

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตด้านความสามารถในการ
แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงาน
อาชีพและเทคโนโลยี โรงเรียนอัสสัมชัญหลักสูตรภาษาอังกฤษ จังหวัดสมุทรสาคร

The Effects of Problem – Based Learning to Enhance Life Skill in Creative
Problem Solving Ability of Grade Five Students in Learning Area of
Occupations and Technology, Assumption College English Program School,
Samut Sakhon Province

นุจรี ศรีใส* เมธิณี วงศ์วานิช รัมภาภรณ์** สุชาวดี เกษมณี*** และปานเทพ ลากเพชร****

Nuchjaree Sesai Methinee Wongwanich Rumpagaporn Suchawadee Kasemmanee and
Panthep Larpkesorn

* สาขาวิชาบริหารธุรกิจศึกษา ภาควิชาอาชีวศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

** ภาควิชาอาชีวศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

*** โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา

**** สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน มี
วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้
ปัญหาเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตด้านความสามารถ
ในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ให้กับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญหลักสูตร
ภาษาอังกฤษ จังหวัดสมุทรสาคร โดยมุ่งศึกษาทักษะชีวิต
ด้านความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ผ่านการ
จัดกิจกรรมการเรียนรู้ปัญหาเป็นฐาน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ใน
การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียน
อัสสัมชัญหลักสูตรภาษาอังกฤษ จำนวน 23 คน โดย
วิธีการเลือกกลุ่มเป้าหมายแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการ
เก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบประเมินทักษะชีวิต แบบ
ประเมินผู้เรียน และแบบสังเกตผู้เรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดย
ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับข้อมูลเชิงปริมาณ ค่าสถิติที่ใช้
คือ ค่าแจกแจงความถี่และค่าร้อยละ และข้อมูลเชิง
คุณภาพใช้การวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยเมื่อพิจารณาตามรายการประเมินพบว่า
นักเรียนส่วนใหญ่มีทักษะชีวิตด้านความสามารถในการ
แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ตามทักษะรายการประเมินอยู่ใน
ระดับมาก นักเรียนส่วนใหญ่มีกระบวนการในการแก้ปัญหา
อย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับมากที่สุด และนักเรียนส่วนใหญ่
มีส่วนร่วมในกิจกรรมปัญหาเป็นฐานตามหัวข้อการ
ประเมิน การมีส่วนร่วมในกิจกรรม ความสามารถในการใช้
ทักษะชีวิต และความสามารถในการแก้ปัญหาอยู่ในระดับ
มากและมากที่สุด โดยมีผลคะแนนรวมผ่านเกณฑ์ทุกคน

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ทักษะ
ชีวิตด้านความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

Abstracts

The purpose of this research was to study
the effects of problem – based learning to
enhance life skills in creative problem solving
ability of grade five students in Learning Area of
Occupations and Technology, Assumption College
English Program School, Samut Sakhon Province.
The development of lesson plan and research
instrument were comprised of 5 steps, including 1)
studying in related theoretical concepts about
problem – based learning and life skills in creative
problem solving ability, 2) developing lesson plan
of Occupational Works subject in Career Topic, 3)
creating research tools to collect research data, 4)
verifying the quality of research tools both lesson
plan and 3 evaluation forms: a form for life skills in
creative problem solving ability evaluation, a form
for student evaluation and a form for student
observation using Content Validity and trying out
with 23 students from grade 5/3 and 5) analyzing
data using frequency, percentage and content
analysis to adjust and correct the better lesson
plan and research tools for 23 students from grade

5/2 who were selected by using purposive sampling selection.

The research finding that the effects of problem – based learning to enhance life skills in creative problem solving ability is that most of students have improved their life skills in creative problem solving ability in high level with 77.4 percent, most of students have improved their process of creative problem solving in highest level with 84.78 percent and most of students participated in problem – based learning activity, life skills and problem solving skill in high and highest level with 84.89 percent. The total score was 82.35 percent which reached the standard score.

Keywords: Problem – Based Learning, Life Skills in Creative Problem Solving Ability

บทนำ

นอกจากสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงจะส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนเป็นอย่างมากแล้วการดำเนินชีวิตท่ามกลางสื่อและเทคโนโลยีที่ล้ำสมัย รวมถึงสิ่งยั่วยุและแบบอย่างที่ไม่ดีในสังคม ประกอบกับความคาดหวังจากผู้ปกครองเรื่องการศึกษาคือของบุตรหลาน ยังเป็นแรงกดดันต่อเด็กและเยาวชนในการดำเนินชีวิตด้วย ดังนั้น หากเด็กและเยาวชนมีทักษะชีวิตในระดับต่ำ หรือขาดภูมิคุ้มกันทางสังคม เมื่อพ้นวัยการศึกษาขั้นพื้นฐานแล้ว เด็กและเยาวชนกลุ่มนี้อาจกลายเป็นผู้ไม่ประสบความสำเร็จในชีวิต ด้วยเหตุนี้เด็กและเยาวชนไทยจึงควรได้รับการพัฒนาและฝึกฝนทักษะชีวิตที่จำเป็น เพื่อป้องกันตนเองจากสิ่งยั่วยุ พร้อมทั้งสามารถเผชิญปัญหาในสังคมได้ (Jitradub, S., 2013) ซึ่งสอดคล้องกับที่ Detkong, T. (2003) กล่าวว่า การสอนทักษะชีวิตให้แก่เด็กและเยาวชนจะทำให้เด็กและเยาวชนมีแนวทางการแก้ไขปัญหาและมีความมั่นใจในการนำไปใช้ในสถานการณ์จริง ดีกว่าการสอนเพียงให้เกิดความรู้เท่านั้น อีกทั้ง Wasee, P. (2001) เสนอความเห็นไว้ว่า “การเรียนรู้ที่ดีต้องศึกษาการแก้ปัญหาชีวิตจริงและวิถีชีวิตร่วมกัน อันจะทำให้ชีวิตหรือสังคมดีขึ้น ดังนั้นความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ จึงเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการดำรงชีวิต”

ความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ จึงเป็นทักษะที่สำคัญที่เด็กและเยาวชนต้องได้รับการฝึกฝน ซึ่งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน Minster of

Education (2008) ได้กำหนดว่าทักษะเป็นสมรรถนะสำคัญ ที่ผู้เรียนทุกคนพึงได้รับการพัฒนา ทั้งด้านความรู้ ความรู้สึกรู้คิด ให้รู้จักสร้างสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล รู้จักจัดการปัญหาและความขัดแย้งอย่างเหมาะสม ปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม รู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น ป้องกันตัวเองในภาวะคับขันและจัดการกับชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพสอดคล้องกับวัฒนธรรมและสังคม เช่นเดียวกับที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน Minister of Education (2008) ได้กำหนดองค์ประกอบทักษะชีวิตที่สำคัญ ที่จะสร้างและพัฒนาเป็นภูมิคุ้มกันชีวิตให้แก่เด็กและเยาวชนในสภาพสังคมปัจจุบัน และเตรียมพร้อมสำหรับอนาคตไว้ 4 องค์ประกอบ ดังนี้

