ตัวแปรที่ศึกษา

4.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การสอนจำแนกออกเป็นการสอน 2 แบบ คือ

4.1.1 การสอนแบบสตอรี่ไลน์

4.1.2 การสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง

4.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

4.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4.2.2 ความพึงพอใจในการเรียน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **การสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์** หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีการสร้างเส้นทางการเดินเรื่อง ให้เรียงต่อเนื่องตามลำดับเหตุการณ์ให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่จะมีการเรียนรู้ โดยครูใช้คำถามนำ (Key Questions) เป็นตัวเชื่อมโยงในการเปิดประเด็น ให้ผู้เรียนได้ผูกเรื่องจากประสบการณ์และจินตนาการ อันจะเป็นการเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยมีองค์ประกอบหลัก 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ฉาก ตัวละคร วิถีชีวิต เหตุการณ์ และปัญหาที่ต้องแก้ไข ซึ่งมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

1.1 ขั้นเตรียม เป็นขั้นเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียน โดยการแนะนำการเรียนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม หลังจากนั้นก็แบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่ม

1.2 ขั้นปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอน เป็นขั้นที่ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมต่างๆ ได้แก่ การตอบคำถามนำและการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ตามองค์ประกอบของวิธีสตอรี่ไลน์ โดย

แบ่งเป็นตอน อย่างน้อย 4 ตอน ตามองค์ประกอบของวิธีสตอรี่ไลน์ ในแต่ละตอนผู้เรียนมีการวางแผน เพื่อตอบคำถามนำและการสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ตามจินตนาการ

ตอนที่ 1 การสร้างฉาก ใช้คำถามนำอันก่อให้เกิดการสะท้อนภาพเกี่ยวกับเรื่องราวว่า เกิดขึ้นที่ไหน ถือว่าเป็นการเริ่มต้นให้ผู้เรียนทราบว่า กำลังมีประสบการณ์ใหม่เกิดขึ้น เป็นการเริ่มเข้าสู่บทเรียนหรือเปิดตัวเรื่องในฉากเป็นการระบุสถานที่ เวลา และสิ่งแวดล้อมต่างๆ

ตอนที่ 2 การสร้างตัวละคร คือ การใช้คำถามที่ก่อให้เกิดการผูกเรื่องเกี่ยวกับคน หรือสัตว์ที่ผู้เรียนเป็นผู้กำหนดเรื่อง และบทบาทในการดำเนินเรื่อง ตั้งแต่ต้นจนจบ ตัวละครจะทำให้ฉากสมจริง โดยใช้ตุ๊กตา หรือหุ่นมือเป็นสัญลักษณ์

ตอนที่ 3 การกำหนดวิถีการดำรงชีวิต ใช้คำถามนำที่ให้ผู้เรียนเสนอเรื่องราวที่เกี่ยวกับกิจกรรมของตัวละคร คำถามที่ตัวละครเหล่านั้นทำอะไร ซึ่งเป็นการดำเนินชีวิตหรือสะท้อนชีวิตของตัวละคร

ตอนที่ 4 เหตุการณ์และการแก้ปัญหา ต้องมีคำถามนำว่า มีอะไรสำคัญเกิดขึ้นกับตัวละคร คือ การมีเหตุการณ์ และปัญหาที่ต้องแก้ไข

1.3 ขั้นกิจกรรมสรุป และนำเสนอผลงาน ผู้เรียนออกมาอภิปราย หรือสรุปเล่าเรื่องนำเสนอผลงาน ตลอดจนแนวคิดและประสบการณ์ของกลุ่มตนเองให้เพื่อนๆ ทราบ

1.4 ขั้นประเมินผล ประเมินผลจากการปฏิบัติกิจกรรมในทุกขั้นตอน คือ การตอบคำถามนำ การปฏิบัติกิจกรรมในแต่ละตอน ผลงานการสร้างสรรค์ และจากการนำเสนอผลงานของกลุ่ม

2. **เกมสถานการณ์จำลอง** หมายถึง การสร้างสถานการณ์ที่มีปัญหาใกล้เคียงกับสภาพความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในสังคมและจำลองสภาพนั้นมา โดยมีกฎเกณฑ์และกติกาที่กำหนดขึ้น ในแต่ละสถานการณ์ เพื่อให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์กันภายในกลุ่มและระหว่างกลุ่ม แล้วจึงนำสถานการณ์นั้นมาตัดสินใจแก้ปัญหา

3. **การสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง** หมายถึง การเรียนการสอนที่เน้นวิธีการเรียนรู้ โดยประสบการณ์ตรงจากกิจกรรม ที่ผู้เรียนได้กระทำในเกมสถานการณ์จำลอง ซึ่งดูเหมือนว่า ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมอยู่ในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงๆ อันเป็นวิธีที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอดได้รับประสบการณ์ในสถานการณ์ และพฤติกรรมของบุคคลที่เกิดขึ้นจริง ในสังคม โดยยึดหลักการสอนเกมสถานการณ์จำลองของ แสตนเสคป (Stadsklev. 1974: 26 – 56) ได้เสนอไว้ มีขั้นตอนการสอน ดังนี้

3.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นสร้างความสนใจและทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการที่จะทำกิจกรรม โดยใช้สไลด์ หรือรูปภาพ

3.2 ขั้นปฏิบัติกิจกรรม เป็นขั้นที่แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ ประกอบด้วยบทบาทสมาชิกออกเป็นประธานกลุ่ม ผู้เล่น และผู้สังเกตการณ์ โดยผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนบทบาทกันในแต่ละเกมสถานการณ์จำลอง ศึกษาวิธีกระทำกิจกรรม กฎกติกา จัดเตรียม

อุปกรณ์จากบัตรกำหนดกิจกรรม และปฏิบัติกิจกรรมในรูปของการแข่งขัน โดยยึดวิธีการ กฎกติกา เวลา และบทบาทที่กำหนดไว้ เพื่อหากลุ่มผู้ชนะ

3.3 ขั้นจำแนกแยกแยะ เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้ผลจากการสังเกตการ กระทำกิจกรรมโดยตรง ประกอบด้วยการจำแนกแยกแยะและอธิบายปัญหา ทางเลือกในการตัดสินใจ การกระทำ การจัดระบบการทำงาน กฎเกณฑ์ และการสรุปความคิดรวบยอดโดยประธานกลุ่มเป็นผู้ดำเนินการและคัดเลือกสมาชิกในกลุ่ม 1 คน เป็นเลขานุการ ทำหน้าที่จดบันทึกผลจากการอภิปรายของกลุ่ม

3.4 ขั้นวิเคราะห์ เป็นขั้นที่ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายทั้งชั้นเรียนในการวิเคราะห์ปัญหา ทางเลือกในการตัดสินใจ การกระทำ การจัดระบบการทำงาน กฎเกณฑ์และความคิดรวบยอดที่ถูกต้องของกระบวนการกิจกรรมเกมสถานการณ์จำลอง

3.5 ขั้นลงความเห็นสรุป เป็นขั้นที่ผู้เรียนแต่ละคนลงความเห็นสรุปความคิดรวบยอด หลักการ หรือวิธีการที่ได้จากกิจกรรมเกมสถานการณ์จำลอง และนำเอาความคิดรวบยอด หลักการ หรือวิธีการที่ได้รับไปเชื่อมโยงสัมพันธ์กับสถานการณ์ใหม่ในชีวิตประจำวัน โดยนักเรียนเขียนบรรยายความคิดเป็นรายบุคคล

4. **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** หมายถึง ความสามารถในการเรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาวิชาที่ทำการทดลอง ซึ่งพิจารณาจากคะแนนของกลุ่มตัวอย่างที่ทำการทดสอบก่อนเรียนและเมื่อสิ้นสุดการเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามตารางวิเคราะห์หลักสูตร เพื่อวัดพฤติกรรมด้านความรู้และความคิด (Cognitive Domain) ในการเรียนวิชาสังคมศึกษาตามแนวคิดของบลูม (สมบูรณ์ ชิตพงศ์. 2523: 12 – 31 ; อ้างอิงจาก Benjamin S. Bloom) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยกำหนดพฤติกรรมที่ต้องการวัดเป็น 6 ด้าน คือ ความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่า

5. **ความพึงพอใจในการเรียนการสอน** หมายถึง ความรู้สึกและความคิดของผู้เรียนที่เป็นไปตามความคาดหวัง โดยได้รับการจูงใจในการจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์ และเกมสถานการณ์จำลอง ทำให้ผู้เรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม มีความเจริญงอกงามทุกด้าน กระตือรือร้นในการเรียน มีความสนใจและพึงพอใจในกระบวนการเรียนการสอน ซึ่งวัดได้จากคะแนนการตอบแบบวัดความพึงพอใจต่อการเรียนสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว

สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

1. ผู้เรียนที่เรียนเรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว โดยการสอนแบบสตอรี่ไลน์ กับผู้เรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน

2. ผู้เรียนที่เรียนโดยการสอนแบบสตอรี่ไลน์ กับผู้เรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง มีความพึงพอใจในการเรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัวแตกต่างกัน

บทที่ 2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้า ดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจต่อการเรียนการสอน
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้า
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง

1. การเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ (Storyline Method)

ความหมายของการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์

นักวิชาการและนักการศึกษาได้ให้ความหมายของการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ไว้ดังนี้

พิมพันธ์ เดชะคุปต์ (2542: 3) กล่าวถึง วิธีสตอรี่ไลน์ว่า การผูกเรื่องแต่ละตอนให้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง และเรียงลำดับเหตุการณ์ หรือเรียกว่า การกำหนดเส้นทางเดินเรื่อง โดยใช้คำถามหลักเป็นตัวนำไปสู่การให้นักเรียนทำกิจกรรมอย่างหลากหลาย เพื่อสร้างความรู้ด้วยตนเอง เป็นการเรียนตามสภาพจริงที่มีการบูรณาการระหว่างวิชา เพื่อเป้าหมายในการพัฒนาศักยภาพของนักเรียนให้มีสมรรถนะการพัฒนาแบบยั่งยืน

วลัย พานิช (2542: 1 – 2) กล่าวถึง วิธีสตอรี่ไลน์ว่า เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่บูรณาการความรู้และประสบการณ์เข้าด้วยกัน โดยมาจากคำว่า Story และ Line ซึ่งหมายถึง เส้นทางของเรื่อง หรือแนวของเรื่องที่เป็นการดำเนินเรื่องที่เรียงติดต่อกันเป็นลำดับ ดุจเส้นเชือก ซึ่งเป็นแนวคิดใหม่ของการจัดการศึกษาเป็นการบูรณาการทั้งหลักสูตร และการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในสตอรี่ไลน์ เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ตรงที่ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่ด้วยตนเอง โดยผู้สอนได้จัดกระบวนการเรียนรู้อย่างหลากหลาย ให้ผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง โดยผ่านการตั้งคำถามหลัก (Key Questions)

อรทัย มูลคำ และคณะ (2542: 34 – 35) กล่าวถึง วิธีสตอรี่ไลน์ว่า เป็นนวัตกรรมการบูรณาการหลักสูตร และการเรียนการสอนที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในหลายประเทศของทวีปยุโรป โดยมีลักษณะการนำวิธีการเรียนรู้หลายๆ แบบมารวมกัน อาทิเช่น การบูรณาการการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม การเรียนการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง การเรียนรู้จากสิ่งใกล้ตัว เพื่อเชื่อมโยงออกไปสู่วิถีชีวิตจริง การค้นคว้าหาความรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

เพื่อประโยชน์ ในการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน และผู้สอนที่สามารถยืดหยุ่นเวลาและจัดการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ

เบลล์ และ ไฟฟิลด์ (Bell; & Fifield. 1998: 5 – 6) ได้กล่าวถึง วิธีสตอรี่ไลน์ว่า บนพื้นฐานทฤษฎีที่ว่า ความรู้นั้นมีความซับซ้อนและมีหลายขั้นตอน ดังนั้น การเรียนรู้จะเกิดขึ้นจากความรู้เดิมของผู้เรียนส่วนหนึ่งและประสบการณ์ที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ใหม่โดยผ่านการปฏิบัติด้วยตนเองอีกส่วนหนึ่ง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ จึงเป็นการจัดกิจกรรมแบบบูรณาการ ประสบการณ์ ทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การจินตนาการ การตัดสินใจ ตลอดจนการทำงานร่วมกัน ภายใต้แนวทางการดำเนินเรื่องที่ต่อเนื่องกัน โดยใช้ศิลปะเป็นสื่อ ซึ่งในที่นี้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ขึ้นมาด้วยตนเอง

ลิปกา (Lipka. 1997 ; อ้างอิงจาก Creswell. 1997: 118 – 119) กล่าวถึง วิธีสตอรี่ไลน์ ว่าเป็นแนวทางเลือกใหม่ของการสอน โดยเน้นการจัดกิจกรรมที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งผู้เรียนเป็นผู้สร้างผลงานด้วยตนเอง จากการลงมือปฏิบัติ ถือได้ว่า เป็นการบูรณาการหลักสูตรที่มีความหลากหลาย ก่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เรียนและผู้สอน

เครสเวล (Creswell. 1997: 112) กล่าวถึง วิธีสตอรี่ไลน์ ว่าเป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยเป็นการบูรณาการหลักสูตรเข้าด้วยกัน และฝึกให้ผู้เรียนได้รู้จักการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งมีผลต่อการพัฒนาทักษะทางด้านภาษาและการทำงานกลุ่มร่วมกัน

สมิท และ วอลเลอร์กา (Smith; & Vallerga. 1997: 1 – 2) กล่าวถึง การเรียนแบบสตอรี่ไลน์ ว่า เป็นนวัตกรรมของรูปแบบวิธีการสอนที่มีการบูรณาการหลักสูตรโดยมีส่วนสำคัญของเรื่องประกอบด้วยฉาก ตัวละคร การดำเนินเรื่อง และเหตุการณ์ที่ต้องแก้ไข ซึ่งเป็นการอธิบายถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันที่พบเห็นในห้องเรียน โดยมีส่วนสัมพันธ์กับหลักสูตร และมีตัวคำถามหลักเป็นตัวนำไปสู่การเกิดกิจกรรมที่หลากหลายและเป็นอิสระ

ดังนั้น จากความหมายของการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ ที่นักวิชาการ และนักการศึกษาได้ให้ไว้ สรุปได้ว่า การสอนแบบสตอรี่ไลน์คือ การจัดการสอนที่เป็นการบูรณาการหลักสูตรและการเรียนการสอนเข้าด้วยกัน โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยผ่านการใช้คำถามหลัก (Key Questions) เพื่อนำ ไปสู่เป้าหมายในการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน

ประวัติความเป็นมาของการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์

ฮาร์คเนส (อรทัย มูลคำ. 2542: 36 ; อ้างอิงจาก Karkness. 1996: n.d.) กล่าวถึง ความเป็นมาของรูปแบบการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ว่า จากสถานการณ์การปฏิรูปทางการศึกษาของประเทศต่างๆ ในทวีปยุโรปในช่วงปลายทศวรรษ 1980 โดยพบว่า ดัชนีผลการเรียนรู้ของนักเรียนอยู่ในระดับต่ำ ในขณะที่กลุ่มประเทศซีกโลกตะวันออกโดยเฉพาะประเทศญี่ปุ่น มีการขยายตัวอย่างรวดเร็ว ด้วยเหตุดังกล่าว รัฐบาลของสหราชอาณาจักร (อังกฤษ) จึงได้กำหนดนโยบายปฏิรูปทางการศึกษาขึ้น เพื่อปรับปรุงระบบการศึกษาของชาติในด้านต่างๆ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพ โดยมีการนำระบบการประกันคุณภาพทางการศึกษามาใช้ ซึ่งผลที่ตามมาทำให้คุณภาพทางการศึกษาของชาติ ได้รับการพัฒนาอย่างรวดเร็ว ทั้งในด้านการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาสมัยใหม่ ซึ่งในที่นี้รวมถึงรูปแบบการเรียนการสอน ก็มีการพัฒนาให้มีความสอดคล้องกับความก้าวหน้าทางการศึกษาที่เน้นให้เกิดความเหมาะสมกับผู้เรียน ได้ค้นพบตามความถนัด ความสามารถและความสนใจ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกัน

วิธีการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ เป็นวิธีที่ได้รับการคิดค้นและพัฒนาในช่วงระยะดังกล่าว โดย สตีฟ เบล (Steve Bell) และ แซลลี่ ฮาร์คเนส (Sallie Harkness) ซึ่งทั้งสองท่านเรียกได้ว่า เป็น The Origination of the Scottish Storyline Method บุคคลทั้งสองได้ร่วมกันพัฒนาวิธีสอนนี้ กับเพื่อนร่วมงานอีกท่านคือ เฟรด เลนเดล (Fred Rendell) ณ Inservice Department ของ Jordanhill College of Education เมืองกลาสโสว์ สกอตแลนด์ การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนดังกล่าวนี้ โดยนักการศึกษาชาวสกอต ทำให้สตอรี่ไลน์ได้ชื่อว่า เป็น Scottish Method ได้อีกชื่อหนึ่ง วิธีการสอนแบบสตอรี่ไลน์ เป็นวิธีสอนที่ได้รับความนิยมและแพร่หลายในเวลาต่อมาในหลายประเทศของทวีปยุโรปและสหรัฐอเมริกา

ลักษณะและองค์ประกอบสำคัญของการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์

วลัย พานิช (2542: 2) กล่าวถึง ลักษณะของรูปแบบการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ว่า เป็นวิธีการสอนที่เป็นการเชื่อมโยง หรือผูกเรื่องที่มีการดำเนินเรื่องอย่างต่อเนื่องประดุจเส้นเชือก โดยใช้เรื่อง (Story) สร้างการเรียนรู้ที่มีความหมายแก่ผู้เรียนทั้งในด้านเนื้อหาทักษะการคิด และทักษะทางสังคม โดยองค์ประกอบที่สำคัญของรูปแบบวิธีการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ มีการเรียงลำดับ ดังต่อไปนี้

1. การจัดฉาก (Setting the Scene) เป็นการระบุเวลา สถานที่ สิ่งแวดล้อมต่างๆ
2. มีตัวละคร (Character) ซึ่งเป็นผู้เกี่ยวข้องกับฉากหรือเหตุการณ์ในข้อ 1
3. การดำเนินชีวิต (A way of life) เป็นการดำเนินชีวิตหรือเป็นเรื่องราวของตัวละคนในข้อ 2

4. มีเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้น หรือมีปัญหาที่ต้องแก้ไข (Events , Incidents or real problem to be solved) ซึ่งเหตุการณ์ดังกล่าวอาจมีทั้งทางบวกหรือทางลบก็ได้

โดยองค์ประกอบทั้ง 4 ส่วน ถูกเชื่อมโยงจากการใช้คำถามหลัก (Key Questions) เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากการทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน ดังแผนภูมิ

แผนภูมิแสดงองค์ประกอบสำคัญของวิธีการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์

1. ฉาก ↓ ที่ไหน
2. ตัวละคร ↓ ใคร
3. การดำเนินชีวิต ↓ ทำอะไร
4. มีเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ↓ เกิดอะไรขึ้นที่ต้องแก้ไขหรือมีปัญหาควรแก้ไข

ภาพประกอบ 1 แสดงองค์ประกอบสำคัญของวิธีสตอรี่ไลน์

จากองค์ประกอบสำคัญของสตอรี่ไลน์ทั้ง 4 อย่าง คือ ฉาก ตัวละคร การดำเนินเรื่องและมีเหตุการณ์ – ปัญหาที่ต้องแก้ไข อาจวิเคราะห์เปรียบเทียบ เพื่อให้สร้างสตอรี่ไลน์ได้ง่ายขึ้น ดังนี้

1. ผู้สอนขึ้นต้นคำถามว่า เกิดเรื่องราวที่ไหน คือ ฉาก เป็นการเริ่มต้นให้ผู้เรียนได้ทราบว่า กำลังมีประสบการณ์ใหม่เกิดขึ้น ถือเป็นการเริ่มเข้าสู่บทเรียนหรือเปิดตัวเรื่องในฉาก เป็นการระบุสถานที่ เวลา สิ่งแวดล้อมต่างๆ

2. เมื่อมีฉากแล้ว ต้องมีคนหรือสัตว์ หรือสิ่งใดๆ มาเกี่ยวข้องด้วย นั่นคือ คำถามว่ามีใครบ้าง ตัวละครทำให้ฉากหรือเหตุการณ์นั้นๆ มีความสมจริงมากขึ้น

3. เมื่อมีตัวละครเกิดขึ้น ต้องมีคำถามว่าตัวละครเหล่านั้นทำอะไร คือ การดำเนินชีวิต ซึ่งเป็นเรื่องราวการทำกิจกรรมของตัวละคร

4. เพื่อให้สตอรี่ไลน์มีจุดที่น่าสนใจ ต้องมีคำถามว่า มีอะไรสำคัญเกิดขึ้นกับตัวละคร คือ การมีเหตุการณ์ – ปัญหาที่ต้องแก้ไข ซึ่งองค์ประกอบนี้เปรียบเสมือนเป็นจุดสรุปของเรื่องราวทั้งหมด

อย่างไรก็ตาม องค์ประกอบที่ 1 และ 2 ผู้สอนอาจสลับขั้นตอนกันก็ได้ เช่น เริ่มจากตัวละครเป็นการเปิดตัวและตามด้วยสถานที่ที่ตัวละครนั้นเกี่ยวข้อง อาจกล่าวได้ว่าองค์ประกอบทั้ง 4 ข้อนั้น เป็นขั้นตอนในการทำกิจกรรมของผู้เรียนได้เช่นกัน

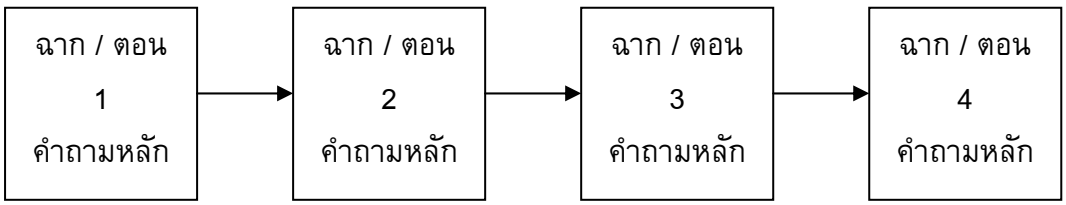
ดังนั้นวิธีการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ จะเป็นการผูกเรื่องในแต่ละตอน (Episode) ให้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและเรียงลำดับเหตุการณ์ (Sequence) โดยมีการตั้งคำถามหลัก (Key Questions) เป็นตัวเชื่อมการดำเนินกิจกรรม (Activity) ซึ่งกิจกรรม ดังกล่าวนี้ ผู้เรียนจะเป็นผู้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง โดยเน้นทักษะการคิดวิเคราะห์และการร่วมกันปฏิบัติ จึงสามารถประยุกต์รูปแบบการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ไปใช้สอนได้ในทุกวิชา โดยเน้นเป็นการจัดกิจกรรมแบบบูรณาการทั้งในด้านเนื้อหา และทักษะกระบวนการต่างๆ ได้

การดำเนินเรื่องในสตอรี่ไลน์

การดำเนินเรื่องในสตอรี่ไลน์ คือ การทำให้เกิดการเรียนการสอน โดยผู้สอนเป็นผู้พัฒนาหรือสร้างสตอรี่ไลน์ขึ้น และมีผู้เรียนเป็นผู้ทำกิจกรรม การดำเนินเรื่องนี้มีลักษณะสำคัญดังที่ สตีฟ เบล (Steve Bell: 1998 ; อ้างอิงจาก วลัย พานิช. 2542: 4 – 5) ได้เสนอไว้ ดังนี้

1. มีเส้นทางเดินเรื่อง (Topic Line) ที่ดำเนินเรื่องอย่างมีเหตุผลและต้องมีการเรียงลำดับขั้นตอนที่ประกอบด้วยองค์ประกอบทั้ง 4 อย่างของสตอรี่ไลน์
2. มีตัวคำถามหลัก (Key Questions) เป็นตัวเชื่อมโยงแต่ละฉาก ซึ่งผู้เรียนต้องเกี่ยวข้องในการทำกิจกรรมต่างๆ
3. คำถามหลักในแต่ละข้อเกี่ยวข้องกับแต่ละฉากหรือแต่ละตอน (Episode)
4. ในแต่ละฉากหรือแต่ละตอนของสตอรี่ไลน์ เป็นสถานการณ์ที่ผู้เรียนได้สืบค้นแสวงหาคำตอบจากประสบการณ์โดยตรง
5. ผู้เรียนได้เรียนรู้และบรรลุความสำเร็จตามความแตกต่างของระดับศักยภาพของตน และทุกคนต้องกลับมาตอบคำถามหลักเพื่อหาคำตอบในสตอรี่ไลน์ในฉากหรือตอนอื่นๆ ต่อไป ซึ่งในที่นี้สามารถแสดงเป็นแผนผังเส้นทางเดินเรื่องได้ ดังนี้

แผนผังเส้นทางเดินเรื่อง (Topic line)



การจัดฉาก/เหตุการณ์ ตัวละคร การดำเนินชีวิตมีเหตุการณ์ - ปัญหาที่ต้องแก้ไข

ภาพประกอบ 2 แผนผังเส้นทางเดินเรื่อง (Topic line)

จากแผนผังข้างต้นเป็นการดัดแปลงจากแนวความคิดของเอียนบาร์ (Lan Barr ; อ้างอิงจาก วลัย พานิช. 2542: 15) แสดงให้เห็นว่า สตอรี่ไลน์ จะต้องมีฉากหรือตอน (Episode)

อย่างน้อย 4 ตอน (ฉาก) ตามองค์ประกอบทั้ง 4 อย่างของสตอรี่ไลน์ (Storyline) ซึ่งแต่ละตอน จะเชื่อมโยงด้วยการตั้งคำถามหลัก (Key Questions)

การวางแผนการสอนสตอรี่ไลน์

วลัย พานิช (2542: 5 – 7) ได้กล่าว เสนอแนะว่า การวางแผนการสอนสตอรี่ไลน์ ควรมีขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. เตรียมหัวเรื่องหรือหัวข้อที่จะใช้สอน ซึ่งในที่นี้ก็คือแนวคิดสำคัญ (Concept) ที่ผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ โดยอาจได้มาจากการวิเคราะห์เนื้อหาสาระจากหลักสูตรและแบบเรียนที่ใช้อยู่ การเลือกหัวข้อนั้น มีข้อเสนอแนะคือดูว่าสอดคล้องกับเนื้อหาหลักสูตรหรือไม่ และสามารถสัมพันธ์กับเรื่องอื่นได้กว้างขวางหรือไม่เพียงใด ช่วยขยายขอบเขตความรู้ให้ผู้เรียน หรือผู้เรียนมีโอกาสจะสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองหรือไม่ หัวข้อเรื่องนั้นๆ จะมีพัฒนาการความรู้ ทักษะทัศนคติหรือไม่ เพราะสตอรี่ไลน์เป็นการสอนแบบบูรณาการ หัวข้อนั้นมีโครงสร้างสำคัญที่เป็นทั้ง Surface Structure และ Deep Structure หรือไม่ โดย Surface Structure เกี่ยวข้อง กับเนื้อหาสาระที่เป็นความรู้ โดยผู้เรียนจะได้จากการเรียนรู้ด้วยตนเอง Deep Structure เป็นกระบวนการที่จะพัฒนาผู้เรียนทั้งในด้านสติปัญญาและทักษะ เช่น ทักษะภาษา ทักษะการแสวงหาความรู้ ทักษะการคิด ทักษะการประเมินข้อมูล และทักษะสังคม เป็นต้น ดังนั้นผู้สอนต้องคำนึงถึงโครงสร้างทั้ง 2 อย่าง ในการหาหัวข้อ เพื่อให้สตอรี่ไลน์ มีความสมบูรณ์

2. เตรียมการผูกเรื่อง หรือเขียนเส้นทางดำเนินเรื่อง และแบ่งเขียนเป็นตอน (Episode) โดยคำนึงถึง 4 องค์ประกอบสำคัญ คือ ฉาก ตัวละคร การดำเนินชีวิต และเหตุการณ์สำคัญ โดยเรื่องราวในสตอรี่ไลน์ อาจเป็นเรื่องจริง หรือเรื่องจินตนาการ (Imagination/ fantasy) ก็ได้ ซึ่งผู้สอนต้องพัฒนาหัวข้อ (Topic) และเนื้อหาให้ไปด้วยกัน และต้องมีแนวคิดของเรื่อง (Plot) เป็นความคิดพื้นฐานว่า มีอะไร หรือมีเหตุการณ์ใดเกิดขึ้น โดยคำนึง 4 องค์ประกอบหลักเป็นสำคัญ และผู้สอนจะเป็นผู้ทำหน้าที่ผูกเรื่องราว หรือเส้นทางดำเนินเรื่องโดยมีผู้เรียนเป็นผู้สร้างรายละเอียดจากการลงมือทำกิจกรรมต่างๆ ด้วยตนเอง

3. การตั้งคำถามหลัก หรือคำถามสำคัญ (Key Questions) จะเป็นการทำหน้าที่เชื่อมโยงการดำเนินเรื่องในแต่ละตอน (Episode) และเป็นตัวกระตุ้นหรือเปิดประเด็นให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์และลงมือปฏิบัติ ซึ่งจะไปสู่การเรียนรู้ในตอนต่อไป อาจกล่าวได้ว่าคำถามหลักเป็น สิ่งที่ทำให้เกิดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนในแต่ละตอน (Episode) เปรียบได้ว่า คำถามหลักเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้ในรูปแบบการสอนปกติ คำถามหลักนี้เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้สตอรี่ไลน์ (Storyline) เป็นจุดเด่นตามที่ สตีฟ เบล (Steve Bell) ได้กล่าวไว้ว่า “The Storyline Method is the Presentation of Key Questions”

ลักษณะคำถามหลัก (Key Questions) ควรมีลักษณะ ดังนี้

1) กระตุ้นให้เกิดแนวคิดสำคัญของหัวข้อ หรือโครงเรื่องนั้นๆ

2) คำตอบของคำถามควรมีหลากหลาย ผู้เรียนได้ใช้ความคิดวิเคราะห์ และเสนอแนวคิดต่างๆ

3) กระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถใช้ทักษะความคิดหลายอย่าง เช่น การวิเคราะห์ การจินตนาการ การสรุป และการประเมินผล เป็นต้น

4) กระตุ้นให้ผู้เรียนหาคำตอบด้วยการสืบหาข้อมูลจากแหล่งต่างๆ

5) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงทักษะหรือประสบการณ์การเรียนรู้ต่างๆ ที่เขามีอยู่

4. จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ตอบคำถามหลักเป็นการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยกิจกรรมที่จัดควรเป็นกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือคิดและปฏิบัติด้วยตนเอง รวมถึงเน้นให้เป็นกิจกรรมที่เสริมแรงหรือสร้างแรงจูงใจ (Motivation) ให้ผู้เรียนมีบทบาทที่กระตือรือร้นมากกว่าเป็นผู้รับความรู้แต่ฝ่ายเดียว (Passive) เช่น ต้องมีการแก้ปัญหาจากการสืบค้นหาหลักฐานความจริง มีการแสดงความคิดเห็นให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เป็นต้น

5. การจัดลักษณะชั้นเรียน เป็นการจัดผู้เรียนให้มีส่วนร่วมในการเรียนการสอน ซึ่งอาจจัดได้หลายรูปแบบ เช่น เป็นกลุ่มย่อยขนาดเล็กทั้งชั้นเรียน เป็นรายบุคคล หรือเป็นคู่ เป็นต้น โดยต้องคำนึงถึงชนิดและประเภทของกิจกรรม เวลาในการทำงาน ต้องคำนึงถึงความสมดุลเรื่องของความรู้ ความสามารถ อาจเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกกลุ่มของตนเองบ้าง แต่อย่างไรก็ตาม ในสตอรี่ไลน์จะเน้นเรื่องการร่วมมือกันในการทำงานและการทำงานร่วมกันเป็นทีม

6. การประเมินผลจากคำถามหลักและจากกิจกรรม ซึ่งสะท้อนให้เห็นผลการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยสามารถประเมินได้จากการสังเกตพฤติกรรม พัฒนาการต่างๆ ของผู้เรียน และผลงานที่ผู้เรียนได้ทำขึ้น การประเมินในสตอรี่ไลน์ จะมีทั้งแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการ โดยสามารถประเมินได้ตลอด เพราะการเรียนรู้บางส่วนของผู้เรียนอาจเกิดขึ้นได้ โดยผู้สอนไม่ได้วางแผนไว้ ดังนั้น ผู้สอนต้องกำหนดวัตถุประสงค์ของหัวข้อผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ต้องการและกำหนดรูปแบบการประเมินเป็นแนวทาง ดังที่เอียนบาร์ (Lan Barr. 1988) เสนอไว้ว่า The need is to identify some assessable aspects which are worthy of assessing ; that provide evidence on which to base the assessment and which do not interfere with the nature learning and teaching process in the classroom.

