

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ฐานประสบการณ์แห่งชีวิตนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนเทพศิรินทร์ลาดหญ้า กาญจนบุรี

คิวยพร คล้ายเจ็ก*

รับบทความ 2 มกราคม 2566 แก้ไขบทความ 28 เมษายน 2566 ตอรับบทความ 19 พฤษภาคม 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต 2) ประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต 3) ศึกษาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต 4) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต และ 5) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน โรงเรียนเทพศิรินทร์ลาดหญ้า จังหวัดกาญจนบุรี ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต ซึ่งเป็นการวิจัยและพัฒนา โดยใช้ผู้ทรงคุณวุฒิเป็นผู้ประเมินจำนวน 7 คน เพื่อประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมฯ และทดลองใช้ชุดกิจกรรมกับนักเรียน โรงเรียนเทพศิรินทร์ลาดหญ้า กาญจนบุรี จำนวน 50 คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (t-Test) ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต ประกอบด้วย 4 ชุดกิจกรรม ได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง จุดประกายขยายความคิด 2) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง เข้มทิศแห่งการสร้างสรรค์ 3) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง สื่อสัมพันธ์เพิ่มพูนพลัง และ 4) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คนเบื้องหลังสร้างความหวังให้คนเบื้องหน้า โดยในแต่ละชุดการเรียนรู้ประกอบด้วย 1) ฤทธิการสอนในชุดกิจกรรม 2) ผังมโนทัศน์การจัดกิจกรรม 3) คำชี้แจงสำหรับครู 4) บทบาทของครู 5) ผลการเรียนรู้จุดประสงค์การเรียนรู้ 6) แบบทดสอบก่อนเรียนพร้อมเฉลย 7) วิดีทัศน์เรื่อง จุดประกายขยายความคิด 8) ใบความรู้เรื่อง จุดประกายขยายความคิด 9) ใบความรู้เพิ่มเติม แนวการเขียนแผนภาพความคิด (Mind Mapping) 10) แบบฝึกปฏิบัติหน่วยที่ 11) แบบทดสอบหลังเรียนพร้อมเฉลย 12) แบบประเมินชิ้นงานแผนที่ความคิด (Mind Mapping) 13) แบบบันทึกผลการทดสอบก่อนเรียนหลังเรียน และ 14) แบบประเมินพฤติกรรมนักเรียน 2) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต มีคุณภาพ อยู่ในระดับมากที่สุด 3) ประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต มีประสิทธิภาพที่ 90.19/83.58 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ 80/80 4) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต สูงขึ้นกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 5) ความพึงพอใจของนักเรียน โรงเรียนเทพศิรินทร์ลาดหญ้า กาญจนบุรี ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.53

คำสำคัญ: ชุดกิจกรรมการเรียนรู้, สื่อสร้างสรรค์, ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต

ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย

*ผู้ประสานงานหลัก: Siwaporn.kla@kn.ac.th

The Development of Creative Media Learning Activities Package Life Experiential Learning of Mathayomsuksa 6 students of Debsirin Ladya School, Kanchanaburi

Siwaporn Klayjek*

Received 2 January 2023; Revised 28 April 2023; Accepted 19 May 2023

Abstract

The objectives of the research were to 1) develop of the creative media learning activities package life experiential learning, 2) assess the quality of the creative media learning activities package life experiential learning, 3) study efficiency of the creative media learning activities package life experiential learning, 4) comparison of achievement of the creative media learning activities package life experiential learning, 5) study student satisfaction Debsirin Ladya School Kanchanaburi towards learning with the creative media learning activities package life experiential learning. This research was research and development by Seven experts to assess the quality. Implement the activity pack with students of Debsirin Ladya School, Kanchanaburi, 50 students. The statistics to analyze the data were average ($\bar{X}$), standard deviation (S.D), and t-Test independent. The results showed that: 1) creative media learning activity packet Life experience base consists of 4 packets of activities, namely (1) learning activity set, learning unit 1 on spark and expand thinking, (2) learning activity set, learning unit 2 on the compass of creativity, (3) Learning Activity Pack 3 on Communications Empowering, and (4) Learning Activity Pack 4 on People Behind Creating Hope for People in the Front. Each learning package consisted of 1) teaching theory in the activity package, 2) Conceptual map of activity arrangement, 3) Instructions for teachers, 4) teacher roles, 5) learning outcomes/learning objectives, 6) pre-tests. Learn with answers. 7) Video about spark expanding ideas, 8) Knowledge sheet Spark to expand ideas, 9) Additional knowledge sheet. Mind Mapping guidelines, 10) Unit, 11) practice exercises with answers, 12) Mind Mapping Assessment Form, 13) Pre- and post-test record form, and 14) student behavior assessment form. 2) A packet of creative media learning activities the quality of life experience learning at the highest level. 3) Efficiency of creative media learning activities life experience learning It has an efficiency of 90.19/83.58, which is higher than the threshold of 80/80. 4) Learning achievement after school with creative media learning activities based on life experience learning higher than before Statistically significant at the .05 level. 5) Student satisfaction Debsirin Ladya School, Kanchanaburi, which continues learning with creative media learning activities life experience learning at the highest level. ($\bar{X}$ =4.53)

Keywords: Learning Activities Package, Creative Media, Life Experiential Learning

Senior Professional Level Teachers, Kanchananukroh School

*Corresponding Author: Siwaporn.kla@kn.ac.th

บทนำ

ปัจจุบันโลกมีการพัฒนาสู่ความเจริญก้าวหน้าเป็นอันมากโดยเฉพาะทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จึงถูกเรียกว่ายุคโลกาภิวัตน์และส่งผลให้เกิดการแข่งขันในประเทศ ระหว่างประเทศ ไม่ว่าจะเป็นทางด้านเศรษฐกิจ สังคม วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ดังนั้นทำให้ประเทศต่าง ๆ ต้องปรับตัวให้ทันกับกระแสของสังคมโลกประเทศไทย ก็เป็นประเทศหนึ่งที่หนีไม่พ้น การเปลี่ยนแปลงและการแข่งขันดังกล่าว จึงจำเป็นที่จะต้องพัฒนาความรู้ให้กับประชาชน เพื่อที่จะสามารถปรับตัวและดำรงชีวิตอยู่ท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์ได้อย่างมีความสุข ทั้งนี้การศึกษาถือได้ว่าเป็นกลไก สำคัญส่วนหนึ่งในการพัฒนาสังคมและเป็นกระบวนการสำคัญยิ่งในการพัฒนาคนให้มีคุณภาพและสามารถปรับตัวได้ เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นการจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 จึงมีเจตนารมณ์ที่จะพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้โดยเน้นประโยชน์ของผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถพัฒนาตาม ธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพอย่างแท้จริง ยึดหลักนักเรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนานตนเองได้ โดยถือว่านักเรียนมี ความสำคัญที่สุด ซึ่งเป็นหัวใจของการปฏิรูปการศึกษา (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ , 2542) ซึ่งการกำหนดทิศทางและนโยบายการจัดการศึกษาไทย จึงต้องดำเนินการอย่างเร่งด่วน เพื่อให้ทันต่อความก้าวหน้าของ เทคโนโลยีที่มีผลต่อการกำหนดคุณสมบัติ และคุณภาพของแรงงานในอนาคต ดังนั้น การจัดการศึกษาจึงต้องมีการเพิ่มเติม ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีใหม่ ๆ ในหลักสูตรการเรียนรู้ และปรับปรุงให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยี โดยเฉพาะ อย่างยิ่งในช่วงระยะของการดำเนินการปฏิรูปการศึกษาตามแนวทางพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ตั้งแต่ระยะเริ่มต้น จนถึงปัจจุบัน เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว ทั้งทางเศรษฐกิจ สังคม การเมืองการปกครอง วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีการสื่อสาร หรือไอซีที (Information and Communication Technology : ICT) เป็นไปอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง ซึ่งถือเป็นเทคโนโลยีที่มีความสำคัญในการขับเคลื่อนความรู้ ข้อมูลข่าวสารในโลกยุค โลกาภิวัตน์ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2548)

