

# รายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้  
โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning)  
เรื่อง หลักระรมนำความสุข รายวิชาสังคมศึกษา  
สาระศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ



**นางสาวรำไพพรรณ สุริยฉาย**

**ผู้จัดทำนวัตกรรม**

**ตำแหน่ง ครูชำนาญการ**

**โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ**

**สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1**

## คำนำ

ในยุคที่การเปลี่ยนแปลงทางด้านการศึกษาก่อเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว การพัฒนาคุณภาพการศึกษาจึงกลายเป็นเรื่องสำคัญที่ครูผู้สอนต้องพัฒนาผู้เรียนอย่างจริงจังเพื่อเตรียมความพร้อมให้กับเยาวชนในศตวรรษที่ 21 ในการจัดการเรียนการสอนจึงต้องมีการพัฒนาตามบริบทของผู้เรียน เพื่อให้เกิดสมรรถนะ และทักษะที่จำเป็นต่อผู้เรียน มีการปรับตัว และค้นคว้านวัตกรรมเพื่อใช้เป็นแนวทางให้เกิดประสิทธิภาพในการตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลง

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นการยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษาที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 เป็นนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นเพื่อตอบสนองต่อความต้องการในการยกระดับคุณภาพการศึกษาในยุคปัจจุบัน โดยการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นหลักการจัดสภาพการณ์ของการเรียนการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นเครื่องมือในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมาย โดยผู้สอนอาจนำผู้เรียนไปเผชิญสถานการณ์ปัญหาจริงหรือผู้สอนอาจจัดสภาพการณ์ให้ผู้เรียนเผชิญปัญหา และกระบวนการคิดวิเคราะห์ปัญหาแก้ปัญหาแก้ปัญหาร่วมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในปัญหานั้นอย่างชัดเจนได้เห็นทางเลือกและวิธีการที่หลากหลายในการแก้ปัญหานั้น รวมทั้งช่วยให้ผู้เรียนเกิดความใฝ่รู้ เกิดทักษะกระบวนการคิด และกระบวนการแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้

รายงานการสร้างนวัตกรรมการศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง หลักธรรมนำความสุข ในวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ ปีการศึกษา 2567 นี้ ได้ใช้กิจกรรมการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานมาจัดสภาพการณ์ของการเรียนการสอนในเรื่อง หลักธรรมนำความสุข โดยให้นักเรียนนำสภาพการณ์มาคิดวิเคราะห์กับหลักอริยสัจ 4 ในการแก้ปัญหามาปรับใช้ในการดำรงชีวิตประจำวัน

ผู้รายงานหวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานฉบับนี้จะมีประโยชน์สำหรับนักเรียนและผู้นำไปใช้ต่อไป

รำไพพรรณ สุริยฉาย

**ชื่อนวัตกรรม** การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง หลักธรรมนำความสุข  
ในวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

**ผู้จัดทำ** นางสาวรำไพพรรณ สุริยฉาย ครูโรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ

**ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม**

ปีงบประมาณ 2567 วันที่ 1 มกราคม – 31 มีนาคม พ.ศ. 2568

## ที่มาและความสำคัญ

ในการเรียนการสอนส่วนของวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สารพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่านักเรียนขาดทักษะการคิดวิเคราะห์และมีผลสัมฤทธิ์ที่ต่ำ ในเรื่องหลักธรรม จากเหตุผลข้างต้น ผู้จัดทำนวัตกรรมจึงคิดหาแนวทางที่จะสามารถพัฒนานักเรียนให้บรรลุจุดมุ่งหมายของทางโรงเรียนต้องการ ซึ่งผลจากการศึกษาทำให้พบแนวทางการพัฒนานักเรียนที่ใช้การบูรณาการการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based-Learning) พัฒนาเป็นชุดกิจกรรมโดยใช้ปัญหาเป็นฐานในวิชาสังคมศึกษาให้มีความน่าสนใจ และสามารถปรับประยุกต์ใช้กับเนื้อหาของวิชาสังคมศึกษาได้ดี จากการศึกษาเบื้องต้นการบูรณาการการจัดการเรียนการสอน โดยรูปแบบปัญหาเป็นฐาน PBL สามารถปรับใช้กับทักษะการคิดวิเคราะห์ผนวกเข้ากันได้ ผู้จัดทำนวัตกรรม คาดว่า ผลการจัดทำนวัตกรรมนี้จะเป็นประโยชน์และเป็นแนวทางให้ผู้สอนนำไปปรับในการสอนต่อไป และสอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ ในเรื่อง การปฏิรูปการเรียนรู้ให้กับเด็กไทยที่มุ่งเน้นในกระบวนการคิดวิเคราะห์เป็นสำคัญ และ ตรงตามความต้องการที่จะสามารถทำให้นักเรียนได้ให้เกิดพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ดีขึ้น สามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในการพัฒนาต่อตนเองอย่างมีประสิทธิภาพสามารถดำรงชีวิตในสังคม อย่างเป็นสุข ตลอดจนร่วมพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้าสืบไป

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ เรื่อง หลักธรรมนำความสุข วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

2. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์หลังเรียน เรื่อง หลักธรรมนำความสุข วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

## กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 1 ห้องเรียน โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 15 คน

## เครื่องมือที่ใช้

### ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง หลักธรรมนำความสุข

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง หลักธรรมนำความสุข ทุกข์ (ธรรมที่ควรรู้)

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง หลักธรรมนำความสุข สมุทัย (ธรรมที่ควรละ)

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง หลักธรรมนำความสุข นิโรธ (ธรรมที่ควรบรรลุ)

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง หลักธรรมนำความสุข มรรค (ธรรมที่ควรเจริญ)

## แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

### แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน มาจากภาษาอังกฤษว่า Problem-based Learning มีนักการศึกษาหลายคนได้ให้ชื่อแตกต่างกันออกไป เช่น การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก การจัดการเรียนการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นหลัก การเรียนรู้จากปัญหา และการเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นหลัก และมีผู้ให้ความหมาย สรุปได้ดังนี้ การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem based Learning หรือ PBL) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นตามแนวคิดตามทฤษฎีการเรียนรู้ แบบสร้างสรรค์นิยม (Constructivism) โดยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่จากการใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริงเป็นบริบทของการเรียนรู้ เป็นการค้นคว้าด้วยตนเอง โดยให้นักเรียนช่วยกันคิดแก้ปัญหา ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้ และผู้สอนเป็นผู้คอยให้ความช่วยเหลือในการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์และ การแก้ปัญหา รวมทั้งได้ความรู้ตามกลุ่มสาระที่ตนศึกษาด้วย ดังนั้นการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจึงเป็นผลมาจากกระบวนการทำงานที่ต้องอาศัยความเข้าใจ และการแก้ไขปัญหาเป็นหลัก

### 1. ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

การเรียนรู้ที่ใช้ปัญหาเป็นฐาน Problem-Based Learning หรือ PBL ซึ่งจากอดีตจนถึงปัจจุบันได้มีผู้ที่ศึกษาและได้ให้ความหมาย ของการเรียนแบบการใช้ปัญหาเป็นฐานดังนี้

วาสนา กัมเท็ง (2553) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นรูปแบบหรือวิธีการเรียนรู้แบบหนึ่งที่ใช้การตั้งคำถามหรือปัญหาเป็นตัวกระตุ้นหรือแนวทางให้ผู้เรียนให้เกิดความสนใจอยากรู้ ตัวปัญหาจะเป็นจุดตั้งต้นของกระบวนการเรียนรู้และเป็นตัวกระตุ้นในการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา และเป็นการพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็นผู้ที่สามารถเรียนรู้โดยการชี้นำตนเองได้เพื่อแก้ปัญหาหรือสถานการณ์เกี่ยวกับชีวิตประจำวัน

พวงลักษณ์ จันตะวัน (2551) กล่าวว่า ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ว่าเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เริ่มต้นด้วยการใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนไปศึกษาค้นคว้าแสวงหาความรู้ด้วยวิธีการต่าง ๆ จากแหล่งวิทยาการที่หลากหลายเพื่อนำมาใช้ในการแก้ปัญหาโดยที่มิได้มีการศึกษาหรือเตรียมตัวล่วงหน้าเกี่ยวกับปัญหาดังกล่าวมาก่อน

ทิตานา แคมมณี (2561) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นหลักการจัดสภาพการณ์ของการเรียนการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นเครื่องมือในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมาย โดยผู้สอนอาจนำผู้เรียนไปเผชิญสถานการณ์ปัญหาจริงหรือผู้สอนอาจจัดสภาพการณ์ให้ผู้เรียนเผชิญปัญหา และกระบวนการคิดวิเคราะห์ปัญหาแก้ปัญหาทั้งร่วมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในปัญหานั้นอย่างชัดเจนได้เห็นทางเลือกและวิธีการที่หลากหลายในการแก้ปัญหา รวมทั้งช่วยให้ผู้เรียนเกิดความใฝ่รู้ เกิดทักษะกระบวนการคิด และกระบวนการแก้ปัญหาต่าง ๆ

ทิวาวรรณ จิตตะภาค (2548) กล่าวว่า ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ว่า เป็นการเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญวิธีหนึ่งที่ใช้ปัญหาในลักษณะที่คลุมเครือ เป็นจุดเริ่มต้นที่ท้าทายให้คิดค้นคว้า และเกิดความพยายามที่จะหาคำตอบของปัญหาโดยใช้การเรียนรู้ตามกระบวนการวิทยาศาสตร์เป็นพื้นฐาน

สุปรียา วงษ์ตระหง่าน (2541) กล่าวว่า การเรียนรู้ที่เน้นปัญหาเป็นฐาน คือกระบวนการที่แสวงหาความรู้ความเข้าใจ ทักษะและเจตคติจากสถานการณ์ที่ไม่คุ้นเคยมาก่อนโดยนำการเรียนรู้มาประยุกต์ใช้กับสถานการณ์นั้น ๆ กระบวนการนี้จะได้รับการจัดไว้อย่างเหมาะสมเพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ควรให้ออกาสนักเรียนนำสิ่งที่เรียนรู้มาใช้และได้รับการแนะนำย้อนกลับ(Feedback) ทันที ซึ่งไม่ได้เน้นเพียงแค่การหาคำตอบจากปัญหานั้นอย่างเดียว

