

บทที่ 1

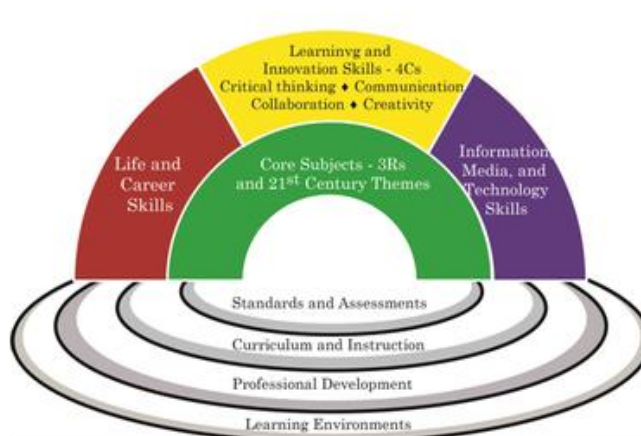
บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันโลกของเราก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม ฯลฯ อย่างรวดเร็ว อันสืบเนื่องมาจากการใช้เทคโนโลยี เพื่อเชื่อมโยง ข้อมูลต่าง ๆ ของทุกมุมโลกเข้าด้วยกัน การปรับเปลี่ยนทางด้านต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ส่งผลกระทบต่อวิถี การดำรงชีวิตของมนุษย์ในสังคมเป็นอย่างมาก มนุษย์จึงต้องมีความตื่นตัวและเตรียมพร้อมในการ เรียนรู้ให้มีทักษะสำหรับการดำรงชีวิตในโลกแห่งศตวรรษใหม่ โดยทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 สิ่ง ที่สำคัญที่สุด คือ ทักษะแห่งการเรียนรู้ การสร้างทักษะเพื่อการเรียนรู้จึงเป็นลักษณะของการเรียนรู้ ในเชิงบูรณาการเพื่อเสริมสร้างประสิทธิภาพแห่งองค์ความรู้ ทักษะ ความเชี่ยวชาญ และสมรรถนะ ให้เกิดกับมนุษย์ยุคใหม่ เพื่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ในการใช้ชีวิตของสังคมแห่งความเปลี่ยนแปลง (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, 2554, น. 15)

ทักษะแห่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้กล่าวถึงการเรียนรู้และนวัตกรรม คือ ควรเป็นการ เรียนรู้จากการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองของนักเรียน โดยครูเป็นเพียงผู้ให้คำแนะนำ และช่วยเหลือ ในการออกแบบกิจกรรมที่ให้นักเรียนแต่ละคนสามารถประเมินความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของ ตนเองได้ โดยทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมจะเป็นตัวกำหนดความพร้อมของนักเรียนเข้าสู่ โลกของการทำงานที่มีความซับซ้อนมากขึ้นในปัจจุบัน (Manthey, 2008, p. 1) ได้แก่ความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดแก้ปัญหา การสื่อสาร และการร่วมมือ รวมถึงผู้เรียน ทุกคนจะต้องเรียนรู้ตลอดชีวิต คือ การเรียนรู้แบบ 3R x 7C โดย 3R คือ Reading (อ่านออก), (W) Writing (เขียนได้), และ (A) Arithmetics (คิดเลขเป็น) ส่วน 7C ได้แก่ Critical Thinking and Problem Solving (ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา) Creativity and Innovation (ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม) Cross-cultural Understanding (ทักษะด้าน ความเข้าใจความต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์) Collaboration, Teamwork and Leadership (ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และผู้นำ) Communications, Information, and Media Literacy (ทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ) Computing and ICT Literacy (ทักษะ

ด้านคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศ) และ Career and Learning Skills (ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้) ดังแผนภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. ปรับปรุงจาก *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21* (น. 12), โดย วิจารณ์ พานิช, 2555, กรุงเทพฯ: ตลาดนัดอิเล็กทรอนิกส์.

กรอบแนวคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นที่ยอมรับในการสร้างทักษะการเรียนรู้อย่างกว้างขวาง เนื่องด้วยเป็นกรอบแนวคิดที่เน้นผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้เรียนในด้านความรู้ ที่จะช่วยผู้เรียนได้เตรียมความพร้อมในด้านต่าง ๆ ที่หลากหลาย โดยในกระบวนการเรียนการสอนหรือรูปแบบการสอนในศตวรรษที่ 21 ควรเป็นลักษณะที่ครูไม่ต้องสอน แต่คอยออกแบบการเรียนการสอน และคอยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ซึ่งเกิดจากการเรียนรู้แบบลงมือทำ หรือปฏิบัติ แล้วการเรียนรู้ก็จะเกิดจากภายในและสมองของตนเอง การเรียนรู้แบบนี้เรียกว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐาน (วิจารณ์ พานิช, 2555, น. 12)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐาน เป็นการจัดสภาพการณ์ของการเรียนการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นเครื่องมือในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมาย โดยผู้สอนยกตัวอย่างที่เผชิญสถานการณ์ปัญหาจริงในการเรียนการสอน และฝึกกระบวนการวิเคราะห์ปัญหา การแก้ปัญหาพร้อมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในปัญหานั้นได้อย่างชัดเจนได้ เห็นทางเลือกวิธีการที่หลากหลายในการแก้ปัญหา รวมทั้งช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะกระบวนการคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ (ทิสนา แจมมณี, 2555, น. 63) ซึ่งขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐานประกอบไปด้วย 6 ขั้นตอน ดังนี้ (1) ขั้นตอนกำหนดปัญหา เป็นขั้นที่ผู้สอนจัด

สถานการณ์ต่าง ๆ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและมองเห็นปัญหา สามารถกำหนดสิ่งที่เป็นปัญหาที่ผู้เรียนอยากรู้อยากเรียนได้และเกิดความสนใจที่ค้นคำตอบ (2) ขั้นทำความเข้าใจกับปัญหา ผู้เรียนทำความเข้าใจปัญหาที่ต้องเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องอธิบายถึงต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาได้ (3) ขั้นดำเนินการศึกษาค้นคว้า ผู้เรียนกำหนดสิ่งที่จะต้องเรียนดำเนินการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองจากวิธีการหลากหลาย (4) ขั้นสังเคราะห์ความรู้ ผู้เรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสังเคราะห์ความรู้ ที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าว่ามีความเหมาะสมหรือไม่ (5) ขั้นสรุปและประเมินค่าของคำตอบ ผู้เรียนแต่ละกลุ่มสรุปผลงานของกลุ่มตนเอง และประเมินผลงานว่าข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้ามีความเหมาะสมหรือไม่ โดยพยายามตรวจสอบแนวคิดภายในกลุ่มของตนเองอย่างอิสระ ทุกกลุ่มช่วยกันสรุปองค์ความรู้ในภาพรวมของปัญหาอีกครั้ง และ (6) ขั้นนำเสนอและประเมินผลงาน ผู้เรียนนำข้อมูลที่ได้มาจัดระบบขององค์ความรู้และนำเสนอเป็นผลงานในรูปแบบที่หลากหลาย ผู้เรียนทุกกลุ่มรวมทั้งผู้ที่เกี่ยวข้องร่วมกันประเมินผลงาน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2550, น.8) จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐานช่วยให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทางการเรียน และการดำเนินชีวิตประจำวันที่ดีขึ้น (ฉันทรุจิพรเมตต์, 2556, น. 2) อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์ ทักษะการสื่อสารทางวิทยาศาสตร์ และทักษะกระบวนการคิดแก้ปัญหาหลังเรียนที่สูงขึ้น (ทิวาวรรณจิตตะภาค, 2548, น. 3) นอกจากนี้ยังสามารถช่วยส่งเสริมพฤติกรรมทางการเรียนวิทยาศาสตร์ และเจตคติต่อการเรียนวิทยาศาสตร์ให้ดีขึ้น (ศิขรินทร์ธาร โคตรสิงห์, 2555, น. 1)

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐาน ซึ่งก็เป็นอีกรูปแบบการสอนหนึ่งที่มีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ และเชื่อว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐานจะสามารถพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นรวมถึงส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้สูงขึ้นได้

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐานต่อการส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

