



Development of Situation-Based Learning Activities in Guidance Courses to Promote Problem-Solving Abilities of Mathayom 4 Students

Pathatai Singhasuriya¹, Thanyaluck Khechornphak² and Surakarn Janghan³

¹Master's student, Faculty of Education, MahaSarakhm Rajabhat University, Thailand

²Faculty of Education Program in Educational Administration, Rajabhat Maha Sarakhm University, Thailand

¹E-mail: 668010180112@rmu.ac.th, ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0007-8831-3253>

²E-mail: p.pbk13@gmail.com, ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-0562-5002>

³E-mail: surakan.ju@ru.ac.th, ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0009-1934-4261>

Received 24/03/2025

Revised 22/07/2025

Accepted 26/08/2025

Abstract

Background and Aims: Development of learning activities using situation-based guidance to promote the problem-solving ability of Mathayom 4 students, to enable students to be able to simulate situations and solve problems, which are the objectives of this research. 1) Study the efficiency of learning management using situation-based guidance according to the 80/80 criteria. 2) Compare students' problem-solving ability with learning management using situation-based guidance after studying, compared to the 80 percent criterion. and 3) Study students' satisfaction with learning activities using situation-based guidance.

Methodology: The sample group consisted of 40 Mathayom 4/10 students of Sarakhm Pittayakhom School, 2nd semester, academic year 2024, who were selected by cluster random sampling. The research instruments were 1) Learning management plan using situation-based guidance, 2) Problem-solving ability test, and 3) Student satisfaction questionnaire. The statistics used in the research included percentages, means, standard deviations, and t-tests.

The research: 1) the learning activities using the situation as a base of guidance subject were effective at 87.42/90.87, which was higher than the specified criteria. 2) Students who received learning activities using the situation as a base of guidance subject had problem-solving ability after learning higher than the criteria of 80 percent, with statistical significance at the .05 level. 3) Students were most satisfied with learning using the situation as a basis for guidance.

Conclusion: The development of the learning management plan using the situation as a base of guidance subject helped students to know and understand themselves thoroughly, allowing them to adapt to society well, know how to choose and make decisions wisely and appropriately, solve various problems they encounter effectively, plan their future lives, and lead themselves to their goals. It also helped students to be promoted and develop to grow in all aspects in an integrated manner.

Keywords: Learning Activities Using the Situation; Guidance Subject; Problem-solving Ability; Satisfaction



การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

พัทธัย สิงหะสุริยะ¹, ธัญญลักษณ์ เขจรภักดิ์² และสุรกันต์ จังหาร³

¹นักศึกษาสาขาหลักสูตรและการเรียนการสอน, คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

²อาจารย์คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถได้จำลองสถานการณ์และได้แก้ปัญหา โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อ 1) ศึกษาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนวตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบความสามารถแก้ปัญหาของนักเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนว หลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนว

ระเบียบวิธีวิจัย: กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/10 โรงเรียนสารคามพิทยาคม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบยกลกลุ่ม เครื่องมือวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนว 2) แบบทดสอบเปรียบเทียบความสามารถด้านการแก้ปัญหา และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัย: พบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนวมีประสิทธิภาพเท่ากับ 87.42/90.87 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2) นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนวมีความสามารถแก้ปัญหาหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนวอยู่ในระดับมากที่สุด

สรุปผล: การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนว ช่วยให้นักเรียนได้รู้จักและเข้าใจตนเองอย่างถ่องแท้ ทำให้สามารถปรับตัวอยู่ในสังคมได้เป็นอย่างดี รู้จักเลือกและตัดสินใจได้อย่างฉลาดและเหมาะสมกับปัญหาต่างๆ ที่ตนประสบได้อย่างมีประสิทธิภาพ วางแผนการชีวิตในอนาคตของตนเอง และนำตนเองไปสู่เป้าหมายที่วางไว้ ทั้งยังช่วยให้นักเรียนได้รับการส่งเสริมพัฒนาให้เกิดความเจริญงอกงามทุกด้านอย่างมีบูรณาการ

คำสำคัญ: กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์; วิชาแนะแนว; ความสามารถแก้ปัญหา; ความพึงพอใจ

บทนำ

การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้เผชิญกับสถานการณ์จริงหรือจำลอง เพื่อกระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์ การแก้ไขปัญหา และพัฒนาทักษะการตัดสินใจอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งถือเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 (OECD, 2023) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวิชาแนะแนวที่มุ่งส่งเสริมให้นักเรียนสามารถตระหนักรู้ตนเองและพัฒนาทักษะชีวิตได้อย่างรอบด้าน ตามรายงานของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน พบว่านักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 ยังมีความสามารถในการแก้ปัญหาและตัดสินใจในชีวิตประจำวันอยู่ในระดับต่ำกว่าความคาดหวัง โดยพบว่าเพียง 45% ของนักเรียนมีทักษะการแก้ปัญหา

