

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก
เพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

THE LEARNING MANAGEMENT BY USING PROBLEM-BASED
LEARNING WITH GRAPHIC ORGANIZERS TO DEVELOP ANALYTICAL
THINKING ABILITY AND LEARNING ACHIEVEMENT IN SOCIAL
STUDIES OF PRIMARY 6 STUDENTS



¹นูรีมัน เจ๊ะเย๊ะ, ²นพเก้า ณ พัทลุง และ ³กิตติธัช คงชะวัน

¹Nureeman Jehyeh, ²Noppakao Naphatthalung and ³Kittithaj Khongchawan

¹มหาวิทยาลัยทักษิณ, ประเทศไทย

¹Thaksin University, Thailand

¹nureemanjy@gmail.com, ²nnoppakao@tsu.ac.th, ³kkittithaj@tsu.ac.th

Received : December 3, 2023; **Revised** : March 2, 2024; **Accepted** : April 30, 2024

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก กลุ่ม

¹ นิสิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

³ อาจารย์ ดร., สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

ตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 29 คน ได้มาโดยวิธีสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้ ผังกราฟิก 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิกอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน; ผังกราฟิก; การคิดวิเคราะห์

Abstract

This research study aimed to: 1) compare analytical thinking ability of Primary 6 students before and after learning management using problem-based learning with graphic organizers, 2) compare learning achievement of Primary 6 students in Social Studies, Religion, and Culture course before and after learning management using problem-based learning with graphic organizers, and 3) investigate satisfaction of Primary 6 students on learning management using problem-based learning using problem-based learning with graphic organizers. Research samples were 29 students from Class Primary 6/1 at Songkhla Rajabhat University Demonstration School, in semester 2, who were selected by cluster random sampling. Research instruments were: 1) problem-based learning with graphic organizer lesson plans, 2) an analytical ability test, 3) an achievement test of Social Sciences, Religion, and Culture course, and 4) questionnaire on satisfaction of Primary 6 students towards learning management using problem-based learning with graphic organizers. Statistics used for data analysis were mean, standard deviation, and t-test. The research findings revealed that: 1) the post-analytical thinking ability of Primary 6 students after learning through problem-based learning management with a graphic organizer was higher than pre-analytical thinking ability at the significance level of .01, 2) learning

achievement in the Social Sciences, Religion, and Culture course of Primary 6 students after learning through problem-based learning management with graphic organizer was higher than before at the significance level of .01, 3) the satisfaction of Primary 6 students towards learning management using problem-based learning with graphic organizers was at the highest level.

Keywords : Learning management using problem-based learning; Graphic organizers; Analytical thinking

บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และฉบับปรับปรุง 2560 ได้กำหนดสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 5 ประการ ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจความรู้สึกและทัศนคติของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อใช้ในการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองได้อย่างเหมาะสม ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ไขอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุและผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิตเป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือกใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาตนเองและสังคม (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2560)

จากที่ผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ในสาระภูมิศาสตร์ ให้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ยังไม่เป็นไปตามจุดมุ่งหมายของการจัดการเรียนการสอน ขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ และสับสนกับเนื้อหา ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องดังกล่าวของผู้เรียนอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ถือเป็นเรื่องเร่งด่วนที่จำเป็นต้องได้รับการแก้ไข เนื่องจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสะท้อนมาจากผลที่เกิดจากกระบวนการเรียนการสอนที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และแสดงออกมาทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย ดังที่ ทิศนา ขัมมณี (2555) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นการเข้าถึงความรู้ (Knowledge Attained) การพัฒนาทักษะในการเรียนซึ่งอาจพิจารณาจากคะแนนสอบที่กำหนดให้ คะแนนที่ได้จากงานที่ผู้สอนมอบให้หรือทั้งสองอย่าง เมื่อผลสัมฤทธิ์อยู่ในระดับต่ำก็อาจกล่าวได้ว่าผู้เรียนไม่สามารถเข้าถึงความรู้เรื่องนั้น ๆ ได้อย่างเต็มศักยภาพ ผู้สอนจึงจำเป็นต้องศึกษาหาเทคนิคและวิธีการใหม่ ๆ ที่จะสามารถเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลได้ด้วยตัวเอง อันจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิด

ความรู้ความเข้าใจเนื้อหาและจัดความเป็อน่ายที่เกิดจากความไม่เข้าใจ และยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning หรือ PBL) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ใช้ปัญหาเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้และไปแสวงหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเองจากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย จนผู้เรียนสามารถแก้ไขปัญหาได้ ถือเป็นวิธีการฝึกฝนกระบวนการคิดอย่างรอบด้านด้วยการแก้ปัญหา เกิดเป็นองค์ความรู้ที่คงทนต่อตัวผู้เรียน จึงเป็นทางเลือกที่ท้าทายให้ผู้สอนนำมาใช้เพื่อเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียน อีกทั้งยังเป็นเทคนิคการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เผชิญหน้ากับปัญหาด้วยตนเอง เน้นการกำหนดสิ่งที่เรียนรู้และกระบวนการค้นคว้าหาความรู้ใหม่ เพื่ออธิบายปัญหาที่พบ โดยการประยุกต์ใช้ความรู้ที่มีอยู่เพื่อตัดสินใจทางเลือกที่เหมาะสมสำหรับการแก้ปัญหานั้นๆ (ไพศาลสุวรรณน้อย, 2558)

นอกจากการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานที่จะช่วยพัฒนาทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดีแล้ว ยังมีเทคนิคที่น่าสนใจจะช่วยส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น คือเทคนิค การใช้ผังกราฟิก (Graphic Organizer Instructional Model) เป็นเทคนิคที่สรุปความคิดรวบยอด จากการรวบรวมอย่างเป็นระบบ โดยสามารถจัดกิจกรรมที่เป็นการบูรณาการเนื้อหาหลาย ๆ เรื่องเข้าไว้ในกิจกรรมเดียวกัน เพื่อให้เข้าใจง่าย กระชับ ชัดเจน ในการจัด การเรียนการสอนโดยใช้เครื่องมือผังกราฟิกมีฐานคิดมาจากทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความหมายของ ออซูเบล (Ausubel) ที่มีความเชื่อว่า การเรียนรู้จะมีความหมาย เมื่อสิ่งที่เรียนรู้สามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของผู้เรียนและสร้างความหมายความเข้าใจในเนื้อหาสาระหรือข้อมูลที่เรียนรู้จนสามารถจัดระเบียบข้อมูลที่เรียนรู้ด้วยผังกราฟิก ซึ่งทำให้ง่ายต่อความเข้าใจในเนื้อหาสาระนั้นได้ง่ายขึ้นเร็วขึ้นและจดจำได้นาน ดังนั้นผังกราฟิก หรือแผนโครงสร้างความรู้ หรือกรอบมโนทัศน์จึงจัดเป็นนวัตกรรมที่ส่งเสริมการคิดได้ดี

ด้วยเหตุนี้เอง ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาหาข้อมูลและจัดทำวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถทักษะคิดวิเคราะห์และเกิดประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวน 58 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียน สาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 29 คน

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

ผู้วิจัยมุ่งเน้นที่จะศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้ ผังกราฟิก ที่มีผลต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก จำนวน 9 แผน

3.2 แบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เป็นแบบปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

3.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นแบบปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

3.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อการ จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก จำนวน 20 ข้อ

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่า t-test

ผลการวิจัย

1. การเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้ ผังกราฟิก ดังตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก

ลำดับ ที่	ความสามารถใน การคิดวิเคราะห์	คะแนน เต็ม	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t-test
			\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	
1	การวิเคราะห์ความสำคัญ	10	4.59	1.72	7.24	1.46	8.54**
2	การวิเคราะห์ความสัมพันธ์	10	4.86	2.03	7.38	1.52	9.32**
3	การวิเคราะห์เชิงหลักการ	10	4.69	1.54	7.48	1.24	10.56**
ภาพรวม		30	14.14	3.87	22.10	3.13	20.14**

** นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 1 พบว่า ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยภาพรวม มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ก่อนเรียนเท่ากับ 14.14 คะแนน และค่าเฉลี่ย (\bar{X}) หลังเรียนเท่ากับ 22.10 คะแนน และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนก่อนเรียนเท่ากับ 3.87 หลังเรียนเท่ากับ 3.13 ดังจะเห็นได้ว่า นักเรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดังตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ลำดับ ที่	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	คะแนน เต็ม	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t-test
			\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	
1	ความรู้ความจำ	3	1.41	0.50	2.62	0.49	15.77**
2	ความเข้าใจ	11	4.31	1.75	7.34	1.54	9.17**
3	การนำความรู้ไปใช้	5	2.45	1.06	4.00	0.80	10.10**
4	การวิเคราะห์	11	4.52	2.31	7.10	1.84	6.93**
ภาพรวม		30	12.69	3.69	21.07	3.08	19.71**

** นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยภาพรวม มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ก่อนเรียนเท่ากับ 12.69 คะแนน และค่าเฉลี่ย (\bar{X}) หลังเรียนเท่ากับ 21.07 คะแนน และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนก่อนเรียนเท่ากับ 3.69 หลังเรียนเท่ากับ 3.08 ดังจะเห็นได้ว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ดังตารางที่ 3 ดังนี้

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก

ข้อที่	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านสาระการเรียนรู้		4.64	0.58	มากที่สุด
1	นักเรียนชอบหน่วยการเรียนรู้ เรื่องภูมิศาสตร์น่ารู้ เพราะเนื้อหาที่เรียนเป็นเรื่องที่เหมาะสมกับผู้เรียน	4.72	0.53	มากที่สุด
2	นักเรียนชอบหน่วยการเรียนรู้ เรื่องภูมิศาสตร์น่ารู้ เพราะเป็นเรื่องที่น่าสนใจ	4.69	0.66	มากที่สุด
3	นักเรียนชอบหน่วยการเรียนรู้ เรื่องภูมิศาสตร์น่ารู้ เพราะเนื้อหาที่เรียนไม่ยากเกินไป	4.55	0.63	มากที่สุด
4	นักเรียนชอบหน่วยการเรียนรู้ เรื่องภูมิศาสตร์น่ารู้ เพราะสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้	4.59	0.63	มากที่สุด
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้		4.70	0.54	มากที่สุด
5	นักเรียนชอบที่มีการกำหนดปัญหา เพราะทำให้นักเรียนมองเห็นปัญหาได้อย่างชัดเจน	4.66	0.55	มากที่สุด
6	นักเรียนชอบที่มีการทำความเข้าใจปัญหา เพราะทำให้นักเรียนสามารถอธิบายสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาได้	4.69	0.47	มากที่สุด
7	นักเรียนชอบการจัดกิจกรรมที่นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้าและสังเคราะห์ความรู้ เพราะนักเรียนสามารถค้นหาข้อมูลได้ด้วยตนเองและนำความรู้ที่ได้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน	4.76	0.51	มากที่สุด
8	นักเรียนชอบการจัดกิจกรรมที่นักเรียนได้สรุปความรู้ด้วยเทคนิคผังกราฟิก เพราะนักเรียนสามารถตรวจสอบความรู้ ความเข้าใจ และส่งเสริมให้นักเรียนได้รู้จักการคิดวิเคราะห์มากยิ่งขึ้น	4.59	0.68	มากที่สุด
9	นักเรียนชอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่นักเรียนได้นำเสนอผลงาน เพราะนักเรียนได้นำเสนอข้อมูลที่ได้มา และร่วมกันประเมินผลงาน	4.76	0.44	มากที่สุด
10	นักเรียนชอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูมีปฏิสัมพันธ์กับนักเรียน และนักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน	4.72	0.59	มากที่สุด
ด้านสื่อการเรียนรู้		4.80	0.43	มากที่สุด

