

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การออกแบบเกมประกอบการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยแบ่งเป็นหัวข้อต่อไปนี้

1. หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544
2. การเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
3. การเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นสำคัญ
4. เกมการสอน
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544

กระทรวงศึกษาธิการ (2544, หน้า 1-2) ได้กำหนดความสำคัญ วิสัยทัศน์ สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ไว้ดังนี้

ความสำคัญ กลุ่มสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ผู้เรียนทุกคนในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาต้องเรียน ทั้งนี้เพราะกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ว่าด้วยการอยู่ร่วมกันบนโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตลอดเวลา การเชื่อมโยงทางเศรษฐกิจซึ่งแตกต่างกันอย่างหลากหลาย การปรับตัวเองกับบริบทสภาพแวดล้อม ทำให้เป็นพลเมืองที่รับผิดชอบ มีความสามารถทางสังคม มีความรู้ ทักษะ คุณธรรมและค่านิยมที่เหมาะสม โดยให้ผู้เรียนเกิด ความเจริญงอกงามในแต่ละด้านดังนี้

1. ด้านความรู้ กลุ่มสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม จะให้ความรู้แก่ผู้เรียนในเนื้อหาสาระ ความคิดรวบยอดและหลักการสำคัญๆ ในสาขาวิชาต่างๆ ทางสังคมศาสตร์ ได้แก่ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ รัฐศาสตร์ จริยธรรม สังคมวิทยา เศรษฐศาสตร์ กฎหมาย ประชากรศึกษาและสิ่งแวดล้อมศึกษา ตามขอบเขตที่กำหนดไว้ในแต่ละระดับชั้น โดยจัดการเรียนรู้ในลักษณะบูรณาการหรือสหวิทยาการ

2. ด้านทักษะและกระบวนการ ในการเรียนสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมนั้น ผู้เรียนควรจะได้พัฒนากระบวนการต่าง ๆ จนเกิดทักษะและกระบวนการ ดังนี้

2.1 ทักษะการคิด เช่นการสรุปความคิด การแปลความ การวิเคราะห์หลักการ และการนำไปใช้ ตลอดจนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

2.2 ทักษะการแก้ปัญหา ตามกระบวนการทางสังคมศาสตร์ กระบวนการสืบสอบ เช่น ความสามารถในการตั้งคำถามและการตั้งสมมุติฐานอย่างมีระบบ การรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล การทดสอบสมมุติฐานและสรุปเป็นหลักการ

2.3 ทักษะการเรียนรู้ เช่น ความสามารถในการแสวงหาข้อมูลความรู้โดยการอ่าน การฟัง และการสังเกต ความสามารถในการสื่อสารโดยการพูด การเขียน และการนำเสนอ ความสามารถในการตีความ การสร้างแผนภูมิ แผนที่ ตารางเวลา และการจดบันทึก รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีและสื่อสารสนเทศต่าง ๆ ให้เป็นประโยชน์ในการแสวงหาความรู้

2.4 ทักษะกระบวนการกลุ่ม เช่น ความสามารถในการเป็นผู้นำและผู้ตามในการทำงานกลุ่ม มีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมายการทำงานของกลุ่ม ปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมายด้วยความรับผิดชอบ สร้างสรรค์ผลงาน ช่วยลดข้อขัดแย้งและแก้ปัญหากลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ด้านเจตคติและค่านิยม กลุ่มสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม จะช่วยพัฒนาเจตคติ และค่านิยมเกี่ยวกับประชาธิปไตยและความเป็นมนุษย์ เช่นรู้จักตนเอง พึ่งตนเอง ซื่อสัตย์ สุจริต มีวินัย มีความกตัญญู รักเกียรติภูมิแห่งตน มีนิสัยในการเป็นผู้ผลิตที่ดี มีความพอดีในการบริโภค เห็นคุณค่าของการทำงาน รู้จักคิด วิเคราะห์ การทำงานเป็นกลุ่ม เคารพสิทธิของผู้อื่น เสียสละ เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม มีความผูกพันกับกลุ่ม รักท้องถิ่น รักประเทศชาติ เห็นคุณค่าอนุรักษย์และพัฒนาศิลปวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม ศรัทธาในหลักธรรมของศาสนา และการปกครองของศาสนา และการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

4. ด้านการจัดการและการปฏิบัติ กิจกรรมการเรียนในกลุ่มสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการทำงานเป็นกลุ่ม สามารถนำความรู้ ทักษะ ค่านิยมและเจตคติที่ได้รับการอบรมบ่มนิสัยมาใช้ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของผู้เรียนได้

เมื่อมองในภาพรวม ๆ แล้วจะพบว่า ความสำคัญของกลุ่มสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม นอกจากจะช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ในเรื่องต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมทั้งทางธรรมชาติและสังคมวัฒนธรรม มีทักษะกระบวนการต่าง ๆ ที่สามารถนำมาใช้ประกอบการตัดสินใจอย่างรอบคอบในการดำเนินชีวิต และมีส่วนร่วมในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาใน

ฐานะพลเมืองดีแล้ว ยังช่วยให้ นำความรู้ทางจริยธรรม หลักธรรมทางศาสนา มาพัฒนาตนเองและสังคมได้ ทำให้ผู้เรียนสามารถดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข

วิทยาลัยนักระทรวงศึกษาธิการ (2544, หน้า 3-4)

1. กลุ่มสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เป็นศาสตร์บูรณาการที่มุ่งให้เยาวชนเป็นผู้มีการศึกษา พร้อมทั้งจะเป็นผู้นำ เป็นผู้มีส่วนร่วม และเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบโดย

1.1 นำความรู้จากอดีตมาสร้างความเข้าใจในมรดกทางวัฒนธรรมของประเทศเพื่อการตัดสินใจในการเป็นพลเมืองดี

1.2 นำความรู้เกี่ยวกับโลกของเรามาสร้างความเข้าใจในกระบวนการก่อเกิดสภาพแวดล้อมของมนุษย์เพื่อการตัดสินใจในการดำรงชีวิตในสังคม

1.3 นำความรู้เรื่องการเมืองการปกครองมาตัดสินใจเกี่ยวกับการปกครอง ชุมชนท้องถิ่น และประเทศชาติของตน

1.4 นำความรู้เรื่องการผลิต การแจกจ่าย และการบริโภคสินค้าและบริการ มาตัดสินใจในการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดเพื่อการดำรงชีวิต การประกอบอาชีพ และการอยู่ในสังคม

1.5 นำความรู้เกี่ยวกับคุณค่าของจริยธรรม ศาสนา มาตัดสินใจในการประพฤติปฏิบัติตนและการอยู่ร่วมกับผู้อื่น

1.6 นำวิธีการทางสังคมศาสตร์มาค้นหาคำตอบเกี่ยวกับประเด็นปัญหาในสังคมและกำหนดแนวทางประพฤติปฏิบัติที่สร้างสรรค์ต่อส่วนรวม

เยาวชนจำเป็นต้องศึกษาสาระการเรียนรู้กลุ่มสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมเพื่อให้เข้าใจสังคมโลกที่ซับซ้อน สามารถปกครองดูแลตนเอง รับผิดชอบ เอาใจใส่ต่อสังคมและสิ่งแวดล้อมของโลกได้

2. กลุ่มสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ได้บูรณาการสรรพความรู้ กระบวนการ และปัจจัยต่าง ๆ เพื่อการเรียนรู้ตามเป้าหมายของท้องถิ่นและประเทศชาติ การเรียนการสอนต้องใช้ข้อมูล ความรู้ทั้งในระดับท้องถิ่น ประเทศชาติ และระดับโลก เชื่อมโยงเข้าด้วยกัน

3. ผู้เรียนได้อภิปรายประเด็นปัญหาร่วมสมัย ร่วมกับเพื่อนและผู้ใหญ่ สามารถแสดงจุดยืนในค่านิยม จริยธรรมของตนอย่างเปิดเผยและจริงใจ ขณะเดียวกันก็รับฟังเหตุผลของผู้อื่นที่แตกต่างจากตนเองอย่างตั้งใจ

4. การเรียนการสอนเป็นบรรยากาศของการส่งเสริมการคิดขั้นสูงในประเด็นหัวข้อที่ลึกซึ้ง ทำทนาย ผู้สอนปฏิบัติต่อผู้เรียน ที่จะให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีความหมาย ให้ผู้เรียนได้รับการประเมินที่เน้นการนำความรู้มาประยุกต์ใช้ทุกรายวิชา

5. กลุ่มสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมมีการจัดเตรียมโครงการที่สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงของสังคมที่ให้ผู้เรียนได้นำสิ่งที่เรียนไปใช้ได้จริงในการดำเนินชีวิต

สาระ เป็นองค์ความรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ประกอบด้วย กระทรวงศึกษาธิการ (2544ก, หน้า 10-11)

สาระที่ 1 ศาสนา ศิลธรรม จริยธรรม

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์

สาระที่ 5 ภูมิศาสตร์

มาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ในสาระประวัติศาสตร์ ประกอบด้วย

สาระที่ 1 ศาสนา ศิลธรรม จริยธรรม

มาตรฐาน ส 1.1 เข้าใจประวัติ ความสำคัญ หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ และสามารถนำหลักธรรมของศาสนามาเป็นหลักปฏิบัติในการอยู่ร่วมกัน

มาตรฐาน ส 1.2 ยึดมั่นในศีลธรรม การทำความดี มีค่านิยมที่ดีงาม และศรัทธาในพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ

มาตรฐาน ส 1.3 ประพฤติ ปฏิบัติตนตามหลักธรรมและศาสนพิธีของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ค่านิยมที่ดีงาม และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาตนบำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคม สิ่งแวดล้อม เพื่อการอยู่ร่วมกันได้อย่างสันติสุข

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.1 ปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี ตามกฎหมาย ประเพณี และวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข

มาตรฐาน ส 2.2 เข้าใจระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบัน ยึดมั่นศรัทธาและธำรงรักษาไว้ซึ่งการปกครองระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

มาตรฐาน ส 3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิต และการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเศรษฐกิจอย่างพอเพียง เพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ

มาตรฐาน ส 3.2 เข้าใจระบบ และสถาบันทางเศรษฐกิจต่างๆ ความสัมพันธ์ของระบบเศรษฐกิจ และความจำเป็นของการร่วมมือกันทางเศรษฐกิจในสังคมโลก

สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์

มาตรฐาน ส 4.1 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ และสามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์บนพื้นฐานของความเป็นเหตุเป็นผลมาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่างๆ อย่างเป็นระบบ

มาตรฐาน ส 4.2 เข้าใจพัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ในแง่ความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์อย่างต่อเนื่อง ตระหนักถึงความสำคัญและสามารถวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้น

มาตรฐาน ส 4.3 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความภูมิใจและธำรงความเป็นไทย

สาระที่ 5 ภูมิศาสตร์

มาตรฐาน ส 5.1 เข้าใจลักษณะของโลกทางกายภาพ ตระหนักถึงความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งที่ปรากฏในระวางที่ ซึ่งมีผลต่อกันและกันในระบบของธรรมชาติ ใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ในการค้นหาข้อมูลภูมิสารสนเทศ อันจะนำไปสู่การใช้และการจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ส 5.2 เข้าใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่ก่อให้เกิดการสร้างสรรค์วัฒนธรรม และมีจิตสำนึก อนุรักษ์ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ได้กำหนดให้สถานศึกษาแต่ละแห่งเป็นผู้จัดทำหลักสูตรตามกลุ่มสาระขึ้นเอง โดยเริ่มใช้ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2546 เป็นต้นไป ดังนั้น ผู้วิจัยไม่สามารถที่จะกำหนดเนื้อหาหลักสูตรสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมเองได้จึงได้ใช้หลักสูตรมัธยมศึกษาตอนปลาย พุทธศักราช 2524 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) และหลักสูตรแกนกลาง เป็นแนวทางในการกำหนดเนื้อหาในการสอน

สรุปได้ว่าเป้าหมายของการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ในทักษะด้านต่างๆ โดยเฉพาะทักษะการคิด เพราะความคิดเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้มนุษย์สืบค้นข้อมูลค้นคว้าหาความรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งความรู้ที่เกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ที่จะดำรงชีวิตอยู่ ในสิ่งแวดล้อมของสังคมได้อย่างมีความสุข มุ่งเน้นให้เกิดเจตคติและค่านิยม เกิดทักษะทางวิชาการและทางสังคม ซึ่งเป็นเป้าหมายที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนที่

จะแสวงหาความคิด ความรู้ คุณค่าทางเจตคติ ค่านิยม และการปฏิบัติให้ปรากฏเป็นผลดีต่อตนเองและสังคมด้วย

การเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

การจัดการเรียนรู้กลุ่มสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม กระทรวงศึกษาธิการ (2544, หน้า 31-33) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้กลุ่มสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมไว้ว่า ต้องจัดให้เหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียน ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมจัดการเรียนรู้ของตนเอง พัฒนาและขยายความคิดของตนเองจากความรู้ที่ได้เรียน ผู้เรียนต้องได้เรียนกลุ่มสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ทั้งในส่วนกว้างและลึก และจัดในทุกภาคและชั้นปี

หลักการเรียนการสอนกลุ่มสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ให้มีประสิทธิภาพ ได้แก่