7. การกำหนดระยะเวลาสอน เนื่องจากหลักการสำคัญของสตอรี่ไลน์เป็นการสอนแบบบูรณาการ ดังนั้นผู้สอนต้องมีความยืดหยุ่นแล้วแต่หัวข้อเรื่อง และการดำเนินเรื่องตามเนื้อหา

บทบาทของผู้เรียนและผู้สอนในการจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์

บุคคลที่เกี่ยวข้องเป็นอย่างมากในการนำกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์มาใช้ให้เกิดประสิทธิภาพคือ ผู้เรียนและผู้สอน แต่ละฝ่ายมีบทบาทที่แตกต่างกันดังนี้

บทบาทของผู้สอน

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์นั้น เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนประสบความสำเร็จ ผู้สอนควรมีบทบาทสำคัญ (พิมพันธ์ เดชะคุปต์. 2542: 5 ; อรทัย มูลคำ; และคณะ. 2542: 52 ; Jensen. 1999: 2 – 5 ; Letschert. 1999: 13) ดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรให้เข้าใจและปรับเนื้อหา กระบวนการและทฤษฎีการสอนต่างๆ ให้เข้ากับสภาพที่เอื้ออำนวยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้
2. วางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกับผู้ที่เกี่ยวข้อง เช่น ครู รายวิชา กลุ่มวิชาอื่นๆ ที่สอนในชั้นเดียวกัน ศึกษานิเทศก์ ผู้บริหารโรงเรียน เป็นต้น เพื่อให้ข้อเสนอแนะและเกิดประสานความร่วมมือทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน
3. กำหนดกิจกรรมและวางแผนการสอนไว้ล่วงหน้า จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ สื่อต่างๆ เช่น เอกสาร หนังสือ วีดิทัศน์ ซีดีรอม ตลอดจนแหล่งความรู้ทั้งที่เป็นบุคคล และสถานที่
4. จัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนปฏิบัติอย่างหลากหลาย เหมาะสมและสอดคล้องกับสภาพท้องถิ่น ปัจจัยพื้นฐานของโรงเรียน เช่น สภาพห้องเรียน บริเวณโรงเรียน สิ่งแวดล้อมในชุมชน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยเริ่มจากสิ่งแวดล้อมที่ใกล้ตัว สามารถสัมผัสได้ ผู้เรียนสนใจมากที่สุด
5. ลดบทบาทจากผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกระหว่างการเรียนการสอน สนับสนุนสื่อวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข ได้แก่
   1) เป็นผู้นำเสนอ ประเด็น ปัญหา เหตุการณ์ในเรื่องราวที่สอน
   2) เป็นผู้สังเกต ขณะนักเรียนตอบคำถาม ถามคำถาม ปฏิบัติกิจกรรม รวมทั้งสังเกตพฤติกรรมอื่นๆ ของนักเรียน
   3) เป็นผู้กระตุ้น ความสนใจของนักเรียน ให้คิดและแสวงหาความรู้โดยใช้คำถามหลัก เพื่อให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียนอย่างแท้จริง
   4) เป็นผู้ให้การเสริมแรง ให้เพิ่มความถี่ของพฤติกรรมการเรียน
   5) เป็นผู้แนะนำ
   6) เป็นผู้จัดบรรยากาศ ให้นักเรียนเรียนอย่างมีความสุข ทั้งด้านกายภาพและด้านจิตสังคม
   7) เป็นผู้ให้ข้อมูลย้อนกลับ วิพากษ์วิจารณ์ข้อดี ข้อบกพร่อง เพื่อให้พฤติกรรมคงอยู่ หรือปรับปรุงแก้ไขพฤติกรรมการเรียน
6. วัดและประเมินผลผู้เรียนอย่างเป็นระบบตามสภาพจริง โดยใช้วิธี

การเก็บรวบรวมข้อมูลจากหลายๆ วิธี เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ การตรวจผลงาน แฟ้มสะสมงาน เป็นต้น ซึ่งข้อมูลดังกล่าวจะเป็นข้อมูลของผู้เรียนรายบุคคล และเป็นข้อมูลเพื่อการปรับปรุงแก้ไข วางแผนการสอนในครั้งต่อไป

บทบาทของผู้เรียน

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์ ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญที่ช่วยให้กิจกรรมการเรียนการสอนประสบความสำเร็จโดยสรุปได้ ดังนี้ คือ (พิมพันธ์ เดชะคุปต์. 2542 ; อรมัย มูลคำ ; และคณะ. 2542: 52 ; วลัย พานิช. 2543: 36 ; Jensen. 1999: 2 – 5 ; & Letschert. 1999: 13)

1. วางแผนการทำงานต่างๆ ร่วมกับผู้อื่น โดยกำหนดเป้าหมายการทำงานร่วมกัน กำหนดงานและลำดับขั้นตอนการทำงาน แบ่งงานตามความสามารถของสมาชิกในกลุ่ม และลงมือปฏิบัติงานตามหน้าที่อย่างรับผิดชอบ
2. เรียนทั้งในห้องเรียนและในสถานการณ์จริง เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม
3. มีส่วนร่วมในการเรียนทั้งร่างกาย จิตใจ และการคิดในทุกสถานการณ์ที่ผู้สอนกำหนดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติเหมือนสถานการณ์ในชีวิตจริง
4. ตอบคำถามสำคัญหรือคำถามหลักที่ผู้สอนกำหนดจากประสบการณ์ของตนเอง หรือประสบการณ์ในชีวิตจริง
5. ค้นคว้าหาความรู้ที่ตนและกลุ่มสนใจ ลงมือสร้างสรรค์ผลงานต่างๆ ด้วยตนเอง เช่น การรวบรวมข้อมูล การอภิปราย การรายงาน การเปรียบเทียบ แล้วนำมาเสนอต่อเพื่อนร่วมชั้น
6. มีการสื่อสาร เช่น ฟัง พูด อ่าน เขียน มีทักษะสังคม มนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อเพื่อนในกลุ่มและกลุ่มอื่นๆ
7. มีการแก้ปัญหา และคิดริเริ่มสิ่งใหม่ที่เป็นประโยชน์
8. เป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง และเป็นการเรียนรู้อย่างมีความหมายที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
9. มีส่วนร่วมในการประเมินผลของตนเอง รับฟังการชี้นำและวิจารณ์จากผู้อื่น เพื่อการปรับปรุงงาน ชื่นชมในผลงานร่วมกัน ปรับปรุงแก้ไขพัฒนาผลงานของตนเองจนเป็นที่น่าพอใจ

ข้อดีของการจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์

จากประสบการณ์ของนักการศึกษาทั้งไทยและต่างประเทศหลายท่าน ที่ได้นำวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์ไปใช้ พบว่า มีข้อดีหลายประการ ดังนี้ (อรรถพล อนันตวรสกุล. 2542: 8 ; อรทัย มูลคำ; และคณะ. 2542: 36 – 38 ; สำนักการเรียนรู้. 2542: 16 – 17 ; วลัย พานิช. 2543: 35 ; Lipka. 1997: 12 ; Simon. 1997: 4 ; Harkness. 1997: 16 ; Bell. 1998: 6 – 8 ; Jensen. 1999: 2 – 3 ; Letschert. 1999: 12 – 13)

1. เป็นวิธีการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่คงทน

2. เป็นวิธีที่เน้นการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง โดยผู้เรียนมีส่วนร่วมสูงทั้งการเรียนรู้ การคิดและการปฏิบัติ ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ เพราะผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติ ศึกษาเอง คิดเอง เป็นการเรียนรู้ที่ท้าทายความรู้ความสามารถของผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนได้เห็นผลงานของตนเอง จึงถือเป็นการเรียนรู้ที่มีคุณค่าสำหรับตัวผู้เรียน

3. พัฒนาผู้เรียนในเชิงบูรณาการ ทั้งด้านความรู้ เจตคติ และทักษะโดยอาศัยองค์ความรู้ ทักษะการเรียน และกระบวนการเรียนรู้จากหลายสาขาวิชา ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเอง ทั้งทางด้านสติปัญญา ได้แก่ ความคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ การแก้ไขปัญหา การตัดสินใจ การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง การพัฒนากระบวนการ เช่น การแสวงหาความรู้ การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน รวมทั้งการพัฒนาค่านิยมก็สอดแทรกไว้ในการสอนแบบสตอรี่ไลน์

4. ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงทักษะที่เรียนรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้

5. ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ผู้เรียนได้แสดงศักยภาพของตนเองในการเรียนรู้อย่างเต็มที่

6. ช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียน กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน และเรียนรู้อย่างมีความสุข เนื่องจากเป็นวิธีการสอนที่มีชีวิตชีวา โดยผู้สอนและผู้เรียนต่างช่วยกันสร้างเนื้อหา และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้สามัญสำนึก ใช้ทักษะในการสำรวจสิ่งแวดล้อม และใช้ทักษะในการอธิบายความคิดได้เต็มที่ ดังนั้นผู้เรียนจะกระตือรือร้นเป็นอย่างมากในการสร้างผลงานของเขาอย่างเต็มความสามารถ

7. เป็นวิธีที่ง่ายในการนำสิ่งที่มีอยู่ใกล้ตัวผู้เรียน มาเป็นประเด็นในการศึกษา

8. เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่สามารถทบทวนประสบการณ์เดิมของผู้เรียน ซึ่งการทบทวนบ่อยครั้งจะก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่คงทนถาวร

9. ช่วยให้ผู้สอนสามารถเชื่อมต่อระดับความยากง่ายของความรู้ให้แก่ผู้เรียนแต่ละคนได้อย่างเหมาะสม โดยผู้เรียนจะเพลิดเพลินกับการสร้างสรรค์ผลงานของเขา

และมีส่วนร่วมในกิจกรรมเสริมทักษะต่างๆ ของเขา เช่น พัฒนาการทางภาษา รวมถึงได้รับประโยชน์จากการเปิดกว้างของคำถาม ทำให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์งานเต็มความสามารถของตน

จากที่กล่าวมา เห็นได้ว่า วิธีสตอรี่ไลน์เป็นนวัตกรรมที่ได้รับการยอมรับ อย่างกว้างขวาง ง่ายต่อการปฏิบัติ ให้ความสนุกสนาน แก่ผู้เรียนและผู้สอน ช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียน ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในบทเรียน เนื่องจากเป็นผู้สร้างความรู้ขึ้นเอง รวมทั้งได้พัฒนาทักษะพื้นฐาน ทักษะทางสังคม ได้พัฒนาความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น และสะดวกแก่การนำไปประยุกต์ใช้สำหรับบูรณาการ หลักสูตรการเรียนการสอน โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในทุกระดับการศึกษา

2. การเรียนการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง

คำว่า **“เกมสถานการณ์จำลอง”** มีผู้ให้ความหมาย ดังนี้

ลิบวิงสโตน และ สโตล (Livingstone; & Stoll. 1973: 1) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่มีจุดมุ่งหมาย และกติกา เกมสถานการณ์จำลอง เป็นการรวมเกมและสถานการณ์จำลองเข้าด้วยกัน และเป็นเหตุการณ์ของสถานการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง

ลิบวิงสโตน (Livingstone. n.d.: 1) สรุปไว้ว่า เกมสถานการณ์จำลอง หมายถึงเกมที่จำลองเอาลักษณะเด่นในสถานการณ์จริงมาสร้างขึ้นใหม่ โดยให้ผู้เล่นได้มีโอกาสแสดงบทบาทนั้นให้สัมพันธ์กันตามกติกาที่กำหนดไว้ในเกมนั้นๆ

ฮาเดน และ คิง (Kaden; & King. 1973: 85 – 89) กล่าวว่า เกมเป็นปฏิกิริยาโต้ตอบระหว่างบุคคล หรือระหว่างกลุ่ม

วิจิตร สินสิริ (ม.ป.ป.: 1) กล่าวว่า เกมสถานการณ์จำลอง จะออกแบบให้มีสิ่งแวดล้อมคล้ายความจริง โดยให้มีความสลับซับซ้อนยากง่ายตามพัฒนาการของนักเรียน ผู้ร่วมกิจกรรมจะต้องแก้ปัญหาเฉพาะเรื่องนั้นๆ และทำอย่างอิสระภายใต้กรอบกติกา รวมกับเรื่องที่เกิดขึ้นกับตนเองโดยเฉพาะ ทำให้นักเรียนมีโอกาสทราบความถูกต้อง ความเหมาะสมในความคิดของตนเอง และความคิดเหล่านั้นแตกต่างจากความคิดเห็นของผู้อื่นเพียงใด

นาตยา ภัทรแสงไทย (2525: 290) เห็นว่า กิจกรรมการสร้างสถานการณ์จำลอง (Simulation) และเกมสถานการณ์จำลอง (Simulation Game) มีความหมายอย่างเดียวกัน การสร้างสถานการณ์จำลองเป็นลักษณะที่แสดงถึงความเป็นจริง ประกอบด้วยองค์ประกอบของความเป็นจริงที่ผู้ออกแบบต้องการให้สอดคล้องกับความมุ่งหมายของเขามากที่สุด และการสร้างสถานการณ์จำลอง เป็นรูปแบบของความเป็นจริงที่นำมาดัดแปลงให้ง่ายแก่การนำมาสอน โดยที่ถ้ากิจกรรมการสร้างสถานการณ์จำลองนั้นมุ่งในเรื่องการแพ้ – ชนะแล้ว การสร้างสถานการณ์จำลองนั้นจะมีลักษณะของการเป็นเกมมากกว่า

สุนทรียา ชัดแช้ม และ ศิริลักษณ์ พัฒนาเจริญ (2530: 55) ให้ความหมายว่า เกมสถานการณ์จำลอง คือ การนำเอาสถานการณ์จริงมาจัดใหม่ แต่พยายามให้มีสภาพใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุด แล้วให้ผู้เรียนอยู่ในสถานการณ์นั้นๆ เพื่อแก้ปัญหา หรือปฏิบัติงานภายใต้กรอบกติกา ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกการแก้ปัญหา การควบคุมสถานการณ์ การตัดสินใจ ตลอดจนการทำงานเป็นกลุ่มภายใต้สภาพแวดล้อมสมจริง ทักษะที่ได้รับการฝึกฝนดังกล่าว จะทำให้เขาคุ้นเคย และเมื่อเผชิญกับเหตุการณ์คล้ายๆ กัน ก็จะสามารถควบคุมสถานการณ์นั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของเกมสถานการณ์จำลอง

ประนอม เดชชัย (2531: 138 – 139) กล่าวถึง วัตถุประสงค์ของการสอนโดยใช้เกมสถานการณ์จำลอง ดังนี้

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในบทบาทหน้าที่ของตนและสังคม และมีไหวพริบในการพิจารณาหาเหตุผลในการตัดสินปัญหาที่ขัดแย้งได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อฝึกให้คิดแก้ปัญหาจากประสบการณ์โดยการนำมาคิดและอภิปรายให้เกิดการเรียนรู้ เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งทุกขั้นตอน
3. เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม หลังจากผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งเป็นกระบวนการที่จัดขึ้นในเกมสถานการณ์จำลอง และได้สืบสวนสอบสวน หรือค้นหาคำตอบด้วยตนเอง แล้วเกิดการเรียนรู้ขึ้น
4. เพื่อให้ผู้เรียนได้มีบทบาทในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนได้อย่างทั่วถึงและเกิดความกระตือรือร้นที่จะเรียน บรรยากาศในการเรียนเป็นไปอย่างสนุกสนานร่วมกัน ตามหลักการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
5. เพื่อให้การเรียนรู้มีความหมายสำหรับผู้เรียนยิ่งขึ้น โดยการนำความรู้ความเข้าใจที่ได้จากเกมสถานการณ์จำลองไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง เพื่อแก้ปัญหาในสภาพจริงของสังคมที่ตนประสบอยู่ได้

เกมสถานการณ์จำลอง เป็นกิจกรรมที่มีจุดมุ่งหมาย เนื้อที่จะสอน จะสมมติสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับสภาพความเป็นจริงที่ปรากฏในสังคม การใช้เกมเพื่อเป็นกิจกรรมประกอบการเรียนการสอนให้ได้ผลดี จึงควรคำนึงถึงวุฒิภาวะ ประสบการณ์ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและพัฒนาการทางสติปัญญาของนักเรียน เปียเจต์ (ดวงเดือน ศาสตร์ภัทร. 2520: 17 – 20) ได้กล่าวถึงพัฒนาการทางสติปัญญา ดังนี้

1. The Period of Sensory – Motor Intelligence (0 – 2 ปี) ในช่วงนี้พฤติกรรมของเด็ก จะอยู่ในรูปการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐาน เด็กไม่สามารถจะคิดอย่างมีสังกัปได้
2. The Period of Preparation Thought (2 – 7 ปี) ในช่วงนี้มีการพัฒนาการทางภาษา และพัฒนาการทางการคิดอย่างมีสังกัปเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว

3. The Period of Concrete Operation (7 – 11 ปี) ในช่วงนี้มีการพัฒนาความสามารถที่จะนำความคิดที่อยู่ในรูปเชิงตรรกศาสตร์มาใช้ในการแก้ปัญหาที่สามารถจับต้องได้

4. The Period of Formal Operation (11 – 15) ในช่วงนี้โครงสร้างทางความคิด เด็กจะพัฒนาอย่างเต็มที่ เขาสามารถใช้เหตุผลทางตรรกศาสตร์มาแก้ปัญหาได้ทุกกรณี ไม่ว่า จะเป็นปัญหาที่มองเห็นจับต้องได้หรือปัญหาที่มองไม่เห็น จับต้องไม่ได้ก็ตาม

จะเห็นได้ว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นอายุระหว่าง 12 – 15 ปี จะมีพัฒนาการทางสติปัญญาอย่างเต็มที่ สามารถใช้เหตุผลเพื่อแก้ปัญหาได้ จึงเป็นวัยที่เหมาะสมที่จะสอนโดยใช้เกมสถานการณ์จำลอง และเกมสถานการณ์จำลอง จะให้ประสิทธิภาพทางการเรียนสูง ผู้สร้างเกมจะต้องคำนึงถึงระยะเวลาของความสนใจและจูงใจ สติปัญญาและทักษะที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม (Boocock, Sarane S. : E.O. Schild. 1981: 107)

โบคอค และ ซิลด์ (Boocock; & Schild. 1981: 76 – 77) ได้จำแนกรูปแบบเกมทางการศึกษา (Types of Education Games) ดังนี้

1. เกมฝึกทักษะ เป็นเกมที่ขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้เล่นแต่ละคน เช่น หมากรุก เทนนิส เกมประเภทนี้มุ่งเรื่องการแพ้ชนะ

2. เกมให้โอกาสทางการแสดงออกอย่างอิสระของผู้เล่นแต่ละคน เช่น ลูกเต๋า รูเลท และเกมธุรกิจ อาจใช้ในรูปการแสดงละคร เกมประเภทนี้ขึ้นอยู่กับความรับผิดชอบของผู้เล่น ความสนใจ สิ่งจูงใจ และความคิด

3. เกมแห่งความเป็นจริง เป็นเกมที่จำลองแบบการดำเนินชีวิตประจำวัน

4. เกมแห่งความฝัน เป็นเกมที่ให้ความสดชื่น และจินตนาการ เช่น การเต้นรำ การเล่นสกี

เกมสถานการณ์จำลอง เป็นรูปแบบทางการศึกษาที่ผสมผสานระหว่างเกมให้โอกาสทางการแสดงออกอย่างอิสระของผู้เล่นแต่ละคน และเกมแห่งความเป็นจริง

องค์ประกอบของเกมสถานการณ์จำลอง

องค์ประกอบพื้นฐานของเกมสถานการณ์จำลองมี ดังนี้ (Gillespic ; Judith. 1972: 33 – 35)

1. ทางเลือก
2. การเคลื่อนไหว
3. กติกา

การนำองค์ประกอบพื้นฐานทั้งสามมาใช้ในเกมสถานการณ์จำลอง จะทำให้นักเรียนได้รับความรู้ พัฒนาด้านความคิด การตัดสินใจ มีความสามารถในการแก้ปัญหา และมีบรรยากาศที่สนุกสนานในการเล่นเกม

นาตยา ภัทรแสงไทย (2525: 291 – 294) กล่าวว่า เกมสถานการณ์จำลองประกอบด้วย

1. จุดมุ่งหมาย ที่กำหนดในเกมต้องชัดเจนว่าเกมที่ออกแบบไว้มุ่งที่จะสอนเรื่องอะไร

2. สาระของเกม จะต้องแสดงให้เห็นลักษณะของความเป็นจริง เกมไม่สามารถถอดแบบลักษณะความเป็นจริงของชีวิตได้ทั้งหมด แต่จะต้องมีลักษณะใกล้เคียงที่สุด และสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายมากที่สุด อาจมีอุปกรณ์ประกอบการเล่น เช่น บัตรคำ ลูกเต๋า กระดาน เป็นต้น

3. ปฏิกิริยาเป็นจริงที่จะเกิดขึ้นได้ เมื่อผู้เล่นมีปฏิกิริยาต่อกันและการกระทำของผู้เล่นแต่ละคนมีผลต่อผู้เล่นคนอื่นๆ อย่างไร

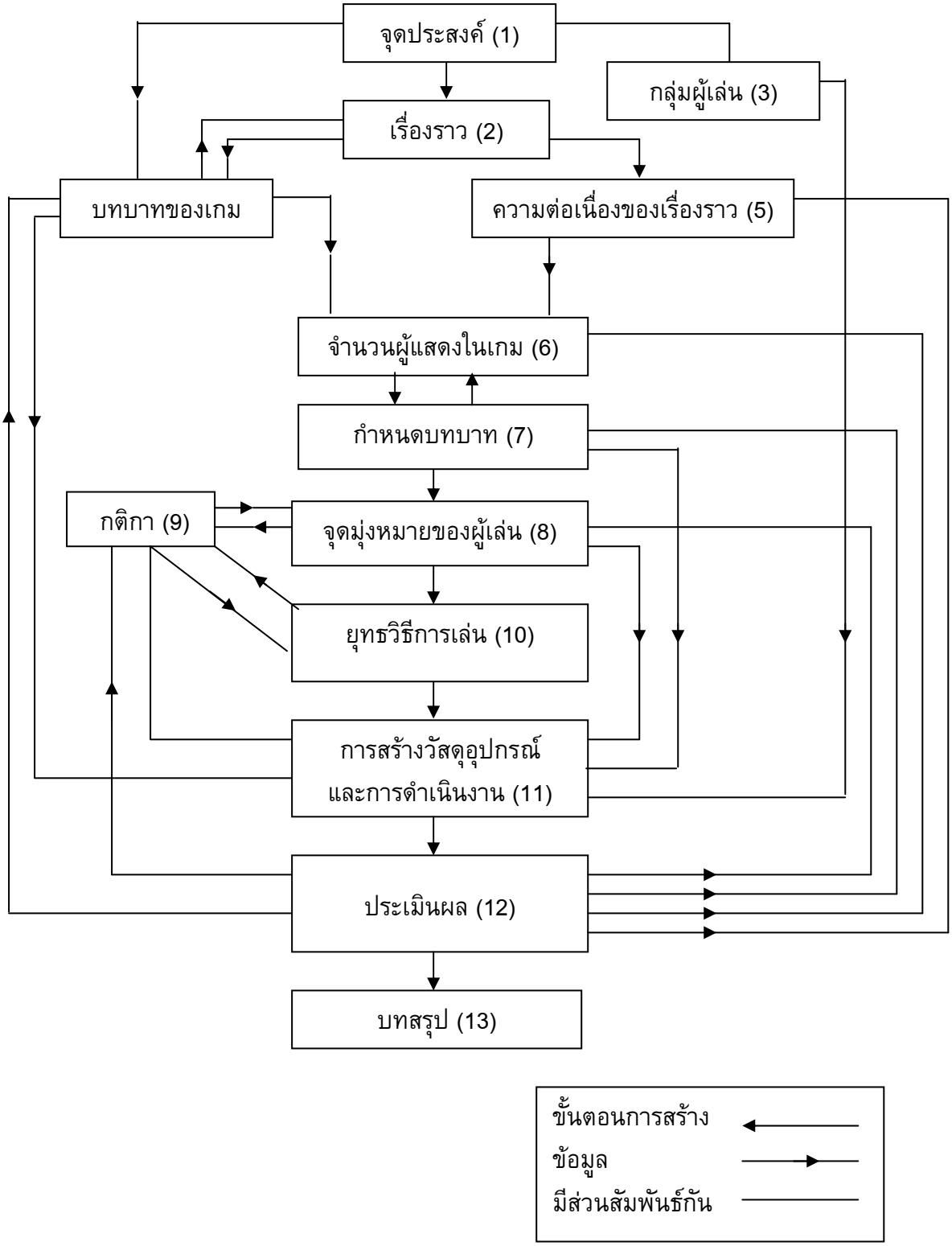
4. บทบาท เกมสถานการณ์จำลองจะต้องสร้างขึ้นตามสถานการณ์ทางสังคม ผู้เล่นปฏิบัติต่อกัน บทบาที่จะเล่นคืออะไร และจะเล่นบทบาทนั้นได้อย่างไร

5. กติกา เป็นการจำกัดและกำกับการแสดงของผู้เล่น กติกาต้องกำหนดขึ้นอย่างชัดเจน ผู้เล่นแสดงเป็นตัวอะไร เป้าหมายและอุปกรณ์ประกอบการแสดงคือ อะไร การจัดลำดับเหตุการณ์ และกำหนดเวลาการเล่น ขั้นตอนการแสดง ผู้เล่นสามารถกระทำอะไรได้บ้าง กติกากำหนดขึ้นจะต้องสะท้อนให้เห็นสภาพการณ์ที่เป็นจริงในชีวิต

6. การอภิปราย หลังจากที่เล่นเกมจบลง เป็นสิ่งที่สำคัญเป็นการประเมินความล้มเหลวหรือความสำเร็จของเกม ควรทำทันทีหลังจากที่เล่นเกมจบลง การอภิปรายมีหลายอย่าง อาจใช้คำถามเน้นการประเมินผลในรูปของเกม และสามารถวิเคราะห์สภาพการเล่น เช่น ความรู้สึกของผู้เล่น เป็นต้น

ขั้นตอนการสร้างเกมสถานการณ์จำลอง

ฮิลล์ (Hill. 1974: 36 – 40) ได้เสนอขั้นตอนการสร้าง ดังนี้



ภาพประกอบ 3 แสดงขั้นตอนการสร้างเกมสถานการณ์จำลอง

จากแผนภูมิดังกล่าว อธิบายได้ ดังนี้

1. จุดประสงค์ เป็นจุดประสงค์เพื่อการศึกษา เป็นโครงสร้างอย่างกว้างๆ ของเกม จุดประสงค์ของเกมประกอบด้วย ความคิดรวบยอด กระบวนการ ข้อเท็จจริง และทัศนคติ

2. เรื่องราวต่างๆ ที่นำมาจัดสร้างเป็นปัญหาในเกม และหาแนวทางแก้ปัญหานั้น

3. กลุ่มผู้เล่น ผู้ออกแบบเกมจะต้องคำนึงถึงว่า กลุ่มผู้เล่นประเภทใดมีความเหมาะสมในการเล่นชนิดใด

4. บทบาทของเกม การเขียนบทบาทของผู้เล่นในเกม ควรตั้งจุดมุ่งหมาย จำนวนผู้เล่น และบทบาทของผู้เล่น

5. ความต่อเนื่องของเรื่องราวที่กำหนดขึ้นต้องมีขอบเขต มีความต่อเนื่องให้เห็นชัดเจน และเหมาะสมกับเวลาที่จัดในการเรียนการสอน

6. จำนวนผู้เล่น ผู้เล่นมีกี่คน แต่ละคนมีบทบาทและหน้าที่อย่างไรในการเล่นเกม

7. กำหนดบทบาท กำหนดรายละเอียดของบทบาท ตำแหน่ง และการมีส่วนเกี่ยวข้องในการเล่นเกม

8. จุดมุ่งหมายของผู้เล่นแต่ละคน ผู้เล่นแต่ละคนจะมีจุดมุ่งหมายที่สัมพันธ์กัน

9. กติกาที่กำหนดขึ้นจะต้องปฏิบัติได้ และสร้างความสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นๆ

10. วิธีเล่น เป็นการแนะวิธีการต่างๆ ตามความเป็นจริง

11. วัสดุอุปกรณ์และการดำเนินงาน วัสดุอุปกรณ์เป็นการเชื่อมโยงการเล่นให้ดำเนินเรื่องเป็นขั้นตอนเพื่อนำไปสู่เป้าหมาย