ข้อที่	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
11	นักเรียนชอบสื่อการเรียนรู้และอุปกรณ์ เพราะเหมาะสมกับเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้	4.79	0.49	มากที่สุด
12	นักเรียนชอบสื่อการเรียนรู้ที่มีความหลากหลายและทันสมัย	4.83	0.38	มากที่สุด
13	นักเรียนชอบสื่อการเรียนรู้ เพราะมีความน่าสนใจ	4.86	0.35	มากที่สุด
14	นักเรียนชอบใบงาน เพราะสอดคล้องกับขั้นตอนการเรียนรู้และเข้าใจง่าย	4.69	0.54	มากที่สุด
15	นักเรียนชอบสื่อการเรียนรู้และอุปกรณ์ เพราะมีความเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของห้องเรียน	4.83	0.38	มากที่สุด
ด้านการวัดและประเมินผล		4.68	0.58	มากที่สุด
16	นักเรียนชอบการวัดและประเมินผลที่ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้	4.66	0.61	มากที่สุด
17	นักเรียนชอบการวัดและประเมินผลจากการทำแบบฝึกหัด การตอบคำถาม ใบงาน และแบบทดสอบ	4.59	0.68	มากที่สุด
18	นักเรียนชอบที่ครูประเมินผลงานนักเรียนตามเกณฑ์ที่กำหนด	4.72	0.59	มากที่สุด
19	นักเรียนชอบการวัดและประเมินผลที่ครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะกระบวนการ และเจตคติ	4.62	0.49	มากที่สุด
20	นักเรียนชอบการวัดและประเมินผลที่นักเรียนได้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์	4.72	0.53	มากที่สุด
ภาพรวมทั้งหมด		4.70	0.36	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจในภาพรวมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ซึ่งภาพรวม ($\bar{X} = 4.70$, S.D. = 0.36) มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อจัดลำดับเป็นรายด้าน พบว่า นักเรียนมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ ลำดับที่ 1 คือด้านสื่อการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.43) มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และลำดับสุดท้าย คือด้านสาระ การเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.64$, S.D. = 0.58) มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อจัดลำดับเป็นรายข้อ พบว่าข้อที่นักเรียนมีความพึงพอใจในลำดับที่ 1 คือข้อที่ 13 นักเรียนชอบสื่อการเรียนรู้ เพราะมีความน่าสนใจ ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.35) มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และข้อที่นักเรียนมีความพึงพอใจเป็นลำดับสุดท้าย คือข้อที่ 3 นักเรียนชอบหน่วยการเรียนรู้ เรื่องภูมิศาสตร์น้ำรู้ เพราะเนื้อหาที่เรียนไม่ยากเกินไป ($\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.63) มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผล

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นที่น่าสังเกตว่าในกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานในชั้นเรียนของผู้วิจัย นอกจากจะเป็นเครื่องมือในการพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์แล้ว ยังมีส่วนช่วยในการกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ในชั่วโมงนั้น ๆ ได้เป็นอย่างดี ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นที่จะหาคำตอบจากปัญหาที่กำหนดขึ้นด้วยตนเอง ซึ่งเป็นการหาคำตอบที่ตรงประเด็นกับสิ่งที่ผู้เรียนใคร่รู้ ทั้งนี้เนื่องมาจาก การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ใช้ปัญหาเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้และไปแสวงหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเองจากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย จนผู้เรียนสามารถแก้ไขปัญหาได้ อีกทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะในการคิดวิเคราะห์ ซึ่งเป็นความสามารถพื้นฐานในการเปรียบเทียบ อธิบายลักษณะการจัดการวิเคราะห์ประเด็นต่างๆ จากส่วนย่อยสู่ส่วนใหญ่ และเชื่อมความสัมพันธ์ของประเด็นต่างๆ เข้าด้วยกัน ส่งผลให้ผู้เรียนมีโอกาสพัฒนาความรู้ในเนื้อหาวิชาสอดคล้องกับงานวิจัยของ วงเดือน วงษ์พันธ์ (2551) ที่ได้ศึกษาเรื่องผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่องเศรษฐกิจพอเพียง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการเรียนรู้เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง ของนักเรียนหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 พฤติกรรมมีส่วนร่วมของผู้เรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ส่วนใหญ่อยู่ในระดับดีมาก และความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานในภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วย นอกจากนี้ เมื่อผู้เรียนสามารถสรุปองค์ความรู้ได้อย่างถูกต้องแล้ว ผู้วิจัยเห็นว่าการใช้ผังกราฟิกมีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี เนื่องจากผู้เรียนสามารถจัดระเบียบข้อมูลที่เรียนรู้ด้วยผังกราฟิก ซึ่งทำให้ง่ายต่อความเข้าใจในเนื้อหาสาระนั้นได้ง่ายขึ้นเร็วขึ้นและจดจำได้นาน ซึ่งทุกขั้นตอนในกระบวนการจัดการเรียนรู้ล้วนส่งผลให้ผู้เรียนมีทักษะในการคิดวิเคราะห์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1 สอดคล้องกับที่ วลัย อิศรางกูร ณ อยุธยา (2554: 90) กล่าวถึงการใช้แผนผังกราฟิกไว้ว่าผังกราฟิกเป็นภาพที่เป็นรูปธรรมซึ่งแสดงให้เห็นถึงรูปแบบการคิดในสมองของผู้เรียนเป็นเครื่องมือที่สำคัญทำให้ผู้เรียนได้แสดงการคิด คนเราเกิดความคิดโดยนำข้อมูลที่ป็นข้อมูลดิบมาทำให้เกิดความหมาย และเราสามารถกำกับความคิดของเราได้โดยนำมาแก้ไขปัญหาหรือใช้งานได้ แผนผังกราฟิกแสดงรูปแบบของการคิดที่มีเนื้อหาหรือข้อมูลออกมาเป็นภาพต่าง ๆ ดังนั้นแผนผังกราฟิกจึงเป็นเครื่องมือที่จะเป็นบันไดสู่การเรียนรู้ บนพื้นฐานที่เน้นเนื้อหาสาระ ซึ่งผู้เรียนต้องเป็นผู้พัฒนาความเข้าใจต่างๆ โดยผ่านกระบวนการทางความคิดกิจกรรมในการ

