



**การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามหลักทักษะชีวิต 4H
เพื่อให้ได้คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์**
**Blended Learning Activity Model in 4H Life Skills for
Graduated Qualifications of the Faculty of Education**

ธณัฐชา รัตนพันธ์¹, สรเดช ครูทจอน², มนต์ชัย เทียนทอง³

Thanatcha Rattanaphant¹, Soradech Krootjohn², Monchai Tiantong³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) จัดรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามหลักทักษะชีวิต 4H ในรายวิชาการจัดการระบบสารสนเทศทางการศึกษา เพื่อให้ได้คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ และ 2) ประเมินความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักทักษะชีวิต 4H ในรายวิชาการจัดการระบบสารสนเทศทางการศึกษา เพื่อนำไปใช้เป็นตัวแบบในการจัดการเรียนการสอน วิธีการดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย การสัมภาษณ์เชิงลึกและการสอบถามจากอาจารย์ผู้สอนและผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 35 คน คัดเลือกตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์ และแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ความถี่ และร้อยละ

ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลการจัดรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามหลักทักษะชีวิต 4H ประกอบด้วย 6 กิจกรรม ได้แก่ 1. Think-Pair-Share 2. Mind Map 3. Field Trip 4. Project-based Learning 5. Agree & Disagree Statement และ 6. Students' Reflection และ 2) ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีผลการประเมินในระดับสูงกว่าร้อยละ 80 สอดคล้องกับหลักทักษะชีวิต 4H และคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ตั้งแต่ 2 ด้าน โดยนำกิจกรรมมาประเมินความเหมาะสมในรายวิชาดังกล่าว ได้แก่ บทที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับระบบสารสนเทศ ประกอบด้วย กิจกรรม Think-Pair-Share กิจกรรม Mind Map และกิจกรรม Students' Reflection บทที่ 2 บทบาทของระบบสารสนเทศในสถานศึกษาและชีวิตประจำวัน ประกอบด้วย กิจกรรม Think-Pair-Share กิจกรรม Field Trip กิจกรรม Agree & Disagree Statement และกิจกรรม Students' Reflection บทที่ 3 ประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ ประกอบด้วย กิจกรรม Think-Pair-Share กิจกรรม Mind Map และกิจกรรม Students' Reflection และบทที่ 4 การจัดการฐานข้อมูลทางการศึกษา ประกอบด้วย กิจกรรม Think-Pair-Share กิจกรรม Project-based Learning กิจกรรม Agree & Disagree Statement และ กิจกรรม Students' Reflection

คำสำคัญ: การจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบผสมผสาน, ทักษะชีวิต 4H, คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์

¹ภาควิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

¹Computer Education, Faculty of Technical Education, King Mongkut's University of Technology North Bangkok

Abstract

The objectives of this research were as follows: 1) to model the integrated learning activities based on 4H life skills to obtain the desirable graduate characteristics of the students in the Faculty of Education, course of Management Information Systems for Education; and 2) to evaluate the suitability of the 4H life skills model, course of Management Information Systems for Education. The research methodology used questionnaire and in-depth interview by experts from 35 instructors and experts in learning activities were selected by purposive sampling. The instruments used in the research were interviews and questionnaires. The statistics used in the research were frequency and percentage.

The appropriateness of the learning activity model that experts assessed at 80% up as follows: 1) Think-Pair-Share 2) Mind Map 3) Field Trip 4) Project-based Learning 5) Agree & Disagree Statement and 6) Students' Reflection by the experts, and matched the 4H life skills and desirable characteristics of the 2 domain to bring experts to assess the suitability of the activity model course of Management Information Systems for Education, 4 chapters are as follows: Chapter 1 Introduction to Information Systems includes Think-Pair-Share, Mind Mapping, and Students' Reflection. Chapter 2: The role of information systems in schools and daily life includes Think-Pair-Share, Field Trip and Agree & Disagree Statement. Chapter 3: Management Information Systems includes Think-Pair-Share activities. Agree & Disagree Statement and Chapter 4. Educational Database Management includes Think-Pair-Share, Field Trip, Project-based Learning, and Students' Reflection.

Keywords: Blended Learning Activity, 4H Life Skills, Graduated Qualifields

บทนำ

การศึกษาไทยก้าวไปสู่เป้าหมายในยุคความรู้ ซึ่งจุดท้าทายในการจัดการศึกษาควรเป็นไปในทิศทางของความสุขในการทำงานอย่างมีเป้าหมายเพื่อชีวิตที่ดียุคความรู้เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตลอดชีวิต ผู้สอนต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเกิดขึ้นได้นั้น ผู้สอนจำเป็นต้องออกแบบการเรียนรู้และอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้อย่างครอบคลุม (วิจารณ์ พานิช, 2555) ซึ่งการเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนรู้ วิธีการคิดให้สอดคล้องและสมดุลกับการเปลี่ยนแปลงของโลกแห่งการแข่งขัน เมื่อการเรียนรู้ในศตวรรษใหม่มีคำสำคัญ คือ Teach Less และ Learn More หมายถึง การเปลี่ยนวิธีการศึกษาด้วยการเปลี่ยนแปลงเป้าหมายจากความรู้ไปสู่ทักษะ โดยผู้สอนจะถูกให้คำจำกัดความใหม่มาเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) หรือผู้ชี้แนะ (Coach) ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ที่มีผู้สอนเป็นหลักไปเป็นผู้เรียนเป็นหลัก ดังนั้น การเรียนรู้จึงจะต้องเรียนได้จากเนื้อหาจากหลายส่วนและให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง (สุปรียา ศิริพัฒนกุลขจร, 2555) จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนประเทศสหรัฐอเมริกาของ Baker พบว่า มหาวิทยาลัยไอโอวาได้พัฒนารูปแบบการพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับเด็กและเยาวชนขึ้น เรียกว่า รูปแบบเป้าหมายทักษะชีวิต (Targeting Life Skills Model) ซึ่งเป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะชีวิตเด็กและเยาวชนมีหลักสำคัญ 4 ด้าน ที่เรียกว่า 4H ได้แก่ 1) การพัฒนาด้านความคิดและการจัดการ (Head) 2) การพัฒนาด้านการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น (Heart) 3) การพัฒนาด้านการทำงานและการเป็นพลเมืองที่ดี (Hand) และ 4) การพัฒนาด้านการใช้ชีวิตและการดูแล