1.2.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐานกับเกณฑ์ร้อยละ 80

1.2.3 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐานกับเกณฑ์ร้อยละ 80

1.2.4 เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐาน

1.3 สมมติฐานการวิจัย

1.3.1 นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐานมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80

1.3.2 นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐานมีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80

1.3.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐานมีความสัมพันธ์กัน

1.4 ขอบเขตการวิจัย

1.4.1 กลุ่มเป้าหมาย

เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/5 โรงเรียนวาปีปทุม อำเภอลำปำ จังหวัดมหาสารคาม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 26 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 48 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง

1.4.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

รายวิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐาน ว 23102 สาระที่ 2 ชีวิตกับสิ่งแวดล้อม เรื่อง ชีวิตกับระบบนิเวศ สิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1.4.3 ตัวแปรที่ศึกษา

1.4.3.1 ตัวแปรอิสระ

1) การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐาน

1.4.3.2 ตัวแปรตาม

1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2) ความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์

1.4.4 ระยะเวลา และสถานที่ในการวิจัย

ทำการวิจัยในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 ระหว่างช่วงเดือนธันวาคม 2559 ถึง กุมภาพันธ์ 2560 โดยแบ่งการสอนสัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง จำนวน 4 สัปดาห์ รวมเวลา 12 ชั่วโมง ณ โรงเรียนวาปีปทุม อำเภอวาปีปทุม จังหวัดมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 26

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

“ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้” หมายถึง การหาค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) ดังนี้

ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) หมายถึง การประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ย่อยๆจากการทำกิจกรรมของผู้เรียนในทุกกิจกรรม โดยการวิจัยครั้งนี้ประเมินประสิทธิภาพของกระบวนการจากแบบทดสอบท้ายแผน จำนวน 6 แผน แผนละ 10 ข้อ รวม 60 คะแนน และได้จากใบงานกลุ่มจำนวน 6 ใบงาน ซึ่งเป็นแบบอัตนัย รวม 110 คะแนน สรุปคะแนนจากการหาค่าประสิทธิภาพของกระบวนการทั้งหมด 170 คะแนน

ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) หมายถึง การประเมินผลลัพธ์ของผู้เรียน โดยพิจารณาจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐาน ซึ่งเป็นแบบทดสอบชนิดปรนัย 5 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ รวมคะแนนเต็ม 30 คะแนน

“เกณฑ์มาตรฐาน 80/80” หมายถึง ระดับการหาค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) โดยจะต้องได้คะแนนรวมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ที่กลุ่มเป้าหมายได้รับจากกระบวนการทำกิจกรรม หรืองานที่ได้รับมอบหมาย และจากทำแบบทดสอบความรู้ภายหลังของการจัดการเรียนรู้ตามเกณฑ์มาตรฐานที่โรงเรียนกำหนด

“การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐาน” หมายถึง การดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างความรู้จากกระบวนการทำงานเป็นกลุ่มเพื่อแก้ปัญหาหรือสถานการณ์ที่สนใจเกี่ยวกับชีวิตประจำวันและมีความสำคัญต่อนักเรียน ตัวปัญหาจะเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการเรียนรู้และเป็นตัวกระตุ้นต่อไป ในการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาด้วยเหตุผล และการสืบค้นข้อมูลที่ต้องการจากแหล่งวิทยาการต่าง ๆ ที่หลากหลาย เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นพัฒนานักเรียนในด้านทักษะการเรียนรู้มากกว่าความรู้ที่นักเรียนจะได้มา ครูจะเป็นเพียงผู้สนับสนุนและอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ตามขั้นตอนของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ซึ่งมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 6 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหา เป็นขั้นที่ครูนำเสนอสถานการณ์ปัญหา เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและมองเห็นปัญหา สามารถระบุสิ่งที่เป็นปัญหาที่นักเรียนอยากรู้หรืออยากเรียนและเกิดความสนใจที่จะค้นหาคำตอบ

ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจ นักเรียนแต่ละกลุ่มวางแผนการศึกษาค้นคว้าทำความเข้าใจอภิปรายปัญหาภายในกลุ่ม ระดมสมองคิดวิเคราะห์ เพื่อหาวิธีการหาคำตอบ ซึ่งครูต้องคอยช่วยเหลือหรือกระตุ้นให้เกิดการอภิปรายภายในกลุ่ม ให้นักเรียนเข้าใจในการวิเคราะห์ปัญหาจากแหล่งข้อมูล

ขั้นที่ 3 ดำเนินการศึกษาค้นคว้า นักเรียนกำหนดสิ่งที่ต้องเรียน ดำเนินการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองจากวิธีการที่หลากหลาย

ขั้นที่ 4 สังเคราะห์ความรู้ นักเรียนนำข้อมูลที่ค้น ความรู้ที่ได้จากการค้นคว้ามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน อภิปรายผลและสังเคราะห์ความรู้ที่ได้มาว่ามีความเหมาะสมหรือไม่เพียงใด

ขั้นที่ 5 สรุปและประเมินค่าของคำตอบ นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปผลงานของกลุ่มตนเอง และประเมินผลงานว่าข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้ามีความเหมาะสมหรือไม่เพียงใด โดยพยายามตรวจสอบแนวคิดภายในกลุ่มของตนเองอย่างอิสระ จากนั้นทุกกลุ่มช่วยกันสรุปองค์ความรู้ในภาพรวมของปัญหาอีกครั้ง

ขั้นที่ 6 นำเสนอและประเมินผลงาน นักเรียนนำข้อมูลที่ได้มาจัดระบบองค์ความรู้และนำเสนอเป็นผลงานในรูปแบบที่หลากหลาย ครูประเมินผลการเรียนรู้และทักษะกระบวนการแก้ปัญหา

“ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์” หมายถึง ความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า ในการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 สาระที่ 2 ชีวิตกับสิ่งแวดล้อม เรื่อง ชีวิตกับระบบนิเวศ สิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติ โดยพิจารณาจากคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งเป็นแบบทดสอบชนิดปรนัย 5 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

“ความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์” หมายถึง ความสามารถในการคิดที่อาศัยกระบวนการทางสมองและประสบการณ์มาประกอบกันเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นหรือสถานการณ์ปัญหาที่กำหนดโดยอาศัยหลักการทางวิทยาศาสตร์มาช่วยเสริมอย่างเป็นระบบให้สอดคล้องกับ เรื่อง ชีวิตกับระบบนิเวศ สิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติ โดยพิจารณาจากคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งเป็น

แบบทดสอบชนิดปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ตามแนวคิดของเวียร์ (Weir, 1974, pp. 16-18) ได้เสนอไว้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ระบุปัญหา หมายถึง ความสามารถในการระบุปัญหาที่สำคัญที่สุดที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ที่กำหนดให้

ขั้นที่ 2 วิเคราะห์ปัญหา หมายถึง ความสามารถในการระบุนสาเหตุที่เป็นไปได้ที่ทำให้เกิดปัญหา โดยพิจารณาจากข้อเท็จจริงของสถานการณ์ที่กำหนดให้

ขั้นที่ 3 เสนอวิธีการแก้ปัญหา หมายถึง ความสามารถในการหาวิธีการแก้ปัญหาให้ตรงกับสาเหตุของปัญหา หรือเสนอข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาที่ระบුව่างสมเหตุสมผล

ขั้นที่ 4 ตรวจสอบผลลัพธ์ หมายถึง ความสามารถในการเชิงอธิบายผลที่เกิดขึ้นหลังจากการแก้ปัญหา นั้นว่าสอดคล้องกับปัญหาที่ระบුව่าหรือไม่และผลที่เกิดขึ้นควรเป็นอย่างไร

1.6 ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1.6.1 เป็นแนวทางให้นักการศึกษา นักวิจัย ครูวิทยาศาสตร์ หรือบุคคลที่สนใจ เลือกวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานให้เหมาะสมกับรูปแบบการสอนในยุคศตวรรษที่ 21

1.6.2 เป็นแนวทางในการพัฒนาผู้เรียนและช่วยส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ให้สูงขึ้นและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

1.6.3 เป็นแนวทางในการเลือกรูปแบบการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน บริบทของโรงเรียน และพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ที่สูงขึ้น