12. การประเมินผล เป็นการประเมินประสิทธิภาพของเกมที่สร้างขึ้นทุกขั้นตอน

13. บทสรุป ใช้เป็นการสรุปตามจุดประสงค์ของการสร้างเกม

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมสถานการณ์จำลอง

สมพงษ์ จิตระดับ (2527: 15 – 21) ได้เสนอขั้นตอนกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เกมสถานการณ์จำลอง 4 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นนำการสอน เป็นขั้นที่ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยการให้ข้อมูลเบื้องต้นแก่นักเรียน การเล่าเรื่องสรุปของสถานการณ์ที่นำมาใช้ วัตถุประสงค์ที่ต้องการให้นักเรียนเรียนรู้ การแนะนำรูปแบบของเกมสถานการณ์จำลองที่สร้างขึ้น ประสบการณ์ของข้อมูล ความเข้าใจเบื้องต้น การแบ่งกลุ่ม การทำความเข้าใจกับกฎเกณฑ์กติกาต่าง ๆ บทบาทของนักเรียนบางคน เป็นต้น

2. ขั้นสอน

3. ขั้นวิเคราะห์และอภิปรายผล เมื่อกิจกรรมสิ้นสุดลง ครูควรนำให้นักเรียนได้ทบทวนและวิเคราะห์ประสบการณ์ต่าง ๆ ในขณะปฏิบัติกิจกรรม ตัวอย่างของสิ่งที่

วิเคราะห์ เช่น สาเหตุผลผลที่เกิดขึ้นของกิจกรรม ความสัมพันธ์ระหว่างกฎเกณฑ์กติกา เงื่อนไขที่นำมาใช้ในการจัดสินใจ โอกาสของสิ่งที่เกิดขึ้น การเปรียบเทียบข้อมูลที่เกิดขึ้นจากการศึกษาร่วมกัน เป็นต้น โดยครูควรเพิ่มเติมข้อสังเกตหรือบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนเพื่อเสริมการอภิปรายของนักเรียนในชั้นนี้ด้วย

4. ขั้นสรุปกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนจะบังเกิดผลการเรียนรู้ในเรื่องนี้เป็นอย่างมาก ในกรณีที่ครูได้สร้างเกมสถานการณ์จำลองให้เป็นตัวแทนของสถานการณ์จริงได้อย่างถูกต้อง การสรุปในขั้นนี้จึงมุ่งในเรื่องของการบูรณาการ การเปรียบเทียบเนื้อหาของสิ่งที่เรียนรู้กับการดำเนินชีวิตจริง การประยุกต์เชื่อมโยงเหตุการณ์จริงกับสถานการณ์จำลอง ให้มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน เพื่อนำไปสู่การปฏิบัติจริงต่อไป

ประนอม เดชชัย (2531: 140) เสนอขั้นตอนการเรียนการสอนนวัตกรรมแบบเกมสถานการณ์จำลอง 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นการแนะนำ (Introduction) เป็นขั้นปูพื้นฐานความรู้เรื่องที่จะเรียนแก่ผู้เรียน หลังจากนั้นจะต้องอธิบายหลักเกณฑ์เกี่ยวกับเกมสถานการณ์จำลองทั่วๆ ไป และข้อมูลที่จำเป็นแก่การปฏิบัติ เช่น เป้าหมาย ลักษณะ คุณค่า วิธีการ กิจกรรม กติกา และการให้คะแนนของเกมสถานการณ์จำลองที่เริ่มในชั่วโมงนั้น

2. ขั้นปฏิบัติ (Execution) เป็นขั้นการเข้าร่วมกิจกรรม โดยผู้เรียนแบ่งเป็นกลุ่มย่อย ปฏิบัติหน้าที่ตามที่ระบุไว้ในเกมสถานการณ์จำลองอย่างแท้จริง ในขั้นนี้ผู้สอนควรจะสังเกตแล้วบันทึกพฤติกรรมของผู้เรียนเป็นรายบุคคลไว้ เพื่อนำมาวิเคราะห์สำหรับแนวทางแก้ไขพฤติกรรมบางอย่างที่ไม่พึงประสงค์ต่อไป

3. ขั้นวิเคราะห์ (Analysis) ขั้นนี้เพื่อให้ผู้เรียนนำผลสรุปในสิ่งที่เรียนไปแล้วในกลุ่มย่อยมาเสนอต่อกลุ่มใหญ่ โดยเน้นในเรื่องต่างๆ เช่น สรุปเหตุการณ์และความคิดเห็นในการปฏิบัติงานกลุ่มย่อย

4. ขั้นศึกษา (Study) ศึกษาค้นคว้าความรู้จากเอกสารที่เกี่ยวข้อง เพื่อสรุปและรวบรวมหลักการและวิธีการปฏิบัติในเรื่องนั้นตามความเห็นของกลุ่มใหญ่

5. ขั้นเปรียบเทียบ (Comparison) เพื่อนำข้อมูลไปใช้ในชีวิตจริงหรืออาจเรียกว่า ขั้นประยุกต์ใช้ให้เป็นประโยชน์ (Application) โดยเปรียบเทียบประสบการณ์ของผู้เรียนที่ได้รับจากการปฏิบัติในเกมสถานการณ์จำลองกับสถานการณ์ที่เป็นจริง และเชื่อมโยงกิจกรรมที่ปฏิบัติไปแล้วกับเนื้อหาวิชาที่กำลังเรียน

ประโยชน์ของการสอนโดยใช้เกมสถานการณ์จำลอง

แสตนเสคป (Standsklev. 1974: 33 – 34) กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เกมสถานการณ์จำลองในการเรียนการสอน 8 ประการ ดังนี้

1. ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้และร่วมกระทำกิจกรรมของบทเรียน

2. ประสบการณ์จากกิจกรรมของเกมสถานการณ์จำลอง ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ค้นหาคำตอบหรือความจริงอย่างมีเหตุผล และเป็นวิธีการแสวงหาความรู้ความจริงที่เหมาะสมมากยิ่งขึ้น สิ่งที่สำคัญคือ สิ่งที่เกิดขึ้นภายหลังจากเกมสถานการณ์จำลองนั้นจบสิ้นไปแล้วอันได้แก่ การเกิดความรู้ความเข้าใจในรูปแบบ โครงสร้าง และหน้าที่ของสถานการณ์จริงในสังคม ความเข้าใจในกระบวนการทางสังคม เช่น การติดต่อสื่อสาร การวิพากษ์วิจารณ์ และการวิเคราะห์สถานการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นไปตามธรรมชาติ แต่มีระบบและเป็นเหตุเป็นผล ซึ่งกิจกรรมของเกมสถานการณ์จำลอง จัดเป็นการสร้างประสบการณ์ที่มีรูปแบบ (Model – Building Experience) ซึ่งจะเป็นประสบการณ์ที่นักเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตภายนอกโรงเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และถ้าจะให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีที่สุด ครูควรให้นักเรียนได้สร้างสถานการณ์จำลองต่างๆ ด้วยตัวของนักเรียนเองด้วย

3. ทำให้ผู้เรียนเกิดทรรศนะที่เป็นภาพรวมมากขึ้นในเรื่องวิธีการหรือแนวทางบางอย่างเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ เกมสถานการณ์จำลองจะทำให้เห็นการต่อเนื่องเชื่อมโยงของระบบต่างๆ ในสังคม เช่น การเมือง สังคม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล วัฒนธรรม เศรษฐกิจ และประวัติศาสตร์ เป็นต้น อันจะทำให้เข้าใจและเห็นความเป็นไปของระบบสังคม (Social System) รวมทั้งช่วยให้ผู้เรียนรวบรวมความคิดเห็นหรือข้อมูลที่มีอยู่แล้วอย่างเป็นกลุ่มก้อนมากขึ้น

4. ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะต่างๆ เช่น ทักษะการตัดสินใจ ทักษะการติดต่อสื่อสาร ทักษะการกำหนดหรือการใช้ทรัพยากร ทักษะการชักชวน ทักษะการแก้ปัญหา และเข้าใจอุปสรรคที่มีอิทธิพลต่อการดำเนินงาน

5. ประสบการณ์จากกิจกรรมเกมสถานการณ์จำลอง มีผลต่อทัศนคติต่อสิ่งต่างๆ ของนักเรียน เช่น การเห็นความสำคัญของการตัดสินใจในชีวิตจริง การเกิดความรู้สึกว่าสิ่งมีชีวิตจริงในสังคมซับซ้อนยุ่งยากมากกว่าที่ได้จินตนาการไว้หรือการเกิดความรู้สึกที่ว่าบทบาทบางสิ่งบางอย่างของพวกเขามีผลกระทบต่อชีวิตส่วนตัว ต่อประเทศชาติหรือต่อโลก

6. ทำให้นักเรียนเข้าใจแนวความคิดและพฤติกรรมต่างๆ ของมนุษย์ที่แต่ละคนมีพฤติกรรมส่วนตัวที่แตกต่างกันไป ซึ่งประสบการณ์จากกิจกรรมเกมสถานการณ์จำลองจะนำไปสู่ทัศนะส่วนตัวที่ใกล้เคียงมากขึ้นในเรื่องของความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง

7. ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบและรายละเอียดของสภาพความเป็นจริงทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม ว่าดำเนินไปอย่างไร มีอำนาจและอิทธิพลใดที่เข้ามาเกี่ยวข้อง หรือนักเรียนจะทำอย่างไรจึงจะได้ผลประโยชน์ต่างๆ รวมทั้งยังทำให้เกิดทักษะในการบริหารการจัดการและความร่วมมือกัน

8. กิจกรรมของเกมสถานการณ์จำลองแตกต่างไปจากการเรียนการสอนปกติ เพราะเกมสถานการณ์จำลองทำให้เกิดความเป็นไปตามธรรมชาติในห้องเรียน ลักษณะเช่นนี้ ก่อให้เกิดบรรยากาศในการเรียนรู้ภายในห้องเรียนเดียวกัน ทำให้นักเรียนและครูมีความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกัน ครูลดบทบาทลง นักเรียนได้กระทำประสบการณ์และแบบฝึกหัดที่นักเรียนได้ดำเนินการด้วยตนเอง นอกจากนั้นเกมสถานการณ์จำลองยังทำให้มองเห็นความสามารถเฉพาะหรือความสามารถพิเศษของผู้เรียนด้วย

ประนอม เดชชัย (2531: 139 – 140) กล่าวถึง ประโยชน์ของนวัตกรรมแบบเกมสถานการณ์จำลองไว้ 5 ประการ ดังนี้

1. ช่วยพัฒนากระบวนการทางความคิด และฝึกทักษะการพิจารณาตัดสินปัญหาเฉพาะหน้าได้ถูกต้องฉับพลัน ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ว่า การพิจารณาเพื่อตัดสินปัญหาใดๆ ก็ตาม ต้องสอดคล้องกับสถานการณ์นั้น ๆ และต้องศึกษาข้อมูลเพื่อประกอบเหตุผลให้มากที่สุด มาตัดสินปัญหา

2. นำข้อมูลฐานที่ได้ไปใช้แก้ไขพฤติกรรมและค่านิยมที่ไม่พึงปรารถนา ผู้ปฏิบัติกิจกรรมมักจะไม่รู้สึกว่าตนเองเป็นผู้มีปัญหา การเรียนการสอนที่จัดให้ผู้เรียนเข้าร่วมกลุ่มจะช่วยได้มาก เนื่องจากผู้ที่มีปัญหาได้ร่วมแสดง หรืออยู่ในสถานการณ์ที่เป็นส่วนหนึ่งของสถานการณ์จำลองนั้นด้วย จึงทำให้เขาได้รับการตอบสนองโดยสามารถรับทราบผลจากการปฏิบัติ ทำให้เกิดความเข้าใจโครงสร้างระบบของสังคม หรือมองเห็นแนวทางแก้ไขพฤติกรรมที่เป็นปัญหานั้นได้ทันที

3. เป็นการกระตุ้น หรือเป็นแรงจูงใจอย่างดีที่ทำให้ผู้เรียนสนใจบทเรียนมากยิ่งขึ้น เพราะบรรยากาศการสอนแบบนี้ได้ทั้งความรู้ในเนื้อหาบทเรียนและความสนุกสนานไปพร้อมๆ กัน ยังผลให้การเรียนการสอนบรรลุเป้าหมายได้ง่ายขึ้น

4. เป็นการพัฒนาให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ เพราะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างมาก ผู้เรียนได้แสดงออกทางความคิด อารมณ์ สังคม สติปัญญา และร่างกาย

5. ทำให้การเรียนรู้มีความหมายมากยิ่งขึ้น เพราะไม่เพียงพูดถึงหลักการและวิชาการด้วยคำพูดที่เลื่อนลอยเท่านั้น แต่เขาได้ลงมือปฏิบัติจริง และสามารถนำข้อมูลและวิธีการที่ได้รับจากเกมสถานการณ์จำลองนี้ ไปเป็นแนวทางแก้ไขปัญหาในสังคมจริงได้ทันก่อนที่ผลเสียหายจะเกิดขึ้น หรือสายเกินกว่าจะแก้ไข

วิจิตร สินสิริ (ม.ป.ป.: 4) กล่าวถึงประโยชน์ที่จะได้จากการเรียนการสอน โดยใช้เกมสถานการณ์จำลองไว้ 13 ประการ ดังนี้

1. ทำให้ผู้เรียนสามารถเผชิญปัญหามากมายในระยะเวลาอันจำกัด
2. ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน และมีความกระตือรือร้น
3. ทำให้ผู้เรียนสนุกสนานตื่นเต้น ไม่เบื่อหน่าย

4. ทำให้ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็น

5. ส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนแจ่มชัด

6. ส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือโดยไม่คิดถึงการแข่งขัน

7. ทำให้ผู้เรียนมีทักษะในการพิจารณาเหตุการณ์ที่เรียนได้อย่างรอบคอบ อภิปรายปัญหาได้อย่างลึกซึ้ง มีหลักฐาน เหตุผล คุณธรรม และมองทิศทางแนวคิดของตนได้อย่างทะลุปรุโปร่ง

8. ทำให้นักเรียนได้พบกับสภาพการณ์ก่อนที่จะเกิดขึ้นในชีวิตจริง

9. ทำให้มีทักษะในการทำปัญหายุ่งยากให้เป็นปัญหาที่ง่ายขึ้น

10. ทำให้ครูเปลี่ยนบทบาทมาเป็นผู้แนะแนวทาง

11. เป็นการถ่ายทอดความรู้อย่างมีระบบ

12. ใช้แนวทางกระบวนการตัดสินปัญหาในอนาคต

13. การตัดสินปัญหา แม้จะผิดพลาดก็ไม่ทำให้เกิดผลเสียหายจริง แต่เป็นบทเรียนสอนให้รู้จักปรับปรุงต่อไป

3. ความพึงพอใจต่อการเรียนการสอน

ความหมายของความพึงพอใจ

การจัดการเรียนการสอนให้ประสบความสำเร็จนั้น ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงความพึงพอใจของผู้เรียนด้วย เพราะถ้าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนแล้ว ย่อมส่งผลถึงประสิทธิภาพในการเรียนด้วย ซึ่งจากการศึกษาเกี่ยวกับความพึงพอใจ นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ ดังนี้

วอลเลอร์สเตน (Wallerstein. 1971: 112) ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า “ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมาย

ลิวรรณ์ คูภูมิใจสกุล (2532: 19) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความต้องการที่แท้จริงเพื่อให้ได้ผลอย่างใดอย่างหนึ่ง ภายใต้สถานการณ์ทำงาน หากบุคลากรได้ค่าตอบแทน เลื่อนตำแหน่ง ได้รับการยกย่อง ย่อมก่อให้เกิดความพึงพอใจ แต่ถ้าหากได้รับการตำหนิหรือการลงโทษแบบต่าง ๆ ย่อมก่อให้เกิดความไม่พอใจขึ้น

กู๊ด (Good. 1968: 320) ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความรู้สึกพอใจ ซึ่งเป็นผลจากความสนใจต่างๆ และทัศนคติที่ดีของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่างๆ

กิติมา ปรีดีดิลก (2529: 321) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกพอใจในงานที่ทำ เมื่องานนั้นให้ประโยชน์ตอบแทน ทั้งทางด้านวัตถุ และด้านจิตใจ ซึ่งสามารถตอบสนองความต้องการพื้นฐานของเขาได้ และยังได้กล่าวถึงแนวคิดที่เกี่ยวกับพื้นฐานความต้องการของมนุษย์ตามทฤษฎีของ มาสโลว์ ว่า หากความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ได้รับ

การตอบสนอง ก็จะทำให้เขาเกิดความพึงพอใจ ซึ่งมาสโลว์ ได้แบ่งความต้องการพื้นฐานออกเป็น 5 ขั้น คือ

1. ความต้องการทางร่างกาย
2. ความต้องการความปลอดภัย
3. ความต้องการทางสังคม
4. ความต้องการที่จะได้รับการยกย่องจากสังคม
5. ความต้องการความสมหวังในชีวิต

วิธีการสร้างความพึงพอใจในการเรียน

มีการศึกษาในด้านความสัมพันธ์เชิงเหตุ และผลระหว่างสภาพจิตใจกับผลการเรียน จุดที่น่าสนใจจุดหนึ่งคือ การสร้างความพอใจในการเรียนตั้งแต่เริ่มต้นให้แก่เด็กทุกคน ซึ่งในเรื่องนี้มีผู้ให้แนวคิดไว้ ดังนี้

ไวท์เฮด (Whitehead. 1967: 1 – 41) เขากล่าวถึงจังหวะของการศึกษาและขั้นตอนของการพัฒนาว่ามี 3 ขั้น คือ จุดยืน จุดแย้ง และจุดปรับ ซึ่งไวท์เฮดเรียกชื่อใหม่ เพื่อใช้ในการศึกษาว่า การสร้างความพอใจ การทำความกระจ่าง และการนำไปใช้ในการเรียนรู้ใดๆ ควรเป็นไปตาม 3 จังหวะนี้ คือ

การสร้างความพอใจ – นักเรียนรับสิ่งใหม่ๆ มีความตื่นเต้น พอใจในการได้พบและเก็บสิ่งใหม่

การทำความกระจ่าง – มีการจัดระเบียบ ให้คำจำกัดความ มีการกำหนดขอบเขตที่ชัดเจน

การนำไปใช้ – นำสิ่งใหม่ที่ได้มาไปจัดสิ่งใหม่ๆ ที่จะได้พบต่อไป เกิดความตื่นเต้นที่จะเอาไปจัดสิ่งใหม่ๆ ที่เข้ามา

ไวท์เฮด กล่าวถึง การสร้างภูมิปัญญาในระบบการศึกษาว่า ได้ปฏิบัติกันอย่างผิดพลาดมาตลอด โดยการใช้วิธีการฝึกทักษะอย่างง่ายๆ ธรรมดาๆ แล้วคาดเอาว่าจะทำให้เกิดภูมิปัญญาได้ ถนนที่มุ่งสู่การเกิดภูมิปัญญามีสายเดียวคือ เสรีภาพในการแสดงความรู้ และถนนที่มุ่งสู่ความรู้มีสายเดียวเช่นกันคือ วิทยาการที่จัดไว้อย่างมีระบบ ดังนั้น เสรีภาพและวิทยาการเป็นสาระสำคัญสองประการของการศึกษา ประกอบเป็นวงจรการศึกษา 3 จังหวะ คือ เสรีภาพ – วิทยาการ – เสรีภาพ ซึ่งเสรีภาพในจังหวะแรกก็คือ ขั้นตอนของการสร้างความพอใจ วิทยาการในจังหวะที่สองคือ ขั้นทำความกระจ่าง และเสรีภาพในช่วงสุดท้ายคือ ขั้นการนำไปใช้ วงจรเหล่านี้ไม่ได้มีวงจรเดียว แต่มีลักษณะเป็นวงจรซ้อนวงจร วงจรหนึ่งเปรียบได้กับเซลล์หนึ่งหน่วย และขั้นตอนการพัฒนาอย่างสมบูรณ์ของมันก็คือ โครงสร้างอินทรีย์ของเซลล์เหล่านั้น เช่นเดียวกับวงจรเวลาที่มีวงจรเวลาประจำวัน ประจำสัปดาห์ ประจำเดือน ประจำปี ประจำฤดูกาล เป็นต้น วงจรของบุคคลตามช่วงอายุ จะเป็นระดับ ดังนี้

ตั้งแต่เกิด จนถึงอายุ 13 หรือ 14 ปี เป็นขั้นของความสนใจ

ช่วงอายุ 14 – 18 ปี เป็นขั้นของการค้นหาความกระจ่าง

ช่วงอายุ 18 ปี ขึ้นไป เป็นขั้นของการนำไปใช้

นอกจากนี้ วิทยาการทั้งหลายในแขนงต่างๆ ก็มีวงจรของการพัฒนาการและระดับของพัฒนาการเหล่านี้เช่นกัน สิ่งที่ไวท์เฮดต้องการย้ำในเรื่องนี้คือ ความรู้ที่ต่างแขนงวิชา การเรียนที่ต่างวิธีการ ควรให้แก่นักเรียนเมื่อถึงเวลาอันสมควร และเมื่อนักเรียนมีพัฒนาการทางสมองอยู่ในขั้นเหมาะสม หลักการนี้ เป็นที่ทราบกันทั่วไปอยู่แล้ว แต่ยังไม่มีการถือปฏิบัติ โดยคำนึงถึงจิตวิทยาในการดำเนินการทางการศึกษา เรื่องทั้งหมดนี้ไม่ใช่เรื่องใหม่ เพียงแต่หลักการเหล่านี้ไม่ได้ถูกหยิบยกขึ้นมาอภิปรายเพื่อให้การปฏิบัติอย่างจริงจังและถูกต้อง ความล้มเหลวของการศึกษาเกิดขึ้นจากการใช้จังหวะการศึกษาไม่เหมาะสม โดยเฉพาะในขั้นตอนของการสร้างความพอใจ หรือจังหวะของเสรีภาพในช่วงแรก การละเลยหรือขาดประสบการณ์ในส่วนนี้ ผลดีสูงสุดที่เกิดขึ้นคือ ความรู้ที่ไร้พลังและไร้ความคิดริเริ่ม ผลเสียหายสูงสุดที่เกิดขึ้นคือ ความรังเกียจ ไม่ยอมรับความคิดนั้น และนำไปสู่การไร้ความรู้ในที่สุด

บลูม (Bloom. 1956: 49 – 50) มีความเห็นว่า ถ้าสามารถจัดให้นักเรียนได้ทำพฤติกรรมตามที่ตนเองต้องการ ก็น่าจะคาดหวังได้แน่นอนว่า นักเรียนทุกคนได้เตรียมใจสำหรับกิจกรรมที่ตนเองเลือกนั้นด้วยความกระตือรือร้น พร้อมทั้งความมั่นใจ เราสามารถเห็นความแตกต่างของความพร้อมด้านจิตใจได้ชัดเจนจากการปฏิบัติของนักเรียนต่องานที่เป็นวิชาบังคับกับวิชาเลือก หรือจากสิ่งนอกโรงเรียนที่นักเรียนอยากเรียน เช่น การขับรถยนต์ ดนตรี บางชนิด เกม หรืออะไรบางอย่างที่นักเรียนอาสาสมัครและตัดสินใจได้โดยเสรีในการเรียน การมีความกระตือรือร้น มีความพึงพอใจ และมีความสนใจเมื่อเริ่มเรียน จะทำให้นักเรียนเรียนได้เร็วและประสบความสำเร็จสูง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้า

1. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์

งานวิจัยต่างประเทศ

คราสเวล (Creswell. 1997: 117) กล่าวถึงประโยชน์ของวิธีสตอรี่ไลน์ สรุปได้ว่า วิธีดังกล่าวเป็นรูปแบบที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ร่วมกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียน โดยฝึกให้ผู้เรียนได้รู้จักการทำงานร่วมกัน ในการค้นคว้าแสวงหาความรู้ ข้อมูลต่างๆ ก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ โดยมีผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำในเรื่องโครงสร้างหรือหัวข้อ และเมื่อผู้เรียนผ่านการเรียนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์ จะก่อให้เกิดความรู้สึกในการเป็นเจ้าของงานชิ้นนั้น (Sense of Ownership) รวมถึงการมีส่วนร่วมในการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งวิธีดังกล่าวนี้จะทำให้เกิดความแตกต่างกับรูปแบบการสอนอื่นๆ โดยผู้เรียนจะต้องเป็นผู้สร้างรูปแบบความคิดจากสติปัญญาของตนเองก่อนจะไปทดสอบจากสภาพเป็นจริง

บัสโซว์ (Butzow. 1991) ทำการวิจัยเรื่อง A COMPARISON OF A STORYLINE BASED METHOD OF INSTRUCTION ON THE ACQUISITION OF SCIENCE CONCEPITS IN THE ELEMENTARY SCHOOL โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยวิธีการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ และวิธีการเรียนการสอนแบบปกติ ที่มีผลต่อแนวความคิดรวบยอดทางวิทยาศาสตร์ในนักเรียนระดับเกรด 3 ซึ่งแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลองจำนวน 114 คน เรียนด้วยวิธีการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ และกลุ่มควบคุมจำนวน 84 คน เรียนด้วยวิธีการเรียนการสอนแบบปกติ ผลการวิจัยปรากฏว่า ไม่มีความแตกต่างกันระหว่างกลุ่มที่เรียนด้วยวิธีการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์และวิธีการเรียนการสอนแบบปกติ ซึ่งผู้วิจัยได้กล่าวว่า วิธีการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ เป็นอีกหนึ่งทางเลือกที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนได้ เหมือนวิธีการเรียนการสอนแบบปกติ

ลิปกา (Lipka. 1997: 12 – 15) กล่าวถึงประโยชน์ของวิธีสอตรี่ไลน์สรุปได้ว่า วิธีดังกล่าว ช่วยสร้างโอกาสให้เกิดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการพัฒนาทักษะทางปัญญาของตน ช่วยให้ผู้เรียนได้ค้นพบความสัมพันธ์ระหว่างทักษะและความเข้าใจที่ได้เรียนในห้องเรียนกับชีวิตจริงโดยปรับให้มีระดับความยากง่ายตามความสามารถของผู้เรียน ซึ่งอาศัยรูปแบบการเรียนแบบร่วมมือ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายทางการเรียนและเป็นการพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมของผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้น

ไซมอน (Simon. 1997: 4 – 6) กล่าวถึง ประโยชน์ของวิธีสตอรี่ไลน์สรุปได้ว่า วิธีดังกล่าวเป็นวิธีที่ก่อให้เกิดทักษะทางสังคมและความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยวิธีการสอนนี้จะเป็นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนในการประดิษฐ์สื่อต่างๆ ซึ่งผลที่ตามมาผู้เรียนจะเกิดความภาคภูมิใจในฝีมือตนเอง และผู้สอนมีการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ประสบการณ์ ที่ตนได้รับจากนอกห้องเรียนมาประยุกต์สร้างสรรค์ผลงานของตนเอง

งานวิจัยในประเทศ

ศิวนาถ ปิยะวิทยาธรรม อาจารย์สอนวิชาวิทยาศาสตร์ โรงเรียนปทุมคงคา (สำนักการเรียนรู้. 2542: 2) ได้แสดงความเห็นว่า “การเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ จะทำให้เด็กนักเรียนได้มีโอกาสพูด ได้แสดงออก ได้แบ่งกันทำงาน และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนมากกว่าแนวทางอื่น”

ลักขณา ปั้นสนิท; พิทยาภรณ์ กัลยาณประดิษฐ์; และ ประมวล สมัครการอาจารย์โรงเรียนวัดบางนานอก สังกัดกรุงเทพมหานคร (สำนักการเรียนรู้. 2542: 3 – 4) กล่าวสอดคล้องกันว่า “ความเปลี่ยนแปลงที่เห็นได้ชัดหลังจากการใช้วีการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ คือ บรรยากาศของห้องเรียนที่มีความสนุกสนาน นักเรียนกล้าคิด กล้าแสดงออกมากขึ้น

ตุลวิชญ์ อ่อนหวาน อาจารย์สอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2542 โรงเรียนปทุมคงคา (สำนักการเรียนรู้. 2542: 4) ได้กล่าวว่า “สตอรี่ไลน์นี้ ทำให้ตนเองได้รับความสนุกสนานและความรู้ไปพร้อมๆ กัน โดยวิธีเรียนแบบดังกล่าว เป็นการได้ความรู้นอกจากในหนังสือ ได้แสดงความคิดเห็น และเข้าใจเนื้อหาบทเรียนมากขึ้น เพราะได้ลงมือปฏิบัติจริง”

จีรภัสร์ บัวสุวรรณ (2543: 89) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาสังคมศึกษา โดยการใช้ชุดการเรียนสตอรี่ไลน์ (Storyline) กับนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบโครงการ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏว่า นักเรียนที่เรียน โดยการใช้ชุดการเรียนสตอรี่ไลน์ และนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบโครงการ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนที่เรียนโดยการใช้ชุดการเรียนสตอรี่ไลน์และนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบโครงการมีเจตคติต่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อารีย์ ชูมณี (2546: 104) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ความคิดสร้างสรรค์และมนุษยสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์ กับการสอนโดยใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยการสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์ กับการสอน โดยใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา ความคิดสร้างสรรค์และมนุษยสัมพันธ์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ธาริณี วิทยาอนิวรรตน์ (2542: 101) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์และความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนของนักเรียนที่เรียนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์ และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตสังกัดทบวงมหาวิทยาลัย ระหว่างกลุ่มที่เรียนโดยใช้วิธีสตอรี่ไลน์และกลุ่มที่เรียนโดยใช้วิธี การสอนตามปกติ ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้วิธีสตอรี่ไลน์มีค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด คือสูงกว่าร้อยละ 70 นักเรียนที่เรียนโดยใช้วิธีสตอรี่ไลน์ มีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนในระดับมาก โดยที่นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับสูงและระดับปานกลาง มีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนในระดับมาก และนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับต่ำ มีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนในระดับปานกลาง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยใช้วิธีสตอรี่ไลน์ สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง

งานวิจัยในต่างประเทศ

ปิปเปนเจอร์ (Pippenger. 1972) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทัศนคติต่อการเรียนของนักเรียนเกรด 6 โดยใช้เกมสถานการณ์จำลองกับการสอนแบบปกติ ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนวิชาสังคมศึกษาโดยเกมสถานการณ์จำลองมีผลสัมฤทธิ์ทาง การเรียนและทัศนคติต่อการเรียนสูงกว่าการสอนแบบปกติ

แชร์ (Stadsklev. 1975: 321 – 322) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การใช้เกมสถานการณ์จำลองที่มีต่อความสามารถในการสรุปความคิดรวบยอดในวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนที่มีบุคลิกภาพแตกต่างกัน ผลการศึกษาพบว่าหลังการเล่นเกมสถานการณ์จำลองแล้ว นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแตกต่างกัน มีความสามารถในการสรุปความคิดรวบยอดไม่แตกต่างกัน