- 1) การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น
- 2) การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- 3) การจัดการกับอารมณ์และความเครียด และ
- 4) การสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับผู้อื่น

นอกจากนี้ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา Academic Office of the Office of Basic Education Commission, Ministry of Education (2008) ยังกล่าวว่า ทักษะชีวิตเป็นความสามารถที่เกิดในตัวผู้เรียนได้ด้วยวิธีการสำคัญ 2 วิธี คือ วิธีแรกเป็นวิธีการที่เกิดเองตามธรรมชาติ อันเป็นการเรียนรู้ที่ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ และการมีแบบอย่างที่ดี แต่การเรียนรู้ตามธรรมชาติจะไม่มีทิศทางและเวลาที่แน่นอน บางครั้งกว่าจะเรียนรู้ก็อาจสายเกินไป วิธีที่สองเป็นวิธีการที่เกิดจากการสร้างและพัฒนาโดยกระบวนการเรียนการสอน อันเป็นการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันในกลุ่มผ่านกิจกรรมรูปแบบต่าง ๆ ได้ลงมือปฏิบัติ ได้ร่วมคิดอภิปรายแสดงความคิดเห็น ได้แลกเปลี่ยนความคิดและประสบการณ์ซึ่งกันและกัน ได้สะท้อนความรู้สึกรู้คิดมุมมองเชื่อมโยงวิถีชีวิตของตน เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่และปรับใช้กับชีวิต ดังนั้น กิจกรรมที่จะพัฒนาทักษะชีวิต จึงต้องเป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนเป็นผู้ได้รับประโยชน์จากการเรียนรู้ โดยลักษณะของกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะชีวิตผู้เรียนควรมีลักษณะ ดังนี้ คือ เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมค้นพบความรู้หรือสร้างความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะชีวิตในด้านการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เช่น กิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้โอกาสผู้เรียน แสดงความคิดเห็น วิพากษ์วิจารณ์ข่าวสารเหตุการณ์สถานการณ์ หรือ ประสบการณ์ของผู้เรียน เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้สืบค้นหรือ ศึกษาค้นคว้าคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้จากสื่อต่าง ๆ และแหล่งเรียนรู้

ทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษาได้สะท้อนตนเอง เชื่อมโยงกับชีวิตและ การดำเนินชีวิตในอนาคต และเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน ได้ลงมือกระทำ กิจกรรมลักษณะต่าง ๆ ได้ประยุกต์ใช้ความรู้ เช่น กิจกรรมทัศนศึกษา กิจกรรมค่าย กิจกรรมวันสำคัญ กิจกรรมชมรม/ชุมนุม กิจกรรมโครงงาน/โครงการ กิจกรรมอาสา เป็นต้น กิจกรรมเหล่านี้เป็นกิจกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะชีวิต

การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เป็นทักษะที่จำเป็นในการดำรงชีวิตของเด็กและเยาวชนในยุคปัจจุบัน ที่มีความเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา หากเด็กและเยาวชนรู้จักแยกแยะข้อมูลข่าวสาร ปัญหาและสถานการณ์รอบตัว วิพากษ์วิจารณ์ และประเมินสถานการณ์รอบตัว ด้วยหลักเหตุผลตามช่วงวัย และข้อมูลที่ถูกต้องรับรู้ปัญหา สาเหตุของปัญหา หาทางเลือกและตัดสินใจแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างสร้างสรรค์ เด็กและเยาวชนก็จะสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างสงบสุขและชาญฉลาด ดังนั้นการพัฒนาและเสริมสร้างทักษะชีวิตเป็นภูมิคุ้มกันชีวิตให้แก่เด็กและเยาวชน ในสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงและเตรียมพร้อมสำหรับการดำเนินชีวิตในอนาคต จึงเป็นภารกิจสำคัญของสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่จะต้องจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยเสริมสร้างทักษะชีวิตให้มากที่สุด

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงได้พัฒนากิจกรรมการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี โดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมปัญหาเป็นฐาน เพื่อศึกษามลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตด้านการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ซึ่งกิจกรรมที่ใช้มีชื่อว่ากิจกรรม โตตามฝัน (Me in the Future) ประกอบด้วยกิจกรรมย่อย 5 กิจกรรม ได้แก่ 1) รู้ไหมฉันคือใคร (Who am I?) 2) คว่ำฝัน (Reach the Star) 3) อวดฝัน (Proud to Present) 4) ต่อเสริมเติมฝัน (Role Play) 5) โตตามฝัน (Me In the Future) กิจกรรมทั้ง 5 กิจกรรม เป็นกิจกรรมที่สร้างสถานการณ์ปัญหา โดยใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้น ให้ผู้เรียนต้องการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง เพื่อให้เกิดทักษะในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำและอำนวยความสะดวก และผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ อย่างแท้จริง มีจุดมุ่งหมายเพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตด้านความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

วัตถุประสงค์

งานวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษามลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ในการเสริมสร้างทักษะชีวิตด้านความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีโรงเรียนอัสสัมชัญหลักสูตรภาษาอังกฤษ จังหวัดสมุทรสาคร

ขอบเขตของการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนอัสสัมชัญหลักสูตรภาษาอังกฤษ จังหวัดสมุทรสาคร จำนวน 23 คน เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนครั้งนี้ คือสาระที่ 4 การอาชีพ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิต ด้านความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยบทเรียนที่นำมาจัดกิจกรรมใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) กลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี มีเนื้อหาเกี่ยวกับ 1) อาชีพต่างๆ ในชุมชน 2) ความแตกต่างของอาชีพ 3) ข้อควรคำนึงเกี่ยวกับอาชีพ ซึ่งสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน Minister of Education (2008) การวิจัยในครั้งนี้ ใช้เวลาทดลองและพัฒนารูปแบบเครื่องมือวิจัย ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนอัสสัมชัญหลักสูตรภาษาอังกฤษ จังหวัดสมุทรสาคร สัปดาห์ละ 1 คาบ คาบละ 50 นาทีจำนวน 5 คาบ ช่วงเวลาการจัดการเรียนรู้ คือ ระหว่างเดือนสิงหาคม – ตุลาคม 2558

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ผู้สอนในรายวิชานี้ ได้กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีที่ใช้ปัญหาเป็นฐาน ในการเสริมสร้างทักษะชีวิต ด้านความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญหลักสูตรภาษาอังกฤษ จังหวัดสมุทรสาคร
2. ผู้สอนในรายวิชาอื่น ๆ สามารถใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมดังกล่าว เป็น แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะชีวิตด้านความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