ที่เหมาะสมกับวัย ซึ่งส่งผลกระทบต่อการเรียนและการใช้ชีวิต (สพฐ., 2565) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นสถานการณ์จริง ช่วยเพิ่มทักษะการแก้ปัญหาและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยกิจกรรมลักษณะนี้ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้แบบบูรณาการและมีส่วนร่วมมากขึ้น (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2565)

การศึกษาในประเทศไทยได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อตอบสนองต่อความท้าทายใหม่ ๆ ในสังคมและเศรษฐกิจที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ได้รับการจัดตั้งเพื่อปรับปรุงและพัฒนาการศึกษาของประเทศให้ทันสมัยและตอบสนองต่อความต้องการของสังคม นโยบายและแนวทางที่ระบุในพระราชบัญญัติได้เน้นการพัฒนาคุณภาพการศึกษา การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการเตรียมความพร้อมของนักเรียนสำหรับอนาคต การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนเป็นเรื่องที่มีความสำคัญสูง เนื่องจากทักษะการแก้ปัญหาเป็นพื้นฐานสำคัญและการตัดสินใจในชีวิตประจำวัน รวมถึงการเตรียมความพร้อมสำหรับการศึกษาและการทำงานในอนาคต (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ, 2542) จึงส่งผลให้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เน้นความสำคัญทางด้านความรู้ ความคิด ความสามารถ คุณธรรมการเรียนกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ การประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อแก้ไขปัญหา และมุ่งเน้นความสามารถ ในการแก้ปัญหา นอกจากนี้ การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหายังช่วยเพิ่มความสามารถในการเรียนรู้และปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

การวิจัยนี้มุ่งเน้นไปที่การพัฒนากิจกรรมแนะแนวในสถานศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานที่กำหนดให้กิจกรรมแนะแนวเป็นกิจกรรมสำคัญเพื่อส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพผู้เรียน โดยเฉพาะในด้านการรู้จักตนเอง การคิดแก้ปัญหา การวางแผนชีวิต และการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างเหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (2561-2580) ที่เน้นการพัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21 เช่น ทักษะการแก้ปัญหา (ยุทธศาสตร์ชาติ, 2562) กลุ่มเป้าหมายของการวิจัยคือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งเป็นช่วงวัยที่สำคัญสำหรับการพัฒนาทักษะชีวิตและสมรรถนะพื้นฐาน ทั้งนี้พบว่าในพื้นที่ศึกษายังมีความต้องการการพัฒนากิจกรรมแนะแนวให้ตอบสนองต่อความแตกต่างและความต้องการเฉพาะตัวของนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น เพื่อช่วยให้ผู้เรียนค้นพบศักยภาพของตนเอง และสามารถจัดการกับปัญหาและความท้าทายในชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ นักวิจัยมีประสบการณ์และมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมแนะแนวในสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง จึงเข้าใจบริบทและความต้องการของผู้เรียนในพื้นที่เป็นอย่างดี ซึ่งสะท้อนจากการสำรวจเบื้องต้นและการสัมภาษณ์ครูแนะแนว รวมถึงการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากิจกรรมแนะแนวและทักษะชีวิตของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ยุทธศาสตร์ชาติ, 2562)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ระบุว่า "กิจกรรมแนะแนวเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้รู้จักตนเอง รู้รักษ์สิ่งแวดล้อม สามารถวิเคราะห์ คิดแก้ปัญหา คิดตัดสินใจ กำหนดเป้าหมาย วางแผนชีวิตทั้งด้านการเรียนและอาชีพสามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสม" ซึ่งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (2561 - 2580) คือ พัฒนาความสามารถการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะการแก้ปัญหา (ยุทธศาสตร์ชาติ, 2562) กิจกรรมแนะแนวเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่ทุกสถานศึกษาจะต้องจัดให้แก่ผู้เรียน เน้นให้ผู้เรียนมีสมรรถนะสำคัญขั้นพื้นฐาน 5 ประการ ได้แก่ 1) ความสามารถในการสื่อสาร 2) ความสามารถในการคิด

3) ความสามารถในการแก้ปัญหา 4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และ 5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี นับว่ากิจกรรมแนะแนวเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาความสามารถของผู้เรียนให้เหมาะสมกับความแตกต่างระหว่างบุคคล ทำให้ผู้เรียนค้นพบและพัฒนาศักยภาพของตนเอง รู้จักและเข้าใจตนเอง เข้าใจอารมณ์ ความรู้สึก รู้จักคิดและมีกระบวนการตัดสินใจแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง รู้จักกำหนดเป้าหมายและวางแผนชีวิตทั้งด้านการเรียน และอาชีพ สามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงได้อย่างรวดเร็ว สามารถเผชิญกับปัญหาและสิ่งที่ท้าทาย สามารถจัดการกับสิ่งที่เกิดขึ้นได้อย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม ตลอดจนสามารถดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552)