แนวโน้มของการจัดการเรียนรู้ในอนาคตจะต้องก้าวให้ทันกับเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว อยู่เสมอ และต้องมีการปรับเปลี่ยนหลักสูตรและวิธีการสอนให้ยืดหยุ่นสอดคล้องกับพฤติกรรมการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จึงควรใช้รูปแบบ หรือกลวิธีที่เหมาะสมกับผู้เรียน โดยคำนึงถึงความต้องการ ความสนใจ ความถนัด วิธีการเรียนรู้ของผู้เรียนและการให้ผู้เรียนได้ร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองให้ได้มากที่สุดพฤติกรรม การสอนของครูต้องเปลี่ยนไปจากเดิมที่เคยสอนแบบบรรยาย บอก สั่ง ประเมิน มาเป็นครูมีบทบาทในการเป็นผู้อำนวยความสะดวก ชี้แนะ ร่วมวางแผน ให้คำปรึกษา และประเมินแบบมีส่วนร่วม จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยมุ่งให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติ มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกัน ได้ตัดสินใจ ได้สะท้อนความคิดเห็น ได้ให้เหตุผลเพื่อยืนยันความคิดของตน และได้แก้ปัญหา ครู ควรใช้แหล่งความรู้ที่หลากหลาย เช่น วิกิพีเดีย คอมพิวเตอร์ช่วยสอน ไม่ควรใช้หนังสือเรียนเพียงอย่างเดียว ครูจะมีฐานะ เป็น ผู้ชี้แนะทาง ครูต้องช่วยให้ผู้เรียนได้สร้างความหมาย และอธิบายด้วยตนเองได้ นอกจากนี้ครูควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล มีการวางแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างเป็นระบบเพื่อเกิดประโยชน์สูงสุด แก่ผู้เรียน กิจกรรมที่จัดนั้นควรมีความหลากหลาย (วรรณทิพา รอดแรงคำ, 2540) ซึ่งอริวิทย์ เหมานุรักษ์ (2555) ได้นำเสนอประเด็นปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในชั้นเรียน เกิดจาก 1) ปัญหาด้านบุคลากร บุคลากรขาดความรู้ความเข้าใจในการผลิตสื่อประกอบการจัดกิจกรรม บุคลากรขาดประสบการณ์ในการใช้สื่อนวัตกรรมทาง การศึกษา 2) ปัญหาด้านวัสดุ อุปกรณ์ และงบประมาณเกี่ยวกับนวัตกรรม คือขาดงบประมาณในการพัฒนานวัตกรรม ขาด วัสดุ – อุปกรณ์และงบประมาณที่จะพัฒนาสื่อนวัตกรรม การจัดหา การใช้ การดูแลรักษาและขาดงบจัดหาสื่อทันสมัย 3)

ปัญหาด้านสภาพแวดล้อม และสถานที่ที่ใช้ในวัตรกรรม สภาพแวดล้อมโดยทั่วไปยังไม่เหมาะสมกับการใช้สื่อ 4) ปัญหาด้านสภาพการเรียนการสอนเด็กมีความแตกต่างกันด้านสติปัญญา และด้านร่างกาย ปัญหาครอบครัวแตกแยก เด็กอาศัยอยู่กับญาติ มีเนื้อหาวิชาที่มากและสาระการเรียนการสอนแต่ละครั้งไม่ต่อเนื่อง นักเรียนบางคนไม่สบายใจในกิจกรรม และทำไม่จริงจังจึงมีผลต่อการจัดกิจกรรม และ 5) ปัญหาด้านการวัดผลและประเมินผล คือ บุคลากรขาดความรู้ในการที่จะนำสื่อวัตรกรรมมาใช้ในการวัดผลและประเมินผล นักเรียนที่ไม่ค่อยสนใจหรือไม่ชอบกิจกรรมก็จะมีผลต่อการจัดผลประเมินผล ขาดนวัตรกรรมสื่อคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต การวัดประเมินผล ครูส่วนใหญ่ยังใช้วิธีการทำแบบทดสอบแบบปรนัยและการออกแบบสถานการณ์การเรียนรู้จึงควรใช้บริบทสภาพแวดล้อมที่นักเรียนคุ้นเคยและรู้จัก ซึ่งก็คือสภาพของครอบครัว ชุมชน และท้องถิ่นของนักเรียนนั่นเอง สิ่งที่ได้จากคำถามอยากรู้ของนักเรียนจะทำให้ครูเห็นความแตกต่างของพื้นฐานความรู้และพื้นฐานประสบการณ์เดิมของนักเรียนได้เป็นรายบุคคล (สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย สพฐ., 2560)

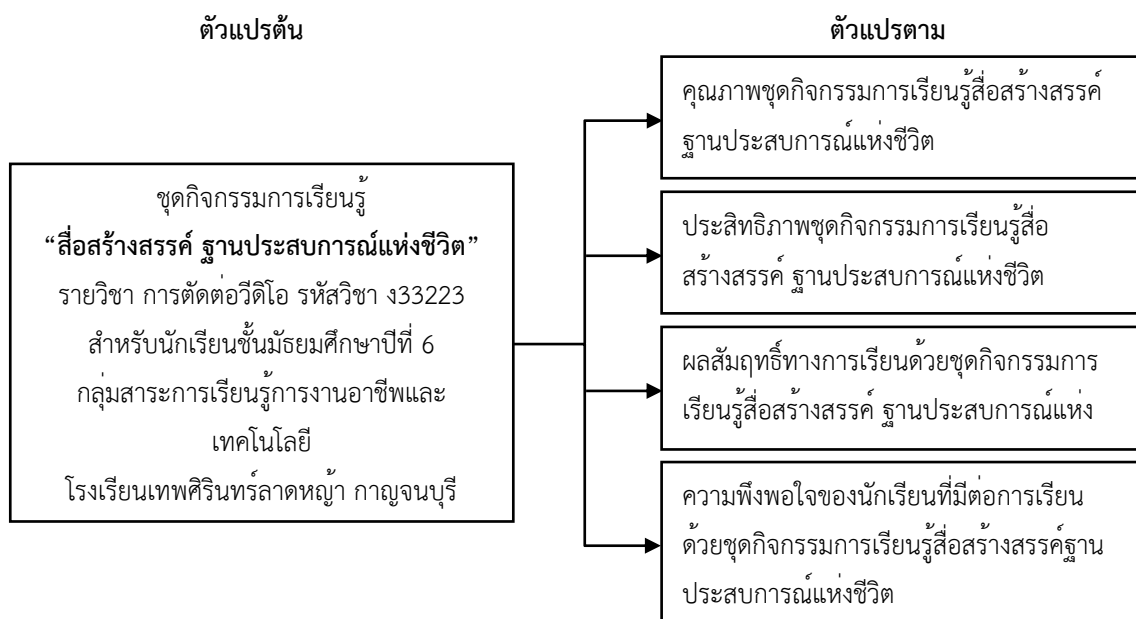
ดังนั้น ผู้วิจัยตระหนักถึงความสำคัญและความจำเป็นเร่งด่วนซึ่งต้องแก้ไขปัญหาดังกล่าวโดยเร็ว จึงพัฒนาสื่อวัตรกรรมการเรียนรู้ที่สามารถนำมาช่วยแก้ปัญหาเหล่านี้ โดยผู้วิจัยพบว่าแนวทางหนึ่งที่น่าสนใจและสามารถนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาความแตกต่างระหว่างบุคคลในการเรียนรู้ได้ดี คือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ได้รับการยอมรับในเรื่องของการรวบรวมสื่อการเรียนรู้ไว้เป็นชุดเพื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหาให้ผู้เรียนศึกษาด้วยตนเองได้อย่างสะดวก ตามขั้นตอนที่กำหนดเพื่อบรรลุจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ เป็นการเรียนรู้ที่เน้นความสามารถส่วนบุคคล ผู้เรียนมีอิสระและพึงพาครูผู้สอนน้อยที่สุด นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลาตามที่ต้องการ ทำให้เกิดทักษะกระบวนการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ในตัวเอง ภายในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูเป็นผู้สร้างประกอบด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ หลายชนิดเพื่อให้ให้นักเรียนศึกษาและปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยครูเป็นผู้แนะนำช่วยเหลือและมีการนำหลักการทางจิตวิทยามาใช้ในการประกอบการเรียนเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จเป็นวิชาที่อยู่ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ที่โรงเรียนเทพศิรินทร์ลาดหญ้า กาญจนบุรี ได้จัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยครูผู้สอนเป็นผู้สร้างและจัดทำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ ใบความรู้ แบบฝึกปฏิบัติ แบบทดสอบ และสื่อวีดิทัศน์ โดยจัดทำเป็นคู่มือครู เพื่อให้ครูมีคำชี้แจงในการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละชุดอย่างชัดเจน เพื่อให้ให้นักเรียนศึกษาและปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยครูเป็นผู้แนะนำช่วยเหลือและมีการนำหลักการทางจิตวิทยามาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ สถานประสบการณ์แห่งชีวิต
2. เพื่อประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ สถานประสบการณ์แห่งชีวิต
3. เพื่อหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ สถานประสบการณ์แห่งชีวิต
4. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์สถานประสบการณ์แห่งชีวิต
5. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน โรงเรียนเทพศิรินทร์ลาดหญ้า จังหวัดกาญจนบุรี ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ สถานประสบการณ์แห่งชีวิต

