

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานที่มีต่อความสามารถการแก้ปัญหา และการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

Effect of Scenario-based Learning Management on the Problem Solving Ability and Media Literacy for Grade 6 Students

วรารกร ศิริสิทธิ์, สมเกียรติ อินทสิงห์ และนัทธ อัสภาภรณ์

Warakorn Sirisit, Somkiart Intasingh and Natad Assapaporn

สาขาหลักสูตรการสอนและเทคโนโลยีการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Division of Curriculum, Teaching and Learning Technology, Faculty of Education,

Chiang Mai University

Email: s.warakon@gmail.com, somkiart.int@cmu.ac.th, natad.a@cmu.ac.th

(Received : April 20, 2020 Revised : June 12, 2020 Accepted : June 19, 2020)

บทคัดย่อ

การวิจัย เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานที่มีต่อความสามารถการแก้ปัญหาและการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน 2) เพื่อเปรียบเทียบระดับการรู้เท่าทันสื่อโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน และ 3) เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจจากการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน ประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 29 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนบ้านสันทรายคองน้อย อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน จำนวน 7 แผน แบบทดสอบความสามารถการแก้ปัญหา และแบบวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อ และแบบวัดความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และร้อยละพัฒนาการ ผลการวิจัย พบว่า 1) ความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 12.72 คะแนน และหลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 18.17 คะแนน ซึ่งหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีร้อยละพัฒนาการ เท่ากับ 74.86 เป็นพัฒนาการระดับสูง 2) ระดับการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.02 คะแนน และหลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.08 คะแนน ซึ่งหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีร้อยละพัฒนาการ เท่ากับ 53.53 เป็นพัฒนาการระดับกลาง และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ หลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานมีค่าเฉลี่ยโดยภาพรวมเท่ากับ 4.53 อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน ความสามารถในการแก้ปัญหา การรู้เท่าทันสื่อ

Abstract

This research was aimed to study the effects of scenario-based learning management on the problem solving ability and media literacy for grade 6 students. The objectives of this research were 1) to compare their ability to solve problems by using the scenario-based learning during the pretest and posttest, 2) to compare the level of students' media literacy by using the scenario-based learning during the pretest and posttest, and 3) to examine the satisfaction of students. The population was 29 students in grade 6, during the second semester in the academic year 2019 of Ban Sansaikongnoi School, Fang District, Chiang Mai province. The research instruments were 7 lesson plans using scenario-based learning management, problem-solving ability test, media literacy scale, and the satisfaction questionnaire. The data was analyzed by using means, standard deviation, percentages, and gain scores. The results showed that 1) The problem-solving ability of students prior to studying was at an average of 12.72 points. After learning by using the scenario-based learning, the average score was 18.17 points. This was higher than prior to studying with gain score equal to 74.86 percent, which was at the high level of development. 2) Media literacy level of students prior to studying was at an average of 3.02 points. After learning by using the scenario-based learning, the average was 4.08 points, which is higher than prior to learning with the gain score equal to 53.53 percent, which was at the middle level of development. 3) Students' satisfaction with learning by using the scenario-based learning, given after the lessons, has an overall average value of 4.53, which was at the highest level.

Keywords: Scenario-based learning, Problem-solving ability, Media literacy

บทนำ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นรายวิชาพื้นฐานในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคลและการอยู่ร่วมกันในสังคม สามารถปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด (Phinla & Phinla, 2018) ซึ่งวิชาสังคมศึกษาฯ ประกอบด้วย 5 สาระการเรียนรู้ ได้แก่ 1) ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม เป็นการนำหลักธรรมคำสอนไปปฏิบัติในการพัฒนาตนเอง และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข 2) หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม เป็นการศึกษาเกี่ยวกับการเป็นพลเมืองดีบนความแตกต่างและความหลากหลายทางวัฒนธรรม 3) เศรษฐศาสตร์ ศึกษาเกี่ยวกับการบริหารจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดอย่าง

มีประสิทธิภาพเพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ 4) ประวัติศาสตร์ ศึกษาถึงผลกระทบที่เกิดจากเหตุการณ์สำคัญในอดีตที่ส่งผลต่อสถานการณ์ปัจจุบัน และ 5) ภูมิศาสตร์ เป็นการศึกษาเกี่ยวกับลักษณะของโลกทางกายภาพ ลักษณะทางกายภาพ แหล่งทรัพยากร และภูมิอากาศของประเทศไทย รวมทั้งภูมิภาคต่าง ๆ ของโลก การใช้เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ ความสัมพันธ์กันของสิ่งต่าง ๆ ในระบบธรรมชาติ การนำเสนอข้อมูลภูมิสารสนเทศ การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (Ministry of Education, 2008) การจัดการเรียนรู้ที่ครูใช้จัดการเรียนรู้ไม่สอดคล้องกับการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคนในปัจจุบัน ส่งผลให้นักเรียนไม่เข้าใจกับเหตุการณ์หรือปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่เกิดขึ้นรอบตัวหรือเมื่อได้รับรู้ผ่านสื่อต่าง ๆ ได้ตามเป้าหมายของสาระการเรียนรู้ภูมิศาสตร์