1. จัดการเรียนการสอนที่มีความหมาย โดยเน้นแนวคิดที่สำคัญ ๆ ที่ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ทั้งในและนอกโรงเรียนได้ เป็นแนวคิด ความรู้ที่คงทน ยั่งยืน มากกว่าที่จะศึกษาในสิ่งที่เป็นเนื้อหาหรือข้อเท็จจริงที่มากมายกระจัดกระจายแต่ไม่เป็นแก่นสาร ด้วยการจัดกิจกรรมที่มีความหมายต่อผู้เรียนและด้วยการประเมินผลที่ทำให้ผู้เรียนต้องใส่ใจในสิ่งที่เรียน เพื่อแสดงให้เห็นว่าเขาได้เรียนรู้และสามารถทำอะไรได้บ้าง
2. จัดการเรียนการสอนที่บูรณาการ การบูรณาการตั้งแต่หลักสูตร หัวข้อที่จะเรียน เนื้อหาเชื่อมโยงเหตุการณ์ พัฒนาการต่าง ๆ ทั้งในอดีตและปัจจุบันที่เกิดขึ้นในโลกเข้าด้วยกัน บูรณาการความรู้ ทักษะ ค่านิยม และจริยธรรมลงสู่การปฏิบัติจริงด้วยการใช้แหล่งความรู้ สื่อและเทคโนโลยีต่าง ๆ และสัมพันธ์กับวิชาต่าง ๆ
3. จัดการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนา ค่านิยม จริยธรรม จัดหัวข้อหน่วยการเรียนรู้ที่สะท้อน ค่านิยม จริยธรรม ปทัสถานในสังคม การนำไปใช้จริงในการดำเนินชีวิต ช่วยผู้เรียนให้ได้คิดอย่างมีวิจารณญาณ ตัดสินใจแก้ปัญหาต่าง ๆ ขอบรับและเข้าใจในความคิดเห็นที่แตกต่างไปจากตน และรับผิดชอบต่อสังคมส่วนรวม
4. จัดการเรียนการสอนที่ท้าทาย คาดหวังให้ผู้เรียนได้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้ทั้งในส่วนตนและการเป็นสมาชิกกลุ่ม ให้ผู้เรียนใช้วิธีการสืบเสาะ จัดการกับการเรียนรู้ของตนเอง ใส่ใจและเคารพในความคิดของผู้เรียน
5. จัดการเรียนการสอนที่เน้นการปฏิบัติ ให้ผู้เรียนได้พัฒนาการคิด ตัดสินใจ สร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง จัดการตัวเองได้ มีวินัยในตนเองทั้งทางด้านการเรียนและการดำเนิน

ชีวิต เน้นการจัดกิจกรรมที่เป็นจริง เพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้ ความสามารถไปใช้ในชีวิตจริง

ครูผู้สอนกลุ่มสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ต้องมีความเชื่อว่า ผู้เรียนทุกคนเรียนรู้ได้ แม้ว่าอาจจะไม่ใช่เด็กทุกคนที่จะประสบความสำเร็จในการเรียนในระดับที่เท่ากัน

การจัดกระบวนการเรียนรู้กลุ่มสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม นั้น ครูผู้สอนจะใช้วิธีการสอนที่หลากหลายผสมผสานกันเหมือนกับการสอนอื่น ๆ เพราะเหตุว่าไม่มีการสอนวิธีใดวิธีหนึ่งที่ดีที่สุดเพียงวิธีเดียว การสอนที่ดีคือการสอนที่มีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับสถานการณ์ ครูผู้สอนที่มีประสบการณ์ในการสอนและนักการศึกษาในปัจจุบันรู้ว่า การพัฒนารูปแบบการสอนแบบต่าง ๆ เพื่อให้เหมาะสมกับครูผู้สอนซึ่งมีบุคลิกภาพต่างกัน ผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน และบริบทที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิงเป็นสิ่งทำได้ ครูผู้สอนบางคนและนักเรียนบางกลุ่มอาจชอบใช้วิธีสอนเป็นรายบุคคล ครูบางคนและนักเรียนบางกลุ่มอาจชอบใช้วิธีสอนด้วยการอภิปราย การทำงานเป็นกลุ่ม นักเรียนบางคนและบางกลุ่มอาจชอบใช้ทั้งสองวิธี อย่างไรก็ตามตัวครูผู้สอนเองก็จะต้องมีความยืดหยุ่น ใจกว้างยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้เรียนบ้าง พร้อมทั้งมีการวางแผนการสอนไว้ล่วงหน้าเป็นอย่างดีด้วย

การสอนกลุ่มสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม จะสามารถบรรลุจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ได้ด้วยทั้งการสอนแบบบูรณาการและการสอนแบบแยกรายวิชา ด้วยเหตุผลที่ว่า การสอนกลุ่มสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ด้วยวิธีการบูรณาการนั้น มีเหตุผลที่สนับสนุนอย่างน้อย 3 ประการ คือ ความเหมาะสมทางด้านปรัชญา ความเหมาะสมทางด้านจิตวิทยา และความสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงธรรมชาติของวิชาความรู้สมัยใหม่ กล่าวคือ

1. เหตุผลในด้านความเหมาะสมทางด้านปรัชญา เนื่องจากการจัดการศึกษาภาคบังคับนั้น เรื่องที่กำหนดไว้ในหลักสูตรเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จะต้องมีประโยชน์ ทั้งต่อตัวผู้เรียนและสังคมโดยรวม และผู้เรียนเองก็ต้องการความแน่ใจว่า สิ่งที่เขาถูกบังคับให้เรียนนั้นจะต้องเกิดประโยชน์แก่ตัวเขาไม่ว่าทางใดก็ทางหนึ่ง ดังนั้น การสอนแบบบูรณาการจึงมุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เพื่อนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ให้เกิดประโยชน์ ทั้งในการพัฒนาตนเองและสังคม

2. เหตุผลในด้านความเหมาะสมทางด้านจิตวิทยา การสอนแบบบูรณาการ เป็นการสอนที่พยายามจะตอบสนองธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็ก เนื่องจากเด็กมักจะมองโลกเป็นหน่วยเดียว แต่มักจะตั้งคำถามที่เกี่ยวข้องกับทุกเรื่องทุกวิชา ดังนั้นบทบาทของครูที่ควรจะทำก็คือ ครูผู้สอนจะต้องจัดประสบการณ์และช่วยชี้แนะ ช่วยเหลือวิธีการศึกษาค้นคว้าหาคำตอบที่มาจากความรู้หลาย ๆ ด้าน หลายวิชา รวมทั้งขั้นตอนในกระบวนการศึกษาค้นคว้าให้แก่ผู้เรียนด้วย

3. เหตุผลในด้านความสอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงธรรมชาติของวิชาความรู้สมัยใหม่ ปัจจุบันวิชาต่าง ๆ จะมีการเชื่อมโยงความรู้เข้าด้วยกันทำให้เกิดวิชาใหม่ ๆ ขึ้นหลายวิชาเช่น

ภูมิศาสตร์เศรษฐกิจ ภูมิศาสตร์การเกษตร ประวัติศาสตร์เศรษฐกิจ ฯลฯ และโดยเฉพาะคำว่า “สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม” ซึ่งดูเหมือนว่าเป็นสนามวิชาที่ประกอบด้วยวิชาต่าง ๆ ที่แยกเป็นอิสระต่อกัน แต่ในแต่ละวิชานั้นก็ยังมีเนื้อหาจากหลายสาขาวิชาอยู่ ทั้งในส่วนของสังคมศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และมนุษยศาสตร์

การจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนโดยทั่วไป มีความจำเป็นต้องสอนผู้เรียนกลุ่มใหญ่ หรือเป็นชั้นเรียน ห้องเรียน ด้วยเหตุนี้เทคนิควิธีการสอนสำหรับผู้เรียนกลุ่มใหญ่เป็นหลัก โดยมีวัตถุประสงค์ที่เน้นการพัฒนาผู้เรียนออกเป็น 3 ด้าน คือ การสอนเพื่อพัฒนาความรู้ ความคิด เจตคติ และทักษะ ดังต่อไปนี้

1. การสอนเพื่อการพัฒนาความรู้ความคิด ได้แก่

- 1.1 วิธีสอนแบบอุปมาน หรืออุปมัย
- 1.2 วิธีสอนแบบอนุมาน หรือนิรนัย
- 1.3 วิธีสอนโดยการแก้ปัญหา
- 1.4 วิธีสอนแบบสืบสวนสอบสวน
- 1.5 วิธีสอนแบบศูนย์การเรียนรู้
- 1.6 วิธีสอนแบบใช้คำถาม
- 1.7 วิธีสอนแบบบรรยาย
- 1.8 วิธีสอนแบบบูรณาการ
- 1.9 วิธีสอนแบบซินดิเคท
- 1.10 วิธีสอนแบบเทคนิคกรณีศึกษา

2. การสอนเพื่อพัฒนาด้านเจตคติ

- 2.1 เน้นความคิดประยุกต์ธรรม
 - 2.1.1 วิธีสอนแบบอริยสัจสี่
 - 2.1.2 วิธีสอนแบบเบญจขันธ์
 - 2.1.3 วิธีสอนแบบไตรสิกขา
 - 2.1.4 วิธีสอนโดยสร้างศรัทธา และโยนิโสมนสิการ
- 2.2 เน้นกิจกรรมปฏิสัมพันธ์และการแสดงออกของผู้เรียน
 - 2.2.1 วิธีสอนแบบบทบาทสมมติ
 - 2.2.2 วิธีสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง

3. การสอนเพื่อพัฒนาทักษะ

3.1 วิธีสอนแบบโครงการ

3.2 วิธีสอนโดยเรียนแบบร่วมมือ

3.3 วิธีสอนแบบสาธิต (วันเพ็ญ วรรณโกมล, 2544, หน้า 47-48)

วิธีสอนแบบต่าง ๆ ดังกล่าวนี้นี้ ครูผู้สอนสังเกตพิจารณาเลือกใช้ให้เหมาะสม โดยยึดผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง และเนื้อหาที่สอนเป็นเกณฑ์ ซึ่งในการสอนแต่ละครั้ง อาจใช้วิธีสอนหลายวิธีประกอบกันได้ สุดแต่ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังในการสอนครั้งนั้นว่าต้องการอะไร เช่นการสอนมารยาทในการแสดงความเคารพ จุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าและนำไปใช้ครูผู้สอนก็ให้ดูวีดิทัศน์ สาธิตให้ดู ให้ผู้เรียนสังเกตและทดลองปฏิบัติ อภิปรายมารยาทในการแสดงความเคารพ และผลจากการเป็นผู้มีมารยาทดี จะเห็นได้ว่ามีการผสมผสานวิธีสอนหลายๆ วิธี ในการสอนครั้งหนึ่ง เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ สามารถนำไปปฏิบัติได้ตลอดจนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเป็นผู้มีมารยาทที่ดี ดังนั้นในการดำเนินการสอนในชั้นเรียนครูผู้สอนต้องเตรียมการสอนทุกครั้ง และจัดกิจกรรมตามความเหมาะสมกับตัวครูและกลุ่มผู้เรียน

การวัดผลและประเมินผลวิชาสังคมศึกษา องค์ประกอบของการศึกษาที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือ การวัดผลและประเมินผลขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการเรียนการสอนเมื่อได้ผลจากการวัดผลและประเมินผลแล้ว ผู้เรียนจะทราบผลของการเรียน ครูผู้สอนจะทราบปัญหาและปรับสภาพการเรียนการสอนแก้ปัญหาให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ เกิดประสบการณ์และพัฒนาให้มีความรู้ความสามารถสูงขึ้นกว่าเดิม ให้เป็นบุคคลที่มีคุณภาพดี มีประสิทธิภาพสูงในสังคม

จากการจัดกระบวนการเรียนการสอนในชั้นเรียนไปสู่การจัดการศึกษา วัดผลและการประเมินผลการศึกษาเป็นบทบาทสำคัญ คือ ช่วยวินิจฉัยปัญหา กำหนดทิศทางและนโยบายให้ดำเนินไปตามจุดมุ่งหมายของการศึกษา ซึ่งผลของการศึกษานี้จะได้นำมาเป็นข้อมูลเป็นนัยการศึกษา ผู้บริหาร ครูผู้สอน หรือผู้ที่เกี่ยวข้อง ได้นำมาพิจารณาในการปรับวางแผนการทำงานให้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ เช่น การปรับปรุงหลักสูตร การปรับปรุงการเรียนการสอน ฯลฯ ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ดังนั้น การประเมินผลจึงเป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ต้องดำเนินการต่อเนื่องกันและสัมพันธ์กันระหว่างจุดมุ่งหมาย การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ การเรียนรู้ และการประเมินผล

สำนักนิเทศและพัฒนามาตรฐานการศึกษา (2543, หน้า 165-169) ได้นำแนวคิดและทฤษฎีที่มีอิทธิพลต่อการวัดและประเมินผลไว้ดังต่อไปนี้

1. แนวคิดการวัดประเมินผลตามการจำแนกพฤติกรรมตามกลุ่มของบลูม

แนวคิดของ บลูม และคณะ นี้ได้กล่าวว่า ในการจัดการศึกษาไม่ว่าจะระดับใดก็ตาม

ถ้านำจุดมุ่งหมายทั้งหมดมาพิจารณาแล้ว จะสามารถจำแนกได้เป็น 3 ด้านด้วยกัน คือ

1.1 ด้านพุทธิพิสัย (cognitive domain) จัดเป็นพฤติกรรมด้านความรู้ ความคิด เป็นพฤติกรรมที่ใช้กระบวนการทางสมอง หรือสติปัญญาเพื่อเรียนรู้สิ่งต่างๆ เช่น มีความรู้ ความเข้าใจในวิชาสังคมศึกษา และสามารถนำไปแก้ปัญหาได้ เป็นต้น

1.2 ด้านจิตพิสัย (affective domain) จัดเป็นพฤติกรรมด้านความรู้สึก เป็นพฤติกรรมเกี่ยวกับอารมณ์ หรือความรู้สึก ซึ่งเป็นสิ่งเร้าที่สร้างสมขึ้นจนเป็นคุณลักษณะเฉพาะบุคคล เช่น เจตคติ ความสนใจ ความรับผิดชอบ เป็นต้น

1.3 ด้านทักษะพิสัย (psychomotor domain) จัดเป็นพฤติกรรมด้านทักษะปฏิบัติ เป็นพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ความสามารถในการปฏิบัติงานอย่างคล่องแคล่ว ชำนาญ แสดงออกอย่างอัตโนมัติ โดยการลงมือกระทำ เช่น การใช้เครื่องมือช่าง ตวง วัดสิ่งของ เป็นต้น

