

สื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยี เพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา



พิชิตี แก้วพวง

สื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา
Media, Innovation, and Technology for Social Studies Learning

พิชาติ แก้วพวง

วิทยาลัยการฝึกหัดครู
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

2568

สื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา

ผู้แต่ง พิชิตี แก้วพวง

ผู้พิสูจน์อักษร ภาณุพงศ์ กรวดสระน้อย, ทิพย์ธารามาแปง, ต้นสัก สนิทนาม และปิยธิดา สิลารัตน์

ผู้ออกแบบปก พิชิตี แก้วพวง และณภัทร กิริตยาภรณ์

ข้อมูลทางบรรณานุกรมของหอสมุดแห่งชาติ

พิชิตี แก้วพวง.

สื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา.-- กรุงเทพฯ :

[ม.ป.ป.], 2568.

434 หน้า.

1. เทคโนโลยีทางการศึกษา. 2. สังคมศึกษา -- การศึกษาและการสอน.
I. ชื่อเรื่อง.

371.33

ISBN (e-book) 978-616-629-090-5

สงวนลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับเพิ่มเติม) พ.ศ. 2558

ห้ามลอกเลียนทุกรูปแบบ นอกจากได้รับอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรจากผู้เขียน

จำหน่ายในรูปแบบออนไลน์

ครั้งที่ 1 กันยายน พ.ศ. 2568

ช่องทางการจำหน่าย

<https://www.chulabook.com/main-ebook>

ราคา

370 บาท

จัดทำโดย

พิชิตี แก้วพวง

วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

เลขที่ 9 ถนนแจ้งวัฒนะ แขวงอนุสาวรีย์ เขตบางเขน กรุงเทพฯ 10220

โทร. 086-415-3827 e-mail: pichartkwpng10@gmail.com

สั่งซื้อได้ที่

ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ถนนพญาไท เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330

<http://www.chulabook.com>

โทร. 08-6323-3703-4

customer@cubook.chula.ac.th, info@cubook.chula.ac.th

Apps: CU-eBook Store

คำนิยม

หนังสือ “สื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา” เล่มนี้ ถือเป็นผลงานที่มีคุณค่าอย่างยิ่งต่อวงการศึกษา โดยเฉพาะด้านสังคมศึกษา ด้วยเนื้อหาที่ครอบคลุมตั้งแต่แนวคิดพื้นฐาน ทฤษฎีการเรียนรู้ หลักสูตรสังคมศึกษา การออกแบบ การพัฒนา การใช้ และการประเมินสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยี ตลอดจนจรรยาบรรณและกฎหมายที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการวิจัยและพัฒนาเพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนรู้สังคมศึกษา เนื้อหาได้รับการเรียบเรียงอย่างเป็นระบบ ชัดเจน และสามารถประยุกต์ใช้ได้จริงทั้งสำหรับครู นักวิชาการ และผู้ที่สนใจพัฒนาการเรียนรู้สังคมศึกษา

ผู้เขียนได้สังสมประสบการณ์ด้านการสอนและการวิจัยอย่างต่อเนื่อง จนตกผลึกเป็นองค์ความรู้ที่ถ่ายทอดในเล่มนี้อย่างลึกซึ้งและมีคุณภาพ ซึ่งไม่เพียงช่วยเสริมทักษะการผลิตและใช้สื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ หากยังเป็นแรงบันดาลใจให้ครูและผู้เรียนพัฒนากระบวนการเรียนรู้สู่ความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น หนังสือเล่มนี้ผู้เขียนได้ยกตัวอย่างสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ในหลากหลายมิติ โดยวิเคราะห์จากหลักสูตรสังคมศึกษา ตัวอย่างการออกแบบ การพัฒนา การใช้ และการประเมิน รวมทั้งการวิจัยและพัฒนาสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา ทำให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจและต่อยอดองค์ความรู้ดังกล่าวได้เป็นอย่างดี

ผมเชื่อมั่นว่าหนังสือเล่มนี้จะเป็นแหล่งอ้างอิงและคู่มือที่สำคัญ ทั้งการจัดการเรียนรู้และการวิจัย เป็นอีกหนึ่งผลงานทางวิชาการที่ช่วยขับเคลื่อนคุณภาพการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาในยุคสังคมดิจิทัลที่จำเป็นต้องประยุกต์ใช้สื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีอย่างเหมาะสม ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนามนุษย์และสังคมอย่างยิ่ง

รองศาสตราจารย์ ดร.สมชัย ศรีนอก

ผู้อำนวยการหลักสูตรบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา

ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

คำนิยม

เทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามามีบทบาทในทุกมิติของชีวิต รวมถึงการศึกษา การจัดการเรียนรู้ไม่อาจดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพหากปราศจากการบูรณาการ “สื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยี” เข้ากับกระบวนการสอน โดยเฉพาะวิชาสังคมศึกษา ซึ่งมุ่งเน้นการปลูกฝังพลเมืองที่ตระหนักรู้ เข้าใจประเด็นทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรมอย่างรอบด้าน

หนังสือ “สื่อ นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา” ของ **ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชาติ แก้วพวง** เป็นหนังสือที่มีความลึกซึ้งของเนื้อหาและความทันสมัย ผู้เขียนได้ถ่ายทอดเนื้อหาอย่างเป็นระบบและรอบด้าน เริ่มตั้งแต่แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการเรียนรู้ นวัตกรรมทางการศึกษา ไปจนถึงการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล โดยอิงจากแนวคิดร่วมสมัยทั้งในระดับทฤษฎีและการประยุกต์ใช้จริงในชั้นเรียน เชื่อมโยงหลักการเรียนรู้สังคมศึกษากับสื่อและเทคโนโลยี โดยชี้ให้เห็นถึงบทบาทของครูในการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ พร้อมด้วยตัวอย่างการประยุกต์ใช้จริงที่สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียน นอกจากนี้หนังสือเล่มนี้ยังให้ความสำคัญกับการส่งเสริมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งถือเป็นเป้าหมายสำคัญของการจัดการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน ด้วยเนื้อหาที่เข้มข้น ชัดเจน และครอบคลุม พร้อมด้วยแนวทางปฏิบัติที่เป็นรูปธรรม หนังสือเล่มนี้จึงเหมาะสมอย่างยิ่งที่จะใช้เป็นเอกสารประกอบการเรียนการสอน แหล่งอ้างอิงสำหรับครู นักศึกษา และผู้ที่สนใจในการพัฒนาการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยวิธีการที่ทันสมัยและมีคุณภาพ

ข้าพเจ้าขอแสดงความชื่นชมในความมุ่งมั่นตั้งใจของ **ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชาติ แก้วพวง** ที่ได้สรรค์สร้างหนังสือเล่มนี้ ซึ่งเป็นผลงานทางวิชาการที่มีคุณค่าทั้งในด้านเนื้อหาและแนวทางปฏิบัติ เอื้อต่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาในบริบทของการศึกษาไทยยุคใหม่ ข้าพเจ้าขอแนะนำหนังสือเล่มนี้อย่างยิ่งในฐานะแหล่งความรู้สำคัญสำหรับครู นักศึกษา และผู้ที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นแนวทางส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประเสริฐ แซ่เอี้ยบ

ประธานหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตชั้นสูง

สาขาวิชาเทคโนโลยีการจัดการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

คำนำ

หนังสือเรื่อง “สื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา” เป็นสื่อการเรียนรู้ที่รวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา ทฤษฎีการเรียนรู้ หลักสูตรสังคมศึกษา การออกแบบและพัฒนา การใช้ การประเมินสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา จรรยาบรรณและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา ตลอดจนการวิจัยและพัฒนาสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา เพื่อให้ผู้อ่านได้ประยุกต์ใช้องค์ความรู้ในการผลิตสื่อ สร้างสรรค์นวัตกรรม และใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา รวมทั้งดำเนินการวิจัยและพัฒนาสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน ยกกระดับคุณภาพการสอนของผู้สอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างเต็มศักยภาพ และบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้สังคมศึกษา

หนังสือเล่มนี้เกิดจากสังสมประสบการณ์การสอนและการวิจัยของผู้เขียน คุณค่าและประโยชน์จากหนังสือเล่มนี้ ขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดา มารดา ผู้เป็นครูคนแรก รวมทั้งครูบาอาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน ซึ่งเป็นผู้เสริมสร้างพลังปัญญาแก่ผู้เขียน ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิที่ได้ให้ความกรุณาและให้เกียรติเป็นผู้ทรงคุณวุฒิประเมินคุณภาพหนังสือเล่มนี้ พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะในการปรับแก้เนื้อหาให้มีความสมบูรณ์ ทั้งนี้ หากมีข้อบกพร่องหรือความผิดพลาดประการใดในหนังสือเล่มนี้ ผู้เขียนยินดีน้อมรับไว้ เพื่อนำมาพิจารณาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นต่อไป

พิชาติ แก้วพวง

กันยายน 2568

สารบัญ

	หน้า
คำนิยม	ก
คำนำ	ค
สารบัญ	จ
สารบัญตาราง	ฐ
สารบัญภาพ	ด
บทที่ 1 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้	
สังคมศึกษา	1
ความนำ	1
ความหมาย ธรรมชาติวิชา และเป้าหมายของสังคมศึกษา	1
- ความหมายของสังคมศึกษา	2
- ธรรมชาติวิชาของสังคมศึกษา	5
- เป้าหมายของสังคมศึกษา	6
การเรียนรู้สังคมศึกษา	8
สื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	13
- ความหมายของสื่อการเรียนรู้	13
- ประเภทของสื่อการเรียนรู้	14
- ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	22
นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	23
- ความหมายของนวัตกรรม	23
- ประเภทของนวัตกรรมทางการศึกษา	25
- ตัวอย่างนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	26
เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	27
- ความหมายของเทคโนโลยี	28

	หน้า
- ประเภทของเทคโนโลยีทางการศึกษา	29
- ตัวอย่างเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	32
สรุป	34
เอกสารอ้างอิง	36
บทที่ 2 ทฤษฎีการเรียนรู้กับสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	39
ความนำ	39
ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์	39
- ทฤษฎีการเรียนรู้	40
- การประยุกต์ใช้ทฤษฎี	41
ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของเพียเจต์	45
- ทฤษฎีการเรียนรู้	45
- การประยุกต์ใช้ทฤษฎี	46
ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบิร์ก	47
- ทฤษฎีการเรียนรู้	48
- การประยุกต์ใช้ทฤษฎี	51
ทฤษฎีกระบวนการทางสมองในการประมวลข้อมูล	54
- ทฤษฎีการเรียนรู้	54
- การประยุกต์ใช้ทฤษฎี	55
ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง	58
- ทฤษฎีการเรียนรู้	58
- การประยุกต์ใช้ทฤษฎี	60
ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน	63
- ทฤษฎีการเรียนรู้	63
- การประยุกต์ใช้ทฤษฎี	64