Phinla (2017) กล่าวว่า สาระการเรียนรู้ของวิชาสังคมศึกษาฯ ทั้ง 5 สาระฯ นั้น มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการคิด การยอมรับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลง ความสามารถในการเข้าใจและตัดสินใจ ทักษะคติที่ดี การคิดวิเคราะห์ การกำหนดปัญหา และการแก้ปัญหา เพื่อนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องในชีวิตประจำวันของนักเรียน แต่ปัจจุบันพบว่าเด็กไทยจำนวนมากขาดทักษะการแก้ปัญหา ซึ่งสะท้อนจากสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น ปัญหาการตัดสินใจที่ไม่เหมาะสม (Chareonwongsak, 2007) นอกจากนี้ ผลจากการส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียนที่สะท้อนออกมาผ่านผลการประเมินกระบวนการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนจากผลการประเมินของ PISA ในภาพรวมอยู่ในระดับต่ำกว่าค่าเฉลี่ย (Sathongniam, 2013) โดย Ministry of Education (2008) ได้กำหนดให้นักเรียนที่จะสำเร็จการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีสมรรถนะสำคัญของนักเรียน ได้แก่ ความสามารถในการแก้ปัญหา เพื่อให้เป็นบุคคลที่สามารถในการจัดการกับปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม ซึ่งผู้วิจัย พบว่า นักเรียนมีผลการประเมินสมรรถนะสำคัญของนักเรียนไม่บรรลุเป้าหมายที่โรงเรียนฯ กำหนด จึงยังต้องเร่งพัฒนานักเรียนให้มีระดับผลการประเมินสมรรถนะสำคัญ ให้เป็นไปตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 อีกทั้ง ผู้วิจัยยังพบว่านักเรียนขาดการรู้เท่าทันสื่อ โดยนักเรียนยังขาดความสามารถในการเข้าถึงสื่อเพื่อการใช้ประโยชน์ในเชิงสร้างสรรค์ ไม่สามารถกำหนดค่าค้นสำหรับใช้สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตเพื่อการทำรายงานหรือทำกิจกรรมในห้องเรียนจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายและน่าเชื่อถือ และไม่สามารถวิเคราะห์ความเหมาะสมและความถูกต้องของข้อมูลที่ได้รับจากสื่อสำหรับทำรายงานและในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียน รวมทั้งการเลียนแบบคำพูดและการกระทำที่ไม่เหมาะสมของนักเรียนอันเกิดจากการรับสารจากสื่อที่ขาดการพิจารณาอย่างรอบด้าน สอดคล้องกับ Chamrunsuk (2018) กล่าวว่า เด็กยังเป็นวัยที่ไม่สามารถวิเคราะห์หรือแยกแยะสื่อได้ด้วยตัวเอง ประกอบกับ Panyapayatjati (2014) กล่าวว่า ปัจจุบันเด็กใช้เวลาอยู่กับสื่อวันละ 3-5 ชั่วโมง บางกรณีถ้าเป็นวันหยุดก็อาจจะวันละ 5-8 ชั่วโมง เมื่อนำมารวมกัน จะพบว่าเด็กใช้เวลาอยู่กับ “สื่อ” มากกว่าอยู่ในห้องเรียนหรือครอบครัว และเมื่อ “สื่อ” เข้าถึงวิถีชีวิตของเด็กได้มากเช่นนี้ ย่อมมีผลกระทบในหลายด้าน เช่น ขาดกิจกรรมทางกาย ซึ่งเป็นเหตุให้มีปัญหาทางด้านสุขภาพ ส่วนทางด้านจิตใจและทัศนคติจะทำให้เด็กมีปัญหา และไม่มีความสุข ส่งผลให้เด็กหงุดหงิดง่าย และสมาธิสั้นอีกด้วย

จากปัญหาที่นักเรียนมีผลการประเมินสมรรถนะสำคัญของนักเรียนด้านการแก้ปัญหาและการใช้สื่ออย่างรู้เท่าทันของนักเรียนอยู่ในระดับที่ต้องเร่งพัฒนา ผู้วิจัยจึงเห็นว่าจัดการการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน (Scenario-based learning) เป็นการนำเหตุการณ์ในปัจจุบันหรือบริบทที่สำคัญหรือที่เกี่ยวข้องในปัจจุบันมาวิเคราะห์ให้เหตุผล และสร้างเป็นภาพที่เป็นไปได้จากเหตุการณ์ปัจจุบันมากที่สุด เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ระหว่างปัจจุบันจนถึงช่วงเวลาที่เราอยากเห็นภาพนั้น ๆ ในช่วงระยะเวลา 5-10 ปี (Rober, 1995 as cited in Phongphaew, 2014) รวมถึง เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้สำหรับการฝึกฝนการใช้ทักษะคิดภาพเสมือนจริง เพื่อให้นักเรียนเข้าใจบริบทของปัญหาและสามารถแก้ปัญหาจากสภาพจริง โดยการประยุกต์ความรู้ที่เรียนมาและประสบการณ์เดิม และความสามารถการแก้ปัญหา เพื่อแก้ปัญหาในโลกความเป็นจริง (Dudhagundi, 2016) สอดคล้องกับ Kövi and Spiro (2013) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยฉากทัศน์เป็นฐานว่าเป็นการเรียนรู้ที่พัฒนาปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และกระตุ้นความสนใจในนักเรียน รวมทั้ง Sinlarat (2018) ได้เสนอว่า การคิดเชิงฉากทัศน์ (Scenario thinking) มีประโยชน์ต่อการทำความเข้าใจสภาพปัจจุบันได้ดีขึ้น ลดการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า เป็นการเพิ่มความสามารถในการดำรงชีวิตอยู่ภายใต้ความเสี่ยงและความไม่แน่นอน เพื่อเป็นการเตรียมพร้อมและรับมือกับภาพอนาคตที่คาดการณ์ไว้