ทองจันทร์ หงศ์ลดาธรมภ์ (2540) กล่าวว่า การเรียนแบบที่ใช้ปัญหาเป็นฐานหมายถึง การเรียนการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความต้องการที่จะใฝ่หาความรู้เพื่อแก้ปัญหา ทั้งนี้โดยเน้นให้ผู้เรียนตัดสินใจในสิ่งที่ตนเองต้องการแสวงหา และรู้จักการทำงานร่วมกันเป็นทีมภายในกลุ่มผู้เรียน

จากความหมายที่เกี่ยวข้องของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน สามารถสรุปได้ว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ปัญหาเป็นจุดเริ่มต้นในการกระตุ้นให้ผู้เรียน ค้นหาคำตอบ โดยผู้เรียนจะเผชิญสถานการณ์ปัญหาจริงหรือผู้สอนอาจจัดสภาพการณ์ให้ผู้เรียนเผชิญปัญหา โดยเน้นให้ผู้เรียนตัดสินใจในสิ่งที่ตนเองต้องการแสวงหา และรู้จักการทำงานร่วมกันเป็นทีมภายในกลุ่มผู้เรียน

## 2. ลักษณะการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

ลักษณะของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ได้มีผู้กล่าวไว้ดังนี้

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550) ได้สรุปลักษณะสำคัญต่าง ๆของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ ดังนี้

1. ต้องมีสถานการณ์ที่เป็นปัญหา และเริ่มต้นการจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยการใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้
2. ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้นั้นเป็นปัญหาที่เกิดขึ้น พบเห็นได้ในชีวิตจริงของผู้เรียน หรือมีโอกาสที่จะเกิดขึ้นจริง
3. ผู้เรียนมีการเรียนรู้โดยการนำตนเอง (Self-Directed Learning) มาทำการค้นหาและแสวงหาความรู้คำตอบด้วยตนเอง ดังนั้นผู้เรียนจึงต้องวางแผนการเรียนรู้ด้วยตนเองมีการบริหารเวลา คัดเลือกวิธีการเรียนรู้ และประสบการณ์การเรียนรู้ รวมทั้งประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง

4. ผู้เรียนเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อย เพื่อประโยชน์ในการค้นหาความรู้ ข้อมูลร่วมกันเป็นการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาด้วยเหตุผล ฝึกให้ผู้เรียนมีทักษะในการรับส่งข้อมูล มีการเรียนรู้เกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างบุคคล และได้ฝึกการจัดระบบตนเอง เพื่อที่จะได้มีการพัฒนาการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม คำตอบที่ได้มีความหลากหลาย องค์ความรู้ที่ได้จะผ่านการวิเคราะห์โดยผู้เรียนมีการสังเคราะห์และตัดสินใจร่วมกัน การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนั้นนอกจากจะจัดการเรียนเป็นกลุ่มแล้ว ยังสามารถจัดให้ผู้เรียนเรียนรู้เป็นรายบุคคลได้แต่อาจทำให้ผู้เรียนขาดทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

5. การเรียนรู้มีลักษณะของการบูรณาการความรู้ และทักษะกระบวนการต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รับความรู้และคำตอบที่กระจ่างชัด

6. ความรู้ที่เกิดจากการเรียนรู้จะได้มาภายหลังจากการผ่านกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานแล้วเท่านั้น

7. การประเมินผล เป็นการประเมินจากสภาพจริง โดยพิจารณาจากการปฏิบัติงานความก้าวหน้าของผู้เรียนได้สรุปลักษณะของปัญหาหรือกรณีศึกษาที่ดี ดังนี้

1. เป็นปัญหาที่ไม่ค่อยชัดเจน (Ill-define Problem) สร้างให้เกิดคำถามในใจแก่นักเรียน
2. เป็นปัญหาที่ต้องการทักษะและความรู้ใหม่มาแก้ปัญหาหรือหาคำตอบ
3. สามารถพานักเรียนไปสู่จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ได้
4. สัมพันธ์กับนักเรียนที่สามารถพบได้ในชีวิตจริง
5. สัมพันธ์กับพื้นฐานของนักเรียนอย่างเหมาะสม

มัทธรา ธรรมบุศย์ (2545) ได้สรุปลักษณะสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ดังนี้

1. ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้อย่างแท้จริง
2. เป็นการเรียนรู้โดยใช้กลุ่มผู้เรียนที่มีขนาดเล็ก
3. ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกหรือเป็นผู้ให้คำแนะนำ
4. ใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นในการเรียนรู้
5. ปัญหาที่นำมาใช้มีลักษณะคลุมเครือ ไม่ชัดเจน ปัญหาหนึ่งปัญหาอาจมีคำตอบได้หลายคำตอบ หรือแก้ไขปัญหาได้หลายทาง
6. ผู้เรียนเป็นคนแก้ปัญหาโดยการแสวงหาข้อมูลใหม่ๆ ด้วยตนเอง
7. ใช้การประเมินผลจากสภาพจริง โดยดูจากความสามารถในการปฏิบัติ

จากลักษณะของการเรียนรู้ที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปลักษณะของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานได้ว่า ต้องมีสถานการณ์ที่เป็นปัญหา และเริ่มต้นการจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้นั้นเป็นปัญหาที่เกิดขึ้น พบเห็นได้ในชีวิตจริงของผู้เรียน หรือมีโอกาสที่จะเกิดขึ้นจริงผู้เรียนเรียนรู้โดยการนำตนเอง ค้นหาและแสวงหาความรู้คำตอบด้วยตนเองตรวจสอบความเข้าใจของตนเอง

### 3. ขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

ปณิตา วรรณพิรุณ (2551) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน

1. การศึกษาเนื้อหา (Study of the Content) เป็นการศึกษาเนื้อหาในรายวิชา
2. การนำเสนอปัญหา (Present the Problem) เป็นการคิดเกี่ยวกับปัญหาและตัดสินใจว่าอะไรที่ต้องการค้นหา โดยผู้เรียนต้องทำความเข้าใจปัญหาและระบุส่วนที่สำคัญของปัญหาเพื่อให้เกิดความเข้าใจปัญหาอย่างถ่องแท้
3. การวางแผนการแก้ปัญหา (Problem Solving Planning) ผู้เรียนเป็นผู้กำหนดแนวทางหรือแผนในการแก้ปัญหา
4. การดำเนินการแก้ปัญหา (Problem Solving) ผู้เรียนมีการลงมือปฏิบัติตามแผนหรือแนวทางที่วางไว้ อาจตรวจสอบความเป็นไปได้ของแผน เพิ่มเติมรายละเอียดแล้วลงมือปฏิบัติจนได้ความสำเร็จ ถ้าไม่สำเร็จต้องค้นหาและทำการแก้ปัญหานั้นจนสามารถแก้ปัญหาได้
5. การสรุปหลักการ แนวคิดที่ได้จากการแก้ปัญหา สรุปผลการเรียนรู้เพื่อนำเสนอขั้นตอนการแก้ปัญหา

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550) ได้สรุปขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ดังนี้

1. ขั้นกำหนดปัญหา หมายถึง ขั้นที่ครูผู้สอนมีการจัดสถานการณ์ปัญหาต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและมองเห็นปัญหา สามารถกำหนดสิ่งที่เป็นปัญหาที่นักเรียนสนใจอยากรู้อยากเรียนได้ และเกิดความสนใจที่จะค้นหาคำตอบ
2. ขั้นทำความเข้าใจกับปัญหา หมายถึง ขั้นที่นักเรียนต้องมีการทำความเข้าใจกับปัญหาที่ต้องการเรียนรู้ ซึ่งนักเรียนจะต้องสามารถอธิบายสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาได้
3. ขั้นการดำเนินการศึกษาค้นคว้า หมายถึง ขั้นที่นักเรียนสามารถกำหนดสิ่งที่ต้องการเรียนดำเนินการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองโดยใช้วิธีการที่หลากหลาย
4. ขั้นสังเคราะห์ความรู้ หมายถึง ขั้นที่นักเรียนนำความรู้ที่ได้จากการศึกษาค้นคว้ามาทำการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ร่วมอภิปรายผล และสังเคราะห์ความรู้ที่ได้มาว่ามีความเหมาะสมหรือไม่เพียงใด
5. ขั้นสรุปและประเมินค่าของคำตอบ หมายถึง ขั้นที่นักเรียนแต่ละกลุ่มสามารถสรุปผลงานของกลุ่มตนเองและประเมินผลงานว่าข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้ามีความเหมาะสมหรือไม่เพียงใดโดยพยายามตรวจสอบแนวคิดภายในกลุ่มของตนเองอย่างอิสระ นักเรียนทุกกลุ่มช่วยกันสรุปองค์ความรู้ที่ได้ในภาพรวมของปัญหาอีกครั้ง
6. ขั้นนำเสนอและประเมินผลงาน หมายถึง ขั้นที่นักเรียนมีการนำข้อมูลต่าง ๆ มาจัดระบบองค์ความรู้ และนำเสนอเป็นผลงานในรูปแบบที่หลากหลาย โดยนักเรียนแต่ละกลุ่มรวมทั้งครูผู้สอนร่วมกันประเมินผลงาน

สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้ (2550) ได้กล่าวว่า แบ่งขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ ดังนี้

1. เชื่อมโยงปัญหาและระบุปัญหา เป็นขั้นที่ครูนำเสนอสถานการณ์ปัญหาเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและมองเห็นปัญหา สามารถระบุสิ่งที่ปัญหาที่นักเรียนอยากเรียนรู้และเกิดความสนใจที่จะค้นหาคำตอบ

2. กำหนดแนวทางที่เป็นไปได้ นักเรียนแต่ละกลุ่มวางแผนการศึกษาค้นคว้าทำความเข้าใจอภิปรายปัญหาภายในกลุ่ม ระดมสมองคิดวิเคราะห์ เพื่อหาวิธีการหาคำตอบครูคอยช่วยเหลือกระตุ้นให้เกิดการอภิปรายภายในกลุ่มให้นักเรียนเข้าใจวิเคราะห์ปัญหาแหล่งข้อมูล

3. ดำเนินการศึกษาค้นคว้า นักเรียนกำหนดสิ่งที่ต้องเรียนดำเนินการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองด้วยวิธีการหลากหลาย