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานในรายวิชาแนะแนว สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4 ในโรงเรียนสารคามพิทยาคม จังหวัดมหาสารคาม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ และเหมาะสมในสถานการณ์จริง โดยเน้นการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การวางแผน และการตัดสินใจแก้ไขปัญหาในชีวิตประจำวันและด้านการศึกษา อาชีพ รวมทั้งด้านส่วนตัวและสังคม การวิจัยจะดำเนินการภายใน บริบทของโรงเรียนสารคามพิทยาคม ซึ่งเป็นพื้นที่ที่พบปัญหามาตรฐานด้านผู้เรียน โดยเฉพาะความสามารถในการ แก้ปัญหาและคิดสังเคราะห์อยู่ในระดับต้องพัฒนา โดยจะใช้วิธีการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ที่เน้น การพัฒนาและปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ในบริบทจริงของสถานศึกษา โดยพัฒนากระบวนการเรียนรู้โดยใช้ สถานการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการวางแผนปฏิบัติการ ลงมือปฏิบัติ สังเกตและเก็บข้อมูล จากนั้นวิเคราะห์และ ปรับปรุงกิจกรรมอย่างเป็นรอบ เพื่อให้งิจกรรมมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหานักเรียน การ วิจัยจะดำเนินการในโรงเรียนสารคามพิทยาคม จังหวัดมหาสารคาม ซึ่งเป็นพื้นที่ศึกษาที่มีข้อมูลชี้ให้เห็นถึงความ ต้องการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหานักเรียนในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 การดำเนินการวิจัยจะครอบคลุมช่วงปี การศึกษา 2567 โดยแบ่งเป็นระยะเวลาการพัฒนาและทดสอบกิจกรรม พร้อมเก็บข้อมูลก่อนและหลังการทดลอง เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์และประสิทธิผลของกิจกรรม เครื่องมือ เช่น แบบสอบถามทักษะการแก้ปัญหา การสังเกต พฤติกรรมการเรียนรู้ และสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย เพื่อเก็บข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ จากนั้นนำข้อมูลมา วิเคราะห์โดยใช้สถิติพื้นฐานและวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (โรงเรียนสารคามพิทยาคม, 2566)

จากที่กล่าวข้างต้นผู้วิจัยจึงได้ส่งเสริมความสามารถการแก้ปัญหานักเรียนโดยใช้สถานการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมในรายวิชาแนะแนวโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมี ทักษะการแก้ปัญหาเพื่อให้เกิดทักษะการคิดอย่างเป็นระบบในการคิดวิเคราะห์ วางแผนและเลือกแก้ไขปัญหาได้ อย่างเหมาะสมเกิดทักษะชีวิตในด้านการศึกษา ด้านอาชีพ และด้านส่วนตัวและสังคม สามารถนำความรู้ไปใช้ได้ ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนว ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการแก้ปัญหานักเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็น ฐานวิชาแนะแนว หลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็น ฐานวิชาแนะแนว

การทบทวนวรรณกรรม

การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถการใช้สถานการณ์เป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามวัตถุประสงค์ ที่กำหนด ได้มีท่านผู้รู้ได้ให้ความหมายการสอนโดยใช้สถานการณ์เป็นฐานไว้ต่าง ๆ ดังนี้

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2559) กล่าวว่า การจำลองสถานการณ์หรือการสร้างสถานการณ์ให้ใกล้เคียงกับความเป็นจริง แล้วให้ผู้เรียนเข้าไปอยู่ในสถานการณ์นั้นและให้มีปฏิริยาโต้ตอบกัน ซึ่งเป็นวิธีช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ซึ่งในสถานการณ์จริงผู้เรียนอาจไม่กล้าแสดงเพราะเป็นการเสี่ยงต่อผลที่จะได้รับมากเกินไป

ทิตนา แวมมณี (2560) กล่าวว่า กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนลงไปเล่นในสถานการณ์ที่มีบทบาท ข้อมูล และกติกาการเล่น ที่สะท้อนความเป็นจริง และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น โดยใช้ข้อมูลที่มีสภาพคล้ายกับข้อมูลในความเป็นจริง ในการตัดสินใจและแก้ปัญหาต่าง ๆ ซึ่งการตัดสินใจนั้นจะส่งผลถึงผู้เล่นในลักษณะเดียวกันกับที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง

อลิษา เมืองผุด (2562) กล่าวว่า ยุทธศาสตร์ของการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานเน้นที่การเรียนรู้จากความต้องการและสัมพันธ์กับผู้เรียน โดยการเรียนรู้อย่างมีความหมายจึงเกิดจากการปฏิบัติงานในชีวิตประจำวัน โดยมีหลักฐานที่แสดงถึงประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐาน 4 หัวข้อ ได้แก่ 1) การเรียนรู้เกิดจากการปฏิบัติงานที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน 2) ความรู้ที่ได้รับจากสถานการณ์หนึ่งสามารถถ่ายโยงไปถึงสถานการณ์ที่คล้ายคลึงกัน 3) การเรียนรู้เป็นผลมาจากกระบวนการทางสังคมส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการคิด การรับรู้ การแก้ไขปัญหา และเกิดปฏิสัมพันธ์จากการเรียน และ 4) การเรียนรู้ไม่ควรแยกออกจากการปฏิบัติงานในชีวิตประจำวัน