	หน้า
ทฤษฎีพหุปัญญา	67
- ทฤษฎีการเรียนรู้	67
- การประยุกต์ใช้ทฤษฎี	69
ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ	74
- ทฤษฎีการเรียนรู้	74
- การประยุกต์ใช้ทฤษฎี	76
ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิกของพาฟลอฟ	78
- ทฤษฎีการเรียนรู้	78
- การประยุกต์ใช้ทฤษฎี	80
ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำของสกินเนอร์	82
- ทฤษฎีการเรียนรู้	82
- การประยุกต์ใช้ทฤษฎี	85
ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญาของแบนดูรา	86
- ทฤษฎีการเรียนรู้	87
- การประยุกต์ใช้ทฤษฎี	88
ทฤษฎีสัมพันธ์เชื่อมโยงของธอร์นไดค์	90
- ทฤษฎีการเรียนรู้	90
- การประยุกต์ใช้ทฤษฎี	92
สรุป	95
เอกสารอ้างอิง	98
บทที่ 3 หลักสูตรกับสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	101
ความนำ	101
ความสำคัญของหลักสูตรสังคมศึกษา	102
สาระหลักของสังคมศึกษา	104
มาตรฐานการเรียนรู้สังคมศึกษา	105

	หน้า
การวิเคราะห์สื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีการเรียนรู้ในหลักสูตรสังคมศึกษา	107
- สารที่ 1 ศาสนา ศิลธรรม จริยธรรม	109
- สารที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม	122
- สารที่ 3 เศรษฐศาสตร์	127
- สารที่ 4 ประวัติศาสตร์	131
- สารที่ 5 ภูมิศาสตร์	138
คุณภาพผู้เรียนวิชาสังคมศึกษา	146
สรุป	148
เอกสารอ้างอิง	150
บทที่ 4 การออกแบบและพัฒนาสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้	
สังคมศึกษา	151
ความนำ	151
หลักการพื้นฐานสำหรับการออกแบบสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยี	151
- หลักการออกแบบสาร	152
- หลักการออกแบบสื่อเพื่อการเรียนรู้	153
หลักการออกแบบและพัฒนาสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้	
สังคมศึกษา	158
ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนา	161
- ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาตาม ADDIE Model	161
- ADDIE Model กับการออกแบบสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยี	163
- การออกแบบและพัฒนาสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้	
สังคมศึกษา	166
สรุป	172
เอกสารอ้างอิง	173

	หน้า
บทที่ 5 การใช้สื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	175
ความนำ	175
หลักการใช้สื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	175
ตัวอย่างการใช้สื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	177
- การใช้สื่อแผนผังกราฟิก	178
- การใช้สื่ออินโฟกราฟิก	184
- การใช้สื่อบอร์ดเกม	186
- การใช้แผนที่	188
หลักการใช้นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	194
ตัวอย่างการใช้นวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	196
- การใช้นวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์	196
- การใช้นวัตกรรมความเป็นจริงเสมือน	200
- การใช้นวัตกรรมความเป็นจริงเสริม	201
- การใช้นวัตกรรมจักรวาลนฤมิต	203
หลักการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	205
ตัวอย่างหลักการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	207
- การใช้ Google Map และ Google Earth	207
- การใช้ Live Worksheets	210
- การใช้เว็บไซต์เข้าชมพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง	212
- การใช้เว็บไซต์สืบค้นข้อมูลทางสังคมศึกษา	214
สรุป	218
เอกสารอ้างอิง	219
บทที่ 6 การประเมินสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	225
ความนำ	225
ความหมายของการประเมิน	225
มโนทัศน์ที่เกี่ยวกับการประเมินสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยี	226

	หน้า
- คุณภาพ	227
- ประสิทธิภาพ	227
- ประสิทธิภาพ	228
แนวทางการประเมินสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	229
- การประเมินคุณภาพสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	230
- การประเมินประสิทธิภาพสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	233
- การประเมินประสิทธิผลสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	239
สรุป	242
เอกสารอ้างอิง	243
บทที่ 7 การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	245
ความนำ	245
ความหมายของการเรียนรู้และการจัดการเรียนรู้	245
- ความหมายของการเรียนรู้	246
- ความหมายของการจัดการเรียนรู้	247
แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้	248
การเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะสังคมศึกษา	250
การเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาทางสังคมศึกษา	252
การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานในวิชาสังคมศึกษา	255
การเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐานในวิชาสังคมศึกษา	258
การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาแบบบูรณาการกับการใช้สื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีการเรียนรู้สังคมศึกษา	260
แนวทางการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา	263

	หน้า
สรุป	272
เอกสารอ้างอิง	274
บทที่ 8 จรรยาบรรณและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยี	
เพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	279
ความนำ	279
จรรยาบรรณการใช้สื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	279
- หลักการสำคัญของจรรยาบรรณการใช้สื่อสังคมออนไลน์	280
- จรรยาบรรณกับความฉลาดรู้เรื่องดิจิทัลในบริบทสังคมศึกษา	283
กฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ	286
- ลิขสิทธิ์	286
- สิทธิบัตร	289
- การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	291
- ความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์	293
- ข้อมูลส่วนบุคคล	295
สรุป	297
เอกสารอ้างอิง	298
บทที่ 9 การวิจัยและพัฒนาสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	301
ความนำ	301
ความหมายของการวิจัย	302
ความหมายของการวิจัยและพัฒนา	303
ความแตกต่างระหว่างการวิจัยทั่วไปกับการวิจัยและพัฒนา	305
ความแตกต่างระหว่างการวิจัยและพัฒนากับการวิจัยเชิงปฏิบัติการ	306
การกำหนดปัญหาของการวิจัย คำถามการวิจัย และวัตถุประสงค์ของการวิจัย	310
การกำหนดตัวแปร กรอบแนวคิดการวิจัย และสมมติฐานการวิจัย	317
ขั้นตอนการวิจัยและพัฒนา	329
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและพัฒนา	340

	หน้า
สถิติที่ใช้ในการวิจัยและพัฒนา	351
การเขียนรายงานการวิจัยและพัฒนา	360
สรุป	361
เอกสารอ้างอิง	364
ภาคผนวก	369
ภาคผนวก ก ตัวอย่างนวัตกรรมหลักสูตรแบบบูรณาการ	371
ภาคผนวก ข ตัวอย่างผลงานลิขสิทธิ์ เพลงศาสตร์สังคมศึกษา	385
ภาคผนวก ค ตัวอย่างผลงานลิขสิทธิ์ รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้บูรณาการ	
แบบ เอส. พู. ที. หรือโมเดลพิชาติ (PICHART Model)	389
ภาคผนวก ง ตัวอย่างผลงานลิขสิทธิ์ งานนิพนธ์เกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้	
บอร์ดเกมสังคมศึกษา	393
ภาคผนวก จ ตัวอย่างผลงานลิขสิทธิ์ สื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	
ที่ออกแบบผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล	397
ดัชนี	405
ประวัติผู้เขียน	409

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1.1	ประเภทของสื่อการเรียนรู้และมโนทัศน์สำคัญของสื่อการเรียนรู้	21
1.2	ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	22
1.3	ตัวอย่างนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	26
1.4	ตัวอย่างเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	32
2.1	การประยุกต์ใช้ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ในการพัฒนาสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	42
2.2	ตัวอย่างสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษาที่สอดคล้อง กับทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์	43
2.3	ตัวอย่างสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษาตามทฤษฎี พัฒนาทางจริยธรรมของเพียเจต์	46
2.4	ระดับจริยธรรมและอายุกับการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม	50
2.5	การประยุกต์ใช้ทฤษฎีพัฒนาทางจริยธรรมของโคลเบอร์กในการพัฒนาสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	51
2.6	การประยุกต์ใช้ทฤษฎีกระบวนการทางสมองในการประมวลข้อมูลในการ พัฒนาสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	56
2.7	การประยุกต์ใช้ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองในการพัฒนาสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	61
2.8	การประยุกต์ใช้ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน ในการพัฒนาสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	65
2.9	การประยุกต์ใช้ทฤษฎีพหุปัญญาในการพัฒนาสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยี เพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	70
2.10	ความแตกต่างระหว่างการเรียนรู้แบบร่วมมือกับการเรียนรู้แบบรวมแรง รวมพลัง	76

ตารางที่	หน้า
2.11 การประยุกต์ใช้ทฤษฎีสัมพันธ์เชื่อมโยงของธอร์นไค์ในการพัฒนาสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	92
3.1 ตัวชี้วัดศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม ในมาตรฐาน ส 1.1	110
3.2 ตัวชี้วัดศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม ในมาตรฐาน ส 1.2	118
3.3 ตัวชี้วัดสาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม ในมาตรฐาน ส 2.1	122
3.4 ตัวชี้วัดสาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม ในมาตรฐาน ส 2.2	125
3.5 ตัวชี้วัดสาระเศรษฐศาสตร์ ในมาตรฐาน ส 3.1	127
3.6 ตัวชี้วัดสาระเศรษฐศาสตร์ ในมาตรฐาน ส 3.2	129
3.7 ตัวชี้วัดสาระประวัติศาสตร์ ในมาตรฐาน ส 4.1	131
3.8 ตัวชี้วัดสาระประวัติศาสตร์ ในมาตรฐาน ส 4.2	133
3.9 ตัวชี้วัดสาระประวัติศาสตร์ ในมาตรฐาน ส 4.3	136
3.10 ตัวชี้วัดสาระภูมิศาสตร์ ในมาตรฐาน ส 5.1	139
3.11 ตัวชี้วัดสาระภูมิศาสตร์ ในมาตรฐาน ส 5.2	141
4.1 ตัวอย่างการออกแบบและพัฒนาสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ สังคมศึกษา	168
5.1 ตัวอย่างตาราง (Table) เรื่อง มโนทัศน์การจัดการภัยพิบัติ	182
5.2 ตัวอย่างตารางแมทริกซ์ (Matrix) เรื่อง ปัญหาสิ่งแวดล้อมในทวีปออสเตรเลีย และโอเชียเนีย	182
5.3 ตัวอย่างโลโก้ของปัญญาประดิษฐ์ (AI) และลักษณะการใช้งาน	198
5.4 ชื่อโดเมนเนมสากลของเว็บไซต์	215
5.5 ชื่อโดเมนเนมของเว็บไซต์ในประเทศไทย	216
6.1 ความแตกต่างของคำว่า คุณภาพ ประสิทธิภาพ และประสิทธิผล	228
6.2 มาตรฐานการประเมิน วิธีการประเมิน และเครื่องมือประเมินสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา	231

ตารางที่	หน้า
6.3 ผลการหาประสิทธิภาพแบบเดี่ยวของแบบฝึกทักษะสังคมศึกษา	234
6.4 ผลการหาประสิทธิภาพแบบกลุ่มของแบบฝึกทักษะสังคมศึกษา	235
6.5 ผลการหาประสิทธิภาพภาคสนามของแบบฝึกทักษะสังคมศึกษา	236
6.6 ผลการหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะสังคมศึกษา	239
6.7 ตัวอย่างผลการหาดัชนีประสิทธิผลของสื่อวัตกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษา	241
9.1 ความแตกต่างระหว่างการวิจัยทั่วไปกับการวิจัยและพัฒนา	305
9.2 ความแตกต่างระหว่างการวิจัยและพัฒนากับการวิจัยเชิงปฏิบัติการ	309
9.3 ตัวอย่างปัญหาการวิจัย คำถามการวิจัย และวัตถุประสงค์การวิจัย	316
9.4 ความแตกต่างระหว่างกรอบแนวคิดเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ	321
9.5 ตัวอย่างการกำหนดสมมติฐานการวิจัยและสมมติฐานทางสถิติ	325
9.6 ตัวอย่างการกำหนดสมมติฐานการวิจัยให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย	328
9.7 ความสอดคล้องของวัตถุประสงค์การวิจัยกับขั้นตอนการวิจัยและพัฒนา ในงานวิจัยของภานุพงศ์ กรวดสรน้อย และพิชาติ แก้วพวง (2566)	335
9.8 ความสอดคล้องของวัตถุประสงค์การวิจัยกับขั้นตอนการวิจัยและพัฒนา ในงานวิจัยของ Kaewpuang & Phayaphrom (2024)	339