3. สถานศึกษา ได้แนวทางในการพัฒนาหลักสูตรและปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ Problem-Based Learning (เขียนภาษาไทยอย่างไรคะ) ในการเสริมสร้างทักษะชีวิตด้านความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเอง ณ โรงเรียนอัสสัมชัญหลักสูตรภาษาอังกฤษ จังหวัดสมุทรสาคร โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5 กิจกรรม กับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นเวลา 5 คาบ 5 สัปดาห์ และประเมินผลผู้เรียนทุกคาบที่ทำกิจกรรม จากนั้นจึงนำการประเมินที่ได้มาทำการวิเคราะห์ข้อมูล นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ร่วมทำกิจกรรมและประเมินผลครบทุกคน คิดเป็นร้อยละ 100

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ผู้วิจัยได้พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การประกอบอาชีพขึ้น โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

2. แบบประเมินทักษะชีวิตด้านความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ประกอบด้วย ข้อคำถามจำนวน 5 ข้อได้แก่ ตอนที่1 เป็นข้อคำถามประเมินความสามารถ ตามขั้นตอนในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ 5 ขั้น ดังนี้ 1) ศึกษาปัญหา 2) หาสาเหตุของปัญหา

3) เลือกทางแก้ปัญหา 4) ตัดสินใจเลือก และ 5) ประเมินทางเลือกเพื่อประเมินทักษะชีวิตด้านการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วยการหาค่าความถี่ และค่าร้อยละ

3. แบบประเมินผู้เรียนจากกิจกรรมปัญหาเป็นฐาน ประกอบด้วยข้อคำถาม จำนวน 4 ข้อ ได้แก่ ตอนที่ 1 ข้อคำถามในการประเมิน 4 ข้อ ดังนี้ 1) ตอบคำถามได้ครบ 5 ข้อ 2) ตอบคำถามได้ตรงประเด็นถูกต้อง ชัดเจน 3) มีความสร้างสรรค์ในการตอบคำถาม 4) รู้จักอาชีพในชุมชนอย่างน้อย 5 อาชีพเพื่อประเมินผู้เรียนจากกิจกรรมปัญหาเป็นฐาน โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วยการหาค่าความถี่ และค่าร้อยละ

4. แบบสังเกตผู้เรียนจากกิจกรรมปัญหาเป็นฐาน ประกอบด้วยข้อคำถาม จำนวน 10 ข้อ ได้แก่ ตอนที่ 1 ผู้วิจัยทำการประเมินเป็นรายด้าน จำนวน 3 ด้านได้แก่ 1) ด้านการมีส่วนร่วมในกิจกรรม มีข้อคำถามจำนวน 4 ข้อ 2) ด้านความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต มีข้อคำถามจำนวน 3 ข้อ และ 3) ความสามารถในการแก้ปัญหา มีข้อคำถามจำนวน 3 ข้อ เพื่อสังเกตผู้เรียนจากกิจกรรมปัญหาเป็นฐาน โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยจัดกิจกรรม “อวดฝัน (Proud to Present)” เพื่อทำการประเมินผู้เรียนจากการใช้กิจกรรมเสริมสร้างทักษะชีวิต ด้านความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยการหา ค่าความถี่ และค่าร้อยละ จากแบบประเมินทักษะชีวิตด้านความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

ตารางที่ 1 แสดงผลการวิเคราะห์แบบประเมินทักษะชีวิตด้านความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ จากกิจกรรม “อวดฝัน” (Proud to Present)

(n=23)

หัวข้อในการประเมิน	นักเรียนมีทักษะตาม รายการประเมินอยู่ใน ระดับมาก	นักเรียนมีทักษะตาม รายการประเมินอยู่ใน ระดับน้อย	นักเรียนไม่มีทักษะตาม รายการประเมิน
	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)
1. บอกความถนัดและความสนใจ ของตนเองได้	17 (73.9)	6 (26.1)	-
2. บอกจุดเด่นหรือจุดที่ควร ปรับปรุงของตนเองได้	12 (52.2)	11 (47.8)	-
3. สามารถบอกสิ่งที่จะศึกษา/ ประกอบอาชีพในอนาคตได้	20 (87.0)	3 (13.0)	-

ตารางที่ 1 (ต่อ)

(n=23)

หัวข้อในการประเมิน	นักเรียนมีทักษะตาม รายการประเมินอยู่ใน ระดับมาก	นักเรียนมีทักษะตาม รายการประเมินอยู่ใน ระดับน้อย	นักเรียนไม่มีทักษะตาม รายการประเมิน
	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)
4. มีขั้นตอนในการแก้ปัญหาอย่าง สร้างสรรค์	17 (73.9)	6 (26.1)	-
5. สร้างผลงานที่แสดงออกถึงความ สร้างสรรค์	23 (100)	0	-
รวม	89	26	-
ร้อยละรวม	(77.4)	(22.6)	

จากตารางที่ 1 แสดงจำนวน และ ค่าร้อยละของ
แบบประเมินทักษะชีวิตด้านการแก้ปัญหอย่างสร้างสรรค์
ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 พบว่า

ข้อ 1 บอกความถนัดและความสนใจของตนเองได้
พบว่า ค่าความถี่ 17 หรือร้อยละ 73.9 นักเรียนสามารถ
บอกความถนัดและความสนใจของตนเองได้ และค่าความถี่
6 หรือร้อยละ 26.1 นักเรียนมีปัญหาบ้างเล็กน้อย ในการ
บอกความถนัดและความสนใจของตนเอง ซึ่งสรุปได้ว่า
ผู้เรียนส่วนใหญ่ สามารถบอกความถนัดและความสนใจ
ของตนเองได้ รวมจำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 73.9 จึง
ถือว่าผ่านเกณฑ์

ข้อ 2 บอกจุดเด่นหรือจุดที่ควรปรับปรุงของ
ตนเองได้ พบว่า ค่าความถี่ 12 หรือร้อยละ 52.2 นักเรียน
สามารถบอกจุดเด่นหรือจุดที่ควรปรับปรุงของตนเองได้
และค่าความถี่ 11 หรือร้อยละ 47.8 นักเรียนยังสับสนใน
การบอกจุดเด่น หรือจุดที่ควรปรับปรุงของตนเองอยู่บ้าง
ซึ่งสรุปได้ว่าผู้เรียนส่วนใหญ่ สามารถบอกจุดเด่นหรือจุดที่
ควรปรับปรุงของตนเองได้ รวมจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อย
ละ 52.2 จึงถือว่าไม่ผ่านเกณฑ์