จากที่กล่าวมาผู้วิจัยจึงเลือกแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานในการส่งเสริมและพัฒนาให้นักเรียนได้ฝึกฝนการแก้ไขปัญหา โดยการสร้างชุดภาพอนาคตจากสาเหตุที่วิเคราะห์ไว้ จนนำไปสู่การแสวงหาแนวทางสำหรับการป้องกันหรือแก้ปัญหาผลกระทบตามฉากทัศน์ที่สร้างขึ้น และน่าจะเป็นการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนอีกด้วย เนื่องจากขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานทุกขั้นตอนมีการใช้ข้อมูลที่มีคุณภาพน่าเชื่อถือมาอภิปรายแลกเปลี่ยนกันภายในกลุ่ม จากโลกออนไลน์ซึ่งเป็นแหล่งข้อมูลใกล้ตัวของนักเรียนอย่างรู้เท่าทันในทุกขั้นตอนของฉากทัศน์

ดังนั้น จากแนวคิดที่นำเสนอข้างต้นเกี่ยวกับความสำคัญของความสามารถการแก้ปัญหาและการรู้เท่าทันสื่อ และความสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความสามารถการแก้ปัญหาและการรู้เท่าทันสื่อในรายวิชาสังคมศึกษา สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และผู้วิจัยเห็นว่าเมื่อนักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ที่ได้และนำไปใช้จริงจากการมองภาพของอนาคต เพื่อวิเคราะห์หาวิธีป้องกันและแก้ปัญหา นักเรียนจะตอบสนองต่อปัญหาซึ่งเป็นปัจจัยเร้าความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียน และสามารถดำเนินชีวิตในสังคมพลวัตได้อย่างมีความสุข รวมทั้งการสร้างความยั่งยืนให้กับชุมชนของตนเองได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน
2. เพื่อเปรียบเทียบระดับการรู้เท่าทันสื่อโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน
3. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจจากการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน

ระเบียบวิธีวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนบ้านสันทรายคองน้อย อำเภอฝาง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 1 ห้องเรียน ในรายวิชา ส 16101 สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 6 จำนวนนักเรียน 29 คน

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาของกรวิจัยครั้งนี้ คือ เนื้อหาในสาระการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เรื่อง การจัดการปัญหาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม จำนวน 7 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวม 21 ชั่วโมง ประกอบด้วย 1) ปัญหาแผ่นดินถล่ม 2) รัศมีน้ำ รัศมีชีวิต (ปัญหามลพิษทางน้ำ) 3) อากาศดี ชีวิตมีสุข (ปัญหามลพิษทางอากาศ) 4) รัศมีดิน ถิ่นไทย (ปัญหามลพิษทางดิน) 5) รัศมีป่าไม้ รัศมีชีวิต (ปัญหาทรัพยากรป่าไม้ถูกทำลาย) 6) ไฟมา ป่าหมด (ปัญหาไฟป่า) และ 7) ปัญหาอุทกภัย (ปัญหาน้ำท่วม)

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรอิสระ คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน

ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการแก้ปัญหา การรู้เท่าทันสื่อ และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน จำนวน 7 แผน จำนวน 21 ชั่วโมง ดำเนินการจัดการเรียนรู้ 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) กำหนดเรื่องที่ต้องการคิดคาดการณ์อนาคต 2) กำหนดผู้วางภาพอนาคตและเตรียมความพร้อมของผู้เข้าร่วมระดมความคิด 3) พิจารณากำหนดปัจจัยที่เป็นตัวกำหนดภาพอนาคตทั้งปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอก 4) ขั้นการสังเกตความเป็นไปได้ 5) กำหนดภาพฉากทัศน์ในอนาคต 6) กำหนดสัญญาณเตือนภัย เป็นขั้นของการกระตุ้นให้เห็นความสำคัญของการป้องกันหรือแก้ปัญหา และ 7) ติดตามประเมินผลและทบทวนอย่างต่อเนื่อง ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้นี้ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ประเมินคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก

2. แบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหา มีลักษณะเป็นอัตนัยแบบเขียนตอบใน 4 องค์ประกอบของการแก้ปัญหา คือ 1) การระบุปัญหา 2) การวิเคราะห์ปัญหา 3) การเสนอวิธีการแก้ปัญหา และ 4) การตรวจสอบผลจากการแก้ปัญหา จำนวน 2 ข้อ ข้อละ 10 คะแนน รวมทั้งหมด 20 คะแนน ซึ่งมีการกำหนดรูบริกส์ (Rubrics) สำหรับการตรวจให้คะแนน โดยผู้วิจัยได้สร้างขึ้นเอง และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 5 ท่าน ทำการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือเกี่ยวกับความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) โดยทำการวิเคราะห์ค่าความสอดคล้องของข้อคำถามกับจุดประสงค์ (Index of item-objective congruence; IOC) ซึ่งคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC อยู่ในช่วง 0.60 ขึ้นไป โดยได้ค่าเฉลี่ยทั้งฉบับเท่ากับ 0.95 รวมทั้งปรับปรุงและแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญจนแบบทดสอบมีความสมบูรณ์ เมื่อนำไป

ทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน ซึ่งเป็นนักเรียนที่มีความรู้ ทักษะการแก้ปัญหา ตลอดจนมีวัยและระดับการศึกษาใกล้เคียงกับประชากร เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความยากง่าย (p) โดยโปรแกรมสำเร็จรูป B-Index and non 0-1 method item analysis program ผลปรากฏว่าแบบทดสอบชุดนี้มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.81 ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นอยู่ในระดับสูง ค่าอำนาจจำแนกเท่ากับ 0.59 ซึ่งมีค่าอำนาจจำแนกในระดับดีมาก และมีค่าความยากง่ายเท่ากับ 0.70 มีค่าความยากง่ายอยู่ในระดับค่อนข้างง่าย

3. แบบวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน มีลักษณะเป็นแบบประเมินระดับการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน ใน 4 องค์ประกอบ คือ 1) การเข้าถึงสื่อ 2) การวิเคราะห์และตีความสื่อ 3) การประเมินค่าสื่อ และ 4) การสร้างสรรค์สื่อ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ โดยผู้วิจัยได้ปรับปรุงข้อความในการสร้างแบบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อจาก Chuachai (2019) จำนวน 20 ข้อ และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 5 ท่าน ทำการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ เกี่ยวกับความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยทำการวิเคราะห์ค่าความสอดคล้องของข้อคำถามกับจุดประสงค์ (IOC) ซึ่งคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.60 ขึ้นไป โดยได้ค่าเฉลี่ย IOC เท่ากับ 0.94 รวมทั้งปรับปรุงและแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญจนแบบวัดมีความสมบูรณ์ เมื่อนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน ซึ่งเป็นนักเรียนที่มีความรู้ ทักษะการแก้ปัญหา ตลอดจนมีวัยและระดับการศึกษาใกล้เคียงกับประชากร เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น โดยโปรแกรมสำเร็จรูป B-Index and non 0-1 method item analysis program ผลปรากฏว่าแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อชุดนี้มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.95 มีค่าความเชื่อมั่นสูง

4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบฉากทัศน์เป็นฐานใน 4 ด้าน คือ 1) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 2) ด้านครู 3) ด้านสื่อ/แหล่งเรียนรู้ และ 4) ด้านการวัดผลและประเมินผล มีลักษณะเป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ โดยผู้วิจัยได้สร้างขึ้นเอง และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 5 ท่าน ทำการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ เกี่ยวกับความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยทำการวิเคราะห์ค่าความสอดคล้องของข้อคำถามกับจุดประสงค์ (IOC) ซึ่งคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.60 ขึ้นไป โดยได้ค่าเฉลี่ย IOC เท่ากับ 0.94 รวมทั้งปรับปรุงและแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญจนแบบสอบถามมีความสมบูรณ์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ดำเนินการดังนี้

1. เตรียมการสอน โดยแจ้งจุดประสงค์ของการเรียนรู้ของบทเรียนให้นักเรียนทราบ
2. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน ได้แก่ การวัดความสามารถการแก้ปัญหา ด้วยแบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหา และวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อของประชากรก่อนการจัดการเรียนรู้ ด้วยแบบวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน

3. ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาและการรู้เท่าทันสื่อ จำนวน 7 แผน รวมทั้งหมด 21 คาบ

4. ดำเนินการวัดความสามารถในการแก้ปัญหา โดยใช้แบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหาวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ และวัดความพึงพอใจของนักเรียนโดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น หลักจากดำเนินการจัดการเรียนรู้ครบทุกแผนการจัดการเรียนรู้
5. นำผลที่ได้จากการทดลองไปวิเคราะห์ เพื่อวิเคราะห์และสรุปผล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ใช้การหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และร้อยละพัฒนาการ ดังต่อไปนี้

1. คะแนนร้อยละพัฒนาการ (Development score or gain score: GS%) มีสูตรการหา (Kanjanawasee, 2013) ดังนี้

$$GS\% = \frac{(Y-X)}{(F-X)} \times 100$$

เมื่อ	GS%	คือ	คะแนนร้อยละของพัฒนาการนักเรียน
	X	คือ	คะแนนวัดครั้งก่อน (คะแนนก่อนเรียน)
	Y	คือ	คะแนนวัดครั้งหลัง (คะแนนหลังเรียน)
	F	คือ	คะแนนเต็ม

เมื่อคำนวณร้อยละพัฒนาการแล้วจึงนำมาแปลผลตามคะแนนระดับพัฒนาการ ความสามารถการแก้ปัญหาและการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน ดังนี้

0 - 20	หมายถึง	ไม่มีพัฒนาการ
21 - 40	หมายถึง	มีพัฒนาการระดับต้น
41 - 60	หมายถึง	มีพัฒนาการระดับกลาง
61 - 80	หมายถึง	มีพัฒนาการระดับสูง
81 - 100	หมายถึง	มีพัฒนาการระดับสูงมาก

