

เทคนิคและวิธีการสอนยุคดิจิทัลในการสอนสังคมศึกษา

Technique and Teaching Digital Method in Teaching Social Studies

กิตตินันท์ ปัญญา¹ สุกัญญาณัฐ อบสิน²

นิสิตดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์¹

ผู้รักษาการในตำแหน่งผู้อำนวยการสำนักงานวิทยาเขตนครสวรรค์²

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย^{1, 2}

Kitinan Panya¹ Sukanyanat Obsin²

Ph.d Student for Department Teaching Social Studies, Faculty of Education¹

Acting Director of the Nakhon Sawan Campus Office ²

Mahachulalongkornrajavidyalaya University ^{1, 2}

E-mail : anan.panya69@hotmail.com.¹

Received : 9 September 2024

Revised : 24 September 2024

Accepted : 30 December 2024

บทคัดย่อ

เทคนิคและวิธีการสอนยุคดิจิทัลในการการสอนสังคมศึกษา คือการเรียนรู้ถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ปรากฏโดยเป็นผลมาจากการฝึกฝนเมื่อได้รับการเสริมแรงจากสื่อ มิใช่เป็นผลจากการตอบสนองตามธรรมชาติที่เรียกว่าปฏิกิริยาสะท้อนการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ทำให้พฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมอันเป็นผลจากการฝึกฝนและประสบการณ์หาใช่มาจากผลจากการตอบสนองที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ การเรียนรู้เป็นการแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมที่มีการเปลี่ยนแปลงอันเป็นผลเนื่องมาจากประสบการณ์ที่แต่ละคนได้ประสบมา เป็นกระบวนการที่บุคคลได้พยายามปรับพฤติกรรมของตน เพื่อเข้ากับสภาพแวดล้อมตามสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เป็นสื่อจนสามารถบรรลุถึงเป้าหมายตามที่แต่ละบุคคลได้ตั้งไว้ และเน้นถึงความหมายของการเรียนรู้ที่พึงประสงค์

คำสำคัญ: เทคนิคและวิธีการสอน, ดิจิทัล, สังคมศึกษา

Abstract

Technique and teaching digital method in teaching social studies mean learning knowledge to change behavior as happened because of result from practices as motivate from media. There were not from by natural then call reaction from learning. The process cause of behavior exchanging from before because of practices and experience only. So that, learning

should be showing the has been some process to adjust themselves accordance with environment and situation regraded to be media for achievement goal for each person and then emphasize for learning objectives.

Keyword: Technique and Teaching, Digital, Social Studies.

1. ความหมายของเทคนิคและวิธีการสอนสังคมศึกษา

เทคนิคและวิธีการการสอนสังคมศึกษาและสาขาวิชาอื่น ๆ หมายถึง หน้าที่และป็นงานหลักของครูซึ่งปัจจุบันถือว่าครูเป็นวิชาชีพชั้นสูงที่บุคคลในวิชาชีพนี้ต้องได้รับการศึกษาอบรมมาโดยเฉพาะเพื่อให้มีความเชี่ยวชาญในการปฏิบัติหน้าที่สามารถเลือกศึกษาอบรมมาโดยเฉพาะเพื่อให้มีความเชี่ยวชาญในการปฏิบัติหน้าที่สามารถเลือกวิธีปฏิบัติงานที่เหมาะสมเพื่อช่วยให้นักเรียนมีความรู้ทักษะและเจตคติ ดังที่ระบุไว้ในจุดประสงค์การสอน ครูต้องมีการฝึกฝนด้านการสอนอยู่เสมอเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ในการทำงานเช่นเดียวกับวิชาชีพชั้นสูงอื่นๆ และต้องมีมาตรฐานของวิชาชีพ การที่ครูสามารถปฏิบัติงานการสอนได้ดีขึ้นอยู่กับความสามารถในการผสมผสานศาสตร์ว่าด้วยการสอนกับศิลปะของการสอนเข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดประสิทธิผลของการสอนสูงสุดซึ่งประกอบด้วยส่วนที่สำคัญต่าง ๆ เช่น (พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต), 2539: 5-6)

1) **ผู้สอนต้องเทคนิคการสอน** หมายถึง การมีกลวิธีต่างๆ ที่ใช้เสริมกระบวนการ ขั้นตอนวิธีการ หรือการกระทำใดๆ เพื่อช่วยให้กระบวนการขั้นตอน วิธีการ หรือการกระทำนั้นๆ มีคุณภาพและประสิทธิภาพมากขึ้น ดังนั้น เทคนิคการสอน จึงหมายถึง กลวิธีต่างๆ ที่ใช้เสริมกระบวนการสอน ขั้นตอนการสอน วิธีการสอน หรือการดำเนินการทางการสอนใดๆ เพื่อช่วยให้การสอนมีคุณภาพและประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น ในการบรรยาย ผู้สอนอาจใช้เทคนิคต่าง ๆ ที่สามารถช่วยให้การบรรยายมีคุณภาพและประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น การยกตัวอย่าง การใช้สื่อ การใช้คำถาม เป็นต้น

2) **ผู้สอนต้องมีทักษะการสอน** หมายถึง มีความสามารถในการปฏิบัติการสอนด้านต่างๆ อย่างชำนาญซึ่งครอบคลุมการวางแผนการเรียนการสอน การออกแบบการเรียนการสอน การจัดการเรียนการสอน การใช้วิธีสอน เทคนิคการสอน รูปแบบการเรียนการสอน ระบบการสอน สื่อการสอนการประเมินผลการเรียนการสอน รวมทั้งการใช้ทฤษฎีและหลักการเรียนรู้และการสอนต่าง ๆ

3) **ผู้สอนต้องมีนวัตกรรมการสอน** หมายถึง การมีสิ่งใหม่ที่ทำขึ้น ซึ่งอาจอยู่ในรูปของความคิดหรือการกระทำหรือสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ ดังนั้น นวัตกรรมการสอนจึงหมายถึงแนวคิดวิธีการหรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ ที่สามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนซึ่งอาจเป็นสิ่งใหม่ทั้งหมดหรือใหม่เพียงบางส่วนหรืออาจเป็นสิ่งที่

ใหม่ในบริบทหนึ่งหรือในช่วงเวลาหนึ่งหรืออาจเป็นสิ่งที่กำลังอยู่ในกระบวนการพิสูจน์ทดสอบหรือได้รับการยอมรับนำไปใช้แล้วแต่ยังไม่แพร่หลายหรือเป็นส่วนหนึ่งของระบบงานปกติ

4) ผู้สอนต้องมีการวิจัยด้วยการเรียนการสอน หมายถึง การศึกษาหาคำตอบให้แก่ปัญหาหรือคำถามต่างๆ เกี่ยวกับการเรียนการสอนด้วยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เพื่อให้ได้คำตอบที่น่าเชื่อถือต่อแปรที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบสำคัญของการเรียนการสอนครอบคลุมตัวแปร เกี่ยวกับผู้เรียนผู้สอน บริบทของการเรียนการสอน กระบวนการเรียนการสอนและผลผลิตของการเรียนการสอน

5) ผู้สอนต้องมีแนวคิดทางการสอน (Teaching / Instructional Concept / Approach) หมายถึง การมีความคิดเกี่ยวกับการสอนที่พรรณนา / การอธิบาย / การทำนายปรากฏการณ์ต่าง ๆ ทางการสอนที่นักคิด นักจิตวิทยา หรือนักการศึกษา ได้นำเสนอและได้รับการยอมรับในระดับหนึ่งว่าเป็นแนวคิดที่น่าเชื่อถือด้วยเหตุผลใดเหตุผลหนึ่ง