ข้อ 3 สามารถบอกสิ่งที่จะศึกษา/ประกอบอาชีพ
ในอนาคตได้ พบว่า ค่าความถี่ 20 คิดเป็น ร้อยละ 87
นักเรียนสามารถบอกสิ่งที่จะศึกษา/ประกอบอาชีพใน
อนาคตได้ และค่าความถี่ 3 คิดเป็นร้อยละ 13 นักเรียนยัง
สับสนในการบอกสิ่งที่จะศึกษา/ประกอบอาชีพในอนาคต
ซึ่งสรุปได้ว่านักเรียนส่วนใหญ่ สามารถบอกสิ่งที่จะศึกษา/
ประกอบอาชีพในอนาคตได้ รวมจำนวน 20 คน คิดเป็น
ร้อยละ 87 จึงถือว่าผ่านเกณฑ์

ข้อ 4 มีขั้นตอนในการแก้ปัญหอย่างสร้างสรรค์
พบว่า ค่าความถี่ 17 คิดเป็นร้อยละ 73.9 นักเรียน
ดำเนินการแก้ปัญหตามขั้นตอนการแก้ปัญหาทั้ง 5
ขั้นตอน และค่าความถี่ 6 คิดเป็นร้อยละ 26.1 นักเรียน
ดำเนินการแก้ปัญหตามขั้นตอนการแก้ปัญหาไม่ครบทุก
ขั้นตอน ซึ่งสรุปได้ว่านักเรียนส่วนใหญ่มีขั้นตอนในการ
แก้ปัญหอย่างสร้างสรรค์ รวมจำนวน 17 คน คิดเป็น
ร้อยละ 73.9 จึงถือว่าผ่านเกณฑ์

ข้อ 5 สร้างผลงานที่แสดงออกถึงความสร้างสรรค์
พบว่า ค่าความถี่ 23 คิดเป็นร้อยละ 100 นักเรียนสามารถ
สร้างผลงานที่แสดงออกถึงความสร้างสรรค์ออกมาดีมาก
ซึ่งสรุปได้ว่านักเรียนทุกคน สามารถสร้างผลงานที่
แสดงออกถึงความสร้างสรรค์ รวมจำนวน 23 คน คิดเป็น
ร้อยละ 100 จึงถือว่าผ่านเกณฑ์

จากการประเมินทักษะชีวิต ด้านความสามารถใน
การแก้ปัญหอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนโดยวิธีการจัด
กิจกรรมปัญหาเป็นฐาน พบว่านักเรียนมีทักษะตามรายการ
ประเมินอยู่ในระดับมาก มีค่าความถี่เท่ากับ 89 คิดเป็นร้อย
ละ 77.4 นักเรียนมีทักษะตามรายการประเมินอยู่ในระดับ
น้อย มีค่าความถี่เท่ากับ 26 คิดเป็นร้อยละ 22.6 จึงสรุปได้
ว่านักเรียนมีทักษะตามรายการประเมินอยู่ในระดับมาก จึง
ถือว่านักเรียนมีทักษะตามรายการประเมิน โดยรวมผ่าน
เกณฑ์

ผู้วิจัยจัดกิจกรรม “ต่อเสริมเติมฝัน (Role Play)”
เพื่อประเมินผู้เรียนจากกิจกรรมปัญหาเป็นฐาน โดยการหา
ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย จากแบบประเมินทักษะชีวิต
ด้านความสามารถในการแก้ปัญหอย่างสร้างสรรค์

ตารางที่ 2 แสดงผลการวิเคราะห์แบบประเมินผู้เรียนจากกิจกรรมปัญหาเป็นฐาน จกกิจกรรม “ต่อเสริมเติมฝัน” (Role Play)

หัวข้อในการประเมิน	ระดับคะแนน					ระดับผล ค่าเฉลี่ย
	5	4	3	2	1	
	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	
1. ตอบคำถามได้ครบ 5 ข้อ	23 (100)	0 (-)	0 (-)	0 (-)	0 (-)	ดีมาก
2. ตอบคำถามได้ตรงประเด็น ถูกต้อง ชัดเจน	10 (43.5)	5 (21.7)	3 (13.0)	3 (13.0)	2 (8.8)	ดี
3. มีความสร้างสรรค์ในการตอบ คำถาม	10 (43.5)	8 (34.7)	5 (21.7)	0 (-)	0 (-)	ดีมาก
4. รู้จักอาชีพในชุมชนอย่างน้อย 5 อาชีพ	17 (73.9)	5 (21.8)	1 (4.3)	0 (-)	0 (-)	ดีมาก
รวม	60	18	9	3	2	ดีมาก
ร้อยละรวม	(65.23)	(19.55)	(9.75)	(3.25)	(2.2)	ดีมาก

จากตารางที่ 2 แสดงจำนวนค่าร้อยละของแบบประเมินผู้เรียน จากกิจกรรมปัญหาเป็นฐาน ของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 พบว่า

ข้อ 1 ตอบคำถามได้ครบ 5 ข้อ พบว่า ค่าความถี่ 23 หรือร้อยละ 100 นักเรียนทุกคนตอบคำถามได้ครบ 5 ข้อ เกณฑ์ค่าเฉลี่ยคือ 5 อยู่ในระดับดีมาก ซึ่งสรุปได้ว่า นักเรียนทุกคนสามารถตอบคำถามได้ครบ 5 ข้อ รวมจำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 100 จึงถือว่าผ่านเกณฑ์

ข้อ 2 ตอบคำถามได้ตรงประเด็นถูกต้องชัดเจน พบว่า ค่าความถี่ 10 หรือร้อยละ 43.5 นักเรียนตอบคำถามและเสนอทางแก้ปัญหา ได้ตรงกับสถานการณ์สมมติ ครบ 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ศึกษาปัญหา 2) หาสาเหตุของปัญหา 3) เลือกทางแก้ปัญหา 4) ตัดสินใจเลือก และ 5) ประเมินทางเลือกและค่าความถี่ 5 หรือร้อยละ 21.7 นักเรียนตอบคำถามและเสนอทางแก้ปัญหา ได้ตรงกับสถานการณ์สมมติ เพียง 4 ขั้นตอน และค่าความถี่ 3 หรือร้อยละ 13 นักเรียนตอบคำถามและเสนอทางแก้ปัญหา ได้ตรงกับสถานการณ์สมมติ เพียง 3 ขั้นตอน และค่าความถี่ 3 หรือร้อยละ 13 ผู้เรียนตอบคำถามและเสนอทางแก้ปัญหา ได้ตรงกับสถานการณ์สมมติ เพียง 2 ขั้นตอน และค่าความถี่ 2 หรือร้อยละ 8.8 นักเรียนตอบคำถามและเสนอทางแก้ปัญหา ได้ตรงกับสถานการณ์สมมติ เพียง 1 ขั้นตอน เกณฑ์ค่าเฉลี่ยคือ 3.78 อยู่ในระดับดี ซึ่งสรุปได้ว่า นักเรียนส่วนใหญ่ สามารถตอบคำถามได้ตรงประเด็น

ถูกต้องชัดเจน อยู่ในระดับดีและดีมาก รวมจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 65.2 จึงถือว่าไม่ผ่านเกณฑ์