เพียร์พี่ (Stadsklev. 1975: 321) ได้ทำการศึกษาผลของการใช้เกมสถานการณ์จำลองที่มีต่อการเรียนรู้ข้อมูลทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนเกรด 5 โดยใช้เกมสถานการณ์จำลองเรื่อง Sailing Around the World ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่สอน โดยใช้เกมสถานการณ์จำลอง ได้รับข้อมูลทางภูมิศาสตร์มากกว่า สามารถนำข้อมูลทางภูมิศาสตร์ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ มีความสนุกสนาน และความกระตือรือร้นต่อการเรียนสูง

โค๊ต (Stadsklev. 1975: 322) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทัศนคติ แรงจูงใจ และมนุษย์สัมพันธ์ของนักเรียนเกรด 9 ด้วยการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง กับการสอนแบบปกติในวิชาประวัติศาสตร์อเมริกัน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้สถานการณ์จำลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทัศนคติ และแรงจูงใจสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยการสอนแบบปกติ

โพสมา (Stadsklev. 1975: 323) ได้ทำการศึกษาผลการใช้เกมสถานการณ์จำลองที่มีต่อความสามารถด้านความรู้ความคิด และด้านเจตคติในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการศึกษาพบว่า ไม่มีความแตกต่างของความสามารถด้านความรู้ความคิดที่เกี่ยวกับข้อเท็จจริง หลักการ และความคิดรวบยอด และความสามารถด้านเจตคติระหว่างนักเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ฟอร์ลอง (Furlong. 1976: 3730 – 3739 – A) ได้ศึกษารูปแบบการสร้างเกมสถานการณ์จำลอง จุดมุ่งหมายการศึกษามี 3 ประการ คือ

1. เพื่อประเมินความรู้ที่ได้รับจากเกมสถานการณ์จำลอง เพื่อนำไปใช้และเป็นไปตามทฤษฎีการออกแบบเกมสถานการณ์จำลอง
2. เพื่อวิเคราะห์และรวบรวมความรู้จากเอกสารการออกแบบเกมสถานการณ์จำลอง
3. เพื่อปรับปรุงรูปแบบการนำไปใช้สร้างเกมสถานการณ์จำลอง

ผลการศึกษาพบว่า

1. รูปแบบเกมสถานการณ์จำลอง ควรอาศัยทฤษฎีการออกแบบเพื่อการสอนเกมสถานการณ์จำลองควรประกอบด้วย จุดมุ่งหมาย บทบาท ปฏิสัมพันธ์ กติกา และเรื่องราว

2. การออกแบบเกมมีขอบเขตจำกัด

3. ส่วนประกอบของเกมควรมีพื้นฐานมาจากหลักการและทฤษฎีการออกแบบเกม

แบรนด์ (Brand. 1987) ได้ศึกษาผลการเรียนรู้ทางด้านสติปัญญา (Cognitive Learning) จากการเรียนโดยใช้เกมสถานการณ์จำลอง เลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีจัดกลุ่มตัวอย่างตามระบบสังคมมิติ คือ แบ่งออกเป็น 3 กลุ่มย่อยตามระดับการยอมรับของกลุ่มและสมาชิกที่ได้รับการคัดเลือก ผลการศึกษาพบว่า การเรียนรู้ทางด้านสติปัญญาก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกัน อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของทุกกลุ่มแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ฟาส (Fass. 1978: 265 – 280) ศึกษาผลการสอนโดยใช้เกมสถานการณ์จำลองและวิธีสอนแบบบรรยายในวิชาเศรษฐศาสตร์ กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักศึกษาวิทยาลัยอาชแลนด์ ชั้นปีที่ 1 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมสถานการณ์จำลองมีความสามารถในการจำมากกว่ากลุ่มที่เรียนโดยวิธีสอนแบบบรรยาย

เทเลอร์ (Taylor. 1978: 788 – 789) ได้เปรียบเทียบการสอนโดยใช้เกมสถานการณ์จำลองกับวิธีสอน 3 วิธี ที่มีต่อแรงจูงใจ ความสนใจ และการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีความพอใจในการสอนโดยใช้เกมสถานการณ์จำลองมากกว่าการสอนแบบอื่น ๆ ส่วนเรื่องแรงจูงใจ ความสนใจ และการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เกมสถานการณ์จำลองเป็นการสอนที่ส่งผลต่อสิ่งเหล่านี้สูงมาก

เดรค (Drake. 1979: 5436 – A) ศึกษาการสอนโดยใช้เกมสถานการณ์จำลองที่มีต่อความสนใจในวิชาสังคมศึกษา ตัวแปรที่ศึกษาคือ ความสนใจ เพศ สภาพทางเศรษฐศาสตร์ในสังคม และความรู้เกี่ยวกับวิชาสังคมศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนเกรด 3 เกรด 5 และเกรด 7 จำนวน 150 คน ผลการศึกษาพบว่า การเปลี่ยนแปลงความสนใจในวิชาสังคมศึกษาแตกต่างกันเมื่อเรียนโดยใช้เกมสถานการณ์จำลอง และคะแนนทดสอบก่อนสอนและคะแนนทดสอบหลังสอนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

งานวิจัยในประเทศ

คึกฤทธิ์ บุษบา (2526: 175) ได้ศึกษาผลการสอนโดยใช้วิธีสถานการณ์จำลองและวิธีไม่ใช้สถานการณ์จำลอง วิชาสังคมศึกษา หน่วยปัญหาโลกปัจจุบัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา และเจตคติต่อการสอนวิชาสังคมศึกษาระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างไม่มี

นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 การพัฒนาเจตคติต่อการสอนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมภายหลังการทดลองสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วรรณา เลิศชยันตี (2528: 163) ได้ศึกษาผลการสอนโดยใช้เกมสถานการณ์จำลองที่มีต่อแนวคิดแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยที่กลุ่มทดลองเรียนด้วยการสอนโดยใช้เกมสถานการณ์จำลอง กลุ่มควบคุมเรียนด้วยการสอนตามคู่มือครูการสอนสังคมศึกษาพบว่า การเลือกใช้แนวคิดแก้ปัญหาด้านความรู้ ความจำ ด้านความเข้าใจ ด้านการนำไปใช้ และด้านการวิเคราะห์ของกลุ่มทดลองแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 การเลือกใช้แนวคิดแก้ปัญหาด้านความรู้ความจำ ด้านความเข้าใจ ด้านการนำไปใช้ ด้านการวิเคราะห์ของกลุ่มควบคุม แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 การเลือกใช้แนวคิดแก้ปัญหาด้านความรู้ความจำ ด้านความเข้าใจ ด้านการนำไปใช้ ด้านการวิเคราะห์ระหว่างกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จรูญรัตน์ เทียนก้อน (2530: 74) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความมีวินัยทางสังคม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการสอนสังคมศึกษา โดยใช้เกมสถานการณ์จำลอง กลุ่มทดลองใช้การสอนโดยใช้เกมสถานการณ์จำลอง กลุ่มควบคุมสอนตามคู่มือการสอนสังคมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า ความมีวินัยทางสังคมและผลสัมฤทธิ์ทาง การเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ การเปลี่ยนแปลงความมีวินัยทางสังคมของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมก่อนการทดลองและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ การเปลี่ยนแปลงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และการเปลี่ยนแปลงด้านทัศนคติที่มีต่อการสอนสังคมศึกษาจากการสอนโดยใช้เกมสถานการณ์จำลองก่อนการทดลองและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

จีราภรณ์ อรุณศรีพิมาน (2546: 82) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนหน่วยเศรษฐศาสตร์ในครอบครัวโดยใช้เกมสถานการณ์จำลองกับเทคนิคพยากรณ์ ผลการวิเคราะห์พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหน่วยเศรษฐศาสตร์ในครอบครัวด้วยการสอนโดยใช้เกมสถานการณ์จำลองกับการสอนโดยใช้เทคนิคการพยากรณ์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยที่ค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ปรับแล้วของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมสถานการณ์จำลองสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เทคนิคพยากรณ์ และการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนที่เรียนหน่วยเศรษฐศาสตร์ในครอบครัวด้วยการสอนโดยใช้เกมสถานการณ์จำลองกับการสอนโดยใช้เทคนิคการพยากรณ์แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

บทที่ 3
วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการวิจัยครั้งนี้ มีรายละเอียดขั้นตอนในการดำเนินการ ดังนี้

1. การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. แบบแผนการทดลอง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและการสร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล
4. วิธีการดำเนินการทดลอง
5. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

1. การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเซนต์คาเบรียล เขตดุสิต จังหวัดกรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 จำนวน 7 ห้องเรียน รวมจำนวนนักเรียนประมาณ 435 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 โรงเรียนเซนต์คาเบรียล เขตดุสิต จังหวัดกรุงเทพมหานคร ซึ่งได้โดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) จาก 7 ห้องเรียน สุ่มมา 2 ห้อง ด้วยวิธีการจับสลาก มีนักเรียนห้องละ 60 คน รวมทั้งสิ้น 120 คน แล้วสุ่มอีกครั้งเพื่อกำหนดเป็นกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 โดย

- กลุ่มทดลองที่ 1 จำนวน 60 คน ได้รับการสอนแบบสตอรี่ไลน์
- กลุ่มทดลองที่ 2 จำนวน 60 คน ได้รับการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ชุดการเรียนที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว

ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

การทดลองครั้งนี้กระทำในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 ใช้เวลาในการทดลองกลุ่มละ 20 ชั่วโมง ทดลองสัปดาห์ละ 2 ชั่วโมงต่อกลุ่ม

2. แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research)

ตาราง 1 แบบแผนการทดลอง

กลุ่ม	สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
RE_1	T_1	X_1	T_2
RE_2	T_2	X_2	T_2

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการทดลอง

X_1 แทน การสอนแบบสตอรี่ไลน์

X_2 แทน การสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง

R แทน การกำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่ม (Random Assignament)

E_1 แทน กลุ่มทดลองที่ 1

E_2 แทน กลุ่มทดลองที่ 2

T_1 แทน การทดสอบก่อนทดลอง (Pretest)

T_2 แทน การทดสอบหลังทดลอง (Posttest)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและวิธีการสร้างเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ประกอบด้วย

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ

3.1.1 เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์

3.1.2 เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมสถานการณ์จำลอง

3.2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.3 เครื่องมือที่ใช้ศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนการสอน ได้แก่ แบบวัดความพึงพอใจต่อการเรียนการสอน

- แบบสตอรี่ไลน์
- แบบเกมสถานการณ์จำลอง

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

3.1.1 ศึกษาหลักสูตร จุดมุ่งหมายของหลักสูตร และขอบข่ายเนื้อหาสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่องเศรษศาสตร์ในครอบครัว ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อเป็นการเลือกแนวทางในการจัดการเรียนรู้ให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

3.1.2 วิเคราะห์จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม กิจกรรมการเรียนการสอน ความคิดรวบยอดจากเนื้อหาสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ในครอบครัว

3.1.3 กำหนดผลการเรียนรู้ของแต่ละหน่วย

3.1.4 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 2 แผน คือ เรียนด้วยการสอนแบบสตอรี่ไลน์ และเรียนด้วยการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง ในสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว จำนวนแผนละ 20 ชั่วโมง ซึ่งประกอบด้วยรายละเอียด ดังนี้

3.1.4.1 ความคิดรวบยอด

3.1.4.2 ผลการเรียนรู้ของกิจกรรม

3.1.4.3 กิจกรรมการเรียนการสอน ดำเนินกิจกรรมดังต่อไปนี้

3.1.4.3.1 เรียนด้วยการสอนแบบสตอรี่ไลน์ มีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมดังนี้

ขั้นนำ เป็นขั้นที่ครูให้ผู้เรียนดูรูปภาพ สไลด์ประกอบเสียง วีดีโอ เพลง คำขวัญ หรือกรณีตัวอย่าง ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้เห็นถึงปัญหาและหัวเรื่องที่จะนำไปสู่การเชื่อมโยงประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น โดยมีการแบ่งหน้าที่กัน เช่น ประธาน เลขานุการ ผู้รายงาน และสมาชิกในแต่ละกลุ่ม ก่อนลงมือปฏิบัติ ครูแนะนำการเรียนการสอนและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามเกี่ยวกับการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์

ขั้นสอน เป็นขั้นที่ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมของแต่ละกลุ่ม โดยมีการเชื่อมโยงสัมพันธ์กับวิชาอื่นๆ ซึ่งผู้วิจัยใช้บูรณาการสตอรี่ไลน์เข้ามาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในครั้งนี้ เพื่อเป็นการดำเนินเรื่องไปตามขั้นตอนที่ได้วางจุดมุ่งหมาย โดยมีคำถามหลักเป็นตัวเปิดประเด็นในการดำเนินเรื่องไปจนจบเรื่อง ประกอบไปด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่

1) องก์ ผู้เรียนต้องสร้างภาพสะท้อนที่เป็นความคิดรวบยอดเกี่ยวกับในแต่ละส่วนของเรื่องนั้นๆ โดยมีเงื่อนไขของเวลาเป็นตัวกำกับ

2) ตัวละคร ผู้เรียนต้องสร้างตัวละครโดยที่ผู้เรียนเข้าไปมีส่วนร่วมอยู่ในเรื่องที่เรียน ไม่ว่าเป็นคน หรือสัตว์ที่มีชีวิตอยู่ในเรื่อง ซึ่งตัวละครนั้นมีบทบาท

ในการเดินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ

3) วิถีชีวิต ผู้เรียนต้องดำเนินเรื่องราวที่เกี่ยวกับการดำเนินชีวิตโดยปกติหรือกิจวัตรประจำวันของตัวละครในสถานที่และเวลาตามองค์นั้นๆ

4) เหตุการณ์ ผู้เรียนต้องนำสิ่งที่เกิดขึ้น หรือปัญหาของตัวละครต้องเผชิญมาแก้ปัญหาในการดำเนินเรื่องจนกระทั่งจบเรื่อง

ขั้นสรุป เป็นขั้นที่ผู้เรียนออกมาอภิปรายหรือสรุปเล่าเรื่อง พร้อมทั้งเสนอผลงานของกลุ่มตนเองให้ทราบ

ขั้นประเมินผล เป็นขั้นในการประเมินผลด้านความรู้ ทักษะและเจตคติของผู้เรียน บอกถึงอุปสรรคปัญหาในการทำกิจกรรมว่าบรรลุถึงจุดมุ่งหมายที่วางไว้หรือไม่ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยสร้างแบบประเมินผล

3.1.4.3.2 นักเรียนที่เรียนด้วยการสอบแบบเกมสถานการณ์จำลอง มีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

3.1.4.3.2.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นสร้างความสนใจและทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการที่จะทำกิจกรรมโดยใช้วีดิทัศน์ สไลด์ รูปภาพ และเทปบันทึกเสียง และแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียน

3.1.4.3.2.2 ขั้นปฏิบัติกิจกรรม แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 12 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มจัดบทบาทสมาชิกออกเป็น ประธานกลุ่ม ผู้เล่น และผู้สังเกตการณ์ โดยผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนบทบาทกันในแต่ละเกมสถานการณ์จำลอง ศึกษาวิธีการกระทำกิจกรรม กฎกติกา จัดเตรียมอุปกรณ์จากบัตรกำหนดกิจกรรม และปฏิบัติกิจกรรมในรูปของการแข่งขันโดยยึดวิธีการ กฎ กติกา เวลา และบทบาทที่กำหนดไว้เพื่อหากลุ่มผู้ชนะ

3.1.4.3.2.3 ขั้นจำแนกแยกแยะ เป็นขั้นที่นักเรียนได้ผลจากการสังเกตการกระทำกิจกรรมโดยจริง ประกอบด้วย การจำแนกแยกแยะและอธิบายปัญหาทางเลือกในการตัดสินใจ การกระทำ การจัดระบบการทำงาน กฎเกณฑ์ และการสรุปความคิดรวบยอดโดยประธานกลุ่มเป็นผู้ดำเนินการ และคัดเลือกสมาชิกในกลุ่ม 1 คน เป็นเลขานุการทำหน้าที่จดบันทึกผลจากการอภิปรายของกลุ่ม

3.1.4.3.2.4 ขั้นคิดวิเคราะห์ เป็นขั้นที่ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายทั้งชั้นเรียนในการวิเคราะห์ปัญหา ทางเลือกในการตัดสินใจ การกระทำ การจัดระบบการทำงาน กฎเกณฑ์ และความคิดรวบยอดที่ถูกต้องของกระบวนการกิจกรรมเกมสถานการณ์จำลอง

3.1.4.3.2.5. ขั้นลงความเห็นสรุป เป็นขั้นที่ผู้เรียนแต่ละคนลงความเห็นสรุป ความคิดรวบยอด หลักการ หรือวิธีการที่ได้จากกิจกรรมเกมสถานการณ์จำลอง และนำเอาความ คิดรวบยอด หลักการ หรือวิธีการที่ได้รับไปเชื่อมโยงสัมพันธ์กับสถานการณ์ใหม่ในชีวิตประจำวัน โดยผู้เรียนเขียนบรรยายความคิดเป็นรายบุคคล

3.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

3.2.1 ศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบ จากหนังสือการวัดผลของ ชวาล แพรัตกุล (2522: 1 – 407) เทคนิคการวัดและประเมินผลการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษาของ สมบูรณ์ ชิตพงศ์ (2523: 1 – 40) เทคนิคการวัดและประเมินผลการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษาของ นิเวศน์ ธรรมรักษ์ (2530: 1 – 238) เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.2.2 ทำการวิเคราะห์หลักสูตรในส่วนที่เกี่ยวกับเรื่องที่สอน ตามลำดับขั้น ดังนี้

3.2.2.1 ผู้วิจัยร่วมกับนิสิตปริญญาโท วิชาเอกมัธยมศึกษา กลุ่มการสอนสังคมศึกษา จำนวน 3 คน ทำการวิเคราะห์หลักสูตร และสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตร จากเนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องการวัดตามหลักของ บลูม (Bloom. 1956: 49 – 50) สำหรับเป็นเกณฑ์ในการตัดสินใจว่าต้องการวัดพฤติกรรมในเนื้อหาอะไร เป็นจำนวนมากน้อยเพียงใด

3.2.2.2 จำแนกจุดประสงค์ของเนื้อหาออกเป็นพฤติกรรม โดยจำแนกจุดประสงค์สาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ในครอบครัวว่า ประกอบด้วย พฤติกรรมที่ต้องการวัดเป็น 6 ด้าน คือ

3.2.2.2.1 ความรู้ความจำ

3.2.2.2.2 ความเข้าใจ

3.2.2.2.3 การนำไปใช้

3.2.2.2.4 การวิเคราะห์

3.2.2.2.5 การสังเคราะห์

3.2.2.2.6 การประเมินค่า

3.2.2.3 ให้ความหมายของพฤติกรรม พร้อมระบุลักษณะการกระทำหรือการแสดงออกที่บุคคลมีพฤติกรรมนั้นๆ

3.2.2.4 จำแนกเนื้อหาและระบุความคิดรวบยอดของแต่ละเนื้อหา

3.2.2.5 ให้ค่าน้ำหนัก ผู้ร่วมดำเนินการวิเคราะห์หลักสูตร กำหนดค่าน้ำหนักแสดงถึงความสัมพันธ์ของเนื้อหาและพฤติกรรมในช่อง ตามความเห็นของแต่ละคนโดยอิสระ

3.2.2.6 สร้างตารางเฉลี่ย โดยนำคะแนนแต่ละช่องของแต่ละคนรวมกัน แล้วหารด้วยจำนวนคนทั้งหมดที่ร่วมกันวิเคราะห์ข้อมูล

3.2.2.7 สร้างตารางวิเคราะห์รายละเอียด โดยเปลี่ยนตารางวิเคราะห์ให้ช่องรวมทั้งหมดเท่ากับคะแนนตามตารางวิเคราะห์รายละเอียด

3.2.2.8 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามเนื้อเรื่องที่ใช้ในการทดลอง จากตารางวิเคราะห์รายละเอียด ตามผลวิเคราะห์หลักสูตร ข้อสอบที่สร้างเป็นแบบเลือกตอบ 5 ตัวเลือก จำนวน 100 ข้อ โดยสร้างให้ครอบคลุมพฤติกรรม

3.2.2.3 หาความเที่ยงตรงของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว โดยนำแบบ ทดสอบไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสอนวิชาสังคมศึกษา ตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา ความเที่ยงตรงตามโครงสร้าง โดยนำไปเปรียบเทียบกับตารางวิเคราะห์หลักสูตรว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับนี้วัดได้ครอบคลุมพฤติกรรมต่างๆ ตามตารางวิเคราะห์หลักสูตรและลักษณะการใช้คำถามตัวเลือก ความสอดคล้องพฤติกรรมที่ต้องการวัดความถูกต้องทางด้านภาษา รวมทั้งพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามแบบทดสอบ กับจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (I.O.C) ระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้และคัดเลือกแบบทดสอบที่มีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป

3.2.2.4 นำแบบทดสอบที่คัดเลือกในข้อ 3 ไปทดสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเซนต์คาเบรียล เขตดุสิต จังหวัดกรุงเทพมหานคร รวมทั้งสิ้นจำนวน 120 คน ที่เคยเรียนบทเรียนนี้มาแล้ว เพื่อหาคุณภาพของแบบทดสอบ

3.2.2.5 นำกระดาษคำตอบมาตรวจให้คะแนน โดยมีเกณฑ์ให้คะแนนแต่ละข้อคือ ถ้าตอบถูกได้ 1 คะแนน ถ้าตอบผิดหรือเว้นไม่ตอบหรือตอบเกิน 1 ตัวเลือกได้ 0 คะแนน

3.2.2.6 วิเคราะห์หาความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) โดยใช้เทคนิค 27% เปิดตารางสำเร็จรูป จุง เตห์ ฟาน (Fan. 1952: 32) เลือกแบบทดสอบที่มีความยากง่าย (p) ระหว่าง .20 – .80 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ .20 ขึ้นไป (ล้วน สายยศ; และ อังคณา สายยศ. 2538: 210) คัดเลือกไว้จำนวน 40 ข้อ การวิจัยครั้งนี้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.27 – 0.67 และค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.20 – 7.0

3.2.2.7 นำแบบทดสอบที่คัดเลือกแล้ว จำนวน 40 ข้อ ไปทดสอบหาคุณภาพอีกครั้งกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 120 คน เพื่อหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สูตร KR – 20 ของคูเดอร์ และ ริชาร์ดสัน (ล้วน สายยศ; และ อังคณา สายยศ. 2538: 197 – 198 ; อ้างอิงจาก Kuder; & Richardson. n.d. : *Journal of Educational Psychology*) ได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ .89 แล้วนำแบบทดสอบไปทดสอบจริง

ตัวอย่างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

เป็นการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีจำนวน 40 ข้อ มี 5 ตัวเลือก มีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกันไปในแต่ละข้อ และให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกที่สุดเพียงคำตอบเดียว

ตัวอย่างข้อสอบ

(ความรู้ความจำ) (0) คำว่า “ต้นทุนเสียโอกาส” มีความหมายตรงกับข้อใดมากที่สุด

ก. การที่เราต้องเสียค่าใช้จ่ายมากเกินไป

ข. การที่เราไม่สามารถทำทุกสิ่งได้พร้อมกันในเวลาเดียว

ค. การที่เราต้องคำนึงในการเลือกอาชีพที่ดีที่สุด

ง. การที่เราต้องปล่อยที่ดินรอบ ๆ บ้านให้ว่างเปล่า

จ. การที่เราลงทุนไปแล้วไม่ได้กำไร **ตอบ ข.**

(การนำไปใช้) (00) ความขาดแคลนสินค้าจะไม่เกิดขึ้น ถ้ามนุษย์มีวิธีการตามข้อใด

ก. รู้จักเพิ่มประสิทธิภาพในการผลิต

ข. รู้จักเพิ่มผลผลิตให้มากขึ้น

ค. แสวงหาทรัพยากรมาเพิ่ม

ง. รู้จักค้นคว้าหาวิทยาการใหม่

จ. ต้องสงวนทรัพยากรไว้โดยไม่นำมาใช้ **ตอบ ก.**

(การวิเคราะห์) (000) ในปัจจุบันทรัพยากรมีอยู่อย่างจำกัด แต่ความต้องการของมนุษย์ไม่จำกัด ย่อมก่อให้เกิดผลอย่างไร

ก. ต้องเพิ่มการผลิตสินค้าให้มีปริมาณมากขึ้น

ข. ต้องลดปริมาณการซื้อให้น้อยลง

ค. ต้องรู้จักตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการ

ง. ต้องรู้จักแก้ปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นเสมอ

จ. ต้องรู้จักเลือกรัฐบาลเข้ามาแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น **ตอบ ค.**

3.3 เครื่องมือที่ใช้ศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนการสอน

3.3.1 แบบวัดความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์ และเกมสถานการณ์จำลอง มีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

3.3.1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

3.3.1.2 สร้างแบบวัดความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์และเกมสถานการณ์จำลอง โดยให้ครอบคลุมเนื้อหาที่เกี่ยวกับรูปแบบและลักษณะของกิจกรรมการเรียนการสอน การประเมินผล และประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับ ลักษณะของแบบวัด เป็นแบบ

มาตราส่วนประเมินค่า 3 ระดับ จำนวน 30 ข้อ

เกณฑ์การให้คะแนน

- ถ้าเลือกตอบ พึงพอใจระดับมาก ให้ 3 คะแนน
  พึงพอใจระดับปานกลาง ให้ 2 คะแนน
  พึงพอใจระดับน้อย ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การประเมินผล

2.50 – 3.00 หมายความว่า มีความพึงพอใจในระดับมาก

1.50 – 2.49 หมายความว่า มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง

1.00 – 1.49 หมายความว่า มีความพึงพอใจในระดับน้อย

3.3.1.3 นำแบบวัดที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบภาษาและความครอบคลุมในด้านต่างๆ ที่กำหนดไว้ แล้วนำไปปรับปรุงแก้ไข หลังจากนั้นนำแบบวัดไปใช้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน พิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.3.1.4 นำแบบวัดที่ได้ตรวจแก้ไขแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่ตัวอย่างประชากร เพื่อตรวจสอบข้อบกพร่องของภาษา ความถูกต้องและชัดเจน แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เพื่อให้กับตัวอย่างประชากรจริง

ผู้วิจัยใช้แบบวัดความพึงพอใจของ นางสาวธาริณี วิทยาอนุวรรตน์ (2542: 145 – 146)

3.4 วิธีการดำเนินการทดลอง

ในการดำเนินการทดลอง ดำเนินไปเป็นขั้นๆ ดังนี้

3.4.1 ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว และแบบวัดความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนในสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว

3.4.2 ดำเนินการทดลอง ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้สอนนักเรียนทั้งสองกลุ่มคือ กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้เนื้อหาเดียวกัน ระยะเวลาในการสอนเท่ากัน คือ ใช้เวลากลุ่มละ 20 ชั่วโมง ส่วนวิธีการสอนแตกต่างกันคือ กลุ่มทดลองที่ 1 สอนแบบสตอรี่ไลน์ และกลุ่มทดลองที่ 2 นักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง

3.4.3 การทดสอบหลังเรียน (Posttest) มีการสอบทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในแบบทดสอบเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว และแบบวัดความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนในสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์

ในครอบครัว ซึ่งเป็นชุดเดิมในการทดสอบก่อนเรียน

3.4.4 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว และแบบวัดความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว โดยใช้คะแนนผลต่างระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน และนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ทางสถิติเพื่อตรวจสอบสมมติฐาน

3.5 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

3.5.1 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

3.5.1.1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอนสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว ระหว่างกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 โดยใช้ t – test Independent ในรูปผลต่างของคะแนน (Difference Score)

3.5.1.2 เปรียบเทียบความพึงพอใจในการเรียนสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระหว่างกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 โดยใช้ t – test Independent ในรูปผลต่างของคะแนน (Difference Score)

3.5.2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.5.2.1 สถิติพื้นฐาน

3.5.2.1.1 หาคะแนนเฉลี่ยคำนวณจากสูตร (ล้วน สายยศ; และ อังคณา สายยศ. 2538: 73)

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

เมื่อ $\overline{X}$ แทน คะแนนเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

3.5.2.1.2 หาค่าความแปรปรวนของคะแนน (S^2) คำนวณจากสูตร (ล้วน สายยศ; และ อังคณา สายยศ. 2538: 77)

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

เมื่อ S^2 แทน ค่าความแปรปรวนของคะแนน
N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
$\sum X^2$ แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
N – 1 แทน ชั้นของความอิสระ (Degree of freedom)

3.5.2.2 สถิติที่ใช้ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

3.5.2.2.1 หาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ คำนวณจากสูตร (สมบูรณ์ ชิตพงศ์. ม.ป.ป. 2)

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

เมื่อ IC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับแบบทดสอบที่ต้องการวัด
$\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่ให้ความเห็น

3.5.2.2.2 หาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) เป็นรายข้อของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว โดยใช้การวิเคราะห์เป็นรายข้อ (Item Analysis) และใช้เทคนิค 27% ของ จุง เตห์ ฟาน ตารางสำเร็จรูปของ จุง เตห์ ฟาน (Fan. 1952: 32)

3.5.2.2.3 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว โดยใช้สูตร KR – 20 (ล้วน สายยศ; และ อังคณา สายยศ. 2538: 197 – 198)

$$r_n = \frac{n}{n-1}\left(\frac{1-\sum pq}{S_t^2}\right)$$

เมื่อ r_n แทน ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

n แทน จำนวนข้อของแบบทดสอบ

p แทน สัดส่วนของผู้ที่ทำได้ในข้อหนึ่งๆ ซึ่งมีค่าเท่ากับ

$$= \frac{\text{จำนวนคนที่ทำถูก}}{\text{จำนวนคนทั้งหมด}}$$

q แทน สัดส่วนของผู้ทำผิดในข้อหนึ่งๆ หรือคือ 1 – p

S_t^2 แทน คะแนนความแปรปรวนของแบบทดสอบทั้งฉบับ

3.5.2.2.4 การคำนวณหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว และคะแนนจากแบบวัดความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์ และเกมสถานการณ์จำลอง โดยใช้สูตร

$$\text{S.D.} = \sqrt{\frac{\sum\left(X - \overline{X}\right)^2}{N}}$$

เมื่อ X แทน คะแนนของนักเรียนแต่ละคน

$\overline{X}$ แทน ค่าเฉลี่ยของคะแนน

N แทน จำนวนประชากรในแต่ละกลุ่ม

(บุญเรียง ขจรศิลป์. 2539)