6) ผู้สอนต้องมีระบบการสอน / รูปแบบการเรียนการสอน (Teaching / Instructional Model) หมายถึง แบบแผนการดำเนินการสอนที่ได้รับการจัดเป็นระบบ อย่างสัมพันธ์สอดคล้องกับทฤษฎี / หลักการเรียนรู้หรือการสอนที่รูปแบบนั้นยึดถือและได้รับการพิสูจน์ ทดสอบว่ามีประสิทธิภาพสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายเฉพาะของรูปแบบนั้นๆ โดยทั่วไปแบบแผนการดำเนินการสอนดังกล่าวมักประกอบด้วยทฤษฎี / หลักการที่รูปแบบนั้นยึดถือและกระบวนการสอนที่มีลักษณะ เฉพาะอันจะนำผู้เรียนไปสู่จุดมุ่งหมายเฉพาะที่รูปแบบนั้นกำหนดซึ่งผู้สอนสามารถนำไปใช้เป็นแบบแผนหรือแบบอย่างในการจัดและดำเนินการสอนอื่นๆ ที่มีจุดมุ่งหมายเฉพาะเช่นเดียวกันได้

7) ผู้สอนต้องมีวิธีสอน หมายถึง ขั้นตอนที่ผู้สอนดำเนินการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ด้วยวิธีการต่างๆ ที่แตกต่างกันไปตามองค์ประกอบและขั้นตอนสำคัญอันเป็นลักษณะเด่นหรือลักษณะเฉพาะที่ขาดไม่ได้ของวิธีนั้นๆ เช่น วิธีสอนโดยใช้การบรรยาย องค์ประกอบสำคัญของการบรรยาย คือเนื้อหาสาระที่จะบรรยายและการบรรยาย และขั้นตอนสำคัญคือ การเตรียมเนื้อหาสาระ การบรรยาย (พูด บอก เล่า อธิบาย) และการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เกิดจากการบรรยาย ดังนั้นวิธีสอนโดยใช้การบรรยาย ก็คือกระบวนการหรือขั้นตอนที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการเตรียมเนื้อหาสาระที่จะบรรยายแล้วบรรยาย คือ พูด บอก เล่า อธิบาย เนื้อหาสาระหรือสิ่งที่ต้องการสอนแก่ผู้เรียนและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยวิธีใดวิธีหนึ่งต่อความหมายการสอน

2. มองเทคโนโลยีเพื่อการสอนสังคมศึกษายุคดิจิทัล

เทคโนโลยีกำเนิดมาจากรู้ความสามารถของมนุษย์ในสังคมพลวัตที่มุ่งหวังนำความรู้จากธรรมชาติวิทยามาคิดค้นและดัดแปลง เพื่อแก้ปัญหาพื้นฐานต่าง ๆ ในแต่ละด้านเพื่อความสะดวกสบาย และเพื่อสร้างความเจริญก้าวหน้าในการดำรงชีวิต ไม่เว้นแม้แต่ในด้านของการศึกษา วันนี้การศึกษาของเราเข้าสู่ยุคดิจิทัล 4.0 มีความเปลี่ยนแปลงอย่างไรบ้างในยุคเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา 4.0 มาติดตามกัน หรือที่เรียกกันว่ายุค IT (Information of Technology)



เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาคืออะไร มีแหล่งข้อมูล ภาพ การเรียนรู้ในยุคที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาท
หลาย ๆ แห่งให้ความหมายของเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ที่มา <https://pixabay.com> , great

(Technology in Education) ในหมายความว่า การนำเทคโนโลยีด้านต่าง ๆ มาใช้กับงานด้านการศึกษา โดยประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์ในด้านการศึกษา เช่น การจัดการเรียนการสอนเพื่อให้เกิดการเรียนการสอน การเรียนมีคุณภาพและมีประสิทธิภาพเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาอาจเรียกได้อีกอย่างหนึ่งว่าเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน

ปัจจุบันเทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญเป็นอย่างมากในระบบการศึกษา เรียกได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งที่ขาดไม่ได้ที่จะช่วยให้การศึกษามีการพัฒนาและเติบโตไปในวงกว้าง ซึ่งมีข้อดีก็คือเป็นการลดความเหลื่อมล้ำโอกาสทางการศึกษาได้เป็นอย่างมาก โดยสร้างความเท่าเทียมในการเข้าถึงข้อมูลความรู้ตนเอง เทคโนโลยีถูกนำมาเป็นเครื่องมือสำคัญในการวางรากฐานในด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศ ตั้งแต่เริ่มมีการนำเทคโนโลยีแบบต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในการศึกษา ดังเช่นตัวอย่างต่อไปนี้ (ณัฐดนัย เนียมทอง, (ออนไลน์))

เทคโนโลยีสื่อสารโทรคมนาคม จะเห็นได้ว่าวิวัฒนาการด้านการศึกษาช่วยส่งผ่านข้อมูลข่าวสารและความรู้ที่สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้เรียนผู้ศึกษาผ่านเทคโนโลยีด้านคมนาคมในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การสื่อสารทางไกล การศึกษาผ่านทางไกล เป็นต้น

เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีพื้นฐานและใช้บ่อยที่สุดไม่ว่าจะเป็นด้านซอฟต์แวร์ที่มีการสร้างระบบและโปรแกรมประยุกต์ต่าง ๆ มาให้ผู้สอนและผู้เรียนได้มีโอกาสถ่ายทอดความรู้และศึกษาหาความรู้ไปด้วยกันอีกทั้งความสะดวกสบายจากอุปกรณ์ที่มีความทันสมัยมากขึ้นเรื่อย ๆ อย่างฮาร์ดแวร์ หรือคอมพิวเตอร์

ที่มีหน้าที่รับข้อมูล ประมวลผลข้อมูลและนำเสนอข้อมูลในสิ่งที่เราศึกษาความรู้ซึ่งทำให้สะดวกรวดเร็วในการศึกษาข้อมูลได้อย่างสะดวกรวดเร็ว

เทคโนโลยีเครือข่ายคอมพิวเตอร์ นอกจากคอมพิวเตอร์แล้วที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งที่ทำให้เราสามารถสืบค้นข้อมูลต่าง ๆ ได้จากแหล่งข้อมูลที่มีอยู่ทั่วโลกหรือจะติดต่อสื่อสารรับส่งข้อมูลกันได้ ก็คือการใช้เทคโนโลยีเครือข่ายคอมพิวเตอร์หรือที่คุ้นเคยกันก็คือการใช้งานอินเทอร์เน็ต

การศึกษายุคดิจิทัล ที่ผ่านมามีเทคโนโลยีมีบทบาทอย่างมากในด้านการศึกษาคือ เปลี่ยนแปลงระบบการศึกษาของประเทศจากเดิมไปสู่การศึกษาแบบดิจิทัล เพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาผ่านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเข้าถึงแหล่งทรัพยากรความรู้และสื่อการเรียนการสอนที่มีคุณภาพได้อย่างเท่าเทียมกัน