พฤติกรรมการเรียนรู้ในแต่ละด้านมีการจำแนกไว้เป็นลำดับตั้งแต่ขั้นต่ำไปจนถึงขั้นสูงสุด ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาวิเคราะห์ให้เข้าใจอย่างแจ่มแจ้งชัดเจน เพราะเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ครูผู้สอนรู้เป้าหมายของการเรียนการสอน ช่วยให้ได้ว่าแนวทางในการจัดการเรียนการสอน กำหนดสื่อการสอน และการวัดผลและประเมินผลได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม

2. แนวคิดทฤษฎีพหุปัญญา แนวคิด ทฤษฎีพหุปัญญา (theory of multiple intelligences) นี้ โฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ ศาสตราจารย์แห่งภาควิชาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ประเทศสหรัฐอเมริกา ได้ศึกษาและเขียนไว้ว่า ความสามารถของมนุษย์ในการแก้ปัญหา หรือกระทำอะไรสักอย่างที่มีค่าในสังคมเดียวกันหรือหลายสังคม ความสามารถนั้นต้องมีส่วนของสมองเป็นฐานรองรับ ซึ่งความสามารถของบุคคลแต่ละลักษณะจะมีรูปแบบการพัฒนาเฉพาะของตนเอง และมีรูปแบบทางความคิดที่แยกแตกต่างหากออกไปที่ชัดเจนจากสังคมวัฒนธรรมที่แตกต่าง ซึ่งมียุทธวิธีและส่งผลต่อการเสริมสร้างสติปัญญาความสามารถของบุคคลที่แตกต่างกันไปอย่างเห็นได้ชัดเจน

ลักษณะความสามารถที่ การ์ดเนอร์ได้นำเสนอไว้มี 8 ประเภท ดังนี้

2.1 ความสามารถในการใช้ภาษาทั้งพูดและเขียน (linguistic intelligence) หมายถึงความสามารถในการใช้ภาษาเดิมของตน และอาจจะสามารถใช้ภาษาอื่นได้ด้วย เพื่อแสดงความคิดและความรู้สึกของตนเอง และแสดงความเข้าใจต่อผู้อื่น กวีเป็นผู้มีความสามารถทางปัญญาทางภาษาโดยแท้จริง บุคคลอื่น เช่น นักพูด ทนายความ และบุคคลที่ใช้ภาษาในการประกอบอาชีพ แสดงออกถึงความสามารถทางปัญญาด้านภาษาอย่างชัดเจน

2.2 ความสามารถในการใช้เหตุผลเชิงตรรกศาสตร์และคณิตศาสตร์ (logical

mathematical intelligence) หมายถึง ความสามารถเข้าใจหลักการของเหตุและผล อย่างที่นักวิทยาศาสตร์ และนักคณิตศาสตร์ปฏิบัติ หรือความสามารถในการจัดกระทำกับตัวเลข ปริมาณ และการปฏิบัติการทางคณิตศาสตร์ (บวก ลบ คูณ และหาร) อย่างที่นักคณิตศาสตร์กระทำ

2.3 ความสามารถทางภาพมิติ (spatial intelligence) หมายถึง ความสามารถในการสร้างภาพ 3 มิติ ของโลกภายนอกขึ้นในจิตใจของตนเอง เช่น นักบินหรือนักเดินเรือ มองภาพของโลกภายนอกในการนำเครื่องบิน หรือเรือไปตามทิศทางที่ต้องการ หรือช่างแกะสลัก มองภาพ 3 มิติ ในการทำงานของตน ความสามารถในการเข้าใจในภาพ 3 มิติ มีประโยชน์ในงาน ทั้ง ศิลปะและวิทยาศาสตร์ ถ้าบุคคลมีความสามารถทางด้านมิติบวก บุคคลนั้นจะเป็นคนเก่ง ทางด้านการวาดภาพ แกะสลัก หรือสถาปนิก มากกว่าจะเป็นคนตรี หรือนักเขียน

2.4 ความสามารถทางกล้ามเนื้อในการเคลื่อนไหวของร่างกาย (bodily kinesthetic intelligence) หมายถึง ความสามารถในการใช้ร่างกายทั้งหมด หรือบางส่วน เช่น มือ นิ้วมือ หรือ แขน ในการแก้ปัญหาทำอะไรสักอย่าง หรือผลิตอะไรสักอย่างออกมา ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนของบุคคลที่มีความสามารถด้านนี้ เช่น นักกีฬา นักแสดง โดยเฉพาะนักเต้นรำ หรือดารารายทอล์กโชว์ หรือ ละคร เป็นต้น

2.5 ความสามารถด้านดนตรี (musical intelligence) หมายถึง ความสามารถในการคิดเป็นดนตรี สามารถฟังรูปแบบ จำได้ รู้ได้ และอาจจะปฏิบัติได้ด้วย บุคคลที่มีปัญหาทางดนตรีอย่างสูงไม่เพียงแต่จำดนตรีได้ง่ายเท่านั้น ยังฟังในใจดนตรีอย่างไม่มีวันลืมอีกด้วย

2.6 ความสามารถทางสังคม (interpersonal intelligence) เป็นปัญญาที่ทุกคนต้องการ โดยเฉพาะบุคคลที่มีอาชีพครู การแพทย์ การขาย หรือนักการเมือง บุคคลที่ต้องการทำงานกับคนมากๆ ต้องมีความสามารถ หรือมีปัญญาทางสังคมสูง

2.7 ความสามารถในการเข้าใจตนเอง (intrapersonal intelligence) หมายถึง ปัญญาในการเข้าใจตนเอง รู้ว่าตนเองเป็นใคร มีความสามารถทำอะไรได้บ้าง รู้ว่าตนเองมีความต้องการทำอะไร ควรจะมีการตอบโต้สิ่งต่างๆ อย่างไร สิ่งใดควรหลีกเลี่ยง และสิ่งใดควรแสวงหา เรามักจะชอบคนที่เข้าใจตนเอง เพราะคนพวกนี้จะไม่ทำอะไรมั่วๆ พวกเขารู้ว่าทำอะไรได้บ้าง ทำอะไรไม่ได้บ้าง และพวกเขารู้ว่าตนเองต้องการอะไร ควรจะไปไหนหรือไปหาใคร

2.8 ความสามารถในการเข้าใจธรรมชาติ (naturalist intelligence) หมายถึง ปัญญาที่มนุษย์ใช้ในการแยกแยะธรรมชาติ เช่น แยกระหว่างพืช กับสัตว์ แยกประเภทของพืช ประเภทของสัตว์ รวมทั้งความลับในการเข้าใจในลักษณะอื่นๆ ของธรรมชาติ เช่น สภาพของก้อนเมฆ ก้อนหิน เป็นต้น ความสามารถเช่นนี้มีประโยชน์สำหรับมนุษย์ ทั้งอดีตและปัจจุบัน เช่น

เป็นประโยชน์ต่อพราน หรือคนหาของป่า ชาวนา นักพฤกษศาสตร์ หรือพ่อครัว เป็นต้น ความสามารถในการแยกแยะสิ่งต่าง ๆ เช่น รถ ทางเกว เครื่องสำอาง หรืออื่นๆ อันเป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตในปัจจุบัน การมองเห็นรูปแบบในวิทยาศาสตร์บางแขนงก็เป็นลักษณะความสามารถเข้าในสภาพธรรมชาติเช่นกัน

กระบวนการวัดผลและประเมินผล มีส่วนสัมพันธ์กับการจัดการเรียนการสอนอย่างมาก เพราะสามารถกระทำได้ทั้งก่อนสอน ระหว่างสอน และหลังสอน ตลอดจนตัดสินคุณค่าของผู้เรียนอีกด้วย ฉะนั้นครูผู้สอนควรได้รับทราบถึงจุดประสงค์ของการวัดผลและประเมินผลวิชา สังคมศึกษา เพื่อให้สามารถนำไปใช้ได้ถูกต้อง

เนื่องจากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงหลักสูตรเป็นหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน 12 ปี อันจะมีผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านการประเมินผลตามมา ในปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญจึงจำเป็นต้องวัดความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียน การประเมินผลจากสถานการณ์จริงจึงเกิดขึ้น เพราะเชื่อว่าจะช่วยพัฒนาการเรียนรู้และการสอน โดยกระบวนการประเมินผลจะต้องดำเนินการอย่างต่อเนื่องและสัมพันธ์กับจุดประสงค์ การสอน และการเรียนรู้จากประสบการณ์และการทำกิจกรรมด้วยตนเองของผู้เรียน ครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องปรับตัวปรับความคิดไปสู่การประเมินผลแนวใหม่ ซึ่งเรียกว่า การประเมินผลตามสภาพจริง

ประเภทของการประเมินผล การจำแนกประเภทตามจุดประสงค์ของการประเมินผลเป็นที่ยอมรับใช้ในการจัดการศึกษาระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษาในปัจจุบันแบ่งได้เป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. การประเมินผลก่อนสอน (pre- assessment)
2. การประเมินผลย่อย ๆ (formative evaluation)
3. การประเมินผลรวม (summative evaluation)

การประเมินผลแต่ละประเภทมีรายละเอียดดังนี้

1. การประเมินผลก่อนสอน การประเมินผลก่อนสอน เป็นการประเมินเพื่อต้องการทราบความรู้พื้นฐาน หรือพฤติกรรมพื้นฐาน (entering behavior) เพื่อจะได้วางแผนทางหรือจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับพื้นฐานเดิมของผู้เรียน

2. การประเมินผลย่อย ๆ หรือการประเมินผลเพื่อพัฒนา การประเมินผลย่อย เป็นการประเมินผลระหว่างสอนในแต่ละวิชา โดยทำการทดสอบหลังจากการเรียนแต่ละหน่วยการเรียน การสอน จุดประสงค์ของการประเมินย่อย ๆ ก็เพื่อวัดระดับความรอบรู้ (master) และบางจุดที่

ผู้เรียนไม่สามารถรอบรู้ นอกจากนี้ยังเป็นการประเมินค่า การสอนของครูมีข้อบกพร่องส่วนใด อย่างไร เพื่อหาทางปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น ทั้งผู้เรียนและการสอนของครู

3. การประเมินผลรวม การประเมินผลรวม เป็นการศึกษาประสิทธิภาพของระบบในขั้นสุดท้ายในภาพรวมของการประเมินผลการพัฒนาที่ได้ดำเนินการเสร็จแล้วทุกขั้นตอน ผลการประเมินในขั้นนี้จะถูกนำมาใช้พัฒนาเพื่อการตัดสินใจ (decision making) ว่ากิจกรรมที่ได้ดำเนินการมาแล้วทั้งหมดหรือบางส่วนสมควรจะยกเลิก เผยแพร่ หรือดำเนินการต่อไปหรือผู้เรียนควรจะได้รับระดับคะแนนหรือเกรดใด ดำเนินการหลังจากที่ผู้เรียนหลาย ๆ หน่วยการเรียนการสอนแล้ว หรือเรียนจบกระบวนการวิชานั้นแล้ว จึงประเมินผลโดยนำคะแนนระหว่างภาครวมกับคะแนนสอบปลายภาค นำมาประเมินผลเพื่อตัดสินความรอบรู้หรือความสามารถของผู้เรียนในรายวิชานั้น ๆ การประเมินผลรวมอาจทำเพียง 2-3 ครั้ง ในแต่ละวิชาเท่านั้น เช่น มีการทดสอบกลางภาค แล้วก็สอบปลายภาค เป็นต้น

การประเมินผลรวมมีจุดประสงค์ ดังนี้

- 3.1 เพื่อให้เกรด หรือระดับผลการเรียน
- 3.2 เพื่อรับรองทักษะและความสามารถ
- 3.3 เพื่อทำนายความสำเร็จในการเรียนวิชาต่อไป
- 3.4 เพื่อเป็นพื้นฐานของการเรียนวิชาที่ต่อเนื่องกันไป
- 3.5 เพื่อเป็นข้อมูลย้อนกลับให้ผู้เรียนทราบผลการเรียนของตน
- 3.6 เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียน หรือบางสิ่งบางอย่างของผู้เรียนแต่ละกลุ่ม (วันเพ็ญวรรณ โกมล, 2544, หน้า 194-196)

จุดประสงค์ของการวัดผลและประเมินผลวิชาสังคมศึกษา

1. เพื่อจูงใจในการเรียนรู้ (motivation learning) วิธีการอย่างหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียน เกิดความพยายาม เมื่อผู้เรียนได้ทราบผลการสอบของตนย่อมจะทำให้เกิดความกระตือรือร้นในการเรียน เช่น ผลการสอบดี คะแนนสูง จึงต้องการให้คะแนนสูงยิ่งขึ้นหรือผู้เรียนบางคนได้คะแนนต่ำ ก็ต้องการแก้ไขให้ได้คะแนนสูงขึ้น เป็นต้น

2. เพื่อประเมินความก้าวหน้า (assessment of progress) การทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน แล้วนำผลมาเปรียบเทียบจะทำให้ทราบความก้าวหน้าของผู้เรียน หลังจากที่ถูกจัดการเรียนการสอนแล้ว ผู้เรียนมีความเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปจากเดิมหรือไม่ เพียงใดนั้น จำเป็นต้องอาศัยการวัดผลประเมินผลเป็นเครื่องบ่งชี้

3. เพื่อประเมินผลวิธีการสอนครู (evaluation of treatment) การวัดผลและประเมินผล

ช่วยให้ทราบทั้งผลการเรียนรู้ของผู้เรียนและการสอนของผู้สอน ทั้งนี้เพราะการที่ผู้เรียนไม่สามารถสัมฤทธิ์ผลทางการเรียน อาจเกิดจากวิธีการสอน การจัดกิจกรรม วัสดุอุปกรณ์แบบเรียน ไม่เหมาะสม ครูผู้สอนควรได้สำรวจหาข้อบกพร่องว่าต้องปรับปรุงส่วนใดเพียงใด

4. เพื่อวินิจฉัย (diagnosis) การวัดผลและประเมินผลช่วยให้ครูสามารถวินิจฉัยได้ว่าผู้เรียนคนใดเรียนเก่ง-อ่อน ด้านใด ซึ่งทำให้มองเห็นวิธีแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ได้ โดยใช้แบบทดสอบที่สร้างขึ้นเพื่อการวินิจฉัย ลักษณะข้อสอบจะมีมากข้อ ครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมดโดยเรียงลำดับจากง่ายไปหายาก