3.5.2.3 สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

ทดสอบสมมตฐานข้อ 1 และ 2 เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว และความพึงพอใจต่อการเรียนสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว ระหว่างกลุ่มทดลองทั้ง 2 กลุ่ม โดยใช้ t – test แบบ Independent ในรูป Difference Score (Scott and Werthimer. 1967 : 264) ซึ่งคำนวณได้จากสูตร

$$t = \frac{MD_1 - MD_2}{S_{MD_1 - MD_2}} \quad ; \quad df = n_1 + n_2 - 2$$

ซึ่ง $S_{MD1 - MD2} = \sqrt{\frac{S^2_{D1}}{n_1} + \frac{S^2_{D2}}{n_2}}$

และ $S^2_D = \frac{\sum (D_1 - MD_1)^2 + \sum (D_2 - MD_2)^2}{n_1 + n_2 - 2}$

เมื่อ t แทน ค่าที่ใช้พิจารณาของการแจกแบบ t – distribution

MD_1 แทน ค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากผลต่างระหว่างการสอบหลังการเรียนกับก่อนการเรียนของกลุ่มทดลองที่ 1

MD_2 แทน ค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากผลต่างระหว่างการสอบหลังการเรียนกับก่อนการเรียนของกลุ่มทดลองที่ 2

S^2_{D1} แทน ค่าความแปรปรวนของผลต่างระหว่างการทดสอบก่อนการเรียนและหลังการเรียนของกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2

$S_{MD1 - MD2}$ แทน ค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของผลต่างระหว่างการทดสอบหลังการเรียนกับก่อนการเรียนของกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2

D_1 แทน ผลต่างระหว่างการทดสอบหลังการเรียนกับก่อนการเรียนของกลุ่มทดลองที่ 1

D_2 แทน ผลต่างระหว่างการทดสอบหลังการเรียนกับก่อนการเรียนของกลุ่มทดลองที่ 2

n_1 แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มทดลองที่ 1

n_2 แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มทดลองที่ 2

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้เข้าใจตรงกันในการแปลความหมายของผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ให้ความหมายของสัญลักษณ์ที่ใช้ดังนี้

n	แทน	จำนวนนักเรียน
$\overline{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
$\overline{T_1}$	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนการทดลอง
$\overline{T_2}$	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังการทดลอง
MD	แทน	ค่าเฉลี่ยของผลต่างของคะแนนระหว่างการทดสอบหลังการทดลองกับก่อนการทดลอง
$S_{MD1-MD2}$	แทน	ค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของคะแนนความแตกต่างระหว่างการทดสอบหลังการทดลองกับก่อนการทดลองของกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2
T	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบ
t	แทน	ค่าที่ใช้ในการพิจารณา t – distribution
p	แทน	ค่าความน่าจะเป็น (Probability) ของค่าสถิติที่ใช้ทดสอบ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังต่อไปนี้

เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจที่มีต่อสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยการสอนแบบสตอรี่ไลน์กับเรียนโดยการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง

ผู้วิจัยได้นำผลต่างของคะแนนเฉลี่ยหลังการทดลองกับก่อนการทดลองของกลุ่มที่ได้รับการสอนแบบสตอรี่ไลน์ และกลุ่มที่ได้รับการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลองมาเปรียบเทียบโดยใช้สถิติ t – test แบบ Independent ในรูป Difference Score ได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. การทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1

เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบสตอรี่ไลน์กับการสอนแบบเกมสถานการณ์ได้ผล ดังตาราง 2

ตาราง 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยการสอนแบบสตอรี่ไลน์ กับเรียนโดยการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง

กลุ่มตัวอย่าง	n	$\overline{T_1}$	$\overline{T_2}$	MD	$S_{MD1-MD2}$	t	p
สอนแบบสตอรี่ไลน์	60	19.85	27.12	7.23			
					.64	.05	.95
สอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง	60	22.38	29.62	7.26			

จากผลการวิเคราะห์ตาราง 2 พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนของกลุ่มที่ได้รับการสอนแบบสตอรี่ไลน์และกลุ่มที่ได้รับการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง มีคะแนน 19.85 และ 22.38 ตามลำดับ ซึ่งถือว่าคะแนนใกล้เคียงกัน และหลังจากที่ทั้งสองกลุ่มได้รับการสอนด้วยวิธีที่แตกต่างกัน พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนแบบสตอรี่ไลน์ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 27.12 ส่วนนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 29.62 ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการเรียนของทั้งสองกลุ่ม พบว่า มีคะแนนต่างกันเพียง .03

เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยผลต่างของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลองกับก่อนการทดลองของนักเรียนทั้งสองกลุ่ม พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนแบบสตอรี่ไลน์กับนักเรียนที่รับการสอบแบบเกมสถานการณ์จำลอง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ กล่าวคือ นักเรียนที่ได้รับการสอนแบบสตอรี่ไลน์และนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนใกล้เคียงกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1

2. การทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2

เปรียบเทียบความพึงพอใจในการเรียนสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบสตอรี่ไลน์กับการสอนแบบเกมสถานการณ์ ได้ผลดังตาราง 3

ตาราง 3 เปรียบเทียบความพึงพอใจในการเรียนสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยการสอนแบบสตอรี่ไลน์ กับเรียนโดยการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง

กลุ่มตัวอย่าง	n	$\overline{T_1}$	$\overline{T_2}$	MD	$S_{MD1-MD2}$	t	p
สอนแบบสตอรี่ไลน์	60	1.45	2.34	.88			
					.07	.06	.94
สอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง	60	1.29	2.17	.88			

จากผลการวิเคราะห์ตาราง 3 พบว่า คะแนนความพึงพอใจในการเรียนสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ก่อนเรียนของกลุ่มที่ได้รับการสอนแบบสตอรี่ไลน์ และกลุ่มที่ได้รับการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง มีคะแนน 1.45 และ 1.29 ตามลำดับ ซึ่งถือว่าคะแนนใกล้เคียงกัน และหลังจากที่ทั้งสองกลุ่มได้รับการสอนด้วยวิธีที่ต่างกัน พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนแบบสตอรี่ไลน์มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.34 ส่วนนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.17 ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบคะแนนความพึงพอใจในการเรียนหลังการเรียนของทั้งสองกลุ่มพบว่า มีคะแนนต่างกันเพียง .16

เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยผลต่างของคะแนนความพึงพอใจในการเรียนหลังการทดลองกับก่อนการทดลองของนักเรียนทั้งสองกลุ่ม พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนแบบสตอรี่ไลน์กับนักเรียนที่รับการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง มีความพึงพอใจในการเรียนแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญสถิติ กล่าวคือ นักเรียนที่ได้รับการสอนแบบสตอรี่ไลน์และนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง มีความพึงพอใจในการเรียนใกล้เคียงกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

บทที่ 5
สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาเชิงทดลองเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนเรื่อง เศรษฐศาสตร์ในครอบครัว โดยการสอนแบบสตอรี่ไลน์กับการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง สรุปสาระสำคัญ และผลการศึกษาได้ดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ กับนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง

2. การศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดนการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ กับนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง

สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนที่เรียนโดยการสอนแบบสตอรี่ไลน์ กับนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน

2. นักเรียนที่เรียนโดยการสอนแบบสตอรี่ไลน์กับนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง มีความพึงพอใจในการเรียนสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม แตกต่างกัน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. กำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเซนต์คาเบรียล เขตดุสิต จังหวัดกรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) จากจำนวน 7 ห้องเรียน จับฉลากมา 2 ห้องเรียน แล้วนำมาจับฉลากอีกครั้ง เพื่อแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

1.1 กลุ่มทดลองที่ 1 จำนวน 60 คน ที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบสตอรี่ไลน์

1.2 กลุ่มทดลองที่ 2 จำนวน 60 คน ที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อใช้สอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในสาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว จำนวน 20 ชั่วโมง

2.2 แผนการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อใช้สอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในสาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว จำนวน 20 ชั่วโมง

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบเลือกตอบ 5 ตัวเลือก จำนวน 100 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น .89 มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง .27 – .67 ค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง .20 – .70

2.4 แบบวัดความพึงพอใจ ผู้วิจัยได้ขอยืมเครื่องมือจาก นางสาวธาริณี วิทยาอนุวรรตน์ โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และได้นำมาปรับให้มีความเหมาะสม จำนวน 30 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น .97

การรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้

1. ทำการทดลองก่อนเรียน (Pretest) ทั้งกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว และแบบวัดความพึงพอใจในการเรียนที่สร้างขึ้น

2. ดำเนินการทดลอง ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้สอนนักเรียนทั้งสองกลุ่ม คือ กลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 โดยใช้หน่วยการเรียนเดียวกัน ระยะเวลาในการสอนเท่ากัน คือ ใช้เวลากลุ่มละ 20 ชั่วโมง ส่วนวิธีสอนที่สอนแตกต่าง คือ กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้การสอนแบบสตอรี่ไลน์ และกลุ่มทดลองที่ 2 ใช้วิธีการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง

3. การทดสอบหลังเรียน (Posttest) ทั้งกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว และแบบวัดความพึงพอใจในการเรียน ซึ่งเป็นชุดเดิมในการทดสอบก่อนเรียน

4. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม และแบบวัดความพึงพอใจ โดยใช้คะแนนผลต่างระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน และนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ทางสถิติเพื่อตรวจสอบสมมติฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว ระหว่างกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 โดยใช้ผลต่างของคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน แล้วทดสอบค่าความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยใช้ t – test แบบ Independent ในรูปผลต่างของคะแนน (Difference Score)

2. เปรียบเทียบความพึงพอใจระหว่างกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 โดยใช้ผลต่างของคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน แล้วทดสอบค่าความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยใช้ t – test แบบ Independent ในรูปผลต่างของคะแนน (Difference Score)

สรุปผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียน สาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ในครอบครัว โดยการสอนแบบสตอรี่ไลน์ กับการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

2. ความพึงพอใจในการเรียนที่เรียนสาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ในครอบครัว โดยการสอนแบบสตอรี่ไลน์ กับการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้ มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนเรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว โดยการสอนแบบสตอรี่ไลน์ กับการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้ในข้อ 1 ทั้งนี้เนื่องมาจากการสอนทั้งสองวิธีเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพใกล้เคียงกัน โดยในแต่ละวิธีมีจุดเด่นพอสรุปได้ ดังนี้

1. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์ เป็นการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น เพราะการตอบคำถามนำในวิธีสตอรี่ไลน์ ทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้จากประสบการณ์เดิมครูเป็นผู้กระตุ้นให้ผู้เรียนนำประสบการณ์เดิมของตนเองออกมาใช้ในการเรียน และแบ่งเป็นประสบการณ์ของตนกับเพื่อนๆ การทำกิจกรรม ต่างๆ ตามเส้นทางการเดินเรื่อง ทำให้ผู้เรียนต้องทำกิจกรรมตลอดเวลา มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้สอน เพราะการทำงานเป็นการเอื้ออำนวยให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนและแบ่งปันประสบการณ์ โดยสะท้อนความคิดจากการอภิปราย การนำเสนอผลงานทำให้ผู้เรียนได้ข้อสรุปที่หลากหลาย นอกจากนี้ อารีย์ ชูมณี (2546: 104) ยังกล่าวว่า การสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์ เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการทำให้ผู้เรียนมองเห็นความ

สัมพันธ์ระหว่างวิชา และสามารถประยุกต์ความคิด ประสบการณ์ ความสามารถและทักษะต่างๆ ในการเรียนรู้ ทำให้สามารถเชื่อมโยงกับสิ่งที่เรียนเข้ากับชีวิตจริง เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นธรรมชาติ เนื่องจากสอดคล้องกับการดำเนินชีวิต ทำให้สิ่งที่เรียนรู้นั้นมีความหมาย ทำให้เกิดความเข้าใจอันเป็นผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น ยังได้มีงานวิจัยของ จีรภัสร์ บัวสุวรรณ (2543: 89) พบว่า กิจกรรมการเรียนการสอนโดยการใช้ชุดการเรียนสตอรี่ไลน์ เน้นให้ผู้เรียนได้คิด ค้นคว้า และลงมือปฏิบัติงานเดี่ยวและงานกลุ่ม มีการวางแผนตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ตามโครงเรื่อง ขั้นตอนของสตอรี่ไลน์ โดยจินตนาการไปตามองก์ ตัวละคร วิถีชีวิต และเหตุการณ์ต่างๆ โดยมีคำถามหลักเป็นตัวเปิดประเด็นของเรื่อง ในการทำงาน ผู้สอนเป็นเพียงที่ปรึกษาและให้คำแนะนำ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ซึ่งเข้าใจได้ดี แม่นยำ และชัดเจน จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ส่วนการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง เป็นการสอนที่ประกอบไปด้วยกิจกรรมหลายอย่าง เช่น เกม กรณีตัวอย่าง บทบาทสมมติ และจำลองสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับสภาพความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในสังคม ทำให้นักเรียนเกิดความรู้สึกที่สัมพันธ์กับเหตุการณ์ต่างๆ ที่นำมาจัดสร้างเป็นเกม อันมีกฎเกณฑ์ กติกาขณะที่เล่นเกมจะได้รับการฝึกวิธีระดมสมอง (Brain Storming) ฝึกการคิดอย่างมีระบบจากข้อมูลต่างๆ ที่กำหนดในเกม ฝึกการอภิปราย การยอมรับความคิดเห็นในเชิงเหตุผล และฝึกการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนดขึ้น ได้พัฒนาการทำงาน ได้แสดงออก จึงทำให้เกิดความเข้าใจและจดจำเนื้อหาได้มากขึ้น จะทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งไปสอดคล้องกับงานวิจัยของ วรรณา เลิศชยันตี (2528: 54) นอกจากนี้งานวิจัยของ สันติพงศ์ ชินประดิษฐ์ (2534: 75) ได้พบว่า กระบวนการเรียนรู้ของเกมสถานการณ์จำลอง ซึ่งประกอบไปด้วย กระบวนการเรียนรู้ด้วยประสบการณ์ และกระบวนการจัดกระทำข้อมูล โดยที่กระบวนการเรียนรู้ด้วยประสบการณ์ที่มีหลักการคือ การให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงทั้งจากพฤติกรรมภายนอกที่ เป็นรูปธรรม อาทิ การเคลื่อนไหวของร่างกายและพฤติกรรมที่เป็นนามธรรม อาทิ ความรู้สึก การตัดสินใจหรือการแก้ปัญหา จากการที่ได้กระทำกิจกรรมเกมสถานการณ์จำลอง ได้จำแนกแยกแยะพฤติกรรมและความคิด ได้วิเคราะห์วิจารณ์ ได้ลงความเห็น สรุปแนวคิด และโยงความสัมพันธ์กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคม กระบวนการเรียนรู้ดังกล่าว ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ ทั้งในเนื้อหาวิชาที่เรียน ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่เหมาะสม จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จีราภรณ์ อรุณศรีพิมาน (2547: 82) พบว่า การสอนโดยใช้เกมสถานการณ์จำลองมีลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นบทบาทผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นผู้ปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง ในการแสวงหาความรู้ โดยเริ่มจากผู้เรียนได้ใช้ทักษะต่างๆ ได้แก่ ทักษะการตัดสินใจ ทักษะการติดต่อสื่อสาร ทักษะ การกำหนด หรือการใช้ทรัพยากร ทักษะการแก้ปัญหา ทำให้เข้าใจอุปสรรคที่มีอิทธิพลต่อการดำเนินการ มีการร่วมกันวางแผน ปฏิบัติกิจกรรม นำเสนอและสรุปผลการปฏิบัติกิจกรรม อันเป็นประสบการณ์ที่มีประสิทธิภาพ มีผลทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

จากลักษณะและจุดเด่นของวิธีการสอนทั้ง 2 วิธี จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนไม่แตกต่างกัน และผลการวิจัยครั้งนี้ เพื่อพิจารณาความแตกต่างระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่าแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ สรุปได้ว่าการสอนทั้ง 2 วิธี ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

2. การศึกษาความพึงพอใจการเรียนของนักเรียนได้รับการสอนแบบสตอรี่ไลน์ กับการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง จากการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนแบบสตอรี่ไลน์กับการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง มีความพึงพอใจในการเรียนไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้ในข้อ 2 จากผลการวิจัยดังกล่าวพอจะสรุปได้ ดังนี้

การสอนแบบสตอรี่ไลน์ กับเกมสถานการณ์จำลอง เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนเป็นอย่างมาก เพราะการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีความร่วมมือและการแข่งขัน ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น อยากรู้อยากเห็น สนใจเรียนมากขึ้น นอกจากนี้ ผู้เรียนยังต้องเข้าร่วมกิจกรรมทุกกิจกรรม ทุกคนมีหน้าที่ จึงทำให้ไม่เกิดความเบื่อหน่าย สนุกสนานเพลิดเพลิน ส่วนด้านบรรยากาศการเรียนรู้นั้น เป็นบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีชีวิตชีวา สนุกสนานเป็นกันเอง มีเสียงหัวเราะ ผู้เรียนสามารถเคลื่อนไหวในชั้นเรียนได้อย่างอิสระ ผู้สอนจะเป็นกัลยาณมิตรของผู้เรียน มีความรัก ความเอื้ออาทร พร้อมที่จะช่วยเหลือ ทำให้การทำงานและการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนเกิดสัมพันธภาพที่ดียิ่งขึ้น (อรทัย มูลคำ. 2542) และยังได้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธาริณี วิทยาอนิวรรตน์ ที่พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ในทุกด้าน ทั้งทางด้านอารมณ์ ร่างกาย สติปัญญา และสังคม ทำให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาในทุกด้าน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ คือ กิจกรรมการเรียนการสอนที่จะช่วยให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ได้ดี ควรจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวร่างกายอย่างเหมาะสมกับวัยวุฒิ ภาวะ และความสนใจของผู้เรียน การเรียนรู้มีความหมายต่อผู้เรียนยิ่งขึ้น ดังนั้นผู้ที่เรียนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์ ซึ่งได้รับการพัฒนาทุกๆ ด้านไปพร้อมๆ กัน จึงมีความพึงพอใจในการเรียนดีขึ้น กระบวนการจัดกระทำข้อมูลการสอนโดยใช้เกมสถานการณ์จำลอง จะทำให้ผู้เรียนได้รับข้อมูลด้านความรู้ ความเข้าใจ วิธีการสถานการณ์ กฎกติกา อุปกรณ์ และเอกสารประกอบการเรียนการสอน เพื่อประกอบการตัดสินใจในการดำเนินการเล่น และทำหน้าที่อย่างดีที่สุด กระบวนการเรียนรู้ของเกมสถานการณ์จำลองทั้งสองกระบวนการดังกล่าว จึงทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้ความเข้าใจ ความคิด ประสบการณ์ ความรู้สึก และข้อมูลต่างๆ ได้อย่างมีคุณภาพ จึงทำให้มีความพึงพอใจในการเรียนสูงขึ้น สันติพงศ์ ชินประดิษฐ์ (2534: 75) จึงเป็นผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น การเรียนการสอนแบบผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกด้าน

ทำให้ผู้เรียนมีความรู้สึกว่าตนมีความสำคัญ มีความสามารถ และมีโอกาสได้แสดงความสามารถให้ผู้อื่นเห็น ทำให้ได้รับการยอมรับจากทุกคน จึงทำให้ผู้เรียนมีความสุข มีความพึงพอใจในการเรียน และทำให้การเรียนรู้นั้นมีความหมายต่อผู้เรียนเป็นอย่างมาก

จากเหตุผลดังกล่าว การที่นักเรียนได้มีส่วนร่วมทางการเรียน ทำให้ความพึงพอใจในการเรียนไม่แตกต่างกัน

ข้อสังเกต

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อสังเกต ดังนี้

1. ในการจับกลุ่ม จะพบปัญหาการเข้ากลุ่มช้า ความไม่เป็นระเบียบของสมาชิกภายในกลุ่ม ผู้วิจัยแก้ปัญหาโดยการกำหนดเวลาสำหรับการจัดกลุ่ม และให้คะแนนกลุ่มที่มีความพร้อมที่สุด หรือบางครั้งใช้การแจกลูกอม ผู้เรียนที่ได้ลูกอมชนิดเดียวกันให้อยู่กลุ่มเดียวกัน เป็นต้น

2. ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ ผู้วิจัย พบว่า ในช่วงแรกๆ นักเรียนยังมีความสับสน วุ่นวาย เพราะยังไม่เข้าใจกระบวนการเรียนแบบสตอรี่ไลน์ จึงต้องใช้เวลาในการอธิบายวิธีการเรียนมากกว่าเวลาที่กำหนด เมื่อผู้เรียนเข้าใจแล้ว สามารถทำกิจกรรมได้ตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ได้ดี

3. เนื่องจากโรงเรียนที่ทดลองในครั้งนี้ เป็นโรงเรียนชายล้วน จึงทำให้นักเรียนในช่วงแรกๆ ค่อนข้างพึงพอใจในวิธีการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลองมากกว่าการสอนแบบสตอรี่ไลน์ เนื่องจาก 1) การสอนแบบสตอรี่ไลน์จะต้องมีการสร้างและประดิษฐ์ชิ้นงานออกมา จึงทำให้นักเรียนชายบางคนคิดว่าเป็นงานของผู้หญิงมากกว่า 2) นักเรียนชายส่วนใหญ่มักจะชอบการแสดงออกและการแข่งขัน ซึ่งการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลองจะมีกฎ กติกา และการแพ้ชนะ จึงทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจในการได้ทราบผลของการแพ้ชนะทันที แต่ผู้วิจัยได้อธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจกระบวนการแล้ว ผู้เรียนก็สามารถทำกิจกรรมตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 การสอนทั้งสองวิธีนั้น มีลักษณะที่เหมือนกันคือ ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมเป็นอย่างมาก ซึ่งสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2542: 13) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 “ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียน” ดังนั้นครูควรเลือกวิธีการสอนเพื่อนำไปใช้พัฒนาผู้เรียนให้เหมาะสม

1.2 การที่ผู้สอนใช้สื่อและอุปกรณ์การเรียนที่ทันสมัย มีสีสัน จะช่วยเร้าใจให้กับ

ผู้เรียนได้ดีขึ้น

1.3 การแบ่งกลุ่มผู้เรียน ไม่ควรให้มีสมาชิกเกินกลุ่มละ 4 คน จะทำให้กระบวนการทำงานมีประสิทธิภาพขึ้น

1.4 ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์ ควรใช้เวลาที่ต่อเนื่องจะทำให้เกิดประสิทธิภาพของงานมากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการพัฒนา ออกแบบ และประดิษฐ์ เกมสถานการณ์จำลอง ในลักษณะอื่นๆ เช่น เกมสถานการณ์จำลองโดยใช้คอมพิวเตอร์ หรือการประยุกต์เกมการละเล่นของไทยให้เป็นเกมการศึกษา เป็นต้น

2.2 ควรนำการสอนแบบสตอรี่ไลน์และเกมสถานการณ์จำลองไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างอื่นๆ เช่น เพศ บุคลิกภาพเก็บตัว – แสดงตัว

2.3 ควรศึกษาผลการสอน โดยใช้การสอนแบบสตอรี่ไลน์ หรือเกมสถานการณ์จำลอง ที่ส่งผลต่อตัวแปรอื่นๆ เช่น การแสดงออก การสร้างความคิดรวบยอด การมีมนุษยสัมพันธ์ เป็นต้น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

กิติมา ปรีดิลก. (2532). *การบริหารและการนิเทศการศึกษาเบื้องต้น.* กรุงเทพฯ: อักษรพิพัฒน์.

คึกฤทธิ์ บุษบา. (2526). *ผลการสอบโดยวิธีใช้เกมสถานการณ์จำลองและวิธีไม่ใช้สถานการณ์จำลอง วิชาสังคมศึกษา หน่วยปัญหาโลกปัจจุบัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

จรูญรัตน์ เทียนก้อน. (2530). *การศึกษาเปรียบเทียบความมีวินัยทางสังคม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการสอนสังคมศึกษา โดยใช้เกมสถานการณ์จำลอง.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

จีรภัสร์ บัวสุวรรณ. (2543). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาสังคมศึกษาโดยการใช้ชุดการเรียนสทอริไลน์ (STORYLINE) กับนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบโครงการ.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

จีราภรณ์ อรุณศรีพิมาน. (2546). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนหน่วยเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว โดยใช้เกมสถานการณ์จำลองกับเทคนิคพยากรณ์.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

ชวาล แพรัตกุล. (2522). *เทคนิคการเขียนข้อสอบ.* กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

ดวงเดือน ศาสตร์ภัทร์. (2520). *พัฒนาการทางสติปัญญาตามทฤษฎีของเพียเจต์.* กรุงเทพฯ: ภาควิชาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

ทิศนา เขมมณี. (2543). การจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง : โมเดลซิปปา. ใน *ประมวลบทความนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้สำหรับครูยุคปฏิรูปการศึกษา.* หน้า 1 – 22. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธาริณี วิทยาอนิวรรตน์. (2542). *ผลของการเรียนการสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ และความพึงพอใจต่อการเรียนการสอน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตสังกัดทบวงมหาวิทยาลัย.* วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

นพพร พานิชสุข. (2526). *เอกสารประกอบการสอนวิชาพฤติกรรมการสอนวิชาสังคมศึกษา.* กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง. ถ่ายเอกสาร.

นาตยา ภัทรแสงไทย. (2525). *ยุทธวิธีการสอนสังคมศึกษา*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

นิเวศ ธรรมรักษ์. (2530). *เอกสารประกอบการสอนวิชา กสส 522 เทคนิคการวัดและประเมินผล การเรียนสังคมศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

ประนอม เดชชัย. (2531). *นวกรรมการเรียนการสอนและแนวปฏิบัติสังคมศึกษา*. เชียงใหม่: ภาควิชามัธยมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. (2542, 19 สิงหาคม). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 116 ตอน 74 ก. หน้า 7.

พิมพันธ์ เดชะคุปต์. (2542). *การเรียนการสอนสิ่งแวดล้อมศึกษาด้วยวิธีสตอรี่ไลน์*. กรุงเทพฯ: ถ่ายเอกสาร.

ล้วน สายยศ; และ อังคณา สายยศ. (2538). *เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 15. กรุงเทพฯ: สุรีวิยาสาส์นการพิมพ์.

วรรณา เลิศชยันตี. (2528). *ผลการสอนโดยใช้เกมสถานการณ์จำลองที่มีต่อแนวคิดแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

วลัย พานิช. (2542). *เอกสารประกอบการประชุมปฏิบัติการ เรื่อง นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้สำหรับครูยุคใหม่ ครั้งที่ 1 : การสอนด้วยวิธี Storyline*. จัดโดยคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย วันที่ 22 สิงหาคม. กรุงเทพฯ: ถ่ายเอกสาร.

วันทยา วงศ์ศิลปภิรมย์. (2535). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนที่มีผลจากความพอใจในการได้เลือกบทเรียน.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ด. (การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

วิจิตร สินสิริ. (ม.ป.ป.). *เอกสารประกอบการเรียน กส.ส.511.* ถ่ายเอกสาร.

สมนึก ปฏิปทานนท์. (2542). *ผลของการเรียนการสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*. ปริญญานิพนธ์ ค.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

สมบูรณ์ ชิตพงศ์. (2523). *เทคนิคการวัดและประเมินผลการเรียนการสอนสังคมศึกษา*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

สมพงษ์ จิตระดับ. (2527, มกราคม – ธันวาคม). การสอนจริยศึกษาด้วยสถานการณ์จำลอง. *ประชาศึกษา*. 34: 15 – 21.

สมศักดิ์ สินธุระเวชญ์. (2526). *การประเมินผลการเรียนการสอนสังคมศึกษา*. กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช.

สันติพงศ์ ขั้นประดิษฐ์. (2534). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสร้างความคิดรวบยอดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาสังคมศึกษาด้านการสอนโดยใช้เกมสถานการณ์จำลองกับการสอนตามคู่มือครู*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

สำนักการเรียนรู้. (2542, 13 มีนาคม). Storyline Method เส้นทางสู่การเรียนรู้. *สารปฏิรูป*. หน้า 15 – 20.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2539). *แผนการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 8 (2540 – 2544)*. กรุงเทพฯ: อรรถพลการพิมพ์.

สุนทรียา ชัดแย้ม; และ ศิริลักษณ์ พัฒนาเจริญ. (2530, พฤศจิกายน). การจัดการเรียนการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง เรื่อง การประชุมสมัชชาฯ สมัยพิเศษ ว่าด้วยเรื่องบทบาทเยาวชนระหว่างประเทศ. *วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์*. 2: 54 – 62.

อรทัย มูลคำ และคณะ. (2542). *CHILD CENTRE ; STORYLINE METHOD ; บูรณาการหลักสูตรและการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. ที.พี.พริ้นการพิมพ์ ประสานมิตร.

อรรถพล อนันตวรสกุล. (2542). การจัด*กิจกรรมสิ่งแวดล้อมศึกษาด้วยรูปแบบกิจกรรมสตอรี่ไลน์(Storyline)*. กรุงเทพฯ: ศูนย์สิ่งแวดล้อมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อารีย์ ชูมณี. (2546). *การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนความคิดสร้างสรรค์และมนุษยสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนวิชาสังคมศึกษา โดยการสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์ และการสอนโดยใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

Barr. L. (1988). *The Storyline Approach to Topic work in Primary Schools : A Structural Analysis*. National Institute for Curriculum Development.

Bell, Steve.; & Fifield, Kathy. (1998, March). *An Introduction to the Storyline Method*.

Bloom S. Benjamin. (1956). *Taxonomy of Educational Objective Hand Book I : Cognitive Domain*. New York.: David Mac Kay Company, Inc.

Boocock, S. Sarane; & Schild, E.O. (1981). *Simulation Games in Learning California.* Sage Publications, Inc.

Brand. (1987, April). The Effect of Sociometric Selection of Simulation Game Pariciplants on the Cognitive Learning of Fifth Grade Student. *Dissertation Abstract International*. 38(10): 5877 – A.

Butzow, C.M. (1991). A Comparison of A Storyline-Based Method of Instruction and A Textbook Method of Instruction on the Acquisition of Science Concepts in the Elementary School. *Dissertation Abstracts International*. 52 – 11A : 3880.

Creswell, J. (1997). *Constructing Meaning.* Portsmouth: Heinemann.

Drake. (1979, March). A Study of the Effect Selected Simulation Game on Student Interesting Social Studies. *Dissertation Abstract International*. 39(9): 5436 – 5437– A.

Fan, Chung – The. (1952). *Item Analysis Table.* New Jersey: Education Testing Service, Princeton.

John W. Fass. (1988, January). The Use of Seven Simulation Games in College Economic Course. *Journal of Experimental Education*. Furlong. (January). A Model for the Design Simulation Games. *Dissertation Abstract International.* 40(7) : 3738 – A.

Gillespic, A. Judith. (1972). Analysis and Evaluating Classroom. *Social Education.* 8: 33 – 35.