องค์ประกอบของเทคโนโลยีการศึกษา ในยุคดิจิทัล (ณัฐดนัย เนียมทอง, (ออนไลน์)) องค์ประกอบของเทคโนโลยีการศึกษาที่มีมาแต่เดิมคงไม่มีการเปลี่ยนแปลง หากเพียงแต่เปลี่ยนมุมมองให้เข้ากับยุคสมัยที่ว่าเป็นยุคแห่งดิจิทัลและก็ประยุกต์ใช้ให้เข้ากับสถานการณ์นั่นเอง ดังนี้

Connectivity องค์ประกอบด้านเครื่องคอมพิวเตอร์และการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่มีการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีเป็นไปอย่างก้าวกระโดดในแต่ละช่วงปี แท็บเล็ตและสมาร์ทโฟนคือรูปแบบหนึ่งที่แสดงให้เห็นวิวัฒนาการทางคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีที่ตอบสนองการใช้งานและเรียนรู้แห่งยุคดิจิทัลตามติดมาด้วยโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่หรือคุ้นเคยที่เรียกติดปากว่าแอปพลิเคชัน ผ่านเทคโนโลยีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่ประยุกต์ใช้ร่วมกับเทคโนโลยีการสื่อสารที่ทันสมัยมากขึ้นในปัจจุบัน

Capacity building การสร้างขีดความสามารถการเรียนรู้ของผู้เกี่ยวข้อง ซึ่งมีความสำคัญอย่างมากในการผลักดันการเปลี่ยนแปลงให้เป็นไปอย่างได้ผล ดังเห็นได้จากพฤติกรรมผลักดันนโยบายจากผู้บริหารหน่วยงานสถานศึกษา แต่แนวการตอบรับนโยบายของครูผู้สอนตลอดจนถึงผู้สร้างสื่อและเจ้าหน้าที่ทางด้านเทคนิคและที่สำคัญที่สุดคือ ตัวผู้เรียนนั่นเอง

Content สิ่งสำคัญที่เป็นเหมือนศูนย์กลางขององค์ประกอบคือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้เพื่อการสื่อสารแลกเปลี่ยนและเรียนรู้ไม่ว่าเทคโนโลยีจะเปลี่ยนแปลงไปเท่าใดแต่ต้องตั้งอยู่บนพื้นฐานที่สอดคล้องและเหมาะสมกับเนื้อหาอยู่ดี

Culture วัฒนธรรมคือองค์ประกอบที่สะท้อนให้เห็นการเปลี่ยนแปลงได้มากที่สุด ในการเรียนการสอนที่จะต้องมีการเปลี่ยนแปลงจากการเรียนการสอนที่ครูพบกับนักเรียน และให้ความรู้ตามที่กำหนดไว้ในตารางเรียน เทคโนโลยีที่นำมาประยุกต์ใช้ก็สร้างวัฒนธรรมอีกรูปแบบหนึ่งได้เช่นกันในยุคของดิจิทัล นั่นคือ

วัฒนธรรมของสังคมออนไลน์ที่ประยุกต์ตามพฤติกรรมของเทคโนโลยี ตัวอย่างเช่น วัฒนธรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่เปลี่ยนจากการพูดคุยกันในห้องเรียนไปเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เป็นต้น

จากข่าวสารที่เราได้พบเห็นกันอยู่บ่อย ๆ ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาพบว่า เทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลได้เกิดขึ้นแล้วและจะพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เทคโนโลยีดิจิทัลต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนเพื่อถ่ายทอดความรู้ สร้างการเรียนรู้ได้จริง มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลถึงเวลาแล้วที่เราจึงควรเรียนรู้และให้ความสำคัญอย่างสม่ำเสมอเกี่ยวกับเทคโนโลยีด้านการศึกษาเพื่อก่อให้เกิดพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพในยุคที่เรียกได้ว่า Digital Education

3. แนวคิดเกี่ยวกับเทคนิคและวิธีการในยุคดิจิทัล

แนวคิดเกี่ยวกับเทคนิคและวิธีการเรียนการสอนสังคมศึกษาในยุคดิจิทัล มีความสำคัญมาก ๆ เพราะเป็นเรื่องที่เนื่องด้วยคนหมู่มากจำเป็นต้องมีหลักการและทฤษฎีมาขยายความ เช่น

ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) วีก็อตสกี (Vygotsky) นักจิตวิทยาชาวรัสเซีย ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาการทางเชาว์ปัญญาในสมัยเดียวกับเพียเจต์ (Piaget) โดยวีก็อตสกีให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมและสังคมมากเขาอธิบายว่า มนุษย์ได้รับอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อมตั้งแต่แรกเกิดเป็นสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมทางสังคมซึ่งก็คือวัฒนธรรมที่แต่ละสังคมสร้างขึ้น ดังนั้น สถาบันสังคมต่าง ๆ เริ่มตั้งแต่สถาบันครอบครัวจะมีอิทธิพลต่อพัฒนาการทางเชาว์ปัญญาของแต่ละบุคคล นอกจากนั้นภาษายังเป็นเครื่องมือสำคัญของการคิดและการพัฒนาเชาว์ปัญญาขั้นสูง พัฒนาการทางภาษาและทางความคิดของเด็กเริ่มด้วยการพัฒนาที่แยกจากกัน แต่เมื่ออายุมากขึ้นพัฒนาการทั้ง 2 ด้านจะเป็นไปร่วมกัน (พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตโต), 2539: 9)

การนำทฤษฎีการสร้างความรู้ไปใช้ในการเรียนการสอน สามารถทำได้หลายประการดังนี้

1) การสร้างความรู้ ผลของการเรียนรู้จะมุ่งเน้นไปที่กระบวนการสร้างความรู้ (Process of knowledge construction) และการตระหนักรู้ในกระบวนการนั้น (Reflexive awareness of that process) เป้าหมายการเรียนรู้จะต้องมาจากการปฏิบัติงานจริง (Authentic tasks) ครูจะต้องเป็นตัวอย่างและฝึกฝนกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเห็นผู้เรียนจะต้องฝึกฝนการสร้างความรู้ด้วยตนเอง

2) เป้าหมายของการสอน จะเปลี่ยนจากการถ่ายทอดให้ผู้เรียนได้รับสาระความรู้ที่แน่นอนตายตัวไปสู่การสาธิตกระบวนการแปลและสร้างความหมายที่หลากหลายการเรียนรู้ทักษะต่าง ๆ จะต้องให้มีประสิทธิภาพถึงขั้นทำได้และแก้ปัญหาจริงได้

3) การเรียนการสอน ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้อย่างเต็มที่ (Devries, 1992: 1 - 2) ผู้เรียนจะต้องเป็นผู้จัดกระทำกับข้อมูลหรือประสบการณ์ต่าง ๆ และจะต้องสร้างความหมายให้กับสิ่งนั้นด้วยตนเอง โดยการ

ให้ผู้เรียนอยู่ในบริบทจริง ซึ่งไม่ได้หมายความว่าผู้เรียนจะต้องออกไปยังสถานที่จริงเสมอไป แต่อาจจัดเป็นกิจกรรมที่เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ วัสดุอุปกรณ์ สิ่งของหรือข้อมูลต่าง ๆ ที่เป็นของจริงและมีความสอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน โดยผู้เรียนสามารถจัดกระทำศึกษา สำรวจ วิเคราะห์ ทดลอง ลองผิดลองถูกกับสิ่งนั้น ๆ จนเกิดเป็นความเข้าใจขึ้น ดังนั้นความเข้าใจเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากกระบวนการคิดการจัดกระทำกับข้อมูล มิใช่เกิดขึ้นได้ง่าย ๆ จากการได้รับข้อมูลหรือมีข้อมูลเพียงเท่านั้น