5. เพื่อจำแนกบุคคล (classification) การจำแนกผู้เรียนออกเป็นพวกเก่ง – อ่อน หรือได้ระดับผลการเรียนเป็น 4 3 2 1 0 เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการเรียนการสอนในวิชานั้น ๆ หากได้ผลการเรียน 0 ผู้เรียนต้องแก้ไขหรือซ่อม เพื่อพัฒนาให้เป็นที่ยอมรับได้รับการวัดผลและการประเมินผลเพื่อจำแนกผู้เรียนนี้ ต้องอาศัยกฎเกณฑ์บางประการเป็นเครื่องตัดสิน

นอกจากนั้นการวัดผลและการประเมินผลยังมีจุดประสงค์อื่น ๆ อีก เช่น เพื่อการคัดเลือก (selection) เพื่อการทำนาย (prediction) ว่าผู้เรียนควรเรียนอะไรในอนาคตและเพื่อรักษามาตรฐาน (maintaining standard) ในการผลิตกำลังคนของสถานบันต่าง ๆ (วันเพ็ญ วรรณโกมล, 2544, หน้า 191 –192)

ในด้านของการจัดการเรียนการสอน การวัดผลที่ดีจะช่วยให้การประเมินตรงตามความต้องการ ซึ่งกระบวนการนี้เป็นกระบวนการที่สำคัญ ในการพัฒนาการเรียนการสอนช่วยให้การจัดการเรียนการสอนสอดคล้องตรงตามจุดประสงค์ของหลักสูตร และการสอนในแต่ละครั้งทำให้ครูผู้สอนทราบว่า การเรียนการสอนนั้นบรรลุเป้าหมายหรือไม่ ได้รับผลสำเร็จเพียงใด และยังช่วยให้ทราบข้อบกพร่องของผู้เรียน หลักสูตร และเป้าหมายของการสอนเพื่อปรับปรุงแก้ไข

สรุปได้ว่าการจัดกระบวนการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ครูผู้สอนจะต้องจัดให้เหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ของตนเอง ใช้วิธีการสอนที่หลากหลายผสมผสานกันและเหมาะสมกับผู้เรียนโดยยึดผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและเนื้อหาเป็นเกณฑ์ มีกระบวนการวัดผลที่หลากหลาย สามารถวัดความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียนได้ มีกระบวนการประเมินผลที่ดำเนินการอย่างต่อเนื่องและสัมพันธ์กับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง การสอน และการเรียนรู้จากการทำกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน เพื่อปรับสภาพการเรียนการสอนและแก้ปัญหาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดประสบการณ์ และพัฒนาให้มีความรู้ความสามารถสูงขึ้นกว่าเดิมให้เป็นบุคคลที่มีคุณภาพ มีประสิทธิภาพสูงในสังคม

การเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ

ความหมายของการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริง ได้พัฒนากระบวนการคิด วิเคราะห์ศึกษาค้นคว้า ทดลองและแสวงหาความรู้ด้วยตนเองตามความถนัด ความสนใจซึ่งครูผู้สอนจะเป็นผู้ดำเนินการให้สอดคล้องกับผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ความสามารถทางด้านปัญญา วิธีการเรียนรู้ โดยบูรณาการคุณธรรม ค่านิยมอันพึงประสงค์ วางแผนการจัดกิจกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้อย่างเป็นระบบ ให้ผู้เรียนได้พัฒนาสติปัญญา อารมณ์ และทักษะการปฏิบัติ ส่งเสริม สนับสนุนการนำความรู้ไปใช้ในแหล่งความรู้ที่หลากหลายและเชื่อมโยงกับชีวิตจริง และมีการวัดผลประเมินผลตามสภาพจริง (กรมวิชาการ, 2543, หน้า 6)

การจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียนสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล ผู้เรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง มีทักษะการแสวงหาความรู้ นำความรู้ไปใช้ในชีวิตรจริงได้และจะทำให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ คือ เป็นคนเก่ง ดี มีความสุข ตามลักษณะ ดังนี้

คนเก่ง

- สามารถแสวงหาความรู้และเรียนรู้อยู่เสมอ
- คิดอย่างมีวิจารณญาณ
- มีความสามารถในการจัดการ
- สามารถปรับตัวเผชิญและแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม
- มีผลการเรียนไม่ต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานขั้นต่ำ
- มีความสามารถในการใช้ภาษาในการสื่อสาร
- สามารถทำงานเป็นทีม
- รักการทำงาน
- สามารถสรุปประเด็นจากการเรียนรู้และประสบการณ์ได้ถูกต้อง
- มีเจตคติที่ดีต่ออาชีพสุจริต

คนดี

- มีฉันทะในการเรียนรู้
- ปฏิบัติตามหลักธรรมของศาสนา
- ทำสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม
- มีคุณธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์

- มีวินัยในตนเองและมีความรับผิดชอบ
- ซื่อสัตย์สุจริต
- เป็นมิตรกับบุคคลอื่นและธรรมชาติ
- มีความเมตตากรุณา
- กล้าคิด กล้าทำและรับผิดชอบต่อภาระกิจของตนเอง
- เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

คนมีความสุข

- สุขภาพสมบูรณ์ทั้งกายและใจ
- ยิ้มแย้มแจ่มใส
- ยอมรับตนเองและผู้อื่น
- เห็นคุณค่าของตนเอง
- มีสุนทรียะ มองเห็นความงดงามของธรรมชาติและศิลปวัฒนธรรม
- ชื่นชมและเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะ ดนตรีและกีฬา

หลักการของการเรียนรู้ที่ชี้แนะผู้เรียนเป็นสำคัญ

1. ผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาได้
2. พัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ความ

สามารถและคุณธรรม

3. การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ทุกที่ ทุกเวลาและต่อเนื่องตลอดชีวิต
4. ผู้เรียนได้เรียนรู้ในสิ่งที่มีความหมาย นำไปใช้ประโยชน์ได้
5. ผู้เรียนเรียนรู้จากการได้คิด ปฏิบัติ และสรุปความรู้

หลักการดังกล่าวจะนำไปสู่การจัดการเรียนรู้ซึ่งมีแนวทางที่หลากหลาย

แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย การทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้นั้นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่สำคัญ มีดังนี้

1. ศึกษาผู้เรียนเป็นรายบุคคล เพื่อให้ได้ข้อมูลสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนเต็มศักยภาพ ข้อมูลที่สำคัญมีหลายด้าน ดังนี้

- 1.1 วุฒิภาวะ ความฉลาดทางอารมณ์
- 1.2 พหุปัญญา
- 1.3 พัฒนาการและศักยภาพด้านต่าง ๆ
- 1.4 วิธีการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล

1.5 ความสนใจและความถนัด

1.6 สภาพความเป็นอยู่และครอบครัว

1.7 ปัญหาข้อจำกัด

1.8 ความต้องการในการพัฒนา

2. จัดการเรียนรู้โดยมีแนวทางดำเนินการที่หลากหลาย ดังนี้

2.1 จัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้พัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพโดย

2.1.1 จัดหลักสูตรที่สนองความต้องการและเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียน

2.1.2 ออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนพัฒนาเต็มศักยภาพ ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลทั้งความพร้อม วิธีการเรียนรู้ และความต้องการในการเรียนรู้ โดยเน้นการปลูกฝังคุณธรรมค่านิยมที่พึงประสงค์

2.1.3 จัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้พัฒนาอย่างเป็นระบบโดยนำรูปแบบ วิธีการและเทคนิคการเรียนการสอนที่หลากหลายเหมาะสมกับผู้เรียน

2.1.4 ใช้แหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลายเหมาะสมกับธรรมชาติของผู้เรียน และธรรมชาติเนื้อหาวิชา รวมทั้งส่งเสริมการจัดแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิต

2.1.5 ใช้กระบวนการวิจัยเป็นเครื่องมือของกระบวนการเรียนรู้ รูปแบบวิธีการเรียนรู้ และเทคนิคการเรียนรู้

2.1.6 ประเมินผู้เรียนจากพัฒนาการ และพฤติกรรมตามสภาพจริงด้วยวิธีการและเครื่องมือที่หลากหลายทั้งการสังเกต สอบถาม สัมภาษณ์ ร่วมกิจกรรม ทดสอบ ตรวจผลงาน Portfolio

2.2 จัดการเรียนรู้ 5 ลักษณะ ได้แก่

2.2.1 เรียนรู้อย่างมีความสุข โดยดำเนินการดังนี้

2.2.1.1 ให้เด็กได้เรียนตามความต้องการ (เลือกสิ่งที่จะเรียนเอง)

2.2.1.2 ให้เด็กได้เรียนในบรรยากาศที่ผ่อนคลาย

2.2.1.3 ให้เด็กได้รับความสุขจากความสำเร็จ

2.2.1.4 ให้เด็กได้รับการยอมรับในความแตกต่างของตนกับคนอื่น

2.2.1.5 ให้เด็กได้รับการเชื้อมือและยอมรับ (มีความภูมิใจในตนเอง) เห็น

คุณค่าตนเอง

2.2.1.6 ให้เด็กได้แสดงความสามารถของตนเองอย่างเต็มที่

2.2.1.7 ให้เด็กได้รับการเสริมแรงและสนับสนุนให้ประสบความสำเร็จ

2.2.1.8 ให้เด็กได้เห็นคุณค่าของบุคคลอื่นและสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ให้พร้อมที่จะเรียนรู้ กล้าเรียนรู้สิ่งใหม่

2.2.2 เรียนรู้ด้วยการคิดและปฏิบัติจริง โดยได้แสวงหาความรู้จากแหล่งต่าง ๆ สื่อ ประสบการณ์รอบ ๆ ตัวโดยผ่านกิจกรรม ดังนี้

2.2.2.1 การสังเกต

2.2.2.2 การคิดพิจารณา

2.2.2.3 การวางแผน

2.2.2.4 การปฏิบัติจริงตามที่วางแผน

2.2.2.5 การวิเคราะห์สิ่งที่ทำและผลที่เกิดขึ้น -

2.2.2.6 การปรับปรุงแนวทางปฏิบัติให้เหมาะสมจนเกิดผลตามต้องการ

2.2.2.7 การสรุปเป็นความรู้ของตนเอง

2.2.2.8 การนำไปใช้ในสถานการณ์การเรียนรู้ ในชีวิตจริงในสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้น

2.2.3 เรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่น โดยมีปฏิสัมพันธ์กันจนได้รับความรู้ ความคิด ประสบการณ์จากกันและกันเพื่อให้และรับเนื้อหา เพื่อแลกเปลี่ยนวิธีการทำงานและสร้างสรรค์ผลงาน อยู่ร่วมกับผู้อื่น เรียนรู้ผู้อื่นได้ทุกแง่มุม ทั้งเรียนรู้ที่จะเลือกสิ่งดี ๆ ของคนอื่นมาปรับใช้ เรียนรู้สิ่งที่ไม่ดีของคนอื่นมาปรับปรุงตน

2.2.4 เรียนรู้แบบองค์รวม โดยการเรียนรู้อย่างเชื่อมโยงสัมพันธ์กันทั้งเนื้อหา ทักษะพื้นฐาน วิธีการเรียนรู้ กิจกรรม เรื่องราวของตนเอง ท้องถิ่น สิ่งแวดล้อม เรื่องสากล ทั้งอดีต ปัจจุบัน และแนวโน้มในอนาคต ทำให้รู้ เข้าใจอย่างลึกซึ้ง ชัดเจน มีความหมาย นำไปใช้ในการดำรงชีวิต และแก้ปัญหาในสังคมได้

2.2.5 เรียนรู้วิธีการเรียนรู้ของตนเอง โดย

2.2.5.1 ทบทวนพิจารณาสิ่งที่ได้เรียนรู้ แนวทางที่ใช้ในการเรียนรู้

2.2.5.2 ทบทวนอุปสรรค ปัญหา เจ悶ไขต่าง ๆ ในการเรียนรู้ สิ่งที่ได้รับในการเรียนรู้ เพื่อเข้าใจและสร้างเป็นแนวทาง รูปแบบ วิธีการ ที่เหมาะสมของตนเองในการเรียนรู้ และแก้ปัญหาในการทำงานต่อไป

2.3 ใช้รูปแบบวิธีการเรียนการสอนและเทคนิคการสอนอันหลากหลาย รูปแบบการเรียนการสอนสำคัญ การเรียนโดยการปฏิบัติจริง การเรียนรู้แบบสืบสวนสอบสวน การเรียนรู้เพื่อรู้แจ้ง การเรียนรู้การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม การเรียนรู้โดยใช้แผนการ ออกแบบประสบการณ์ การเรียนรู้แบบโครงงาน การเรียนรู้การคิดเชิงอุปนัย การเรียนรู้กระบวนการ

การทางปัญญา การเรียนรู้แบบค้นคว้าเป็นกลุ่ม การเรียนรู้แบบความคิดรวบยอด การเรียนรู้โดยการค้นพบ การเรียนรู้ที่บ้าน ฯลฯ ใช้วิธีการเรียนการสอนที่เหมาะสมได้แก่ อภิปรายกลุ่มย่อย เกม บทบาทสมมุติ สถานการณ์จำลอง กลุ่มสัมพันธ์ โดยใช้กรณีศึกษา แก้ปัญหา ทดลอง การคิดอย่างมีวิจารณญาณ บทเรียนโปรแกรม การแก้ไขปัญหาคตามขั้นตอนวิธี 4 การใช้หลักการคิดอย่างแบบคาส (โยนิโสมนสิการ) ฯลฯ และใช้เทคนิคการเรียนการสอนหลากหลาย ได้แก่ การใช้แผนที่ความคิด การจับคู่เป็นผู้สรุปและผู้ฟัง เทคนิคการใช้คำถาม การเก็บข้อมูล การสำรวจ การสาธิต และการทดลอง ฯลฯ