2. เกณฑ์การตัดสินผลการประเมินความสามารถในการแก้ปัญหากำหนดดังนี้ (Ministry of Education, 2014)

ร้อยละ 80 - 100	หมายถึง	ดีมาก
ร้อยละ 70 - 79	หมายถึง	ดี
ร้อยละ 60 - 69	หมายถึง	ปานกลาง
ร้อยละ 50 - 69	หมายถึง	พอใช้
ร้อยละ 0 - 49	หมายถึง	ควรปรับปรุง

3. เกณฑ์การตัดสินผลการประเมินระดับการรู้เท่าทันสื่อและความพึงพอใจกำหนดดังนี้ (Srisaard, 2010)

- 4.51 – 5.00 หมายถึง มีการรู้เท่าทันสื่ออยู่ในระดับดีมาก/มากที่สุด
 3.51 – 4.50 หมายถึง มีการรู้เท่าทันสื่ออยู่ในระดับดี/มาก
 2.51 – 3.50 หมายถึง มีการรู้เท่าทันสื่ออยู่ในระดับปานกลาง
 1.51 – 2.50 หมายถึง มีการรู้เท่าทันสื่ออยู่ในระดับพอใช้/น้อย
 1.00 – 1.50 หมายถึง มีการรู้เท่าทันสื่ออยู่ในระดับควรปรับปรุง/น้อยที่สุด

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน แสดงได้ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 คะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลความสามารถในการแก้ปัญหาโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน ก่อนเรียนกับหลังเรียน (N=29)

องค์ประกอบความสามารถในการแก้ปัญหา	คะแนนเต็ม	คะแนนก่อนเรียน				คะแนนหลังเรียน				ร้อยละพัฒนาการ
		μ	σ	ร้อยละ	แปลผล	μ	σ	ร้อยละ	แปลผล	
1. การระบุปัญหา	4	2.41	0.54	24.14	ควรปรับปรุง	3.59	0.38	89.66	ดีมาก	74.21
2. การวิเคราะห์ปัญหา	8	5.38	1.07	53.79	พอใช้	7.24	0.67	90.52	ดีมาก	70.99
3. การนำเสนอวิธีการแก้ปัญหา	4	2.76	0.56	27.59	ควรปรับปรุง	3.86	0.25	96.55	ดีมาก	88.71
4. การตรวจสอบผลจากการแก้ปัญหา	4	2.17	0.79	21.72	ควรปรับปรุง	3.48	0.56	87.07	ดีมาก	71.58
รวม	20	12.72	0.74	31.81	ควรปรับปรุง	18.17	0.47	90.95	ดีมาก	74.86

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นถึงผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยระดับความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนมีความสามารถการแก้ปัญหาก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 12.72 อยู่ในระดับควรปรับปรุงและหลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 18.17 อยู่ในระดับดีมาก โดยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนซึ่งมีร้อยละพัฒนาการโดยภาพรวมเท่ากับ 74.86 มีพัฒนาการระดับสูง

2. ผลการเปรียบเทียบระดับการรู้เท่าทันสื่อโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน แสดงได้ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลระดับการรู้เท่าทันสื่อจากการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน ก่อนเรียนกับหลังเรียน (N=29)

องค์ประกอบ การรู้เท่าทันสื่อ	ระดับการรู้เท่าทันสื่อก่อนเรียน			ระดับการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียน			ร้อยละ พัฒนาการ
	μ	σ	แปลผล	μ	σ	แปลผล	
1. การเข้าถึงสื่อ	2.92	0.86	ปานกลาง	3.97	0.74	ดี	50.48
2. การวิเคราะห์สื่อ	3.11	0.95	ปานกลาง	4.19	0.80	ดี	57.14
3. การตีความสื่อ	3.17	0.95	ปานกลาง	4.07	0.81	ดี	49.18
4. การสร้างสรรค์สื่อ	2.88	0.91	ปานกลาง	4.10	0.80	ดี	57.55
รวม	3.02	0.93	ปานกลาง	4.08	0.79	ดี	53.53

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นถึงผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระดับการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน จำแนกตามองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อพบว่า นักเรียนมีค่าเฉลี่ยระดับการรู้เท่าทันสื่อก่อนเรียนเท่ากับ 3.02 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยระดับการรู้เท่าทันสื่อเท่ากับ 4.08 โดยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งมีร้อยละพัฒนาการโดยภาพรวมเท่ากับ 53.53 มีพัฒนาการระดับปานกลาง

3. ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนจากการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานแสดงได้ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลระดับความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน (N=29)

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		
	μ	σ	แปลผล
1. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.51	0.61	มากที่สุด
2. ด้านครู	4.64	0.69	มากที่สุด
3. ด้านสื่อ/แหล่งเรียนรู้	4.46	0.62	มากที่สุด
4. ด้านการวัดและประเมินผล	4.56	0.60	มากที่สุด
รวม	4.53	0.62	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่าหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน พบว่า นักเรียนมีระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เฉลี่ยโดยภาพรวมเท่ากับ 4.53 อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาความพึงพอใจของนักเรียนจำแนกตามรายด้าน เห็นได้ว่า ลำดับแรกได้แก่ความพึงพอใจด้านครู มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา คือ ความพึงพอใจด้านการวัดและประเมินผล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.56 อยู่ในระดับมากที่สุด ลำดับต่อมาคือความพึงพอใจด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มี