4. สังเคราะห์ความรู้ นักเรียนนำข้อค้นพบ ความรู้ที่ได้ค้นคว้ามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน อภิปรายผลและสังเคราะห์ความรู้ที่ได้มาว่ามีความเหมาะสมหรือไม่เพียงใด

5. สรุปและประเมินค่าของคำตอบ นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปผลงานของกลุ่มตนเองและประเมินผลงานว่าข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้ามีความเหมาะสมหรือไม่เพียงใด โดยพยายามตรวจสอบแนวคิดภายในกลุ่มของตนเอง อย่างอิสระทุกกลุ่มช่วยกันสรุปองค์ความรู้ในภาพรวมของปัญหาอีกครั้ง

6. นำเสนอและประเมินผลงาน นักเรียนนำข้อมูลที่ได้มาจัดระบบองค์ความรู้และนำเสนอเป็นผลงานในรูปแบบที่หลากหลาย ครูประเมินผลการเรียนรู้และทักษะกระบวนการ

ทองจันทร์ หงส์ดารมภ์ (2547) กล่าวว่า ขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ดังนี้

1. ทำความกระจ่างกับถ้อยคำแนวคิด 2. ระบุปัญหา 3. วิเคราะห์ปัญหา 4. ตั้งสมมติฐาน 5. จัดลำดับความสำคัญของสมมติฐาน 6. กำหนดวัตถุประสงค์ 7. การศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมจากภายนอกกลุ่ม 8. สังเคราะห์และทดสอบข้อมูลที่ได้ค้นคว้าหาเพิ่มเติม และ 9 สรุปข้อมูลใหม่เป็นหัวข้อการศึกษา

สรุปการเรียนรู้ลำดับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานทั้ง 9 ขั้น มีรายละเอียดในแต่ละขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ทำความกระจ่างกับถ้อยคำแนวคิด (Clarify Term and Concepts)กลุ่มผู้เรียนทำความเข้าใจกับปัญหาที่ได้รับเลือกแนวคิดที่ยังไม่เข้าใจ โดยหาเอกสารตำราอื่นหรือความรู้พื้นฐานของสมาชิกในกลุ่ม

ขั้นตอนที่ 2 ระบุตัวปัญหา (Define the Problem) โดยสมาชิกในกลุ่มจะต้องมีความเข้าใจที่ถูกต้องสอดคล้องกัน

ขั้นตอนที่ 3 และขั้นตอนที่ 4 วิเคราะห์ปัญหาและตั้งสมมติฐาน (Analyze the Problem and Formulate Hypothesis) การวิเคราะห์ปัญหา โดยการแสดงความคิดแบบระดมสมองของสมาชิกในกลุ่ม และใช้กระบวนการแก้ปัญหาเพื่อให้ได้มาซึ่งสมมติฐานที่สมเหตุสมผลสำหรับปัญหานั้นและได้สมมติฐานให้ได้มากที่สุด

ขั้นตอนที่ 5 จัดลำดับความสำคัญของสมมติฐาน (Identify the Priority of Hypothesis) จากสมมติฐานที่ได้มา กลุ่มจะต้องจัดลำดับสำคัญ ความสำคัญ โดยอาศัยสนับสนุนจากความจริงและความรู้จากสมาชิกในกลุ่ม

ขั้นตอนที่ 6 สร้างวัตถุประสงค์การเรียนรู้ (Formulate Learning Objectives) ผู้เรียนกำหนด วัตถุประสงค์การเรียนรู้ แสวงหาข้อมูลเพิ่มเติมสมมติฐานที่คัดเลือกไว้

ขั้นตอนที่ 7 รวบรวมข้อมูลนอกกลุ่ม (Collect Additional information Outside the Group) จากวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มมีหน้าที่แสวงหาข้อมูลเพิ่มเติมจากภายนอกกลุ่ม ซึ่งหาจากแหล่งข้อมูลทั้งเอกสารทางวิชาการและผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ อาจแยกทำงานเป็นรายบุคคลหรือไปเป็นกลุ่ม แล้วกลับมาพบกันในกลุ่มอีกครั้ง

ขั้นตอนที่ 8 สังเคราะห์ข้อมูลที่ได้เรียนใหม่ (Synthesize and Test the Newly Acquired Information) กระบวนการเรียนรู้แบบ Problem Based Learning จะสมบูรณ์ได้โดยการวิเคราะห์ข้อมูลที่แสวงหามาได้ เพื่อพิสูจน์สมมติฐานที่วางไว้ โดยสมาชิกของกลุ่มแต่ละคนจะนำความรู้ที่ตนแสวงหามาได้เสนอต่อสมาชิกอื่น ๆ ในกลุ่ม เพื่อพิจารณาว่าข้อมูลที่ได้อาจเพียงพอต่อการพิสูจน์สมมติฐานหรือไม่ ดังนั้นกลุ่มอาจจะพบว่า มีข้อมูลบางส่วนไม่สมบูรณ์ จำเป็นต้องหาข้อมูลเพิ่มเติมอีกได้

ขั้นตอนที่ 9 สรุปข้อมูลใหม่เป็นหัวข้อการศึกษา กระบวนการจะสิ้นสุดเมื่อกลุ่มสามารถหาข้อมูล ครบถ้วนต่อการพิสูจน์ข้อสมมติฐานทั้งหมดและสามารถสรุปได้ถึงหลักการต่าง ๆ ที่ได้จากการศึกษาปัญหานั้นรวมทั้ง เห็นแนวทางในการนำความรู้หลักการนั้นไปใช้ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ทั่วไป

รูปแบบที่ 1 แบบ 7 ขั้นตอน

ลักษณะสำคัญของกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนมีดังนี้

1. Clarifying unfamiliar terms กลุ่มผู้เรียนทำความเข้าใจคำศัพท์ ข้อความที่ปรากฏอยู่ใน ปัญหาให้ชัดเจน โดยอาศัยความรู้พื้นฐานของสมาชิกในกลุ่มหรือการศึกษาค้นคว้าจากเอกสาร ราชหรือสื่ออื่นๆ
2. Problem definition กลุ่มผู้เรียนระบุปัญหาหรือข้อมูลสำคัญร่วมกัน โดยทุกคนในกลุ่มเข้าใจ ปัญหา เหตุการณ์ หรือปรากฏการณ์ใดที่กล่าวถึงในปัญหานั้น
3. Brainstorm กลุ่มผู้เรียนระดมสมองวิเคราะห์ปัญหาต่างๆ และหาเหตุผลมาอธิบาย โดยอาศัย ความรู้เดิมของสมาชิกกลุ่ม เป็นการช่วยกันคิดอย่างมีเหตุมีผล สรุปรวบรวมความรู้และแนวคิดของกลุ่มเกี่ยวกับ กลไกการเกิดปัญหา เพื่อนำไปสู่การสร้างสมมติฐานที่สมเหตุสมผลเพื่อใช้แก้ปัญหานั้น
4. Analyzing the problem กลุ่มผู้เรียนอธิบายและตั้งสมมติฐานที่เชื่อมโยงกันกับปัญหาตามที่ได้ระดมสมองกัน แล้วนำผลการวิเคราะห์มาจัดลำดับความสำคัญ โดยใช้พื้นฐานความรู้เดิมของผู้เรียน การแสดง ความคิดอย่างมีเหตุผล
5. Formulating learning issues กลุ่มผู้เรียนกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เพื่อค้นหาข้อมูลที่จะอธิบายผลการวิเคราะห์ที่ตั้งไว้ ผู้เรียนสามารถบอกได้ว่าความรู้ส่วนใดรู้แล้ว ส่วนใดต้องกลับไปทบทวน ส่วนใด ยังไม่รู้หรือจำเป็นต้องไปค้นคว้าเพิ่มเติม
6. Self-study ผู้เรียนค้นคว้ารวบรวมสารสนเทศจากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ เพื่อพัฒนา ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed learning)
7. Reporting จากรายงานข้อมูลสารสนเทศใหม่ที่ได้เข้ามา กลุ่มผู้เรียนนำมาอภิปราย วิเคราะห์ สังเคราะห์ ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ แล้วนำมาสรุปเป็นหลักการและแนวทางเพื่อนำไปใช้อีกต่อไป

จากขั้นตอนของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นรูปแบบของการจัดการเรียนรู้ที่เริ่มต้นจากปัญหา เพื่อแก้ปัญหาหรือสถานการณ์ต่างๆ โดยที่ปัญหาจะเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการเรียนรู้และเป็นตัวกระตุ้นการพัฒนาผู้เรียนในด้านทักษะและกระบวนการแก้ปัญหา มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้โดยตนเอง

สำหรับการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้อันนี้ผู้จัดทำได้สรุปขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ดังนี้

1. ขั้นทำความเข้าใจกลุ่มผู้เรียนทำความเข้าใจข้อความ ที่ปรากฏอยู่ในปัญหาให้ชัดเจนโดย อาศัยความรู้พื้นฐานของสมาชิกในกลุ่ม หรือการศึกษาค้นคว้าจากเอกสาร
2. ขั้นระบุปัญหาหรือข้อมูลสำคัญ กลุ่มผู้เรียนระบุปัญหาหรือข้อมูลสำคัญร่วมกัน โดยทุกคนในกลุ่ม เข้าใจปัญหา เหตุการณ์หรือปรากฏการณ์ใดที่กล่าวถึงในปัญหานั้น
3. ขั้นระดมสมอง กลุ่มผู้เรียนระดมสมองเพื่อวิเคราะห์ปัญหาต่าง ๆ อธิบายความเชื่อมโยงต่าง ๆ ของข้อมูลหรือปัญหา
4. ขั้นวิเคราะห์ปัญหา กลุ่มผู้เรียนกำหนดและจัดลำดับความสำคัญของสมมติฐาน พยายามหาเหตุผลที่จะอธิบายปัญหาหรือข้อมูลที่พบ โดยใช้พื้นฐานความรู้เดิมของผู้เรียน การแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล สมเหตุสมผลสำหรับปัญหานั้น
5. ขั้นกำหนดประเด็นการเรียนรู้ กลุ่มผู้เรียนกำหนดประเด็นการเรียนรู้ เพื่อค้นหาข้อมูลหรือความรู้ที่จะอธิบาย ผู้เรียนสามารถบอกได้ว่าความรู้ส่วนใดรู้แล้ว ส่วนใดต้องกลับไปทบทวนส่วนใดยังไม่รู้ หรือจำเป็นต้องไปค้นคว้าเพิ่มเติม
6. ขั้นเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนค้นคว้ารวบรวมสารสนเทศจากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ
7. ขั้นรายงานผล จากรายงานข้อมูลหรือสารสนเทศใหม่ที่ได้นำมา กลุ่มผู้เรียนนำมาอภิปราย วิเคราะห์สังเคราะห์ตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แล้วนำมาสรุปเป็นหลักการและประเมินผลการเรียนรู้



## กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

1. กำหนดเรื่องในการทำนวัตกรรม
2. พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้
3. สร้างเครื่องมือในนวัตกรรม ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินความพึงพอใจในการเรียนรู้
4. ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือในการวิจัยโดยผู้เชี่ยวชาญพร้อมจัดทำเครื่องมือนวัตกรรมฉบับสมบูรณ์
5. ชี้แจงรายละเอียดกับกลุ่มเป้าหมาย
6. ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน
7. ดำเนินการทดลองชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 4 ชุดใช้เวลา 7 ชั่วโมง กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
8. ประเมินความพึงพอใจในการเรียนรู้
9. ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน
10. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (t-test)
11. เปรียบเทียบความสามารถในการวิเคราะห์ก่อนเรียนและหลังเรียนของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (t-test)

## ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การจัดทำนวัตกรรมในครั้งนี้เป็นการศึกษาเพื่อพัฒนา เรื่อง หลักธรรมนำความสุข วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านสว่างหนอง โดยใช้การเรียนรู้แบบโดยใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based-Learning) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ซึ่งผู้จัดทำได้แบ่งการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ตอน ตามวัตถุประสงค์เป็นลำดับดังนี้

**ตอนที่ 1** การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคม เรื่อง หลักธรรมนำความสุข วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านสว่างหนอง โดยใช้การเรียนรู้แบบโดยใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based-Learning) เสนอตามตาราง

**ตารางที่ 1** การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคม เรื่อง หลักธรรมนำความสุข วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านสว่างหนอง โดยใช้การเรียนรู้แบบโดยใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based-Learning)

สภาพการณ์	N	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D.	p
ก่อนเรียน	15	20	6.13	1.25	0.0000
หลังเรียน	15	20	16.07	1.22	

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง หลักธรรมนำความสุข ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 6.13 คะแนน หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.07 คะแนน เมื่อเทียบคะแนนหลังเรียนพบว่า มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

ตอนที่ 2 การศึกษาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ในรายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง หลักธรรมนำความสุข วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านสว่างหนอง โดยใช้การเรียนรู้แบบโดยใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based-Learning)

ตารางที่ 2 การศึกษาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ในรายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง หลักธรรมนำความสุข วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านสว่างหนอง โดยใช้การเรียนรู้แบบโดยใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based-Learning)

สภาพการณ์	N	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D.	p
ก่อนเรียน	15	20	5.80	1.57	0.0000
หลังเรียน	15	20	15.60	1.72	

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

จากตารางที่ 2 พบว่า ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ในรายวิชาสังคมศึกษา หลักธรรมนำความสุข วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านสว่างหนอง โดยใช้การเรียนรู้แบบโดยใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based-Learning) ผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง หลักธรรมนำความสุข ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 5.80 คะแนน หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.60 คะแนน เมื่อเทียบคะแนนหลังเรียนพบว่า มีนักเรียนสามารถคิดวิเคราะห์ได้สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

### สรุปผลนวัตกรรม

จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหลักธรรมนำความสุข วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านสว่างหนอง โดยใช้การเรียนรู้แบบโดยใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based-Learning) สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา หลังเรียน เรื่อง หลักธรรมนำความสุข วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based-Learning) ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 6.13 คะแนน หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.07 คะแนน เมื่อเทียบคะแนนหลังเรียนพบว่า มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

2. ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ วิชาสังคมศึกษาหลังเรียน หลักสูตรนำความสุข วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based-Learning) ได้ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 5.80 คะแนน หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.80 คะแนน เมื่อเทียบคะแนนหลังเรียนพบว่านักเรียน สามารถคิดวิเคราะห์ได้สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

### **ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย (ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะ เจตคติ สมรรถนะ)**

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดปัญหาเป็นฐาน เรื่อง หลักสูตรนำความสุข วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มีความสามารถการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูง กว่าก่อนเรียน

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดปัญหาเป็นฐานเรื่อง หลักสูตรนำความสุข วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

### **บทเรียนที่ได้รับ**

ได้นวัตกรรม ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดปัญหาเป็นฐานเรื่อง หลักสูตรนำความสุข กลุ่มสาระการ เรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ คิดแก้ปัญหา จากการลงมือปฏิบัติตามกิจกรรมต่างๆด้วยตนเอง และสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ดียิ่งขึ้น ทำให้เกิดการพัฒนาผู้เรียนกล้าคิดกล้าแสดงความคิดเห็น มีปฏิสัมพันธ์อัน ดีกับผู้เรียนด้วยกัน และทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนการทำกิจกรรม ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถสร้าง องค์ความรู้ด้วยตนเอง

### **เงื่อนไขความสำเร็จ**

**ด้านผู้เรียน** ให้ความร่วมมือ และมีความกระตือรือร้นในการเรียน และภูมิใจในตนเอง

### **ด้านครูผู้สอน**

เข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน เกิดการศึกษาค้นคว้าและพัฒนานวัตกรรมเพื่อยกระดับความรู้ และทักษะที่จำเป็นแก่ผู้เรียนร่วมกันแก้ไขให้ตรงจุด ครูต้องมีทักษะในการออกแบบและปรับกิจกรรมการเรียนรู้ให้ เหมาะสมกับความต้องการและลักษณะของนักเรียน

### **ด้านผู้บริหาร**

เปิดโอกาสการแสดงความคิดเห็นพัฒนานวัตกรรม ผู้บริหารต้องให้การสนับสนุนในด้านทรัพยากร ทั้ง งบประมาณและวัสดุอุปกรณ์ รวมถึงการสนับสนุนด้านการฝึกอบรมครูผู้สอน

ผู้บริหารต้องมีการติดตามและประเมินผลการดำเนินงานของนวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง เพื่อ ปรับปรุงและพัฒนาให้เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน

ด้านชุมชน ให้การสนับสนุนในการร่วมกิจกรรมของผู้เรียน ผู้สอน เข้าใจบริบทในการพัฒนาเพื่อยกระดับการเรียนรู้ของโรงเรียนเพื่อพัฒนาบุคลากรของตน

### ภาพกิจกรรม





ภาคผนวก

ชุดกิจกรรมพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

**ชุดที่ 3 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้**  
ตามแนวคิดปัญหาเป็นฐาน(Problem-Based-Learning)

**รายวิชาสังคมศึกษา**  
สาระศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

**วิธีดีบ่า**  
เอาชนะ ปัญหาการเงิน

**หลักธรรมนำความสุข**  
เรื่อง นิโรธ

โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์ เขต 1  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

**ชุดที่ 2 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้**  
ตามแนวคิดปัญหาเป็นฐาน(Problem-Based-Learning)

**รายวิชาสังคมศึกษา**  
สาระศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

**วิธีดีบ่า**  
เอาชนะ ปัญหาการเงิน

**หลักธรรมนำความสุข**  
เรื่อง สมุทัย

โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์ เขต 1  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

**ชุดที่ 1 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้**  
ตามแนวคิดปัญหาเป็นฐาน(Problem-Based-Learning)

**รายวิชาสังคมศึกษา**  
สาระศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

**วิธีดีบ่า**  
เอาชนะ ปัญหาการเงิน

**หลักธรรมนำความสุข**  
เรื่อง ทุกข์

โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์ เขต 1  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

**ชุดที่ 4 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้**  
ตามแนวคิดปัญหาเป็นฐาน(Problem-Based-Learning)

**รายวิชาสังคมศึกษา**  
สาระศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

**วิธีดีบ่า**  
เอาชนะ ปัญหาการเงิน

**หลักธรรมนำความสุข**  
เรื่อง มรรค

โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์ เขต 1  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

## ตัวอย่างแผนการเรียนรู้

### ชั่วโมงที่ ๑ เรื่อง ทுகข์ (ธรรมที่ควรรู้) ชั้น ๕ : อายตนะ

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. อธิบาย ทுகข์ (ธรรมที่ควรรู้) : ชั้น ๕ อายตนะ เป็นองค์ประกอบของชีวิตมนุษย์มีผลกระทบต่อกรดำเนินชีวิตได้
๒. วิเคราะห์ถึงสาเหตุ ผลกระทบ และแนวทางแก้ไขปัญหาชีวิตจากความสัมพันธ์ ชั้น ๕ อายตนะ ที่ก่อให้เกิดความทุกข์ได้
๓. แก้ปัญหาจากกรณีตัวอย่างที่กำหนดให้ได้
๔. ตระหนักและเห็นคุณค่าของ ทுகข์ (ธรรมที่ควรรู้) : ชั้น ๕ อายตนะ นำมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตได้

#### กิจกรรมการเรียนรู้ใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐาน (PBL)

#### ขั้นทำความเข้าใจหลักธรรมอริยสัจ ๔ และหมวดธรรมของปัญหาตามหลักธรรมอริยสัจ ๔

- ๑) ครูทักทายนักเรียนสร้างความสัมพันธ์โดยใช้เพลงสร้างสมาธิดอกไม้บานและทำท่าทางประกอบเพลง
- ๒) ครูนำประวัติรูปภาพและการดำเนินชีวิตของนางแบบระดับโลกยู้งรจนา ให้นักเรียนดู จากนั้นครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับภาพนี้และประวัติของยู้งรจนานางแบบระดับโลกของประเทศไทยในประเด็นต่อไปนี้
  - ปัญหาชีวิตของเธอเกิดจากสาเหตุใด
  - ภาพเหล่านี้เป็นภาพเกี่ยวข้องกับอะไรของหลักธรรมอริยสัจ ๔
  - นักเรียนคิดว่ามีแนวทางแก้ไขได้หรือไม่
- ๓) ครูให้นักเรียนตัวแทน ๑-๒ คน ออกมาตอบประเด็นคำถาม จากนั้นครูเชื่อมโยง ทுகข์ (ธรรมที่ควรรู้) ชั้น ๕ อายตนะ ไปสู่ขั้นทำความเข้าใจกับปัญหา