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1.1	เอตการ์ เดล เจ้าของแนวคิดกรวยประสบการณ์ (Cone of Experience)	15
1.2	การจัดลำดับประสบการณ์ของ เอตการ์ เดล	15
2.1	การอธิบายพฤติกรรมตามทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก	82
3.1	ข้อบ่งชี้วิชาสังคมศึกษาในประเทศไทย	109
5.1	ตัวอย่างแผนผังความคิด เรื่อง การเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมในจังหวัด	179
5.2	ตัวอย่างแผนผังมโนทัศน์ เรื่อง อำนาจอธิปไตย	179
5.3	ตัวอย่างแผนผังแสดงลำดับต่อเนื่อง เรื่อง ขั้นตอนการให้บริการข้าราชการ	180
5.4	ตัวอย่างแผนภูมิเวนน์ เรื่อง ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	180
5.5	ตัวอย่างเส้นเวลา เรื่อง ช่วงเวลาแห่งการก่อตั้งและการขยายสมาชิกอาเซียน	181
5.6	ตัวอย่างแผนผังวงจร เรื่อง วงจรการเมืองไทย	183
5.7	ตัวอย่างแผนผังกังปลา เรื่อง ปัญหาเครื่องยนต์อุณหภูมิสูงเกินไป (overheat)	184
5.8	ตัวอย่างอินโฟกราฟิก เรื่อง สาเหตุการเกิดสงครามโลกครั้งที่ 1	185
5.9	ตัวอย่างอินโฟกราฟิก เรื่อง ขบวนการเกิดสงครามโลกครั้งที่ 1	186
5.10	ตัวอย่างสื่อบอร์ดเกมนครนายกxonสมบัติแห่งปัญญา	187
5.11	ตัวอย่างสื่อบอร์ดเกมพลังแห่งชุมชนพอเพียง	188
5.12	ตัวอย่างแผนที่ท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติเขาใหญ่	191
5.13	ตัวอย่างแผนที่เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร โดยใช้โปรแกรม QGIS	192
5.14	ตัวอย่างการบูรณาการการใช้แผนที่กับการใช้คำถาม	193
5.15	ตัวอย่างการบูรณาการการใช้แผนที่กับเกมต่อจิ๊กซอว์	193
5.16	ตัวอย่างการสร้างนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้สังคมศึกษาจากโปรแกรม Chat GPT	198
5.17	ตัวอย่างจอภาพสวมศีรษะและถุงมือรับรู้ความเป็นจริงเสมือน (VR)	200
5.18	ตัวอย่างนวัตกรรมความเป็นจริงเสริม (AR) เรื่อง แหล่งพลอยจังหวัดแพร่	202

ภาพที่	หน้า
5.19	หน้าเว็บไซต์จักรวาลนฤมิต “Historicovator” นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์
5.20	ตัวอย่างการศึกษาเส้นทางการเดินทางโดยใช้ Google Map
5.21	หน้าหลักของโปรแกรม Google Earth
5.22	ตัวอย่าง Live Worksheets วิชาสังคมศึกษา เรื่อง พิกัดทางภูมิศาสตร์
5.23	หน้าเว็บไซต์โครงการจัดทำแหล่งเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ
7.1	แนวคิดของรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้บูรณาการแบบ เอส. ทู. ที.
9.1	แนวทางการเขียนกรอบแนวคิดการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน
9.2	ตัวอย่างการเขียนกรอบแนวคิดการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน
9.3	ตัวอย่างการเขียนกรอบแนวคิดการวิจัยและพัฒนา (R&D)
9.4	ขั้นตอนของการวิจัยและพัฒนาตามแนวคิดของรัตนะ บัวสนธ์
9.5	ขั้นตอนของการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมตามแนวคิดของพิชิต ฤทธิ์จัญญ

บทที่ 1

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยี

เพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา

ความนำ

ยุคปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและสังคมอย่างรวดเร็ว การเรียนรู้ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงในห้องเรียนหรือหนังสือเรียนอีกต่อไป สื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมและพัฒนาระบบการเรียนรู้ โดยเฉพาะในวิชาสังคมศึกษา ซึ่งเป็นวิชาที่มุ่งปลูกฝังความรู้ความเข้าใจในการดำรงชีวิตในสังคม ความเป็นพลเมือง และโลกของการเปลี่ยนแปลงรอบตัว การนำสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีมาใช้จึงช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม โดยอาจนำมาใช้กระตุ้นผู้เรียนในกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน หรือใช้เสริมประสิทธิภาพกระบวนการเรียนรู้ หรืออาจนำมาช่วยสรุปบทเรียน เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ ความท้าทาย และความคงทนในการเรียนรู้สังคมศึกษา และเชื่อมโยงความรู้กับสถานการณ์จริง ในบทนี้จะกล่าวถึงความหมาย ธรรมชาติวิชา และเป้าหมายของสังคมศึกษา การเรียนรู้สังคมศึกษา สื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาเกี่ยวกับสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษาต่อไป

ความหมาย ธรรมชาติวิชา และเป้าหมายของสังคมศึกษา

สังคมศึกษาเป็นศาสตร์ที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาความรู้ ทักษะ ค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในสังคม ดังนั้น การทำความเข้าใจในความหมาย ธรรมชาติ และเป้าหมายของสังคมศึกษาจึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการประยุกต์ใช้สื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษาให้มีประสิทธิภาพ

ความหมายของสังคมศึกษา

นักการศึกษาทางสังคมศึกษาได้อธิบายความหมายของสังคมศึกษาไว้ ดังนี้

พัชรินทร์ รุจิรานุกูล และสุรีย์มาศ สุขกลี (2561: 18) ได้กล่าวว่า สังคมศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของสังคมศาสตร์ และเลือกสรรเนื้อหาวิชาจากสังคมศาสตร์ทุกแขนง และสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องมาจัดเป็นรายวิชาเพื่อศึกษาเล่าเรียนในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา เป็นวิชาที่มนุษย์ได้เรียนรู้และเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์และมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม เพื่อพัฒนาให้เป็นพลเมืองดีมีประสิทธิภาพ

วิภาวรรณ พินลา และวิภาดา พินลา (2561: 4-5) ได้กล่าวว่า สังคมศึกษาเป็นการศึกษาที่ได้บูรณาการของสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพื่อส่งเสริมสมรรถภาพความเป็นพลเมืองภายในสถานศึกษา อันประกอบไปด้วยสาขาวิชามานุษยวิทยา โบราณคดี เศรษฐศาสตร์ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ กฎหมาย ปรัชญา รัฐศาสตร์ จิตวิทยา ศาสนา และสังคมวิทยา โดยมีการจัดให้เหมาะสมกับสาระเนื้อหาวิชาจากมนุษยศาสตร์ คณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ ธรรมชาติ ทั้งนี้ในรายวิชาสังคมศึกษามุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความเจริญงอกงามทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ ให้ผู้เรียนมีความรู้ในเนื้อหาสาระ ความคิดรวบยอด หลักการสำคัญของวิชาต่าง ๆ ในสาขาสังคมศึกษาตามขอบเขตที่กำหนดไว้ในแต่ละระดับชั้น ในลักษณะบูรณาการ ด้านทักษะ และกระบวนการ ให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาให้เกิดทักษะและกระบวนการต่าง ๆ ทั้งทักษะวิชาการและทักษะทางสังคม ทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม และทักษะการแก้ไขปัญหาในชีวิตประจำวัน รวมถึงให้ผู้เรียนได้พัฒนาเจตคติและค่านิยมเกี่ยวกับประชาธิปไตยและความเป็นมนุษย์

ชรินทร์ มั่งคั่ง (2561: 9) ได้กล่าวว่า สังคมศึกษาเป็นมวลประสบการณ์เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสังคมและธรรมชาติแวดล้อม ลักษณะของโลกกายภาพ ความเข้าใจในเหตุการณ์และความเปลี่ยนแปลงทางประวัติศาสตร์ สถาบันหลักของชาติ ระบบเศรษฐกิจและการบริหารทรัพยากร ความเป็นพลเมืองดีมีศีลธรรม ตลอดจนการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข โดยจัดขึ้นเพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนให้มีความรู้ความสามารถ ทักษะ และคุณลักษณะที่ได้กำหนดไว้ในหลักสูตรสังคมศึกษา

พิชาติ แก้วพวง (2563: 35) ได้กล่าวว่า สังคมศึกษา หมายถึง การศึกษาที่ได้บูรณาการของสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพื่อส่งเสริมสมรรถภาพความเป็นพลเมืองและการอยู่ร่วมกันในสังคมที่หลากหลาย เพื่อศึกษาเล่าเรียนในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ซึ่งเรียนรู้ลักษณะสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ และการเมือง ทั้งในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต ตลอดจนการเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อมนุษย์ โดยการบูรณาการประสบการณ์และความรู้ที่เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความเจริญงอกงามทั้งด้านความรู้ ด้านทักษะ กระบวนการ เจตคติและค่านิยมที่ดีงาม

จอห์น ยู ไมเคิลลิส (Michaelis, 1980: 3-4) ได้กล่าวว่า สังคมศึกษาเป็นวิชาที่ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับสังคม มนุษย์ เศรษฐกิจ กิจกรรมการเมืองทั้งในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต ตลอดจนการเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อมนุษย์ เพื่อนำมาใช้ประโยชน์การแก้ปัญหาและการวางแผนทางสำหรับอนาคตของผู้เรียนด้วย นอกจากนี้ไมเคิลลิสยังได้อธิบายความหมายของสังคมศึกษาในเชิงปรัชญาไว้ 5 ประการ ดังนี้

1. สังคมศึกษาในฐานะการถ่ายทอดความเป็นพลเมืองดี (Social Studies as Citizenship Transmission) ผู้ที่ยึดเช่นนี้เชื่อว่า สังคมศึกษาควรจะถ่ายทอดลักษณะพื้นฐานทางประวัติศาสตร์และมรดกทางวัฒนธรรมของสังคม พลเมืองดีที่มีความรับผิดชอบควรจะได้พัฒนาจากความเข้าใจต่อสิ่งที่ดี ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของสังคมนั้น

2. สังคมศึกษาในฐานะเป็นการศึกษาทางสังคมศาสตร์ (Social Studies as Social Science Education) ผู้ที่ยึดเช่นนี้เชื่อว่า เนื้อหาของสังคมศึกษาและวิธีการศึกษาควรจะนำมาจากสังคมศาสตร์ พลเมืองที่มีประสิทธิภาพควรจะรู้มโนทัศน์พื้นฐาน และวิธีการศึกษาของสังคมศาสตร์ เพื่อสามารถจัดการกับประเด็นเรื่องราวและปัญหาต่าง ๆ