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 อยู่ในระดับมากที่สุด และความพึงพอใจด้านสื่อ/แหล่งเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.46 อยู่ในระดับมากที่สุด

การอภิปรายผล

สำหรับผลการอภิปรายผลการวิจัย ผู้วิจัยได้จำแนกประเด็นเป็นดังนี้

1. จากผลการศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหา ที่พบว่า จากการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 90.95 และก่อนเรียน คิดเป็นร้อยละ 31.81 อาจเนื่องมาจาก การจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน เป็นการมองภาพเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคตจากสาเหตุที่นักเรียนเลือก โดยเป็นภาพที่ต่อเนื่องกัน ซึ่งนักเรียนจะเห็นผลกระทบที่ร้อยเรียงกันอันนำไปสู่การแสวงหาและการเลือกแนวทางการแก้ปัญหาที่เหมาะสม เมื่อพิจารณาเทียบกับกระบวนการแก้ปัญหา พบว่าเป็นกระบวนการที่ส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างชัดเจน ซึ่งนักเรียนสามารถระบุปัญหา วิเคราะห์หาสาเหตุและผลกระทบที่มีลักษณะเป็นภาพผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อเนื่องไปเรื่อย ๆ โดยใช้กระบวนการกลุ่ม พิจารณาร่วมกันถึงแนวทางการแก้ปัญหา เพื่อเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่กลุ่มนักเรียนคิดว่าเหมาะสม และยังได้ร่วมกันตรวจสอบผลจากการดำเนินการตามวิธีการที่ได้นำเสนอ เป็นกระบวนการแก้ปัญหาอย่างเป็นลำดับขั้นตอน ละเอียดถี่ถ้วน ส่งผลให้นักเรียนสามารถเข้าใจปัญหาได้อย่างรอบด้าน และแก้ปัญหาอย่างถูกต้องและเหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับ National Innovation Agency (Public Organization) (NIA) Ministry of Science and Technology (2019) ระบุว่า ฉากทัศน์ ช่วยกำหนดทางเลือกหรือสถานการณ์แห่งอนาคตสำหรับประกอบการตัดสินใจในการวางแผนหรือการกำหนดนโยบายเพื่อรองรับความเป็นไปได้และความไม่แน่นอนของอนาคต และยังสอดคล้องกับ Tonuch (2018) ที่กล่าวว่า ภาพฉากทัศน์ช่วยให้เข้าใจสภาพปัจจุบันและส่งเสริมให้สามารถป้องกันปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นในอนาคตสำหรับเตรียมการไว้รองรับล่วงหน้า เป็นการลดการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกับ Shutidamrong (2015) กล่าวว่า กระบวนการมองอนาคตเป็นกระบวนการสร้างทางเลือกในการส่งเสริมหรือรับมือกับเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น รวมทั้งเป็นการเสริมสร้างการเรียนรู้ เนื่องจากกระบวนการสร้างภาพอนาคตสามารถกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมระดมความคิดเห็น และช่วยฝึกทักษะการแก้ปัญหา ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกับ Kelly (2015) และ Mariappan, Shih & Schrader (2019) กล่าวว่า เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสำหรับประยุกต์สิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้เข้ากับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์

2. จากผลการวิจัยที่พบว่า นักเรียนมีระดับการรู้เท่าทันสื่ออยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.02 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.91) อาจเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานนั้น เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีลำดับขั้นตอนที่ชัดเจน โดยส่งเสริมให้นักเรียนมีการสืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูลอินเทอร์เน็ตเพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการแก้ปัญหา ผ่านการใช้กระบวนการกลุ่มในการดำเนินกิจกรรม สอดคล้องกับ องค์การ Unesco (2011) กล่าวว่า แนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อควรเป็นการสอนที่เน้นการวิเคราะห์เจาะลึกเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งโดยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สืบค้นอย่างลึกซึ้งทุกแง่มุม

ของเหตุการณ์ รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ และนำเสนอผลการวิเคราะห์ ช่วยให้นักเรียนเกิดความเข้าใจถึงสาเหตุของเหตุการณ์ที่นำมาศึกษาอย่างลึกซึ้ง เช่น การวิเคราะห์ภาพยนตร์ เพื่อหาสาเหตุหรือปัจจัยของสถานการณ์ นอกจากนี้ ครูสามารถใช้การสาธิตหรือการจำลองเหตุการณ์ขึ้นเพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจเนื้อหาที่ต้องการ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ Sawatdiruk et al. (2016) นักเรียนมีพฤติกรรมการรับข้อมูลจากสื่อด้านความถี่ในการรับข้อมูลจากสื่อแต่ละประเภท ลำดับตามชั่วโมงการรับข้อมูลพบว่า ประเภทสื่ออินเทอร์เน็ตมีการเข้าถึงมากที่สุดเพื่อความบันเทิง เพื่อทำให้สังคมยอมรับ เพื่อแสวงหาข้อมูลข่าวสาร