ตนเอง (Health) (จุฬาลักษณ์ โสระพันธ์, 2552) ทั้งนี้ สำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ได้ให้ความสำคัญ การจัดกิจกรรม ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ เพิ่มเสริมสร้างทักษะชีวิต โดยมีหลักการสำคัญ คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ ครอบคลุมองค์ประกอบหลัก 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านพุทธิศึกษา คือ ความรอบรู้วิชาการที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตการศึกษา และการเรียนรู้ 2) ด้านจริยศึกษา คือ การมีศีลธรรมจรรยาที่ดี มีความซื่อสัตย์ต่อตนเองและผู้อื่น มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ และมีสำนึกที่ดีต่อส่วนรวม 3) ด้านหัตถศึกษา คือ ความรู้และทักษะในการทำงาน มีความคิดสร้างสรรค์ มีทัศนคติที่ดีต่อ งาน และเห็นคุณค่าของการทำงาน และ 4) ด้านพลศึกษา คือ การมีสุขภาพแข็งแรง การกินอาหารที่ถูกต้อง และการออกกำลังกายให้เหมาะสม ซึ่งคุณลักษณะที่จำเป็นในการดำรงชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2558) นอกจากนี้มีงานวิจัยเกี่ยวกับการสร้าง กิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต 4H สำหรับเยาวชนในชุมชนเขตเมือง กรณีศึกษาเทศบาลเมืองยะลา เพื่อศึกษาผลการดำเนินงานตามกิจกรรมกับเยาวชนในพื้นที่ โดยสร้างกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเยาวชนให้มีส่วนร่วมกันสร้างทักษะชีวิต 4 ด้าน ได้แก่ ทักษะชีวิตด้านผู้นำ (Head) ทักษะชีวิตด้านความร่วมมือ (Hand) ทักษะชีวิตด้านสุขภาพ (Health) และทักษะชีวิตด้านจิตใจ (Heart) ผลการประเมินการดำเนินกิจกรรม พบว่า กิจกรรมมีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่ใช้ในกิจกรรมการพัฒนาทักษะชีวิต การมีส่วนร่วมของเยาวชนทุกคนและฝ่ายที่เกี่ยวข้อง เยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจด้านการเข้าร่วมกิจกรรมสำหรับ เยาวชนในระดับมากที่สุด (สุริยัน ยูโตะ, 2556) และมีงานวิจัยเกี่ยวกับการแก้ปัญหาทักษะชีวิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน พบว่า ความสามารถในการแก้ปัญหาทักษะชีวิตของผู้เรียนหลังการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ อีกทั้งมีพัฒนาการของการคิดแก้ปัญหาทักษะชีวิตด้านการ จัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานเพิ่มสูงขึ้นในแต่ละแผนกิจกรรม (มณฑนา บรรพสุทธิ์, 2553) นอกจากนี้ยังมีแนวคิดเกี่ยวกับ ทักษะชีวิต SMART 4H จะทำอะไรให้เด็กไทยสมารถ ตามหลักทักษะชีวิต 4H ซึ่งประกอบด้วย 1) Head ทักษะการคิด วิเคราะห์ ตามช่วงวัย 2) Heart ทักษะการเข้าใจ เห็นใจ เย็นเป็น ย่อมเป็น ยืดหยุ่น ยิ้มแย้ม อ่อนโยน ตามช่วงวัย 3) Hand ทักษะชีวิต ตามช่วงวัย และ 4) Harmony กลมเกลียวกับสรรพสิ่งเชื่อมโยงตนเองกับสิ่งแวดล้อมสามารถปฏิบัติหน้าที่พลเมือง ได้ดี ซึ่งผลก็เพื่อให้เด็กไทยสามารถใช้ชีวิตได้อย่างมีความสุขในยุคสังคมปัจจุบัน (ประภาพรณ จูเจริญ, 2557)