Good, C.V. (1973). *Dictionary of Education.* 2rd ed. New York: McGraw - Hill.

Hills. (1974). *Handbook of Game and Simulation Exercise*. Soge Pob Inc.

Lipka, A.K. (1997, May). *The storyline as and innovation : School vaar beel*. 2(4): 12 – 15.

Livingstone.; & Stoll. (1973). *Simulation Games.* California: 43p.

Scott, A. Will.; & Michael, Werthmier. (1962). *Introduction to Psyhological Search*. 4th ed. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Simon, J. (1997, May). Active Learning with the Storyline Approach. *School Vaar Beel*. 2(4): 4 – 6.

Smith, Elaine.; & Vallerga, Colleen. (1997). *The Scottish Storyline Method a Buckingham Elementary School, Bend, Oregon.* Cited in http://www.bestpraceduc.org/DiscoveryGrants1997/Storyline.shtml.

Stadsklev, Ron. (1974). *Handbook of Simulation Gameing in Social Education.* Alabama: Instituted of Higher Education Research and Survives The University of Alabama.

Taylor. (1978). A Comperison of Simulation Games with Three Selected Teaching Methods. *Dissertation Abstract.* 788 – 789.

Wallerstein, H. (1971). *A Dictionary of Psychology*. Maryland: Penguin Books Inc.

Wolman, B. Benjamin. (1973). *Dictionary of Behavioral Science*. Von Nostrand: Rein Company.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการแนะนำ ตรวจสอบ และแก้ไขเครื่องมือทำปริญญานิพนธ์

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

ในการแนะนำ ตรวจสอบ และแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

อาจารย์ชูศรี ศรีมั่นคงธรรม	โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)
มาสเตอร์ศักดา ทองหยัด	โรงเรียนเซนต์คาเบรียล
มาสเตอร์จุลธัช อัครธราดล	โรงเรียนเซนต์คาเบรียล

ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแผนการจัดการเรียนรู้

อาจารย์ศรินทร จี้เพ็ชร	โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)
อาจารย์นิภา หวังหิรัญโชติ	โรงเรียนมัธยมวัดเบญจมบพิตร
อาจารย์จีราภรณ์ อรุณศรีพิมาน	โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เบญจมราชาลัย

ภาคผนวก ข

- แสดงค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว
- คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว
- คะแนนความพึงพอใจในการเรียนของกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2

ตาราง 4 แสดงค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว

ข้อที่	ค่า p	ค่า r	ข้อที่	ค่า p	ค่า r
1	.62	.57	21	.40	.67
2	.62	.57	22	.37	.20
3	.67	.53	23	.30	.27
4	.60	.53	24	.35	.03
5	.55	.43	25	.28	.37
6	.62	.30	26	.35	.30
7	.60	.27	27	.40	.20
8	.60	.47	28	.40	.40
9	.58	.50	29	.30	.40
10	.52	.43	30	.33	.53
11	.60	.33	31	.33	.53
12	.55	.43	32	.40	.40
13	.57	.53	33	.35	.23
14	.52	.50	34	.32	.43
15	.47	.33	35	.32	.43
16	.45	.57	36	.32	.43
17	.55	.50	37	.27	.20
18	.43	.47	38	.27	.20
19	.58	.50	39	.35	.70
20	.48	.50	40	.32	.03

แบบทดสอบมีค่าความเชื่อมั่น .89

ตาราง 5 คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัวของกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2

คนที่	กลุ่มทดลองที่ 1			กลุ่มทดลองที่ 2			D_1-D_2	$(D_1-MD_1)^2$	$(D_2-MD_2)^2$
	ก่อน	หลัง	D_1	ก่อน	หลัง	D_2			
1	27	36	9	19	19	0	9	3.13	52.71
2	24	30	6	13	22	9	-3	1.51	3.03
3	19	29	10	15	18	3	7	7.67	18.15
4	23	30	7	18	22	4	3	.05	10.63
5	22	26	4	23	31	8	-4	10.43	.55
6	18	30	12	14	28	14	-2	22.75	45.43
7	25	26	1	18	18	0	1	38.81	52.71
8	16	25	9	18	23	5	4	3.13	5.11
9	28	36	8	16	22	6	2	.59	1.59
10	21	32	11	10	26	16	-5	14.21	76.39
11	20	26	6	24	34	10	-4	1.51	7.51
12	28	39	11	27	37	10	1	14.21	7.51
13	23	33	10	24	31	7	3	7.67	.07
14	22	31	9	23	31	8	1	3.13	.55
15	16	28	12	13	21	8	4	22.75	.55
16	25	31	6	16	27	11	-5	1.51	13.99
17	26	27	1	20	24	4	-3	38.81	10.63
18	21	29	8	21	31	10	-2	.59	7.51
19	26	31	5	27	33	6	-1	4.97	1.59
20	23	35	12	19	25	6	6	22.75	1.59
21	22	29	7	11	20	9	-2	.05	3.03
22	23	23	0	21	30	9	-9	52.27	3.03
23	27	37	10	25	25	0	10	7.67	52.71
24	20	23	3	24	21	-3	6	17.89	105.27
25	21	32	11	20	25	5	6	14.21	5.11
26	19	23	4	13	19	6	-2	10.43	1.59
27	21	27	6	15	29	14	-8	1.51	45.43
28	20	29	9	16	21	5	4	3.13	5.11
29	27	35	8	14	21	7	1	.59	.07

ตาราง 5 (ต่อ)

คนที่	กลุ่มทดลองที่ 1			กลุ่มทดลองที่ 2			D_1-D_2	$(D_1-MD_1)^2$	$(D_2-MD_2)^2$
	ก่อน	หลัง	D_1	ก่อน	หลัง	D_2			
30	19	30	11	18	25	7	4	14.21	.07
31	26	38	12	20	29	9	3	22.75	3.03
32	26	27	1	23	29	6	-5	38.81	1.59
33	20	27	7	16	21	5	2	.05	5.11
34	20	29	9	28	34	6	3	3.13	1.59
35	21	29	8	26	30	4	4	.59	10.63
36	23	28	5	24	32	8	-3	4.97	.55
37	21	30	9	24	26	2	7	3.13	27.67
38	25	36	11	23	31	8	3	14.21	.55
39	24	30	6	29	30	1	5	1.51	39.19
40	15	24	9	27	36	9	0	3.13	3.03
41	22	29	7	26	25	-1	8	.05	68.23
42	27	35	8	30	31	4	4	.59	10.63
43	25	27	2	16	29	13	-11	27.35	32.95
44	23	29	6	21	33	12	-6	1.51	22.47
45	22	26	4	16	26	10	-6	10.43	7.51
46	23	29	6	16	25	9	-3	1.51	3.03
47	19	26	7	17	25	8	-1	.05	.55
48	23	31	8	16	24	8	0	.59	.55
49	22	25	3	13	21	8	-5	17.89	.55
50	16	25	9	16	25	9	0	3.13	3.03
51	24	29	5	25	36	11	-6	4.97	13.99
52	20	30	10	21	33	12	-2	7.67	22.47
53	19	26	7	22	27	5	2	.05	5.11
54	19	29	10	21	32	11	-1	7.67	13.99
55	24	32	8	16	21	5	3	.59	5.11
56	29	32	3	25	36	11	-8	17.89	13.99
57	23	28	5	20	33	13	-8	4.97	32.95
58	17	24	7	19	30	11	-4	.05	13.99
59	26	36	10	20	30	10	0	7.67	7.51
60	27	33	6	20	25	5	1	1.51	5.11

ตาราง 5 (ต่อ)

คนที่	กลุ่มทดลองที่ 1			กลุ่มทดลองที่ 2			D_1-D_2	$(D_1-MD_1)^2$	$(D_2-MD_2)^2$
	ก่อน	หลัง	D_1	ก่อน	หลัง	D_2			
$\sum X_1$	=	1,343		$\sum X_1$	=	1,191			
$\sum X_2$	=	1,777		$\sum X_2$	=	1,627			
$\overline{X_1}$	=	22.38		$\overline{X_1}$	=	19.85			
$\overline{X_2}$	=	29.62		$\overline{X_2}$	=	27.12			
MD_1	=	7.23		MD_2	=	7.26			
$\sum (D_1 - MD_1)^2$	=	550.56		$\sum (D_2 - MD_2)^2$	=	917.14			

ตาราง 6 คะแนนความพึงพอใจในการเรียนของกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2

คนที่	กลุ่มทดลองที่ 1			กลุ่มทดลองที่ 2			D_1-D_2	$(D_1-MD_1)^2$	$(D_2-MD_2)^2$
	ก่อน	หลัง	D_1	ก่อน	หลัง	D_2			
1	1.10	1.13	.03	1.10	2.13	1.03	-1.00	.72	.02
2	1.00	2.13	1.13	1.13	2.23	1.10	.03	.06	.05
3	1.10	2.07	.97	1.17	2.27	1.10	-.13	.01	.05
4	1.07	2.07	1.00	1.13	2.20	1.07	-.07	.01	.03
5	1.00	2.07	1.07	1.00	2.00	1.00	.07	.03	.01
6	1.10	2.00	.90	1.17	2.20	1.03	-.13	.00	.02
7	1.07	2.10	1.03	1.12	2.20	1.07	-.03	.02	.03
8	3.00	2.00	-1.00	1.17	2.23	1.07	-2.07	3.53	.03
9	1.07	2.00	.93	1.17	2.23	1.07	-.13	.00	.03
10	1.07	2.10	1.03	1.12	2.17	1.03	.00	.02	.02
11	1.07	2.10	1.03	1.83	2.73	.90	.13	.02	.00
12	1.10	2.07	.97	1.93	2.90	.97	.00	.01	.01
13	1.07	2.07	1.00	1.83	2.77	.93	.07	.01	.00
14	1.00	2.00	1.00	2.07	2.60	.83	.17	.01	.00
15	2.93	3.00	.07	1.83	3.00	1.17	-1.10	.66	.08
16	1.07	2.07	1.00	2.43	3.00	.57	.43	.01	.10
17	1.00	2.00	1.00	2.17	1.13	-1.03	2.03	.01	3.66
18	1.10	2.00	.90	1.67	2.00	.33	.57	.00	.30
19	2.10	3.00	.90	2.07	2.87	.80	.10	.00	.01
20	1.00	2.90	1.90	1.07	2.07	1.00	.90	1.04	.01
21	1.00	2.00	1.00	1.17	2.20	1.03	-.03	.01	.02
22	2.10	2.90	.80	1.07	2.07	1.00	-.20	.01	.01
23	2.00	2.07	.07	1.22	3.00	1.78	-1.71	.66	.81
24	1.07	2.07	1.00	1.10	2.07	.97	.03	.01	.01
25	1.10	2.07	.97	2.70	3.00	.30	.67	.01	.34
26	2.10	3.00	.90	1.10	2.10	1.00	-.10	.00	.01
27	1.10	2.10	1.00	2.00	2.87	.87	.13	.01	.00
28	1.07	2.07	1.00	1.13	2.10	.97	.03	.01	.01
29	2.10	3.00	.09	1.17	2.17	1.00	-.10	.00	.01
30	1.10	2.07	.97	1.07	2.20	1.13	-.17	.01	.06

ตาราง 6 (ต่อ)

คนที่	กลุ่มทดลองที่ 1			กลุ่มทดลองที่ 2			D_1-D_2	$(D_1-MD_1)^2$	$(D_2-MD_2)^2$
	ก่อน	หลัง	D_1	ก่อน	หลัง	D_2			
31	1.10	2.10	1.00	2.07	2.97	.90	.10	.01	.00
32	1.03	2.13	1.10	1.13	2.10	.97	.13	.04	.01
33	1.07	2.07	1.00	1.20	2.13	.93	.07	.01	.00
34	1.07	2.00	.93	2.47	3.00	.53	.40	.00	.12
35	1.00	2.00	1.00	2.00	3.00	1.00	.00	.01	.01
36	1.13	2.07	.93	2.17	3.00	.83	.10	.00	.00
37	2.13	3.00	.87	2.00	3.00	1.00	-.13	.00	.01
38	2.03	3.00	.97	2.10	3.00	.90	.07	.01	.00
39	1.10	2.07	.97	2.00	2.93	.93	.03	.01	.00
40	1.10	2.07	.97	1.20	2.20	1.00	-.03	.01	.01
41	1.00	2.00	1.00	1.20	2.20	1.00	.00	.01	.01
42	1.03	2.10	1.07	1.20	2.17	.97	.10	.03	.01
43	1.07	2.10	1.03	1.20	2.20	1.00	.03	.02	.01
44	1.10	2.13	1.03	1.20	2.20	1.00	.03	.02	.01
45	1.10	2.07	.97	1.17	2.17	1.00	-.03	.01	.01
46	2.00	2.87	.87	1.20	2.20	1.00	-.13	.00	.01
47	1.07	2.10	1.03	1.20	2.00	.80	.23	.02	.01
48	1.10	2.10	1.00	2.17	1.17	-1.00	2.00	.01	3.53
49	1.03	2.00	.97	1.20	2.20	1.00	-.03	.01	.01
50	1.13	2.03	.90	1.23	2.23	1.00	-.10	.00	.01
51	1.10	2.10	1.00	1.23	2.20	.97	.03	.01	.01
52	1.00	2.07	1.07	1.23	2.23	1.00	.07	.03	.01
53	1.10	2.03	.93	1.17	2.00	.83	.10	.00	.00
54	2.00	2.03	.03	1.20	2.20	1.00	-.97	.72	.01
55	1.07	2.10	1.03	1.20	2.20	1.00	.03	.02	.01
56	1.07	2.03	.97	1.20	2.20	1.00	-.03	.01	.01
57	1.07	2.07	1.00	1.23	2.13	.90	.10	.01	.00
58	1.00	2.00	1.00	1.23	2.23	1.10	.00	.01	.01
59	1.10	2.07	.97	1.20	2.00	.80	.17	.01	.01
60	2.07	2.07	.00	1.23	2.23	1.00	-1.00	.77	.01

ตาราง 6 (ต่อ)

คนที่	กลุ่มทดลองที่ 1			กลุ่มทดลองที่ 2			D_1-D_2	$(D_1-MD_1)^2$	$(D_2-MD_2)^2$
	ก่อน	หลัง	D_1	ก่อน	หลัง	D_2			
$\sum X_1$	=	77.73		$\sum X_1$	=	87.36			
$\sum X_2$	=	130.81		$\sum X_2$	=	140.7			
$\overline{X_1}$	=	2.17		$\overline{X_1}$	=	2.34			
$\overline{X_2}$	=	1.29		$\overline{X_2}$	=	1.45			
MD_1	=	.88		MD_2	=	.88			
$\sum (D_1 - MD_1)^2$	=	8.73		$\sum (D_2 - MD_2)^2$	=	9.57			

ภาคผนวก ค

- แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์
  เรื่อง เศรษฐศาสตร์ในครอบครัว
- แบบทดสอบวัดความพึงพอใจในการเรียน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
สาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ในครอบครัว

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับนี้ มีข้อสอบทั้งหมด 40 ข้อ ใช้เวลา 1 ชั่วโมง

2. คำถามในแบบทดสอบนี้เป็นแบบเลือกตอบทั้งสิ้น คือ คำถามแต่ละข้อจะให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียวจาก ก ข ค ง หรือ จ ที่ให้ไว้ เมื่อเลือกคำตอบใดให้ไปขีดกากบาทในกระดาษคำตอบ ดังตัวอย่างการตอบตัวเลือก ก

ข้อ	ก	ข	ค	ง	จ
0	X				

ถ้านักเรียนต้องการเปลี่ยนคำตอบใหม่ ให้ขีดทับคำตอบเดิมให้ชัดเจน
แล้วเลือกคำตอบใหม่ ดังตัวอย่างการเปลี่ยนคำตอบจากตัวเลือก ก เป็นตัวเลือก ค

ข้อ	ก	ข	ค	ง	จ
0	X		X		

3. ถ้าพบข้อยาก ควรเว้นข้ามไปทำข้ออื่นก่อน เมื่อมีเวลาเหลือจึงย้อนกลับมาทำใหม่ นักเรียนอย่าขีดเขียนหรือทำเครื่องหมายใด ๆ ในแบบทดสอบนี้ ให้ขีดตอบลงในระดาษคำตอบเท่านั้น

4. หลังจากทำแบบทดสอบเรียบร้อยแล้ว ให้นำแบบทดสอบและกระดาษคำตอบส่งคืนกรรมการคุมสอบด้วย

5. นักเรียนเขียนชื่อ ชั้น เลขที่ลงในกระดาษคำตอบ

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1. ระบบเศรษฐกิจ หมายถึง ข้อใด
    ก. กลุ่มชนที่ยึดมั่นในหลักเศรษฐกิจเดียวกัน
    ข. กลุ่มชนของสถาบันที่จะเปลี่ยนแปลงระบบเศรษฐกิจ
    ค. กลุ่มชนที่มีขบวนปฏิบัติที่คล้ายคลึงกัน
    ง. กลุ่มของสถาบันที่มีขบวนปฏิบัติคล้ายกัน
    จ. กลุ่มของสถาบันที่เกี่ยวข้องกับการบริโภค
2. ระบบเศรษฐกิจของแต่ละประเทศจะแตกต่างกันเป็นเพราะปัจจัยในข้อใด
    ก. สังคมของประเทศนั้น
    ข. บทบาทของบุคคลในประเทศนั้น
    ค. ความต้องการของบุคคลในประเทศนั้น
    ง. ความสัมพันธ์ของปัจจัยในการผลิต
    จ. ผู้ที่มีอำนาจในประเทศนั้น
3. การประกอบอาชีพของประชากรในแต่ละภาคของประเทศไทย แตกต่างกันด้วยเหตุผลในข้อใด
    ก. ความถนัดของประชากรต่างกัน
    ข. ลักษณะดินมีความสมบูรณ์ต่างกัน
    ค. ภูมิประเทศ ภูมิอากาศต่างกัน
    ง. จำนวนประชากรต่างกัน
    จ. วัฒนธรรมและประเพณีต่างกัน
4. ระบบเศรษฐกิจที่รัฐควบคุมกิจการส่วนใหญ่อาจมีผลเสียในลักษณะใด
    ก. สินค้าที่รัฐผลิตมักมีคุณภาพไม่ดี
    ข. รัฐไม่สามารถผลิตสินค้าบางอย่างได้
    ค. สินค้าและบริการที่รัฐผลิตมีราคาสูงเกินไป
    ง. สินค้าที่รัฐผลิตเป็นสินค้าที่ไม่ทันสมัย
    จ. สินค้าที่รัฐผลิตมักไม่ตรงกับความต้องการที่แท้จริงของประชาชน
5. ระบบเศรษฐกิจของประเทศไทยจัดอยู่ในระบบเศรษฐกิจแบบใดจึงจะเหมาะสมที่สุด
    ก. ระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม
    ข. ระบบเศรษฐกิจแบบสังคมนิยม
    ค. ระบบเศรษฐกิจแบบคอมมิวนิสต์
    ง. ระบบเศรษฐกิจแบบเผด็จการ
    จ. ระบบเศรษฐกิจแบบผสม

6. ข้อใดเป็นการจัดสรรทรัพยากรในทางเศรษฐศาสตร์ให้เกิดประโยชน์สูงสุด
    ก. ดิน นำเงินที่ได้จากการขายเสื้อผ้าไปซื้อรถยนต์
    ข. อากาศ นำเสื้อผ้าของพี่ไปขายที่ตลาดนัด
    ค. ลม ให้พายุซึ่งเป็นพนักงานส่งของทำบัญชีส่งสินค้า
    ง. ไฟ นำที่ดินซึ่งเป็นมรดกตกทอดจากคุณพ่อไปขายเก็งกำไร
    จ. น้ำ ใช้เวลาหลังเลิกงานไปเรียนศึกษาผู้ใหญ่ ภาคค่ำ
7. ปัจจัยการผลิต ได้แก่อะไรบ้าง
    ก. เงิน ทอง แรงงาน ตลาด
    ข. ที่ดิน แรงงาน ทุน ตลาด
    ค. ที่ดิน แรงงาน ทุน ผู้ประกอบการ
    ง. ทุน ตลาด สินเชื่อ ผู้ประกอบการ
    จ. แรงงาน สินเชื่อ ทอง ตลาด
8. การกระทำในข้อใด **ไม่**ถือว่าเป็นการผลิต
    ก. การชิมอาหารที่ปรุงจำหน่าย
    ข. การเพาะปลูก
    ค. การประกันภัย
    ง. การโฆษณา
    จ. การดมดอกกุหลาบ
9. ข้อใด**ไม่ใช่**การขาดคุณธรรมในการผลิต
    ก. ก้อยใส่ฟอร์มาลินแช่อาหารสด
    ข. เก๋ผลิตกระเป๋าเลียนแบบสินค้าต่างประเทศ
    ค. กุ้งฉีดยาฆ่าแมลงก่อนเก็บพืชผล
    ง. กานต์ผลิตสินค้า OTOP ด้วยมือของตนเอง
    จ. กี้ใส่สีผสมอาหารให้อาหารดูน่ารับประทาน
10. หลังเกิดสภาวะน้ำท่วม ทำให้ข้าวมีราคาแพง ถือเป็นการเปลี่ยนแปลงราคาสินค้า จากสาเหตุใด
    ก. เปลี่ยนแปลงตามวัฏจักร
    ข. เปลี่ยนแปลงเนื่องจากเหตุการณ์ไม่ปกติ
    ค. เปลี่ยนแปลงตามสภาพแวดล้อม
    ง. เปลี่ยนแปลงตามฤดูกาล
    จ. เปลี่ยนแปลงตามปริมาณการขาย

11. ปัจจัยข้อใดที่มีอิทธิพลต่อความต้องการเสนอขายของผู้ผลิต**<u>มากที่สุด</u>**

ก. แฟชั่นตามสมัยนิยม

ข. จำนวนประชากร

ค. การเปลี่ยนแปลงตามฤดูกาล

ง. รายได้ของบุคคล

จ. ภาษีของสินค้า

12. ความซับซ้อนของระบบเศรษฐกิจ เนื่องจากคนเราส่วนมากผลิตสิ่งของต่างๆ เพื่อจุดประสงค์ในข้อใด

ก. เพื่อนำมาใช้บริโภคเอง

ข. เพื่อขาย มิใช่บริโภคเอง

ค. เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับราคาสินค้า

ง. เพื่อให้เพียงพอกับความต้องการ

จ. เพื่อการแข่งขันในการผลิต

13. คุณธรรมข้อใดที่ผู้ผลิตหรือผู้ประกอบการคำนึงมากที่สุด

ก. ความซื่อสัตย์ ไม่เอาเปรียบผู้บริโภค

ข. รักษาสิ่งแวดล้อม พร้อมคืนกำไรให้ลูกค้า

ค. ความตรงต่อเวลา ความทันสมัยของผลผลิต

ง. ให้สวัสดิภาพที่เหมาะสมแก่ลูกจ้างรักษาความสะอาดของสถานที่

จ. พยายามใช้วัสดุที่มีในท้องถิ่นของตน

14. ในปัจจุบันระบบธุรกิจมีการแข่งขันสูงมากทำให้ผู้ผลิตและผู้ขายบางรายขายสินค้าที่ไม่ได้มาตรฐาน ถ้านักเรียนเป็นรัฐบาลควรดำเนินการอย่างไร

ก. ควบคุมราคา และลดการผลิตลง

ข. ควบคุมราคา และควบคุมการค้า

ค. ควบคุมการผลิต และยกเลิกสินค้าชนิดนั้น

ง. ควบคุมราคา และขอความร่วมมือจากร้านค้า

จ. ควบคุมการผลิต และให้มีผู้ผลิตเพียงเจ้าเดียว

15. ข้อใดมีความหมายตรงกับคำว่า “บริโภค” มากที่สุด

ก. การใช้เงินเพื่อซื้อสินค้าและบริการ

ข. การเลือกซื้อสินค้าและบริการตามความต้องการ

ค. การแก้ปัญหาในการเลือกซื้อสินค้า

ง. การใช้บริการของสินค้าอย่างถูกวิธี

จ. การใช้จ่ายเพื่อการรับประทาน

16. การซื้อสินค้าและบริการที่มีคุณภาพได้ในราคาประหยัด จะช่วยให้ผู้บริโภคเห็นความสำคัญในด้านใด

ก. การนำเงินที่เหลือไปฝากธนาคารได้

ข. การนำเงินที่เหลือไปลงทุน

ค. การนำเงินที่เหลือไปเก็บออม

ง. การนำเงินที่เหลือไปซื้อสินค้าและบริการอื่น

จ. การนำเงินไปช่วยเหลือสังคม

17. การที่ผู้ซื้อสินค้าและบริการมีความรู้เกี่ยวกับสินค้าชนิดนั้น จะเกิดประโยชน์อย่างไร

ก. จะได้สินค้าในราคาประหยัด

ข. จะได้สินค้าตรงกับความต้องการ

ค. จะได้สินค้าตามแฟชั่น

ง. จะได้สินค้าในเวลาที่ต้องใช้

จ. จะได้สินค้าที่หายากและไม่ซ้ำ

18. หากผู้บริโภคไม่ได้รับความปลอดภัยจากการใช้สินค้าและบริการที่ไม่ได้มาตรฐาน นักเรียนควรดำเนินการในข้อใด เป็นอันดับแรก

ก. มีการฟ้องร้องในการซื้อสินค้า

ข. มีจดหมายร้องเรียนไปยังผู้ขาย

ค. สามารถไปแจ้งที่สถานีตำรวจ]

ง. มีการฟ้องร้องดำเนินคดีตามกฎหมาย

จ. มีจดหมายร้องเรียนไปยังบริษัทผู้ผลิต

19. หากต้องการซื้อสินค้าที่สามารถใช้ได้หลายโอกาสและไม่ล้าสมัยเร็ว ควรเลือกซื้อโดยพิจารณาจากอะไร

ก. ราคา

ข. คุณภาพ

ค. รูปแบบ

ง. ความทนทาน

จ. หนังสือแฟชั่น

20. ผู้บริโภคที่ดีควรปฏิบัติตามหลักการซื้อสินค้าในข้อใดมากที่สุด

ก. พยายามซื้อของเป็นจำนวนมาก ๆ เข้าไว้

ข. ซื้อด้วยเงินสดเพื่อให้ได้สินค้าในราคาถูก

ค. กำหนดเวลาซื้อให้เหมาะสม เพื่อให้ได้สินค้าและบริการที่ดี

ง. ซื้อจากแหล่งใหม่ๆ ของสินค้าเพื่อเปรียบเทียบคุณภาพและราคา

จ. วางแผนการซื้อและทำบัญชีไว้ล่วงหน้า

21. สถาบันการเงินใดที่ดำเนินการรับฝากและให้กู้ยืมเงินแก่บุคคลที่เป็นสมาชิกเท่านั้น
    ก. ธนาคารพาณิชย์
    ข. สหกรณ์ออมทรัพย์
    ค. ธนาคารออมสิน
    ง. ธนาคารแห่งประเทศไทย
    จ. ธนาคารอาคารสงเคราะห์
22. การซื้อสินค้าในลักษณะใด **ผิด**หลักการเลือกซื้อสินค้าของครอบครัว
    ก. ซื้อตามการโฆษณา
    ข. ซื้อสินค้าที่อยู่ในระยะลดราคา
    ค. ซื้อของเล็ก ๆ น้อย ๆ ด้วยเงินสด
    ง. ซื้อสินค้าจากแหล่งผลิตหรือแหล่งที่มีสินค้าจำนวนมาก
    จ. สำรวจราคาและคุณภาพสินค้าก่อนซื้อ
23. วิชาต้องการกู้ยืมเงินเพื่อปลูกบ้านโดยมีที่ดินเป็นหลักทรัพย์ค้ำประกัน เขาควรติดต่อหน่วยงานทางการเงินใด
    ก. ธนาคารอาคารสงเคราะห์
    ข. ธนาคารออมสิน
    ค. ธนาคารแห่งประเทศไทย
    ง. ธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตร
    จ. ธนาคารไทยพาณิชย์
24. นักธุรกิจส่วนใหญ่ใช้บริการเงินฝากประเภทใดกับธนาคารพาณิชย์ เพื่อความสะดวกในการสั่งจ่ายเงินได้รวดเร็วและไม่ต้องพกพาเงินจำนวนมากติดตัวไป
    ก. เงินฝากเผื่อเรียก
    ข. เงินฝากประจำ
    ค. เงินมากออมทรัพย์
    ง. เงินฝากสินมัธยัสถ์
    จ. เงินฝากกระแสรายวัน
25. แหล่งเงินทุนส่วนใหญ่ของธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตร มาจากแหล่งใด
    ก. เงินทุนสำรองของธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์เอง
    ข. กู้จากธนาคารแห่งประเทศไทย
    ค. เงินทุนจากธนาคารพาณิชย์
    ง. เงินกู้จากธนาคารอาคารสงเคราะห์
    จ. เงินกู้จากธนาคารออมสิน

26. สถาบันการเงินทำให้กู้ยืมแก่บุคคลทั่วไปโดยรับเครื่องใช้ทั้งใหม่และใช้แล้วไว้เป็นการประกันชำระหนี้ และคิดดอกเบี้ยแก่ผู้กู้ยืม สถาบันดังกล่าวเรียกว่าอะไร

ก. บริษัทเงินทุน
ข. ธนาคารพาณิชย์
ค. บริษัทเครดิตฟองซิเอร์
ง. โรงรับจำนำ
จ. บริษัทประกันชีวิต

27. องค์ประกอบของภูมิอากาศที่มีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์มากที่สุด คือข้อใด

ก. อุณหภูมิและปริมาณน้ำฝน
ข. ธรณีสัณฐาน
ค. ความใกล้ไกลทะเล
ง. การวางตัวของภูเขา
จ. ที่ตั้งตามละติจูด

28. ภาคกลางของไทยปลูกข้าวได้ผลผลิตต่อไร่สูงเป็นเพราะเหตุใด

ก. พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นที่ราบเชิงเขา
ข. พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นที่ราบ อยู่บริเวณสองฝั่งแม่น้ำ
ค. พื้นที่เพาะปลูกอยู่ในเขตที่ราบสูง ไม่มีปัญหาน้ำท่วมขัง
ง. พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นป่าไม้ จึงเป็นแหล่งเก็บกักน้ำ
จ. พื้นที่เพาะปลูกอยู่ใกล้ทะเล ทำให้ได้รับปริมาณน้ำฝนมากตลอดปี

29. ยางพารา เป็นพืชเศรษฐกิจของภาคใดในประเทศไทย

ก. ภาคเหนือ
ข. ภาคกลาง
ค. ภาคใต้
ง. ภาคตะวันออก
จ. ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

30. ข้อใด**ไม่ใช่**ประโยชน์ของการรวมกลุ่มอาชีพเพื่อพึ่งตนเอง

ก. สร้างอำนาจต่อรอง
ข. มีรายได้เสริมให้กับครอบครัว
ค. ระดมทุนได้มากจากสมาชิก
ง. ได้สังสรรค์สนุกสนานกับผู้ประกอบอาชีพเดียวกัน
จ. ได้แลกเปลี่ยนความรู้และความคิดเห็นจากหลาย ๆ บุคคล

