การพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร ของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

THE DEVELOPMENT OF LEARNING ACTIVITY PLANS USING PHENOMENON-BASED LEARNING IN THE CURRICULUM DEVELOPMENT COURSE FOR 2nd-YEAR STUDENTS IN THE FACULTY OF ARTS EDUCATION AT BUNDITPATANASILPA INSTITUTE OF FINE ARTS

จริยา ตะลังวิทย์*

JARIYA TALANGWIT

(Received: March 26, 2023; Revised: June 25, 2023; Accepted: October 11, 2023)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) หาคุณภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร 2) ศึกษาผลการเรียนรู้หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร 3) ประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร กลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา ปีการศึกษา 2565 จำนวน 38 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร 2) แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้หลังเรียนโดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร มีคุณภาพระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.19

* ภาควิชาการศึกษา คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
Department of Education, Faculty of Art Education, Bunditpatanasilpa Institute of Fine Arts

2. ผลการเรียนรู้หลังเรียนของกลุ่มเป้าหมายที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.18 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.09 คิดเป็นร้อยละ 80.61 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 75

3. นักศึกษามีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.46

คำสำคัญ : ปรากฏการณ์เป็นฐาน กิจกรรมการเรียนรู้

Abstract

This research aims to: 1) assess the quality of the learning activity plans based on phenomena in the curriculum development course; 2) examine the post-learning outcomes using learning activities based on phenomena in the curriculum development course and; 3) evaluate the satisfaction of second-year undergraduate students majoring in Fine Arts Education in the academic year 2021 towards learning activities based on phenomena in the curriculum development course. The target group consists of 38 second-year undergraduate students majoring in Fine Arts Education in the academic year 2021. Research tools include: 1) learning activity plans based on phenomena in the curriculum development course; 2) post-learning outcome assessment tests using learning activities based on phenomena and; 3) satisfaction survey of students towards learning activities based on phenomena. Data analysis involves calculating percentages, averages, and standard deviations.

Research findings indicate that:

1. Learning activity plans based on phenomena in the curriculum development course are of high quality, with an average score of 4.19.

2. Post-learning outcomes for the target group using learning activities based on phenomena in the curriculum development course have an average score of 24.18 and a standard deviation of 1.09, representing 80.61%, exceeding the specified criterion of 75%.

3. Overall, students express high satisfaction (average score of 4.46) with learning activities based on phenomena in the curriculum development course.

Keywords: Phenomenon-based, learning activities

บทนำ

การศึกษาเป็นหนึ่งในรากฐานสำคัญเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของมนุษย์ เพื่อให้มีศักยภาพตรงตามความต้องการของตลาดแรงงาน และเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนระบบเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงของประเทศ ดังนั้นนานาประเทศทั่วโลกจึงเห็นความสำคัญและให้การสนับสนุนเรื่องการศึกษา และองค์การสหประชาชาติ (UN) ได้กำหนดให้การศึกษาที่ครอบคลุม และการส่งเสริมโอกาสการเรียนรู้เป็นหนึ่งในเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Osborn, Cutter & Ullah, 2015, pp. 21-22)

ความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสังคม เศรษฐกิจ และการดำเนินชีวิตในโลกแห่งเทคโนโลยีสารสารสนเทศที่มนุษย์สามารถแขวนความรู้ไว้บนอวกาศและสอยลงมาเมื่ออยากใช้การเรียนรู้จึงไม่ใช่การท่องจำอีกต่อไปแต่เป็นการฝึกฝนทักษะการวิเคราะห์จำแนกความรู้ที่มีความเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาได้อย่างเท่าทันและเลือกนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างสร้างสรรค์ (คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2564, น. 3) การจัดการศึกษาจึงต้องเปลี่ยนเป้าหมายจากการให้ความรู้มาเป็นการพัฒนาทักษะหลักหรือความสามารถของผู้เรียนสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรม รวมทั้งการสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อการเตรียมความพร้อมสู่การดำรงชีวิตและการประกอบอาชีพในโลกอนาคตที่มีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมอย่างรวดเร็วและไม่สามารถคาดการณ์ได้โดยง่าย บุคคลในอนาคตต้องเป็นผู้สร้างความรู้และผู้สร้างนวัตกรรม โดยจำเป็นต้องมีความสามารถในการสร้างทักษะใหม่และความรู้ใหม่ มีมุมมองแบบองค์รวมและการเข้าถึงโลกของความเป็นจริง

การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based Learning) ได้ผ่านการทดลองและได้รับการพัฒนาตั้งแต่ ค.ศ. 1980 และประกาศใช้อย่างเป็นทางการในหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐานฉบับใหม่ของฟินแลนด์ใน ค.ศ. 2014 (Zhukov, 2015, p. 1) โดยได้นำเสนอโมดูลการเรียนรู้แบบพหุวิทยาการ (Multidisciplinary Learning modules: MLs) เพื่อส่งเสริมการพัฒนาสมรรถนะข้ามพิสัย (Transversal Competencies) ของผู้เรียน โดยจัดการเรียนรู้ให้อยู่ในรูปแบบของคาบเรียนที่เน้นการสอนแบบบูรณาการระหว่างวิชาผ่านการทำโครงงาน นักเรียนจะได้ศึกษาปรากฏการณ์ตามสภาพจริง (Authentic Phenomena) แบบองค์รวม จึงเป็นการทำความเข้าใจประเด็นต่าง ๆ ในชีวิตจริงว่าไม่ได้เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชาใดวิชาหนึ่งเท่านั้น แต่ช่วยให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ที่กว้างขวาง มีการกระตุ้นการเรียนรู้ และสร้างการเรียนรู้ที่มีความหมาย

ปัจจุบันสถานศึกษาที่จัดการเรียนการสอนด้านดนตรี นาฏศิลป์ ทั้งสถานศึกษาของรัฐและเอกชน มีการแข่งขันในการผลิตครูดนตรี-นาฏศิลป์ออกสู่สังคม ทำให้ต้องแสวงหาวิธีการหรือกลยุทธ์ใหม่ ๆ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการศึกษา การเปลี่ยนแปลงที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมภายนอกที่หลั่งไหลเข้ามาสู่วิถีชีวิตของเยาวชนไทยมีผลกระทบต่อการดำรงศิลปวัฒนธรรมของไทยที่สืบทอดมาแต่อดีต ด้วยเหตุนี้การผลิตครูดนตรี-นาฏศิลป์จึงต้องมีความรอบรู้หลายด้าน โดยการจัดการศึกษาที่ใช้ทรัพยากรภายนอกด้วยการร่วมมือ

กับภาคเอกชนสนับสนุนให้บัณฑิตได้ศึกษาดูงาน นำประสบการณ์ตรงจากแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ตลอดจนได้รับความรู้จากผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านดนตรี-นาฏศิลป์ ซึ่งเป็นที่ยอมรับในระดับชาติส่งผลให้ผู้เรียนสามารถต่อยอดสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีหลักการ อีกทั้งนำหลักทฤษฎี ทักษะและศาสตร์ที่เกี่ยวข้องมาบูรณาการ สามารถประยุกต์หลักการ วิธีสอนและเทคนิคต่าง ๆ มาบูรณาการการสอนศิลปะทั้งในเชิงทฤษฎีและการปฏิบัติอย่างเป็นระบบ และสร้างสรรค์พัฒนาองค์ความรู้สู่การประยุกต์ได้อย่างสัมฤทธิ์ผลเป็นรูปธรรม นำเสนอศิลปะแขนงนี้ให้เป็นที่รู้จักกว้างขวางและเป็นครูผู้นำด้านดนตรี-นาฏศิลป์แก่สังคมได้ (คณะศิลปศึกษา, 2558, น. 1) นอกจากนี้นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิตควรได้รับประสบการณ์ในการเรียนรู้ที่หลากหลายผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีการที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในอนาคต

จากความสำคัญของการจัดการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะพัฒนากิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักศึกษามีความสามารถในการจัดการศึกษา มีความเข้าใจในกระบวนการพัฒนาหลักสูตรอย่างรอบคอบและรอบรู้ จึงมีแนวความคิดที่จะจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้และทักษะการทำงานจริง เพื่อให้นักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานในวิชาชีพครูต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อหาคุณภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร
2. เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร

สมมติฐานการวิจัย

1. คุณภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตรอยู่ในระดับมากขึ้นไป
2. ผลการเรียนรู้หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม
3. ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร อยู่ในระดับมากขึ้นไป

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ดังนี้

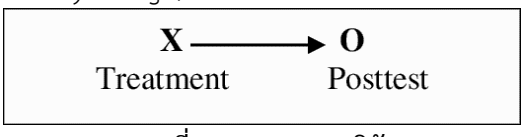
กลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษา ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา 300-21003 การพัฒนาหลักสูตร คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จำนวน 38 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง

ระยะเวลาในการวิจัย เดือนมิถุนายน ถึง เดือนกันยายน ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2565

วิธีการศึกษา

รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้แบบแผนการวิจัยแบบ ศึกษากลุ่มเดียว วัดเฉพาะหลังการทดลอง (One-group posttest only design)



ภาพที่ 1 แบบแผนการวิจัย

ที่มา : Fitz-Gibbon (1987, p. 113)

เครื่องมือในการวิจัย

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร

2. แบบทดสอบผลการเรียนรู้หลังเรียนโดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร

การหาคุณภาพของเครื่องมือวิจัย

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร หัวข้อ พื้นฐานของการพัฒนาหลักสูตร เวลาเรียน 4 ชั่วโมง โดยมีขั้นตอนดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสาร หนังสือ บทความ งานวิจัยทั้งในและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานในสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษา

1.2 สร้างกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร หัวข้อ พื้นฐานของการพัฒนาหลักสูตร จำนวน 4 ชั่วโมง ซึ่งประกอบด้วยลักษณะการเรียนรู้ 5 ประการ ได้แก่ 1) ความเป็นองค์รวม (Holisticity) 2) สภาพจริง (Authenticity) 3) บริบท (Contextuality) 4) การเรียนรู้แบบสืบเสาะ

โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Inquiry learning) และ 5) กระบวนการเรียนรู้ (Learning Process) โดยใช้ขั้นตอนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน โดยประยุกต์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน 5 ขั้นตอน ของวิไลภรณ์ ฤทธิคุปต์ และลำไย สีหามาตย์ (2565, น. 125) ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การเลือกปรากฏการณ์ เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในสิ่งที่จะเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนวิเคราะห์สถานการณ์ ในบริบทต่าง ๆ ของการศึกษา และเลือกปรากฏการณ์ที่น่าสนใจ

ขั้นตอนที่ 2 การทำความเข้าใจปรากฏการณ์ เป็นขั้นตอนการสำรวจนำเสนอปรากฏการณ์ และรวบรวมองค์ความรู้ ซึ่งผู้เรียนสามารถดำเนินการเรียนรู้ได้นอกเหนือจากการเรียนรู้ในชั้นเรียนปกติ

ขั้นตอนที่ 3 การดำเนินการศึกษาค้นคว้า เป็นการร่วมกำหนดขั้นตอนและวิธีการหาคำตอบด้วยวิธีการที่หลากหลายผ่านการอภิปรายและตั้งคำถาม

ขั้นตอนที่ 4 การสังเคราะห์ความรู้ เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้มาออกแบบงานงานตามวิธีการที่ได้กำหนดไว้

ขั้นตอนที่ 5 การนำเสนอและประเมินผลงาน เป็นการนำเสนอผลงาน และร่วมกันเสนอข้อคิดเห็นเพื่อเป็นการสะท้อนผลงานผ่านการอภิปรายและประเมินผลงานร่วมกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียน

1.3 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบเพื่อพิจารณาความเหมาะสม