3. สังคมศึกษาในฐานะการคิดอย่างไตร่ตรอง (Social Studies as Reflective Thinking) แนวคิดนี้ยึดถือโดยกลุ่มประจักษ์นิยม ซึ่งเชื่อว่าเป้าหมายของสังคมศึกษา คือการพัฒนาความสามารถในการคิดและการตัดสินใจ ซึ่งพลเมืองที่มีประสิทธิภาพจะใช้แบบและกระบวนการในการคิดและการตัดสินใจเพื่อแก้ปัญหาและสรุปเรื่องราวต่าง ๆ ได้

4. สังคมศึกษาในฐานะเป็นการวิพากษ์สังคมและการปฏิบัติ (Social Studies as Social Criticism and Action) ลักษณะนี้เป็นการเน้นของกลุ่มปฏิรูป ซึ่งเชื่อว่าเป้าหมายสำคัญของสังคมศึกษา คือ เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะที่จำเป็นสำหรับการปรับปรุงสังคมและพลเมืองที่รับผิดชอบ จะสามารถวิเคราะห์เรื่องราวเหตุการณ์ปัจจุบัน และปัญหาอย่างวิพากษ์และปฏิบัติกรอย่างเหมาะสม

5. สังคมศึกษาในฐานะเป็นการพัฒนาเอกัตบุคคล (Social Studies as Personal Development of the Individual) ลักษณะนี้เป็นแนวคิดของกลุ่มพิพัฒนาการนิยม และกลุ่มอัตถิภาวนิยม ซึ่งเชื่อว่าเป็นโปรแกรมการเรียนรู้ควรยึดถือนักเรียนเป็นศูนย์กลางหรือให้ความสำคัญแก่นักเรียน และควรจะพัฒนานักเรียนทั้งตัว ทั้งทางสังคม อารมณ์ สติปัญญา และกาย ความเข้าใจในตนเอง และการนำตนเอง ซึ่งเป็นลักษณะหรือคุณสมบัติที่จำเป็นสำหรับความเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ

สภาสังคมศึกษาแห่งชาติ (National Council for the Social Studies) ประเทศสหรัฐอเมริกา ได้นิยามความหมายของสังคมศึกษาไว้ใน 1992 ว่าเป็นการศึกษาเชิงบูรณาการ สังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพื่อส่งเสริมสมรรถนะการเป็นพลเมืองดีในโปรแกรมระดับโรงเรียน สังคมศึกษาจัดให้มีการศึกษาสาระที่นำมารวมกันอย่างเป็นระบบจากมานุษยวิทยา โบราณคดี เศรษฐศาสตร์ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ นิติศาสตร์ ปรัชญา รัฐศาสตร์ จิตวิทยา ศาสนา และสังคมวิทยา เช่นเดียวกับสาระจากมานุษยวิทยา คณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ธรรมชาติ ความมุ่งหมายเบื้องต้นของสังคมศึกษาก็คือ ช่วยให้เยาวชนสร้างตนเองให้มีความรอบรู้และตัดสินใจอย่างมีเหตุผล เพื่อประโยชน์ส่วนรวมในฐานะพลเมืองดีของสังคมที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมและสังคมประชาธิปไตยในโลกที่พึ่งพาอาศัยต่อกัน ต่อมา ค.ศ. 2023 ได้ปรับปรุงนิยามความหมายใหม่ว่า “สังคมศึกษาเป็นการศึกษาเกี่ยวกับบุคคล ชุมชน ระบบ และปฏิสัมพันธ์ของบุคคลผ่านช่วงเวลาและสถานที่ ซึ่งเตรียมนักเรียนให้ดำรงชีวิตในฐานะพลเมืองในระดับท้องถิ่น ระดับชาติ และระดับโลก ” (National Council for the Social Studies, 2023)

สรุปได้ว่า สังคมศึกษา หมายถึง การศึกษาที่ได้บูรณาการของสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เป็นการศึกษาเกี่ยวกับบุคคล ชุมชน ระบบ และปฏิสัมพันธ์ของบุคคลผ่านช่วงเวลา และสถานที่ ตลอดจนการเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อมนุษย์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีของผู้เรียนในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา โดยการบูรณาการประสบการณ์และความรู้ที่เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความเจริญงอกงามทั้งด้านความรู้ ด้านทักษะ กระบวนการ เจตคติและค่านิยมที่ดีงาม

ธรรมชาติวิชาของสังคมศึกษา

นักการศึกษาทางสังคมศึกษาได้อธิบายธรรมชาติวิชาของสังคมศึกษาไว้ ดังนี้

โชตรศม์ จันทน์สุคนธ์ (2551: 20) ได้กล่าวว่า ธรรมชาติสำคัญของกลุ่มวิชาสังคมศึกษาเห็นได้ชัดเด่นอยู่ 3 กรณีย คือ 1) เป็นวิชาที่มีเนื้อหาสาระกว้างใหญ่ครอบคลุมศาสตร์ในหลายแขนงสาขาวิชา ทั้งในกลุ่มวิชาสังคมศึกษาด้วยกัน และกับศาสตร์ต่างสาขาวิชา 2) เป็นวิชาที่มีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงเนื้อหาองค์ความรู้ให้ทันสมัยทันเหตุการณ์อยู่เสมอตลอดเวลา และ 3) เป็นวิชาที่บูรณาการโดยธรรมชาติระหว่างศาสตร์ต่างสาขาวิชาอย่างกว้างขวาง เนื่องจากกลุ่มวิชาสังคมศึกษามีเนื้อหาที่ครอบคลุมกว้างขวางแทบจะไร้ขอบเขต

สิริวรรณ ศรีพหล (2555: 14) ได้กล่าวว่า สังคมศึกษาเป็นการศึกษาสังคมในระดับโรงเรียน ผู้สอนเป็นผู้มีบทบาทสำคัญที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับสังคมในบริบทที่ผู้เรียนอาศัยอยู่ ซึ่งมีทั้งผู้คนและสิ่งแวดล้อมที่หลากหลาย การเรียนรู้เกี่ยวกับสังคมจะต้องใช้เนื้อหาสาระที่เป็นองค์ความรู้ต่าง ๆ ซึ่งสังคมศึกษาที่สอนในโรงเรียนได้จากเนื้อหาในวิชาสังคมศาสตร์ เนื้อหาจากวิชาสังคมศาสตร์เป็นพื้นฐานสำคัญและจำเป็น เพราะถ้าไม่มีเนื้อหาที่ไม่สามารถสอนได้ ความรู้ในสังคมศึกษามีลักษณะพิเศษ คือ ได้มาจากความรู้ที่คัดสรรจากความรู้ในสาขาสังคมศาสตร์โดยส่วนใหญ่ ได้แก่ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ รัฐศาสตร์ สังคมวิทยา และมานุษยวิทยา รวมทั้งสาขาวิชาอื่น ๆ ที่เห็นว่าเหมาะสม ซึ่งองค์ความรู้ของสังคมศึกษานั้นสามารถแยกเป็นข้อเท็จจริง มโนคติ และหลักการหรือแนวคิดสำคัญ

พัชรินทร์ รุจิรานุกูล และสุรีย์มาศ สุขกลี (2561: 20) ได้กล่าวว่า วิชาสังคมศึกษายังคงมีขอบเขตกว้างขวาง เป็นสหวิทยาการ บูรณาการความรู้และประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ต่าง ๆ ของมนุษย์และเรียบเรียงเนื้อหาเข้าด้วยกันอย่างสัมพันธ์สอดคล้องต่อเนื่อง

พิชาติ แก้วพวง (2566: 27) ได้กล่าวว่า ธรรมชาติและลักษณะของวิชาสังคมศึกษา คือ การเป็นสหวิทยาการ (interdisciplinary) โดยความรู้ในสังคมศึกษาได้มาจากความรู้ที่คัดสรรจากความรู้ในสาขาสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ รวมถึงบูรณาการโดยธรรมชาติระหว่างศาสตร์ต่างสาขาวิชาอย่างกว้างขวางและเรียบเรียงเนื้อหาเข้าด้วยกันอย่างสัมพันธ์สอดคล้องต่อเนื่อง รวมทั้งมีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงเนื้อหาองค์ความรู้ให้ทันสมัยทันเหตุการณ์อยู่เสมอตลอดเวลา

สรุปได้ว่า ธรรมชาติของวิชาสังคมศึกษามีลักษณะเป็นสหวิทยาการที่มีการบูรณาการองค์ความรู้และประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องจากหลากหลายศาสตร์ ทั้งในกลุ่มสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง โดยเนื้อหา มีการปรับปรุงให้ทันสมัยและทันเหตุการณ์อยู่เสมอ สะท้อนถึงการเรียนรู้เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสังคมและสิ่งแวดล้อมรอบตัว ทั้งนี้สาระในวิชาสังคมศึกษาถูกคัดสรรมาจากความรู้ที่มีความสำคัญ จำแนกออกเป็นข้อเท็จจริง มโนมติ (มโนทัศน์) และแนวคิดหลัก เพื่อส่งเสริมความเข้าใจของผู้เรียนในบริบทสังคมที่ตนอยู่ท่ามกลางความหลากหลาย

เป้าหมายของสังคมศึกษา

นักการศึกษาทางสังคมศึกษาได้อธิบายเป้าหมายของสังคมศึกษาไว้ ดังนี้

สิริวรรณ ศรีพหล (2557: 16-18) ได้กล่าวว่า เป้าหมายของการเรียนการสอนสังคมศึกษา ไว้ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เป็นพลเมืองดีของสังคมและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตในสังคมได้
2. เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสันติสุข
3. เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความเจริญงอกงามในด้านต่าง ๆ

3.1 ด้านความรู้ เพื่อให้เด็กเรียนมีพื้นฐานในการสร้างความคิด กระบวนการคิดอย่างมี
วิจารณ์ญาณ รู้จักใช้เหตุผล และสังเคราะห์ข้อมูลจนสามารถสรุปเป็นมโนคติและหลักการในที่สุด

3.2 ด้านทักษะ เพื่อพัฒนาให้นักเรียนมีทักษะทั้งด้านวิชาการและทักษะทางด้านสังคม
ทักษะทางด้านวิชาการ เน้นทักษะการแสวงหาความรู้และทักษะทางด้านสังคม เน้นการรู้จักอยู่
ร่วมกับผู้อื่น การทำงานเป็นกลุ่มการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่น

3.3 ด้านเจตคติ เพื่อปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และการพัฒนาค่านิยมให้เกิดขึ้นกับ
ผู้เรียน

4. เพื่อช่วยในการวางพื้นฐานการดำเนินชีวิตในสังคมให้แก่ผู้เรียน และเป็นพลเมืองที่มี
ประสิทธิภาพของประเทศและสังคมโลก