กรอบแนวคิด

จากการทบทวนแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต ได้แก่ 1) การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน 2) การเรียนแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7E (7-E Learning Cycle) 3) การเรียนรู้แบบฐานประสบการณ์ 4) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 5) การพัฒนาสื่อการสอนและสื่อการเรียนรู้สร้างสรรค์ 6) การประเมินคุณภาพและวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ 7) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนเทพศิรินทร์ลาดหญ้า กาญจนบุรี ประจำปีการศึกษา 2557 และ 8) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สามารถกำหนดเป็นกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต ดำเนินการ ดังนี้

1. การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต มีขั้นตอนการพัฒนา ดังนี้

1.1 ศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรม แผนจัดการเรียนรู้ การผลิตสื่อสร้างสรรค์ การสร้างแบบทดสอบความรู้ การวัดและประเมินผล การหาคุณภาพชุดกิจกรรม การหาประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้ และการหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1.2 การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต โดยการนำเนื้อหา มาออกแบบและดำเนินการพัฒนาส่วนประกอบต่าง ๆ ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยแต่ละรายการในชุดกิจกรรม มีขั้นตอนการพัฒนา ดังนี้

1) การพัฒนาแผนจัดการเรียนรู้ โดยเนื้อหาที่ใช้ในการเรียนการสอนในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เนื้อหาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนเทพศิรินทร์ลาดหญ้า กาญจนบุรี ประจำปีการศึกษา 2557 ในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี โดยการแบ่งเป็นหน่วยการเรียนรู้ที่สามารถจัดการเรียนรู้ครอบคลุมทั้งภาคการศึกษา มีรายละเอียด ดังนี้

สาระที่ 1 การดำรงชีวิตและครอบครัว

มาตรฐาน ง 1.1 เข้าใจการทำงาน มีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะกระบวนการทำงาน ทักษะการจัดการ ทักษะกระบวนการแก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกัน และทักษะการแสวงหาความรู้ มีคุณธรรม และลักษณะนิสัยในการทำงาน มีจิตสำนึกในการใช้พลังงาน ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อม เพื่อการดำรงชีวิตและครอบครัว

สาระที่ 2 การออกแบบและเทคโนโลยี

มาตรฐาน ง 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีและสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลและการสื่อสาร

สาระที่ 4 การอาชีพ

มาตรฐาน ง 4.1 เข้าใจ มีทักษะที่จำเป็น มีประสบการณ์ เห็นแนวทางในงานอาชีพ ใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาอาชีพ มีคุณธรรมและมีเจตคติที่ดีต่ออาชีพ

2) คู่มือสำหรับครู เป็นการพัฒนาคู่มือสำหรับการใช้วัตกรรมการสำหรับครู ซึ่งประกอบรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนสำหรับครู ได้แก่ ปก คำนำ สารบัญ คำชี้แจงชุดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละหน่วย รายการเอกสารประกอบการสอนสำหรับครู รูปแบบการจัดการเรียนรู้ โมเดล 3CPR เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ผังมโนทัศน์ การจัดกิจกรรมสำหรับครู คำชี้แจงสำหรับครู บทบาทครู ผลการเรียนรู้ / จุดประสงค์การเรียนรู้ แบบทดสอบก่อนเรียน เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน เนื้อหาการเรียนรู้ แบบทดสอบหลังเรียน เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน แบบประเมินชิ้นงาน แบบบันทึกผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และแบบประเมินพฤติกรรมนักเรียน

3) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นการพัฒนารายการเอกสารและสื่อในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย 16 รายการ ได้แก่

- ใบความรู้ในรูปแบบอินโฟกราฟิก มีขั้นตอนการออกแบบและพัฒนา
- สื่อวีดิทัศน์ (Video) มีลักษณะเป็นสื่อสร้างสรรค์ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต มีขั้นตอนการออกแบบและพัฒนา ดังนี้

- การเขียนบท แบ่งตามหน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ หน่วยที่ 1 จำนวน 1 เรื่อง หน่วยที่ 2 จำนวน 5 เรื่อง
- การวาด Story Board ตามหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ 2 หน่วย รวม 6 เรื่อง
- การวางแผนการถ่ายทำ โดยทำการหนดการถ่ายทำสื่อวีดิทัศน์ตามบทและ Story Board ที่กำหนดไว้
- จัดเตรียม Footage เพื่อใช้ในการถ่ายทำและการตัดต่อ ได้แก่ การเลือกพื้นที่ (Location)

ฉาก นักแสดง ดนตรีประกอบ และเสียงบรรยาย

- ดำเนินการถ่ายทำวีดิทัศน์ตามแผนงานที่กำหนดไว้
- ดำเนินการตัดต่อวีดิทัศน์ โดยใส่เอฟเฟค ดนตรีประกอบ เสียงบรรยาย และข้อความบรรยายเพื่อให้สื่อมีความสมบูรณ์

- การประเมินคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 7 คน ที่มีประสบการณ์ทำงานด้านสื่อวีดิทัศน์ไม่น้อยกว่า 5 ปี

- ปรับปรุงสื่อวีดิทัศน์ตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ และจัดเตรียมสื่อให้พร้อมสำหรับการนำไปทดลองใช้งานจริง

- แบบประเมินผลการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน ผู้วิจัยทำการพัฒนาแบบประเมินผลการเรียนรู้ตามหน่วยเรียนที่กำหนดไว้ มีขั้นตอนการพัฒนาและหาคุณภาพดังนี้

- ดำเนินการออกข้อสอบให้สอดคล้องตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมของแต่ละหน่วยเรียน

- การประเมินความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ของข้อสอบ โดยใช้ผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมิน จำนวน 3 คน ที่มีประสบการณ์และความรู้เกี่ยวกับการวัดและประเมินผลการศึกษา ไม่น้อยกว่า 10 ปี โดยกำหนดค่าความคิดเป็นของผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งได้กำหนดเกณฑ์การพิจารณาข้อสอบที่สามารถนำไปใช้ได้ ต้องมีความตรงเชิงเนื้อหาระหว่าง 0.50-1.00 ผลการประเมินพบว่า ข้อสอบทุกข้อมีผลการประเมินความตรงเชิงเนื้อหาระหว่าง 0.66-1.00 และมีการปรับปรุงให้เหมาะสมทั้งคำถาม และคำตอบในบางข้อคำถามตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อนำไปใช้หาคุณภาพต่อไป

- การหาความยากง่าย และอำนาจจำแนกของข้อสอบ โดยนำข้อสอบที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่เคยเรียนหน่วยเรียนที่นำมาใช้ในชุดการสอน จำนวน 30 คน โดยแบ่งเป็นนักเรียนที่มีผลการเรียนดี จำนวน 10 คน นักเรียนที่มีผลการเรียนปานกลาง จำนวน 10 คน และนักเรียนที่มีผลการเรียนอ่อน จำนวน 10 คน ผลการศึกษพบว่า ข้อสอบมีความยากง่าย ระหว่าง .20-.80 และมีอำนาจจำแนกที่ .49 ขึ้นไป

- จัดเตรียมชุดข้อสอบก่อนเรียนและหลังเรียน แบ่งออกเป็น 2 ชุด ตามหน่วยเรียนที่กำหนดไว้ โดยแต่ละหน่วยเรียน ประกอบด้วย ข้อสอบที่ผ่านการหาคุณภาพของข้อสอบเรียบร้อยแล้ว

4) แบบฝึกหัดระหว่างเรียน ผู้วิจัยทำการพัฒนาแบบประเมินผลการเรียนรู้ตามหน่วยเรียนที่กำหนดไว้ มีขั้นตอนการพัฒนาและหาคุณภาพ ได้แก่ 1) ดำเนินการออกข้อสอบให้สอดคล้องตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมของแต่ละหน่วยเรียน และ 2) การประเมินความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ของแบบฝึกหัดระหว่างหน่วย โดยใช้ผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมิน จำนวน 3 คน ที่มีประสบการณ์และความรู้เกี่ยวกับการวัดและประเมินผลการศึกษา ไม่น้อยกว่า 10 ปี ซึ่งได้กำหนดเกณฑ์การพิจารณาแบบฝึกหัดระหว่างหน่วย ที่สามารถนำไปใช้ได้ ต้องมีความตรงเชิงเนื้อหาระหว่าง 0.50-1.00 ผลการประเมินพบว่า แบบฝึกหัดระหว่างหน่วย ทุกข้อมีผลการประเมินความตรงเชิงเนื้อหาระหว่าง 0.66-1.00 และมีการปรับปรุงให้เหมาะสมตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อนำไปใช้หาคุณภาพต่อไป

2. การประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต โดยใช้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 7 คน เป็นผู้ประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมฯ มีรายละเอียด ดังนี้

2.1 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมิน ที่มีประสบการณ์และความรู้เกี่ยวกับการวัดและประเมินผลการศึกษา ไม่น้อยกว่า 10 ปี จำนวน 7 คน ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต ได้แก่ แบบสอบถามคุณภาพของชุดกิจกรรมฯ ที่ผ่านกระบวนการหาคุณภาพ โดยการประเมินความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ของแบบฝึกหัดระหว่างหน่วย โดยใช้ผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมิน จำนวน 3 คน ที่มีประสบการณ์และความรู้เกี่ยวกับการวัดและประเมินผลการศึกษา ไม่น้อยกว่า 10 ปี ซึ่งกำหนดเกณฑ์การพิจารณาคำถามนั้นถูกต้องตรงตามเนื้อหาระหว่าง

0.50-1.00 ผลการประเมินพบว่า แบบฝึกหัดระหว่างหน่วย ทุกคำถามมีผลการประเมินความตรงเชิงเนื้อหาระหว่าง 0.66-1.00 และมีการปรับปรุงให้เหมาะสมตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อนำไปใช้หาคุณภาพต่อไป

2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต มีขั้นตอนดำเนินการ ดังนี้

- 1) จัดเตรียมแบบสอบถามที่ผ่านการประเมินความตรงเชิงเนื้อหาแล้ว
- 2) ประสานผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อส่งแบบสอบถามเพื่อประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต
- 3) ส่งแบบประเมินให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต
- 4) ตรวจสอบความสมบูรณ์ของชุดแบบสอบถามประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต
- 5) บันทึกข้อมูลลงโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อกำหนดผลการประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต

2.4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ในการข้อมูลผลประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต ด้วยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

3. การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต โดยหาค่าต่าง ๆ ดังนี้

3.1 การหาความตรงของแบบสอบถาม ด้วยการหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม (IOC) ของแบบสอบถาม โดยใช้ผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมิน จำนวน 3 คน ที่มีประสบการณ์และความรู้เกี่ยวกับการวัดและประเมินผลการศึกษา ไม่น้อยกว่า 10 ปี และผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาคำถามนั้นถูกต้องตรงตามตามเนื้อหาระหว่าง 0.5-1.00 ผลการประเมินพบว่า แบบสอบถาม ทุกคำถามมีผลการประเมินความตรงเชิงเนื้อหาสูงกว่า 0.50 และมีการปรับปรุงให้เหมาะสมตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อนำไปใช้หาคุณภาพต่อไป (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2539)

3.2 สถิติที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต ด้วยการใช้อยู่ E1/E₂ การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต (มนต์ชัย เทียนทอง, 2545)

4. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต มีขั้นตอนดำเนินการดังนี้

4.1 ดำเนินการประเมินผลการทดสอบก่อนเรียน โดยประเมินเป็น 2 ครั้ง ตามหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

4.2 สรุปผลการประเมินผลการทดสอบก่อนเรียน ทั้ง 2 ครั้ง และเก็บบันทึกผลไว้เพื่อใช้ในการประมวลผลเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4.3 ดำเนินการประเมินผลการทดสอบหลังเรียน โดยประเมินเป็น 2 ครั้ง ตามหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

4.4 สรุปผลการประเมินผลการทดสอบหลังเรียน ทั้ง 2 ครั้ง

4.5 นำผลการประเมินตามแบบประเมินผลการทดสอบหลังเรียนมาวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต ด้วยการทดสอบค่าที (t-Test Independent) โดยกำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีสูตรการคำนวณ ดังนี้ (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2539)

5. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนโรงเรียนเทพศิรินทร์ลาดหญ้า กาญจนบุรี ที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต มีรายละเอียด ดังนี้

5.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทพศิรินทร์ลาดหญ้า กาญจนบุรี ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา การตัดต่อวิดีโอ รหัสวิชา ง33223 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทพศิรินทร์ลาดหญ้า กาญจนบุรี จำนวน 50 คน

5.2 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทพศิรินทร์ลาดหญ้า กาญจนบุรี ที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต มีรายละเอียด ดังนี้

1) ลักษณะของแบบประเมินความพึงพอใจ เป็นข้อคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

2) การประเมินความตรงเชิงเนื้อหา (IOC: Index of Item-Objective Congruence) ของแบบประเมินความพึงพอใจ โดยใช้ผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมิน จำนวน 3 คน ที่มีประสบการณ์และความรู้เกี่ยวกับการวัดและประเมินผลการศึกษา ไม่น้อยกว่า 10 ปี โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาคำถามนั้นถูกต้องตรงตามตามเนื้อหา ระหว่าง 0.5-1.00 ผลการประเมินพบว่า แบบประเมินความพึงพอใจทุกคำถามมีผลการประเมินความตรงเชิงเนื้อหา มากกว่า 0.50 และมีการปรับปรุงให้เหมาะสมตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อนำไปใช้หาคุณภาพต่อไป

3) การหาความเชื่อมั่นของแบบประเมินความพึงพอใจ โดยการนำชุดแบบประเมินความพึงพอใจไปทดลองใช้ (Try Out) นักเรียนที่เคยเรียนหน่วยเรียนที่นำมาใช้ในชุดการสอน จำนวน 30 คน โดยกำหนดค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินความพึงพอใจ ทั้งฉบับต้องไม่ต่ำกว่า 0.80 ขึ้นไป และผลจากการนำแบบประเมินความพึงพอใจทดลองใช้พบว่า แบบประเมินทั้งฉบับมีความเชื่อมั่นที่ .856 ถือว่าแบบสอบถามทั้งฉบับมีความเชื่อมั่นอยู่ในระดับสูงมาก

4) จัดเตรียมแบบประเมินความพึงพอใจ ทั้งทั้งฉบับเพื่อทำการเก็บรวบรวมข้อมูลเมื่อเสร็จสิ้นการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต

5.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต มีขั้นตอนดำเนินการ ดังนี้

1) ครูผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้และวิธีการดำเนินการใช้กิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต

2) ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน และเก็บคะแนนผลการทดสอบก่อนเรียน

3) ครูผู้สอนสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต

- 4) ให้ผู้เรียนทบทวนแบบทดสอบระหว่างเรียน โดยให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบแต่ละชุดเมื่อดำเนินการสอนเสร็จสิ้นในเรื่องนั้น ๆ และทำการเก็บคะแนนผลการทดสอบระหว่างเรียนของแบบทดสอบแต่ละชุด
 - 5) ครูผู้สอนทำการสรุปผลการจัดการเรียนการสอนในภาพรวม
 - 6) ให้ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน และทำการเก็บคะแนนผลการทดสอบหลังเรียน
 - 7) ให้ผู้เรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้
- สื่อสร้างสรรค์ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต

5.4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต ด้วยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และกำหนดเกณฑ์ในการพิจารณาค่าเฉลี่ยเพื่อพิจารณาระดับความเหมาะสมของรูปแบบ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2535)