2.4 จัดการเรียนรู้อย่างครบวงจร ดังนี้

2.4.1 รับข้อมูล โดยวิธีการต่าง ๆ ดังนี้

2.4.1.1 ฟังบรรยาย

2.4.1.2 อ่านเอกสารตำรา

2.4.1.3 ดูโทรทัศน์ วีดิทัศน์ อินเทอร์เน็ต สื่อหรือแหล่งข้อมูลต่าง ๆ

2.4.1.4 สอบถาม สัมภาษณ์

2.4.1.5 สำรวจ

2.4.1.6 สังเกต

2.4.1.7 ทดลอง

2.4.1.8 บันทึก สรุปข้อมูล

2.4.2 เชื่อมโยงบูรณาการความรู้ที่มีอยู่โดยวิธีการ ดังนี้

2.4.2.1 จำแนกจัดหมวดหมู่

2.4.2.2 สรุปเป็นความรู้ ความเข้าใจ

2.4.2.3 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ข้อมูล-ความเป็นเหตุผล

2.4.2.4 การถาม-ตอบ

2.4.2.5 นำเสนอความรู้ความคิดโดยการพูด การเขียน งานศิลปะและ

การแสดง

2.4.3 ประยุกต์ใช้ความรู้ที่มีอยู่เพื่อการเรียนรู้ยิ่งขึ้น

2.4.3.1 นำเสนอ/แลกเปลี่ยนความคิด/เรียนรู้ข้อเขียนทางวิชาการ

2.4.3.2 พัฒนาต่อยอดความรู้เดิม/วิจัย

2.4.3.3 นำความรู้ไปแก้ปัญหา/พัฒนางาน/พัฒนาความเป็นอยู่

แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายข้างต้น ไม่มีแนวทางใดที่เหมาะสมกับผู้เรียนทุกคน ทุกเนื้อหาและทุกเวลาที่เรียนรู้ ครูผู้จัดการเรียนรู้จึงต้องมีความสามารถในการวิเคราะห์ผู้เรียน ในช่วงเวลานั้น ๆ วิเคราะห์เนื้อหาสาระที่สอน และบริบทต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง แล้วเลือกจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสม นอกจากนี้ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมเลือกแนวทางการเรียนรู้ แหล่งการเรียนรู้ และได้ประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง เพื่อปรับเปลี่ยนแนวทางการเรียนรู้ให้เหมาะสมก็เป็นวิธีการที่จะทำให้การจัดการเรียนรู้เกิดผลตามเป้าหมาย และเป็นแนวทางที่แสดงให้เห็นว่าครูตระหนักและจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญอย่างแท้จริง

การสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ โรงเรียนและชุมชนมีบทบาทสำคัญในการช่วยสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ได้ ดังนี้

1. บริหารจัดการเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ และส่งเสริมให้เกิดการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม โดย

1.1 เผยแพร่แนวคิดแนวปฏิบัติ สร้างกระแสหาแนวร่วมในการดำเนินการจัดการศึกษา ทั้งแนวร่วมที่เข้ามาช่วยเหลือในการจัดการเรียนรู้และสนับสนุนสื่อ แหล่งเรียนรู้หรือสนับสนุนด้านต่าง ๆ

1.2 จัดทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

1.3 เปิดโอกาสให้ผู้จัดการเรียนรู้ใช้แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย

1.4 ให้กำลังใจยกย่องผู้จัดการเรียนรู้ที่เป็นแบบอย่างที่ดี

1.5 แก้ไขระเบียบผ่อนคลายพันธนาการในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1.5.1 การยึดติดเนื้อหา/หน่วยการเรียนรู้ โดย

1.5.1.1 ทำความเข้าใจเกี่ยวกับการนำหลักสูตรไปใช้ในการจัดการเรียนรู้

1.5.1.2 พัฒนาใช้หลักสูตรท้องถิ่น

1.5.1.3 ส่งเสริมให้จัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ

1.5.2 การยึดติดกับตำรา/ห้องเรียนและเข้าใจผิดว่า “ครูเท่านั้นให้ความรู้ได้”

1.5.2.1 ทำความเข้าใจแนวคิด หลักการจัดการเรียนรู้

1.5.2.2 กระตุ้นให้จัดการเรียนรู้จากแหล่งความรู้ในท้องถิ่น บ้าน นา ไร่ แหล่งน้ำ ป่าไม้ สถานีอนามัย วัด ร้านค้า โรงงาน ฯลฯ

1.5.2.3 กระตุ้นให้จัดการเรียนรู้ โดยภูมิปัญญาท้องถิ่นและบุคคลที่เกี่ยวข้อง พ่อแม่ เพื่อน เกษตรตำบล ฯลฯ

1.5.3 การยึดติดกับสื่อ/หนังสือเรียน โดย

เอง

- 1.5.3.1 กระตุ้นให้จัดการเรียนรู้จากแหล่งความรู้และภูมิปัญญาในท้องถิ่น
- 1.5.3.2 จัดหาแหล่งความรู้ที่ปฏิบัติการเรียนรู้ได้เพียงพอ
- 1.5.3.3 กระตุ้นให้จัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเป็นเจ้าของการเรียนรู้

1.5.3.4 ใช้หลักสูตรท้องถิ่น

1.5.3.5 ส่งเสริมให้จัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่หลากหลาย

1.5.4 การยึดติดกับเวลาและตารางสอน โดย

1.5.4.1 ปรับโครงสร้างเวลาเรียนให้สอดคล้องกับรูปแบบวิธีการเรียนรู้

1.5.4.2 เปิดโอกาสให้ใช้ตารางเรียนที่ยืดหยุ่น

1.5.4.3 ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการให้เห็นความสำคัญและผล
การเรียนรู้ของการเรียนรู้อย่างเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน

1.5.5 การยึดติดกับวิธีการวัด/ประเมินผลที่เน้นการทดสอบความรู้/ความจำ

1.5.5.1 กระตุ้นให้ใช้การวัด/ประเมินผลตามสภาพจริง

1.5.5.2 ส่งเสริมให้ผู้เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ได้ร่วมประเมินผลการเรียนรู้/
การพัฒนาผู้เรียน

1.5.5.3 ครูมีภาระงานอื่น ๆ มากเกินไป

1.5.5.4 ลด/ตัด ภาระงานอื่น ๆ ของครูนอกเหนือจากการจัดการเรียนรู้ออกไป
ให้เหลือน้อยที่สุดเท่าที่จะทำได้

1.5.5.5 ครูโยกภาระงานบางอย่างสู่การเรียนรู้ของเด็กนักเรียน

2. ชุมชน หน่วยงาน องค์กร สนับสนุนปัจจัยที่เป็นประโยชน์ที่จะเกิดกับผู้เรียนเป็น
สำคัญ โดยการ

2.1 ประสานแผนงาน โครงการที่มีเป้าหมายพัฒนาผู้เรียน

2.2 ร่วมกำหนดแนวทางการพัฒนาโรงเรียนและการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งประโยชน์
ผู้เรียน

2.3 ร่วมเป็นวิทยากร

2.4 ถ่ายทอดภูมิปัญญาในด้านที่ถนัดและเชี่ยวชาญ

2.5 จัดแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต

2.6 ร่วมกำหนดมาตรฐาน วิสัยทัศน์ของโรงเรียน โคนเน้นผลที่เกิดกับผู้เรียน

3. ผู้ปกครองเอาใจใส่ดูแลให้ความช่วยเหลือให้ผู้เรียนได้พัฒนาตามธรรมชาติและเต็ม

ศักยภาพ โดย

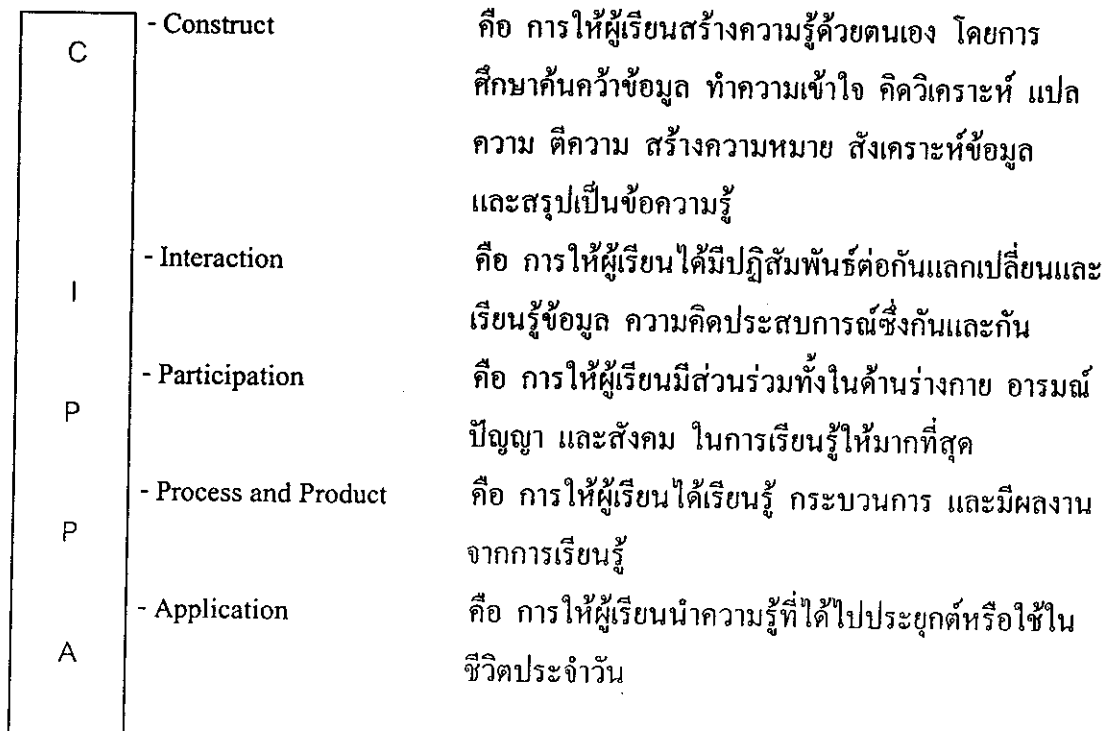
3.1 ชี้นะ อบรม เป็นแบบอย่างที่ดีแก่ผู้เรียน

3.2 ร่วมมือกับผู้จัดการเรียนรู้ให้การช่วยเหลือให้ผู้เรียนพัฒนาศักยภาพอย่างต่อเนื่อง

3.3 ร่วมจัดกิจกรรมของโรงเรียน สถาบันที่จะส่งเสริมพัฒนาการเรียนของผู้เรียน

รูปแบบการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ การเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นยุทธศาสตร์หนึ่งในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีคุณภาพเพื่อเตรียมเยาวชนตอบรับกระแสโลก เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ได้นาน หากจะมีการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญนั้น จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องกำหนดรูปแบบการเรียนการสอนที่เอื้ออำนวยให้เกิดการเรียนรู้ดังกล่าว เพื่อให้ครูได้ดำเนินการโดยรูปแบบการเรียนการสอนนั้น ๆ ควรจะต้องมีหลักการจุดหมาย วิธีดำเนินการ ที่ชัดเจนและมีการกำหนดรายละเอียดอย่างเฉพาะเจาะจงเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง โดยรูปแบบการเรียนการสอนดังกล่าวต้องสามารถนำไปใช้และมีความสอดคล้องกับหลักสูตรที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน โดยหลักการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างได้ผล

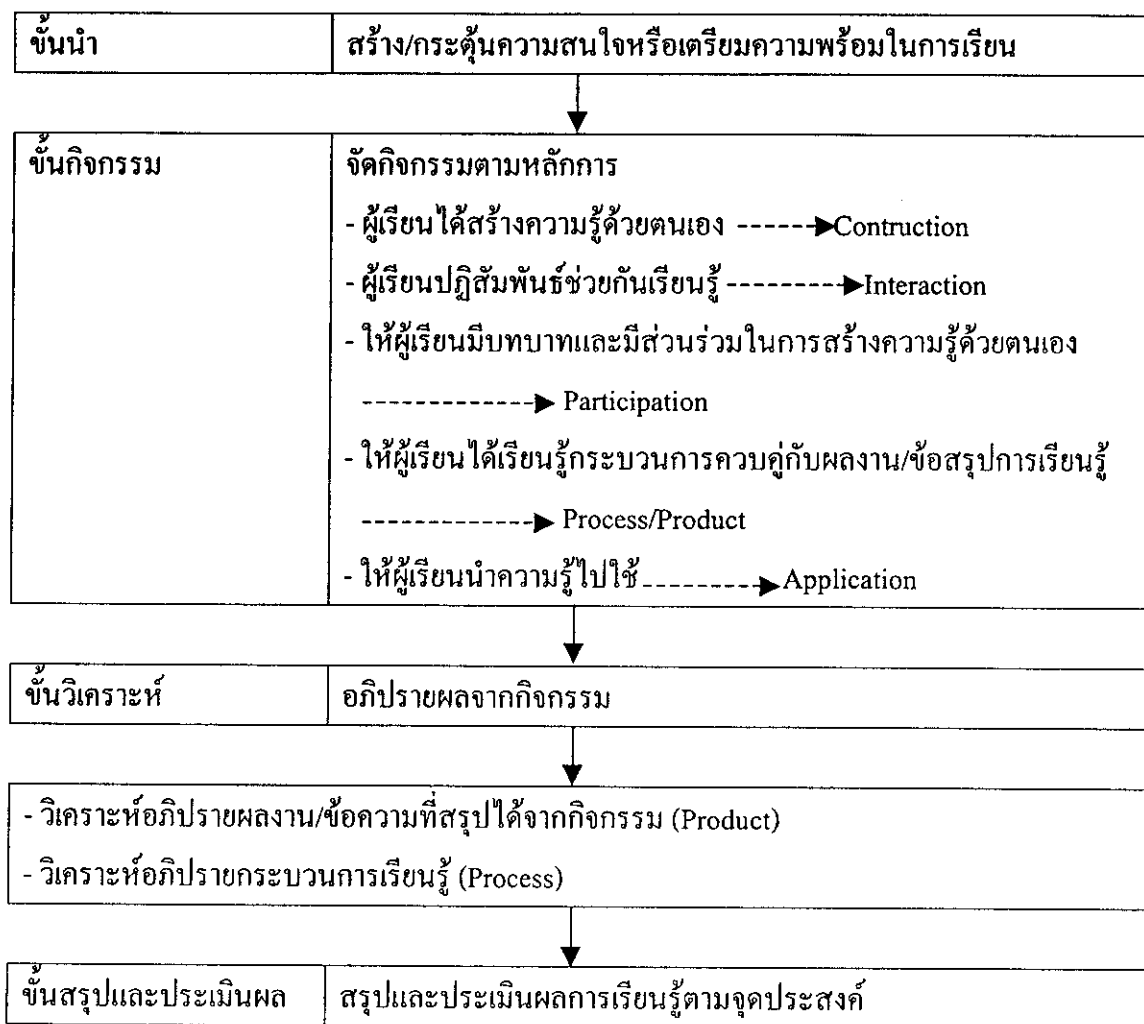
รูปแบบการจัดการเรียนการสอน CIPPA MODEL เป็นการจัดสภาพหรือพฤติกรรมการสอนที่ให้นักการศึกษาให้ความสนใจในปัจจุบัน เพราะเป็นรูปแบบที่ชัดเจนสามารถนำไปปฏิบัติได้โดยง่ายและสอดคล้องกับการดำรงชีวิต เหมาะสมกับความสามารถและความสนใจของผู้เรียนโดยเน้นผู้เรียนได้มีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติจริงทุกขั้นตอนจนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองหลักการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมีดังนี้ (วัฒนาพร ระจับทุกข์, 2542, หน้า 8)