31. “กระถิน ลักลอบขายของหนีภาษี” แสดงว่า กระถินขาดธรรมะข้อใด

ก. เมตตา กรุณา

ข. ฉันทะ วิริยะ

ค. สติ สัมปชัญญะ

ง. หิริ โอตัปปะ

จ. เบญศีล เบญจธรรม

32. เกณฑ์ตัดสินความดี – ชั่ว ในแง่เศรษฐกิจควรใช้กับการกระทำของผู้ใด

ก. นิ่มไม่บอกคนไข้ของเขาว่าต้องจ่ายค่ารักษาแพงมาก

ข. น้องไม่ยอมไปทำงานที่ต่างจังหวัด

ค. นุ่นไม่จัดงานเลี้ยงฉลองในวันทำบุญขึ้นบ้านใหม่

ง. น้ำไม่ดื่มสุราในงานเลี้ยงสังสรรค์ของรุ่น

จ. นกไม่ไปพบแพทย์ตามนัด โดยกลัวว่าเงินจะหมด

33. สหกรณ์ หมายความว่าอะไร

ก. องค์กรธุรกิจที่จัดตั้งขึ้นเพื่อมุ่งหวังผลกำไรเป็นหลัก

ข. องค์กรธุรกิจที่จัดตั้งขึ้นเพื่อที่จะช่วยเหลือซึ่งกันและกันในหมู่สมาชิก

ค. องค์กรธุรกิจที่เปรียบเสมือนพ่อค้าคนกลางระหว่างผู้ผลิตกับผู้บริโภค

ง. องค์กรที่มีบุคคลจากหน่วยงานของรัฐเป็นหัวหน้าดำเนินงาน

จ. องค์กรที่ต้องอยู่ภายใต้การควบคุมของธนาคารแห่งประเทศไทย

34. การดำเนินการของสหกรณ์มีความสัมพันธ์กับหลักการประชาธิปไตยตามข้อใด

ก. เปิดรับสมาชิกเฉพาะผู้ที่มีรายได้สูง

ข. ช่วยเหลือซึ่งกันและกันในหมู่สมาชิก

ค. สมาชิกทุกคนมีความเสมอภาคเท่าเทียมกัน

ง. การจดทะเบียนจัดตั้งสหกรณ์ถูกต้องตามกฎหมาย

จ. อำนาจการตัดสินใจขึ้นอยู่กับประธานสหกรณ์

35. นายเคนมีที่ดินอยู่ 5 ไร่ เขาต้องการปลูกอ้อยจำนวน 10 ไร่ เพื่อเพิ่มรายได้ให้มากขึ้น ดังนั้นเขาควรสมัครเข้าเป็นสมาชิกสหกรณ์ประเภทใด ที่สามารถจัดสรรที่ดินให้เขาเช่าปลูกอ้อยได้

ก. สหกรณ์นิคม

ข. สหกรณ์ประมง

ค. สหกรณ์บริการ

ง. สหกรณ์การเกษตร

จ. สหกรณ์ออมทรัพย์

36. ปัจจุบันมีการลงข่าวเชิญชวนให้คนไทยกินข้าวกล้อง เพราะมีคุณค่าทางอาหาร ข้อความนี้สอดคล้องกับเรื่องใดมากที่สุด

ก. นโยบายของรัฐ
ข. การวิเคราะห์
ค. การค้าขาย
ง. ภูมิปัญญา
จ. ปลูกกระแสนิยมไทย

37. สาเหตุสำคัญที่ทำให้ศิลปะพื้นฐานเสื่อมความนิยม จนบางอย่างสูญไป เป็นเพราะสาเหตุใด **มากที่สุด**

ก. ขาดการพัฒนา
ข. เวลาเป็นสิ่งที่มีค่ามากขึ้น
ค. ขาดการอนุรักษ์
ง. ประชาชนมีการศึกษาสูงขึ้น
จ. ศิลปะพื้นฐาน

38. การใช้ทรัพยากรธรรมชาติ ควรใช้อย่างไร จึงจะเหมาะสมที่สุด

ก. ใช้แต่น้อย และให้เกิดประโยชน์สูงสุด
ข. จำกัดจำนวนการใช้
ค. ใช้ให้เพียงพอกับความต้องการ
ง. ใช้เท่าที่มีอยู่
จ. ใช้เฉพาะทรัพยากรที่มนุษย์สร้างขึ้น

39. เศรษฐกิจพอเพียงเป็นระบบเศรษฐกิจที่ยึดหลักตรงกับสำนวนไทยในข้อใด

ก. น้ำขึ้นให้รีบตัก
ข. ช้า ๆ ได้พร้าเล่มงาม
ค. ตนเป็นที่พึ่งแห่งตน
ง. เงินคืองานบันดาลสุข
จ. อย่าหวังน้ำบ่อหน้า

40. การปฏิบัติของบุคคลใดต่อไปนี้ที่ยึดแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง

ก. ขนม ใช้จ่ายอย่างประหยัด โดยตัดทอนรายจ่ายที่ไม่จำเป็นออก
ข. ขนุน ใช้จ่ายอย่างตระหนี่ถี่เหนียวจนทำให้เป็นโรคขาดสารอาหาร
ค. ขมิ้น ติดตามข่าวเศรษฐกิจเพื่อดูภาวะตลาดหุ้นไทย
ง. ขอม ทำงานหนักโดยไม่พักผ่อนเพื่อเก็บเงินไว้ซื้อรถ
จ. เขย รับทำงานพิเศษเพื่อนำเงินไปซื้อเกมคอมพิวเตอร์

แบบทดสอบวัดความพึงพอใจ

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย X ลงในช่องระดับความพึงพอใจที่ตรงกับคำตอบที่นักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกับข้อความ

ข้อความ	ระดับความพึงพอใจ		
	มาก	ปานกลาง	น้อย
นักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบและกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไปนี้ในระดับใด 1. การเปรียบเทียบเนื้อหาให้เห็นความสัมพันธ์กับชีวิตจริงและสังคม			
2. เนื้อหาความรู้ที่ได้จากการเรียนเพียงพอที่จะนำไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน			
3. ความต่อเนื่องและลำดับขั้นตอนของเนื้อหา			
4. การสอนที่ทำให้นักเรียนพบวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง			
5. การให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกับครู			
6. การเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นและซักถามปัญหา			
7. การได้ศึกษาในสถานการณ์จริง			
8. การใช้สื่อและอุปกรณ์การเรียนการสอนได้เหมาะสมกับเนื้อหาแต่ละเรื่อง			
9. ความเหมาะสมของการแบ่งเวลาให้เหมาะสมกับเนื้อหาแต่ละเรื่อง			
10. การส่งเสริมให้นักเรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง			
11. มีการอภิปรายระหว่างนักเรียนด้วยกันและระหว่างนักเรียนกับครู			
12. การศึกษานอกสถานที่ การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองโดยมีอาจารย์แนะนำ			
13. ครูเป็นผู้ชี้แนะแหล่งศึกษาค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม			
14. การมีบทบาทและร่วมกิจกรรมของกลุ่ม			
15. บรรยากาศการเรียนเป็นกันเองและสนุกสนาน			
16. บรรยากาศการเรียนมีความเป็นประชาธิปไตย			
17. กิจกรรมการเรียนการสอนทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน			
18. มีการเชื่อมโยงความรู้ในสาขาวิชาต่าง ๆ			
19. นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน			
20. นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลตนเองและประเมินผลเพื่อนในห้อง			
21. การเรียนการสอนนี้ทำให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงเพื่อจะนำทักษะและความรู้ต่าง ๆ ไปใช้ได้จริง			
22. บทบาทของนักเรียนที่แสดงถึงการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน			
23. ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับครู			
24. ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนในกลุ่ม			
25. ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนในห้อง			

ข้อความ	ระดับความพึงพอใจ		
	มาก	ปานกลาง	น้อย
26. ความเหมาะสมของประเด็นปัญหาหรือเหตุการณ์ที่เป็นเส้นทางเดินเรื่อง			
27. นักเรียนได้เรียนรู้ด้านธรรมชาติ เศรษฐกิจ วัฒนธรรมการเมือง และวิถีชีวิตผสมผสานกันไปกับเนื้อหาวิชา			
28. คุณค่าของงานที่นักเรียนแต่ละกลุ่มได้ร่วมกันทำขึ้น			
29. การประเมินกระบวนการและพฤติกรรมของนักเรียนควบคู่ไปกับการประเมินผลงานของนักเรียน			
30. ถ้าพิจารณาในทุกแง่ทุกมุมแล้วนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอน			

ภาคผนวก ง

- ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์
- ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมสถานการณ์จำลอง

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มทดลอง

(วิธีสตอรี่ไลน์)

(บูรณาการกับภูมิศาสตร์และหน้าที่ – พลเมือง)

สาระ	**สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม**		**ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**
เรื่อง	**ระบบเศรษฐกิจ**	**ภาคเรียนที่ 1**	**เวลา 120 นาที**

สาระสำคัญ

ระบบเศรษฐกิจในแต่ละประเทศยึดถือเป็นหลักนั้น ขึ้นอยู่กับทรัพยากรธรรมชาติ อุดมการณ์ และการเมืองการปกครอง เป็นสิ่งสำคัญของแต่ละประเทศจะใช้เป็นหลักการเลือกระบบเศรษฐกิจในสังคมประชาธิปไตย

จุดประสงค์

1. นักเรียนบอกถึงความสำคัญของระบบเศรษฐกิจที่มีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตได้
2. นักเรียนอภิปรายสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการเลือกระบบเศรษฐกิจของประเทศได้
3. นักเรียนสามารถเสนอแนะวิถีการดำเนินชีวิตอย่างมีความสุขในระบบเศรษฐกิจแบบสังคมประชาธิปไตย

สาระการเรียนรู้

1. ความสำคัญของระบบเศรษฐกิจ
2. รูปแบบของระบบเศรษฐกิจ
3. สิ่งที่มีอิทธิพลต่อการเลือกแบบระบบเศรษฐกิจ

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นเตรียม

1.1 แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 – 6 คน โดยสมาชิกในกลุ่มจะคละกันตามความสามารถ ซึ่งสมาชิกจะมีทั้งคนเก่ง ปานกลาง และอ่อน อยู่ในกลุ่มเดียวกัน เมื่อได้กลุ่มแล้วให้นักเรียนร่วมกันตั้งชื่อกลุ่มของตน จากนั้นแบ่งหน้าที่ในกลุ่ม มีประธาน รองประธาน เลขานุการ และสมาชิกในกลุ่ม

1.2 ตัวแทนกลุ่มมารับเอกสารประกอบการเรียนเรื่อง ลักษณะภูมิประเทศของประเทศไทย และผลผลิตของกิจกรรมทางเศรษฐกิจของประเทศไทยในภาคต่างๆ รูปแบบของระบบเศรษฐกิจ เหตุการณ์ วิกฤตเศรษฐกิจใน พ.ศ. 2540

2. ขั้นปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอน

นักเรียนตอบคำถามนำมาปฏิบัติกิจกรรมในแต่ละตอนตามเส้นทางการเดินเรื่อง 5 ตอน โดยมีเส้นทางการเดินเรื่อง ดังนี้

ประเทศของเรา

↓

บุคคลที่เกี่ยวข้อง

↓

กิจกรรมการดำเนินชีวิต

↓

เหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้น

↓

แนวทางการแก้ไข

ตารางกิจกรรมในสตอรี่ไลน์

เส้นทางการเดินเรื่อง	คำถามนำ	กิจกรรม	สื่อการเรียน
ประเทศของเรา	1. ลักษณะภูมิประเทศที่โดดเด่นของประเทศมีอะไรบ้าง	1. นักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงลักษณะภูมิประเทศที่โดดเด่นของประเทศไทยมีอะไรบ้าง แล้วร่วมกันสร้างประเทศไทย ลงในกระดาษขาว – เทา ที่สมมติเป็นพื้นที่ของประเทศ 2. ส่งตัวแทนกลุ่มนำเสนอผลงาน	- แผนที่ประเทศไทย - กระดาษขาว – เทา - เศษวัสดุ - กระดาษโปสเตอร์ - กระดาษแก้วสีฟ้า - สก๊อตไบท์ - กาว คัตเตอร์ กรรไกร - เอกสารประกอบการเรียนเรื่อง ลักษณะภูมิประเทศของประเทศไทย

เส้นทางการเดินเรื่อง	คำถามนำ	กิจกรรม	สื่อการเรียน
บุคคลที่เกี่ยวข้อง	1. บุคคลต่าง ๆ ในประเทศที่มีหน้าที่เกี่ยวข้องกับระบบเศรษฐกิจแต่ละคนมีบทบาทในการทำหน้าที่อย่างไร	1. ให้นักเรียนร่วมกันอภิปราย ว่าในประเทศมีบุคคลใดบ้างที่เกี่ยวข้องกับระบบเศรษฐกิจและกำหนดบทบาทหน้าที่ของบุคคลดังกล่าว และสมมติว่าสมาชิกในกลุ่มคือบุคคลนั้น พร้อมทั้งสร้างตัวละคร โดยทำเป็นหุ่นหรือตุ๊กตาขึ้นเป็นตัวแทนนักเรียนเอง 2. ตัวแทนกลุ่มแนะนำตัวสมาชิกโดยใช้ตัวละครที่สร้างขึ้นบอกลักษณะของบุคคลทั้งหมด	- ไม้ - เศษผ้า - กระดาษ - กาว กรรไกร คัตเตอร์ - สีไม้ สีเมจิก
กิจกรรมการดำเนินชีวิต	1. สิ่งที่เป็นปัจจัยในการเลือกที่จะตัดสินใจว่า ประเทศจะเลือกใช้ระบบเศรษฐกิจ แบบใด จะใช้หลักเกณฑ์ใดในการตัดสินใจ	1. นักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงหลักเกณฑ์ในการตัดสินใจว่า จะใช้หลักเกณฑ์ใดในการตัดสินใจว่าประเทศจะใช้ระบบเศรษฐกิจแบบใด และมีการวางแผนจัดการให้ประเทศเจริญก้าวหน้าอย่างไร โดยสมาชิกในกลุ่มช่วยกันเรียบเรียงให้เป็นเรื่องราว 2. ตัวแทนกลุ่มนำเสนอ	- เอกสารประกอบการเรียนเรื่อง รูปแบบของระบบเศรษฐกิจ - ผลผลิตของกิจกรรมทางเศรษฐกิจของประเทศไทยในภาคต่าง ๆ
เหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้น	1. วิกฤตเศรษฐกิจในปี พ.ศ.2540 มีสาเหตุ จากอะไร และจะ สามารถแก้ไข ได้อย่างไร	1. นักเรียนร่วมกันเสนอแนวคิดถึงเหตุการณ์วิกฤตเศรษฐกิจ ในปี พ.ศ. 2540 ว่ามีสาเหตุมาจากอะไร 2. นักเรียนจะช่วยกันแก้ไขปัญหาอย่างไร 3. ทุกกลุ่มนำเสนอเหตุการณ์และแนวทางแก้ไขหน้าชั้น	- เอกสารประกอบการเรียนเรื่องวิกฤตเศรษฐกิจใน พ.ศ. 2540 - ภาพเหตุการณ์วิกฤตเศรษฐกิจใน พ.ศ. 2540

เส้นทางการเดินเรื่อง	คำถามนำ	กิจกรรม	สื่อการเรียน
แนวทางแก้ไข	1. นักเรียนจะมีนโยบายอย่างไรเพื่อก่อให้เกิดความเป็นธรรมในสังคมตามระบบเศรษฐกิจ	1. ให้นักเรียนเป็นรัฐบาลและจงบรรยายสั้น ๆ หรือเป็นข้อ ๆ ว่าจะดำเนินนโยบายและกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่มีเป้าหมายเพื่อก่อให้เกิดความเป็นธรรมในสังคมได้อย่างไร	

3. ขั้นสรุป

ตัวแทนกลุ่มนำเสนผลงานและสรุปเล่าเรื่องทั้งหมดที่กลุ่มตนเองได้ดำเนินตั้งแต่ต้น

4. ขั้นประเมินผล

4.1 นักเรียนทำแบบประเมินเพื่อนในกลุ่ม

4.2 การตอบคำถามนำ

4.3 ผลงานจากการทำกิจกรรม

5. แหล่งการเรียนรู้

5.1 เอกสารประกอบการเรียนเรื่องลักษณะภูมิประเทศของไทย ผลผลิตของกิจกรรมทางเศรษฐกิจไทยในภาคต่างๆ รูปแบบของระบบเศรษฐกิจ เหตุการณ์วิกฤตเศรษฐกิจในปี พ.ศ. 2540

5.2 หนังสือประกอบการเรียนรู้กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ตอนที่ 1

คำถามนำ

ลักษณะภูมิประเทศที่โดเด่นของประเทศไทยมีอะไรบ้าง

กิจกรรมของนักเรียน

- นักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงลักษณะภูมิประเทศที่โดดเด่นของประเทศไทยมีอะไรบ้าง แล้วร่วมกันสร้างประเทศไทยลงในกระดาษขาว – เทา หรือฟิวเจอร์บอร์ดที่สมมติเป็นพื้นที่ของประเทศไทย
- ตัวแทนกลุ่มนำเสนอผลงาน

ตอนที่ 2

คำถามนำ

บุคคลต่างๆในประเทศมีหน้าที่เกี่ยวข้องกับระบบเศรษฐกิจ และแต่ละคนมีบทบาทหน้าที่อย่างไร

กิจกรรมของนักเรียน

1. ให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายว่า ในประเทศมีบุคคลใดบ้างที่เกี่ยวข้องกับระบบเศรษฐกิจ และกำหนดบทบาท หน้าที่ของบุคคลดังกล่าว และสมมติว่า สมาชิกในกลุ่มคือ บุคคลนั้น พร้อมทั้งสร้างตัวละคร โดยทำเป็นหุ่น หรือตุ๊กตา ขึ้นเป็นตัวแทน
2. ตัวแทนกลุ่มแนะนำตัวสมาชิก โดยใช้ตัวละครที่สร้างขึ้น บอกลักษณะของบุคคลทั้งหมด

ตอนที่ 3

คำถามนำ

สิ่งที่เป็นปัจจัยในการเลือกที่จะตัดสินว่าประเทศจะเลือกใช้ระบบเศรษฐกิจแบบใด จะใช้หลักเกณฑ์ใดในการตัดสินใจ

กิจกรรมของนักเรียน

1. นักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงหลักเกณฑ์ในการตัดสินใจ จะใช้หลักเกณฑ์ใดในการตัดสินใจ ว่าประเทศไทยจะใช้ระบบเศรษฐกิจแบบใด และมีการวางแผนจัดการให้ประเทศเจริญก้าวหน้าอย่างไร โดยสมาชิกในกลุ่มช่วยกันแสดงความคิดเห็นและบันทึก
2. ตัวแทนกลุ่มนำเสนอ

ตอนที่ 4

คำถามนำ

วิกฤติเศรษฐกิจในปี พ.ศ. 2540 มีสาเหตุมาจากอะไร และจะสามารถแก้ไขได้อย่างไร

กิจกรรมของนักเรียน

1. ให้นักเรียนร่วมกันเสนอแนวคิดถึงเหตุการณ์วิกฤตเศรษฐกิจในปี พ.ศ. 2540 ว่ามีสาเหตุมาจากอะไร
2. นักเรียนจะช่วยกันแก้ปัญหาอย่างไร
3. ทุกกลุ่มนำเสนอเหตุการณ์และแนวทางแก้ไขหน้าชั้น

ตอนที่ 5

คำถามนำ

นักเรียนมีแนวนโยบายอย่างไร เพื่อก่อให้เกิดความเป็นธรรมในสังคมตามระบบเศรษฐกิจ

กิจกรรมของนักเรียน

- ให้นักเรียนเป็นรัฐบาล และจงบรรยายสั้นๆ หรือเป็นข้อๆ ว่าจะดำเนินนโยบาย และกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่มีเป้าหมาย เพื่อก่อให้เกิดความเป็นธรรมในสังคมได้อย่างไร

แบบประมินการทำงานกลุ่ม

ลำดับ	รายการ	ดีมาก 4	ดี 3	พอใช้ 2	ต้องปรับปรุง 1
1	มีการวางแผนการปฏิบัติงาน				
2	ใช้ถ้อยคำสุภาพ				
3	สมาชิกในกลุ่มมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น				
4	สมาชิกรับฟังความคิดห็นของผู้อื่น				
5	ยอมรับในความสามารถที่แตกต่างกัน				
6	ใช้เหตุผลในการตัดสินปัญหา				
7	ยอมรับมติกลุ่ม				
8	สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมในการดำนินงาน				
9	สมาชิกในกลุ่มมีความสามัคคี				
10	มีขั้นตอนการนำสนอ				
	รวมคะแนน				

ปัญหาการทำงานในครั้งนี้ คือ

1. .....

.....

2. .....

.....

3. .....

.....

4. .....

.....

5. .....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มทดลอง

(วิธีเกมสถานการณ์จำลอง)

(บูรณาการกับภูมิศาสตร์และหน้าที่ – พลเมือง)

สาระ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม **ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**

เรื่อง ระบบเศรษฐกิจ **ภาคเรียนที่ 1** **เวลา 120 นาที**

สาระสำคัญ

ระบบเศรษฐกิจในแต่ละประเทศยึดถือเป็นหลักนั้น ขึ้นอยู่กับทรัพยากรธรรมชาติ อุดมการณ์ และการเมืองการปกครอง เป็นสิ่งสำคัญของแต่ละประเทศจะใช้เป็นหลักการเลือกระบบเศรษฐกิจในสังคมประชาธิปไตย

จุดประสงค์

1. นักเรียนบอกถึงความสำคัญของระบบเศรษฐกิจที่มีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตได้
2. นักเรียนอภิปรายสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการเลือกระบบเศรษฐกิจของประเทศได้
3. นักเรียนสามารถเสนอแนะวิถีการดำเนินชีวิตอย่างมีความสุขในระบบเศรษฐกิจแบบสังคมประชาธิปไตย

สาระการเรียนรู้

1. ความสำคัญของระบบเศรษฐกิจ
2. รูปแบบของระบบเศรษฐกิจ
3. สิ่งที่มีอิทธิพลต่อการเลือกแบบระบบเศรษฐกิจ

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1.1 ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะทางภูมิศาสตร์ที่มีผลต่อการประกอบอาชีพหรือเศรษฐกิจได้อย่างไร และแนวโน้มทางเศรษฐกิจของทั่วโลก และประเทศไทย ว่าจะมีลักษณะอย่างไร

1.2 ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 – 6 คน โดยสมาชิกในกลุ่มจะคละกันตามความสามารถ ซึ่งสมาชิกจะมีทั้งคนเก่ง ปานกลาง และอ่อน อยู่ในกลุ่มเดียวกัน เมื่อได้กลุ่มแล้วให้แบ่งหน้าที่ในกลุ่ม มีประธาน รองประธาน เลขานุการ และสมาชิกในกลุ่ม

1.3 ตัวแทนกลุ่มออกมารับเอกสารเพื่อใช้ในการศึกษา

- กระดาษคำตอบ
- เอกสารประกอบการเรียนเรื่อง
  ลักษณะภูมิประเทศของไทย
  ผลผลิตของกิจกรรมทางเศรษฐกิจไทยในภาคต่างๆ
  รูปแบบของระบบเศรษฐกิจ
  เหตุการณ์วิกฤตเศรษฐกิจในปี พ.ศ. 2540
- อุปกรณ์การเล่นเกมสถานการณ์จำลองเรื่อง “สมคิดน้อย”

2. ขั้นดำเนินการสอน

2.1 มอบหารายงานให้นักเรียนอ่านเอกสารประกอบการเรียนเรื่อง ลักษณะภูมิประเทศของไทย ผลผลิตของกิจกรรมทางเศรษฐกิจของไทยในภาคต่างๆ รูปแบบของระบบเศรษฐกิจ เหตุการณ์วิกฤตเศรษฐกิจ ปี พ.ศ. 2540

2.2 ปฏิบัติกิจกรรม นักเรียนในกลุ่มศึกษาวิธีการเล่นเกม กติกา และจัดเตรียมอุปกรณ์ให้พร้อม กลุ่มใดไม่เข้าใจซักถามครูได้ เมื่อเข้าใจแล้วให้ลงมือเล่นเกม “สมคิดน้อย” ที่แจกให้

2.3 จำแนกแยกแยะ จากการศึกษาเอกสารประกอบการเรียนและกิจกรรมเกมสถานการณ์จำลอง ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเสนอแนวทางในการเลือกระบบเศรษฐกิจที่เหมาะสมกับประเทศไทย และบันทึกผลลงในกระดาษคำตอบ

2.4 อภิปรายผล ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายในหัวข้อ ต่อไปนี้

- ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกระบบเศรษฐกิจให้เหมาะสมกับประเทศไทย
- การเกิดเหตุการณ์วิกฤตเศรษฐกิจในปี พ.ศ.2540 ขึ้นอีก เราจะมีวิธีการป้องกันอย่างไร

2.5 ลงความเห็นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปคำตอบจากการเล่นเกมสถานการณ์จำลองอีกครั้ง

3. ขั้นวัดและประเมินผล

3.1 สังเกตจากการตอบคำถาม การแสดงความคิดเห็น การร่วมกิจกรรมกลุ่ม

3.2 ตรวจจากกระดาษคำตอบ

4. แหล่งการเรียนรู้

4.1 เอกสารประกอบการเรียนเรื่อง
ลักษณะภูมิประเทศของไทย
ผลผลิตของกิจกรรมทางเศรษฐกิจไทยในภาคต่างๆ
รูปแบบของระบบเศรษฐกิจ
เหตุการณ์วิกฤตเศรษฐกิจในปี พ.ศ. 2540

4.2 หนังสือประกอบการเรียนรู้กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

4.3 เกมสถานการณ์จำลองเรื่อง “สมคิดน้อย”

เกมสถานการณ์จำลองเรื่อง “สมคิดน้อย”

จุดมุ่งหมายของการเล่นเกม

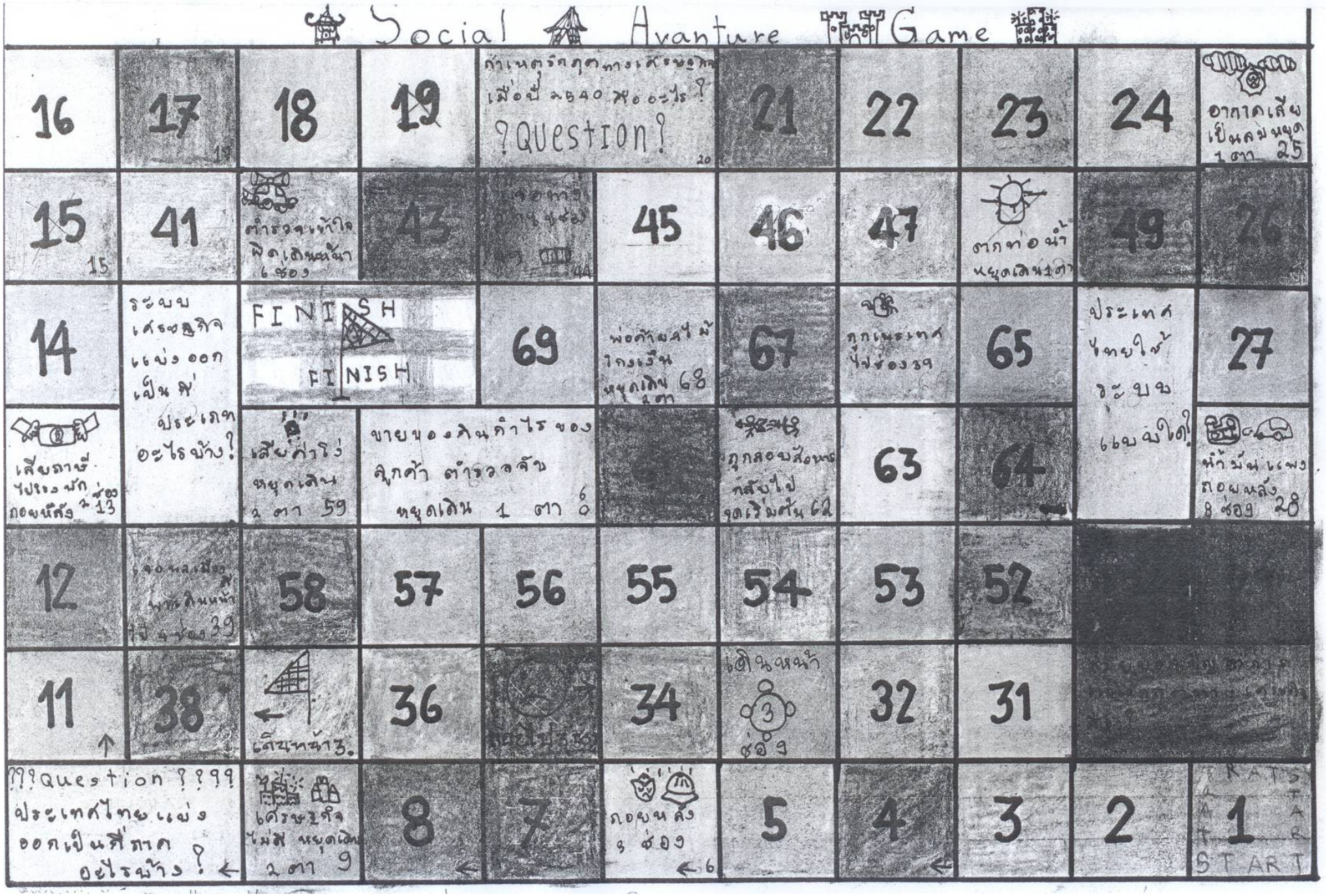
เพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจถึงระบบเศรษฐกิจแบบต่าง ๆ ที่จะมีผลต่อการตัดสินใจในการดำเนินชีวิตอย่างมีความสุขได้

อุปกรณ์

1. แผ่นสถานการณ์จำลองเรื่อง “สมคิดน้อย”
2. ลูกเต๋า
3. เหรียญ
4. กระดาษคำตอบ
5. ใบเฉลยคำตอบ

วิธีเล่นและกติกา

1. ผู้เล่น 6 คน ได้แก่ ผู้เล่น 5 คน เป็นบุคคลทั่วไป และผู้เล่น 1 คน เป็นกรรมการ
2. ผู้เล่น 5 คน เป็นบุคคลทั่วไป จะไปสำรวจทั่วประเทศไทย เริ่มต้นเล่นเกมผู้เล่นผลัดกันทอดลูกเต๋า เดินเหรียญไปตามช่องทางเท่ากับคะแนนที่ทอดได้ ถ้าเหรียญไปหยุดที่ช่องใดมีคำสั่ง ต้องทำตามคำสั่งนั้น ถ้าผู้เล่นเดินเหรียญไปหยุดช่องคำถาม ผู้เล่นต้องตอบคำถามโดยเขียนคำตอบลงในกระดาษ
3. การคิดคะแนน
   3.1 ผู้เล่นเดินเหรียญถึงเส้นชัยจะได้ 10 คะแนน
   3.2 ถ้าผู้เล่นสามารถตอบคำถามได้ถูกและสมบูรณ์ จะได้คะแนนข้อละ 2 คะแนน
4. การชนะ ผู้เล่นได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
5. เกมนี้ใช้เวลา 15 นาที