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหลักทักษะชีวิตข้างต้นจะเห็นได้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความสำคัญใน การพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการเรียนรู้ตลอดชีวิต กิจกรรมดังกล่าวมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะชีวิต ซึ่ง มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราชมีเป้าหมายหลักในการผลิตบัณฑิตเพื่อพัฒนาชุมชน โดยมีหลักปฏิบัติในการสอนให้ผู้เรียน สามารถคิดได้ ทำงานเป็น และปฏิบัติงานโดยยึดคุณธรรมที่ดี ซึ่งมีกรอบคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัย ราชภัฏนครศรีธรรมราช 3 ด้าน คือ 1) คุณวุฒิ 2) คุณธรรมจริยธรรม 3) คุณลักษณะ (กองพัฒนานักศึกษา, 2557) และการ จัดการเรียนการสอนรายวิชา การจัดการระบบสารสนเทศทางการศึกษา ประกอบด้วย ผลการเรียนรู้ 6 ด้าน ได้แก่ 1) ด้าน คุณธรรมจริยธรรม 2) ด้านความรู้ 3) ด้านทักษะทางปัญญา 4) ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ 5) ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยี และ 6) ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้ ซึ่งจากผลการจัดการเรียนรู้ใน รอบ 3 ปีการศึกษาที่ผ่านมา พบว่า นักศึกษามีผลคะแนนในแต่ละด้านอยู่ในระดับดี แต่ยังขาดในส่วนของการเรียนรู้เพื่อให้สอดคล้อง กับทักษะในการดำรงชีวิตและการทำงาน โดยดูได้จากผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในด้านต่างๆ และจากการวัดประเมิน ผลในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของรายวิชาซึ่งมีผลคะแนนบางกิจกรรมต่ำกว่าร้อยละ 50 (หลักสูตรคอมพิวเตอร์ศึกษา, 2557)

ด้วยเหตุผลต่างๆ ข้างต้นทำให้ผู้วิจัยได้ศึกษาการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ ตามหลักทักษะชีวิต 4H เพื่อให้ได้คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ ในรายวิชา การจัดการระบบสารสนเทศทางการศึกษา ชั้นปีที่ 3 หลักสูตรระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช โดยยึดหลักทักษะชีวิต 4H ซึ่งมีรายละเอียด คือ 1) ทักษะชีวิตด้านสติปัญญา (Head) 2) ทักษะชีวิตด้านเรียนรู้ และปฏิบัติจริง (Hand) 3) ทักษะชีวิตด้าน

ทัศนคติ (Heart) และ 4) ทักษะชีวิตด้านสุขภาพ (Health) ซึ่งรายละเอียดของเนื้อหารายวิชามีการวัดผลการเรียนรู้ที่สอดคล้องมาตรฐานผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา และสอดคล้องกับคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา เนื่องจากผู้วิจัยเป็นผู้สอนในรายวิชาการจัดการระบบสารสนเทศทางการศึกษา จึงจัดการเรียนการสอนตามวิธีการดังกล่าว เพื่อเป็นแนวทางให้เกิดกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ผลการเรียนรู้เพิ่มสูงขึ้นและดึงดูดความสนใจของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น และเพื่อเป็นต้นแบบในการพัฒนาในรายวิชาอื่นๆ

วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อจัดรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามหลักทักษะชีวิต 4H ในรายวิชาการจัดการระบบสารสนเทศทางการศึกษา เพื่อให้ได้คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์
- 2) เพื่อประเมินความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักทักษะชีวิต 4H ในรายวิชาการจัดการระบบสารสนเทศทางการศึกษา เพื่อนำไปใช้เป็นต้นแบบในการจัดการเรียนการสอน

ระเบียบวิธีวิจัย

ระยะที่ 1 ศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

- 1) ศึกษาเอกสาร งานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ ผลการเรียนรู้ ทักษะชีวิต 4H การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ และรายวิชาการจัดการสารสนเทศทางการศึกษา

- กลุ่มตัวอย่างได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ตามคุณสมบัติที่กำหนดจากอาจารย์ผู้สอนและผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านสอนจากหลักสูตรต่างๆ ของคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา จำนวน 9 ท่าน เพื่อทำการสัมภาษณ์เชิงลึกด้วยแบบสัมภาษณ์ที่มีโครงสร้างคำถามเกี่ยวกับคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ และผลการเรียนรู้ กลุ่มที่ 2 คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนที่มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาเอก มหาวิทยาลัยราชภัฏในเขตภาคใต้ จำนวน 13 ท่าน เพื่อทำการสัมภาษณ์เชิงลึกและสอบถามด้วยแบบสอบถามที่มีประเด็นการสอบถามจากผลที่ได้จากการสัมภาษณ์จากกลุ่มตัวอย่างที่ 1 ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ และผลการเรียนรู้ โดยแบบสอบถามดังกล่าวได้ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา และกลุ่มที่ 3 คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนทางคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ หลักสูตรและการสอน การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ และผู้เชี่ยวชาญจากสาขาที่เกี่ยวข้อง จำนวน 13 ท่าน เพื่อทำการสัมภาษณ์เชิงลึกและสอบถามความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ ผลการเรียนรู้ ทักษะชีวิต 4H การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ และรายวิชาการจัดการสารสนเทศทางการศึกษา

- 2) ซึ่งแจ้งรายละเอียดเกี่ยวกับคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา และผลการเรียนรู้ โดยการสัมภาษณ์เชิงลึกจากกลุ่มตัวอย่างที่ 1 สรุปประเด็นเพื่อใช้ทำแบบสอบถามในขั้นตอนต่อไป

- 3) นำข้อสรุปจากขั้นตอนที่ 2) มาจัดทำแบบสอบถามความคิดเห็นระหว่างคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา และผลการจัดการเรียนรู้ เพื่อเตรียมสอบถามข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่ 2