ภาพที่ 1 รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ CIPPA

CIPPA MODEL เป็นรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึก
ค้น รวบรวมข้อมูล และสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง ตลอดทั้งฝึกตนเองให้มีวินัยและรับผิดชอบ
ในการปฏิบัติงาน นอกจากนี้ยังสามารถนำไปใช้เป็นตัวชี้วัด หรือเป็นเครื่องตรวจสอบการจัดก
ิจกรรมการเรียนการสอนได้ว่า กิจกรรมนั้นเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญหรือไม่ โดยนำเอากิจกรรมในแผน
การสอนมาตรวจสอบตามหลัก CIPPA

ขั้นตอนของกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีดังต่อไปนี้



ภาพที่ 2 ขั้นตอนของกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

หากครูผู้สอนได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังกล่าวนี้แล้ว ก็สามารถจัดทำแฟ้มสะสมงานของนักเรียน (student portfolio) เพราะกระบวนการเรียนการสอนนี้มีการประเมินความสำเร็จของนักเรียนจากผลงานที่เป็นชิ้นที่ดีที่สุดหรืองานที่แสดงความก้าวหน้าที่นักเรียนเก็บสะสมในแฟ้มในจุดประสงค์ของแต่ละวิชา และนำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต (กรมสามัญศึกษา หน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 8, 2541, หน้า 3)

สรุปได้ว่า การเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริง ผู้เรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง มีทักษะการแสวง

หาความรู้ นำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้ และทำให้ผู้เรียนมีลักษณะที่พึงประสงค์ คือ เป็นคนเก่ง ดี มีความสุข ซึ่งสอดคล้องกับการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยครูผู้สอนจะต้องมีความสามารถในการวิเคราะห์ผู้เรียน วิเคราะห์เนื้อหาที่สอน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมเลือกแนวทางการเรียนรู้ แหล่งการเรียนรู้ และการประเมินผลการเรียนรู้ของตน อย่างเช่นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบ CIPPA MODEL ซึ่งเป็นรูปแบบการสอนที่สามารถนำไปปฏิบัติได้โดยง่าย และสอดคล้องกับการดำรงชีวิต เหมาะสมกับความสามารถและความสนใจของผู้เรียน โดยเน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติจริงทุกขั้นตอนจนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

เกมการสอน

ความหมายของเกม เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนานมีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่นมีทั้งเกมเงียบ (quiet games) และเกมที่ต้องใช้ความคล่องแคล่วว่องไว (active games) เกมต่างๆ เหล่านี้ขึ้นอยู่กับทักษะ ความว่องไว และความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคนหรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด และสร้างความสนุกสนานบางเกมช่วยกระตุ้นการทำงานของร่างกาย และสมอง บางเกมก็ขัดทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ (New Standard Encyclopedia, 1969, p. 9)

แคตตี (Cratty, 1973, p. 280) กล่าวว่า เกมการเคลื่อนไหวมีส่วนช่วยให้เด็กเรียนรู้ปัญหาต่างๆ ได้มากขึ้น ช่วยเด็กที่เรียนคืออยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้น ในขณะเดียวกันก็ช่วยปรับปรุงแก้ไขเด็กที่เรียนช้า ให้มีความก้าวหน้าทางการเรียนได้มากขึ้นอีกด้วย

รีส (Reese, 1978, p. 19) กล่าวว่า เกมเป็นโครงสร้างของกิจกรรมซึ่งกำหนดกฎเกณฑ์ในการเล่น อาจมีผู้เล่น 2 คน หรือมากกว่า 2 คน เล่นเพื่อบรรลุจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ซึ่งการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนอาจทำได้หลายวิธีคือ

1. เป็นวิธีการสอน
2. นำเข้าสู่บทเรียน
3. เป็นอุปกรณ์ประกอบการสอน
4. เป็นกิจกรรมที่นักเรียนเล่นเป็นเวลาว่าง และเป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

เอลลิตอง และพีเรวอล (Ellitong & Pereival, 1981, p. 19) กล่าวว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่มีลักษณะเด่น 2 อย่างคือ การแข่งขัน (competition) และกติกา (rules)

วารินทร์ รัชมิพรหม (2531, หน้า 185) ได้ให้ความหมายว่า เกม เป็นกิจกรรมการเล่นชนิดหนึ่ง ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนพยายามทำให้บรรลุเป้าหมายตามเกณฑ์หรือกติกาของเกมนั้นๆ เกม

เป็นกิจกรรมที่สนุกเหมาะสมสำหรับการนันทนาการ มีลักษณะท้าทายความสามารถของผู้เล่น ทำให้ผู้เล่นได้พบสิ่งใหม่ๆ ซึ่งต่างไปจากกิจกรรมที่ทำอยู่ในชีวิตประจำวัน เกมแต่ละชนิดจะสร้างบรรยากาศจำลองแตกต่างกันไป ถ้าผู้สอนนำมาใช้ประกอบการสอนแล้ว จะช่วยลดความน่าเบื่อหน่าย ซึ่งอาจเกิดจากการเรียนปกติในห้องเรียน

สุนันท์ สังข์อ่อง (2533, หน้า 2) กล่าวว่า เกม คือ กิจกรรมอย่างหนึ่งซึ่งประกอบด้วย กติกา ผู้เล่น และการแข่งขัน และเล่นเกมจะชนะหรือแพ้ขึ้นอยู่กับโอกาส จังหวะ และทักษะของผู้เล่นเอง การใช้เกมประกอบการเรียนการสอนนั้นสามารถใช้ได้กับเด็กทุกวัย แต่สิ่งที่ควรระวังก็คือ เกมนั้นควรจะเหมาะสมกับความสามารถ และวัยของเด็ก

บูคอก (Boocock, 1978) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึงกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน มีการแข่งขันกันอย่างมีจุดมุ่งหมายและมีกฎเกณฑ์ส่วนประกอบสำคัญของเกม คือ ผู้เล่น จุดมุ่งหมาย และกฎเกณฑ์

วิมล ร่มสุข (2522) ให้ความหมายว่า เกม หมายถึง ระบบการแข่งขันที่มีผู้เล่นตั้งแต่สองคนขึ้นไป ผู้เล่นจะต้องเล่นตามกฎเกณฑ์ที่กำหนด และเมื่อสิ้นสุดลงแล้วก็จะมีการตัดสินแพ้ชนะ วิธีสอนด้วยเกม หมายถึง วิธีสอนที่นำเอาเกมการแข่งขันต่าง ๆ มาใช้ประกอบการสอนให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจและสนุกสนานไปกับบทเรียน

จึงอาจกล่าวโดยสรุปว่า การสอนโดยใช้เกมประกอบการเรียนหมายถึง กิจกรรมในการเรียนการสอนที่ผู้เรียนมีการแข่งขันกันอย่างมีจุดมุ่งหมาย และมีกฎเกณฑ์เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในเรื่องที่เรียน และสนุกสนานไปกับบทเรียน

ประเภทของเกม โลเวล (Lovell, 1975, p. 166) ได้กล่าวถึงประเภทของเกมไว้ 3 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1. เกมเบื้องต้น (preliminary games) เป็นเกมที่สนุกสนาน การเล่นอย่างมีแบบแผนมีความสัมพันธ์กับความคิดรวบยอดน้อยมากเหมาะสมกับเด็กเล็กๆ
2. เกมที่สร้างขึ้น (structured games) เป็นเกมที่สร้างขึ้นอย่างมีจุดมุ่งหมายแน่นอน การสร้างเกมจะสร้างไปตามความคิดรวบยอดที่สอดคล้องกับเนื้อหาของบทเรียน
3. เกมฝึกหัด (practice games) เกมนี้จะช่วยเน้นความเข้าใจมากยิ่งขึ้น การจัดเกมดังกล่าวควรเริ่มต้นเป็นขั้นตอนตั้งแต่เกมเบื้องต้น ไปจนถึงเกมที่มีความซับซ้อน โดยเฉพาะเนื้อหาที่เด็กทำความเข้าใจได้ช้า

จรินทร์ ธานีรัตน์ และคณะ (2524, หน้า 3) ได้แบ่งเกมออกเป็น 6 ประเภท คือ

1. การเล่นเป็นนิยายและการเล่นเลียนแบบ (story plays and minetics) ได้แก่การเล่นที่

มีนิยายประกอบ เด็กแสดงท่าทางตามนิยายนั้นๆ และการเลียนแบบก็ทำตามแบบนั้น ๆ เช่น แบบสัตว์อื่น ๆ

2. การเล่นเกมเปิดเตล็ด (low organization games) ได้แก่การเล่นที่มีกฎกติกาเล็ก ๆ น้อย ๆ ส่งเสริมให้เด็กเกิดทักษะเบื้องต้นทางการเคลื่อนไหว

3. เกมการเล่นที่ส่งเสริมสมรรถภาพตนเอง (selftesting activities) ได้แก่การเล่นที่ส่งเสริมให้เด็กมีความแข็งแรงของอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย

4. เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ (lead-up games) ได้แก่เกมที่ทำให้ทักษะในการเล่นกีฬาใหญ่ ๆ

5. เกมการเคลื่อนไหว และการเล่นประกอบเพลง (motion song and singing games) ซึ่งได้แก่การร้องเพลงที่ทำทางประกอบ หรือร้องเพลงแล้วเล่นเกมไปด้วย

6. เกมนันทนาการ (recreation game) ได้แก่การเล่นเพื่อความเพลิดเพลิน ใช้เวลาว่าง ผ่อนคลายเครียดทางสมอง และเสริมสร้างมิตรภาพทางสังคม

วารินทร์ รัชมีพรหม (2531, หน้า 185) จำแนกเกมเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ดังนี้

1. เกมที่ใช้ความสามารถด้านทักษะ เกมชนิดนี้อาศัยความสามารถพื้นฐานของผู้เล่นซึ่งอาจใช้กล้ามเนื้อ สายตา และความชำนาญพิเศษ เช่น กีฬาประเภทต่างๆ

2. เกมให้ความเสี่ยงหรือโอกาส เกมชนิดนี้นอกจากใช้ความสามารถแล้ว ยังขึ้นอยู่กับโชคอีกด้วย เช่น รูเล็ต บิงโก ปาเป้า เกมเศรษฐี เป็นต้น

3. เกมที่ใช้ความสามารถทางด้านสติปัญญา เกมชนิดนี้เหมาะที่จะนำมาใช้ในการศึกษามาก เป็นเกมที่ผู้เล่นต้องใช้ความสามารถในการแก้ปัญหา การคาดเดา ตลอดจนการวางแผนต่างๆ ซึ่งสามารถนำมาใช้ในวิชาคณิตศาสตร์ ภาษา การสื่อความหมาย เป็นต้น

4. เกมสร้างสรรค์ เป็นเกมอิสระที่ให้ผู้เล่นคิดขึ้นมา โดยเน้นความสนุกสนาน หรือจินตนาการของผู้เล่น เช่น การได้วาที ขอวาที บทสัทกวี เป็นต้น

ปราณี ทองคำ (2538, หน้า 1-3) ได้ระบุถึงประเภทของเกมตามเกณฑ์การจำแนกต่าง ๆ ไว้ดังนี้

1. จำแนกตามวัสดุที่ใช้ แบ่งได้ดังนี้

1.1 เกมที่มีวัสดุประกอบ เป็นเกมที่ต้องมีวัสดุอุปกรณ์ประกอบการเล่น เช่น ไพ่ ลูกเต๋า เขี่ย ฉลาก ฯลฯ เกมประเภทนี้ได้แก่ เกมไพ่ เกมบิงโก เกมอักษรไขว้ เกมงูตกบันได เกมเศรษฐี เกมกระดานต่าง

1.2 เกมที่ไม่มีวัสดุประกอบ ได้แก่ เกมทายปัญหา เกมใบ้คำ เกมสถานการณ์จำลอง เกมบทบาทสมมติ ฯลฯ

2. จำแนกตามจำนวนผู้เล่น แบ่งได้ดังนี้

2.1 เกมบุคคล (individual games) ลักษณะการเล่นเป็นส่วนบุคคลแต่ละคน เป็นอิสระต่อกัน เช่น เกมต่อภาพ เกมอักษรไขว้ เกมตารางปริศนา เป็นต้น

2.2 เกมที่เล่นเป็นกลุ่มหรือทีม (group or team games) เป็นเกมที่ต้องการการทำงานเป็นกลุ่ม มีการช่วยเหลือกันภายในทีม เช่น เกมห่วงโซ่อาหาร เป็นต้น