#### ขั้นระบุปัญหาหรือข้อมูลสำคัญ

๔) แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น ๕ กลุ่ม คณะนักเรียนเก่ง พอใช้ อ่อน ให้มีจำนวนสมาชิกเท่ากัน

๕) ให้ตัวแทนกลุ่มมาจับฉลากหมายเลขปัญหาที่ได้รับไปศึกษาเป็นกรณีศึกษา ๕ ตัวอย่าง

- กรณีศึกษาที่ ๑ หลายชีวิต
- กรณีศึกษาที่ ๒ ฤทธิ์สุรา
- กรณีศึกษาที่ ๓ ทารกถูกทิ้งใต้สะพานลอย พบรถป้ายแดงบีบแตรคล้ายส่งสัญญาณ
- กรณีศึกษาที่ ๔ สลดนักเรียนหญิงอายุ 14 น้อยใจยายห้ามเที่ยวสงกรานต์ตีลูกคอตับ
- กรณีศึกษาที่ 5 สาวชดไฮเตอร์ประชดรัก ปมน้อยใจแฟนหนุ่มต่างชาติ

#### ขั้นระดมสมอง

- ๖) หลังจากนักเรียนได้รับมอบหมายไปศึกษากรณีศึกษา ๕ ตัวอย่าง ครูแจกใบความรู้ เรื่อง ทுகข์ (ธรรมที่ควรรู้) ชั้น ๕ อายตนะ โดยมีประเด็นที่ต้องร่วมกันวิเคราะห์ร่วมกัน คือ
  - ปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นคือปัญหาอะไร

- สาเหตุของปัญหานี้เป็นอย่างไรสอดคล้องกับ ชั้น์และอายตนะอย่างไร
- มีผลกระทบที่เกิดขึ้นอย่างไรบ้าง
- มีแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาได้อย่างไร

### ขั้นวิเคราะห์ปัญหา

- ๓) ครูแจกกระดาษปรีฟให้กับนักเรียนกลุ่มละ ๑ แผ่น
- ๔) ให้นักเรียนทำแผนผังความคิดเรื่องที่กลุ่มตนเองรับผิดชอบประกอบไปด้วยประเด็นดังนี้
  - ปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นคือปัญหาอะไร
  - สาเหตุของปัญหานี้เป็นอย่างไรสอดคล้องกับ ชั้น์และอายตนะอย่างไร
  - มีผลกระทบที่เกิดขึ้นอย่างไรบ้าง
  - มีแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาได้อย่างไร

### ขั้นกำหนดประเด็นการเรียนรู้

๕) ระหว่างการทำแผนผังความคิดให้นักเรียนภายในกลุ่มอภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้ เพื่อเพิ่มเติมข้อมูลส่วนที่ยังไม่ครบถ้วนและให้เกิดความรู้ความเข้าใจระหว่างกันเพิ่มมากขึ้น

### ขั้นเรียนรู้ด้วยตนเอง

- ๑๐) ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน
- ๑๑) ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปและอภิปรายความรู้เพิ่มเติมร่วมกัน

### ขั้นรายงานผล

- ๑๒) ครูนำแผนผังทั้งหมดของแต่ละกลุ่มไปติดเพื่อแสดงผลงานของแต่ละกลุ่ม
- ๑๓) ครูให้นักเรียนลงความเห็นว่าคุณสมบัติที่ดีที่สุดโดยพิจารณาจากประเด็นดังนี้
  - ความถูกต้อง/ครบถ้วนของเนื้อหาสาระ
  - ความสวยงามและความดึงดูดความสนใจ
  - รูปแบบของแผนผังความคิดมีความคิดสร้างสรรค์
- ๑๔) ครูมอบแบบฝึกหัดเรื่อง ทุกข์ (ธรรมที่ควรรู้) : ชั้น์ ๕ อายตนะ ให้นักเรียนเป็นการบ้าน

### สื่อและแหล่งเรียน

#### สื่อประกอบการเรียนรู้

- ใบความรู้ เรื่อง ทุกข์ (ธรรมที่ควรรู้) : ชั้น์ ๕ อายตนะ
- หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน พระพุทธศาสนา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒
- ใบงาน เรื่อง ทุกข์ (ธรรมที่ควรรู้) : ชั้น์ ๕ อายตนะ จากกรณีศึกษา ๕ ตัวอย่าง
- แบบฝึกหัด
- กระดาษปรีฟเขียนแผนภาพความคิด

#### แหล่งเรียนรู้

- ห้องสมุด
- แหล่งข้อมูลสารสนเทศ

### การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
<p>๑. ความรู้</p> <p>- อธิบาย ทุขข์ (ธรรมที่ควรรู้) : ชั้น ๕ อายุตนเอง เป็นองค์ประกอบของชีวิตมนุษย์มีผลกระทบต่อ การดำเนินชีวิตได้(K)</p>	<p>- การตอบคำถาม</p> <p>- การสร้างแผนผังมโนทัศน์</p>	<p>- คำถาม/ใบงาน</p> <p>- แผนผังมโนทัศน์</p>	<p>- นักเรียนตอบคำถามได้อย่างเหมาะสม</p> <p>- สร้างแผนผังมโนทัศน์และบรรยายได้อย่างเหมาะสม</p>
<p>๒. ทักษะ/กระบวนการ</p> <p>- วิเคราะห์ถึงสาเหตุ ผลกระทบ และแนวทางแก้ไขปัญหาชีวิตจากความสัมพันธ์ ชั้น ๕ อายุตนเอง ที่ก่อให้เกิดความทุกข์ได้</p> <p>- แก้ปัญหาจากกรณีตัวอย่างที่กำหนดให้ได้(P)</p>	<p>- การอภิปรายกลุ่ม</p> <p>- สังเกตพฤติกรรมกรณีมีส่วนร่วม</p> <p>- การตอบคำถาม ยกตัวอย่างประกอบใบงาน และสร้างแผนผังมโนทัศน์</p>	<p>- ใบงานที่</p> <p>- แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรม</p>	<p>- สามารถระดมความคิดตอบประเด็นคำถามและสรุปองค์ความรู้ด้วยแผนผังมโนทัศน์และบรรยายได้อย่างเหมาะสม</p>
<p>๔. เจตคติ</p> <p>- ตระหนักและเห็นคุณค่าของ ทุขข์ (ธรรมที่ควรรู้) : ชั้น ๕ อายุตนเอง นำมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตได้ (A)</p>	<p>- สังเกตพฤติกรรม</p>	<p>- แบบบันทึกสังเกตพฤติกรรม</p>	<p>- มีพฤติกรรมปฏิบัติตนตามหลักธรรมของศาสนาที่นับถือได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม</p>

ตัวอย่างชุดกิจกรรม

ชุดที่ 1

# ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ตามแนวคิดปัญหาเป็นฐาน(Problem-Based-Learning)

## รายวิชาสังคมศึกษา

ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



หลักสูตรนำความสุข  
เรื่อง ทุกข์

โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

## คำชี้แจงในการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง หลักกรรมนำความสุข สารศาสนา ศีลธรรมจริยธรรม ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง หลักกรรมนำความสุข ทุกข์(ธรรมที่ควรรู้) เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ครูมีบทบาทสำคัญ ดังนี้

1. ศึกษาคู่มือครูและแผนการจัดการเรียนรู้ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนการสอนโดยแนวคิด ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) เรื่อง หลักกรรมนำความสุข สมุทัย (ธรรมที่ควรละ)
2. เตรียมความพร้อมของนักเรียนก่อนการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้
3. เตรียมชุดกิจกรรมการเรียนรู้ วัสดุ สิ่งของและอุปกรณ์ที่ระบุไว้ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ให้พร้อม
4. แนะนำขั้นตอนการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ แนวปฏิบัติ ให้นักเรียนรับทราบโดยละเอียด
5. ก่อนการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนการเรียนรู้ เพื่อวัดความรู้พื้นฐานก่อนการเรียนรู้
6. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยปฏิบัติตามกิจกรรม ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ อย่างเคร่งครัด ครูต้องกำกับ ดูแลนักเรียนอย่างใกล้ชิดขณะจัดกิจกรรมการเรียนการสอนปฏิบัติตามขั้นตอนในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) ทฤษฎีของ Good (1973 : 25-30) ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้
  - 6.1 ขั้นทำความเข้าใจกลุ่มผู้เรียนทำความเข้าใจข้อความ ที่ปรากฏอยู่ในปัญหาให้ชัดเจนโดย อาศัยความรู้พื้นฐานของสมาชิกในกลุ่ม หรือการศึกษาค้นคว้าจากเอกสาร
  - 6.2 ขั้นระบุปัญหาหรือข้อมูลสำคัญ กลุ่มผู้เรียนระบุปัญหาหรือข้อมูลสำคัญร่วมกัน โดยทุกคนในกลุ่มเข้าใจปัญหา เหตุการณ์หรือปรากฏการณ์ใดที่กล่าวถึงในปัญหานั้น
  - 6.3 ขั้นระดมสมอง กลุ่มผู้เรียนระดมสมองเพื่อวิเคราะห์ปัญหาต่าง ๆ อธิบายความเชื่อมโยงต่าง ๆ ของข้อมูล หรือปัญหา
  - 6.4 ขั้นวิเคราะห์ปัญหา กลุ่มผู้เรียนกำหนดและจัดลำดับความสำคัญของสมมติฐาน พยายามหาเหตุผลที่จะ อธิบายปัญหาหรือข้อมูลที่พบ โดยใช้พื้นฐานความรู้เดิมของผู้เรียน การแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล สมเหตุสมผลสำหรับปัญหานั้น
  - 6.5 ขั้นกำหนดประเด็นการเรียนรู้ กลุ่มผู้เรียนกำหนดประเด็นการเรียนรู้ เพื่อค้นหาข้อมูลหรือความรู้ที่จะ อธิบาย ผู้เรียนสามารถบอกได้ว่าความรู้ส่วนใดรู้แล้ว ส่วนใดต้องกลับไปทบทวนส่วนใดยังไม่รู้ หรือจำเป็นต้องไป ค้นคว้าเพิ่มเติม
  - 6.6 ขั้นเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนค้นคว้ารวบรวมสารสนเทศจากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ
  - 6.7 ขั้นรายงานผล จากรายงานข้อมูลหรือสารสนเทศใหม่ที่ได้อ่าน กลุ่มผู้เรียนนำมาอภิปราย วิเคราะห์ สังเคราะห์ตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แล้วนำมาสรุปเป็นหลักการและประเมินผลการเรียนรู้
7. หลังจากทำกิจกรรมการเรียนการสอนเสร็จแล้ว ให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์ประกอบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ เรียบร้อย
8. บันทึกผลคะแนนจากการทำกิจกรรมในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามเกณฑ์การวัดประเมินผลที่ระบุในแผนการ จัดการเรียนรู้