ปรีณดา แปนแก้ว และสิทธิกร สุมาลี (2559: 232) ได้กล่าวว่า กลุ่มสาระการเรียนรู้
สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่กำหนดให้เข้มข้นในระบบการศึกษา
ของไทยว่าด้วยการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความเชื่อมสัมพันธ์กัน และมีความแตกต่างกัน
อย่างหลากหลาย เพื่อช่วยให้สามารถปรับตนเองกับบริบทสภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองที่มีความ
รับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรมและค่านิยมที่เหมาะสม โดยต้องการให้ผู้เรียนสามารถอยู่ใน
สังคมโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตลอดเวลา ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจว่า
มนุษย์ดำรงชีวิตอย่างไร ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคลและการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตาม
สภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดนอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจถึงการ
พัฒนา เปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย กาลเวลาตามเหตุปัจจัยต่าง ๆ ทำให้เกิดความเข้าใจในตนเอง
และผู้อื่น มีความอดทนอดกลั้น ยอมรับในความแตกต่าง และมีคุณธรรมสามารถนำความรู้ไป
ปรับใช้ในการดำเนินชีวิต เป็นพลเมืองดีของประเทศชาติและสังคมโลก

พัชรินทร์ รุจิรานุกูล และสุรีย์มาศ สุขกลี (2561: 21) ได้กล่าวว่า เป้าหมายของวิชา
สังคมศึกษา คือ ต้องการให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ทางสังคมที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน
ได้รวมทั้งต้องการพัฒนาทักษะ ค่านิยม เจตคติ มุ่งฝึกฝนให้ผู้เรียนมีค่านิยมและเจตคติที่ดี
เป็นพลเมืองที่ดีตามระบอบประชาธิปไตย มีนิสัยใฝ่รู้ มีความกระตือรือร้นที่จะศึกษาหาความรู้

เพิ่มเติม ติดตามข่าวสาร สถานการณ์รอบตัว มีศรัทธา ยึดมั่นในศาสนา และปฏิบัติตามหลักคำสอนของศาสนาที่ตนนับถือ

พิชาติ แก้วพวง (2566: 28) ได้กล่าวว่า วิชาสังคมศึกษามีเป้าหมายสูงสุด คือ การพัฒนาผู้เรียนให้เป็นพลเมืองดีของประเทศชาติ และสังคมโลก โดยสามารถปรับตนเองเข้ากับบริบทสภาพแวดล้อม มีความรู้ ทักษะ คุณธรรมและค่านิยมที่เหมาะสม โดยต้องการให้ผู้เรียนสามารถดำเนินชีวิตและอยู่ร่วมกันในสังคมได้

สรุปได้ว่า เป้าหมายของวิชาสังคมศึกษา คือ การพัฒนาผู้เรียนให้เป็นพลเมืองดี มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และค่านิยมที่เหมาะสม เพื่อสามารถปรับตัวและดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมที่หลากหลายได้อย่างสันติสุข อีกทั้งเน้นการฝึกคิดอย่างมีวิจารณญาณ รู้จักใช้เหตุผล และมีความสามารถในการวิเคราะห์และแก้ไขปัญหา โดยยึดมั่นในคุณธรรม จริยธรรม และหลักธรรมของศาสนา การเรียนรู้จึงมุ่งหวังให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงและเป็นพลเมืองที่มีประสิทธิภาพทั้งในระดับประเทศและสังคมโลก

การเรียนรู้สังคมศึกษา

การออกแบบการเรียนรู้สังคมศึกษาต้องเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งสะท้อนให้เห็นบทบาทของครูที่ใช้การถ่ายทอดความรู้อย่างเดียว แต่จะเป็นผู้ให้การดูแล แนะนำ อำนวยความสะดวกสนับสนุน ที่เรียกว่า ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) หรือผู้จัดการ (manager) หรือผู้สนับสนุน (supporter) โดยส่งเสริมและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ส่วนบทบาทผู้เรียน คือ การร่วมทำกิจกรรมหรือลงมือปฏิบัติให้มากที่สุด ดังนั้น กิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง จะต้องเป็นกิจกรรมที่มีหลายรูปแบบ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดความสนใจและมีคุณค่าต่อผู้เรียน สังคมศึกษาเป็นวิชาที่มีข้อมูลมากมายจากหลายศาสตร์ที่ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ ครูสังคมศึกษาจะต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้พัฒนามโนทัศน์ ทักษะ ค่านิยม และการลงมือปฏิบัติเพื่อเป็นพลเมืองดี ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาสามารถนำรูปแบบการเรียนการสอน แนวคิดทางการสอน กระบวนการสอน วิธีสอน เทคนิคการเรียนรู้

ต่าง ๆ ซึ่งเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยนำมาใช้พัฒนาผู้เรียนตามมิติ การเรียนรู้สังคมศึกษา อันได้แก่ มิติด้านความรู้ มิติด้านทักษะหรือกระบวนการ มิติด้านค่านิยม และมิติด้านการลงมือปฏิบัติเพื่อสังคมหรือในฐานะพลเมืองของสังคม ทั้งนี้ การจัดกิจกรรม การเรียนรู้อาจเน้นการพัฒนาผู้เรียนตามมิติการเรียนรู้ดังกล่าว และสามารถพัฒนาผู้เรียนเป็น องค์รวมแบบบูรณาการได้ โดยครูสังคมศึกษาควรนำไปใช้ให้เหมาะสมกับเนื้อหาและจุดประสงค์ การเรียนรู้สังคมศึกษา (พิชาติ แก้วพวง, 2567: 16) ในการจัดกระบวนการเรียนรู้สังคมศึกษา ผู้สอนควรเลือกกิจกรรมที่เหมาะสมกับแต่ละสาระ ดังนี้

สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม ควรนำหลักธรรมมาประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ เช่น หลักอริยสัจ 4 หลักไตรสิกขา ปัญญา 3 พหุสุต และนำระบบการสอนตามแนวพุทธวิธีมา ประยุกต์ใช้ ได้แก่ วิธีสอนแบบไตรสิกขา แบบปุจฉา-วิสัชนา แบบอริยสัจสี่ แบบธรรมสากัจฉา แบบสืบสวนสอบสวนตามแนวพุทธศาสตร์ โดยมีการนำวิธีการคิดแบบโยนิโสมนสิการ มาประยุกต์ใช้เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักคิด คิดเป็น มองสิ่งทั้งหลายด้วยความคิดพิจารณา สืบสาวหาเหตุผล แยกแยะสิ่งนั้น ๆ หรือปัญหานั้น ๆ ออกให้เห็นตามสภาวะและตามความสัมพันธ์ของเหตุปัจจัย (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2555: 5-51)

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม การจัดกิจกรรม การเรียนรู้สาระนี้มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดี ซึ่งต้องจัดกิจกรรมใน หลายลักษณะ ทั้งกิจกรรมในหลักสูตรและกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยกิจกรรมที่จัดต้องมุ่งพัฒนา ผู้เรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดี พัฒนาเจตคติและจิตสำนึกความเป็น พลเมืองดี ตลอดจนมีทักษะและความสามารถในการที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมที่ตนเป็นสมาชิก ได้อย่างมีความสุข การจัดกิจกรรมการเรียนรู้จึงต้องมุ่งพัฒนาผู้เรียนทั้งสามด้านด้วยกัน โดยจัด กิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพจะช่วยพัฒนา ผู้เรียนให้เป็นพลเมืองดีของประเทศอย่างแท้จริง แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สาระนี้ที่ สำคัญ ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยการสาธิต การอภิปราย การแสดงบทบาท สมมติ โดยใช้เกมจำลอง การแก้ปัญหา การสืบสวนสอบสวน (สิริวรรณ ศรีพหล, 2557) นอกจากนี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2557ก: 3-4) ได้ระบุแนวทางการจัดกิจกรรมการ

เรียนรู้สาระหน้าที่พลเมืองฯ ว่าควรเน้นการมีส่วนร่วม ได้แก่ การเล่นเกม การฟังนิทานและร่วมแสดงความคิดเห็น การแสดงบทบาทสมมติ การอภิปราย การสำรวจและเผชิญปัญหา โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาและได้เข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม

สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ การจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความเจริญงอกงามในด้านความรู้ ด้านทักษะกระบวนการ และด้านคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จึงต้องเน้นที่ผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้เกิดมโนทัศน์ที่สำคัญทางเศรษฐศาสตร์ ซึ่งวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หลักที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสอนวิชาเศรษฐศาสตร์ในห้องเรียนได้ คือ การสอนโดยวิธีอุปมาและวิธีอุปนัย การสอนโดยการสืบสวนสอบสวน การสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง วิธีการสอนแบบร่วมมือ (สิริวรรณ ศรีพหล, 2557)

สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ หัวใจของการจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์แบบใหม่ คือ การฝึกให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ ตีความ ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลหลักฐานอย่างรอบคอบ เพื่อให้ได้ข้อเท็จจริงก่อนนำข้อมูลมาสรุปเรียบเรียงในรูปแบบที่น่าสนใจและมีเหตุผล จะก่อให้เกิดคุณค่าด้านเจตคติและค่านิยมให้กับผู้เรียน สำหรับแนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์มีมากมายหลายวิธี เช่น การจัดค่ายประวัติศาสตร์ โครงการประวัติศาสตร์ วิธีสอนแบบการไปทัศนศึกษา วิธีสอนแบบบทบาทสมมติ การสอนด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ (historical method) ในการสืบค้นด้วยตนเอง วิพากษ์วิธีทางประวัติศาสตร์ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2557: 10-11, 79)

สาระที่ 5 ภูมิศาสตร์ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ต้องเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยครูสังคมศึกษาสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ซึ่งจะทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าของวิชาภูมิศาสตร์อย่างแท้จริง การเรียนการสอนสาระภูมิศาสตร์ควรมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาภูมิศาสตร์ พัฒนาให้มีทักษะทางภูมิศาสตร์และพัฒนาให้มีเจตคติทางภูมิศาสตร์ ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้จึงมุ่งพัฒนาผู้เรียนทั้งสามด้าน โดยจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งครูสังคมศึกษาอาจนำวิธีการทางภูมิศาสตร์เข้าไปประยุกต์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ด้วย เช่น กิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบสวนสอบสวน กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงการ กิจกรรมการเรียนรู้โดยการศึกษานอกสถานที่

กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการสำรวจ กิจกรรมการเรียนรู้ในการจัดทำแผนที่ (สิริวรรณ ศรีพหล, 2557) นอกจากนี้ควรใช้กระบวนการทางภูมิศาสตร์เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการรู้เรื่อง ภูมิศาสตร์หรือความฉลาดรู้เรื่องภูมิศาสตร์ (Geo-literacy) (พิชาติ แก้วพวง, 2566: 282)