4) การจัดการเรียนการสอน ครูจะต้องพยายามสร้างบรรยากาศทางสังคม จริยธรรมให้เกิดขึ้น กล่าวคือผู้เรียนจะต้องมีโอกาสเรียนรู้ในบรรยากาศที่เอื้อต่อการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ซึ่งทางสังคมถือว่าเป็นปัจจัยสำคัญของการสร้างความรู้เพราะลำพังกิจกรรมและวัสดุอุปกรณ์ทั้งหลายที่ครูจัดให้หรือผู้เรียนแสวงหา มาเพื่อการเรียนรู้ไม่เป็นการเพียงพอ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การร่วมมือและการแลกเปลี่ยนความรู้ความคิดและประสบการณ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและบุคคลอื่น ๆ จะช่วยให้การเรียนรู้ของผู้เรียนกว้างขึ้นซับซ้อนขึ้นและหลากหลายขึ้น

นักเรียนยุคใหม่กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ปัจจุบันโลกแห่งการศึกษาได้ก้าวหน้าและพัฒนาขึ้นเรื่อย ๆ รูปแบบการเรียนรู้ก็ต้องปรับปรุงไปเรื่อย ๆ เพื่อให้เข้ากับยุคสมัย โดยเด็กนักเรียนจะมีการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น สร้างสรรค์ และท้าทาย มองเห็นปัญหาเป็นโจทย์ให้นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการแก้ไขซึ่งทักษะที่จำเป็นในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 คือ **3 R 8 C** โดยมีรายละเอียดดังนี้

อย่างแรกคือ 3 R คือทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อผู้เรียนทุกคน มีดังนี้

1. **Reading** คือ สามารถอ่านออก
2. **(W) Writing** คือ สามารถเขียนได้
3. **(A) Arithmetic** คือ มีทักษะในการคำนวณ

และอีกอย่างที่สำคัญไม่แพ้ **3 R คือ 8 C** ซึ่งเป็นทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นเช่นกัน ซึ่งทุกทักษะสามารถนำไปปรับใช้ในการเรียนรู้ได้ทุกวิชา มีดังนี้

1. **Critical thinking and problem solving** คือ การมีทักษะในการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและสามารถแก้ไขปัญหาได้
2. **Creativity and innovation** คือ การมีทักษะในการคิดอย่างสร้างสรรค์และคิดเชิงนวัตกรรม
3. **Cross-cultural understanding** คือ ความเข้าใจในความแตกต่างของวัฒนธรรมและกระบวนการคิดข้ามวัฒนธรรม
4. **Collaboration teamwork and leadership** คือ ความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะความเป็นผู้นำ

5. Communication information and media literacy คือ มีทักษะในการสื่อสารและการรู้เท่าทันสื่อ

6. Computing and IT literacy คือ มีทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และรู้เท่าทันเทคโนโลยี

7. Career and learning skills คือ มีทักษะอาชีพและการเรียนรู้

8. Compassion คือ มีความเมตตา กรุณา มีคุณธรรม และมีระเบียบวินัย

ทักษะทั้งหมดที่ได้กล่าวมา เป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับนักเรียนในยุคการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 เป็นอย่างมาก ซึ่งมีความแตกต่างจากการเรียนรู้ในสมัยก่อน ทำให้การเรียนรู้ของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น (Mednick, S. A. Affiliation. Mednick, 1959: 14)

นอกจากการศึกษาที่ก้าวหน้าและมีคุณภาพแล้ว การบริหารโรงเรียนหรือสถานศึกษาก็จำเป็นไม่แพ้กัน โรงเรียนหรือสถานศึกษาควรมีระบบบริหารโรงเรียนที่ดี เพื่อพัฒนาควบคู่ไปกับการเรียนการสอนภายในโรงเรียน ระบบ "จับจ่าย for School" เป็นระบบบริหารงานโรงเรียนที่ครอบคลุมมากที่สุด ทำให้การพัฒนา ระบบบริหารโรงเรียนควบคู่กับการศึกษาของนักเรียนเป็นไปได้อย่างง่ายมากขึ้นกว่าสมัยก่อน

4. องค์ประกอบของสื่อดิจิทัลในการสอนสังคมศึกษา

สื่อดิจิทัล หมายถึง สื่อที่มีการนำเอาข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง มาจัดรูปแบบ โดยอาศัย เทคโนโลยีความเจริญก้าวหน้าทางด้านคอมพิวเตอร์ สื่อสารทางออนไลน์ หรือตัวกลางที่ถูกสร้างขึ้นโดยอาศัย ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่นำเอาข้อความ กราฟิกภาพเคลื่อนไหว เสียง และ วิดีโอ มาจัดการ ตามกระบวนการ และวิธีการผลิตโดยนำมาเชื่อมโยงกันเพื่อให้เกิดประโยชน์ในการใช้งานและตรงกับ วัตถุประสงค์ หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ซึ่งทำงานโดยใช้รหัสดิจิทัลแยกแยะระหว่าง "0" กับ "1" ในการแสดง ข้อมูล

ดิจิทัล (Digital) คืออะไร ดิจิตอล คือเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้สร้าง เก็บ และประมวลผลข้อมูล ในลักษณะ 2 สถานะ คือ

บวก (Positive) และไม่บวก (Non-positive)

- บวก (positive) แสดงด้วย เลข 1
- ไม่บวก (non-positive) แสดงด้วย เลข 0

ดังนั้น ข้อมูลส่งผ่าน หรือเก็บด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นการแสดงด้วยข้อความ 0 และ 1 แต่ละค่าของตำแหน่ง สถานะเหล่านี้เป็นการอ้างแบบ binary digital เป็นเลขฐาน 2



ภาพที่มา <https://pixabay.com> , great

เลขฐานสองนั้นถูกนำมาใช้ในทางคอมพิวเตอร์ เพราะว่าเลข 0 กับเลข 1 ในหน่วยความจำตัวเก็บข้อมูล, การประมวลผล เลขฐานสองเป็นพื้นฐานในการทำงานของคอมพิวเตอร์

องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล ประกอบไปด้วยพื้นฐาน 5 ชนิด ดังนี้

1. **ข้อความ (Text)** เป็นส่วนที่เกี่ยวกับเนื้อหาของมัลติมีเดีย ใช้แสดงรายละเอียด หรือเนื้อหาของเรื่องที่น่าสนใจ ถือว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญของมัลติมีเดีย ระบบมัลติมีเดียที่นำเสนอผ่านจอภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์ นอกจากจะมีรูปแบบและสีของตัวอักษรให้เลือกมากมายตามความต้องการแล้วยังสามารถกำหนดลักษณะของการปฏิสัมพันธ์ (โต้ตอบ) ในระหว่างการนำเสนอได้อีกด้วย ซึ่งปัจจุบัน ยังมีหลายรูปแบบ ได้แก่

1.1 ข้อความที่ได้จากการพิมพ์ เป็นข้อความปกติที่พบได้ทั่วไป ได้จากการพิมพ์ด้วย โปรแกรมประมวลผลงาน (Word Processor) เช่น Notepad, Text Editor, Microsoft Word โดยตัวอักษรแต่ละตัวเก็บในรหัส เช่น ASCII