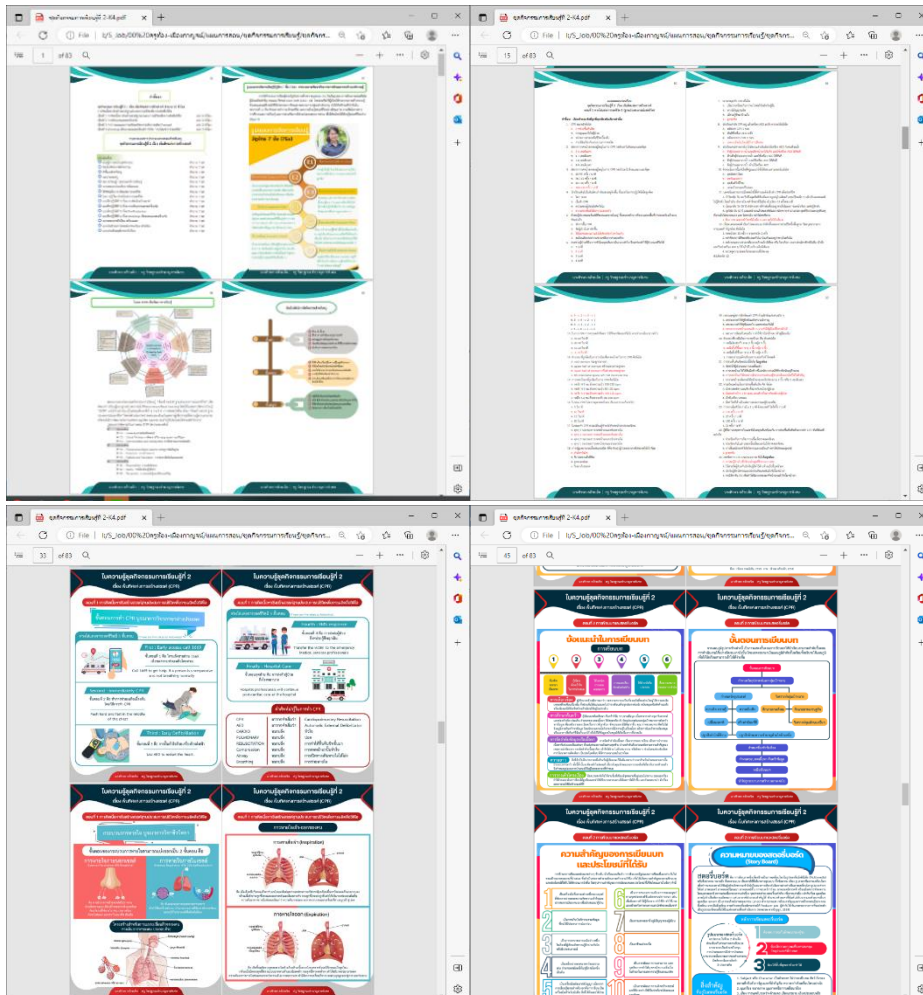
- 1.00 – 1.50 มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด
- 1.51 – 2.50 มีความเหมาะสมในระดับน้อย
- 2.51 – 3.50 มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
- 3.51 – 4.50 มีความเหมาะสมในระดับมาก
- 4.51 – 5.00 มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

ผลการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิตที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย 4 ชุดกิจกรรม ได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้หน่วยที่ 1 เรื่อง จุดประกายขยายความคิด 2) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้หน่วยที่ 2 เรื่อง เข้มทิศแห่งการสร้างสรรค์ 3) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้หน่วยที่ 3 เรื่อง สื่อสัมพันธ์เพิ่มพูนพลัง และ 4) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้หน่วยที่ 4 เรื่อง คนเบื้องหลังสร้างความหวังให้คนเบื้องหน้า ในแผนการสอน ได้แก่ 1) มาตรฐานการเรียนรู้ /ตัวชี้วัด 2) สารการเรียนรู้ 3) สารสำคัญ 4) สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5) ชิ้นงาน /ภาระงาน (รวบยอด) 6) การวัดและการประเมินผล 7) กิจกรรมการเรียนรู้ 8) สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ และ 9) แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน ซึ่งแต่ละหน่วยการเรียนรู้มีสาระสำคัญ โดยในคู่มือครูประกอบด้วยรายละเอียดต่าง ๆ ดังนี้

- | | |
|--|-------------|
| - ทฤษฎีการสอนในชุดกิจกรรม | จำนวน 1 ชุด |
| - ผังมโนทัศน์การจัดกิจกรรม | จำนวน 1 ชุด |
| - คำชี้แจงสำหรับครู | จำนวน 1 ชุด |
| - บทบาทของครู | จำนวน 1 ชุด |
| - ผลการเรียนรู้ / จุดประสงค์การเรียนรู้ | จำนวน 1 ชุด |
| - แบบทดสอบก่อนเรียน พร้อมเฉลย | จำนวน 1 ชุด |
| - วิดีทัศน์เรื่อง จุดประกายขยายความคิด | จำนวน 1 ชุด |
| - ใบความรู้เรื่อง จุดประกายขยายความคิด | จำนวน 1 ชุด |
| - ใบความรู้เพิ่มเติม แนวการเขียนแผนภาพความคิด (Mind Mapping) | จำนวน 1 ชุด |
| - แบบฝึกปฏิบัติหน่วยที่ 1 | จำนวน 2 ชุด |
| - แบบฝึกปฏิบัติหน่วยที่ 2 | จำนวน 4 ชุด |

- แบบฝึกปฏิบัติหน่วยที่ 3 จำนวน 2 ชุด
- แบบฝึกปฏิบัติหน่วยที่ 4 จำนวน 5 ชุด
- แบบทดสอบหลังเรียน พร้อมเฉลย จำนวน 1 ชุด
- แบบประเมินชิ้นงานแผนที่ความคิด (Mind Mapping) จำนวน 1 ชุด
- แบบบันทึกผลการทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน จำนวน 1 ชุด
- แบบประเมินพฤติกรรมนักเรียน จำนวน 1 ชุด
-

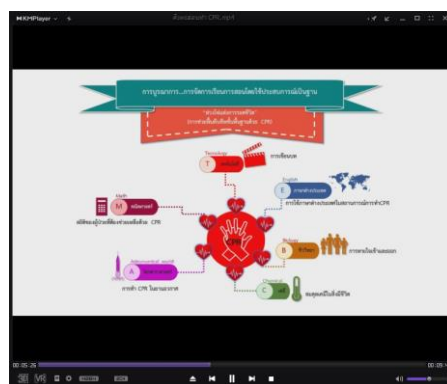


ภาพที่ 2 ตัวอย่างชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต

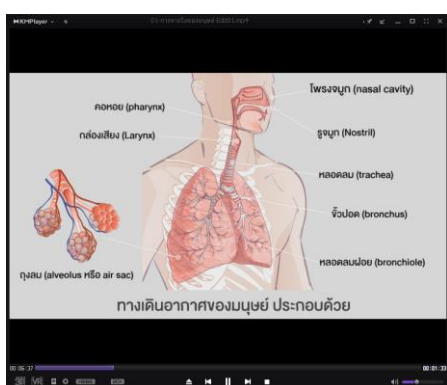
2. สื่อวิดีโอประกอบชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต ประกอบด้วย 8 ตอน ได้แก่ 1) การเขียนบท 2) สอนทำ CPR 3) การหายใจของมนุษย์ 4) การทำ CPR ในยานอวกาศ 5) Chain of Survival 6) สมุดเคมีในสิ่งมีชีวิต 7) สถิติและข้อมูล และ 8) การสัมภาษณ์นักเรียนที่มีประสบการณ์ทำ CPR จริง ดังนี้



ภาพที่ 3 ตอนที่ 1 การเขียนบท



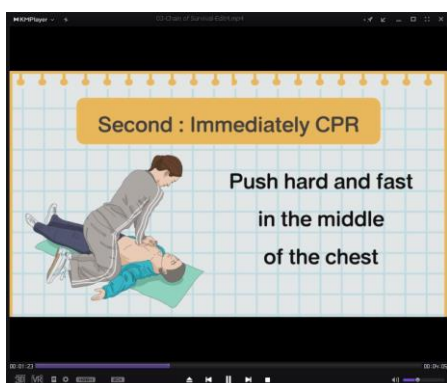
ภาพที่ 4 ตอนที่ 2 วิธีทำ CPR



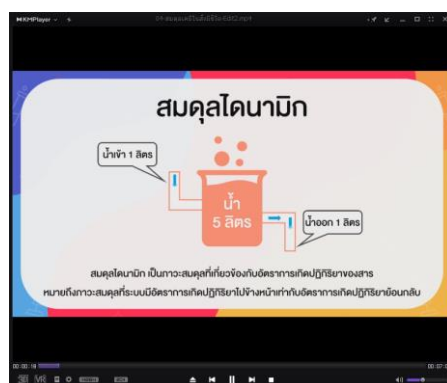
ภาพที่ 5 ตอนที่ 3 การหายใจของมนุษย์



ภาพที่ 6 ตอนที่ 4 การทำ CPR ในยานอวกาศ



ภาพที่ 7 ตอนที่ 5 Chain of Survival



ภาพที่ 8 ตอนที่ 6 สมุดเคมีในสิ่งมีชีวิต



ภาพที่ 9 ตอนที่ 7 สถิติและข้อมูล



ภาพที่ 10 ตอนที่ 8 การสัมภาษณ์นักเรียน
ที่มีประสบการณ์ทำ CPR จริง

สื่อสร้างสรรค์ฐานประสบการณ์แห่งชีวิตตามรูปแบบการจัดการการเรียนรู้ 3CPR แบบผสมผสานตามวัฏจักรการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต ประกอบด้วยวิดีโอทั้งหมด 8 เรื่อง โดยได้เลือกเนื้อหาเกี่ยวกับการทำ CPR เพื่อช่วยชีวิตผู้ประสบอุบัติเหตุ หรือเมื่อมีเหตุฉุกเฉินอาจถึงแก่ชีวิต โดยเริ่มจากการให้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการผลิตสื่อวิดีโอ และใช้เนื้อหาเกี่ยวกับการจัดทำ CPR เพื่อเป็นการสอดแทรกเนื้อหาที่เป็นความรู้ที่จำเป็นเพื่อการช่วยชีวิตผู้ป่วย และเป็นการบูรณาการเนื้อหาเกี่ยวกับสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ได้แก่ วิชาสังคมศึกษา วิชาภาษาอังกฤษ และวิชาการคำนวณ ซึ่งสื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิตเป็นส่วนหนึ่งของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิตตามรูปแบบการจัดการการเรียนรู้ 3CPR แบบผสมผสานตามวัฏจักรการเรียนรู้

3. การประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต มี 2 ส่วน ดังนี้

3.1 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต สรุปได้ ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับคุณภาพ
ด้านลักษณะรูปลักษณ์ชุดกิจกรรม	4.57	0.50	มากที่สุด
1. รูปลักษณ์สวยงามน่าสนใจ	4.60	0.55	มากที่สุด
2. ขนาดตัวหนังสือมีความเหมาะสม	4.40	0.55	มาก
3. การจัดลำดับหัวข้อเหมาะสม	4.80	0.45	มากที่สุด
4. การจัดหน้าสวยงาม	4.40	0.55	มาก
5. สีสันทึ่ใช้มีความเหมาะสม	4.60	0.55	มากที่สุด
6. องค์ประกอบของชุดกิจกรรมครบถ้วนสมบูรณ์	4.40	0.55	มาก
7. สามารถนำไปใช้ประกอบการจัดการศึกษาได้	4.80	0.45	มากที่สุด
ด้านเนื้อหาสาระ	4.62	0.49	มากที่สุด
1. เนื้อหาสาระมีความถูกต้องสัมพันธ์กับชื่อเรื่อง	4.80	0.45	มากที่สุด
2. เอกสารประกอบของชุดการสอนมีความเหมาะสม	4.40	0.55	มาก
3. เนื้อหาครอบคลุมวัตถุประสงค์	4.40	0.55	มาก
4. เนื้อหา มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	4.60	0.55	มากที่สุด

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับคุณภาพ
5. เนื้อหาสามารถเสริมสร้างการเรียนรู้แก่ผู้เรียนได้	4.80	0.45	มากที่สุด
6. ความยาวของเนื้อหามีความเหมาะสม	4.80	0.45	มากที่สุด
7. ความน่าสนใจของเนื้อหา	4.40	0.55	มาก
8. เนื้อหาเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
9. ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหาโดยภาพรวม	4.60	0.55	มากที่สุด
10. การนำเสนอเนื้อหาโดยภาพรวม	4.80	0.45	มากที่สุด
ด้านการใช้ภาษา	4.60	0.50	มากที่สุด
1. ภาษาที่ใช้เหมาะสม	4.60	0.55	มากที่สุด
2. คำและประโยคที่เข้าใจต่อความเข้าใจ	4.60	0.55	มากที่สุด
3. ตัวอักษรอ่านง่าย	4.60	0.55	มากที่สุด
4. มีการจัดเรียงอย่างสวยงาม	4.80	0.45	มากที่สุด
5. ความถูกต้อง กระชับ ชัดเจน และครอบคลุม	4.40	0.55	มาก
ด้านภาพประกอบ	4.52	0.51	มากที่สุด
1. ภาพประกอบมีความชัดเจน	4.60	0.55	มากที่สุด
2. ภาพที่เลือกใช้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
3. การออกแบบปกสวยงาม	4.40	0.55	มาก
4. กราฟิกมีความเหมาะสม	4.60	0.55	มากที่สุด
5. ภาพประกอบสัมพันธ์กับเนื้อหาคำบรรยาย	4.40	0.55	มาก
ด้านแบบทดสอบ	4.65	0.50	มากที่สุด
1. คำถามครอบคลุมเนื้อหา	4.60	0.55	มากที่สุด
2. คำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม	4.60	0.55	มากที่สุด
3. ความเหมาะสมของแบบทดสอบ	4.60	0.55	มากที่สุด
4. คำถามมีความยากง่ายเหมาะสม	4.60	0.55	มากที่สุด
5. มีการเรียงลำดับสอดคล้องกับเนื้อหา	4.60	0.55	มากที่สุด
6. คำถามและคำตอบมีเป้าหมายที่ชัดเจน	4.80	0.45	มากที่สุด
7. ภาษาที่ใช้อ่านเข้าใจง่าย	4.60	0.55	มากที่สุด
8. ความเหมาะสมของแบบทดสอบโดยภาพรวม	4.80	0.55	ที่สุด
คุณภาพภาพรวมทุกด้าน	4.67	0.48	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต ภาพรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.67 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทุกด้านมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน ได้แก่ ด้านลักษณะรูปลักษณ์ชุดกิจกรรม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.57 ด้านเนื้อหาสาระ อยู่ในระดับมากที่สุด

มีค่าเฉลี่ย 4.62 ด้านการใช้ภาษา อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.60 ด้านภาพประกอบ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.52 และด้านแบบทดสอบ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.65

3.2 สื่อวิดีโอประกอบชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต สรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลประเมินคุณภาพสื่อวิดีโอประกอบชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิตตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 3CPR แบบผสมผสานตามวัฏจักรการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต

ข้อ	ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับคุณภาพ
1	มีสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่จะสอน	5.00	0.00	มากที่สุด
2	มีความสัมพันธ์กับเนื้อหาบทเรียนที่จะสอน	5.00	0.00	มากที่สุด
3	มีความคงทนสามารถนำกลับมาใช้ได้	5.00	0.00	มากที่สุด
4	ประหยัดเวลาลดการบอกล/อธิบายลงให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง	5.00	0.00	มากที่สุด
5	สื่อเสริมสร้างความเข้าใจในบทเรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
6	ไม่เป็นการจำหน่ายสื่อเพื่อการค้ากำไรเชิงธุรกิจจากผู้เรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
7	ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ง่ายสามารถจดจำได้นาน	4.80	0.45	มากที่สุด
8	ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ / กระตุ้นกระบวนการคิดของนักเรียน	4.80	0.45	มากที่สุด
9	ช่วยเพิ่มพูนประสบการณ์และเสริมสร้างความเข้าใจให้กับนักเรียน	4.80	0.45	มากที่สุด
10	สามารถถ่ายทอดเนื้อหาที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้	4.80	0.45	มากที่สุด
11	เป็นสื่อที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมต่อผู้เรียน	4.80	0.45	มากที่สุด
12	เสริมสร้างบรรยากาศที่ดีมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
13	นำมาใช้ตรวจสอบว่าผู้เรียนสามารถเรียนรู้หรือเข้าใจสิ่งที่เรียนไปถูกต้องมากน้อยเพียงใด	4.80	0.45	มากที่สุด
14	ส่งเสริมความองอาจตามระดับที่ต้องการในจังหวะช้า-เร็วที่เหมาะสมกับผู้เรียน	4.80	0.45	มากที่สุด
15	ส่งเสริมความองอาจและสร้างบรรยากาศที่ดีทางจิตใจหรืออารมณ์	4.80	0.45	มากที่สุด
16	มีความทันสมัยแปลกใหม่แตกต่างไปจากการเรียนปกติ	4.60	0.89	มากที่สุด
17	สะดวก ง่ายต่อการนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครู	4.60	0.55	มากที่สุด
18	ช่วยให้นักเรียนสรุปความคิดรวบยอดในเรื่องที่เรียนได้ถูกต้อง	4.40	0.55	มาก
19	เนื้อหา มีความเหมาะสมกับวัย	4.40	0.55	มาก
20	ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน	4.40	0.55	มาก
21	ถูกต้องตามหลักการผลิตสื่อ	4.40	0.55	มาก
22	เพิ่มบทบาทผู้เรียนในการเป็นผู้ปฏิบัติ ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง	4.40	0.55	มาก
23	ทำให้เกิดการค้นพบความรู้ด้วยตนเอง	4.40	0.55	มาก