นอกจากการออกแบบการเรียนรู้สังคมศึกษาให้สอดคล้องกับสาระทั้ง 5 ของสังคมศึกษา แล้ว ครูผู้สอนต้องมีเทคนิควิธีการต่าง ๆ ที่ช่วยให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพและมี ประสิทธิภาพ โดยการใช้สื่อที่มุ่งให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติตนในการเผชิญสถานการณ์และแก้ปัญหา ชีวิตจริง ซึ่งต้องใช้วิธีการปฏิบัติที่อาศัยการฝึกให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเอง และลงมือ ปฏิบัติเป็นหลัก ดังนั้นในการเลือกสื่อในการจัด การเรียนรู้ ครูผู้สอนจำเป็นต้องคำนึงถึง องค์ประกอบในการเลือกสื่อ ได้แก่ จุดมุ่งหมายของการจัดการเรียนรู้ รูปแบบและระบบของการ จัดการเรียนรู้ ลักษณะของผู้เรียน เกณฑ์เฉพาะของสื่อ วัสดุอุปกรณ์ ตลอดจนสิ่งอำนวยความสะดวกที่มีอยู่ นอกจากนี้ ต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างประเภทของสื่อกับคุณสมบัติเฉพาะ และจุดประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ในแต่ละประเภทที่ช่วยให้กิจกรรมการจัดการเรียนรู้นั้นประสบ ความสำเร็จตามที่ต้องการ (วิภาวรรณ พินลา และ วิภาดา พินลา, 2561: 58)

การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21 จึงไม่ได้ละทิ้งทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีอยู่ เพิ่มการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี (Technology-based learning) ครอบคลุมวิธีการเรียนรู้รูปแบบ ได้แก่ การเรียนรู้บนคอมพิวเตอร์ (Computer-based learning) การเรียนบนเว็บ (Web-based learning) ห้องเรียนเสมือนจริง (Virtual classrooms) ความร่วมมือดิจิทัล (Digital collaboration) เป็นต้น ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ทุกประเภท เช่น อินเทอร์เน็ต (Internet) อินทราเน็ต (Intranet) เอกซ์ทราเน็ต (Extranet) การถ่ายทอดผ่านดาวเทียม (Satellite broadcast) เทปบันทึกเสียงและวีดิทัศน์ (Audio Video Tape) โทรทัศน์ที่สามารถโต้ตอบกันได้ (Interactive TV) ซีดีรอม (CD.ROM) และอื่น ๆ ซึ่งครูผู้สอนสามารถถ่ายทอดเนื้อหาบทเรียน สังคมศึกษาผ่านภาพยนตร์ แอนิเมชัน วิดีโอคลิป โปรแกรมกราฟิก หนังสือเรียน (Text book) สารคดี เพลง โปรแกรมประยุกต์ประจำเครื่อง เช่น ไมโครซอฟท์ เวิร์ด (Microsoft Word) ไมโครซอฟท์ เอ็กเซล (Microsoft Excel) และไมโครซอฟท์ พาวเวอร์พอยต์ (Microsoft Powerpoint) ไปถึงโปรแกรมเฉพาะ เช่น โปรแกรมตัดต่อภาพยนตร์ (Movie maker) รวมไปถึง

สื่อเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic content) ต่าง ๆ ที่สามารถเข้าถึงได้ผ่านอินเทอร์เน็ต เช่น เว็บไซต์ของรายการโทรทัศน์ สมาคมวิชาชีพต่าง ๆ นอกจากนี้ ครูผู้สอนสังคมศึกษาสามารถสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Online social network) เพื่อติดตามความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของผู้เรียน เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) อินสตาแกรม (Instagram) ทวิตเตอร์ (Twitter) การใช้เครื่องมือค้นหาบนเว็บ (Search engine) การโต้ตอบผ่านกระดานสนทนา (Web board) การเขียนบล็อก (Blog) การโต้ตอบโดยใช้วิดีโอ เช่น ยูทูบ (Youtube) ฯลฯ ทั้งนี้ ครูผู้สอนต้องศึกษาและฝึกฝนการใช้เทคโนโลยี การสร้างสื่อและสร้างบริบท (Context) หรืออรรถบพ (Theme) ของบทเรียน โดยสิ่งที่ครูผู้สอนต้องรู้มี 2 ประการ คือ (1) การรู้และเข้าใจศักยภาพของทรัพยากรที่โรงเรียนมี เช่น ครูผู้สอนต้องรู้ว่าในโรงเรียนมีอะไรที่สามารถใช้เป็นประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้ โดยปกติสิ่งที่โรงเรียนมีคือ ห้องคอมพิวเตอร์ ห้องโสตทัศนศึกษาห้องเรียนที่มีเครื่องฉายโปรเจกเตอร์ คอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ หรือแบบโน้ตบุ๊ก รวมไปถึงระบบขยายเสียง (2) ครูผู้สอนต้องมีความรู้ด้านเทคโนโลยีที่สามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ รวมไปถึงข่าวสารข้อมูลต่าง ๆ โปรแกรมประยุกต์ที่เป็นประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้ สื่อ ภาพ และเสียงวีดิทัศน์ ข่าวและประเด็นที่เป็นที่สนใจ ฯลฯ เทคโนโลยีที่ครูผู้สอนสามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงแนวคิดมีจำนวนมาก และครูผู้สอนสามารถเลือกใช้ได้ตามความถนัดหรือความสนใจ (วิภาวรรณ พินลา และ วิภาดา พินลา, 2561: 21) นอกจากนี้ ครูสังคมศึกษายังประยุกต์ใช้องค์ความรู้เรื่องสื่อและทักษะทางเทคโนโลยีมาใช้ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมกรรมเพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษาได้อีกด้วย

สรุปได้ว่า การเรียนรู้สังคมศึกษาควรใช้รูปแบบ เทคนิควิธีการสอนสังคมศึกษาอย่างหลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาเต็มตามศักยภาพ ส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์และสมรรถนะของผู้เรียนสังคมศึกษา ใช้หลักจิตวิทยาในการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สังคมศึกษาอย่างมีความสุข และพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ ใช้สื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยี รวมทั้งแหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่นในชุมชนในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา และจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้พัฒนามโนทัศน์ ทักษะ ค่านิยม และการลงมือปฏิบัติเพื่อเป็นพลเมืองดี

สื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา

สื่อการเรียนรู้มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมความเข้าใจและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ซึ่งการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษามีเนื้อหาและกิจกรรมมีความเกี่ยวข้องกับชีวิตจริงและสภาพสังคมปัจจุบัน การทำความเข้าใจเรื่องความหมาย ประเภท และตัวอย่างของสื่อการเรียนรู้จึงเป็นสิ่งจำเป็นต่อการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้สังคมศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ

ความหมายของสื่อการเรียนรู้

คำว่า “สื่อ” (Media) เป็นคำที่มาจากภาษาละตินว่า “medium” แปลว่า “ระหว่าง” หมายถึง สิ่งใดก็ตามที่บรรจุข้อมูลเพื่อให้ผู้ส่งและผู้รับสามารถสื่อสารกันได้ตรงตามวัตถุประสงค์ เมื่อมีการนำสื่อมาใช้ในกระบวนการเรียนรู้ จึงเรียกว่า สื่อการเรียนรู้ (learning media) เดิมทีในแวดวงการศึกษาเรียกว่า สื่อการสอน (teaching media) ต่อมาเรียกว่า สื่อการเรียนการสอน (instructional media) ปัจจุบันนิยมเรียกว่า สื่อการเรียนรู้ เนื่องจากปัจจุบันการจัดการศึกษาได้ให้ความสำคัญกับตัวผู้เรียนที่เป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ ซึ่งนักวิชาการและนักการศึกษาได้กล่าวถึงความหมายของสื่อการเรียนรู้ไว้ดังนี้

มาหามะ สะมาอุง (2554: 7) กล่าวว่า สื่อการเรียนรู้ หมายถึง วัสดุ อุปกรณ์ วิธีการ และตัวกลางที่สามารถถ่ายทอดความรู้จากผู้สอนหรือแหล่งความรู้ต่าง ๆ ไปยังผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้รับรู้เรื่องราวหรือความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุจุดประสงค์ที่วางไว้

พิชาติ แก้วพวง (2563: 234) กล่าวว่า สื่อการเรียนรู้ หมายถึง สิ่งที่เป็นตัวกลางที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งเป็นการนำวัสดุ อุปกรณ์ วิธีการ มาถ่ายทอดความรู้จากผู้สอนไปยังผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้รับรู้เรื่องราวหรือความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุจุดประสงค์ที่วางไว้

วรารพร บุญมี (2564: 378) สื่อการเรียนรู้ หมายถึง เครื่องมือที่ช่วยเป็นสื่อกลางให้เกิดการเรียนรู้ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน โดยสื่อการเรียนรู้อาจอยู่ในรูปแบบวัสดุ อุปกรณ์ วิธีการ รวมไปถึง

ถึงแหล่งเรียนรู้ ซึ่งช่วยถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ไปยังผู้เรียน ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านพฤติกรรมตามที่ต้องการ ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง และบรรลุตามวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนการสอน

สุขานาฏ สิตานุรักษ์ (2563: 11) กล่าวว่า สื่อการเรียนรู้ หมายถึง วัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการ ซึ่งเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความรู้ทักษะ และเจตคติ จากผู้สอนไปยังผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดและอย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปได้ว่า สื่อการเรียนรู้ หมายถึง วัสดุ อุปกรณ์ วิธีการ หรือเครื่องมือที่ใช้เป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความรู้จากผู้สอนหรือแหล่งความรู้ต่าง ๆ ไปยังผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถได้รับความรู้และประสบการณ์อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนได้อย่างเต็มที่ ซึ่งมีบทบาทในการส่งเสริมการเรียนรู้ และช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองได้

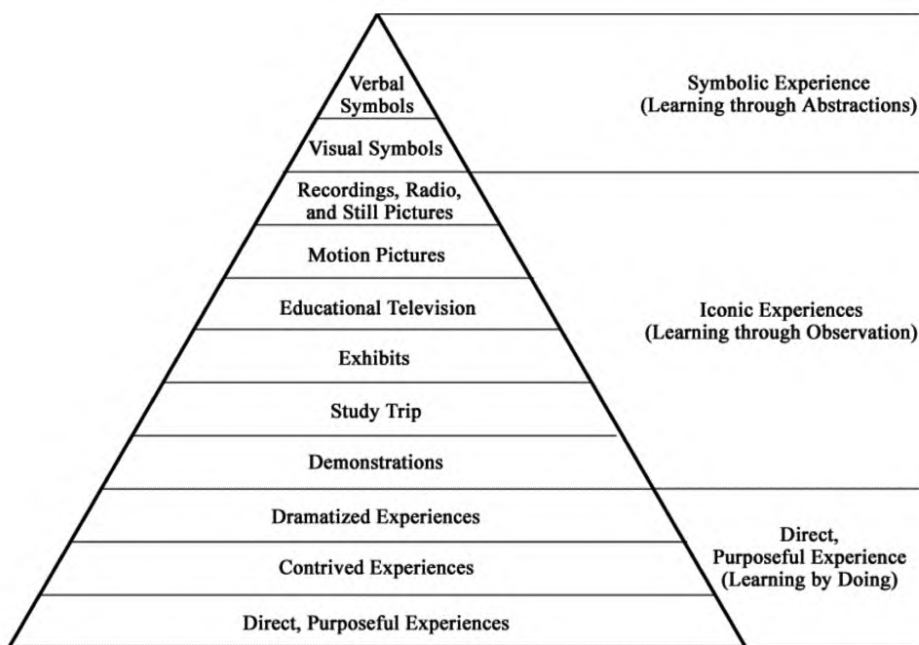
ประเภทของสื่อการเรียนรู้

นักการศึกษาได้จำแนกประเภทของสื่อการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