ข้อ 3 มีความสร้างสรรค์ในการตอบคำถาม พบว่า ค่าความถี่ 10 หรือร้อยละ 43.5 นักเรียนสามารถตอบคำถามในประเด็นที่แปลกใหม่ ไม่ซ้ำกัน มีหลายคำตอบในหนึ่งข้ออย่างมีลำดับขั้นตอน และค่าความถี่ 8 หรือร้อยละ 34.7 นักเรียนสามารถตอบคำถามในประเด็นที่แปลกใหม่ ไม่ซ้ำกัน มีหลายคำตอบในหนึ่งข้อแต่ไม่มีลำดับขั้นตอน และค่าความถี่ 5 หรือร้อยละ 21.7 นักเรียนสามารถตอบคำถามในประเด็นที่แปลกใหม่ ไม่ซ้ำกัน มีคำตอบเดียวในหนึ่งข้อ และมีค่าความถี่ 4.21 อยู่ในระดับดีมาก ซึ่งสรุปได้ว่านักเรียนส่วนใหญ่ มีความสร้างสรรค์ในการตอบคำถาม อยู่ในระดับดีและดีมาก รวมจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 78.2 จึงถือว่าผ่านเกณฑ์

ข้อ 4 รู้จักอาชีพในชุมชนอย่างน้อย 5 อาชีพ พบว่า ค่าความถี่ 17 หรือร้อยละ 73.9 นักเรียนรู้จักอาชีพในชุมชน 5 อาชีพ และค่าความถี่ 5 หรือร้อยละ 21.8 นักเรียนรู้จักอาชีพในชุมชน 4 อาชีพและค่าความถี่ 1 หรือร้อยละ 4.3 นักเรียนรู้จักอาชีพในชุมชน 3 อาชีพ และมีค่าความถี่ 4.70 อยู่ในระดับดีมาก ซึ่งสรุปได้ว่านักเรียนส่วนใหญ่รู้จักอาชีพในชุมชนอย่างน้อย 5 อาชีพ อยู่ในระดับดีและดีมาก รวมจำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 95.7 จึงถือว่าผ่านเกณฑ์

จากการประเมินนักเรียนจากกิจกรรมปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) พบว่านักเรียนมีกระบวนการในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าความถี่เท่ากับ 60 คิดเป็นร้อยละ 65.23 นักเรียนมีกระบวนการในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับมาก มีค่าความถี่เท่ากับ 18 คิดเป็นร้อยละ 19.55 นักเรียนมีกระบวนการในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าความถี่เท่ากับ 9 คิดเป็นร้อยละ 9.75 นักเรียนมีกระบวนการในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับน้อย มีค่าความถี่เท่ากับ 3 คิดเป็น

ร้อยละ 3.25 นักเรียนมีกระบวนการในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับน้อยมาก มีค่าความถี่เท่ากับ 2 คิดเป็นร้อยละ 2.2 ซึ่งสรุปได้ว่า นักเรียนมีกระบวนการในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ อยู่ในระดับมาก และมากที่สุด มีค่าความถี่รวมเท่ากับ 78 คิดเป็นร้อยละ 84.78 จึงถือว่านักเรียนมีกระบวนการในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์โดยรวมผ่านเกณฑ์

ผู้วิจัยจัดกิจกรรม “โตตามฝัน (Me in the Future)” เพื่อทำการสังเกตผู้เรียนจากกิจกรรมปัญหาเป็นฐาน โดยการวิเคราะห์เนื้อหา

ตารางที่ 3 แสดงผลการวิเคราะห์แบบสังเกตผู้เรียนจากกิจกรรมปัญหาเป็นฐาน จากกิจกรรม “โตตามฝัน” (Me in the Future)

เนื้อหาในการประเมิน	ระดับคุณภาพ		หลักฐานการประเมิน
	ผ่าน	ไม่ผ่าน	
1. การมีส่วนร่วมในกิจกรรม			
1.1 ตั้งใจรับฟังข้อมูลความรู้	23		
1.2 ตั้งคำถามและข้อสงสัย	20	3	
1.3 การแสดงความคิดเห็น	23		
1.4 อธิบายลักษณะงานของอาชีพได้	19	4	
สรุป (ร้อยละ)	92.39	7.61	(ผ่านเกณฑ์)
2. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต			
2.1 เชื่อมโยงความรู้เดิมและความรู้ใหม่ได้	18	5	
2.2 ใช้เหตุผลสนับสนุนการแสดงความคิดเห็น	20	3	ใบงานกิจกรรมที่ 4
2.3 ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	23		
สรุป (ร้อยละ)	88.4	11.6	(ผ่านเกณฑ์)
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา			
3.1 สนใจที่หาสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้น	17	6	
3.2 สนใจหาข้อมูลหลายๆด้านในการแก้ปัญหา	16	7	
3.3 ค้นพบวิธีแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ด้วยตนเอง	18	5	
สรุป (ร้อยละ)	73.9	26.1	(ผ่านเกณฑ์)
สรุปในภาพรวม (ร้อยละ)	84.89	15.1	(ผ่านเกณฑ์)

จากตารางที่ 3 แสดงจำนวนและค่าร้อยละของแบบสังเกตผู้เรียนจากกิจกรรมปัญหาเป็นฐาน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 ซึ่งแบ่งผลการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ด้าน พบว่า

ข้อ 1 การมีส่วนร่วมในกิจกรรม มีเนื้อหาการประเมิน 4 ข้อ ได้แก่ 1.1) ตั้งใจฟังบรรยายนักเรียนจำนวน 23 คน ตั้งใจฟังข้อมูลความรู้ที่อยู่ในระดับผ่าน 1.2) ตั้งคำถามและข้อสงสัย นักเรียนจำนวน 20 คน ตั้งคำถามและข้อสงสัยอยู่ในระดับผ่าน และนักเรียนจำนวน 3 คน ตั้งคำถามและข้อสงสัยอยู่ในระดับไม่ผ่าน 1.3) การแสดง

ความคิดเห็น นักเรียนจำนวน 23 คน มีการแสดงความคิดเห็นอยู่ในระดับผ่าน และ 1.4) อธิบายลักษณะงานของอาชีพได้ นักเรียนจำนวน 19 คน อธิบายลักษณะงานของอาชีพได้อยู่ในระดับผ่าน และนักเรียนจำนวน 4 คน อธิบายลักษณะงานของอาชีพได้อยู่ในระดับไม่ผ่าน ซึ่งสรุปได้ว่ามีจำนวนผู้ผ่านการประเมิน ร้อยละ 92.39 และมีจำนวนนักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมิน ร้อยละ 7.61 จึงถือว่านักเรียนส่วนใหญ่ มีส่วนร่วมในกิจกรรมอยู่ในระดับผ่านเกณฑ์