1.4 นำผลการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณค่าความเหมาะสม พบว่าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.19 สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้

2. แบบทดสอบผลการเรียนรู้หลังเรียนโดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

2.1 ศึกษาหลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการวัดผลการเรียนรู้

2.2 สร้างแบบทดสอบผลการเรียนรู้หลังเรียน หัวข้อ พื้นฐานของการหลักสูตร จำนวน 40 ข้อ

2.3 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและจุดประสงค์ในการทดสอบ

2.4 นำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC : Index of Item Objectives Congruence) พบว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.33-1.00

2.5 คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ได้ข้อสอบจำนวน 30 ข้อ จัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อใช้ทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร โดยมีวิธีการสร้างและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ ดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจและวิธีการวัดความพึงพอใจ

3.2 ศึกษาขอบเขตของเนื้อหา และวัตถุประสงค์ของชุดฝึกทักษะที่สร้างขึ้นเพื่อกำหนดข้อคำถามในแบบสอบถามความพึงพอใจ

3.3 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร จำนวน 5 ด้าน มีข้อคำถามทั้งสิ้น 15 ข้อ ประกอบด้วย 1) ด้านเนื้อหา จำนวน 3 ข้อ 2) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 5 ข้อ 3) ด้านสื่อ จำนวน 2 ข้อ 4) ด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 3 ข้อ 5) ด้านทักษะและการนำความรู้ไปใช้ จำนวน 2 ข้อ ซึ่งเป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale)

3.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ประเมินดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและจุดประสงค์ในการสอบถาม และตรวจสอบความถูกต้องของการใช้ภาษา

3.5 นำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC : Index of Item Objectives Congruence) พบว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67-1.00

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ปฐมนิเทศนักศึกษากลุ่มเป้าหมายเพื่อชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร

2. จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร หัวข้อ พื้นฐานของการพัฒนาหลักสูตร

3. ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใช้การวัดและประเมินผลตามสภาพจริง

4. ภายหลังจบกิจกรรมการเรียนรู้ นักศึกษากลุ่มเป้าหมายทำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้หลังเรียนและแบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร

5. รวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์ สรุป และรายงานผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การหาคุณภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. การศึกษาผลการเรียนรู้หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3. การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

การแปลผล

คะแนนเฉลี่ย	4.51-5.00	หมายถึง	พึงพอใจมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย	3.51-4.50	หมายถึง	พึงพอใจมาก
คะแนนเฉลี่ย	2.51-3.50	หมายถึง	พึงพอใจปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย	1.50-2.49	หมายถึง	พึงพอใจน้อย
คะแนนเฉลี่ย	1.00-1.49	หมายถึง	พึงพอใจน้อยที่สุด

ผลการศึกษา

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน โดยผู้เชี่ยวชาญ

ข้อที่	รายการประเมิน	$\overline{X}$	S.D.	การแปลผล
1	กิจกรรมการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วนเรียบร้อยสัมพันธ์กัน	5.00	0.00	มากที่สุด
2	สาระสำคัญมีความชัดเจน เหมาะสม และสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4.00	0.00	มาก
3	จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนครอบคลุมสาระสำคัญ	4.33	1.15	มาก
4	จุดประสงค์การเรียนรู้พัฒนาผู้เรียนด้านความรู้ทักษะกระบวนการและเจตคติ	3.67	1.53	มาก
5	กำหนดเนื้อหาสาระเหมาะสมกับเวลา	4.00	1.00	มาก
6	กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาสาระ	4.33	1.15	มาก
7	กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลายหลาย ท้าทายความสามารถของผู้เรียน	4.00	0.00	มาก
8	กิจกรรมการเรียนรู้กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ	4.67	0.58	มากที่สุด
9	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้แบบองค์รวม	4.67	0.58	มากที่สุด
10	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือในการเรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
11	สื่อการเรียนรู้มีความทันสมัย	4.33	0.58	มาก
12	สื่อการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับบริบทจริง	4.00	0.00	มาก
13	มีการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	3.67	1.53	มาก
14	ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวัดและประเมินผล	3.00	1.73	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย		**4.19**	**0.55**	**มาก**