เอดการ์ เดล (Edgar Dale) ได้จำแนกสื่อการเรียนรู้ โดยสร้างเป็น “กรวยประสบการณ์ (Cone of Experience)” เพื่อเป็นแนวทางในการอธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างสื่อโสตทัศน์ประเภทต่าง ๆ และยังเป็นการแสดงขั้นตอนของประสบการณ์ การเรียนรู้และการใช้สื่อแต่ละประเภท (Dale, 1969: 107-128) ดังนี้



ภาพที่ 1.1 เอดการ์ เดล เจ้าของแนวคิดกรวยประสบการณ์ (Cone of Experience)
ที่มา: Wanger (1970)



ภาพที่ 1.2 การจัดลำดับประสบการณ์ของ เอดการ์ เดล
ที่มา: Dale (1969)

1. ประสบการณ์ตรง (Direct-purposeful Experience) เป็นการให้ประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมมากที่สุด สื่อการเรียนรู้ที่สร้างประสบการณ์ให้ผู้เรียนสามารถรับรู้และเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองจะทำให้ประสาทสัมผัสทั้งห้าได้รับรู้ โดยการให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงอย่างมีความหมายจากของจริงด้วย การเห็น สัมผัสจับต้อง ลิ้มรส ได้ยิน และได้กลิ่น เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมโดยตรง เช่น สัมผัสขนสัตว์เพื่อรับรู้ความอ่อนนุ่ม รับประทานมะนาวเพื่อรับรู้รสเปรี้ยว อยู่ใต้ดินโดยเดินทางด้วยรถไฟใต้ดิน การจัดดอกไม้ทำกับข้าว ร่วมปฏิบัติในศาสนพิธี เป็นต้น

2. ประสบการณ์จำลอง (Contrived Experience) เป็นการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนเรียนจากสิ่งที่ใกล้เคียงความเป็นจริงที่สุด ประสบการณ์นี้จะใช้เมื่อสื่อที่จะนำเสนอเป็นสื่อขนาดใหญ่เกินกว่าจะนำเข้ามาในห้องเรียนและไม่สามารถนำไปชมเพื่อได้รับประสบการณ์ตรงได้ เช่น ตีกระฟ้า เรือดำน้ำ หอไอเฟล หรือเป็นสื่อที่อยู่ภายในสิ่งมีชีวิตหรือวัตถุที่ไม่สามารถผ่าออกดูได้ ในกรณีนี้จะใช้ของจำลองแทน เช่น โครงกระดูก กล้องถ่ายรูป หรือหากไม่สามารถไปในสถานที่จริงหรืออยู่ในสถานการณ์จริงได้จะใช้การจำลองก็ได้ เช่น การลงบัตรเลือกตั้ง การนั่งในห้องนักบินจำลอง หุ่นจำลอง การแสดงเหตุการณ์จำลอง เป็นต้น ฉะนั้นสื่อการเรียนรู้ประเภทนี้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงที่สุด แต่ไม่ใช่ความเป็นจริง อาจเป็นสิ่งของจำลอง หรือสถานการณ์จำลองสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้มาศึกษาแทน

3. ประสบการณ์นาฏกรรมหรือการแสดง (Dramatized Experiences) เป็นการแสดงบทบาทสมมติหรือการแสดงละครเพื่อเป็นการจัดประสบการณ์แก่ผู้เรียนในเรื่องที่มีข้อจำกัดด้วยยุคสมัย เวลา และสถานที่ เช่น เหตุการณ์ในประวัติศาสตร์หรือเรื่องราวที่เป็นนามธรรม โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมเพื่อเรียนรู้จากการสวมบทบาทสมมติในการแสดงนั้น

4. การสาธิต (Demonstration) เป็นการแสดงหรือกระทำประกอบคำอธิบายของความจริง แนวคิดหรือกระบวนการ เพื่อให้เห็นลำดับขั้นตอนของการกระทำนั้น เช่น การสาธิตการอาบน้ำเด็กแรกเกิด การสาธิตการผายปอด การสาธิตการแกะสลักผลไม้ การสาธิตการตัดเย็บเสื้อผ้า การสาธิตการปรุงอาหาร เป็นต้น ในการสาธิตนี้ถึงแม้ส่วนมากแล้วผู้เรียนจะเป็นผู้สังเกตการณ์ (observer) เท่านั้น แต่ในบางครั้งอาจมีการกระทำ (doing) ร่วมด้วย

5. การศึกษานอกสถานที่ (Study Trip) เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนพบเห็นและเรียนรู้จากประสบการณ์ภายนอกสถานที่เรียน โดยการเยี่ยมชมสถานที่ต่าง ๆ เช่น เยี่ยมชมอุทยานประวัติศาสตร์เพื่อดูวัตถุและสถานที่โบราณ ไปสวนสัตว์เพื่อดูสัตว์นานาชนิด เป็นต้น

6. นิทรรศการ (Exhibits) เป็นการจัดแสดงสิ่งของต่าง ๆ และการจัดป้ายนิเทศ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้สารประโยชน์และความรู้แก่ผู้เรียน โดยนำสื่อต่างๆ มาจัดรวมกันเพื่อให้ได้รับประสบการณ์หลายอย่างผสมผสานกันมากที่สุด เช่น ในการจัดนิทรรศการวันเข้าพรรษา อาจมีการใช้ภาพกราฟิกทั้งภาพถ่าย ภาพวาดประกอบข้อความตัวอักษร เสนอภาพเคลื่อนไหวด้วยแผ่นวีซีดีเกี่ยวกับการทำบุญที่วัด มีเสียงแสดงธรรมจากเครื่องเสียง มีของจริงเกี่ยวกับของถวายพระ เป็นต้น

7. โทรทัศน์ (Television) เป็นการใช้โทรทัศน์เป็นสื่อหลักในการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วยโทรทัศน์การศึกษาและโทรทัศน์เพื่อการเรียนการสอน เป็นการสอนหรือให้ข้อมูลความรู้แก่ผู้เรียนหรือผู้ชมที่บ้าน การใช้สื่อการสอนในกรณีนี้ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้จากการชมโทรทัศน์และใช้ได้ทั้งในระบบวงจรเปิดและวงจรปิด หรืออาจจะเป็นการสอนสดหรือบันทึกผลไว้ที่บันทึกก็ได้

8. ภาพยนตร์ (Motion Picture) เป็นการใช้ภาพยนตร์ที่มีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหว มีเสียงประกอบ และบันทึกลงในแผ่นฟิล์ม มาเป็นสื่อในการสอน ผู้เรียนจะเรียนรู้หรือได้ประสบการณ์ทั้งจากภาพและเสียง

9. วิทียูนิตกเสียง/ภาพนิ่ง (Recording-Radio/Still Picture) เป็นสื่อการสอนที่ให้ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนสัมผัสได้เพียงด้านเดียว การใช้วิทยุบันทึกเสียงเป็นสื่อที่ผู้เรียนพูดอัดเสียงหรือเรียนรู้จากการฟังวิทยุ สื่อภาพนิ่งอาจเป็นรูปภาพ สไลด์ ซึ่งผู้เรียนเรียนรู้จากการดู สื่อประเภทนี้สามารถให้ประสบการณ์ผู้เรียน แม้ว่าผู้เรียนจะอ่านหนังสือไม่ออกก็ตาม

10. ทศณสัญลักษณ์ (Visual Symbol) เป็นสัญลักษณ์ที่เราสามารถรับรู้ได้ด้วยระบบประสาทสัมผัสทางตา มีความเป็นนามธรรมมากขึ้น จำเป็นที่จะต้องคำนึงถึงประสบการณ์ของผู้เรียนเป็นพื้นฐาน ในการเลือกนำไปใช้ สื่อที่จัดอยู่ในประเภทนี้ เช่น แผนภูมิ แผนสถิติ ภาพโฆษณา แผนที่ และสัญลักษณ์ต่าง ๆ เป็นต้น สื่อเหล่านี้เป็นสื่อที่มีลักษณะเป็นสัญลักษณ์สำหรับถ่ายทอดความหมายให้เข้าใจได้รวดเร็วขึ้น

11. วจนสัญลักษณ์ (Verbal Symbol) เป็นสัญลักษณ์ทางภาษา ได้แก่ การใช้ตัวหนังสือ แทนคำพูด หนังสือ เอกสาร แผ่นพับที่ใช้ตัวอักษร ตัวเลข แทนความหมายของสิ่งต่าง ๆ นับเป็น

ประสบการณ์ที่เป็นนามธรรมมากที่สุด โดยมีลักษณะที่ไม่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางกายภาพของสิ่งที่ใช้แทน เช่น คำ “ม้า” จะไม่มีรูปร่างหรือเสียงเหมือนม้า ในขั้นตอนนี้จึงเป็นนามธรรมของทุกสิ่งที่ไม่เป็นรูปร่างเหมือนตัวตนที่แท้จริงของสิ่งนั้นแต่จะสื่อความหมายของสิ่งนั้นแทน วจนสัญลักษณ์อาจเป็นคำที่สื่อความหมายได้ชัดเจน เช่น สุนัข รถยนต์ แนวคิด เช่น ความงาม หลักการทางวิทยาศาสตร์ เช่น กฎความโน้มถ่วง สูตร เช่น H_2O รวมถึงสิ่งใด ๆ ที่เป็นตัวแทนของสัญลักษณ์ การใช้วจนสัญลักษณ์เป็นสื่อในการเรียนการสอนจึงควรใช้ร่วมกับสื่อในขั้นตอนอื่น ๆ ด้วยเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และความเข้าใจที่ถูกต้อง

เมื่อพิจารณาการรวมประสบการณ์ จะเห็นได้ทันทีว่าแต่ละส่วนจะเป็นตัวแทนของขั้นตอนที่อยู่ระหว่างประสบการณ์ตรงและประสบการณ์นามธรรมอย่างที่สุด หากดูจากฐานของกรวยขึ้นไปจุดยอดบนจะเป็นการค่อย ๆ ลดความเป็นประสบการณ์ตรงลงไปในแต่ละขั้นตอนและในทางกลับกันหากดูจากจุดยอดของกรวยลงมาจะเป็นการเพิ่มประสบการณ์ตรงขึ้นทีละขั้นตอนเช่นกัน

ในการนำกรวยประสบการณ์มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนนั้น จะเห็นได้ว่าเคลใช้ประสบการณ์ตรงเป็นฐานของกรวยประสบการณ์ เนื่องจากเห็นว่าคนเราจะเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุดด้วยการกระทำของตนเองซึ่งเป็นรูปธรรมมากที่สุด แต่ถ้าไม่สามารถให้ประสบการณ์ตรงแก่ผู้เรียนได้จึงจะพิจารณาขั้นต่อ ๆ ไปจนถึงขั้นสุดท้ายซึ่งเป็นนามธรรม ดังนั้น หากผู้สอนจะใช้กรวยประสบการณ์ในการเรียนการสอน จะต้องพิจารณาถึงรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนและสภาพแวดล้อมในการเรียนเป็นสำคัญด้วย เพื่อความเป็นไปได้มากที่สุดในการเรียนการสอน โดยเริ่มต้นด้วยการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอยู่ในเหตุการณ์จริงหรือการกระทำจริงเพื่อให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ตรงเกิดขึ้นก่อน หากไม่สามารถใช้ประสบการณ์ตรงได้จึงพิจารณาถึงการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์จำลอง แล้วจึงพิจารณาต่อไปถึงการเรียนรู้ด้วยการใช้ประสบการณ์โดยผ่านสื่อต่าง ๆ และท้ายที่สุดแล้ว หากไม่สามารถจัดหาประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมได้จึงพิจารณาถึงการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์รอง แล้วจึงพิจารณาต่อไปถึงการเรียนรู้ด้วยการใช้ประสบการณ์โดยผ่านสื่อต่าง ๆ และท้ายที่สุดแล้วหากไม่สามารถจัดหาประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมได้จึงจะให้ผู้เรียนเรียนจากสัญลักษณ์ ซึ่งเป็นเสมือนตัวแทนของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นซึ่งเป็นนามธรรมมากที่สุด