2.3 เกมผลัด (relay games) เกมที่เล่นเป็นกลุ่มหรือทีม แต่มีลักษณะการเล่นโดยเรียงหรือสลับเป็นลำดับ เช่น เกมบิงโก เป็นต้น

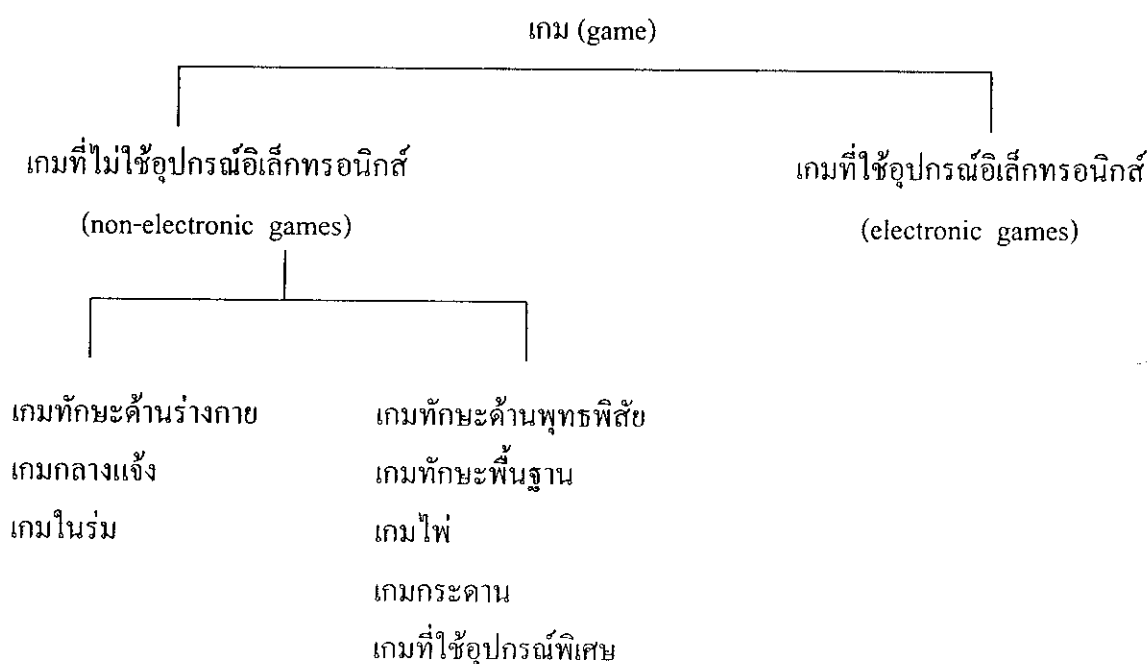
3. จำแนกตามลักษณะการเล่น แบ่งได้ดังนี้

3.1 เกมแข่งขัน (competition games) เป็นลักษณะเกมการเล่นที่ต้องการการแข่งขันเพื่อแพ้-ชนะ ซึ่งเป็นกลุ่มส่วนใหญ่ที่เรานำมาเล่นกันเสมอ

3.2 เกมที่ไม่มีวัตถุประสงค์ประกอบ ได้แก่ เกมทายปัญหา เกมใบ้คำ เกมสถานการณ์จำลอง เกมบทบาทสมมติ ฯลฯ

3.3 เกมสำหรับสร้างกลุ่มสัมพันธ์ (game for group relation) เป็นเกมที่นำมาใช้ในการสร้างความสัมพันธ์กลุ่ม และรวมถึงเกมที่ใช้เพื่อการวิเคราะห์และเรียนรู้ถึงกระบวนการกลุ่ม (group dynamics) ด้วย

4. จำแนกตามระดับอุปกรณ์ที่ใช้ แบ่งได้ดังแผนภูมิ



ภาพที่ 3 แผนภูมิจำแนกเกมตามระดับอุปกรณ์ที่ใช้

ชนิดของเกม ครูชก์แซงค์ (Cruickshank, 1977, pp. 74-80) ได้แบ่งเกมออกเป็น 2 ชนิด คือ

1. เกมการเล่น (nonacademic games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อความสนุกสนาน ลักษณะของความแตกต่างของเกมชนิดนี้ ส่วนมากเป็นเรื่องของกฎหรือกติกาที่ได้จัดไว้ให้เหมาะสมกับการเล่นในแต่ละเกมเท่านั้น เกมพวกนี้มิได้นำไปใช้ประโยชน์ในด้านอื่นเลย นอกจากเพื่อสร้างความสนุกสนานให้เกิดขึ้นเท่านั้น ดังนั้น เกมชนิดนี้จึงเล่นได้ทุกสถานที่ เช่น หมากรุก ฟุตบอล ปิงปอง เป็นต้น

2. เกมการศึกษา (academic games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอน หรือในการศึกษา เกมลักษณะนี้ยังจำแนกออกได้เป็น 2 ชนิด

2.1 เกมสถานการณ์จำลอง (simulation games) เป็นเกมที่จัดขึ้นโดยการกำหนดบทบาท ลักษณะท่าทางต่าง ๆ ให้เหมือนจริง เช่น เกมบทบาทสมมติ

2.2 เกมที่ไม่ใช่สถานการณ์จำลอง (nonsimulation games) เป็นเกมที่ใช้ฝึกทักษะ เสริมความเข้าใจในบทเรียนให้แก่ผู้เรียน โดยมักจัดในรูปการแข่งขันในกิจกรรมการเรียนการสอน เช่น เกมตอบคำถาม เกมจับคู่คำศัพท์กับรูปภาพ เป็นต้น

สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และละออ ชูติกร (2525, หน้า 226-232) ได้แบ่งเกมออกเป็น 3 ชนิด คือ

1. เกมเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นเกมที่เน้นความเพลิดเพลินเป็นส่วนใหญ่ แต่ก็มิวัตถุประสงค์ในการเล่นและสิ่งประกอบเหมือนเกมชนิดอื่น

2. เกมเสริมทักษะการเคลื่อนไหว เป็นเกมซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่นและสิ่งประกอบเหมือนเกมประเภทอื่น แต่เน้นด้านการเสริมทักษะ การเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อใหญ่ เพื่อความคล่องแคล่วว่องไว และมีกติกาการเล่นง่าย ๆ เกมเสริมทักษะการเคลื่อนไหว ส่วนมากมีดนตรี เพลง คำคล้องจอง และคำถามคำตอบประกอบวิธีการเล่นด้วย

3. เกมเสริมทักษะการเรียนรู้ เป็นเกมซึ่งมีจุดมุ่งหมาย จำนวนผู้เล่นมีกติกาการเล่นเล็กน้อย และมีสิ่งประกอบเหมือนเกมประเภทอื่น แต่เกมเสริมบทเรียนส่วนมากจะเป็นเกมในร่ม และมีจุดมุ่งหมายเน้นการแข่งขันเสริมการเรียนรู้มากกว่าการออกกำลังกาย

สรุปได้ว่า เกมแบ่งออกได้เป็นหลายชนิด เช่น เกมที่เล่นเพื่อความสนุกสนาน เกมเพื่อการศึกษา ซึ่งการแบ่งชนิดของเกมมักยึดวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมและวิธีการเล่นเป็นหลัก

จากประเภทต่าง ๆ ของเกมดังที่ได้กล่าวมาแล้วนั้น เราสามารถนำเอารูปแบบของเกมแต่ละประเภท มาใช้ประกอบการเรียนการสอนได้ แต่ในการที่เราจะนำเกมแต่ละชนิดมาใช้ควร

พิจารณาถึงเนื้อหาและจุดประสงค์ของบทเรียนให้ดีเสียก่อน เพราะเกมแต่ละอย่างจะไม่เหมาะสมกับเนื้อหาทุกวิชา

ลักษณะของเกมที่ดี คอบตัน (พวงเพ็ญ อินทรประวัตติ, 2523, หน้า 254 อ้างอิงจาก Dobson, 1970, p. 21) ได้อธิบายถึงลักษณะของเกมที่ดีว่า ควรมีลักษณะ ดังต่อไปนี้

1. มีการเตรียมแต่น้อย หรือไม่จำเป็นต้องเตรียมล่วงหน้าเลย
2. สามารถนำไปเล่นได้สะดวก และช่วยให้นักเรียนรู้จักใช้สติปัญญา
3. ต้องเป็นเกมสั้น ๆ ที่สามารถจะนำไปใช้แทรกในบทเรียนได้
4. ทำให้นักเรียนเรียนด้วยความสนุกสนาน แต่ครูยังสามารถควบคุมชั้นได้
5. ถ้ามีการเขียนคอนไดตอนหนึ่ง ก็ไม่ต้องเสียเวลาตรวจแก้

กรมพลศึกษา (2528, หน้า 8-10) ได้จัดทำเอกสารเกี่ยวกับลักษณะของเกมที่ดี ซึ่งเกมที่ดีนั้น ควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. ใช้เครื่องมือในการเล่นน้อย ไม่ต้องเตรียมไว้มาก
2. ต้องเป็นการเล่นที่ง่าย ๆ แต่มีกติกาในการเล่น
3. ควรเป็นการเล่นที่ส่งเสริมทักษะการสอน
4. ควรเป็นการเล่นที่นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม
5. ควรเป็นการเล่นที่เหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เล่น
6. ใช้เวลาในการเล่นเหมาะสมกับระดับวุฒิภาวะของผู้เล่น
7. ควรเป็นการเล่นที่ฝึกการมีน้ำใจนักกีฬา มารยาทและความยุติธรรม

จากเอกสารเกี่ยวกับลักษณะของเกมที่ดี สรุปได้ว่า เกมที่ดีควรเหมาะสมกับวุฒิภาวะทางร่างกายและจิตใจของผู้เล่น เมื่อนำมาเล่นจะช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ และการนำมาเล่นจะต้องให้ความสะดวกแก่ผู้เล่นและผู้รักษากติกา นอกจากนี้ยังต้องเปิดโอกาสให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมในการเล่นอีกด้วย

คัดเลือกเกม คุณค่าและประโยชน์ต่าง ๆ ของเกม จะมีประสิทธิภาพอย่างเต็มที่ถ้าเรารู้จักคัดเลือกเกมต่าง ๆ อย่างเหมาะสมและมีหลักเกณฑ์ หน่วยการศึกษานิเทศก์จังหวัดกาญจนบุรี (2520, หน้า 5-6) ได้เสนอแนะถึงหลักเกณฑ์ต่าง ๆ ในการคัดเลือกเกมที่ครูจะนำไปใช้ในการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพดังนี้

1. ครูจะต้องคำนึงถึงวุฒิภาวะและอายุของเด็กนักเรียน
2. ครูจะต้องคำนึงถึงความสนใจ ความพอใจ ความต้องการ และความสามารถของนักเรียนภายในชั้นเรียน

3. ครูจะต้องคำนึงถึงความยุติธรรมในการให้คะแนน
4. ครูจำต้องคำนึงถึงความมุ่งหมายของการเล่นเกมในแต่ละชนิด
5. ครูต้องเปิดโอกาสให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการเลือกเกมสำหรับเล่น
6. ครูจำต้องรู้จักปรับปรุง และดัดแปลงเกมต่าง ๆ ที่นำมาใช้ให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการ ตลอดจนสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ที่เป็นอยู่

การใช้เกมประกอบการสอน ละเอียด ลิมอักษร (2518, หน้า 3) ได้อ้างถึงคำกล่าวของ หม่อมหลวงปิ่น มาลากุล ว่า"...ในการสอนชั้นประถมศึกษา ครูควรนำการเล่นไปใช้กับบทเรียน เพื่อให้นักเรียนสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่าย และให้ความรู้โดยไม่รู้สึกตัว"

คิม และเคลลอฟ (Kim & Kellough, 1974, p. 104) ได้ให้ความเห็นว่า ครูอาจใช้เกมเป็น เครื่องมือในการสอนได้หลายแบบคือ

1. ใช้เป็นเครื่องมือเพื่อให้เกิดแรงจูงใจ
2. ใช้เป็นสื่อสำหรับการเรียนวิชาต่าง ๆ
3. ใช้เป็นประสบการณ์จำลองสำหรับการเรียนรู้
4. ใช้เป็นเครื่องมือประเมินผลความก้าวหน้าของนักเรียน

แกรปส์, คาร์และฟิทช์ (Grambs, Carr & Fitch, 1978, p. 250) ได้กล่าวถึงเรื่องของการใช้ เกมประกอบการสอนไว้เช่นกัน ว่า "...นักเรียนในระดับมัธยมศึกษาไม่ได้ห่างจากวัยเด็กมากนักเด็ก ในวัยนี้ยังชอบทำกิจกรรม เหมือนระดับประถมศึกษา..."