ข้อ 2 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต มีเนื้อหาของการประเมิน 3 ข้อ ได้แก่ 2.1) เชื่อมโยงความรู้เดิมและความรู้ใหม่ได้ นักเรียนจำนวน 18 คน มีความสามารถในการเชื่อมโยงความรู้เดิมและความรู้ใหม่อยู่ในระดับผ่าน และนักเรียนจำนวน 5 คน มีความสามารถในการเชื่อมโยงความรู้เดิมและความรู้ใหม่อยู่ในระดับไม่ผ่าน 2.2) ใช้เหตุผลสนับสนุนการแสดงความคิดเห็น นักเรียนจำนวน 20 คน ใช้เหตุผลสนับสนุนการแสดงความคิดเห็น อยู่ในระดับผ่าน และนักเรียนจำนวน 3 คน ใช้เหตุผลสนับสนุนการแสดงความคิดเห็น อยู่ในระดับไม่ผ่าน และ 2.3) ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น นักเรียนจำนวน 23 คน ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น อยู่ในระดับผ่าน ซึ่งสรุปได้ว่า มีจำนวนนักเรียนผ่านการประเมิน ร้อยละ 88.4 และมีจำนวนนักเรียนไม่ผ่านการประเมิน ร้อยละ 11.6 จึงถือว่าผู้เรียนส่วนใหญ่ มีความสามารถในการใช้ทักษะชีวิตอยู่ในระดับผ่านเกณฑ์

ข้อ 3 ความสามารถในการแก้ปัญหา มีเนื้อหาของการประเมิน 3 ข้อ ได้แก่ 3.1) สนใจที่หาสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้น นักเรียนจำนวน 17 คน สนใจที่หาสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้น อยู่ในระดับผ่าน และนักเรียนจำนวน 6 คน สนใจที่หาสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้น อยู่ในระดับไม่ผ่าน 3.2) สนใจหาข้อมูลหลายๆ ด้านในการแก้ปัญหา นักเรียนจำนวน 16 คน สนใจหาข้อมูลหลายๆ ด้านในการแก้ปัญหา อยู่ในระดับผ่าน และนักเรียนจำนวน 7 คน สนใจหาข้อมูลหลายๆ ด้านในการแก้ปัญหาอยู่ในระดับไม่ผ่าน และ 3.3) ค้นพบวิธีแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ด้วยตนเอง นักเรียนจำนวน 18 คน ค้นพบวิธีแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ด้วยตนเอง อยู่ในระดับผ่าน และนักเรียนจำนวน 5 คน ค้นพบวิธีแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ด้วยตนเอง อยู่ในระดับไม่ผ่าน ซึ่งสรุปได้ว่ามีจำนวนนักเรียนผ่านการประเมิน ร้อยละ 73.9 และมีจำนวนนักเรียนไม่ผ่านการประเมิน ร้อยละ 15.1 จึงถือว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความสามารถในการแก้ปัญหา อยู่ในระดับผ่านเกณฑ์

จากการสังเกตนักเรียนจากกิจกรรมปัญหาเป็นฐาน พบว่า นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมร้อยละ 92.39 อยู่ในระดับผ่าน มีความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ร้อยละ 88.4 อยู่ในระดับผ่าน และมีความสามารถในการแก้ปัญหา ร้อยละ 73.9 อยู่ในระดับผ่าน รวมคิดเป็นร้อยละ 84.89 โดยรวมผ่านเกณฑ์

อภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่อง ผลการใช้การเรียนรู้ปัญหาเป็นฐาน ในการเสริมสร้างทักษะชีวิตด้านความสามารถในการ

แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี โรงเรียนอัสสัมชัญหลักสูตรภาษาอังกฤษ จังหวัดสมุทรสาคร ซึ่งมีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลการใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตด้านความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อประเมินและสังเกตผู้เรียนจากกิจกรรมปัญหาเป็นฐาน ผู้วิจัยได้ทำการอภิปรายผลการวิจัย ดังนี้

1. การใช้แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี โดยใช้การจัดกิจกรรมปัญหาเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตด้านความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญหลักสูตรภาษาอังกฤษ จังหวัดสมุทรสาคร เป็นงานวิจัยในชั้นเรียนที่เน้นการชี้แนะ และสร้างสถานการณ์ปัญหา ให้นักเรียนค้นคว้าและหาทางแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ด้วยตนเอง โดยมีครูเป็นผู้ส่งเสริมและกระตุ้นให้นักเรียนหาทางแก้ปัญหาด้วยตนเองจนสำเร็จ ซึ่งสอดคล้องกับ Suthirut, C., (2015) ที่กล่าวไว้ว่า การเรียนโดยที่ใช้ปัญหาเป็นหลัก เป็นวิธีการเรียนการสอนวิธีหนึ่ง ที่มีจุดมุ่งหมายที่จะสอนผู้เรียน ให้ฝึกกระบวนการคิดแก้ปัญหาและฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม โดยที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ และใช้ปัญหาหรือสถานการณ์ในการเรียนรู้และค้นคว้าด้วยตนเอง การเรียนจะอยู่ในรูปของกลุ่มย่อย นักเรียนจะเป็นผู้กระทำด้วยตนเอง โดยมีครูเป็นเพียงผู้ชี้แนะ และให้ข้อมูลที่จำเป็น ประโยชน์ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะที่จำเป็นให้นักเรียน ซึ่งได้แก่ การเรียนรู้ด้วยตนเอง การแก้ปัญหา การชี้นำตนเองในการเรียนรู้ และการทำงานเป็น

2. ผลจากการประเมินทักษะชีวิต ด้านความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ของนักเรียนจากกิจกรรมปัญหาเป็นฐาน ผู้วิจัยได้กำหนดสถานการณ์ปัญหา 1 หัวข้อ ให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าหาความรู้ ตามความสนใจและความถนัดของตนเอง เพื่อนำความรู้ที่ได้มารายงานหน้าชั้น เมื่อจบการรายงาน นักเรียนผู้รายงาน จะทำแบบประเมินตนเองตามหัวข้อการประเมินทั้ง 5 หัวข้อ ได้แก่ 1) บอกความถนัดและความสนใจของตนเองได้ 2) บอกจุดเด่นหรือจุดที่ควรปรับปรุงของตนเองได้ 3) สามารถบอกสิ่งที่จะศึกษา/ประกอบอาชีพในอนาคตได้ 4) มีขั้นตอนในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ 5) สร้างผลงานที่แสดงออกถึงความสร้างสรรค์ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีทักษะตามรายการประเมิน โดยเรียงลำดับร้อยละจากมากไปน้อยตามลำดับ ดังนี้ ลำดับที่หนึ่ง นักเรียนทุกคนสามารถสร้างผลงานที่แสดงออกถึงความ