ที่มา : ผู้วิจัย

จากตารางที่ 1 พบว่า คุณภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน โดยผู้เชี่ยวชาญ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.19 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.55 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วนเรียบร้อยสัมพันธ์กัน และกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือในการเรียนมีความเหมาะสมมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.00 รองลงมาคือ กิจกรรมการเรียนรู้กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้แบบองค์รวม มีความเหมาะสมมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 และจุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนครอบคลุมสาระสำคัญ กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาสาระ และสื่อการเรียนรู้มีความทันสมัย มีความเหมาะสมมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 สาระสำคัญมีความชัดเจน เหมาะสม และสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ กำหนดเนื้อหาสาระเหมาะสมกับเวลา กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลายหลาย ท้าทายความสามารถของผู้เรียน และสื่อการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับบริบทจริง มีความเหมาะสมมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.00 จุดประสงค์การเรียนรู้พัฒนาผู้เรียนด้านความรู้ทักษะกระบวนการและเจตคติ และมีการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ มีความเหมาะสมมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.67 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.53 และผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวัดและประเมินผล มีความเหมาะสมระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.73 ตามลำดับ

2. ผลการเรียนรู้หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร

ตารางที่ 2 ผลการเรียนรู้หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร

กลุ่มเป้าหมาย (คน)	คะแนนเต็ม (1,140) (คะแนน)	ค่าคะแนนเฉลี่ย ($\overline{X}$)	S.D.	ร้อยละของคะแนนเต็ม (%)
38	919	24.18	1.09	80.61

ที่มา : ผู้วิจัย

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการเรียนรู้ของกลุ่มเป้าหมายที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.18 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.09 คิดเป็นร้อยละ 80.61 ของคะแนนเต็ม ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 75

3. ผลการสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร

ตารางที่ 3 ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร

รายการประเมิน		$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านเนื้อหา				
1.1	การชี้แจงวัตถุประสงค์ เนื้อหา วิธีการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผลอย่างชัดเจน	4.20	0.40	มาก
1.2	เนื้อหามีความเหมาะสม สามารถพัฒนาองค์ความรู้ด้านการพัฒนาหลักสูตร	4.40	0.49	มาก
1.3	เนื้อหามีความสอดคล้องกับความเป็นจริงในปัจจุบัน	4.52	0.50	มาก
เฉลี่ย		**4.36**	**0.46**	**มาก**
2. ด้านการกิจกรรมการเรียนรู้				
2.1	กิจกรรมส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้แบบองค์รวม	4.51	0.50	มาก
2.2	กิจกรรมมีความหลากหลาย ท้าทายความสามารถในการเรียนรู้	4.31	0.58	มาก
2.3	กิจกรรมกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดคำถามและความต้องการค้นหาคำตอบ	4.28	0.57	มาก
2.4	กิจกรรมช่วยให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้	4.31	0.67	มาก
2.5	กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต	4.40	0.49	มาก
เฉลี่ย		**4.36**	**0.56**	**มาก**
3. ด้านสื่อ				
3.1	สื่อ / แหล่งเรียนรู้มีความทันสมัยและน่าสนใจ	4.62	0.49	มาก
3.2	สื่อ / แหล่งเรียนรู้สอดคล้องกับบริบทจริง	4.60	0.49	มาก
เฉลี่ย		**4.61**	**0.49**	**มากที่สุด**
4. ด้านการวัดและประเมินผล				
4.1	นักศึกษามีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง	4.31	0.58	มาก
4.2	วิธีการวัดและประเมินผลมีความหลากหลาย	4.51	0.50	มาก
4.3	เกณฑ์การประเมินผลมีความชัดเจน	4.68	0.47	มาก
เฉลี่ย		**4.50**	**0.77**	**มาก**
5. ด้านทักษะและการนำความรู้ไปใช้				
5.1	นักศึกษาเกิดทักษะที่จำเป็นในการเรียนรู้	4.51	0.50	มาก
5.2	นักศึกษามีความมั่นใจในการนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้	4.51	0.50	มาก
เฉลี่ย		**4.51**	**0.50**	**มากที่สุด**
เฉลี่ยรวม		**4.46**	**0.55**	**มาก**