เรียนรู้จะต้องเน้นกระบวนการสร้างองค์ความรู้ (Constructive Process) ทั้งนี้ผู้เรียนได้เห็นข้อเท็จจริง สามารถสรุปเป็นมโนทัศน์ และสามารถเชื่อมโยงมโนทัศน์ต่างๆ ให้เกิดเป็นหลักหรือกฎ (Generalization or Principles) ทั้งหมดของการสร้างความรู้ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่จะนำไปสู่การแก้ไขปัญหาหรือการใช้ประโยชน์ได้ในอนาคตหรือนำไปสู่การขยายความคิดสร้างสรรค์ใหม่ได้เป็นการเสริมสร้างประสบการณ์ปฏิบัติจริงของผู้เรียน และนำไปสู่การถ่ายโอนความรู้และพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน สอดคล้องกับผลการวิจัยของ พรพิมล สุขขาว (2560) ที่ได้ศึกษาเรื่องการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับผังกราฟิก ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่องภูมิศาสตร์ทวีปยุโรป ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่องภูมิศาสตร์ทวีปยุโรป โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับผังกราฟิก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานช่วยพัฒนาทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดีส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นสอดคล้องกับ สุวรรณ วังษ์วีเชียร (2553) ศึกษาเรื่องเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนเรื่องการคุ้มครองสิทธิผู้บริโภค กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานกับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบหมวกความคิดหกใบ ผลการศึกษาพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบหมวกหกใบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ผู้วิจัยยังเห็นว่าการใช้เทคนิคที่ผังกราฟิกซึ่งเป็นเทคนิคที่ใช้ในการสรุปความคิดรวบยอด จากการรวบรวมข้อมูลอย่างเป็นระบบ เพื่อให้เข้าใจง่าย กระชับ ชัดเจน ซึ่งในการจัดกระทำข้อมูล ต้องใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนแต่ละคนจึงเป็นเทคนิคที่ส่งเสริมให้มีการพัฒนาด้านทักษะการคิด หลักเหตุผล และการเชื่อมโยงข้อมูลของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้นเมื่อเทียบกับก่อนเรียน อนึ่งผู้วิจัยเห็นว่าเมื่อผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาวิชาแล้ว ก็สามารถนำไปสู่การพัฒนากระบวนการคิดของผู้เรียนได้อย่างเป็นระบบและส่งผลต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรม จึงอาจกล่าวได้ว่าการใช้เครื่องมือผังกราฟิกในการจัดการเรียนรู้มีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น และส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในเนื้อหารายวิชานั้น ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับชนิดา คงไชศรี (2562) ที่ได้ศึกษาเรื่องผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแผนผังกราฟิก เรื่องพัฒนาการของไทยสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้นที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านอ่างทอง (วันครู ๒๕๐๒) จังหวัดสุราษฎร์ธานี ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแผนผังกราฟิกหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งให้เห็นว่าการใช้ผังกราฟิก มีส่วนช่วยในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียนของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี และสามารถจัดระบบความคิดของผู้เรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม

3. ความพึงพอใจของผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.70 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) เท่ากับ 0.36 ซึ่งเป็นผลมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก มีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้กำหนดสิ่งที่อยากเรียนรู้ ทุกคนในชั้นเรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยกำหนดปัญหา และค้นหาคำตอบด้วยตนเองโดยใช้วิธีการที่หลากหลาย และสามารถเลือกใช้ผังกราฟิกเพื่อนำเสนอข้อมูลได้อย่างเหมาะสมด้วยตนเอง ซึ่งเป็นที่น่าสังเกตว่าผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้และแก้ปัญหาอย่างเห็นได้ชัด เนื่องจากข้อปัญหานั้นเป็นสิ่งที่ผู้เรียนสนใจใคร่รู้อย่างแท้จริง ผู้เรียนจึงมีความมุ่งมั่นที่จะหาคำตอบในสิ่งที่ตนสนใจ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิกอยู่ในระดับมากที่สุด ดังที่ กัลยา ทองอ้วน (2552: 34) กล่าวไว้ว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกนึกคิดหรือเจตคติที่ดีของบุคคลที่มีต่อการทำงานหรือการปฏิบัติกิจกรรมในเชิงบวก ดังนั้นพอล่าสรุปได้ว่าความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนเป็นความรู้สึกพอใจชอบในการร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอนและต้องการดำเนินกิจกรรมนั้น ๆ จนบรรลุผลสำเร็จ อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาความพึงพอใจเป็นรายด้านพบว่า ผู้เรียนมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ ลำดับที่ 1 คือด้านสื่อการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.43) มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเพราะว่าการใช้สื่อที่หลากหลายในกระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นสิ่งที่สามารถใช้ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยเห็นว่าการจัดการเรียนรู้เรื่องภูมิศาสตร์น่ารู้ การใช้สื่อที่เป็นรูปภาพหรือใช้วิธีการจำลองสถานการณ์สามารถช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจใคร่รู้ รู้สึกตื่นเต้นอยากที่จะเรียนและเกิดเจตคติที่ดีในการเรียน สอดคล้องกับผลการวิจัยเมื่อพิจารณาความพึงพอใจของผู้เรียนเป็นรายข้อ พบว่าข้อที่ผู้เรียนมีความพึงพอใจในลำดับที่ 1 คือข้อที่ 13 นักเรียนชอบสื่อการเรียนรู้ เพราะมีความน่าสนใจ ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.35) มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับที่ สมบูรณ์ พรรณนาภ (2550) กล่าวว่า การที่บุคคลจะเรียนรู้หรือมีการพัฒนาและความเจริญงอกงามนั้นบุคคลจะต้องอยู่ในสภาวะพึงพอใจสุขใจเป็นเบื้องต้น นั่นคือ บุคคลจะต้องได้รับการจูงใจทั้งในลักษณะนามธรรมและรูปธรรมซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ Bloom (1972) กล่าวว่า ผู้เรียนที่มีสติปัญญาเท่ากัน ถ้ามีแรงจูงใจในการเรียนต่างกันจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ต่างกันและการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพที่สุดเมื่อผู้เรียนได้รับการจูงใจ นอกจากนี้ยังเป็นที่น่าสังเกตว่า ข้อที่ผู้เรียนมีความพึงพอใจเป็นลำดับสุดท้ายคือข้อที่ 3 นักเรียนชอบหน่วยการเรียนรู้ เรื่องภูมิศาสตร์น่ารู้ เพราะเนื้อหาที่เรียนไม่ยากเกินไป ($\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.63) มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ผู้วิจัยเห็นว่าที่ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจากที่ผู้เรียนมีภาพจำหรือประสบการณ์เกี่ยวกับเนื้อหาสาระในหน่วยการเรียนรู้เรื่องภูมิศาสตร์น่ารู้ว่าเป็นเนื้อหาที่ยาก เพราะเป็นการศึกษาในเรื่องลักษณะทางกายภาพของโลก ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมที่ก่อให้เกิดการสร้างสรรควิถีการดำเนินชีวิต เป็นการศึกษาปรากฏการณ์ของสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ และวัฒนธรรม โดยใช้เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ในการ