1.2 ข้อความจากการสแกน เป็นข้อความในลักษณะภาพ หรือ Image ได้จากการนำเอกสารที่พิมพ์ไว้แล้ว (เอกสารต้นฉบับ) มาทำการสแกนด้วยเครื่องสแกนเนอร์ (Scanner) ซึ่งจะได้ผลออกมาเป็นภาพ (Image) 1 ภาพ ปัจจุบันสามารถแปลงข้อความภาพ เป็นข้อความปกติได้โดยอาศัยโปรแกรม OCR ข้อความอิเล็กทรอนิกส์ เป็นข้อความที่พัฒนาให้อยู่ในรูปของสื่อที่ใช้ประมวลผลได้

1.3 ข้อความอิเล็กทรอนิกส์ เป็นข้อความที่พัฒนาให้อยู่ในรูปของสื่อที่ใช้ประมวลผลได้

1.4 ข้อความไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertexts) เป็นรูปแบบของข้อความที่ได้รับความนิยมสูงมากในปัจจุบัน โดยเฉพาะการเผยแพร่เอกสารในรูปของเอกสารเว็บ เนื่องจากสามารถใช้เทคนิค การลิงค์ หรือเชื่อมข้อความ ไปยังข้อความหรือจุดอื่นๆ ได้

2. **ภาพนิ่ง (Still Image)** เป็นภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด และภาพลายเส้น เป็นต้น ภาพนิ่งนับว่ามีบทบาทต่อระบบงานมัลติมีเดียมากกว่าข้อความหรือตัวอักษร เนื่องจากภาพจะให้ผลในเชิงการเรียนรู้หรือรับรู้ด้วยการมองเห็นได้ดีกว่า นอกจากนี้ยังสามารถถ่ายทอดความหมายได้ลึกซึ้งมากกว่าข้อความหรือตัวอักษรซึ่งข้อความหรือตัวอักษรจะมีข้อจำกัดทางด้านความแตกต่างของแต่ละภาษา แต่ภาพนิ่งสามารถสื่อความหมายได้กับทุกชนชาติ ภาพนิ่งมักจะแสดงอยู่บนสื่อชนิดต่างๆ เช่น โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ หรือวารสารวิชาการ เป็นต้น

3. ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ภาพกราฟิกที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงขั้นตอนหรือปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เช่น การเคลื่อนที่ของลูกสูบของเครื่องยนต์ เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อสร้างสรรค์จินตนาการให้เกิดแรงจูงใจจากผู้ชม การผลิตภาพเคลื่อนไหวจะต้องใช้โปรแกรมที่มีคุณสมบัติเฉพาะทางซึ่งอาจมีปัญหาเกิดขึ้นอยู่บ้างเกี่ยวกับขนาดของไฟล์ที่ต้องใช้พื้นที่ในการจัดเก็บมากกว่าภาพนิ่งหลายเท่า



4. เสียง (Audio) ถูกจัดเก็บอยู่ในรูปของสัญญาณดิจิทัลซึ่งสามารถเล่นกลับไปกลับมาได้ โดยใช้โปรแกรมที่ออกแบบมาโดยเฉพาะสำหรับทางด้านเสียง หากในงานมัลติมีเดียมีการใช้เสียงที่เร้าใจและสอดคล้องกับเนื้อหาในการนำเสนอจะช่วยให้ระบบมัลติมีเดียนั้นเกิดความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยสร้างความน่าสนใจและน่าติดตามในเรื่องราวต่างๆ ได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้เนื่องจากเสียงมีอิทธิพลต่อผู้ใช่มากกว่าข้อความหรือภาพนิ่ง ดังนั้น เสียงจึงเป็นองค์ประกอบที่จำเป็นสำหรับมัลติมีเดียซึ่งสามารถนำเข้าเสียงผ่านทางไมโครโฟน แผ่นซีดีดีวีดี เทป และวิทยุ เป็นต้น

ภาพที่มา <https://pixabay.com> , great

5. วิดีโอ (Video) เป็นองค์ประกอบของมัลติมีเดียที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากวิดีโอในระบบดิจิทัล สามารถ นำเสนอข้อความหรือรูปภาพ (ภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว) ประกอบกับเสียงได้สมบูรณ์มากกว่าองค์ประกอบชนิดอื่นๆ

5. การใช้สื่อดิจิทัลในการสอนสังคมศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

ดังที่ได้ทราบมาแล้วเบื้องต้นว่า ดิจิทัลก็เป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็วมากขึ้นด้วย ไม่ว่าจะเป็นการจัดการศึกษาออนไลน์ระบบเปิดแบบ MOOC (Massive Open Online Course), การจัดการเรียนการสอนโดย Mobile learning และปัญญาประดิษฐ์ AI (Artificial Intelligence) ก็ตามซึ่งตัวผู้สอนเองจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ ปรับตัว ปรับแนวคิดทัศนคติของตัวผู้สอนเองและเปลี่ยน รูปแบบวิธีการสอนให้มีความสอดคล้องเข้ากับยุคสมัยตามระบบของพลวัตทางสังคม

ข้อดีของสื่อดิจิทัล คือการนำเสนอสื่อที่ตอบโจทย์เพื่อสนับสนุนสื่อการเรียนการสอนและสร้างความสนใจให้กับผู้เรียนได้ทุกระดับ เช่น

1. ความคงทน คุณภาพของสิ่งที่อยู่ใน “Digital Media” การเสื่อมสภาพจะใช้เวลานานกว่า เพราะรูปแบบของข้อมูลที่จัดเก็บแบบ. สองระดับ ” (0 กับ 1) โอกาสที่จะผิดเพี้ยนจะเกิดขึ้นได้ยากกว่า ข้อมูลแบบต่อเนื่อง เช่น การบันทึกภาพลงในวีดิทัศน์แบบอนาล็อก กับการบันทึกภาพลงวีดิทัศน์ ในระบบดิจิทัล

เมื่อเส้นเทปยึดการอ่านข้อมูลกลับมาในแบบดิจิทัลนั้นจะทำได้ง่ายกว่าและสามารถทำให้ได้ข้อมูลกลับมาได้เหมือนเดิมได้ง่ายกว่า แต่สำหรับอนาคตจะให้คุณภาพของภาพ ที่ลดลงโดยทันที

2. รูปแบบของการนำไปใช้งานทำได้หลากหลายวิธี ข้อมูลที่จัดเก็บในแบบดิจิทัล ถือได้ว่า เป็นข้อมูลกลางที่สามารถแปลงไปสู่รูปแบบอื่นได้ง่าย เช่น ถ่ายรูปด้วยกล้องดิจิทัล เมื่อได้เป็นข้อมูลภาพออกมาแล้ว จากนั้นสามารถพิมพ์ภาพลงบนกระดาษหรือการแสดงผลภาพบนจอคอมพิวเตอร์หรือแสดงผลภาพบนจอทีวีก็ได้เช่นกัน

3. การนำไปผสมผสานกับสื่อรูปแบบอื่น เช่น ภาพถ่าย นำมารวมกับเสียง มีการแสดงแบบ multi-Media

4. การปรับแต่ง (Edit) เป็นการปรับแต่งสื่อที่เป็นภาพถ่าย วิดีโอ เสียงนกร้องนำมาปรับแต่งให้ดีขึ้นกว่าเดิม การสอดแทรก สิ่งเหล่านี้ทำให้น่าดู น่าฟัง มากกว่าปกติ มีความวิจิตรพิสดาร