ที่มา : ผู้วิจัย

จากตารางที่ 3 พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.46 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.55 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อด้านสื่อ อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.61 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.49 รองลงมาคือด้านทักษะและการนำความรู้ไปใช้ อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.50 ด้านการวัดและประเมินผล อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.77 ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.46 และด้านการกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.56

สรุป

1. ผลการประเมินคุณภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน มีความเหมาะสมในระดับมาก

2. ผลการเรียนรู้ของนักศึกษาหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตรหลังเรียน ร้อยละ 80.61 ของคะแนนเต็ม สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ร้อยละ 75

3. ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร ภาพรวมอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร มีประเด็นสำคัญที่จะนำมาอภิปรายผล ดังนี้

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน มีผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับมาก เนื่องจากผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ร่วมกับการออกแบบกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนให้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน โดยเน้นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้จากประสบการณ์ สามารถบูรณาการความรู้แบบองค์รวม และเสริมสร้างทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น อันจะส่งผลต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างเหมาะสม สอดคล้องกับ ตะวัน ไชยวรรณ และกุลธิดา นุกูลธรรม (2564, น. 261) ได้นำเสนอการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานว่า ต้องเน้นการสอนแบบบูรณาการเป็นองค์รวม ใช้ความรู้ข้ามศาสตร์ให้ผู้เรียนเข้าใจสถานการณ์ที่หลากหลายตามสภาพจริงผ่านกระบวนการวิเคราะห์ แก้ไขปัญหาแบบร่วมมือ

และปรับเปลี่ยนแนวทางการหาคำตอบได้ตามสถานการณ์ โดยใช้ปรากฏการณ์ที่เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน การให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนความรู้และลงข้อสรุปเกี่ยวกับองค์ความรู้ที่ได้รับ

2. ผลการเรียนรู้ของนักศึกษาหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตรหลังเรียน ร้อยละ 81.02 ของคะแนนเต็ม สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ร้อยละ 75 เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และเรียนรู้จากสภาพความเป็นจริง ผู้เรียนได้ศึกษา ค้นคว้าจากสิ่งที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวันทำให้เกิดความตระหนักถึงความรู้ที่ได้รับ อีกทั้งในกระบวนการจัดการเรียนรู้ผู้เรียนได้มีโอกาสพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน ทำให้เกิดมุมมองต่าง ๆ ที่หลากหลาย มีการใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของข้อมูลในยุคดิจิทัล นอกจากนี้การใช้วิธีการประเมินผลตามสภาพจริงทำให้ผู้เรียนทราบถึงพัฒนาการด้านการเรียนรู้ของตนเอง และวางแผนการพัฒนาตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของ อรพรรณ บุตรกตัญญู (2561, น. 364) สรุปผลการนำปรากฏการณ์แห่งโลกความเป็นจริงให้ผู้เรียนสังเกตด้วยมุมมองที่หลากหลาย การตั้งคำถามเพื่อนำไปสู่การค้นหาคำตอบ และขยายขอบเขตการเรียนรู้โดยการใช้เทคโนโลยี ทำให้ผู้เรียนรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง พัฒนาความรู้และเป็นผู้สร้างนวัตกรรม นอกจากจะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเข้าใจการบูรณาการข้ามศาสตร์แล้ว ยังทำให้ผู้เรียนตระหนักถึงคุณค่าของการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่มีความหมายในโลกของความเป็นจริง และสอดคล้องกับ ภูวดล วิริยะ (2561, น. 315) ได้นำเสนอประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนการสอนเหตุการณ์ในโลกยุคปัจจุบันว่าสามารถนำไปใช้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดผลการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดพัฒนากระบวนการคิดขั้นสูง

3. ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานรายวิชาการพัฒนาหลักสูตร อยู่ในระดับมาก โดยมีประเด็นในการอภิปรายผล ดังนี้

3.1 นักศึกษามีความพึงพอใจต่อด้านสื่อสูงที่สุด เนื่องมาจากการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากกฎการณ์เป็นฐาน มีการใช้สื่อเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนในการจัดกิจกรรมทำให้ผู้เรียนมีความสนุกนานและได้ร่วมทำกิจกรรมกับเพื่อน ๆ ในชั้นเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้แอปพลิเคชัน Kahoot ที่มีลักษณะการใช้เสมือนการเล่นเกมทำให้นักศึกษา กลุ่มเป้าหมายมีความตื่นตัวและสนใจต่อเนื้อหาเพิ่มมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับ พงศธร มหาวิจิตร (2560, น. 86) ที่ทำการศึกษาเรื่องการประยุกต์ใช้แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการเรียนแบบเชิงรุกในรายวิชาการประถมศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 พบว่า นิสิตมีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในระดับดีมาก และนิสิตมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับ น้ำทิพย์ ตระกูลเมฆี (2561, น. 117) ระบุว่า Kahoot มีลักษณะเป็นแอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้นบนพื้นฐานของเกม

(game-based learning: GBL) จึงเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในด้านการกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี เนื่องจากการเรียนรู้ด้วยเทคนิค GBL ไม่ใช่เพียงการเรียนรู้ในสภาวะแวดล้อมที่มีความสนุกสนานเท่านั้น แต่ยังเป็นการท้าทายที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการตื่นตัวที่จะเรียนรู้อย่างต่อเนื่องในกระบวนการเรียนรู้

3.2 นักศึกษามีความพึงพอใจด้านกิจกรรมการเรียนรู้น้อยที่สุด ทั้งนี้เป็นผลมาจากการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานในครั้งนี้ มีการปรับรูปแบบการเรียนการสอนจากชั้นเรียนปกติเป็นรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคไวรัสโคโรน่า 2019 (โควิด 19) ทำให้นักศึกษากลุ่มเป้าหมายบางคนไม่สามารถเข้ามาทำกิจกรรมต่าง ๆ ในคณะได้ จึงไม่สามารถใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามที่ออกแบบไว้ในกระบวนการวิจัยได้อย่างสมบูรณ์ จึงส่งผลให้นักศึกษามีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้น้อยกว่าด้านอื่น ๆ สอดคล้องกับ พัฒนา พรหมมณี, ยุพิน พิทยาวัฒนชัย และจีระศักดิ์ ทัพผา (2563, น. 60) ที่กล่าวว่า ความพึงพอใจเกิดจากพฤติกรรมภายในที่ผลักดันให้เกิดความรู้สึกชอบ ไม่ชอบ เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย เมื่อเกิดการตอบสนองต่อความต้องการและความคาดหวังจากการประเมินค่า และเติมศักดิ์ คทวณิช (2556, น. 20) ได้นำเสนอองค์ประกอบของความพึงพอใจในการเรียนรู้ว่า เกิดจากการได้รับการตอบสนองความต้องการในการเรียนรู้ การเรียนรู้เกิดจากการสร้างความสัมพันธ์บางอย่าง ระหว่างสิ่งเร้ากับพฤติกรรมการตอบสนอง บุคคลได้รับการตอบสนองความต้องการของร่างกายและจิตใจจนเป็นที่พึงพอใจแล้วจะเกิดความต้องในการเรียนรู้ที่เกิดจากแรงจูงใจเพื่อสนองความต้องการสิ่งใหม่เพิ่มขึ้นไม่ซ้ำสิ่งเดิม แต่หากไม่ได้กระทำหรือปฏิบัติการเพื่อตอบสนองความต้องการจะเกิดความรำคาญใจ และหากบุคคลไม่พร้อมแต่ถูกบังคับให้กระทำปฏิบัติการบางอย่างก็จะเกิดความไม่พอใจ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การนำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานไปใช้ ผู้สอนควรคำนึงถึงการเลือกประสบการณ์ที่เกิดขึ้นให้สอดคล้องกับธรรมชาติรายวิชา เนื้อหา และบริบทของผู้เรียน