ในการใช้เกมประกอบการสอนนั้นมีใช้ได้เฉพาะเด็กเล็กเท่านั้น ฮอปคินส์ และ เคนเนท (Hopkins & Kenneth, 1987, p. 28) ได้ให้ความเห็นว่า "...ครูสามารถนำเกมไปใช้เป็น กิจกรรมเพิ่มเติมไว้ในวิชาต่าง ๆ ได้ทุกระดับชั้น"

ซึ่งจะเห็นได้ว่าครูสามารถประยุกต์ และนำเกมมาใช้ประกอบการสอนเพื่อจูงใจให้นัก เรียนดำเนินการเรียนไปสู่เป้าหมายที่ครูต้องการได้

ความมุ่งหมายในการใช้เกมประกอบการสอน เทพวณี หอมสนิท (2522, หน้า 86) ได้ กล่าวถึงความมุ่งหมายของการเล่นเกมไว้ ดังนี้

1. เพื่อเสนอให้มีการสนองตอบสังคม โดยให้ความร่วมมือและแข่งขัน
2. เพื่อพัฒนาทักษะที่ต้องการและเทคนิคการเล่น
3. เพื่อสอนให้รู้จักการทำงานที่ดีที่สุด และเพื่อผลประโยชน์ของกลุ่ม
4. เพื่อพัฒนาในด้านการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
5. เพื่อให้เด็กรู้จักเคารพในการตัดสินใจ และเห็นความสำคัญของกติกา

6. เพื่อให้เข้าใจกติกา มีน้ำใจเป็นนักกีฬา มีความตื่นตัว และรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม จรินทร์ ธานีรัตน์ และคณะ (2524, หน้า 4) ได้กล่าวถึงความมุ่งหมายของการสอนเกมไว้ดังนี้

1. เพื่อให้เด็กได้รับความเข้าใจ ในเรื่องเกมการเล่นประเภทต่างๆ รู้วิธีเล่นเข้าใจกติกา เข้าใจคุณประโยชน์ที่ได้รับจากเกมประเภทนั้น ๆ
2. เพื่อให้เด็กได้รับทักษะเบื้องต้นในการเคลื่อนไหวของอวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกาย และทักษะเบื้องต้นทางกีฬา เพราะทักษะเกมต่างๆ ล้วนแต่นำไปสู่กีฬาประเภทต่างๆ ทั้งสิ้น
3. เพื่อให้เด็กเกิดทัศนคติ รักและชอบออกกำลังกายด้วยกิจกรรมประเภทต่างๆ ที่ได้สอนไป เพื่อจะได้ใช้เวลาว่างในการเล่นเกมที่ต่างๆ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อสุขภาพของตนสืบต่อไป
4. เพื่อให้เด็กเกิดความสนุกสนานร่าเริงแจ่มใส ในหมู่บรรดาเพื่อนฝูงเกิดความสนิทสนมสัมพันธ์ใกล้ชิดกันยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นความปรารถนาของเด็กทุกคนอยู่แล้ว
5. เพื่อให้การสอนเกมการเล่นช่วยส่งเสริมคุณธรรมทางจิตใจของเด็ก ให้รู้จักแพ้ ชนะ รู้ถ้อย

ชาญชัย ศรีไสยเพชร (2525, หน้า 162) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมประกอบการสอนไว้ดังนี้

1. เพื่อให้ครูอาจารย์รู้จักวิธีหาเกมการเล่น มาใช้สอนในวิชาต่างๆ ที่ตนสอนอยู่
2. เพื่อให้กิจกรรมการสอนของครูบรรลุจุดมุ่งหมายของหลักสูตร
3. เพื่อส่งเสริมให้ครูกับนักเรียนมีการวางแผนร่วมกันในการจัดกิจกรรมการเรียน

การสอน

4. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา
5. เพื่อส่งเสริมให้การปกครองชั้นดำเนินไปตามหลักประชาธิปไตย

เทพวณีย์ หอมสนิท และคนอื่นๆ (2528, หน้า 11) ได้กล่าวว่า การใช้เกมประกอบการสอน มีจุดมุ่งหมายดังนี้

1. เพื่อให้ครูอาจารย์รู้จักคิดหาเกมการเล่น มาใช้ในวิชาต่างๆ ที่ตนสอนอยู่
2. เพื่อให้กิจกรรมการสอนของครูบรรลุจุดมุ่งหมายของหลักสูตร
3. เพื่อส่งเสริมให้ครูกับนักเรียน มีการวางแผนร่วมกันในการจัดกิจกรรมการเรียน

การสอน

4. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา
5. เพื่อส่งเสริมให้การปกครองชั้นดำเนินไปตามหลักประชาธิปไตย

6. เพื่อพัฒนาในการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
7. เพื่อสอนให้รู้จักทำงานที่ดี เพื่อผลประโยชน์ของกลุ่มของตน
8. เพื่อให้เข้าใจกฎกติกา มีน้ำใจเป็นนักกีฬา มีความตื่นตัวและมีความรู้สึกว่าตนเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม

ประโยชน์ของเกมที่ใช้ประกอบการสอน นักการศึกษาหลายท่านได้สรุปประโยชน์ของการใช้ประกอบการสอนไว้ ดังนี้

โดรานและวัตสัน (Doran & Watson, 1969, p. 31) กล่าวถึงคุณค่าของเกมในการใช้ประกอบการสอน ดังนี้

1. เกมช่วยให้กระบวนการเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์เชิงจิตพิสัย (affective domain) ด้วย โดยให้นักเรียนได้มีการปะทะสัมพันธ์กันอย่างมีจุดหมาย
2. ลักษณะที่เหมือนจริง และสัมพันธ์กันของเกม จะจูงใจให้นักเรียนอยากเรียน
3. เกมสามารถใช้ประโยชน์ในชั้นเรียน ซึ่งมีนักเรียนที่มีระดับความสามารถต่างกันได้
4. ในการเล่นเกม นักเรียนได้ทำงานร่วมกัน ได้เรียนรู้จากกันและกัน และช่วยเหลือในการสร้างสรรค์ความคิด
5. เกมยังใช้ในการทบทวนความจำได้ด้วย กิจกรรมและเกมที่กระตุ้นและท้าทายเด็ก แกรมป์ส, คาร์และฟิทช์ (Grambs, Carr & Fitch, 1978, p. 251) ให้เหตุผลของการใช้เกมประกอบการสอนว่ามีประโยชน์เพราะ

1. เกมทำให้สภาพแวดล้อมความจำของห้องเรียนเปลี่ยนเป็นสนุกสนาน
2. เกมทำให้วัสดุที่นักเรียนคุ้นเคยมีความสัมพันธ์แบบใหม่
3. เกมจูงใจนักเรียนทุกคนอย่างมากมาในการเรียนรู้แบบต่างๆ ที่ต้องการฝึก
4. เกมช่วยให้ที่นักเรียนที่ไม่สนใจบทเรียนมีส่วนร่วมในการเรียน
5. เกมให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน

อัจฉรา ชีวพันธุ์ (2523, หน้า 3) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอนไว้ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทางด้านความคิด
2. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษา
3. ช่วยให้นักเรียนได้แสดงความสามารถของแต่ละบุคคลออกมา
4. ช่วยในการประเมินผลการเรียน
5. ช่วยให้เกิดความเพลิดเพลิน

6. ช่วยให้การมองพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

7. ใช้เป็นกิจกรรมในการนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน ขั้นสรุป

นอกจากนี้ จรินทร์ ธานีรัตน์และคณะ (2524, หน้า 2) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมไว้ว่า

1. ช่วยส่งเสริมการเคลื่อนไหวเบื้องต้นของร่างกายให้ถูกต้อง และมีประสิทธิภาพ
2. ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน
3. ส่งเสริมสุขภาพจิตไม่ให้เกิดความเคร่งเครียด และช่วยให้สมองปลอดโปร่งจิตใจมั่นคง

คง

4. เกมช่วยส่งเสริมให้เด็กปรับตัวเข้ากับคนอื่นได้เป็นอย่างดี

วารินทร์ รัศมีพรหม (2531, หน้า 183) กล่าวว่า "...เกมเป็นกระบวนการพื้นฐานของกระบวนการคิดที่นำไปสู่การพัฒนาด้านสติปัญญา เกมการอ่านจึงถูกนำมาใช้ในการเรียนการสอนเป็นอย่างดี เกมให้ความสนุกสนาน ร่าเริง ประทับใจ และผ่อนคลายความเครียดในการเรียนลง..."

การเล่นเกมนั้นมีประโยชน์หลายด้านด้วยกัน จากประโยชน์และคุณค่าของเกมทีกล่าวมาทั้งหมดพอจะสรุปได้ดังนี้

1. ทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน
2. ส่งเสริมสุขภาพจิตไม่ให้เกิดความเคร่งเครียด ช่วยให้ผู้มองปลอดโปร่งจิตใจมั่นคง
3. เกมการเล่นช่วยส่งเสริมให้เด็กปรับตัวให้เข้ากับบุคคลอื่นได้เป็นอย่างดี
4. ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านการคิดสร้างสรรค์
5. ส่งเสริมให้เด็กมีความพร้อมทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

สรุปได้ว่า การสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนเป็นการเรียนการสอนที่ผู้เรียนมีการแข่งขันกันอย่างมีจุดหมายและมีกฎเกณฑ์ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในเรื่องที่สอนและสนุกสนานไปกับบทเรียน เกมการสอนมีหลายประเภทเราสามารถนำเอารูปแบบของเกมแต่ละประเภทมาใช้ประกอบการเรียนการสอนได้โดยการพิจารณาถึงเนื้อหาและผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของบทเรียนให้เสียก่อน เพราะเกมแต่ละเกมไม่เหมาะสมเนื้อหาทุกวิชา เกมที่สมควรเหมาะสมกับวุฒิภาวะทางร่างกายและจิตใจของผู้เล่น เมื่อนำมาเล่นจะช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ และการนำเกมมาเล่นจะต้องให้ความสะดวกแก่ผู้เล่นและผู้รักษากติกา นอกจากนี้ยังต้องเปิดโอกาสให้ผู้เล่นมีส่วนเล่นเกมด้วย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ งานวิจัยเกี่ยวกับการใช้เกมในกระบวนการเรียนการสอนในประเทศ ได้มีผู้วิจัยไว้หลายท่านด้วยกัน ดังนี้

ปราโมทย์ บุญมุสิก (2533) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำ การสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนแบบใช้เกมและแบบ ปกติในระดับประถมศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษา จังหวัดนครศรีธรรมราช ผลการนำ เกมมาใช้ในการสะกดคำภาษาอังกฤษทำให้ความคงทนในการจำของนักเรียนดีขึ้น นอกจากนั้นยัง ทำให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงออกมีความกล้า ได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตัวเอง และสามารถ ทำงานร่วมกับนักเรียนคนอื่น ได้ ทั้งยังเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยเสริมสร้างความสามัคคีให้เกิด ขึ้นในกลุ่มนักเรียนและฝึกให้นักเรียนรู้จักกระบวนการทำงานในระบบกลุ่ม

ศุภณชา ดันเจริญ (2534) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการเล่านิทานกับใช้เกมการอ่านเป็นกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน การทดลองพบว่าการส่งเสริมการอ่านโดยใช้เกมการอ่านเหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการจัดกิจกรรม ที่ส่งเสริมการอ่านกับเด็กในระดับประถมศึกษาได้เป็นอย่างดี นักเรียนที่อ่านโดยใช้เกมการอ่าน เป็นกิจกรรม ทำให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความสามารถในการอ่านสูงขึ้นอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สันติ แสงสุข (2535) ศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ วิชา ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนปกติ จากการนำเกมมาใช้ในการสอนคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ทำให้ความคงทนในการจำคำศัพท์วิชา ภาษาอังกฤษของนักเรียนดีขึ้น เพราะนักเรียนได้มีโอกาสเข้าร่วมทำกิจกรรมด้วยตนเองและเกิด ความสนุกสนานประทับใจในการเล่นเกมน จึงส่งผลให้สามารถจดจำเนื้อหาบทเรียนที่ สอดแทรกอยู่ในการเล่นเกมนได้เป็นเวลานาน นอกจากนี้แล้วในการเล่นเกมนนี้ นักเรียนจะทำ กิจกรรมด้วยความกระตือรือร้นและสนุกสนาน จึงส่งผลให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อบทเรียน อันจะทำให้สามารถจดจำบทเรียนได้เป็นระยะเวลาานาน ๆ ด้วย

เยาวภา พิมพ์นงค์ (2536) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการเล่านิทานกับใช้เกมการอ่านเป็นกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน การทดลอง พบว่าการใช้เกมการอ่านเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการอ่านช่วยให้นักเรียนมีความเข้าใจในการอ่านสูง ขึ้น

จินตนา ชูเชิด (2537) ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้เกมกับการใช้แบบฝึก การทดลองพบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำภาษาไทยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาคะแนนเฉลี่ย ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำภาษาไทยกลุ่มที่ใช้เกมสูงกว่าการใช้แบบฝึก แสดงว่าเกมสามารถช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นในการเขียนสะกดคำ

งานวิจัยต่างประเทศ

การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น มีผู้ได้ศึกษาวิจัย ดังนี้

เพอร์รี่และแคมเบล (Perry & Cambell, 1971, pp. 53-54) พบว่า เกม Vector Navigation ซึ่งเป็นเกมในวิชาฟิสิกส์เกมหนึ่ง ช่วยปรับปรุงสภาพการเรียนการสอนได้เป็นอย่างมาก คือสามารถทำให้เด็กที่สอบตก มีความกระตือรือร้นที่จะพัฒนาการเรียนของตนให้ดีขึ้น และมีความรู้สึกที่ดีต่อการเรียนวิชาฟิสิกส์มากขึ้น

แอนเดอร์สัน (Anderson, 1972, p. 4478-A) ได้ศึกษาผลการเรียนคำศัพท์ด้วยเกมของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนคำศัพท์ด้วยเกมกับกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เรียนคำศัพท์ด้วยเกมไม่แตกต่างกันแต่กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มควบคุมเล็กน้อย แสดงให้เห็นว่านักเรียนสามารถเรียนคำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอนได้ นอกจากนี้เกมยังช่วยให้เด็กเกิดทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่อีกด้วย

เอ็ดมัน (Edmon, 1977, pp. 623A-624A) ได้ศึกษาความแตกต่างของความพร้อมในการอ่านของเด็กเรียนซ้ำที่เรียนโดยใช้เกมในการฝึกทักษะ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่เรียนซ้ำ อายุ 6-15 ปี จำนวน 49 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 25 คน กลุ่มควบคุม 24 คน ผลการศึกษาพบว่าเด็กส่วนมากจะมีความพร้อมในการอ่านแตกต่างกัน

พินเตอร์ (Pinter, 1977, p. 711A) ได้ศึกษาถึงผลสัมฤทธิ์ในการสะกดคำด้วยการใช้เกมช่วยฝึกโดยการทดลองกับนักเรียนระดับ 3 จำนวน 90 คน ในรัฐเพนซิลวาเนีย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการสอนสะกดคำของนักเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติทั้งเพศหญิงและเพศชาย

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมประกอบการสอนจากต่างประเทศและในประเทศสรุปได้ว่า การสอนโดยใช้เกม เป็นกิจกรรมประกอบการสอนที่มีผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนดีขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น ทำให้บทเรียนน่าสนใจและมีความสนุกสนานในการเรียนตลอดจนและเป็นการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญอย่างแท้จริง