อธิบายปรากฏการณ์ รวมถึงการคิดวิเคราะห์และตัดสินใจในปัญหาต่าง ๆ ที่มีผลต่อสังคม คุณภาพชีวิต และสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับผลประโยชน์ของชาติและผลกระทบต่อโลก ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อจิตใจของผู้เรียนที่มีต่อวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

เอกสารอ้างอิง

- กัลยา ทองอ้วน. (2552). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่น กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- จงรัก เทศนา. (2548). การพัฒนาทักษะการคิดในการทำโครงงานโดยใช้ผังกราฟิก (Graphic Organizers) สาระเทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนุทยวิทยาคม. ภูทัยธานี : โรงเรียนนุทยวิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 42.
- จักรกฤษณ์ ต่อพันธ์. (2561). กระบวนการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ (Geo Literacy) กับการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง. สืบค้นเมื่อ 11 พฤษภาคม 2566, จาก <http://thaiciviceducation.org/en/category/article/>
- ชนิดา คงไขศรี. (2562). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแผนผังกราฟิก เรื่องพัฒนาการของไทย สมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้นที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านอ่างทอง (วันครู ๒๕๐๒) จังหวัดสุราษฎร์ธานี. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ณรรฐวรรณ หนูเผือก. (2552). การเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เทคนิคผังกราฟิกกับไม่ใช้เทคนิคผังกราฟิก. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม.
- ถิ่นถา ปิยะบุตร, ชรินทร์ มั่งคั่ง, และเชษฐภูมิ วรรณไพศาล. (2560). การจัดการเรียนรู้วิชาภูมิศาสตร์ โดยใช้วิธีการแบบเปิด เพื่อพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตบ้านเขวัน. สืบค้นเมื่อ 11 พฤษภาคม 2566, จาก <https://www.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/104539>
- ทีศนา แคมมณี. (2555). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรพิมล สุขขาว. (2560). การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับผังกราฟิก ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่องภูมิศาสตร์ทวีปยุโรป ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยทักษิณ
- ไพศาล สุวรรณน้อย. (2558). การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning). สืบค้นเมื่อ 11 พฤษภาคม 2566, จาก <http://ph.kku.ac.th/thai/images/file/km/pbl-he-58-1.pdf>

- วงศ์เดือน วงษ์พันธ์. (2551). ผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่องเศรษฐกิจพอเพียง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง.
- วลัย อิศรางกูร ณ อยุธยา. (2554). การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา ประมวลชุดสาระชุดวิชาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สังคมศึกษา หน่วยที่ 1-5. นนทบุรี. นนทบุรี : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมมาธิราช.
- สมบูรณ์ พรรณนาภพ. (2550). หลักการเบื้องต้นของการบริหารโรงเรียน. บรรณาภิจ.
- ส่องหล้า ตันจินดาประทีป. (2554). การใช้ผังกราฟิกประกอบการเรียนการสอน เรื่องสารสนเทศ และเรื่องการจัดหมวดหมู่หนังสือ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีโรงเรียนสุรนารีวิทยา. นครราชสีมา : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 31 ปีการศึกษา 2554.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2560). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระภูมิศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สิทธิ์ สายหล้า. (2543). ศาสตร์และศิลป์การเป็นครู. (พิมพ์ครั้งที่ 2). ศูนย์นิเทศ.
- สุพัตรา ล้วนเส้ง. (2558). ผลการจัดการเรียนรู้แบบ ATLAS ร่วมกับเทคนิคผังกราฟิกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยทักษิณ
- สุวรรณมา วงษ์วิเชียร. (2553). ศึกษาเรื่องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนเรื่องการคุ้มครองสิทธิผู้บริโภค กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน กับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบหมวดความคิดทบทวน. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต การสอนสังคมศึกษา. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- อิทธิเดช น้อยไม้. (2555). “การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ผังกราฟิกเป็นเครื่องมือพัฒนาทักษะการคิด,” วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา. 23(2), 11 - 23.
- Bloom, B. S. (1972). *Human Characteristics and School Learning*. McGraw-Hill.
- Bloom, B.S. (1956). *Taxonomy of Education Objective Handbook 1 : Cognitive Domain*. New York : David Mackay Company.