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) กล่าวว่า ความสามารถในการแก้ปัญหาคือความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหาและมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นกับตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2558) กล่าวว่า เป็นเป็นการนำประสบการณ์เดิมที่เกิดจากการเรียนรู้มาเป็นพื้นฐานการแก้ปัญหาในสถานการณ์หรือปัญหาใหม่ โดยมีขั้นตอนหรือกระบวนการในการแก้ปัญหาให้บรรลุเป้าหมายหรือเป้าประสงค์ที่กำหนดไว้

สุวิทย์ มูลคำ (2551) กล่าวว่า ขั้นตอนของการคิดแก้ปัญหาเป็น 6 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหา เป็นการทบทวนปัญหาที่พบเพื่อทำความเข้าใจให้ถ่องแท้ ในประเด็นต่าง ๆ รวมทั้งการกำหนดขอบเขตของปัญหา ขั้นที่ 2 ตั้งสมมุติฐานหรือหาสาเหตุของปัญหา เป็นการคาดคะเนคำตอบของปัญหาโดยใช้ความรู้และประสบการณ์ช่วยในการคาดคะเน รวมทั้งการพิจารณาสาเหตุของปัญหามาจากสาเหตุอะไร หรือจะมีวิธีการแก้ปัญหาได้โดยวิธีใดบ้าง ซึ่งควรจะตั้งสมมุติฐานไว้หลาย ๆ อย่างขึ้นวางแผนแก้ปัญหา เป็นการคิดหาวิธีการ เทคนิคเพื่อแก้ปัญหา และกำหนดขั้นตอนย่อยของการแก้ปัญหาว่างอย่างเหมาะสม ขั้นที่ 4 เก็บรวบรวมข้อมูล เป็นการค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งต่าง ๆ ตามแผนที่วางไว้ซึ่งขั้นนี้จะเป็นขั้นของการทดลองและลงมือแก้ปัญหาคือ ขั้นที่ 5 วิเคราะห์ข้อมูลและทดสอบสมมุติฐาน เป็นการนำข้อมูลที่รวบรวมได้มาทำ

ทิศนา ขัมมณี (2560) กล่าวว่า ขั้นตอนในการคิดและการดำเนินการแก้ไขปัญหาซึ่ง สามารถช่วยให้บุคคล ดำเนินการได้อย่างเป็นระเบียบ ไม่สับสน และสามารถแก้ปัญหาได้ผลโดยทั่วไป มีขั้นตอนหลัก ๆ ดังนี้ 1. ระบุ ปัญหา 2. วิเคราะห์สาเหตุของปัญหา 3. แสวงหาทางแก้ปัญหาหลาย ๆ ทาง 4. เลือกทางแก้ปัญหาที่ดีที่สุด 5. ลง มือดำเนินการแก้ปัญหาตามวิธีการที่เลือกไว้ 6. รวบรวมข้อมูล 7. ประเมินผล

นพพล ทองคำ (2562) กล่าวว่า ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองว่าประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1. ขั้นเตรียมการสอน เป็นขั้นที่ครูกำหนดวัตถุประสงค์ กำหนดสถานการณ์ เตรียมอุปกรณ์สำหรับ นักเรียน และกำหนดเกณฑ์และกติกา 2. ขั้นดำเนินการสอน เป็นขั้นที่ครูเริ่มเสนอสถานการณ์ให้กับนักเรียน ซึ่งครู จะให้คำแนะนำแก่นักเรียน เพื่อให้เข้าใจถึงสถานการณ์ต่าง ๆ ได้มากที่สุด 3. ขั้นอภิปรายและสรุปผล เป็นขั้นที่ นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายบทเรียน หลังจากจบการจำลองสถานการณ์ 4. ขั้นสรุปและประเมินผล เป็นขั้นที่ ครูสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนและประเมินนักเรียนตามแนวทางที่ตั้งไว้

นิรนาท แสนสา (2556) กล่าวว่า กิจกรรมแนะแนวมีความสำคัญต่อผู้เรียนหรือผู้รับบริการ 3 ประการ ดังนี้ 1. ส่งเสริมพัฒนาผู้เรียนให้เข้าใจตนเอง เห็นคุณค่าตนเอง รักและพึงพอใจในความเป็นตัวของตัวเอง รู้จักเป็นผู้ให้ และผู้รับ สามารถปรับตัวและสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น 2. ป้องกันปัญหาต่าง ๆ ที่จะเกิดแก่ผู้เรียนโดยเฉพาะ อย่างยิ่ง ในสภาพสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ประชาคมอาเซียนที่มีความหลากหลายด้านเชื้อชาติ ศาสนา วัฒนธรรม อาจก่อให้เกิดการถูกล่อลวง การใช้แรงงานข้ามชาติ การละเมิดสิทธิส่วนบุคคลการแพร่ระบาดของยา เสพติด รวมทั้งการกระทำความรุนแรงต่าง ๆ ต่อบุคคล 3. เป็นการส่งเสริมการจัดการปัญหาของผู้เรียน ทั้งด้าน การศึกษา การประกอบอาชีพและการพัฒนาส่วนตัว ช่วยเพิ่มความสามารถในการเผชิญและก้าวพ้นปัญหา อุปสรรคเพื่อพัฒนาสู่การเปลี่ยนแปลงของชาติได้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2559) กล่าวว่า กิจกรรมแนะแนวเป็น การให้บริการแนะแนวที่มุ่งให้ผู้รับบริการมีส่วนร่วมในการพัฒนาตนด้านต่าง ๆ กิจกรรมแนะแนวมีความสำคัญต่อ ผู้รับบริการ ผู้ให้บริการ และกระบวนการให้บริการแนะแนว