- 4) จากนั้นทำการสอบถามข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่ 2 เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของแบบสอบถามและเป็นการสอบถามความสอดคล้องของข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างที่ 1 และรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกและการตอบแบบสอบถามมาตรวจสอบความถูกต้อง

- 5) ซึ่งแจ้งรายละเอียดเกี่ยวกับคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาผลการเรียนรู้



และทักษะชีวิต 4H โดยทำการสัมภาษณ์ข้อมูลเชิงลึกจากกลุ่มตัวอย่างที่ 3 สรุปประเด็นเกี่ยวกับผลการเรียนรู้ และทักษะชีวิต 4H เพื่อใช้ทำแบบสอบถามในขั้นตอนต่อไป

6) นำข้อสรุปจากขั้นตอนที่ 5) มาจัดทำแบบสอบถามความคิดเห็น เพื่อสอบถามข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่ 3 อีกครั้ง เพื่อเป็นการทวนซ้ำเกี่ยวกับคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ผลการเรียนรู้ และทักษะชีวิต 4H จากนั้นรวบรวมข้อมูลต่างๆ ที่ได้จากการสัมภาษณ์และตอบแบบสอบถาม

7) วิเคราะห์ข้อมูลโดยการสรุปค่าความถี่ (frequency) และนำเสนอเป็นร้อยละ (percentage) นำเสนอผลที่ได้เป็นค่าความถี่ของผลการประเมินที่ผู้เชี่ยวชาญประเมินสูงกว่าร้อยละ 80 ขึ้นไป (ดังตารางที่ 1) เพื่อนำเสนอการสอบทานความรู้เบื้องต้นและทำความเข้าใจให้ตรงกัน ซึ่งจะนำผลที่ได้ไปสู่การตั้งวัตถุประสงค์การวิจัย

ระยะที่ 2 การจัดรูปแบบกิจกรรมและการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

8) ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน ทักษะชีวิต 4H คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ และรายวิชาการจัดการระบบสารสนเทศทางการศึกษา มาสอบถามและสัมภาษณ์ เชิงลึกจากผู้เชี่ยวชาญกลุ่มที่ 3 นำเสนอผลที่ได้เป็นค่าความถี่ของผลการประเมินที่ผู้เชี่ยวชาญประเมินสูงกว่าร้อยละ 80 (ดังตารางที่ 2)

9) จากนั้นให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ทักษะชีวิต คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ เพื่อนำมาใช้ในรายวิชาการจัดการระบบสารสนเทศทางการศึกษา โดยให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ว่ากิจกรรมรูปแบบใดสอดคล้องกับเนื้อหาวิชาดังกล่าว

10) วิเคราะห์ข้อมูลโดยการสรุปค่าความถี่ (frequency) และนำเสนอเป็นร้อยละ (percentage) นำเสนอผลที่ได้เป็นค่าความถี่ของผลการประเมินที่ผู้เชี่ยวชาญประเมินสูงกว่าร้อยละ 80 ขึ้นไป ระหว่างคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ทักษะชีวิต 4H รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และรายวิชาการจัดการระบบสารสนเทศทางการศึกษา (ดังตารางที่ 3)

ผลการวิจัย

1) ผลการศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

ตารางที่ 1 ความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ผลการเรียนรู้ และทักษะชีวิต 4H

คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช	ทักษะชีวิต 4H (ร้อยละ)			
	1) Head	2) Heart	3) Hand	4) Health
1) คุณวุฒิ				
ด้านความรู้	100.00			
ด้านทักษะทางปัญญา	100.00			
ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยี	100.00			
2) คุณธรรมจริยธรรม				
ด้านคุณธรรมจริยธรรม			100.00	

ตารางที่ 1 (ต่อ) ความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ผลการเรียนรู้ และทักษะชีวิต 4H

คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช	ทักษะชีวิต 4H (ร้อยละ)			
	1) Head	2) Heart	3) Hand	4) Health
3) คุณลักษณะ				
ด้านทักษะความสัมพันธ์ทางบุคคลและความรับผิดชอบ		100.00		84.62
ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้		92.31		84.62

จากตารางที่ 1 ผลมาจากการสัมภาษณ์และสอบถามความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อเป็นการสอบทานความรู้เบื้องต้นและทำความเข้าใจให้ตรงกัน ซึ่งจะนำผลที่ได้ไปสู่การตั้งวัตถุประสงค์การวิจัย พบว่า 1) ทักษะชีวิตด้าน Head มีความสัมพันธ์กับคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ด้านคุณวุฒิ และผลการจัดการเรียนรู้ คือ ด้านความรู้ มีค่าความสัมพันธ์ร้อยละ 100 ด้านทักษะทางปัญญา มีค่าความสัมพันธ์ ร้อยละ 100 และด้านทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยี มีค่าความสัมพันธ์ร้อยละ 100 2) ทักษะชีวิตด้าน Heart มีความสัมพันธ์กับคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ด้านคุณลักษณะ และผลการจัดการเรียนรู้ คือ ด้านความสัมพันธ์ทางบุคคลและความรับผิดชอบ มีค่าความสัมพันธ์ร้อยละ 100 และด้านทักษะการจัดการเรียนรู้ มีค่าความสัมพันธ์ร้อยละ 92.31 3) ทักษะชีวิตด้าน Hand มีความสัมพันธ์กับคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ด้านคุณธรรมจริยธรรม และผลการจัดการเรียนรู้ คือ ด้านคุณธรรมจริยธรรม มีค่าความสัมพันธ์ร้อยละ 100 4) ทักษะชีวิตด้าน Health มีความสัมพันธ์กับคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ด้านคุณลักษณะ และผลการจัดการเรียนรู้ คือ ด้านความสัมพันธ์ทางบุคคลและความรับผิดชอบ มีค่าความสัมพันธ์ร้อยละ 84.62 และด้านทักษะการจัดการเรียนรู้ มีค่าความสัมพันธ์ร้อยละ 84.62

2) ผลการจัดรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้

ตารางที่ 2 ผลการจัดรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามหลักทักษะชีวิต 4H ในรายวิชาการจัดการระบบสารสนเทศทางการศึกษา เพื่อให้ได้คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์

รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะชีวิตและคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ (ร้อยละ)			
	Head	Heart	Hand	Health
	คุณวุฒิ	คุณธรรม	คุณลักษณะ	
1.Think-Pair-Share*	100.00	84.62		
2.Buzz Groups	84.62			
3.Three-Steps Interview	100.00			
4.Mind Map*	100.00		100.00	84.62
5.Field Trip*			100.00	100.00
6.Project-based Learning*	100.00	84.62	100.00	84.62
7.Agree & Disagree Statement*	92.31	100.00		



ตารางที่ 2 (ต่อ) ผลการจัดรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามหลักทักษะชีวิต 4H ในรายวิชาการจัดการระบบสารสนเทศทางการศึกษา เพื่อให้ได้คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์

รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะชีวิตและคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ (ร้อยละ)			
	Head	Heart	Hand	Health
	คุณวุฒิ	คุณธรรม	คุณลักษณะ	
8.Jigsaw	84.62			
9.Carousel		84.62		
10.Students Reflection*	92.31	100.00	92.31	84.62

* หมายถึง ผลการจัดรูปแบบกิจกรรมจากผู้เชี่ยวชาญที่สอดคล้องกับทักษะชีวิตและคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ที่มีผลการประเมินสูงกว่าร้อยละ 80 จำนวน 2 ด้าน

จากตารางที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการจัดรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามหลักทักษะชีวิต 4H และคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ ซึ่งมีผลสอดคล้องกับรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ผลการประเมินที่ผู้เชี่ยวชาญประเมินสูงกว่าร้อยละ 80 มารายงานและคัดเลือกผลที่สอดคล้องกับทักษะชีวิตและคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ ตั้งแต่ 2 ด้านขึ้นไป มาจัดรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย 6 กิจกรรม ได้แก่ 1) Think-Pair-Share 2) Mind Map 3) Field Trip 4) Project-based Learning 5) Agree & Disagree Statement และ 6) Students Reflection ซึ่งรายละเอียดกิจกรรมมีดังนี้

2.1 Think-Pair-Share หมายถึง เทคนิคการอภิปรายที่เริ่มจากปัญหาที่ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนแต่ละคนคิดแล้วหาคำตอบด้วยตนเองก่อน หลังจากนั้น จึงนำคำตอบไปอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนที่เป็นคู่ เพื่อมั่นใจว่าคำตอบของตนถูกต้องหรือดีที่สุดแล้ว จึงนำคำตอบไปนำเสนอให้กลุ่มหรือให้เพื่อนทั้งชั้นเรียนรับฟัง เพื่อสรุปร่วมกันอีกครั้งหนึ่ง ซึ่งเหมาะกับการจัดกิจกรรมทักษะชีวิตด้าน Head และ Heart

2.2 Mind Map หมายถึง แผนภาพที่แสดงความคิดเห็นที่เชื่อมโยงกันเหมือนกับการเชื่อมโยงของเซลล์ประสาทในสมอง โดยเขียนเป็นคำ ภาพ หรือสัญลักษณ์ที่เชื่อมโยงกันแล้วกระจายเป็นรัศมีออกไปจากศูนย์กลาง ผังความคิดถูกใช้เป็นเครื่องมือนำเสนอประเด็นจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รวมทั้ง การนำเสนอความคิดเห็นที่ช่วยให้การสรุปประเด็นมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ซึ่งมีการนำไปในการเรียนการสอนในลักษณะของการรวบรวมความคิดที่หลากหลาย ซึ่งเหมาะกับการจัดกิจกรรมทักษะชีวิตด้าน Head, Hand และ Health

2.3 Field Trip หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่นำผู้เรียนออกไปศึกษาเรียนรู้ ณ สถานที่ที่เป็นแหล่งความรู้ในเรื่องนั้น (นอกสถานที่เรียนกันอยู่โดยปกติ) โดยมีการศึกษาเรียนรู้สิ่งต่างๆ ในสถานที่นั้นตามกระบวนการหรือวิธีการที่ผู้สอนและผู้เรียนได้ร่วมกันวางแผนไว้ และมีการอภิปรายสรุปผลการเรียนรู้จากข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเรียนรู้ ซึ่งเหมาะกับการจัดกิจกรรมทักษะชีวิตด้าน Head และ Health