ข้อเสียของสื่อดิจิทัล เป็นสิ่งที่ยากต่อการกระทำผิดศีลธรรม การละเมิดในสิทธิของผู้อื่น เช่น การนำเอาภาพของบุคคลหนึ่งมาติดต่อกับภาพเปลือยกายของอีกคนหนึ่ง หรือ การทำซ้ำ (Copy) กับงานสื่อ ที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้อง เป็นต้น

ถึงอย่างไรก็ตาม จากข้อดีที่มีคุณสมบัติเด่นมากมายเหล่านี้ทำให้แนวโน้มของอุปกรณ์สื่อในอนาคตสามารถพัฒนาขึ้นเป็นสื่อดิจิทัล (Digital Media) และมีแนวทางของการพัฒนาให้มีคุณภาพดีขึ้นทุกขณะและราคาถูกลงอย่างเหลือเชื่อ

ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning; PBL) มีประโยชน์ดังนี้

สมนา อัครยุกต์กุล กล่าวว่าประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning; PBL) มีประโยชน์ต่อนักเรียนมีดังนี้ (สมนา อัครยุกต์กุล, 2559)

1. เรียนรู้กระบวนการแสวงหาความรู้และการแก้ปัญหา
2. เรียนรู้การตอบสนองต่อปรากฏการณ์ใหม่อย่างเป็นระบบ
3. เรียนรู้วิธีการศึกษด้วยตนเอง
4. ฝึกฝนความเชื่อมั่นในวิชาที่เรียนและการทำงานเป็นทีม
5. เรียนรู้การประเมินตนเองเพื่อนและระบบงาน

วัฒนา รัตนพรหม (2548: 33-45) เสนอว่าประโยชน์ของ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning; PBL) ดังนี้

1. เป็นการเตรียมผู้เรียนให้เผชิญกับปัญหาที่จะเกิดขึ้นในชีวิตจริงถ้าผู้เรียนเห็นความเชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่นักเรียนกับชีวิตจริงจะทำให้มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น
2. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้มากกว่าการเน้นบทบาทของครูเป็นสำคัญการเรียนรู้โดยมีผู้เรียนเป็นผู้ริเริ่ม ดำเนินการเรียนรู้และประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง
3. เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากการตัดสินใจของผู้เรียนเองว่าจะเรียนรู้อะไรและเรียนรู้อย่างไร ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการวางแผนการเรียนรู้
4. เป็นการเรียนรู้แบบสหวิทยาการ มีการบูรณาการทั้งวิธีการเรียนรู้แหล่งข้อมูลที่หลากหลายและมีคุณภาพ
5. ส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ เน้นการทำงานร่วมกันเป็นทีมการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน เป็นวิธีการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีโอกาสใช้ความคิดวิเคราะห์ ใช้ความเป็นเหตุเป็นผลในการดำเนินการเรียนแต่ละขั้นตอนด้วยตนเอง ดังนั้น คุณประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานสามารถกล่าวสรุปได้ดังนี้

- จากการเรียนแบบเก่า นักเรียนส่วนใหญ่จะถูกเน้นให้ท่องจำ บอกรวดในห้องเรียนมากกว่าที่จะมีการลงมือปฏิบัติจริง (Vernon and Blake, 1993) แต่ในการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานจะพยายามมุ่งไปที่การให้นักเรียนได้มีการเรียนรู้กับสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสเจอกับปัญหาจริง ได้ลงมือแก้ไขอย่างจริงจังจึงมีการลงมือปฏิบัติจริง การเรียนแบบนี้ถือว่าการเรียนที่มีความหมาย (Meaningful Learning)

- ผู้เรียนจะมีการนำพาตัวเองในการเรียนรู้ และมีความรับผิดชอบในการเรียนเพิ่มมากยิ่งขึ้น เมื่อปัญหาเกิดขึ้นผู้เรียนจำเป็นที่จะต้องหาข้อมูลด้วยตัวเองเพื่อนำมาแก้ไขปัญหา ไม่ว่าจะเป็นการใช้วารสารข้อมูลสารสนเทศรวมถึงการพูดแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกันนี้จะทำให้ผู้เรียนมีความเชี่ยวชาญในการหาข้อมูลเพิ่มเติมยิ่งขึ้นด้วย

- การเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน จะช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในสิ่งที่เกิดขึ้นสูงมากขึ้นและมีการพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ มากขึ้น การเรียนในบริบทของความจริง ไม่เพียงแต่ทำให้การเรียนเป็นไปอย่างลึกซึ้งและคงทนเพียงเท่านั้น แต่ยังคงเพิ่มทักษะของความรู้ในการถ่ายโอนจากห้องเรียนไปสู่การทำงานได้ความสามารถในการถ่ายโอน (Transferability) นี้เพิ่มขึ้นเนื่องจากผู้เรียนสามารถที่จะฝึกฝนความรู้และทักษะในการปฏิบัติจริงได้เนื่องจากนี้ยังทำให้ผู้เรียนรู้เกิดการจินตนาการที่ดีขึ้นเมื่อต้องทำความรู้และทักษะที่เรียนมาได้ใช้ในการทำงานจริง

- การรู้จักการทำงานเป็นทีม และมีทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่นมากขึ้น ก็คือ ประโยชน์ที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพราะว่าในอนาคตผู้เรียนจะต้องทำงานร่วมกับผู้อื่นในสังคมและการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมก็ถือเป็นปัจจัยที่สำคัญในชีวิต การเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานผู้เรียนจะทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม การประเมินอภิปราย

- ผู้เรียนจะมีทัศนคติในการตั้งใจตัวเองเพิ่มขึ้น นักวิจัยหลายท่านจากผลการสำรวจว่า ผู้เรียนโดยทั่วไปชอบการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และอัตราการเข้าชั้นเรียนมีสูงจากเพื่อนร่วมกลุ่ม รวมถึงการช่วยกันแสดงผลงานมากกว่าการเรียน ผู้เรียนคิดว่าการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นวิธีการที่น่าสนใจ สนุกสนานและการกระตุ้นให้ผู้เรียนยืดหยุ่นในการเรียนมากขึ้น เพราะว่าสภาพของการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานนี้ไม่มีการบังคับและผู้เรียนสามารถเรียนได้อย่างเป็นตัวของตัวเองทัศนคตินี้เองทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนเพิ่มมากขึ้น

- ความสัมพันธ์ของครูผู้สอนกับนักเรียนครูผู้สอนถือได้ว่าเป็นผู้แนะแนวทางและใกล้ชิดกับนักเรียนเมื่อครูผู้เรียนรู้ถึงความต้องการความสนใจของผู้เรียนแล้วปัญหาที่นำมาแก้ไขก็จะกลายเป็นแรงจูงใจที่ดีในการเพิ่มบรรยากาศการทำงานเป็นกลุ่มให้แก่ผู้เรียน ให้ผู้เรียนมีการเรียนที่จำนำพาตัวเองในการเรียนและมีทักษะในการแก้ไขปัญหา ซึ่งจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการเจริญเติบโตทางด้านความคิดของผู้เรียน