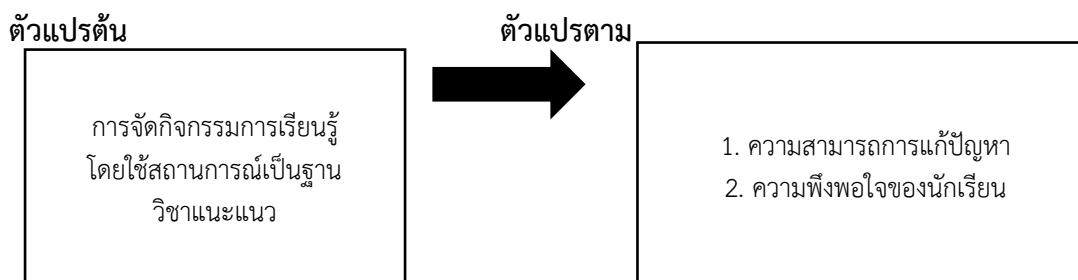
สุนิสา วงศ์อารีย์ (2559) กล่าวว่า กิจกรรมแนะแนวเป็นกิจกรรมในการเปลี่ยนแปลงในด้านการศึกษา เนื่องจากการในปัจจุบันมีการแข่งขันด้านวิชาการสูง ส่งผลทำให้ผู้เรียนและผู้ปกครองเห็นความสำคัญของการ ศึกษา รวมถึงการเรียนที่มุ่งเน้นในทางสาขาที่มีความต้องการในตลาดแรงงาน ดังนั้น การเลือกคณะและสาขา การเรียน ที่เหมาะสมกับตนเองจึงเป็นสิ่งสำคัญ กิจกรรมแนะแนวจึงเป็นกิจกรรมที่พัฒนาเยาวชนให้สามารถมี ทักษะทางด้านการคิด และทักษะในด้านการทำงาน มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพเพื่อให้ สอดคล้องผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมกับอาชีพในอนาคต

กระทรวงศึกษาธิการ (2560) กล่าวว่า ความสำคัญของกิจกรรมแนะแนวส่งผลกับผู้เรียนในระบบการเรียนรู้ ตามที่การพัฒนาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระบุให้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนไว้เป็น กิจกรรมสำคัญในหลักสูตรโดยให้กิจกรรมแนะแนวเป็นกิจกรรมที่มีความจำเป็นในทุกระดับชั้น โดยได้กำหนดให้จัด กิจกรรมระดับประถมศึกษา 60 ชั่วโมงปี ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 45 ชั่วโมง/ปี และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ให้มีระยะเวลาจัดกิจกรรมแนะแนวปีละ 60 ชั่วโมง โดยมุ่งให้จัดกิจกรรมแนะแนวเสริมสร้างกระบวนการคิดและ ทักษะในการดำเนินชีวิตที่เหมาะสมและมีคุณภาพ เอื้ออำนวยให้ผู้เรียนเกิด แรงจูงใจในการเปลี่ยนแปลงและ พัฒนาตนเอง ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา สังคมและจิตใจ โดยเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม เพื่อเสริมสร้าง ความเข้าใจชีวิต ความสนใจใฝ่ รู้ตลอดจน การวางแผนชีวิตและอาชีพในอนาคต รวมถึงกิจกรรมแนะแนวมี

ความสำคัญต่อผู้รับบริการ ผู้ให้บริการและกระบวนการให้บริการแนะแนว ซึ่งอยู่ในขอบข่ายด้านการศึกษา อาชีพ ส่วนตัวและสังคม

กรอบแนวคิดการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาดำรง หนังสือ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความสามารถแก้ปัญหา จึงสรุปเป็นกรอบแนวคิดการวิจัยได้ดังนี้



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ระเบียบวิธีการวิจัย

งานวิจัยนี้ เป็นการวิจัยปฏิบัติการ ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยตามแนวคิด/ทฤษฎีของ ทิศนา ขัมมณี (2561) ประกอบด้วยการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. **กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย** คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/10 โรงเรียนสารคามพิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้อง จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบยักกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่มแบบจับสลาก (โรงเรียนสารคามพิทยาคม. 2566)

2. **เครื่องมือในการวิจัย** ได้แก่) เครื่องมือวิจัยได้แก่ 1) 1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐาน วิชาแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 10 แผน 10 ชั่วโมง 2) แบบวัดความสามารถแก้ปัญหา แบบสถานการณ์ จำนวน 10 ข้อ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนว แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) สถิติที่ใช้ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า t