อย่างไรก็ตาม การแบ่งขั้นตอนของกรวยประสบการณ์มิใช่เป็นการแบ่งตามลำดับความยากง่าย แต่เป็นการแบ่งลำดับขั้นความแตกต่างของประสบการณ์ ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกัน

และในการเรียนรู้แต่ละครั้งอาจมีการให้ประสบการณ์ในขั้นตอนต่าง ๆ รวมอยู่ด้วยกันได้ ตัวอย่างเช่น ในรายการโทรทัศน์เพื่อการสอน ซึ่งเป็นขั้นตอนของการจัดประสบการณ์ภาพและเสียงให้แก่ผู้เรียนรายการโทรทัศน์ที่จัดขึ้นจะประกอบด้วยขั้นตอนต่าง ๆ มากมายหลายอย่าง เช่น วจนสัญลักษณ์ ทิศนสัญลักษณ์ ประสบการณ์จำลอง การสาธิต ฯลฯ อยู่ในรายการนั้นด้วย เป็นต้น

เมื่อประมวลสื่อที่ใช้ในกรวยประสบการณ์ของเดล ทำให้สามารถจำแนกสื่อการเรียนรู้ จำแนกออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. วัสดุ (Software) หมายถึง สิ่งที่เก็บความรู้ไว้ในตัวเองซึ่งจำแนกย่อยได้เป็น 2 ลักษณะ ได้แก่

1.1 วัสดุประเภทที่สามารถถ่ายทอดความรู้ได้ด้วยตนเอง โดยไม่จำเป็นต้องอาศัย อุปกรณ์ช่วย เช่น แผนที่ ลูกโลก รูปภาพ หุ่นจำลอง เป็นต้น

1.2 วัสดุประเภทที่ไม่สามารถถ่ายทอดความรู้ได้ด้วยตนเองจำเป็นต้องอาศัย อุปกรณ์อื่นช่วย เช่น แผ่นซีดี ฟิล์มภาพยนตร์ สไลด์ เป็นต้น

2. อุปกรณ์ (Hardware) หมายถึง สื่อที่เป็นตัวกลางหรือตัวผ่านทำให้ข้อมูลหรือความรู้ ที่บันทึกในวัสดุสามารถถ่ายทอดออกมาให้เห็นภาพหรือได้ยินเสียง เช่น เครื่องฉายสไลด์ เครื่องฉายแผ่นโปร่งใส เครื่องฉายภาพยนตร์ เครื่องเล่นแผ่นซีดี เป็นต้น

3. เทคนิคและวิธีการ (Techniques and Methods) หมายถึง สื่อที่มีลักษณะเป็น แนวความคิดหรือรูปแบบขั้นตอนในการเรียนการสอน โดยสามารถนำสื่อวัสดุและอุปกรณ์ไปช่วย เสริมการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพได้ เช่น เกม บทบาทสมมติ การจำลอง การสอน แบบจุลภาค การสาธิต เป็นต้น

ดิเรก อัครชาติ (2563) ได้กล่าวว่า สื่อการเรียนการสอนสามารถจำแนกตามลักษณะทั่วไปได้ 3 ประเภท ดังนี้

1. วัสดุ (software) สื่อประเภทนี้เป็นสื่อที่เก็บความรู้ไว้ในตัวเอง สามารถจำแนก ออกเป็น 2 ประเภทย่อย ดังนี้

1.1 วัสดุที่สามารถถ่ายทอดได้ด้วยตนเอง เช่น แผนที่ ลูกโลก และหุ่นจำลอง

1.2 วัสดุที่ไม่สามารถถ่ายทอดได้ด้วยตนเอง ซึ่งต้องอาศัยอุปกรณ์ในการนำเสนอ ตัวอย่างเช่น ซีดี วีซีดี ที่จำเป็นต้องอาศัยเครื่องเล่นเพื่อที่จะสามารถนำเสนอให้กับผู้เรียนได้

2. อุปกรณ์ (hardware) เป็นสื่อเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความรู้ ซึ่งอยู่ในรูปแบบเครื่องต่าง ๆ เช่น เครื่องเล่นวีซีดี เครื่องเล่นดีวีดี เครื่องฉายแบบต่าง ๆ รวมทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์

3. เทคนิคและวิธีการ (techniques and methods) สื่อประเภทนี้อยู่ในรูปแบบของแนวคิด กระบวนการ วิธีการ หรือขั้นตอนการเรียนการสอน เช่น การทดลอง การเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง การใช้เกม

พิชาติ แก้วพวง (2563) ได้จำแนกสื่อการเรียนรู้สื่อไว้ 4 ประเภท ดังนี้

1. สื่อประเภทวัสดุ (hardware) หมายถึง สื่อที่เก็บความรู้ไว้ในตัวเอง ซึ่งประกอบด้วยสื่อที่ถ่ายทอดความรู้ได้ด้วยตนเอง เช่น แผนที่ ลูกโลก รูปภาพ และสื่อที่ไม่สามารถถ่ายทอดความรู้ได้ด้วยตนเองจำเป็นต้องอาศัยอุปกรณ์อื่นช่วย เช่น แผ่นซีดี ภาพยนตร์

2. สื่อประเภทอุปกรณ์ (software) หมายถึง สื่อที่เป็นตัวกลางหรือตัวผ่านทำให้ข้อมูลหรือความรู้ที่บันทึกในวัสดุสามารถถ่ายทอดออกมาเป็นข้อความ ภาพ หรือเสียง เช่น เครื่องฉายสไลด์ เครื่องฉายแผ่นโปร่งใส และเครื่องฉายภาพยนตร์

3. สื่อประเภทเทคนิคและวิธีการ (techniques and methods) หมายถึง สื่อที่มีลักษณะเป็นแนวความคิดหรือรูปแบบขั้นตอนในการเรียนการสอน เช่น บทบาทสมมติ การจำลอง การสาธิต

4. สื่อประสม (multimedia) หมายถึง การนำสื่อประเภทต่าง ๆ ทั้งที่เป็นเครื่องมือวัสดุ และวิธีการมาใช้ร่วมกันอย่างสัมพันธ์กันในลักษณะที่สื่อแต่ละอย่างส่งเสริมสนับสนุนซึ่งกันและกัน เช่น บทเรียนโปรแกรม ชุดการสอน และการจัดการเรียนการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้

สรุปได้ว่า สื่อการเรียนรู้จำแนกได้เป็น 4 ประเภท ได้แก่ สื่อประเภทอุปกรณ์ (hardware) สื่อประเภทวัสดุ (software) สื่อประเภทเทคนิคและวิธีการ (techniques and methods) และสื่อประสม (multimedia) ซึ่งผู้เขียนได้อธิบายมโนทัศน์สำคัญของสื่อการเรียนรู้ และยกตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ไว้ ดังตารางที่ 1.1

ตารางที่ 1.1 ประเภทของสื่อการเรียนรู้และมโนทัศน์สำคัญของสื่อการเรียนรู้

ประเภทของ สื่อการเรียนรู้	มโนทัศน์สำคัญของสื่อการเรียนรู้
1. วัสดุ	1. สื่อที่ถ่ายทอดความรู้ได้ด้วยตนเอง - แผนที่ ลูกโลก รูปภาพ 2. สื่อไม่สามารถถ่ายทอดความรู้ได้ด้วยตนเองจำเป็นต้องอาศัย อุปกรณ์อื่นช่วย - แผ่นซีดี फिल्मภาพยนตร์
2. อุปกรณ์	สิ่งที่เป็นตัวกลางหรือตัวผ่านทำให้ข้อมูลหรือความรู้ที่บันทึกในวัสดุ สามารถถ่ายทอดออกมาเป็นข้อความ ภาพ หรือเสียง - เครื่องฉายสไลด์ - เครื่องฉายแผ่นโปร่งใส - เครื่องฉายภาพยนตร์ - เครื่องคอมพิวเตอร์
3. เทคนิคและ วิธีการ	สื่อที่มีลักษณะเป็นแนวความคิดหรือรูปแบบขั้นตอนในการเรียนการสอน - การแสดงบทบาทสมมติ - การสาธิต - การแสดงละคร - การอภิปราย
4. สื่อประสม	การนำสื่อประเภทต่าง ๆ ทั้งที่เป็นเครื่องมือวัสดุและวิธีการมาใช้ร่วมกัน อย่างสัมพันธ์กันในลักษณะที่สื่อแต่ละอย่างส่งเสริมสนับสนุนซึ่งกันและกัน - บทเรียนโปรแกรม - ชุดการสอน/ชุดการเรียนรู้ - การจัดการเรียนการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ - ชุดกิจกรรมการเรียนรู้บูรณาการ

ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา

ครูสังคมศึกษาจำเป็นต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาในสาระต่าง ๆ ซึ่งอาจใช้สื่อการเรียนรู้มาใช้เสริมเทคนิควิธีสอนต่าง ๆ เพื่อให้สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตารางที่ 1.2 ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา

สาระ	ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา
ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม	พระพุทธรูป เทวรูป ดอกไม้ ธูปเทียน บาตร จีวร สายสิญจน์ ตาลปัตร และโต๊ะหมู่บูชา พระไตรปิฎกหรือคัมภีร์ของศาสนาต่าง ๆ พจนานุกรมทางพระพุทธศาสนา และหนังสือนิทานสอนคุณธรรม
หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม	หุ่นจำลองบุคคลสำคัญทางการเมือง ภาพเหตุการณ์ 14 ตุลาคม 2516 วิดีโอบันทึกภาพการแสดงประเพณี หนังสือพิมพ์เกี่ยวกับข่าวเหตุการณ์สำคัญของบ้านเมืองและท้องถิ่น
เศรษฐศาสตร์	กราฟแสดงกลไกราคา เครื่องคิดเลข ภาพสินค้าและบริการ แผนภูมิแสดงหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ตารางแสดงดุลการชำระเงิน
ประวัติศาสตร์	จดหมายเหตุ พงศาวดาร งานวิจัยทางประวัติศาสตร์ ภาพโครงกระดูก แผนที่ประวัติศาสตร์ ภาพโบราณสถาน โบราณวัตถุ
ภูมิศาสตร์	แผนที่และเครื่องมือภูมิศาสตร์ ภาพข่าวภัยพิบัติทางธรรมชาติ ตารางจำแนกลักษณะสำคัญของเขตภูมิอากาศแบบต่าง ๆ