## คำชี้แจงสำหรับครู

1. ก่อนนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนครูควรศึกษาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ให้รอบคอบ จากคำชี้แจงการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เข้าใจ
2. ศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง สารการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ การวัดผล ประเมินผล ตลอดจนแหล่งการเรียนรู้ ในแต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เข้าใจอย่างชัดเจน
3. ครูควรเตรียมชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังแบบทดสอบก่อนเรียน ใน ความรู้ กิจกรรม แบบทดสอบหลังเรียน ตลอดจนอุปกรณ์ต่างๆ ให้ครบถ้วน
4. ก่อนสอนครูควรชี้แจงบทบาทและหน้าที่ของผู้เรียน และกำหนดข้อตกลงร่วมกัน
5. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้แนวคิดปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) เรื่อง หลักธรรมนำความสุข อริยสัจ 4 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง หลักธรรมนำความสุข ทุกข์(ธรรมที่ควรรู้) จำนวน 10 ข้อ เพื่อประเมินความรู้พื้นฐานของนักเรียน
6. แจ้งผลการเรียนรู้ที่คาดหวังให้นักเรียนทราบ
7. ครูแจกชุดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนศึกษาและแนะนำวิธีใช้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนจะ ได้ปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง
8. ดำเนินการสอนตามกิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ ทำแบบฝึกการคิดวิเคราะห์
9. ขณะประกอบกิจกรรมครูควรเป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำกับนักเรียนที่มีปัญหาโดยเน้นให้นักเรียนได้ร่วม คิดร่วมทำจากการปฏิบัติจริงเพื่อสรุปผลการเรียนรู้
10. ถ้ามีนักเรียนเรียนไม่ทัน ครูควรให้คำแนะนำหรืออาจมอบหมายงานหรือให้นักเรียนนำชุดกิจกรรมการ เรียนรู้ไปศึกษาเพิ่มเติมในเวลาว่าง
11. หลังจากนักเรียนศึกษาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามขั้นตอนที่ระบุไว้เสร็จเรียบร้อยแล้วครูและนักเรียน ควรช่วยกันสรุปคะแนน จากการทำกิจกรรมให้ครบถ้วนทุกแบบฝึกในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดปัญหาเป็น ฐาน (Problem-Based Learning) เรื่อง หลักธรรมนำความสุข อริยสัจ 4 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง หลักธรรมนำความสุข สมุทัย (ธรรมที่ควรละ)
12. การจัดชั้นเรียนให้จัดนักเรียนนั่งเป็นกลุ่มเพื่อฝึกทักษะการทำงานกลุ่มร่วม
13. เมื่อเรียนชุดกิจกรรมการเรียนรู้จบชุดแล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แนวคิดปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) เรื่อง หลักธรรมนำความสุข อริยสัจ 4 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง หลักธรรมนำความสุข ทุกข์(ธรรมที่ควรรู้) จำนวน 10 ข้อ เพื่อวัดความรู้ความ เข้าใจ แล้วนำผลการทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน มาเปรียบเทียบ เพื่อทราบผลการพัฒนาในการเรียนด้วยชุด กิจกรรมการเรียนรู้

## คำชี้แจงสำหรับนักเรียน

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แนวคิดปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) เรื่อง หลักธรรมนำความสุข อริยสัจ 4 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง หลักธรรมนำความสุข ทุกข์(ธรรมที่ควรรู้) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ชุดนี้ประกอบด้วย

- คำชี้แจงในการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้
- คำชี้แจงสำหรับครู
- คำชี้แจงสำหรับนักเรียน
- แบบทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน
- กิจกรรมแบบฝึกการคิดวิเคราะห์
- ใบกิจกรรม
- เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน

3. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ชุดนี้ใช้เวลาเรียน 1 ชั่วโมง ก่อนศึกษาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) เรื่อง หลักธรรมนำความสุข อริยสัจ 4 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง หลักธรรมนำความสุข ทุกข์(ธรรมที่ควรรู้) จำนวน 10 ข้อ

4. หลังจากศึกษาชุดกิจกรรมการเรียนรู้จบแล้วทำแบบทดสอบหลังเรียน ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) เรื่อง หลักธรรมนำความสุข อริยสัจ 4 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง หลักธรรมนำความสุข ทุกข์(ธรรมที่ควรรู้) (ธรรมที่ควรละ)จำนวน 10 ข้อ

## ใบความรู้ เรื่อง ทุกข์ (ธรรมที่ควรรู้) ชั้น ๕ อายตนะ

### ทุกข์ (ธรรมที่ควรรู้) : ชั้น ๕

ชั้น ๕ แปลว่า กอง, หมวด, หมู่, ส่วน ในทางพุทธศาสนาหมายถึงร่างกายของคนเรา คือแยกร่างกาย ออกเป็นส่วนๆ ตามสภาพได้ ๕ ส่วน หรือ ๕ ชั้น ชั้น ๕ คือ องค์ประกอบของชีวิต มี ๕ ประการคือ รูป เวทนา สัญญา สังขาร วิญญาณ

๑. รูป หมายถึง ส่วนที่เป็นร่างกาย รวมถึงพฤติกรรมทั้งหมดของร่างกาย เป็นการผสมกันของธาตุทั้ง ๔ ได้แก่

- ธาตุน้ำ ( อาโปธาตุ ) คือสิ่งที่มีสถานะเป็นของเหลวในร่างกาย เช่น โลหิต น้ำปัสสาวะ เหงื่อ เลือด น้ำลาย เป็น ๑๒ อย่าง

- ธาตุดิน ( ปฐวีธาตุ ) คือสิ่งที่มีสถานะเป็นของแข็งในร่างกาย เช่น ผิวหนัง ไขมัน เอ็น เยื่อใน กระดูก ม้าม หัวใจ ฟังผืด ไต ลาไส้ใหญ่ ลาไส้เล็ก ตา จมูก ปาก ลาไส้ ตับ กระดูก ขน เล็บ ฟัน ปอด ฯลฯ เป็น ๒๐ อย่าง

- ธาตุไฟ ( เตโชธาตุ ) คืออุณหภูมิของร่างกาย พลังงานในการเผาผลาญอาหาร ให้เราอบอุ่นในกาย ทำให้เกิดความกระวนกระวายและให้ความอบอุ่นแก่ร่างกาย

- ธาตุลม ( วาโยธาตุ ) คือสิ่งที่มีสถานะเป็นแก๊สหรือก๊าซในร่างกาย เช่น ลมหายใจเข้าออก แก๊สในกระเพาะอาหาร

๒. เวทนา หมายถึงความรู้สึกที่เกิดขึ้นต่อสิ่งที่รับรู้ เวทนา มีอยู่ ๓ อย่าง ได้แก่

- สุขเวทนา คือความรู้สึกสบายใจ

- ทุกขเวทนาคือความรู้สึกไม่สบายใจ

- อุเบกขาเวทนาคือความรู้สึกเฉย ๆ เป็นกลาง

๓. สัญญา หมายถึง การกำหนดหมายรู้สิ่งใดสิ่งหนึ่ง สัญญาแบ่งออกได้ ๖ ทางแห่งการรับรู้คือ รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส ทางอารมณ์หรือใจ (ธรรมารมณ์)

๔. สังขารหมายถึงความนึกคิดที่เกิดทางใจ หรือสิ่งที่ปรุงแต่งจิตให้คิดดี คิดชั่ว ให้ตั้งใจฟัง ตั้งใจเรียน เป็นสิ่งที่กระตุ้นผลักดันให้มนุษย์กระทำการ อย่างใดอย่างหนึ่ง เป็นผลรวมของการรับรู้ที่ผ่านมา เช่น

๑. ตารับรู้วัตถุสิ่งหนึ่ง ( วิญญาณ )

๒. รู้สึกว่าสวยดี ( เวทนา )

๓. จำได้ว่ามันเป็นวัตถุเหลี่ยม ๆ ใสๆ ( สัญญา )

๔. ทำให้เกิดสภาพปรุงแต่งจิตให้คิดดี ชั่ว หรือเกิดแรงจูงใจผลักดันให้เอื้อมมือ ไปหยิบมา เพราะความอยากได้ ขั้นตอนนี้เรียกว่า สังขาร ซึ่งเป็นขั้นตอนที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมทั้งดี และชั่วได้

๕. วิญญาณ หมายถึง การรับรู้ ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง ๕ และทางใจได้แก่ การเห็น การได้ยิน การได้กลิ่น การรู้รส การสัมผัสทางกายและ รู้อารมณ์ทางใจ ได้แก่

๒. โสตวิญาณ คือ การรับรู้ทางหู

๓. ชานวิญาณคือ การรับรู้ทางจมูก

๑. จักขุวิญาณ คือ การรับรู้ทางตา

๕. กายวิญาณ คือ การรับรู้สัมผัสทางกายและรู้อารมณ์ทางใจ

#### ๔.ชีวหาวิญญาน คือ การรับรู้ทางลิ้น

##### ทุกข์ (ธรรมที่ควรรู้) : อายุตนะ

อายุตนะ คือ จุดเชื่อมต่อระหว่างขั้นที่ ๕ กับสิ่งที่อยู่ภายนอกตัวเรา อายุตนะจัดองค์ประกอบของวิญญาน คือการรับรู้ กล่าวคือ ในการรับรู้จะต้องมีผู้รู้และสิ่งที่ถูกรู้ ขั้นที่ ๕ คือผู้รู้ ซึ่งรับรู้ผ่านอายุตนะภายใน ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น กาย และใจ ส่วนสิ่งที่ถูกรู้ คือ รูป เสียง กลิ่น รส การสัมผัส และการนึกคิด (ธรรมารมณ) เรียกว่า อายุตนะภายนอก