3. **การเก็บรวบรวมข้อมูล** ได้แก่ 1) ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนว จำนวน 10 แผน ใช้เวลา 10 ชั่วโมง โดยมีการทดสอบย่อยเพื่อเก็บรวบรวมนำไปวิเคราะห์หาค่าร้อยละของคะแนนกระบวนการ 2) ทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบวัดความสามารถแก้ปัญหาโดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนว 3) ดำเนินการวัดความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถแก้ปัญหา โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ 4) นำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการวิเคราะห์ทางสถิติ เพื่อสรุปผลการทดลองตามวัตถุประสงค์การวิจัยต่อไป

4. **การวิเคราะห์ข้อมูล** 1) วิเคราะห์ความสามารถแก้ปัญหาโดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนว หลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 โดยใช้สถิติทดสอบสมมติฐาน One-Sample t-test 2) วิเคราะห์ระดับความ

พึงพอใจของนักเรียนโดยคำนวณหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนระดับความพึงพอใจ แล้วแปลผลคะแนนตามเกณฑ์แปลผล

5. สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามเกณฑ์ 80/80 ปรากฏผลดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 1 คะแนนเต็ม คะแนนรวม ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากคะแนนระหว่างเรียน และระดับนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบเปรียบเทียบเกณฑ์ร้อยละ 80

ผลการเรียนรู้	<i>n</i>	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	ร้อยละ
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)	40	160	5,595	87.42
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)	40	80	2,908	90.87
ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ (E_1/E_2) เท่ากับ 87.42/90.87				

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนระหว่างเรียนด้วยแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ทั้ง 10 แผน การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้คิดเป็นร้อยละเท่ากับ 87.42 และคะแนนการทดสอบวัดความสามารถการแก้ปัญหาหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนว คิดเป็นร้อยละ 90.87 ดังนั้น กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถการแก้ปัญหาของนักเรียนมีประสิทธิภาพ เท่ากับ 87.42/90.87 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการแก้ปัญหาของนักเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 ปรากฏผลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบเปรียบเทียบเกณฑ์ร้อยละ 80

การทดสอบ	<i>n</i>	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ	<i>t</i>	Sig..
หลังเรียน	40	80	72.70	1.53	90.87	132.69	0.00*

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 2 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการพัฒนาความสามารถการแก้ปัญหาโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนว มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 72.70 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 90.87 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างเกณฑ์กับคะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนว ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนว

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. นักเรียนชอบที่ได้คาดเดาเนื้อเรื่องในกิจกรรมนี้ด้วยตนเอง	4.70	0.60	มากที่สุด
2. นักเรียนชอบที่ได้ร่วมกิจกรรมจนเกิดความเข้าใจด้วยตนเองได้	4.69	0.56	มากที่สุด
3. นักเรียนสนุกกับการทำกิจกรรมที่ปฏิบัติเป็นกลุ่ม	4.85	0.55	มากที่สุด
4. นักเรียนชื่นชอบที่ได้ฝึกคิดวางแผนและแก้ไขปัญหาด้วย ตนเองได้	4.71	0.60	มากที่สุด
5. นักเรียนชอบสถานการณ์ที่ครูเลือกใช้เพราะมีความน่าสนใจ	4.76	0.47	มากที่สุด
6. นักเรียนสนุกและมีความสุขที่ได้เรียนและทำกิจกรรมร่วมกัน	4.67	0.58	มากที่สุด
7. นักเรียนมีความประทับใจที่ได้รับความรู้จากกิจกรรมฝึกการแก้ปัญหา	4.70	0.56	มากที่สุด
8. นักเรียนพอใจกับลักษณะของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน	4.77	0.55	มากที่สุด
9. นักเรียนชอบเรียนวิชาแนะแนวมากขึ้น	4.75	0.60	มากที่สุด
10. นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.65	0.54	มากที่สุด
รวม	4.72	0.56	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อยู่โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนวโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.72, S.D. = 0.56)

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อนักเรียนมีระดับความพึงพอใจสูงสุดเรียงลำดับ ดังนี้ นักเรียนสนุกกับการทำกิจกรรมที่ปฏิบัติเป็นกลุ่ม ($\bar{X}$ = 4.85, S.D. = 0.55) รองลงมา นักเรียนพอใจกับลักษณะของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ($\bar{X}$ = 4.77, S.D. = 0.55) และนักเรียนชอบสถานการณ์ที่ครูเลือกใช้เพราะมีความน่าสนใจ ($\bar{X}$ = 4.76, S.D. = 0.47)

สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยสามารถจำแนกผลการวิจัยได้ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนว มีประสิทธิภาพเท่ากับ 87.42/90.87 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด
2. นักเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนว หลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้อยู่โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนว โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผล

ผลการวิจัยครั้งนี้มีประเด็นในการอภิปรายดังนี้

1. กิจกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ทั้ง 10 แผน มีประสิทธิภาพเท่ากับ 87.42/90.87 ทั้งนี้เนื่องมาจากแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นผ่านการศึกษาค้นคว้าเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนว และผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับเหมาะสมมากและเหมาะสมมากที่สุดทุกแผน เมื่อนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้กับนักเรียนทำให้ได้มีการแก้ปัญหาตามขั้นตอนของการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนว จึงทำให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากสถานการณ์การแก้ปัญหา ที่ทำให้ผู้เรียนได้รู้จักการหาสาเหตุของปัญหา การวิเคราะห์และตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาผ่านการใช้เหตุผล การตัดสินใจที่จะสามารถแก้ปัญหาต่อไปได้ในอนาคตอย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา ขแมมณี (2561) ได้กล่าวว่า ข้อดีของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองไว้ ดังนี้ เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องที่มีความสัมพันธ์ซับซ้อนได้อย่างเกิดความเข้าใจ เนื่องจากได้มีประสบการณ์ที่เห็นประจักษ์ชัดด้วยตนเอง ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูงมาก ผู้เรียนเรียนอย่างสนุกสนานการเรียนรู้มีความหมายต่อตัวผู้เรียน เป็นวิธีสอนที่ผู้เรียนมีโอกาสได้ฝึกทักษะกระบวนการต่าง ๆ จำนวนมาก เช่น กระบวนการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น กระบวนการสื่อสาร กระบวนการตัดสินใจกระบวนการแก้ปัญหาและกระบวนการคิด สอดคล้องกับงานวิจัยของไชยฉัตร โรจน์พลทามล (2562) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาจีนโดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพสาขาการท่องเที่ยวชั้นปีที่ 1 ผลการวิจัยปรากฏว่า การพัฒนาทักษะภาษาจีนโดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ มีคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 100

2. ความสามารถในการแก้ปัญหานักเรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนว หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากนักเรียนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยวิธีการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนวจนครบทุกกิจกรรม ส่งผลให้ผู้เรียนได้เกิดการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่หลากหลายจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน ได้วิเคราะห์และทำความเข้าใจกับปัญหา แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ช่วยกันหาสาเหตุของปัญหา สามารถเลือกวิธีการแก้ไขปัญหได้อย่างเหมาะสม และทำให้เกิดการพัฒนาทักษะที่ติดตัวสามารถนำไปปรับใช้ได้ในชีวิตประจำวันและอนาคตข้างหน้าได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2559) กล่าวว่า บทเรียนมีคุณค่าและมีความหมายต่อนักเรียน การเสนอปัญหาที่นักเรียนสนใจจะทำให้ นักเรียนกระตือรือร้นในการเรียน ทำให้บทเรียนหรือการเรียนในช่วงเวลานั้น ๆ มีความหมายและมีคุณค่าต่อนักเรียน การเสนอปัญหาให้นักเรียนได้ขบคิดแก้ปัญหาเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนฝึกฝนความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างมีระบบ ฝึกความคิดอย่างมีเหตุและผลและแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ นักเรียนได้ทำงานกลุ่ม การคิดแก้ปัญหาโดยใช้กระบวนการกลุ่มจะให้นักเรียนมีโอกาสทำงานร่วมกันในบรรยากาศแบบประชาธิปไตยมากขึ้น และกล้าเผชิญกับปัญหา นักเรียนเข้าใจชัดเจน การเรียนโดยมีวิธีการแก้ปัญหาก็เปิดโอกาสให้นักเรียนใช้ข้อมูลความรู้ที่เกี่ยวข้องมาใช้ในการแก้ปัญหา ทำให้มีความเข้าใจในสิ่งที่เรียนอย่างลึกซึ้ง เกิดความจำระยะยาว (Long-Term Memory : LTM) ซึ่งจะสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงทั้งในปัจจุบันและอนาคตได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ จุฑามาศ พิมพ์สินธ์ (2565) ที่ทำการศึกษารื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการฟังและด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการโดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation) มีความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ผ่านร้อยละ 79.30 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนว โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.72 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.56 ($\bar{X}$ = 4.72, S.D. = 0.56) เมื่อพิจารณาความพึงพอใจสูงสุด เรียงลำดับ ดังนี้ นักเรียนสนุกกับการทำกิจกรรมที่ปฏิบัติเป็นกลุ่ม ($\bar{X}$ = 4.85, S.D. = 0.55) รองลงมา คือ นักเรียนพอใจกับลักษณะของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ($\bar{X}$ = 4.77, S.D. = 0.55) และนักเรียนชอบสถานการณ์ที่ครูเลือกใช้เพราะมีความน่าสนใจ ($\bar{X}$ = 4.76, S.D. = 0.47) แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนว สอดคล้องกับแนวคิดของ Shor (1987, อ้างถึงใน อลิษา เมืองผุด, 2562) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานเกิดจากการปฏิบัติงานที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน การเรียนรู้เป็นผลมาจากกระบวนการทางสังคมส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการคิด การรับรู้ การแก้ไขปัญหา และเกิดปฏิสัมพันธ์จากการเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ จุฑามาศ พิมพิสนธ์ (2565) ที่ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการฟังและด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการโดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.77, S.D. = 0.38)