1.2 ควรจัดการเรียนการสอนแบบยืดหยุ่น และเน้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้แบบองค์รวม เพื่อลดความตึงเครียดในการเรียนรู้ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ทุกขั้นตอนโดยเฉพาะอย่างยิ่งการวัดและการประเมินผล ควรใช้วิธีการที่หลากหลายและไม่ยึดติดกับรูปแบบการประเมินผลแบบเดิม ๆ

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ศึกษารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานให้มากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำมาปรับใช้กับการศึกษาในระดับอุดมศึกษา

และการถ่ายทอดวิธีการสอนไปยังระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน อันจะเป็นประโยชน์ต่อนักศึกษาวิชาชีพครูต่อไปในอนาคต

2.2 ศึกษาและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาการพัฒนาหลักสูตรในรูปแบบผสมผสานทั้งการเรียนในชั้นเรียนปกติและชั้นเรียนออนไลน์ ซึ่งจะเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอนในอนาคต

รายการอ้างอิง

คณะศิลปศึกษา. (2558). **คู่มือฝึกปฏิบัติงานวิชาชีพครูในสถานศึกษา.** นครปฐม: สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. (2564). **การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based Learning).** กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ตะวัน ไชยวรรณ และกุลธิดา นุกูลธรรม. (2564). “การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน : การเรียนรู้บูรณาการเพื่อส่งเสริมความรู้ของผู้เรียนในโลกแห่งความจริง”. **วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยวไลอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์,** 15, 2: 251-263.

เติมศักดิ์ คทวณิช. (2556). **จิตวิทยาทั่วไป.** กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น

น้ำทิพย์ ตระกูลเมฆี. (2561). “การศึกษาปัจจัยการรับรู้ที่มีผลต่อการยอมรับการใช้ Kahoot ในการวัดประเมินผลระหว่างเรียน”. **วารสารวิจัยทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ,** 13, 1: 116-127.

พงศธร มหาวิจิตร. (2560). “การประยุกต์ใช้แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการเรียนแบบเชิงรุกในรายวิชาการประถมศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21”. **วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น,** 42, 2: 73-90.

พัฒนา พรหมมณี, ยุพิน พิทยาวัฒนชัย และจีระศักดิ์ ทัพผา .(2563). “แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจและการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจในงาน”. **วารสารวิชาการสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย (สสอท.),** 26, 2: 59-66.

ภูวดล วิริยะ. (2561). **การนำเสนอกิจกรรมการเรียนการสอนเหตุการณ์โลกในยุคปัจจุบันสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย.** วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากรบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

วิไลภรณ์ ฤทธิคุปต์ และลำไย สีหามาตย์. (2565). “การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตบัณฑิตศึกษา”. **วารสารราชพฤกษ์,** 20, 1: 116-127.

อรพรรณ บุตรกตัญญู. (2561). “การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อการสร้างมุมมองแบบองค์รวมและการเข้าถึงโลกแห่งความเป็นจริงของผู้เรียน”. **วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,** 46, 2: 348-365.

Fitz-Gibbon, K. (1987). **How to design a program evaluation.** Newbury Park: Sagh.

Osborn, D., Cutter, A., & Ullah, F. (2015). **UNIVERSAL SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS.** [online]. Retrieved 12 October 2022. from https://sdgs.un.org/sites/default/files/publications/1684SF_-_SDG_Universality_Report_-_May_2015.pdf

Zhukov, T. (2015). **Phenomenon-based Learning: What is PBL?.** [online]. Retrieved 12 October 2022. from https://www.noodle.com/articles/phenomenon-based-learning-what-is-pbl