2.4 Project-based Learning หมายถึง มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติงานจริง โดยการศึกษา ค้นคว้า ทดลอง สืบค้น สร้างและพัฒนาออกมาเป็นโครงงานหรือชิ้นงาน โดยผู้สอนเป็นผู้กระตุ้น แนะนำ และให้คำปรึกษา เพื่อเสริมสร้างกระบวนการคิด การสร้างสรรค์ และการทำงานร่วมกัน ตลอดจนการนำเสนอผลงาน ซึ่งเป็นวิธีการเรียนรู้ที่ใช้วิธีการที่หลากหลายรูปแบบมาบูรณาการกัน ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งจากประสบการณ์ตรงที่เกิดขึ้น ซึ่งเหมาะกับการจัดกิจกรรมทักษะชีวิตทั้ง 4 ด้าน

2.5 Agree & Disagree Statement หมายถึง ผู้สอนตั้งคำถาม โดยมีตัวเลือกให้ผู้เรียนว่าเห็นด้วยหรือไม่ อย่างไร เช่น การบอกข้อดี-ข้อเสียของระบบสารสนเทศในชีวิตประจำวัน แล้วเลือกผู้ตอบในแต่ละกลุ่มให้อภิปราย จากนั้น จึงอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันทั้งชั้นเรียน ซึ่งเหมาะกับการจัดกิจกรรมทักษะชีวิตด้าน Head และ Heart

2.6 Students' Reflection หมายถึง การให้ผู้เรียนได้สะท้อนความคิดอาจจะให้ผู้เรียนสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ในคาบเรียนเสนอแนะเกี่ยวกับการเรียนถามคำถามที่ยังสงสัย หรือให้ผู้เรียนค้นคว้าเพิ่มเติมเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน ซึ่งเหมาะกับการจัดกิจกรรมทักษะชีวิตทั้ง 4 ด้าน

3) ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ตารางที่ 3 ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรมตามหลักทักษะชีวิต 4H ในรายวิชาการจัดการระบบสารสนเทศทางการศึกษา เพื่อนำไปใช้เป็นต้นแบบในการจัดการเรียนการสอน

เนื้อหารายวิชา	รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
บทที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับระบบสารสนเทศ	/			/						/
บทที่ 2 บทบาทของระบบสารสนเทศในสถานศึกษาและชีวิตประจำวัน	/				/		/			/
บทที่ 3 ประเภทของระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ	/			/						/
บทที่ 4 การจัดการฐานข้อมูลทางการศึกษา	/					/	/			/

จากตารางที่ 3 เมื่อนำรูปแบบการจัดกิจกรรมที่ผู้เชี่ยวชาญประเมินอยู่ในระดับสูงกวาร้อยละ 80 และสอดคล้องกับทักษะชีวิตและคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ ตั้งแต่ 2 ด้าน ประกอบด้วย 6 กิจกรรม คือ 1) Think-Pair-Share 2) Mind Map 3) Field Trip 4) Project-based Learning 5) Agree & Disagree Statement และ 6) Students' Reflection นำมาให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถนำมาใช้ในเนื้อหาในรายวิชา จำนวน 4 บทเรียนตามวัตถุประสงค์การวิจัย ข้อที่ 2 ได้แก่ บทที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับระบบสารสนเทศ ประกอบด้วย กิจกรรม Think-Pair-Share กิจกรรม Mind Map และกิจกรรม Students' Reflection บทที่ 2 บทบาทของระบบสารสนเทศในสถานศึกษาและชีวิตประจำวัน ประกอบด้วย กิจกรรม Think-Pair-Share กิจกรรม Field Trip กิจกรรม Agree & Disagree Statement และกิจกรรม Students' Reflection บทที่ 3 ประเภทของระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ ประกอบด้วย กิจกรรม Think-Pair-Share กิจกรรม Mind Map และกิจกรรม Students' Reflection และบทที่ 4 การจัดการฐานข้อมูลทางการศึกษา ประกอบด้วย กิจกรรม Think-Pair-Share กิจกรรม Project-based Learning กิจกรรม Agree & Disagree Statement และกิจกรรม Students' Reflection

อภิปรายผล

1) ผลการจัดรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามหลักทักษะชีวิต 4H มีงานวิจัยสนับสนุนเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน ดังนี้ Bahar ISIGUZEL (2014) ได้ศึกษาวิจัยโดยการจัดกลุ่มทดลองที่เข้าเรียนในชั้นเรียนด้วยสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบผสมผสานมีความสำเร็จและมีแรงจูงใจสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบดั้งเดิม ซึ่งกิจกรรมการเรียนการสอนส่วนใหญ่อยู่ภายใต้การควบคุมของผู้สอน และเทอดศักดิ์ นิลังกาส (2557) ได้ศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้หลักทักษะชีวิต พบว่า กิจกรรมช่วยให้ผู้เรียนดำเนินชีวิตได้อย่างรู้เท่าทันภัยคุกคามในชีวิตประจำวันที่มาพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกในยุคปัจจุบัน พร้อมทั้งตอบสนองความท้าทาย



ของโลกยุคโลกาภิวัตน์ การจัดการเรียนการสอนเนื้อหาแต่ละบทของรายวิชาต่างๆ นั้นจะเห็นได้ว่า การสอนในแต่ละคาบนั้น บางครั้งผู้สอนอาจมีเวลาเพียงให้เนื้อหาหรือให้ความรู้แก่ผู้เรียนเท่านั้น ในส่วนของฝึกทักษะและการวัดคุณธรรมจริยธรรมอาจต้องทำงานต่อไปในคาบถัดไปหรือสั่งงานนอกคาบเรียนเพิ่มเติม ซึ่งหากใส่รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละคาบมากเกินไปอาจทำให้จำนวนชั่วโมงการสอนต่อสัปดาห์ไม่เพียงพอและอาจเป็นการดึงความสนใจของผู้เรียนออกจากเนื้อหารายวิชาด้วย

2) ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามหลักทักษะชีวิต 4H มีกับบทเรียนในรายวิชาการจัดการระบบสารสนเทศทางการศึกษา สอดคล้องกับงานวิจัยของพัชรี เมืองมูลิก ชันวีรชต์ สันตะกุล และจิรพันธุ์ ศรีสมพันธุ์ (2557) ได้ศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อการสอนด้วยภาพอินโฟกราฟิกส์ในวิชาระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ พบว่า 1) สื่อการสอนด้วยภาพอินโฟกราฟิกส์มีประสิทธิภาพได้ตามเกณฑ์ของเมกุยแกนส์ มีค่า 1.09 และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลการสำรวจความพึงพอใจของนักศึกษา พบว่า มีความพึงพอใจในสื่อการสอนที่พัฒนาขึ้นอยู่ในระดับในระดับมาก (Mean = 4.35, S.D. = 0.56) แสดงให้เห็นว่าการสอนด้วยภาพอินโฟกราฟิกส์ คำ ภาพหรือสัญลักษณ์ จะทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น เนื่องจากการสอนให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการวาดภาพ โดยการสรุปและนำไปวาดเป็นภาพหรือเขียนเป็นคำนั้นจะทำให้ผู้เรียนฝึกสรุปและทวนซ้ำความรู้ที่ครั้งก่อนวาดภาพ ตรงกับหลักทักษะชีวิตด้าน Head และ Hand นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของอริกาญณ์ ดอกไม้ (2558) ได้ศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับผลการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนร่วมกับผังความคิด พบว่า 1) ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 2) ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) ผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับงานวิจัยสุรัชชา ศรีเชษฐ มณฑิร ชมดอกไม้ และลัดดา คุชปริติ (2557) ได้ศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ด้วยโครงการ พบว่า 1) ผู้เรียนที่เรียนโดยใช้ไอซีทีในการจัดการเรียนรู้ด้วยโครงการมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 และ 2) ผู้เรียนที่เรียนโดยใช้ไอซีทีในการจัดการเรียนรู้ด้วยโครงการมีสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนอยู่ในระดับดี จะเห็นได้ว่า เมื่อนำรูปแบบการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับการสอนด้วยการสร้างภาพหรือการสอนโดยการใช้สื่อร่วมกับผังความคิด รวมทั้งการเรียนรู้ผ่านการจัดการเรียนรู้ด้วยโครงการมาสอนรวมทำให้ผลการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น ตรงกับหลักทักษะชีวิตด้าน Heart และ Health

จากการอภิปรายผลข้างต้น จะเห็นได้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามหลักทักษะชีวิต 4H เพื่อให้ได้คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นต้นแบบในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาที่มีเนื้อหาเหมาะสมกับการจัดการเรียนการสอนดังกล่าว และจากผลการสัมภาษณ์ข้อมูลเชิงลึก พบว่า ผู้เชี่ยวชาญได้แนะนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์มาเป็นตัวช่วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Heather M. Gray และคณะ (2015) ได้กล่าวว่า การใช้สื่อทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) มาช่วยในการจัดการเรียนการสอนจะทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นไปในทิศทางที่ดีขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และนำไปสู่การใช้ชีวิตอย่างมีความสุข

สรุป

รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เชี่ยวชาญประเมินอยู่ในระดับสูงกว่าร้อยละ 80 และสอดคล้องกับทักษะชีวิต 4H และคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ตั้งแต่ 2 ด้าน โดยผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในเนื้อหารายวิชาการจัดการระบบสารสนเทศทางการศึกษาจำนวน 4 บทเรียนได้แก่บทที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับระบบสารสนเทศ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย กิจกรรม Think-Pair-Share กิจกรรม Mind Map และกิจกรรม Students' Reflection

บทที่ 2 บทบาทของระบบสารสนเทศในสถานศึกษาและชีวิตประจำวัน จัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย กิจกรรม Think-Pair-Share กิจกรรม Field Trip กิจกรรม Agree & Disagree Statement และกิจกรรม Students' Reflection บทที่ 3 ประเภทของระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย กิจกรรม Think-Pair-Share กิจกรรม Mind Map และกิจกรรม Students' Reflection และบทที่ 4 การจัดการฐานข้อมูลทางการศึกษา จัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย กิจกรรม Think-Pair-Share กิจกรรม Project-based Learning กิจกรรม Agree & Disagree Statement และกิจกรรม Students' Reflection

ข้อเสนอแนะ

1) ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้ประโยชน์

1.1) ผู้สอนทางด้านครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์จะทราบผลการเรียนรู้ในโดเมนที่ 6 ด้านการจัดการเรียนรู้เป็นอย่างดี แต่หากนำไปสัมภาษณ์/สอบถามผู้สอนคนอื่นๆ อาจจะต้องมีการชี้แจงเพิ่มเติม เนื่องจากจัดการเรียนการสอนในคณะต่างๆ จะมีผลการเรียนรู้เพียงโดเมนที่ 1-5 เท่านั้น