สร้างสรรค์ได้ ร้อยละ 100 ลำดับที่สอง นักเรียนส่วนใหญ่สามารถบอกสิ่งที่จะศึกษา/ประกอบอาชีพในอนาคตได้ ร้อยละ 87 ลำดับที่สาม นักเรียนส่วนมากสามารถบอกความถนัดและความสนใจของตนเองได้ ร้อยละ 73.9 ลำดับที่สี่ นักเรียนส่วนมากมีขั้นตอนในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ร้อยละ 73.9 และลำดับสุดท้าย นักเรียนสามารถบอกจุดเด่นหรือจุดที่ควรปรับปรุงของตนเองได้ ร้อยละ 52.2 ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน ตามรายงานของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (Office of Education Council, 2017) สรุปได้ดังนี้ 1) ต้องมีสถานการณ์ที่เป็นปัญหาและเริ่มต้นการจัดการกระบวนการเรียนรู้ด้วยการใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ 2) ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดการกระบวนการเรียนรู้ ควรเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นพบเห็นได้ในชีวิตจริงของผู้เรียนหรือมีโอกาสที่จะเกิดขึ้นจริง 3) ผู้เรียนเรียนรู้โดยการนำตนเอง (Self-Directed Learning) ค้นหาและแสวงหาความรู้คำตอบด้วยตนเอง ดังนั้น ผู้เรียนจึงต้องวางแผนการเรียนรู้ด้วยตนเอง บริหารเวลาเอง คัดเลือกวิธีการเรียนรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ รวมทั้งประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง 4) ผู้เรียนเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อย เพื่อประโยชน์ในการค้นหาความรู้ ข้อมูลร่วมกันเป็นการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาด้วยเหตุและผล ฝึกให้ผู้เรียนมีทักษะในการรับส่งข้อมูล เรียนรู้เกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างบุคคล และฝึกการจัดระบบตนเอง เพื่อพัฒนาความสามารถในการทำงานร่วมกันเป็นทีม ความรู้คำตอบที่ได้มีความหลากหลาย องค์ความรู้จะผ่านการวิเคราะห์โดยผู้เรียน มีการสังเคราะห์และตัดสินใจร่วมกัน การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนี้ นอกจากจัดการเรียนเป็นกลุ่มแล้ว ยังสามารถจัดให้ผู้เรียนเรียนรู้เป็นรายบุคคลได้ แต่อาจทำให้ผู้เรียนขาดทักษะในการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น 5) การเรียนรู้มีลักษณะการบูรณาการความรู้ และบูรณาการทักษะกระบวนการต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้และคำตอบที่กระจ่างชัด 6) ความรู้ที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ จะได้มาภายหลังจากผ่านกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานแล้วเท่านั้น 7) การประเมินผล เป็นการประเมินผลจากสภาพจริง โดยพิจารณาจากการปฏิบัติงานตามความก้าวหน้าของผู้เรียน นอกจากนี้ ตามรายงานของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (Ministry of Education, 2008) ได้กล่าวไว้ว่า การรักและเห็นคุณค่าในตนเองเป็นความจำเป็นขั้นพื้นฐานของการดำเนินชีวิต การส่งเสริมและปลูกฝังให้นักเรียนในระดับประถมศึกษา ซึ่งอยู่ช่วงวัยอายุ 6-12 ปี ทางด้านจิตวิทยาถือว่าวัยนี้เป็นวัยที่อยู่ในช่วงพัฒนาความรู้สึกลึกและความรับผิดชอบในตนเอง ที่จะเป็พื้นฐานที่

สำคัญในการดำรงชีวิตอย่างมั่นคงต่อไปในอนาคต นอกจากนี้ ยังเป็นวัยที่เด็กสามารถพึ่งพาตนเอง มีความอยากรู้อยากเห็น มีความช่างสังเกต มีความสนใจต่อสิ่งต่างๆรอบตัวและไกลออกไปอย่างต่อเนื่อง มีความสามารถในการแก้ปัญหาได้ตามระดับสติปัญญา มีความต้องการที่จะเป็นคนสำคัญ เป็นที่นิยมชมชอบของบุคคลแวดล้อม ซึ่งลักษณะที่กล่าวมาข้างต้น นับว่าเป็นลักษณะที่มีความพร้อมและเป็นไปได้สูง ในการเสริมสร้างปลูกฝังการรักและเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กในระดับประถมศึกษา เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะชีวิตในขั้นพื้นฐานที่จะมีผลต่อไปในอนาคต

3. ผลจากการประเมินผู้เรียนจากกิจกรรมปัญหาเป็นฐาน จากประเด็นการประเมินทั้ง 4 หัวข้อ ได้แก่ 1) ตอบคำถามได้ครบ 5 ข้อ 2) ตอบคำถามได้ตรงประเด็น ถูกต้อง ชัดเจน 3) มีความสร้างสรรค์ในการตอบคำถาม และ 4) รู้จักอาชีพในชุมชนอย่างน้อย 5 อาชีพ พบว่านักเรียนทุกคนสามารถตอบคำถามได้ครบ 5 ข้อ ลำดับรองลงมาคือรู้จักอาชีพในชุมชนอย่างน้อย 5 อาชีพ ลำดับถัดมาคือมีความสร้างสรรค์ในการตอบคำถาม และลำดับสุดท้ายคือตอบคำถามได้ตรงประเด็นถูกต้องชัดเจน ผลจากการประเมินโดยรวม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งสอดคล้องกับ Stiggins (1994) ที่ได้เสนอวิธีการตรวจให้คะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) วิธีการคือ ให้กำหนดแนวทางการให้คะแนน ในลักษณะ Rubrics โดยมีหลักเกณฑ์ ดังนี้ 1) ผลงานนั้นต้องแสดงถึงความรู้ในเนื้อหา (Demonstrated Mastery of Content) 2) มีการจัดระบบความคิดที่ดี (Organization of Idea) 3) มีเหตุผลสนับสนุนที่ดี (Soundness of Reasoning) นอกจากนี้ Koonkaew, A. (2015) กล่าวถึงหลักการตรวจให้คะแนนของข้อสอบแบบอัตนัย ดังนี้ 1) ควรตรวจทีละข้อของทุกคนจนครบ 2) ไม่ควรดูชื่อของผู้ตอบ เพราะจะทำให้เกิดความลำเอียง 3) ควรมีเฉลยเพื่อเป็นแนวทางในการตรวจ 4) เลือกวิธีการให้คะแนนที่เหมาะสม เช่น การให้คะแนนแบบภาพรวม (Holistic) หรือแบบรายประเด็น (Analytic) 5) มีวิธีการให้คะแนนที่ชัดเจน เช่น ไม่คำนึงถึงลายมือ ความสะอาดของงาน ไวยากรณ์ การสะกดคำ เป็นต้น 6) ก่อนจะตรวจให้คะแนนจริงๆ ลองตรวจเป็นตัวอย่างสัก 2-3 คน โดยการสุ่มเพื่อดูว่าผู้สอบเข้าใจคำถาม และมีแนวตอบแตกต่างกันไปอย่างไรบ้าง เพื่อจะได้วางมาตรการให้คะแนนได้ถูกต้อง