อายุตนะภายใน	อายุตนะภายนอก
ตา (จักขุวิญญาน)	รูป - สิ่งที่เห็นด้วยตา
หู (โสตวิญญาน)	เสียง - สิ่งที่ได้ยินด้วยหู
จมูก (ฆานวิญญาน)	กลิ่น - สิ่งที่สูดดมได้ด้วยจมูก
ลิ้น (ชีวหาวิญญาน)	รส - สิ่งที่ลิ้มรสได้ด้วยลิ้น
กาย (กายวิญญาน)	สัมผัส(โผฏฐัพพะ) - สิ่งที่ถูกต้องกาย
ใจ (มโนวิญญาน)	อารมณ(ธรรมารมณ) - เรื่องที่คิดขึ้นด้วยใจ

##### ความสำคัญของ ขั้นที่ ๕ อายุตนะ

ขั้นที่ ๕ คือ องค์ประกอบของชีวิต มี ๕ ประกอบคือ รูป เวทนา สัญญา สังขาร วิญญาน การศึกษา หลักธรรมขั้นที่ ๕ จะทำให้เราเข้าใจกระบวนการเกิดความรู้สึกรู้สีกทุกข์อันเกิดจาก รูป เวทนา สัญญา สังขาร และวิญญาน ซึ่งเมื่อเราเข้าใจเช่นนั้น ก็จะทำให้สามารถลด ละ เลิกการยึดมั่นถือมั่นเพราะเป็นของไม่จีรังยั่งยืน พระพุทธเจ้าทรงให้เราทุกคนรู้เท่าทันตามสภาพความเป็นจริงและเตรียมตัวรับความจริง

หลักธรรมอายุตนะ จะทำให้เข้าการรับรู้ของสิ่งที่อยู่ภายในกับสิ่งที่อยู่ภายนอกสามารถกำหนดและมีความสำรวมในอายุตนะ จึงละจากความรู้สึกรู้สีกทุกข์ได้

ดังนั้นพุทธศาสนิกชนทั้งหลายควรรู้ให้ทันว่า สิ่งที่เรารับรู้ทางตา หู จมูก ลิ้น กาย ใจ นั้นถ้าเรายึดมั่นถือมั่นว่าเป็นของเราก็จะเกิดทุกข์ตามมา เราจึงควรมีสติกำกับอายุตนะ เพื่อให้รู้เท่าทันสิ่งที่รับรู้ทางอายตนะนั้นๆ ได้

## แบบฝึกหัด เรื่อง ทุกซ์ (ธรรมที่ควรรู้) ชั้น ๕ อายุตนะ

ตอนที่ ๑ คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกตัวเลขหน้าข้อความมาใส่ไว้ในหัวข้อเรื่องด้านบนที่มีใจความสัมพันธ์กัน ซึ่งข้อหนึ่งอาจจะใส่ได้หลายหัวข้อเรื่อง

ชั้น ๕	รูป	เวทนา	สัญญา	สังขาร	วิญญาณ

๑. รูป วิญญาณ เวทนา สัญญา สังขาร
๒. สิ่งประกอบขึ้นเป็นร่างกายและจิตใจของมนุษย์
๓. แฉ้วเห็นพ่อค้าขายลูกชิ้น ก็จำได้ว่าเคยกินแล้วน้ำจิ้มรสแซบมาก
๔. การรับรู้ทางประสาทสัมผัสทั้ง ๕ และทางใจ
๕. โนราได้ยินเสียง โธ่ง โธ่ง ก็จำได้ว่าเป็นเสียงของสุนัข
๖. ประกอบด้วยธาตุทั้ง ๔ คือ ดิน น้ำ ลม ไฟ
๗. คุณยายรู้สึกปวดศีรษะ
๘. ความรู้สึกสบายใจ ไม่สบายใจ หรือรู้สึกเฉยๆ
๙. ผิวหนังที่เย็บเย้น ตามองไม่เห็น หูตึง รับประทานอาหารไม่รู้รส จมูกไม่ได้กลิ่น ข้อความดังกล่าวนี้เกี่ยวกับเรื่องอะไร
๑๐. เป็นตัวปรุงแต่งใจให้คิดชั่ว คิดดี

ตอนที่ ๒ คำชี้แจง ให้อ่านคำถามและเลือกขีดเส้นใต้ข้อที่ถูกต้อง

๑. ในการรับรู้จะต้องมีผู้รู้และสิ่งที่ถูกรู้ คือ ( อินทรีย์ / อารมณ์ / อายุตนะ )
๒. ตาเป็นเครื่องรับรู้ รูปจะเป็นอะไร ( รู้อายุตนะภายใน / เครื่องติดต่อกับภายใน / สิ่งที่ถูกรับ )
๓. ถ้าจมูกคู่กับกลิ่น หูจะคู่กับอะไร ( รูป / รส / เสียง )
๔. สิ่งที่ใจรับรู้เรียกว่าอะไร ( ธรรมารมณ์ / อารมณ์ / อินทรีย์ )
๕. ข้อความใดไม่ใช่อายุตนะภายใน ( กาย / ลิ่น / รูป )
๖. อายุตนะ จัดเป็นข้อธรรมในข้อใด ( ธรรมที่ควรรู้ / ธรรมที่ควรละ / ธรรมที่ควรบรรลุ )
๗. เมื่อหูได้ยินเสียงจะเกิดวิญญาณ ซึ่งเรียกว่าอะไร ( จักขุวิญญาณ / โสตวิญาณ / ฆานวิญาณ )
๘. ข้อความคู่ใดต่อไปนี้ ที่จับคู่กันไม่ถูกต้อง ( กาย - รูป / หู - เสียง / จมูก - กลิ่น )
๙. ประสพเห็นดาราสาวเปล่งจรัสมีสวยมาก ประสพเกิดวิญญาณ ( ชิวหาวิญญาณ / จักขุวิญญาณ / โสตวิญาณ )
๑๐. อายุตนะภายใน ประกอบด้วย ( ตา หู จมูก ลิ่น กาย ใจ / ตา หู จมูก รูป เสียง / รูป เสียง กลิ่น รส โผฏฐัพพะ )

## ใบงาน เรื่อง ทுகข์ (ธรรมที่ควรรู้) ชั้น ๕ อายุตนะ

คำชี้แจง ให้นักเรียนศึกษากรณีศึกษาแล้วตอบคำถามและทำแผนผังความคิด

### กรณีศึกษาที่ ๑ หลายชีวิต

ดวงเดือนป่วยอยู่ที่โรงพยาบาลด้วยโรคมะเร็ง อดีตเธอเคยเป็นนางเอกละครผู้มีความสวยงามเป็นที่ชื่นชมของประชาชนทั้งหลาย ดวงเดือนแสดงบทบาทได้เหมาะสม ทั้งการพูดจาหรือทางกิริยาท่าทาง ขณะที่เธอนอนป่วยอยู่นั้น เธอมีความทุกข์ทรมานอย่างยิ่ง เธอคิดได้ว่าทุกอย่างในโลกนี้ไม่มีอะไรแน่นอน ย่อมมีการเปลี่ยนแปลงไป แม้กระทั่งรูปร่างหน้าตาของเธอซึ่งครั้งหนึ่งเธอเคยมีความภาคภูมิใจ แต่ปัจจุบันนี้เธอรับรู้ว่าคุณสวยงามนั้นมีใช้สิ่งจริงยั่งยืน คนที่เคยอยู่รอบข้างเธอ ต่างก็ค่อยๆ หินห่างไป แต่ไม่ว่าอย่างไรเธอก็จะพยายามอดทนต่อสู้กับโรคร้าย อย่างน้อยบุญกุศลที่เธอเคยกระทำมาได้ขาดตอนที่เธอรุ่งเรืองอยู่ ก็ช่วยกล่อมเกลาลจิตใจเธอมีให้ต่อสู้และมีกำลังใจที่จะเผชิญชีวิตต่อไปได้บ้าง

#### ประเด็นคำถาม

- ปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นคือปัญหาอะไร

---

---

- สาเหตุของปัญหานี้เป็นอย่างไรสอดคล้องกับ ชั้น ๕ และอายุตนะอย่างไร

---

---

---

---

---

---

---

---

- มีผลกระทบที่เกิดขึ้นอย่างไรบ้าง

---

---

---

---

---

---

---

---

- มีแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาได้อย่างไร

---

---

---

---

---

---

---

---

## กรณีศึกษาที่ ๒ ฤทธิ์สุรา

เมื่อเวลา ๐๑.๐๐ น. วันที่ ๑ มกราคม ร.ต.อ.สมมาตร จันทรบาล ร้อยเวร สภ.อ.บางชั้น  
จ.นครศรีธรรมราช รับแจ้งเหตุฆ่ากันตายบริเวณแยกสวนป่า ถนนสายทุ่งสง-บางชั้น หมู่ ๘  
ต.บางชั้น ไปที่เกิดเหตุพบศพนายประพัฒน์ อายุ ๑๙ ปี ถูกยิงด้วยปืนลูกซองเข้าบริเวณลำตัว  
สอบสวนทราบมาก่อนเกิดเหตุผู้ตายและเพื่อนอีกหลายคนนั่งดื่มเหล้าฉลองปีใหม่ของร้าน  
ขายเหล้าซึ่งห่างจากจุดเกิดเหตุราว ๑๐๐ เมตรขณะนั่งดื่มกินได้ทะเลาะและเกิดการชกต่อย  
กันขึ้นในวงเหล้า ผู้ตายวิ่งหนีออกจากร้านโดยมีคู่อริไล่ติดตาม และใช้อาวุธปืนยิงจนเสียชีวิต  
ที่มา : หนังสือพิมพ์มติชน ปีที่ ๒๐ ฉบับที่ ๙,๔๒๙ วันศุกร์ที่ ๒ มกราคม พ.ศ. ๒๕๔๗

### ประเด็นคำถาม

- ปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นคือปัญหาอะไร

.....  
.....  
.....

- สาเหตุของปัญหานี้เป็นอย่างไรสอดคล้องกับ ชั้นที่ ๕ และอายุตนเองอย่างไร

.....  
.....  
.....  
.....

- มีผลกระทบที่เกิดขึ้นอย่างไรบ้าง

.....  
.....  
.....  
.....

- มีแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้อย่างไร

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

กรณีศึกษาที่ ๓ ทารกถูกทิ้งไว้ใต้สะพานลอย พบรถป้ายแดงบีบแตรคล้ายส่งสัญญาณ  
พบทารกน้อยเพศชายถูกทิ้งไว้ใต้สะพานลอย เผยพบรถกระบะป้ายแดงบีบแตรคล้ายส่งสัญญาณ  
ให้คนเดินผ่านเข้าไปดู ตำรวจคาดฝีมือแม่วัยรุ่นไม่พร้อมเลี้ยงดู

วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๕๘ ผู้สื่อข่าวรายงานว่า เมื่อช่วงกลางดึกคืนที่ผ่านมา ร.ต.ท. อติศักดิ์ คชศักดิ์ ร้อยเวร สภ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี ได้รับแจ้งพบทารกเพศชายยังมีชีวิตอยู่ถูกนำมาทิ้งไว้บริเวณใต้ สะพานลอยคนข้ามหน้าบริษัท บุญถาวร ต.คลองหนึ่ง อ.คลองหลวง จึงรีบไปดูตรวจสอบพร้อมด้วย เจ้าหน้าที่มูลนิธิป้องกันเด็กที่เกิดเหตุอยู่ที่บริเวณแคว้นไม้ใต้สะพานลอย ซึ่งเป็นที่ตั้งวินมอเตอร์ไซค์ รับจ้าง พบทารกเพศชายอายุประมาณ ๒ เดือน นอนร้องไห้อยู่ ลำตัวห่อหุ้มด้วยผ้าขนหนูสีฟ้า สวมชุด เด็กสีขาว สวมแพมเพิร์ส ภูมิมือสีฟ้าและใส่ในถุงพลาสติกแบบมีซิปรูดเปิด-ปิด พบตุ้มแดงที่โดนนมหรือ แผลงกัดต่ออยู่ที่ตัวร่างกาย ตำรวจจึงให้เจ้าหน้าที่มูลนิธิฯ รีบนำตัวทารกส่งโรงพยาบาลธรรมศาสตร์เฉลิม พระเกียรติ เพื่อให้แพทย์ดูแลและทำการรักษา

จากการสอบถาม น.ส.เกศิณี อยู่ผาสุก อายุ ๓๐ ปี เจ้าหน้าที่มูลนิธิฯ เล่าว่า ในตอนนั้นตนได้เดินผ่าน บริเวณดังกล่าวซึ่งเป็นเส้นทางกลับบ้านพอดี ขณะนั้นตนก็ได้ยินเสียงเด็กกร้อง จึงเดินไปดูจึงพบพนักงาน ชายของบริษัทบุญถาวร ยืนอยู่พร้อมกับเด็กทารกที่ถูกทิ้งไว้ใต้สะพานลอย ตนจึงเข้าไปสอบถามทราบว่า พนักงานคนนี้ได้เห็นรถยนต์กระบะแบบ ๔ ประตู ยี่ห้อฟอร์ด สีดำ ป้ายแดง มาจอดบริเวณดังกล่าวแล้ว นำวัตถุบางอย่างวางทิ้งไว้ ก่อนจะขับออกไป เมื่อเห็นคนเดินผ่านมาจึงบีบแตรหลายครั้ง คล้ายส่งสัญญาณ ให้เข้าไปดู ก่อนจะเร่งเครื่องหลบหนีไปในเส้นทางถนนพหลโยธินขาออก คาดว่าเป็นรถยนต์คันเดียวกับที่ นำเด็กทารกมาทิ้งไว้วันนั้นเอง

ที่มา : <http://highlight.kapook.com/view/๑๑๘๓๐๐>

### ประเด็นคำถาม

- ปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นคือปัญหาอะไร

.....

.....

- สาเหตุของปัญหานี้เป็นอย่างไรสอดคล้องกับ ชั้น ๕ และอายุตนเองอย่างไร

.....

.....

- มีผลกระทบที่เกิดขึ้นอย่างไรบ้าง

.....

.....

- มีแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้อย่างไร

.....

.....

กรณีศึกษาที่ ๔ สลด นักเรียนหญิงอายุ ๑๔ น้อยใจยายห้ามเที่ยวสงกรานต์ ผูกคอตบ  
เกิดเหตุสลดเด็กนักเรียนหญิงวัย ๑๔ ปี ชาวจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ผูกคอตบภายในบ้าน  
ตำรวจคาดเหตุคิดสั้นเพราะน้อยใจยายไม่อนุญาตให้ออกไปเล่นน้ำสงกรานต์กับเพื่อน

วันที่ ๑๖ เมษายน ๒๕๕๘ ร.ต.ท. สาทิต ดวงดี พนักงานสอบสวน สภ.เมือง จ.ประจวบคีรีขันธ์ ได้รับ  
แจ้งจากเจ้าหน้าที่ห้องฉุกเฉิน โรงพยาบาลประจวบคีรีขันธ์ ให้มาตรวจสอบหลังมีคนใช้ผูกคอตบเองเข้ามา  
รักษาตัวก่อนจะเสียชีวิต เจ้าหน้าที่พร้อมชุดสืบสวนจึงรุดมาตรวจสอบ โดยสภาพศพพบรอยเขียวช้ำ  
บริเวณลำคอ แพทย์ชี้สาเหตุการตายเกิดจากการขาดอากาศหายใจเป็นเวลานาน

จากการสอบสวนเบื้องต้น ทราบว่า ผู้ตายคือ ด.ญ.น้อย (นามสมมติ) อายุ ๑๔ ปี เป็นนักเรียนชั้น ม.  
๒ โรงเรียนเอกชนชื่อดังในจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ พักอาศัยอยู่กับยายเพียง ๒ คน ที่บ้านพักใน ต.เกาะ  
หลัก จ.ประจวบคีรีขันธ์ โดยก่อนเกิดเหตุ ผู้ตายได้ขอยายไปเล่นน้ำสงกรานต์กับเพื่อน ๆ และจะขอ  
เดินทางไปเยี่ยมแม่ที่จังหวัดนครปฐม แต่ยายไม่อนุญาต ผู้ตายจึงเอาแต่เก็บตัวเงียบอยู่ในห้องเพียงคน  
เดียว ด้วยความน้อยใจ จนกระทั่งมาพบผูกคอกับชื่อบ้านและเสียชีวิตดังกล่าว

ที่มา : <http://highlight.kapook.com/view/๑๑๙๐๙๑>

#### ประเด็นคำถาม

- ปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นคือปัญหาอะไร

.....  
.....

- สาเหตุของปัญหานี้เป็นอย่างไรสอดคล้องกับ ชั้นที่ ๕ และอายุตนเองอย่างไร

.....  
.....  
.....  
.....

- มีผลกระทบที่เกิดขึ้นอย่างไรบ้าง

.....  
.....  
.....

- มีแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาได้อย่างไร

.....  
.....  
.....

กรณีศึกษาที่ ๕ สาวชดไฮเตอร์ประชดรัก ปมน้อยใจแฟนหนุ่มต่างชาติ  
เจ้าหน้าที่เข้าช่วยเหลือสาวอายุ ๒๑ ปี ที่คอนโดในเมืองพัทยา หลังได้รับแจ้งว่ามี  
คนกินน้ำยาไฮเตอร์เพื่อฆ่าตัวตาย คาคสาเหตุน้อยใจแฟนหนุ่มต่างชาติติดเพื่อนไม่ยอมกลับบ้าน  
วันที่ ๑๗ เมษายน ๒๕๕๘ รายการเรื่องเล่าเช้านี้ ทางช่อง ๓ รายงานว่า เจ้าหน้าที่มูลนิธิสว่าง  
บริบูรณ์เมืองพัทยาได้รับแจ้งจากประชาชน เมื่อเวลา ๐๔.๓๐ น. วานนี้ (๑๖ เมษายน) มีหญิงสาวกิน  
น้ำยาไฮเตอร์เพื่อฆ่าตัวตาย ภายในห้องพักหมายเลข ๔๐๒ ชั้น ๔ ในคอนโดมิเนียมแห่งหนึ่ง ซอยโรงแรม  
โคซี่บีชเขาพระตำหนัก เมืองพัทยา จึงประสานเจ้าหน้าที่ตำรวจชุดเข้าตรวจสอบเหตุการณ์

บริเวณที่เกิดเหตุพบหญิงสาว ทราบชื่อคือ นางสาวลักษิกา อายุ ๒๑ ปี นอนหมดสติอยู่ภายใน  
ในห้อง มีฟองน้ำยาไฮเตอร์ไหลออกจากปากจำนวนมากและขวดน้ำยาไฮเตอร์ตกอยู่ในบริเวณเดียวกัน  
ทางเจ้าหน้าที่ตำรวจจึงพาตัวนางสาวลักษิกา ลงมาจากชั้น ๔ ของอาคาร เพื่อส่งให้กับอาสาสมัครนิสว่าง  
บริบูรณ์ทำการปฐมพยาบาลในเบื้องต้นและนำตัวส่งโรงพยาบาลเพื่อทำการรักษาอย่างเร่งด่วน

ทั้งนี้จากการให้การของเพื่อนที่อยู่ในเหตุการณ์ทราบว่า ก่อนเกิดเหตุ ตนและนางสาวลักษิกามี  
สุราอยู่ภายในห้องพัก พอนางสาวลักษิกาเริ่มรู้สึกเมาจึงได้โทรศัพท์หาแฟนหนุ่มชาวต่างชาติเพื่อให้กลับมา  
หาเธอที่ห้อง แต่แฟนหนุ่มไม่ยอมกลับบอกเพียงว่าจะไปเที่ยวต่อกับเพื่อน เมื่อได้ยินเช่นนั้น เธอมีอาการ  
ไม่พอใจลุกเดินไปที่ห้องของตัวเอง เวลาผ่านไปสักพักตนรู้สึกเอะใจเลยเดินไปตามก่อนจะพบนอนหมดสติ  
ดังกล่าว

ที่มา : <http://highlight.kapook.com/view/๑๑๙๑๑๔>

### ประเด็นคำถาม

- ปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นคือปัญหาอะไร

.....  
.....

- สาเหตุของปัญหานี้เป็นอย่างไรสอดคล้องกับ ชั้นที่ ๕ และอายตนะอย่างไร

.....  
.....  
.....

- มีผลกระทบที่เกิดขึ้นอย่างไรบ้าง

.....  
.....  
.....

- มีแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาได้อย่างไร

.....  
.....  
.....