1.2) ผู้สอนควรช่วยสนับสนุนให้เกิดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะชีวิต 4H ให้ครบทุกเนื้อหาบทเรียนในรายวิชา ซึ่งงานวิจัยชิ้นนี้ทดลองเนื้อหาบทเรียน จำนวน 4 บท เท่านั้น

1.3) จากผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งผู้วิจัยเลือกรูปแบบกิจกรรมที่มีความสอดคล้องกับทักษะชีวิตตั้งแต่ 2 ด้าน มาจัดกิจกรรมการสอนในเนื้อหาวิชาจัดการระบบสารสนเทศทางการศึกษา ส่วนรูปแบบกิจกรรมที่ไม่ได้เลือกนั้น ด้วยเหตุผลที่ว่าในการจัดการเรียนรู้ในเนื้อหาแต่ละบทเรียนนั้น หากเพิ่มกิจกรรมการเรียนรู้มากเกินไปจะทำให้เวลาของคาบการสอนไม่เพียงพอในแต่ละสัปดาห์ ซึ่งอาจนำข้อมูลดังกล่าวไปเป็นแนวทางในการปรับปรุงคำอธิบายรายวิชาในปีการศึกษาถัดไป

2) ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

2.1) ควรมีการศึกษาวิธีการจัดรูปแบบการเรียนรู้ในรายวิชาอื่นๆ เพื่อให้ครอบคลุมโครงสร้างของหลักสูตร

2.2) ควรทำศึกษาการพัฒนาคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ร่วมกับมหาวิทยาลัยต่างๆ เพื่อเป็นการศึกษาในวงกว้างขึ้น

2.3) ควรศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะชีวิตที่มีจัดหมวดหมู่อื่น นอกจาก Head Heart Hand และ Health เพื่อเป็นการเทียบเคียงการจัดการเรียนการสอนทักษะชีวิตในรูปแบบต่างๆ

รายการอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2558). คู่มือบริหารจัดการเวลาเรียน ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้. สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.).

กองพัฒนานักศึกษา. (2557). คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช. เอกสารประกอบการประชุม

คณะกรรมการประจำมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช.

จุฬาลักษณ์ โสระพันธ์. (2552). โมเดลเชิงสาเหตุของการใช้รูปแบบเป้าหมายทักษะชีวิตที่มีผลต่อคุณภาพนักเรียน.

วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา (An Online Journal of Education) OJED, 4(1), 919-933.

เทอดศักดิ์ นิลงาต. (2557). การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมครูกิจกรรมโดยใช้กระบวนการค่ายกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะ

ชีวิตให้ผู้เรียนอาชีวศึกษาโดยใช้กระบวนการค่ายกิจกรรม. วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.



- ประภาพรรณ จูเจริญ. (2557). SMART 4H : ก้าวแรกของเด็กไทย ก้าวไปสู่ประชาคมอาเซียน : ทำอย่างไรให้เด็กไทยสามารถ. <http://www.aihd.mahidol.ac.th/new/th> [10 กรกฎาคม 2558].
- พัชรีย์ เมืองมูลิก ธีรวัชรต์ สีนธนะกุล และจิรพันธุ์ ศรีสมพันธ์. (2557). การพัฒนาสื่อการสอนด้วยภาพอินโฟกราฟิกส์ผ่านระบบเครือข่ายวิทยาระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาการประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- มณฑนา บรรพสุทธี. (2553). การพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทักษะชีวิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills). <http://www.vcharkarn.com/varticle/60454> [22 มกราคม 2558].
- สุปรียา ศิริพัฒนกุลขจร. (2555). การพัฒนารูปแบบห้องเรียนเสมือนจริงแบบจำลองสถานการณ์ร่วมกับการฝึกปฏิบัติเรื่องการผลิตรายการโทรทัศน์. วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุรัชชา ศรีชะอุ่ม มณฑิยา ชมดอกไม้ และลัดดา ศุขปริดี. (2557). ผลการใช้ไอซีทีในการจัดการเรียนรู้ด้วยโครงการกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิต "พิบูลบำเพ็ญ" . *วารสารการศึกษาและการพัฒนาสังคม*, 10(1), 308-318.
- สุริยัน ยูโษะ. (2556). รูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะชีวิต 4H สำหรับเยาวชนในชุมชนเขตเมือง กรณีศึกษาเทศบาลนครยะลา. *วารสาร AL-NUR*, 8(15), 65-79.
- หลักสูตรคอมพิวเตอร์ศึกษา. (2557). มคอ. 5 รายวิชา การจัดการระบบสารสนเทศทางการศึกษา หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต (หลักสูตร 5 ปี). คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช.
- อชิรกาญจน์ ดอกไม้. (2558). ผลการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนร่วมกับผังความคิดวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ร่างกายของเราที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลสมเด็จพระวันรัต. *Veridian E-Journal*, 8(2), 2306-2320.
- Gray, H.M., Shaffer, P.M., Nelson, S.E., & Shaffer, H.J. (2015). Changing Social Networks Among Homeless Individuals: A Prospective Evaluation of a Job-and Life-Skills Training Program. *Community Mental Health Journal* DOI 10.1007/s10597-014-9817-5
- Isiguzel, B. (2014). The Blended Learning Environment on the Foreign Language Learning Process: A Balance for Motivation and Achievement. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 15(3), 108-121.