- ระดับในการเรียนรู้ของผู้เรียนจะเพิ่มขึ้น ผู้เรียนจะมีการพัฒนาความเข้าใจเพิ่มมากยิ่งขึ้นตามลำดับขั้นตอนของการเรียนเริ่มจากการนำความรู้เก่ามาใช้เรียนรู้ในบริบทที่คล้ายคลึงกับสิ่งที่เกิดในอนาคตมีการเรียนรู้ที่จะหาข้อมูลเพิ่มจำนำมาแก้ไขปัญหาคิดได้ดีที่สุดซึ่งจุดนี้เองผู้เรียนจะมีการพัฒนาระบบในการคิด การเข้าใจและนำกลับมาใช้ได้เพราะว่าเนื้อหาที่เรียนอยู่ในบริบทที่เคยเรียนมาแล้ว ไม่ว่าจะเป็นการให้คำนิยาม ข้อมูลต่าง ๆ ทฤษฎีต่าง ๆ ความสัมพันธ์รวมทั้งหลักต่าง ๆ ก็อยู่ในบริบทนั้น ๆ

รุตดา จะปะเกีย (2557) ได้กล่าวถึงข้อดีของการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ว่า

1. สนับสนุนให้มีการเรียนรู้อย่างลุ่มลึก (Deep Approach) ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนเรียนอย่างเข้าใจและสามารถจดจำได้นานเกิดเป็นการเรียนรู้ที่แท้จริง
2. สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองซึ่งเป็นคุณสมบัติจำเป็นที่ทุกคนควรมีเพราะสามารถพัฒนาไปเป็นผู้ที่มีการเรียนรู้ตลอดชีวิต
3. โจทย์ปัญหาที่ใช้ในการเรียนรู้ จะส่งผลให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของสิ่งที่เรียนกับการปฏิบัติงานในอนาคต ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้สามารถจดจำได้ดีขึ้น

4. ทั้งครูและผู้เรียนสนุกกับการเรียน ในส่วนผู้เรียนรู้สึกสนุกกับการเรียนเพราะได้มีบทบาทในการเรียนรู้เอง เช่น การอภิปรายถกเถียงในระหว่างการทำกลุ่มย่อย ฝ่ายครูเห็นพัฒนาการทางด้านความคิดและทักษะต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน นอกจากนี้ครูยังได้มีโอกาสเรียนรู้ข้ามสาขาที่ตนชำนาญเนื่องจากโจทย์เป็นแบบบูรณาการ โดยเรียนรู้ไปกับผู้เรียนสามารถเห็นความเชื่อมโยงของศาสตร์ต่าง ๆ ได้ชัดเจนขึ้นทำให้เกิดความคิดกว้างไกล

5. ส่งเสริมสนับสนุนการทำงานเป็นทีม ช่วยให้เกิดการตัดสินใจแบบองค์รวมซึ่งมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากกว่าการทำงานเดี่ยว

6. ส่งเสริมสนับสนุนให้มีโอกาสฝึกทักษะการสื่อสาร การแก้ปัญหาการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การหาข้อสรุปเมื่อมีความขัดแย้ง เป็นต้น

7. ผู้เรียนมีเสรีภาพในการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างชัดเจน

8. เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้เรียนจะเปลี่ยนจากการเรียนแบบรับฟังและท่องจำ มาเป็นผู้มีส่วนร่วม กำกับ และรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตน

9. มีการบูรณาการระหว่างสาขาวิชา สอดคล้องกับการปฏิบัติงานจริงทางวิชาชีพที่ต้องใช้หลายๆ วิชา มารวมกันในการวินิจฉัยและแก้ปัญหา

10. เป็นการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์ เพราะผู้เรียนต้องอาศัยความรู้เดิมที่มีอยู่มาสร้างเป็นองค์ความรู้ใหม่ขึ้นมา

11. เสริมสร้างความสามารถในการใช้ทรัพยากรของผู้เรียนได้ดีขึ้น

12. ส่งเสริมการสะสมการเรียนรู้และการคงรักษาข้อมูลใหม่ไว้ได้ดีขึ้น

สรุปได้ว่า การเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานว่า เป็นการช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียน และพัฒนาทักษะการค้นคว้าความรู้ได้ด้วยตนเอง ช่วยฝึกทักษะในการแก้ปัญหากระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการประยุกต์ใช้ความรู้จากสิ่งที่เรารู้มาใช้ในการแก้ปัญหา ทำให้ผู้เรียนแสดงออกทางความคิดการใช้เหตุผล การวิเคราะห์ และการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นโดยใช้กระบวนการกลุ่มมีการทำงานร่วมกันเป็นทีม ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้กระบวนการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้และพัฒนาการทำงานร่วมกัน พัฒนาด้านการใช้เหตุผล พัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองและความรับผิดชอบจะเห็นได้ว่าการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานนี้ เป็นแนวความคิดในการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เกิดทักษะที่จะเป็นในการดำรงชีวิตหลายอย่างไม่ว่าจะเป็นทักษะในการแก้ไขปัญหา ทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่นทักษะในการนำพาตัวเองในการเรียนรู้ทักษะในการรับผิดชอบต่อรวมถึงมีการพัฒนาระบบในการคิดอย่างเป็นขั้นตอน

แนวทางการวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน

พวงรัตน์ บุญญานันต์ (2545: 21) กล่าวถึงการประเมินผลการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานว่า เมื่อได้รับการพัฒนาวิธีการเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เครื่องมือการประเมินผลสอดคล้องกับแนวทฤษฎีที่ต้องใช้ในการประเมินการพัฒนาผู้เรียนได้ดี การบูรณาการวิธีการเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานเข้าไว้เป็นการพัฒนาแผนการเรียนรู้แผนการเรียนรู้จึงเป็นเป้าหมายของการพัฒนาทักษะที่มุ่งการปฏิบัติ เช่น การตั้งเป้าหมาย การเลือกวิธีการเรียนรู้ การค้นหาข้อมูลและแหล่งต่าง ๆ และการประเมินความก้าวหน้า แผนการเรียนรู้ที่กล่าวถึงนี้เป็นส่วนของกระบวนการประเมินผลอย่างต่อเนื่องด้วยวิธีการประเมินผลการเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานได้แก่

1. แฟ้มงานเรียนรู้ (The Learning Portfolio)
2. บันทึกการเรียนรู้ (Learning Log)
3. การประเมินตนเอง (Self-Assessment)
4. ข้อมูลย้อนกลับกับเพื่อน (Peer Feedback)
5. การประเมินผลรวบยอด (Overall Evaluation)

วลี สัตยาชัย (2557: 14) กล่าวว่า การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน จะต้องวัดและประเมินให้ครอบคลุมทุกด้าน ทั้งในส่วนของกระบวนการและผลงานทั้งด้านความรู้ ทักษะการทำงาน ทุกด้านตลอดจนเจตคติ โดย การประเมินจะต้องมีทั้งการประเมินความก้าวหน้าระหว่างเรียนและการประเมินตัดสินผลหลังจากเรียนเสร็จสิ้น ซึ่งผู้สอนอาจแบ่งขั้นตอนการประเมินเพื่อการวางแผนที่ดีได้ดังนี้

1. กำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมายของการประเมิน
2. พิจารณาขอบเขต เกณฑ์วิธีการและสิ่งที่จะประเมิน เช่น ประเมินพัฒนาการด้านการนำเสนอความรู้ ต้องมีการกำหนดวัตถุประสงค์ให้ครอบคลุมจุดมุ่งหมายทางการศึกษาทั้ง 3 ด้าน คือ ความรู้ เจตคติ และทักษะกลไก
3. กำหนดผู้ประเมินว่ามีใครบ้างที่จะเป็นผู้ประเมิน โดยผู้ประเมินควรครอบคลุมทุกด้านของกิจกรรม เช่น นักเรียนนักศึกษาประเมินตนเอง เพื่อนประเมินครูอาจารย์ประเมิน ผู้ปกครองประเมิน เจ้าหน้าที่และบุคคลที่ร่วมปฏิบัติงาน เช่น กรณีของนักศึกษาแพทย์ที่ปฏิบัติงานบนหอ ผู้ป่วยก็อาจใช้พยาบาลและผู้ป่วยร่วมประเมินด้วย

4. เลือกใช้เทคนิคและเครื่องมือในการประเมินที่หลากหลาย โดยต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของหลักสูตรและวัตถุประสงค์รายวิชา รวมไปถึงสอดคล้องกับเกณฑ์การประเมิน เช่น ใช้การทดสอบ ใช้การสัมภาษณ์ ใช้การสังเกตพฤติกรรม ใช้แบบสอบถาม ใช้การบันทึกจากผู้เกี่ยวข้อง ใช้แบบประเมินตนเอง ใช้แฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) เป็นต้น

5. กำหนดเวลาและสถานที่ที่จะประเมิน เช่น การประเมินระหว่างการทำกิจกรรมกลุ่ม การประเมินระหว่างทำโครงการ

6. วิเคราะห์ผลและจัดการข้อมูลการประเมิน โดยนำเสนอรายการกระบวนการ แฟ้มสะสมผลงาน การบันทึกข้อมูล ผลการสอบ

7. สรุปผลการประเมินเพื่อปรับปรุงข้อบกพร่องของการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียน รวมทั้งปรับปรุงกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ และในกรณีที่เป็นการประเมินผลสรุปรวมเพื่อตัดสินผลการเรียน ควรพิจารณาใช้เกณฑ์ที่กำหนดและนำผลการประเมินระหว่างเรียนมาประกอบการ พิจารณาด้วยเสมอ

วัชรฯ เล่าเรียนดี (2548: 20-21) ได้กล่าวถึงแนวทางการวัดและประเมินผลการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานมีดังนี้

1. ให้เสนอรายการการดำรงแก้ปัญหา ทั้งเป็นงานเดี่ยวที่เป็นงานกลุ่ม
2. ตรวจสอบการเขียนบันทึกผลการเรียนรู้ผู้เรียนของตนเอง ของผู้เรียนแต่ละคน
3. ใช้แบบประเมินโดยให้เพื่อนประเมินกันและกันซึ่งต้องกำหนดเกณฑ์การประเมิน
4. ใช้แบบสังเกตประเมินผลระหว่างการเรียนรู้
5. ทดสอบด้วยการใช้วิเคราะห์ปัญหา คิดหาแนวทางการแก้ปัญหาและดำเนินการแก้ปัญหาเป็นรายบุคคลโดยกำหนดปัญหาให้ปฏิบัติตามขั้นตอน
6. สัมภาษณ์เป็นรายบุคคล
7. ใช้ข้อสอบ

6. บทสรุป

สรุปได้ว่า นอกจากเทคนิคและวิธีการเรียนการสอนสังคมศึกษาแนวใหม่ที่เกิดขึ้นอย่างหลากหลายตามยุคที่เปลี่ยนไปแล้ว สื่อเทคโนโลยีที่ใช้ในการเรียนการสอนที่ใช้ในยุคดิจิทัลก็เป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว มากขึ้นด้วย ไม่ว่าจะเป็นการจัดการศึกษาออนไลน์ระบบเปิดแบบ MOOC (Massive Open Online Course), การจัดการเรียนการสอนโดย Mobile learning และปัญญาประดิษฐ์ AI (Artificial Intelligence) ซึ่งตัวผู้สอนเองจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ ปรับตัว ปรับแนวคิดทัศนคติของตัวผู้สอนเองและเปลี่ยน รูปแบบวิธีการสอน ปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้ ปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนการ

สอนให้ทันกับยุคที่เทคโนโลยี เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็วให้ได้ เพื่อจะได้สร้างผู้เรียนให้มีทักษะต่าง ๆ ที่สามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่ๆ นำองค์ ความรู้ไปสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ ให้เกิดขึ้นและสามารถดำรงอยู่ในยุคดิจิทัลได้ โดยสิ่งที่สำคัญของการจัดการเรียน การสอนคือการตระหนักถึงในความแตกต่างของผู้เรียน ที่จะช่วยให้การจัดการเรียนการสอนสามารถตอบสนอง ต่อการเรียนรู้ของบุคคลไปในทิศทางที่ประสงค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่อย่างไรก็ตามแม้ว่าจะมีเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่ทันสมัยเกิดขึ้นมากเพียงใด แต่มนุษย์ก็ยังเป็นหัวใจสำคัญหลักในการจัดการเรียนการสอน ยังเป็นผู้สอนให้ ผู้เรียนรู้จักถึงคุณธรรมจริยธรรม มีจิตสาธารณะช่วยเหลือผู้อื่นในสังคม สอนให้มีทักษะชีวิตที่จะนำไปประยุกต์ใช้ ในการดำรงชีวิตเอาตัวรอดอยู่ในยุคดิจิทัลตามบริบทของสังคมนั่นเอง

7. เอกสารอ้างอิง

- ณัฐนัย เนียมทอง. (2566). เทคโนโลยีการศึกษา สำหรับครูไทยยุค 4.0. ออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 12 พฤศจิกายน 2566. จาก <https://medium.com/opencurriculum/9>.
- พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตฺโต). (2538). การศึกษาเพื่อการอบรมที่ยั่งยืน. กรุงเทพฯ : บริษัทสหธรรมิก จำกัด.
- พวงรัตน์ บุญญานุรักษ์ และ Basanti Majumdar. (2554). การเรียนรู้โดยใช้ปัญหา (Problem-Based Learning). ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
- รุสตา จะปะเกีย. (2557). ผลของการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชีววิทยาและความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- วัชร เล่าเรียนดี. (2548). เทคนิคและยุทธวิธีพัฒนาทักษะการคิดการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. นครปฐม: โครงการส่งเสริมการผลิตตำราและเอกสารการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วัลลี สัตยาศัย. (2557). การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลักรูปแบบการเรียนรู้โดยผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ: บุ๊คเน็ท.
- วัฒนา รัตนพรหม. (2548). การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก. ศึกษาสาส์นปริทัศน์. 1 (มกราคม-เมษายน), 2548.
- สุนา อัสวายุคกุล. (2559). บทบาทที่ได้ปฏิบัติจริงและปัญหาในการปฏิบัติงานของครูที่ปรึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลักสูตรพุทธศักราช 2521 ประจำปีการศึกษา 2521 ในโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดชลบุรี. ปรินญาการศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

Volume 4 No 3 (September – December 2024)

ปีที่ 4 ฉบับที่ 3 (กันยายน – ธันวาคม 2567)



~ AA 18 ~

Wishing Journal Review.

วารสารภาวนาสารปริทัศน์

Mednick, S. A. Affiliation. (1959). Mednick. Sarnoff A.: U. California. Source. Psychological Bulletin, Vol 56 (4), Jul 1959.