3. จากผลการวิจัยที่พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนที่ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.53 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.62) อาจเป็นผลมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานนั้นทำให้นักเรียนมีความมั่นใจในการนำเอาข้อมูลที่สืบค้นได้มาใช้ในการอภิปราย ทำความเข้าใจ และสามารถตัดสินใจแนะนำแนวทางสำหรับการป้องกันและแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม โดยผู้วิจัยได้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้สืบค้นความรู้และข้อมูลต่าง ๆ จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย อีกทั้งการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้คัดเลือกสถานการณ์ที่นำมาออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ อันเป็นภัยพิบัติหรือเป็นสภาพปัญหาที่นักเรียนสามารถพบได้ในชีวิตประจำวันของนักเรียน ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันและอยู่ในบริบทแวดล้อมของนักเรียน ส่งผลให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการวิเคราะห์สถานการณ์หรือปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและชุมชน โดยนักเรียนได้ฝึกวิเคราะห์ความเป็นเหตุผล ใช้กระบวนการกลุ่มร่วมกันนำเอาข้อมูลที่ได้จากการสืบค้นมาสรุปเป็นปัจจัยหรือสาเหตุของเหตุการณ์ที่ศึกษา เพื่อเลือกปัจจัยที่อาจส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่นในอนาคตมาจินตนาการและสร้างเป็นภาพที่เป็นไปได้ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตจากเหตุการณ์ปัจจุบันมากที่สุด ซึ่งอาจเป็นผลกระทบที่มีโอกาสเกิดขึ้นได้หรือไม่ก็ได้ จากนั้น จึงร่วมกันแสวงหาแนวทางการป้องกันหรือแก้ปัญหา เพื่อเป็นการเพิ่มความสามารถในการดำรงชีวิตอยู่ภายใต้ความเสี่ยงและความไม่แน่นอนที่อาจเกิดขึ้น เนื่องจากความเปลี่ยนแปลงของโลกที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เพื่อเป็นการลดการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ตลอดจนเป็นการเตรียมพร้อมเพื่อรับมือกับภพอนาคตที่คาดการณ์ไว้ ผ่านเหตุการณ์หรือสถานการณ์ภัยพิบัติที่หลากหลาย ใกล้เคียง และมีโอกาสเกิดขึ้นจริง จึงทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจและอยากเรียนรู้ ไม่รู้สึกลำบาก สอดคล้องกับ Rattanasupa (2016) กล่าวว่า การสอนจะประสบความสำเร็จมากเพียงใด ขึ้นอยู่กับการวางแผนการจัดการเรียนรู้ การวางแผนการจัดการเรียนรู้ของครูเป็นอย่างดีว่าการจัดการเรียนรู้สำเร็จไปแล้วกว่าครึ่ง เช่นเดียวกันกับที่ Thavakul (2012) กล่าวว่า แรงจูงใจเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ เพราะมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้และการสอนสูงมากครูต้องพยายามสร้างสิ่งจูงใจให้เกิดขึ้น เพื่อให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจ และมีความสนใจต่อการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ Sinlarat (2018) ได้ระบุว่า การจัดการเรียนรู้โดยฉากทัศน์เป็นฐานส่งเสริมให้นักเรียนแสวงหาความรู้ใหม่ด้วยตนเองรวมทั้งสร้างความรู้ร่วมกันในกลุ่ม เปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็นได้อย่างเสรี เช่นเดียวกันกับที่ Khwanmueang (2018) ที่ระบุว่าขั้นตอนการสร้างภาพฉากทัศน์ส่งผลให้เกิดความ พึงพอใจในการกำหนดเรื่องที่จะทำฉากทัศน์ที่เป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวและรู้สึกร่วมกันว่าจำเป็นต้องแก้ปัญหาร่วมกัน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ Copley (2017) กล่าวว่า ระดับความพึงพอใจเป็นสิ่งสะท้อนความตั้งใจและความรู้สึกดีจากการเรียน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอที่ได้จากการวิจัย

1. เนื้อหาสำหรับนำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน ควรเป็นสถานการณ์หรือเหตุการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องกับนักเรียน หรือนักเรียนสามารถพบเจอได้ในชีวิตประจำวัน เช่น เป็นสถานการณ์ที่มีโอกาสเกิดขึ้นหรือเกิดขึ้นเป็นประจำในบริบทแวดล้อมนักเรียน จะทำให้นักเรียนเกิดความตระหนักถึงความสำคัญของการแก้ปัญหา

2. ในการสอนเรื่องภัยพิบัติทางธรรมชาติ ครูควรมีการปรับพื้นฐานความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับความรู้เรื่องภูมิศาสตร์ของประเทศไทยและหลักการพิจารณาข้อมูลที่ดีที่สามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้ เป็นการสร้างความเข้าใจที่ตรงกันก่อนเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ดำเนินการสืบค้นความรู้

3. ผู้สอนควรแจ้งผลการตรวจและให้ข้อมูลป้อนกลับแก่นักเรียนทันทีหรือก่อนเริ่มต้นกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ต่อไป เพื่อให้นักเรียนได้ทราบจุดเด่นและข้อจำกัด รวมทั้งความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนของตนเอง

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความสามารถในการแก้ปัญหาที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานกับการจัดการเรียนรู้โดยวิธีอื่น เช่น การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ การจัดการเรียนรู้แบบชุดการเรียนรู้ เป็นต้น

2. ควรมีการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานในเนื้อหาอื่น เช่น เนื้อหาในสาระศาสนา ศิลปกรรม เศรษฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และหน้าที่พลเมือง เป็นต้น

3. ควรมีการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานกับการพัฒนาตัวแปรอื่น ๆ เช่น ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ความสามารถในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง เพื่อพัฒนาให้นักเรียนเกิดทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21

องค์ความรู้ใหม่และผลที่เกิดต่อสังคม ชุมชน ท้องถิ่น

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนานักเรียนให้สามารถวิเคราะห์สาเหตุ/ปัจจัยการเกิดสถานการณ์ และสร้างภาพจินตนาการผลกระทบที่เกิดขึ้นอย่างแน่นอนจากปัจจัยหรือสาเหตุของปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในชุมชน เพื่อวางแผนป้องกันหรือแก้ปัญหา เป็นกระบวนการที่ส่งเสริมการแก้ปัญหานักเรียนอย่างชัดเจน นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง การฝึกการทำงานแบบร่วมมือ รวมถึงเป็นการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ โดยสามารถเลือกข้อมูลที่ดีมีคุณภาพสำหรับเปลี่ยนเรียนรู้ในกลุ่มเพื่อให้ได้แนวทางการป้องกันหรือแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ เป็นการปลูกฝังให้เยาวชนของประเทศเป็นทรัพยากรบุคคลที่สามารถปรับตัวต่อสถานการณ์ที่มีความเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาและปรับตัวให้มีความได้เปรียบในเวทีการแข่งขันได้ นอกจากนี้นักเรียนสามารถนำความรู้และความสามารถไปปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคมเมื่อเกิดปัญหาต่าง ๆ ขึ้น โดยการเป็นผู้นำในการแสวงหาข้อมูล แลกเปลี่ยน

ความรู้ร่วมกับภาคส่วนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหาในการวิเคราะห์ปัญหาในครอบครัว โรงเรียน และชุมชน รวมทั้งการนำเสนอวิธีการในการแก้ปัญหาที่เหมาะสมกับวัยและบริบทของนักเรียนได้อย่างดีอีกด้วย

References

- Chamrunsuk, N. (2018). *Thailand 4.0 is still worrisome when "Thai Children" still cannot use the media and technology*. Retrieved from <https://mgronline.com/qol/detail/9610000003736> (In Thai)
- Chareonwongsak, K. (2007). *Problem solving skills, a necessary issue for Thai children*. Retrieved from <http://www.kriengsak.com/node/1006> (In Thai)
- Chuachai, S. (2019). A comparison of the effects of inquiry teaching method (5E) and simulation teaching method on media literacy of student teachers of Education Faculty, Srinakharinwirot University. *Journal of Education Research Faculty of Education, Srinakharinwirot University*, 14(2), 241-254. (In Thai)
- Copley, L. (2017). *6 reasons why customer satisfaction is important*. Retrieved from <https://www.allaboutcalls.co.uk/the-call-takers-blog/6-reasons-why-customer-satisfaction-is-important>
- Dudhagundi, D. (2016). *Scenario-based Learning: What Is It & Why Do You Need It?*. [Blog]. Retrieved from <https://blog.commlabindia.com/elearning-design/scenario-based-learning-what-and-why>
- Kanjanawasee, S. (2013). *Classical test theory*. (7thed.). Bangkok: The publisher of Chulalongkorn University. (in Thai)
- Kelly, Rob. (2015). *Scenario-Based Learning in the Online Classroom*. Retrieved from <https://www.facultyfocus.com/articles/online-education/scenario-based-learning-in-the-online-classroom/>
- Khwanmueang, P. (2018). Refer in Sinlarat, P. (2018). *Conceptual thinking: Thinking for the future*. (2nd edition). Bangkok: DPU Coolprint Dhulakij Pundit University. (In Thai)
- Kövi, H. and Spiro K. (2013). *How to Engage Learners with Scenario-based Learning*. Retrieved from <https://www.learningsolutionsmag.com/articles/1108/how-to-engage-learners-with-scenario-based-learning>
- Mariappan, J., Shih, A., Schrader, P.G. (2019). *Use of Scenario-Based Learning Approach in Teaching Statics*. California State Polytechnic University, Pomona.

- Shutidamrong, F. (2015). Scenario analysis for sustainable natural resources and environmental planning. *Journal of Environmental Management*, 11(1), 114-135. (In Thai)
- Srisaard, B. (2010). *Preliminary research*. (8th ed.). Bangkok: Suveeriyasan. (In Thai)
- Thavakul, J. (2012). *The satisfaction with learning of certificate students in Commercial first year, second year and third year of Chacherngsao Vocational College*. (Master of Education Thesis Graduate school, Chacherngsao Vocational College). (In Thai)
- Tonuch, T. (2018). In Paitoon Sinlarat. (2018). *Conceptual thinking: Thinking for the future*. (2nd edition). Bangkok: DPU Cooprint Dhurakij Pundit University. (In Thai)
- Unesco. (2011). *Media and information literacy curriculum for teachers*. The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.