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ครูผู้สอนควรศึกษาและทำความเข้าใจแต่ละขั้นตอนของแผนการจัดการเรียนรู้ให้ดีก่อนลงมือปฏิบัติ และควรนำกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนของแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ นักเรียนสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า ควรส่งเสริมการจัดการเรียนรู้โดยการแก้ปัญหาของนักเรียน ประกอบการสอนมากขึ้นและเลือกใช้สถานการณ์ได้อย่างเหมาะสมตามวัย ความสนใจและบริบทชุมชน สังคมของนักเรียน

2. ข้อเสนอแนะการทำวิจัยครั้งต่อไป

งานวิจัยนี้ได้ข้อค้นพบ

1) ควรมีการเปรียบเทียบรูปแบบการสอนโดยสถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถการแก้ปัญหาของนักเรียน ของนักเรียนกับนักเรียน 2 กลุ่ม คือ กลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิภาพของแผนการสอนที่ใช้ทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

2) ผู้วิจัยควรศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และเทคนิคการสอนโดยสถานการณ์เป็นฐานวิชาแนะแนว เพื่อส่งเสริมความสามารถการแก้ปัญหาของนักเรียน ประกอบการสอนที่ใหม่ ๆ เพื่อนำมาใช้พัฒนา และเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความเมตตากรุณาและเอาใจใส่ช่วยเหลือ ให้กำลังใจและให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิดเสมอมาจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธัญญลักษณ์ เขจรภักดิ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรกันต์ จันทรา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งใจเป็นอย่างยิ่งและขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.อพันธ์ พิลาพทุธา ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.วนิดา ฝาระนันต์และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูษิต บุญทองเถิง กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในการสอบวิทยานิพนธ์ที่กรุณาให้ความเมตตา และให้ข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัย

ขอกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ประกอบด้วย รองศาสตราจารย์ ดร.จันทร์เพ็ญ ภูโสภา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โชติกา ธรรมวิเศษ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ บุญส่ง เทียมภักดี คุณครูลัดดาวัลย์ ภูสีอ่อน และคุณครู ดร.มัณฑิลา เปี่ยมดี รณเรืองฤทธิ์ ที่กรุณาตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย และให้คำแนะนำในการใช้เครื่องมือวิจัยให้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนและคณะครูของโรงเรียนโรงเรียนสารคามพิทยาคมสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม ที่สนับสนุน ส่งเสริมและให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยในการดำเนินการวิจัยจนสำเร็จลุล่วงด้วยดี และขอขอบใจนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ทุกคนที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีสำหรับการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณคณาจารย์และเจ้าหน้าที่ประจำสาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน และขอบคุณเพื่อนร่วมรุ่นที่คอยให้ความช่วยเหลือและให้กำลังใจด้วยดีเสมอมา คุณค่าและประโยชน์ใด ๆ ที่พึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอถวายเป็นเครื่องบูชาพระคุณของบิดา มารดา ครู อาจารย์และญาติมิตรทุกท่าน ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้แก่ผู้วิจัยจนประสบความสำเร็จได้จนถึงทุกวันนี้

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). รายงานผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน. สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552-2571. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2559). นโยบายและยุทธศาสตร์การพัฒนาศึกษาแห่งชาติ ระยะ 15 ปี. สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). รายงานการประเมินผลการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน. สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ.
- จุฬามาศ พิมพ์สินธุ์. (2565). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2559). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ. วารสารวิจัยทางการศึกษา, 9(3), 99-112.



- ไชยฉัตร โรจน์พลทามล. (2562). การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้กิจกรรมฐานสมรรถนะ. วารสารเทคโนโลยีการศึกษา, 32(1), 55–70.
- ทิตนา แคมมณี. (2560). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 21). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แคมมณี. (2561). ศิลปะการสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นวล ทองคำ. (2562). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- นิรนาท แสนสา. (2556). การใช้กระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะเพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (ปรับปรุงเพิ่มเติม พ.ศ. 2562). (2542, 19 สิงหาคม). ราชกิจจานุเบกษา. <https://www.moe.go.th>
- ยุทธศาสตร์ชาติ. (2562). ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561–2580). <https://www.nesdc.go.th>
- โรงเรียนสารคามพิทยาคม. (2566). รายงานผลการดำเนินงานตามแผนพัฒนาการจัดการเรียนการสอนประจำปี 2566. โรงเรียนสารคามพิทยาคม.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.). (2565). รายงานสถานการณ์การศึกษาของประเทศไทย. กระทรวงศึกษาธิการ.
- สุนันท์ สินธพานนท์. (2558). การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุนิสา วงศ์อารีย์. (2559). การวิจัยในชั้นเรียนเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา. วารสารครูศาสตร์, 47(2), 113–127.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2551). การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. สำนักพิมพ์วัฒนาพานิช.
- อลิษา เมืองผุด. (2562). การส่งเสริมการมีส่วนร่วมในห้องเรียนตามแนวคิดของ Shor เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2023). *Future of education and skills 2030: OECD learning compass 2030*. OECD Publishing. <https://www.oecd.org/education/2030-project/>
- Shor, I. (1987). *Empowering education: Critical teaching for social change*. University of Chicago Press.