Social Avanture Game
16
17
18
19
?Question?
21
22
23
24
15
41
43
45
46
47
49
14
FINISH
FINISH
69
67
65
27
63
64
12
58
57
56
55
54
53
52
11
38
36
34
32
31
?!?Question?!?!?
8
7
5
4
3
2
1
START
START

ใบกำหนดบทบาทผู้เล่น

ผู้เล่นที่เป็นบุคคลทั่วไป มีหน้าที่

1. ปฏิบัติตามกติกาที่กำหนดขึ้น
2. ทอดลูกเต๋า เดินเหรียญ และตอบคำถาม

ผู้เล่นที่เป็นกรรมการ มีหน้าที่

1. ควบคุมการเล่นเกมให้เป็นไปตามกติกาที่กำหนดขึ้น
2. ตรวจคำตอบของผู้เล่น
3. ควบคุมเวลา

คำถามที่ 1

ประเทศไทยแบ่งออกเป็นกี่ภาค และอธิบายรายละเอียดของแต่ละภาค

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

คำถามที่ 2

สาเหตุวิกฤตเศรษฐกิจในปี พ.ศ. 2540 เกิดมาจากเรื่องใด

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

คำถามที่ 3

บอกแนวทางแก้ไขเหตุการณ์วิกฤตเศรษฐกิจในปี พ.ศ. 2540

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

คำถามที่ 4

บอกระบบเศรษฐกิจว่ามีกี่ประเภท อะไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

คำถามที่ 5

ประเทศไทยเหมาะสมกับระบบเศรษฐกิจแบบใด เพราะสาเหตุใด

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1. ระบบเศรษฐกิจ หมายถึง ข้อใด
    ก. กลุ่มชนที่ยึดมั่นในหลักเศรษฐกิจเดียวกัน
    ข. กลุ่มชนของสถาบันที่จะเปลี่ยนแปลงระบบเศรษฐกิจ
    ค. กลุ่มชนที่มีขบวนปฏิบัติที่คล้ายคลึงกัน
    ง. กลุ่มของสถาบันที่มีขบวนปฏิบัติคล้ายกัน
    จ. กลุ่มของสถาบันที่เกี่ยวข้องกับการบริโภค
2. ระบบเศรษฐกิจของแต่ละประเทศจะแตกต่างกันเป็นเพราะปัจจัยในข้อใด
    ก. สังคมของประเทศนั้น
    ข. บทบาทของบุคคลในประเทศนั้น
    ค. ความต้องการของบุคคลในประเทศนั้น
    ง. ความสัมพันธ์ของปัจจัยในการผลิต
    จ. ผู้ที่มีอำนาจในประเทศนั้น
3. การประกอบอาชีพของประชากรในแต่ละภาคของประเทศไทย แตกต่างกันด้วยเหตุผลในข้อใด
    ก. ความถนัดของประชากรต่างกัน
    ข. ลักษณะดินมีความสมบูรณ์ต่างกัน
    ค. ภูมิประเทศ ภูมิอากาศต่างกัน
    ง. จำนวนประชากรต่างกัน
    จ. วัฒนธรรมและประเพณีต่างกัน
4. ระบบเศรษฐกิจที่รัฐควบคุมกิจการส่วนใหญ่อาจมีผลเสียในลักษณะใด
    ก. สินค้าที่รัฐผลิตมักมีคุณภาพไม่ดี
    ข. รัฐไม่สามารถผลิตสินค้าบางอย่างได้
    ค. สินค้าและบริการที่รัฐผลิตมีราคาสูงเกินไป
    ง. สินค้าที่รัฐผลิตเป็นสินค้าที่ไม่ทันสมัย
    จ. สินค้าที่รัฐผลิตมักไม่ตรงกับความต้องการที่แท้จริงของประชาชน
5. ระบบเศรษฐกิจของประเทศไทยจัดอยู่ในระบบเศรษฐกิจแบบใดจึงจะเหมาะสมที่สุด
    ก. ระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม
    ข. ระบบเศรษฐกิจแบบสังคมนิยม
    ค. ระบบเศรษฐกิจแบบคอมมิวนิสต์
    ง. ระบบเศรษฐกิจแบบเผด็จการ
    จ. ระบบเศรษฐกิจแบบผสม
6. ข้อใดเป็นการจัดสรรทรัพยากรในทางเศรษฐศาสตร์ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

ก. ดิน นำเงินที่ได้จากการขายเสื้อผ้าไปซื้อรถยนต์

ข. อากาศ นำเสื้อผ้าของพี่ไปขายที่ตลาดนัด

ค. ลม ให้พายุซึ่งเป็นพนักงานส่งของทำบัญชีส่งสินค้า

ง. ไฟ นำที่ดินซึ่งเป็นมรดกตกทอดจากคุณพ่อไปขายเก็งกำไร

จ. น้ำ ใช้เวลาหลังเลิกงานไปเรียนศึกษาผู้ใหญ่ ภาคค่ำ

7. ปัจจัยการผลิต ได้แก่อะไรบ้าง

ก. เงิน ทอง แรงงาน ตลาด

ข. ที่ดิน แรงงาน ทุน ตลาด

ค. ที่ดิน แรงงาน ทุน ผู้ประกอบการ

ง. ทุน ตลาด สินเชื่อ ผู้ประกอบการ

จ. แรงงาน สินเชื่อ ทอง ตลาด

8. การกระทำในข้อใด **ไม่**ถือว่าเป็นการผลิต

ก. การชิมอาหารที่ปรุงจำหน่าย

ข. การเพาะปลูก

ค. การประกันภัย

ง. การโฆษณา

จ. การดมดอกกุหลาบ

9. ข้อใด**ไม่ใช่**การขาดคุณธรรมในการผลิต

ก. ก้อยใส่ฟอร์มาลินแช่อาหารสด

ข. เก๋ผลิตกระเป๋าเลียนแบบสินค้าต่างประเทศ

ค. กุ้งฉีดยาฆ่าแมลงก่อนเก็บพืชผล

ง. กานต์ผลิตสินค้า OTOP ด้วยมือของตนเอง

จ. กี้ใส่สีผสมอาหารให้อาหารดูน่ารับประทาน

10. หลังเกิดสภาวะน้ำท่วม ทำให้ข้าวมีราคาแพง ถือเป็นการเปลี่ยนแปลงราคาสินค้า จากสาเหตุใด

ก. เปลี่ยนแปลงตามวัฏจักร

ข. เปลี่ยนแปลงเนื่องจากเหตุการณ์ไม่ปกติ

ค. เปลี่ยนแปลงตามสภาพแวดล้อม

ง. เปลี่ยนแปลงตามฤดูกาล

จ. เปลี่ยนแปลงตามปริมาณการขาย

11. ปัจจัยข้อใดที่มีอิทธิพลต่อความต้องการเสนอขายของผู้ผลิต**มากที่สุด**

ก. แฟชั่นตามสมัยนิยม

ข. จำนวนประชากร

ค. การเปลี่ยนแปลงตามฤดูกาล

ง. รายได้ของบุคคล

จ. ภาษีของสินค้า

12. ความซับซ้อนของระบบเศรษฐกิจ เนื่องจากคนเราส่วนมากผลิตสิ่งของต่างๆ เพื่อจุดประสงค์ในข้อใด

ก. เพื่อนำมาใช้บริโภคเอง

ข. เพื่อขาย มิใช่บริโภคเอง

ค. เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับราคาสินค้า

ง. เพื่อให้เพียงพอกับความต้องการ

จ. เพื่อการแข่งขันในการผลิต

13. คุณธรรมข้อใดที่ผู้ผลิตหรือผู้ประกอบการคำนึงมากที่สุด

ก. ความซื่อสัตย์ ไม่เอาเปรียบผู้บริโภค

ข. รักษาสิ่งแวดล้อม พร้อมคืนกำไรให้ลูกค้า]

ค. ความตรงต่อเวลา ความทันสมัยของผลผลิต

ง. ให้สวัสดิภาพที่เหมาะสมแก่ลูกจ้างรักษาความสะอาดของสถานที่

จ. พยายามใช้วัสดุที่มีในท้องถิ่นของตน

14. ในปัจจุบันระบบธุรกิจมีการแข่งขันสูงมากทำให้ผู้ผลิตและผู้ขายบางรายขายสินค้าที่ไม่ได้มาตรฐาน ถ้านักเรียนเป็นรัฐบาลควรดำเนินการอย่างไร

ก. ควบคุมราคา และลดการผลิตลง

ข. ควบคุมราคา และควบคุมการค้า

ค. ควบคุมการผลิต และยกเลิกสินค้าชนิดนั้น

ง. ควบคุมราคา และขอความร่วมมือจากร้านค้า

จ. ควบคุมการผลิต และให้มีผู้ผลิตเพียงเจ้าเดียว

15. ข้อใดมีความหมายตรงกับคำว่า “บริโภค” มากที่สุด

ก. การใช้เงินเพื่อซื้อสินค้าและบริการ

ข. การเลือกซื้อสินค้าและบริการตามความต้องการ

ค. การแก้ปัญหาในการเลือกซื้อสินค้า

ง. การใช้บริการของสินค้าอย่างถูกวิธี

จ. การใช้จ่ายเพื่อการรับประทาน

16. การซื้อสินค้าและบริการที่มีคุณภาพได้ในราคาประหยัด จะช่วยให้ผู้บริโภคเห็นความสำคัญในด้านใด

ก. การนำเงินที่เหลือไปฝากธนาคารได้

ข. การนำเงินที่เหลือไปลงทุน

ค. การนำเงินที่เหลือไปเก็บออม

ง. การนำเงินที่เหลือไปซื้อสินค้าและบริการอื่น

จ. การนำเงินไปช่วยเหลือสังคม

17. การที่ผู้ซื้อสินค้าและบริการมีความรู้เกี่ยวกับสินค้าชนิดนั้น จะเกิดประโยชน์อย่างไร

ก. จะได้สินค้าในราคาประหยัด

ข. จะได้สินค้าตรงกับความต้องการ

ค. จะได้สินค้าตามแฟชั่น

ง. จะได้สินค้าในเวลาที่ต้องใช้

จ. จะได้สินค้าที่หายากและไม่ซ้ำ

18. หากผู้บริโภคไม่ได้รับความปลอดภัยจากการใช้สินค้าและบริการที่ไม่ได้มาตรฐาน นักเรียนควรดำเนินการในข้อใด เป็นอันดับแรก

ก. มีการฟ้องร้องในการซื้อสินค้า

ข. มีจดหมายร้องเรียนไปยังผู้ขาย

ค. สามารถไปแจ้งที่สถานีตำรวจ]

ง. มีการฟ้องร้องดำเนินคดีตามกฎหมาย

จ. มีจดหมายร้องเรียนไปยังบริษัทผู้ผลิต

19. หากต้องการซื้อสินค้าที่สามารถใช้ได้หลายโอกาสและไม่ล้าสมัยเร็ว ควรเลือกซื้อโดยพิจารณาจากอะไร

ก. ราคา

ข. คุณภาพ

ค. รูปแบบ

ง. ความทนทาน

จ. หนังสือแฟชั่น

20. ผู้บริโภคที่ดีควรปฏิบัติตามหลักการซื้อสินค้าในข้อใดมากที่สุด

ก. พยายามซื้อของเป็นจำนวนมาก ๆ เข้าไว้

ข. ซื้อด้วยเงินสดเพื่อให้ได้สินค้าในราคาถูก

ค. กำหนดเวลาซื้อให้เหมาะสม เพื่อให้ได้สินค้าและบริการที่ดี

ง. ซื้อจากแหล่งใหม่ๆ ของสินค้าเพื่อเปรียบเทียบคุณภาพและราคา

จ. วางแผนการซื้อและทำบัญชีไว้ล่วงหน้า

21. สถาบันการเงินใดที่ดำเนินการรับฝากและให้กู้ยืมเงินแก่บุคคลที่เป็นสมาชิกเท่านั้น

ก. ธนาคารพาณิชย์

ข. สหกรณ์ออมทรัพย์

ค. ธนาคารออมสิน

ง. ธนาคารแห่งประเทศไทย

จ. ธนาคารอาคารสงเคราะห์

22. การซื้อสินค้าในลักษณะใด **ผิด**หลักการเลือกซื้อสินค้าของครอบครัว

ก. ซื้อตามการโฆษณา

ข. ซื้อสินค้าที่อยู่ในระยะลดราคา

ค. ซื้อของเล็ก ๆ น้อย ๆ ด้วยเงินสด

ง. ซื้อสินค้าจากแหล่งผลิตหรือแหล่งที่มีสินค้าจำนวนมาก

จ. สำรวจราคาและคุณภาพสินค้าก่อนซื้อ

23. วิชาต้องการกู้ยืมเงินเพื่อปลูกบ้านโดยมีที่ดินเป็นหลักทรัพย์ค้ำประกัน เขาควรติดต่อหน่วยงานทางการเงินใด

ก. ธนาคารอาคารสงเคราะห์

ข. ธนาคารออมสิน

ค. ธนาคารแห่งประเทศไทย

ง. ธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตร

จ. ธนาคารไทยพาณิชย์

24. นักธุรกิจส่วนใหญ่ใช้บริการเงินฝากประเภทใดกับธนาคารพาณิชย์ เพื่อความสะดวกในการสั่งจ่ายเงินได้รวดเร็วและไม่ต้องพกพาเงินจำนวนมากติดตัวไป

ก. เงินฝากเผื่อเรียก

ข. เงินฝากประจำ

ค. เงินมากออมทรัพย์

ง. เงินฝากสินมัธยัสถ์

จ. เงินฝากกระแสรายวัน

25. แหล่งเงินทุนส่วนใหญ่ของธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตร มาจากแหล่งใด

ก. เงินทุนสำรองของธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์เอง

ข. กู้จากธนาคารแห่งประเทศไทย

ค. เงินทุนจากธนาคารพาณิชย์

ง. เงินกู้จากธนาคารอาคารสงเคราะห์

จ. เงินกู้จากธนาคารออมสิน

26. สถาบันการเงินทำให้กู้ยืมแก่บุคคลทั่วไปโดยรับเครื่องใช้ทั้งใหม่และใช้แล้วไว้เป็นการประกันชำระหนี้ และคิดดอกเบี้ยแก่ผู้กู้ยืม สถาบันดังกล่าวเรียกว่าอะไร

ก. บริษัทเงินทุน
ข. ธนาคารพาณิชย์
ค. บริษัทเครดิตฟองซิเอร์
ง. โรงรับจำนำ
จ. บริษัทประกันชีวิต

27. องค์ประกอบของภูมิอากาศที่มีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์มากที่สุด คือข้อใด
ก. อุณหภูมิและปริมาณน้ำฝน
ข. ธรณีสัณฐาน
ค. ความใกล้ไกลทะเล
ง. การวางตัวของภูเขา
จ. ที่ตั้งตามละติจูด

28. ภาคกลางของไทยปลูกข้าวได้ผลผลิตต่อไร่สูงเป็นเพราะเหตุใด
ก. พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นที่ราบเชิงเขา
ข. พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นที่ราบ อยู่บริเวณสองฝั่งแม่น้ำ
ค. พื้นที่เพาะปลูกอยู่ในเขตที่ราบสูง ไม่มีปัญหาน้ำท่วมขัง
ง. พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นป่าไม้ จึงเป็นแหล่งเก็บกักน้ำ
จ. พื้นที่เพาะปลูกอยู่ใกล้ทะเล ทำให้ได้รับปริมาณน้ำฝนมากตลอดปี

29. ยางพารา เป็นพืชเศรษฐกิจของภาคใดในประเทศไทย
ก. ภาคเหนือ
ข. ภาคกลาง
ค. ภาคใต้
ง. ภาคตะวันออก
จ. ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

30. ข้อใด**ไม่ใช่**ประโยชน์ของการรวมกลุ่มอาชีพเพื่อพึ่งตนเอง
ก. สร้างอำนาจต่อรอง
ข. มีรายได้เสริมให้กับครอบครัว
ค. ระดมทุนได้มากจากสมาชิก
ง. ได้สังสรรค์สนุกสนานกับผู้ประกอบอาชีพเดียวกัน
จ. ได้แลกเปลี่ยนความรู้และความคิดเห็นจากหลาย ๆ บุคคล

31. “กระถิน ลักลอบขายของหนีภาษี” แสดงว่า กระถินขาดธรรมะข้อใด
ก. เมตตา กรุณา

ข. ฉันทะ วิริยะ

ค. สติ สัมปชัญญะ

ง. หิริ โอตัปปะ

จ. เบญศีล เบญจธรรม

32. เกณฑ์ตัดสินความดี – ชั่ว ในแง่เศรษฐกิจควรใช้กับการกระทำของผู้ใด

ก. นิ่มไม่บอกคนไข้ของเขาว่าต้องจ่ายค่ารักษาแพงมาก

ข. น้องไม่ยอมไปทำงานที่ต่างจังหวัด

ค. นุ่นไม่จัดงานเลี้ยงฉลองในวันทำบุญขึ้นบ้านใหม่

ง. น้ำไม่ดื่มสุราในงานเลี้ยงสังสรรค์ของรุ่น

จ. นกไม่ไปพบแพทย์ตามนัด โดยกลัวว่าเงินจะหมด

33. สหกรณ์ หมายความว่าอะไร

ก. องค์กรธุรกิจที่จัดตั้งขึ้นเพื่อมุ่งหวังผลกำไรเป็นหลัก

ข. องค์กรธุรกิจที่จัดตั้งขึ้นเพื่อที่จะช่วยเหลือซึ่งกันและกันในหมู่สมาชิก

ค. องค์กรธุรกิจที่เปรียบเสมือนพ่อค้าคนกลางระหว่างผู้ผลิตกับผู้บริโภค

ง. องค์กรที่มีบุคคลจากหน่วยงานของรัฐเป็นหัวหน้าดำเนินงาน

จ. องค์กรที่ต้องอยู่ภายใต้การควบคุมของธนาคารแห่งประเทศไทย

34. การดำเนินการของสหกรณ์มีความสัมพันธ์กับหลักการประชาธิปไตยตามข้อใด

ก. เปิดรับสมาชิกเฉพาะผู้ที่มีรายได้สูง

ข. ช่วยเหลือซึ่งกันและกันในหมู่สมาชิก

ค. สมาชิกทุกคนมีความเสมอภาคเท่าเทียมกัน

ง. การจดทะเบียนจัดตั้งสหกรณ์ถูกต้องตามกฎหมาย

จ. อำนาจการตัดสินใจขึ้นอยู่กับประธานสหกรณ์

35. นายเคนมีที่ดินอยู่ 5 ไร่ เขาต้องการปลูกอ้อยจำนวน 10 ไร่ เพื่อเพิ่มรายได้ให้มากขึ้น ดังนั้นเขาควรสมัครเข้าเป็นสมาชิกสหกรณ์ประเภทใด ที่สามารถจัดสรรที่ดินให้เขาเช่าปลูกอ้อยได้

ก. สหกรณ์นิคม

ข. สหกรณ์ประมง

ค. สหกรณ์บริการ

ง. สหกรณ์การเกษตร

จ. สหกรณ์ออมทรัพย์

36. ปัจจุบันมีการลงข่าวเชิญชวนให้คนไทยกินข้าวกล้อง เพราะมีคุณค่าทางอาหาร ข้อความนี้สอดคล้องกับเรื่องใดมากที่สุด

ก. นโยบายของรัฐ

ข. การวิเคราะห์

ค. การค้าขาย

ง. ภูมิปัญญา

จ. ปลูกกระแสนิยมไทย

37. สาเหตุสำคัญที่ทำให้ศิลปะพื้นฐานเสื่อมความนิยม จนบางอย่างสูญไป เป็นเพราะสาเหตุใด **<u>มากที่สุด</u>**

ก. ขาดการพัฒนา

ข. เวลาเป็นสิ่งที่มีค่ามากขึ้น

ค. ขาดการอนุรักษ์

ง. ประชาชนมีการศึกษาสูงขึ้น

จ. ศิลปะพื้นฐาน

38. การใช้ทรัพยากรธรรมชาติ ควรใช้อย่างไร จึงจะเหมาะสมที่สุด

ก. ใช้แต่น้อย และให้เกิดประโยชน์สูงสุด

ข. จำกัดจำนวนการใช้

ค. ใช้ให้เพียงพอกับความต้องการ

ง. ใช้เท่าที่มีอยู่

จ. ใช้เฉพาะทรัพยากรที่มนุษย์สร้างขึ้น

39. เศรษฐกิจพอเพียงเป็นระบบเศรษฐกิจที่ยึดหลักตรงกับสำนวนไทยในข้อใด

ก. น้ำขึ้นให้รีบตัก

ข. ช้า ๆ ได้พร้าเล่มงาม

ค. ตนเป็นที่พึ่งแห่งตน

ง. เงินคืองานบันดาลสุข

จ. อย่าหวังน้ำบ่อหน้า

40. การปฏิบัติของบุคคลใดต่อไปนี้ที่ยึดแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง

ก. ขนม ใช้จ่ายอย่างประหยัด โดยตัดทอนรายจ่ายที่ไม่จำเป็นออก

ข. ขนุน ใช้จ่ายอย่างตระหนี่ถี่เหนียวจนทำให้เป็นโรคขาดสารอาหาร

ค. ขมิ้น ติดตามข่าวเศรษฐกิจเพื่อดูภาวะตลาดหุ้นไทย

ง. ขอม ทำงานหนักโดยไม่พักผ่อนเพื่อเก็บเงินไว้ซื้อรถ

จ. เขย รับทำงานพิเศษเพื่อนำเงินไปซื้อเกมคอมพิวเตอร์

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มทดลอง

(วิธีเกมสถานการณ์จำลอง)

(บูรณาการกับภูมิศาสตร์และหน้าที่ – พลเมือง)

สาระ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม **ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**

เรื่อง ระบบเศรษฐกิจ **ภาคเรียนที่ 1** **เวลา 120 นาที**

สาระสำคัญ

ระบบเศรษฐกิจในแต่ละประเทศยึดถือเป็นหลักนั้น ขึ้นอยู่กับทรัพยากรธรรมชาติ อุดมการณ์ และการเมืองการปกครอง เป็นสิ่งสำคัญของแต่ละประเทศจะใช้เป็นหลักการเลือกระบบเศรษฐกิจในสังคมประชาธิปไตย

จุดประสงค์

1. นักเรียนบอกถึงความสำคัญของระบบเศรษฐกิจที่มีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตได้
2. นักเรียนอภิปรายสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการเลือกระบบเศรษฐกิจของประเทศได้
3. นักเรียนสามารถเสนอแนะวิถีการดำเนินชีวิตอย่างมีความสุขในระบบเศรษฐกิจแบบสังคมประชาธิปไตย

สาระการเรียนรู้

1. ความสำคัญของระบบเศรษฐกิจ
2. รูปแบบของระบบเศรษฐกิจ
3. สิ่งที่มีอิทธิพลต่อการเลือกแบบระบบเศรษฐกิจ

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1.1 ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะทางภูมิศาสตร์ที่มีผลต่อการประกอบอาชีพหรือเศรษฐกิจได้อย่างไร และแนวโน้มทางเศรษฐกิจของทั่วโลก และประเทศไทย ว่าจะมีลักษณะอย่างไร

1.2 ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 – 6 คน โดยสมาชิกในกลุ่มจะคละกันตามความสามารถ ซึ่งสมาชิกจะมีทั้งคนเก่ง ปานกลาง และอ่อน อยู่ในกลุ่มเดียวกัน เมื่อได้กลุ่มแล้วให้แบ่งหน้าที่ในกลุ่ม มีประธาน รองประธาน เลขานุการ และสมาชิกในกลุ่ม

1.3 ตัวแทนกลุ่มออกมารับเอกสารเพื่อใช้ในการศึกษา

- กระดาษคำตอบ
- เอกสารประกอบการเรียนเรื่อง
  ลักษณะภูมิประเทศของไทย
  ผลผลิตของกิจกรรมทางเศรษฐกิจไทยในภาคต่างๆ
  รูปแบบของระบบเศรษฐกิจ
  เหตุการณ์วิกฤตเศรษฐกิจในปี พ.ศ. 2540
- อุปกรณ์การเล่นเกมสถานการณ์จำลองเรื่อง “สมคิดน้อย”

2. ขั้นดำเนินการสอน

2.1 มอบหารายงานให้นักเรียนอ่านเอกสารประกอบการเรียนเรื่อง ลักษณะภูมิประเทศของไทย ผลผลิตของกิจกรรมทางเศรษฐกิจของไทยในภาคต่างๆ รูปแบบของระบบเศรษฐกิจ เหตุการณ์วิกฤตเศรษฐกิจ ปี พ.ศ. 2540

2.2 ปฏิบัติกิจกรรม นักเรียนในกลุ่มศึกษาวิธีการเล่นเกม กติกา และจัดเตรียมอุปกรณ์ให้พร้อม กลุ่มใดไม่เข้าใจซักถามครูได้ เมื่อเข้าใจแล้วให้ลงมือเล่นเกม “สมคิดน้อย” ที่แจกให้

2.3 จำแนกแยกแยะ จากการศึกษาเอกสารประกอบการเรียนและกิจกรรมเกมสถานการณ์จำลอง ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเสนอแนวทางในการเลือกระบบเศรษฐกิจที่เหมาะสมกับประเทศไทย และบันทึกผลลงในกระดาษคำตอบ

2.4 อภิปรายผล ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายในหัวข้อ ต่อไปนี้

- ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกระบบเศรษฐกิจให้เหมาะสมกับประเทศไทย
- การเกิดเหตุการณ์วิกฤตเศรษฐกิจในปี พ.ศ.2540 ขึ้นอีก เราจะมีวิธีการป้องกันอย่างไร

2.5 ลงความเห็นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปคำตอบจากการเล่นเกมสถานการณ์จำลองอีกครั้ง

3. ขั้นวัดและประเมินผล

3.1 สังเกตจากการตอบคำถาม การแสดงความคิดเห็น การร่วมกิจกรรมกลุ่ม

3.2 ตรวจจากกระดาษคำตอบ

4. แหล่งการเรียนรู้

4.1 เอกสารประกอบการเรียนเรื่อง
ลักษณะภูมิประเทศของไทย
ผลผลิตของกิจกรรมทางเศรษฐกิจไทยในภาคต่างๆ
รูปแบบของระบบเศรษฐกิจ
เหตุการณ์วิกฤตเศรษฐกิจในปี พ.ศ. 2540

4.2 หนังสือประกอบการเรียนรู้กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

4.3 เกมสถานการณ์จำลองเรื่อง “สมคิดน้อย”

เกมสถานการณ์จำลองเรื่อง “สมคิดน้อย”

จุดมุ่งหมายของการเล่นเกม

เพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจถึงระบบเศรษฐกิจแบบต่าง ๆ ที่จะมีผลต่อการตัดสินใจในการดำเนินชีวิตอย่างมีความสุขได้

อุปกรณ์

1. แผ่นสถานการณ์จำลองเรื่อง “สมคิดน้อย”
2. ลูกเต๋า
3. เหรียญ
4. กระดาษคำตอบ
5. ใบเฉลยคำตอบ

วิธีเล่นและกติกา

1. ผู้เล่น 6 คน ได้แก่ ผู้เล่น 5 คน เป็นบุคคลทั่วไป และผู้เล่น 1 คน เป็นกรรมการ
2. ผู้เล่น 5 คน เป็นบุคคลทั่วไป จะไปสำรวจทั่วประเทศไทย เริ่มต้นเล่นเกมผู้เล่นผลัดกันทอดลูกเต๋า เดินเหรียญไปตามช่องทางเท่ากับคะแนนที่ทอดได้ ถ้าเหรียญไปหยุดที่ช่องใดมีคำสั่ง ต้องทำตามคำสั่งนั้น ถ้าผู้เล่นเดินเหรียญไปหยุดช่องคำถาม ผู้เล่นต้องตอบคำถามโดยเขียนคำตอบลงในกระดาษ
3. การคิดคะแนน
   3.1 ผู้เล่นเดินเหรียญถึงเส้นชัยจะได้ 10 คะแนน
   3.2 ถ้าผู้เล่นสามารถตอบคำถามได้ถูกและสมบูรณ์ จะได้คะแนนข้อละ 2 คะแนน
4. การชนะ ผู้เล่นได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
5. เกมนี้ใช้เวลา 15 นาที

ใบกำหนดบทบาทผู้เล่น

ผู้เล่นที่เป็นบุคคลทั่วไป มีหน้าที่

1. ปฏิบัติตามกติกาที่กำหนดขึ้น
2. ทอดลูกเต๋า เดินเหรียญ และตอบคำถาม

ผู้เล่นที่เป็นกรรมการ มีหน้าที่

1. ควบคุมการเล่นเกมให้เป็นไปตามกติกาที่กำหนดขึ้น
2. ตรวจคำตอบของผู้เล่น
3. ควบคุมเวลา

แบบบันทึก

คำถามที่ 1

ประเทศไทยแบ่งออกเป็นกี่ภาค และอธิบายรายละเอียดของแต่ละภาค

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

คำถามที่ 2

สาเหตุวิกฤตเศรษฐกิจในปี พ.ศ. 2540 เกิดมาจากเรื่องใด

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

คำถามที่ 3

บอกแนวทางแก้ไขเหตุการณ์วิกฤตเศรษฐกิจในปี พ.ศ. 2540

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

คำถามที่ 4

บอกระบบเศรษฐกิจว่ามีกี่ประเภท อะไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

คำถามที่ 5

ประเทศไทยเหมาะสมกับระบบเศรษฐกิจแบบใด เพราะสาเหตุใด

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวแว่นแก้ว พันภัย
วัน เดือน ปีเกิด	5 เมษายน พ.ศ. 2514
สถานที่เกิด	จังหวัดชุมพร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	93/18 หมู่บ้านปั้นทอง 3 หมู่ 5 แขวงอนุสาวรีย์ เขตบางเขน กรุงเทพมหานคร 10220
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	อาจารย์ โรงเรียนเซนต์คาเบรียล เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2533	ประกาศนียบัตรวิชาชีพ จากสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตอุเทนถวาย
พ.ศ. 2536	ครุศาสตรบัณฑิต (สังคมศึกษา) จากสถาบันราชภัฏสวนสุนันทา
พ.ศ. 2549	การศึกษามหาบัณฑิต (การมัธยมศึกษา สาขาการสอนสังคมศึกษา) จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