4. ผลจากการวิเคราะห์แบบสังเกตผู้เรียนจากกิจกรรมปัญหาเป็นฐาน โดยแบ่งเป็นรายด้าน 3 ด้าน ได้แก่ 1) การมีส่วนร่วมในกิจกรรม 2) ความสามารถในการใช้

ทักษะชีวิต 3) ความสามารถในการแก้ปัญหา ผลจากการวิจัยพบว่า ในด้านการมีส่วนร่วมในกิจกรรม นักเรียนส่วนใหญ่ ตั้งใจรับฟังข้อมูลความรู้ มีการตั้งคำถามและข้อสงสัย รู้จักแสดงความคิดเห็น และสามารถอธิบายลักษณะของงานอาชีพได้ ในระดับคุณภาพผ่าน มีนักเรียนจำนวน 3 คน ไม่ตั้งคำถามและข้อสงสัย และ มีนักเรียนจำนวน 4 คน ไม่สามารถอธิบายลักษณะงานของอาชีพในชุมชนได้ ในด้านความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต นักเรียนส่วนใหญ่ สามารถเชื่อมโยงความรู้เดิมและความรู้ใหม่ได้ มีการใช้เหตุผลสนับสนุนการแสดงความคิดเห็น และยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นในระดับคุณภาพ ผ่าน มีนักเรียนจำนวน 5 คน ไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้เดิมและความรู้ใหม่ได้ และมีนักเรียนจำนวน 3 คน ไม่ใช้เหตุผลสนับสนุนการแสดงความคิดเห็น ในด้านความสามารถในการแก้ปัญหา นักเรียนส่วนใหญ่ สนใจที่จะหาสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้น มีความสนใจหาข้อมูลหลายๆด้านในการแก้ปัญหา และค้นพบวิธีแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ด้วยตนเอง ในระดับคุณภาพ ผ่าน มีนักเรียนจำนวน 6 คน ไม่สนใจที่จะหาสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้น มีนักเรียนจำนวน 7 คน หาข้อมูลในการแก้ปัญหาเพียงด้านเดียว และมีนักเรียนจำนวน 5 คน ไม่สามารถค้นพบวิธีแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับ Wetchayanon, N. (2011) ที่กล่าวว่า การสังเกตเป็นวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลที่มีจุดเด่นคือ เป็นวิธีการที่สามารถเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับงานที่ต้องวิเคราะห์ได้โดยตรง วิธีการสังเกตสามารถแบ่งออกเป็น 3 วิธี ดังนี้ 1) การสังเกตแบบผู้สังเกตทราบว่าคุณสังเกต (Obtrusive Observation) การสังเกตแบบนี้อาจมีอิทธิพลจากผู้สังเกต (Audience Effect) เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย กล่าวคือผู้ปฏิบัติงานรู้ว่ามีคนคอยสังเกตอยู่จึงต้องระมัดระวังตน ทำให้ไม่ได้ข้อมูลการปฏิบัติงานที่แท้จริง 2) การสังเกตแบบผู้ถูกสังเกตไม่ทราบว่าถูกสังเกต (Unobtrusive Observation) การสังเกตแบบนี้ทำให้ผู้สังเกตได้ข้อมูลเกี่ยวกับการปฏิบัติงาน และเห็นการทำการกิจกรรมหรือกระบวนการจริงในการปฏิบัติงาน 3) การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participate Observation) เป็นการที่ผู้วิเคราะห์งานเข้าไปร่วมทำการกิจกรรมหรือมีบทบาทอย่างใดอย่างหนึ่งในงานที่ต้องวิเคราะห์ เพื่อให้เข้าใจวิธีการทำงานของผู้ปฏิบัติงาน

ข้อเสนอแนะจากงานวิจัย

1. ผลจากการวิจัยสามารถนำไปเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตด้านการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้

การงานอาชีพและเทคโนโลยี ของนักเรียนประถมศึกษาได้ทุกระดับชั้น

2. สถานศึกษาควรเพิ่มระยะเวลาในการเรียนการสอน ให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมเสริมสร้างทักษะชีวิตด้านการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ให้มากขึ้น

3. ครูผู้สอนควรมีเทคนิควิธีการในการเป็นผู้นำการเรียนรู้ที่รอบรู้และหลากหลาย โดยเน้นให้นักเรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้อย่างแท้จริง

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยในครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาโดยใช้กลุ่มตัวอย่างการวิจัยที่หลากหลาย ในระดับประถมศึกษาตอนปลาย มัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อหาข้อบกพร่องและข้อเปรียบเทียบ และเพื่อให้นักเรียน เกิดการพัฒนาทักษะชีวิตด้านการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ แบบต่อเนื่อง

2. ควรมีการศึกษาวิจัยและนำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้ใหม่ๆ ที่จะช่วยเสริมสร้างทักษะชีวิตด้านการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ให้กับนักเรียน ทั้งในระดับประถมศึกษาและระดับมัธยมศึกษา

References

- Academic Office of the Office of Basic Education Commission, Ministry of Education. (2008). *Indicators and Core Curriculum Learning ,Career and Technology Substance*. Bangkok: The Agricultural Co-operative Federation of Thailand Printing House. [in Thai].
- Detkong, T. (2003). The Belief in Drugs. *Journal of Education Reform*, 6 May. (Copy Printing). [in Thai].
- Jitradub, S. (2013). *Research Report of Competency of Consulting System to Children and Youth Council*. Retrived from: http://dcy.go.th/webnew/upload/download/file_th_20152411004218_1.pdf, [in Thai].
- Koonkaew, A. (2015). *Assessment and Evaluation of Modern Education*. Bangkok: Chulalongkorn University Printing House. [in Thai].

- Ministry of Education. (2008). *The Basic Education Core Curriculum B.E.2551 (A.D. 2008)*. Bangkok: The Agricultural Co-operative Federation of Thailand Printing House. [in Thai].
- Office of Education Council. (2007). *Learning Management with Problem-Based Learning*. Bangkok: Pimdee Printing. [in Thai].
- Stiggins, Richard J. (1994). *"Student-Centered Classroom Assessment."* New York: Maxwell Macmillan College Publishing Company.
- Suthirut, C. (2015). *80 Innovations and Learning Management with Student-Centered Instruction*. 6th Printing (Edited). Nonthaburi: P Balance Design and Printing. [in Thai].
- Wasee, P. (2001). Wisdom Process. *Journal of Education Reform*. 4 July, 2001. 70-72. [in Thai].
- Wetchayanon, N., (2011). *Changing in 100 Years of Personal Management of Government*. *NIDA Development Journal*. 51(1): 123-155. [in Thai].