ข้อ	ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับคุณภาพ
24	มีการบูรณาการหรือหลีกเลี่ยงการเสนอข้อปลีกย่อยที่ปราศจากบูรณาการ	4.40	0.55	มาก
25	พัฒนาความเป็นกันเองและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	4.40	0.55	มาก
26	ท่านมีความพึงพอใจต่อสื่อประกอบการสอนในระดับใด	4.40	0.55	มาก
27	เราหรือกระตุ้นความสนใจให้เกิดการเรียนรู้ในเรื่องที่เรียน	4.20	0.84	มาก
28	เป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์ตรงแก่ผู้เรียน	4.20	0.45	มาก
29	สามารถเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่	4.00	0.00	มาก
30	เป็นสื่อที่มีการประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
ภาพรวม		4.61	0.39	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่าสื่อวีดิโอประกอบชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต ภาพรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.61 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด 17 ข้อ และมีคุณภาพอยู่ในระดับมาก 13 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 5.00 จำนวน 6 ข้อ ได้แก่ 1) มีสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่จะสอน 2) มีความสัมพันธ์กับเนื้อหาบทเรียนที่จะสอน 3) มีความคงทนสามารถนำกลับมาใช้ได้ อีก 4) ประหยัดเวลาลดการบอก/อธิบายลงให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง 5) สื่อเสริมสร้างความเข้าใจในบทเรียน และ 6) ไม่เป็นการจำหน่ายสื่อเพื่อค้ากำไรเชิงธุรกิจจากผู้เรียน ส่วนค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ 4.00 จำนวน 2 ข้อ ได้แก่ 1) สามารถเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ และ 2) เป็นสื่อที่มีการประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม

3.3 การหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต สรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 3 ประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิตตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 3CPR แบบผสมผสานตามวัฏจักรการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต

รายการ	กลุ่มตัวอย่าง	คะแนนรวม	คะแนนเฉลี่ย	S.D.	ร้อยละ
แบบฝึกหัดระหว่างเรียน (E ₁)	50	105	94.70	5.21	90.19
แบบทดสอบหลังเรียน (E ₂)	50	85	70.48	5.31	83.58

จากตารางที่ 3 พบว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิตตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 3CPR แบบผสมผสานตามวัฏจักรการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต มีประสิทธิภาพที่ 90.19/83.58 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จึงสรุปได้ว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิตตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 3CPR แบบผสมผสานตามวัฏจักรการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิตที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80

3.4 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต สามารถสรุปผลสัมฤทธิ์รายหน่วยสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 4 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนกับก่อนเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ฐานประสบการณ์แห่งชีวิตตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 3CPR แบบผสมผสานตามวัฏจักรการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต ภาพรวม

กลุ่มทดลอง	N	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	S.D.	df	t	Sig.
แบบทดสอบก่อนเรียน	50	85	32.16	6.04	49	85.45	.000*
แบบทดสอบหลังบทเรียน	50	85	70.18	4.99			

* มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05, df = 49

จากตารางที่ 4 พบว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ฐานประสบการณ์แห่งชีวิตตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 3CPR แบบผสมผสานตามวัฏจักรการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต ภาพรวม สูงขึ้นกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.5 การหาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทพศิรินทร์ลาดหญ้า กาญจนบุรี ที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต สรุปได้ ดังนี้

ตารางที่ 5 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทพศิรินทร์ลาดหญ้า กาญจนบุรี ที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต

หัวข้อประเมิน	เฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
- บุคลิกภาพ การแต่งกายและการพูดจาของครูเหมาะสม	4.60	0.67	มากที่สุด
- ครูแจ้งผลการเรียนรู้ให้นักเรียนทราบอย่างชัดเจน	4.58	0.67	มากที่สุด
- ครูส่งเสริมนักเรียนได้ฝึกปฏิบัติจริง มีการจัดการ และการแก้ปัญหา	4.58	0.67	มากที่สุด
- ครูมีความตั้งใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน	4.58	0.64	มากที่สุด
- ครูให้นักเรียนฝึกกระบวนการคิด คิดวิเคราะห์คิดสร้างสรรค์	4.56	0.64	มากที่สุด
- ครูเข้าสอนและออกชั้นเรียนตรงตามเวลา	4.56	0.61	มากที่สุด
- ครูจัดกิจกรรมการเรียนรู้สนุกและน่าสนใจ	4.54	0.68	มากที่สุด
- เนื้อหาที่สอนทันสมัยเสมอ	4.54	0.71	มากที่สุด
- ครูใช้สื่อประกอบการเรียนการสอนที่เหมาะสมและหลากหลาย	4.54	0.65	มากที่สุด
- ครูให้นักเรียนแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ	4.54	0.61	มากที่สุด
- ครูมีการประเมินผลการเรียนด้วยวิธีการที่หลากหลายและยุติธรรม	4.54	0.65	มากที่สุด
- ครูประยุกต์สาระที่สอนเข้ากับเหตุการณ์ปัจจุบัน/สภาพแวดล้อม	4.52	0.65	มากที่สุด
- ครูส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันทั้งเป็นกลุ่มและรายบุคคล	4.52	0.68	มากที่สุด
- ครูคอยกระตุ้นให้นักเรียนตื่นตัวในการเรียนเสมอ	4.52	0.65	มากที่สุด

หัวข้อประเมิน	เฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
- ครูใช้คำถามซักถามนักเรียนบ่อย ๆ	4.50	0.68	มาก
- ครูยอมรับความคิดเห็นของนักเรียนที่ต่างไปจากครู	4.50	0.65	มาก
- นักเรียนมีส่วนร่วมในการวัดและประเมินผลการเรียน	4.50	0.68	มาก
- ครูสอดแทรกคุณธรรมและค่านิยม 12 ประการในวิชาที่สอน	4.48	0.65	มาก
- ครูมีการเสริมแรงให้นักเรียนที่ร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน	4.46	0.68	มาก
- ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามปัญหา	4.46	0.65	มาก
สรุปความพึงพอใจภาพรวม	4.53	0.66	มากที่สุด

จากตารางที่ 5 พบว่าภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.53 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 3 ข้อแรก ได้แก่ บุคลิกภาพ การแต่งกายและการพูดจาของครูเหมาะสม มีค่าเฉลี่ย 4.60 ครูแจ้งผลการเรียนรู้ให้นักเรียนทราบอย่างชัดเจน มีค่าเฉลี่ย 4.58 ครูส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติจริง มีการจัดการ และการแก้ปัญหา มีค่าเฉลี่ย 4.58 และครูมีความตั้งใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ย 4.58

อภิปรายผลการวิจัย

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิตตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 3CPR แบบผสมผสานตามวัฏจักรการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต พบว่าประกอบด้วย 4 ชุดกิจกรรม ได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง จุดประกายขยายความคิด 2) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง เชื่อมทิศแห่งการสร้างสรรค์ 3) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง สื่อสัมพันธ์เพิ่มพูนพลัง และ 4) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คนเบื้องหลังสร้างความหวังให้คนเบื้องหน้า โดยในแต่ละชุดการเรียนรู้ประกอบด้วย 1) ทฤษฎีการสอนในชุดกิจกรรม 2) ผังมโนทัศน์การจัดกิจกรรม 3) คำชี้แจงสำหรับครู 4) บทบาทของครู 5) ผลการเรียนรู้ / จุดประสงค์การเรียนรู้ 6) แบบทดสอบก่อนเรียนพร้อมเฉลย 7) วิดีทัศน์เรื่อง จุดประกายขยายความคิด 8) ใบความรู้เรื่อง จุดประกายขยายความคิด 9) ใบความรู้เพิ่มเติม แนวการเขียนแผนภาพความคิด (Mind Mapping) 10) แบบฝึกปฏิบัติหน่วยที่ 11) แบบทดสอบหลังเรียนพร้อมเฉลย 12) แบบประเมินชิ้นงานแผนที่ความคิด (Mind Mapping) 13) แบบบันทึกผลการทดสอบก่อนเรียนหลังเรียน และ 14) แบบประเมินพฤติกรรมนักเรียน และผลประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ฐานประสบการณ์แห่งชีวิตตามรูปแบบการจัดการการเรียนรู้ 3CPR แบบผสมผสานตามวัฏจักรการเรียนรู้ มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องมาจากการออกแบบชุดกิจกรรม มีการดำเนินการอย่างเป็นระบบพร้อมทั้งจัดทำคู่มือสำหรับครูที่สามารถใช้จัดกิจกรรมได้ รวมถึงการดำเนินการจัดทำชุดกิจกรรมภายใต้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีขั้นตอนการพัฒนาอย่างชัดเจน และชุดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาตามที่ Hongthong (2003) นำเสนอไว้ว่า ชุดการเรียนรู้ เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนตามความสามารถ คำว่าชุดการเรียนรู้ เดิมใช้คำว่า ชุดการสอน นักการศึกษาได้เปลี่ยนมาใช้คำว่าชุดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการเน้นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยให้ผู้เรียนได้ใช้สื่อและนวัตกรรมต่าง ๆ ในชุดการเรียนรู้ด้วยตนเอง และชุดกิจกรรมการเรียนรู้หรือชุดการเรียนรู้ เดิมใช้คำว่า ชุดการสอน เพราะเป็นสื่อที่ครูนำมาประกอบการสอน แต่ต่อมาแนวคิดที่จะจัดการสอนโดยให้

นักเรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้มีอิทธิพลมากขึ้น จึงมีผู้นิยมเรียกชุดการเรียนรู้ บางคนเรียกรวมกันว่า ชุดการเรียนการสอน การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้คำว่า “ชุดกิจกรรมการเรียนรู้” เพื่อที่จะได้ครอบคลุมถึงกิจกรรมของครูและนักเรียน (Marksub, 2012) ดังนั้น เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทุกด้านมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับ วิชุดา มาลาสาย (2561) ที่พบว่า การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสว่างแดนดิน มีคุณภาพอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด สอดคล้องกับ ชลินุช คนชื่อ สรเดช ครุฑจ้อน และกันต์พงษ์ วรรัตน์ปัญญา (2554) ที่ศึกษาการพัฒนาตัวแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานทางด้านกิจกรรมในรายวิชาการวิเคราะห์และออกแบบระบบ ซึ่งผ่านการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ และสอดคล้องกับ ภาคล อุสานใจ (2561) ที่ศึกษาการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้ วัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7Es) เรื่อง การดำรงพันธุ์มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้าง ซึ่งมีคุณภาพอยู่ในระดับมาก

การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิตตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 3CPR แบบผสมผสานตามวัฏจักรการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต พบว่า ภาพรวมชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิตตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 3CPR แบบผสมผสานตามวัฏจักรการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิตมีประสิทธิภาพที่ 90.19/83.58 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมที่ประกอบด้วย 4 หน่วยการเรียนรู้ มีระยะเวลาในการเรียนที่ต่อเนื่อง รวมถึงมีการประเมินผลการเรียนตามขั้นตอน ได้แก่ การประเมินก่อนเรียน การประเมินผลระหว่างหน่วย และการประเมินหลังเรียน ซึ่งในชุดกิจกรรมมีเนื้อหาทั้งในภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้และนำไปใช้ในชีวิตจริง จึงส่งผลให้ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องกับ ชลินุช คนชื่อ สรเดช ครุฑจ้อน และกันต์พงษ์ วรรัตน์ปัญญา (2554) ที่พัฒนาตัวแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานทางด้านกิจกรรมในรายวิชาการวิเคราะห์และออกแบบระบบ ประสิทธิภาพโดย E1/E2 เท่ากับ 91.24/89.63 สอดคล้องกับ จิราภรณ์ คงหนองลาน (2559) ที่พบว่า การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามกระบวนการสืบเสาะหาความรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7E) วิชาเคมีเพิ่มเติม 1 เรื่อง สมบัติของธาตุและสารประกอบระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 82.40/82.96 สอดคล้องกับ นิยม กิमानุวัฒน์ (2559) ที่พบว่า การพัฒนารูปแบบการสอนเพื่อพัฒนากระบวนการคิดเชิงระบบสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีประสิทธิภาพ 81.15/ 85.95 และสอดคล้องกับ ภาคล อุสานใจ (2561) ศึกษาเรื่อง รายงานผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้ วัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7Es) เรื่อง การดำรงพันธุ์ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.74/81.40

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ฐานประสบการณ์แห่งชีวิตตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 3CPR แบบผสมผสานตามวัฏจักรการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต พบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิตตามรูปแบบการจัดการการเรียนรู้ 3CPR แบบผสมผสานตามวัฏจักรการเรียนรู้ สูงขึ้นกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งในภาพรวมและรายหน่วย ทั้งนี้เนื่องมาจากเนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเป็นเนื้อหาที่เกิดขึ้นได้จริงในชีวิตประจำวัน มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมมีขั้นตอนการเรียนการสอน และมีส่วนประเมินที่เหมาะสมและผ่านการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว ทำให้ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการ

เรียนของผู้เรียนได้ ซึ่งสอดคล้องกับ อภิญา มั่นคง และประเสริฐ ผาญเขียว (2560) ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่อง การสังเคราะห์ด้วยแสง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับ อุไรวรรณ บุรินทร์โกษฐ์ (2561) ศึกษาเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบการสืบเสาะหาความรู้ 7 ขั้นร่วมกับการใช้แผนผังมโนทัศน์ เรื่อง น้ำและอากาศที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์และเจตคติต่อวิชาวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลบ้านบางเหี้ยว จังหวัดภูเก็ต พบว่า นักเรียนที่เรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ 7 ขั้น ร่วมกับการใช้แผนผังมโนทัศน์เรื่อง น้ำและอากาศ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนที่เรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ 7 ขั้น ร่วมกับการใช้แผนผังมโนทัศน์เรื่องน้ำและอากาศ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับ รัตยา สงอุปการ อารีย์ สาริปา และสุพัฒน์ บุตรดี (2561) ศึกษาเรื่อง ผลการใช้วัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้นตอนร่วมกับเทคนิคการใช้คำถามที่มีต่อทักษะการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้วัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้นตอนร่วมกับเทคนิคการใช้คำถามมีทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้วัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้นตอนร่วมกับเทคนิคการใช้คำถามมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับ ปราณี คำภีระ (2562) ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาชีววิทยาแบบสืบเสาะหาความรู้ (7Es) เรื่อง ระบบต่อมไร้ท่อ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการให้เหตุผลเชิงวิทยาศาสตร์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาชีววิทยา เรื่องระบบต่อมไร้ท่อเพื่อส่งเสริมความสามารถในการให้เหตุผลเชิงวิทยาศาสตร์และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน โรงเรียนเทพศิรินทร์ลาดหญ้า กาญจนบุรี ที่มีการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิตตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 3 CPR แบบผสมผสานตามวัฏจักรการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต พบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องมาจากการออกแบบกิจกรรมในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ดำเนินการแบบบูรณาการ โดยนำเนื้อหาจากสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ มาใช้ประกอบกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน เช่น ภาษาต่างประเทศ สถิติ สุขศึกษาและสังคมศึกษา เป็นต้น สอดคล้องกับ จิราภรณ์ คงหนองลาน (2559) ศึกษาเรื่อง การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามกระบวนการสืบเสาะหาความรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7E) วิชาเคมีเพิ่มเติม 1 เรื่อง สมบัติของธาตุและสารประกอบระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า การเรียนรู้ตามกระบวนการสืบเสาะหาความรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7E) มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับ วราภรณ์ มิ่งเมือง (2560) ศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบวัฏจักรการสืบเสาะหาความรู้ 7 ขั้น เรื่อง การถ่ายทอดลักษณะทางพันธุกรรมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบวัฏจักรการสืบเสาะหาความรู้ 7 ขั้น โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และศึกษาความพึงพอใจของครู

ที่มีต่อการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบวัฏจักรการสืบเสาะหาความรู้ 7 ขั้น โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับ ศรีสุวรรณ ศรีสร้อย อนันต์ ปานศุภวัชร และเถาทอง ปานศุภวัชร (2560) ศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และการคิดวิเคราะห์โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ตามวัฏจักรการเรียนรู้ แบบ 7 ขั้น เรื่อง ระบบนิเวศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนวิทยาศาสตร์โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ตามวัฏจักรการเรียนรู้แบบ 7 ขั้น เรื่องระบบนิเวศ อยู่ในระดับมากที่สุด

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต ประกอบด้วย 4 ชุดกิจกรรม ได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง จุดประกายขยายความคิด 2) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง เข้มทิศแห่งการสร้างสรรค์ 3) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง สื่อสัมพันธ์เพิ่มพูนพลัง และ 4) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คนเบื้องหลังสร้างควมหวังให้คนเบื้องหน้า โดยในแต่ละชุดการเรียนรู้ประกอบด้วย 1) ทฤษฎีการสอนในชุดกิจกรรม 2) ผังมโนทัศน์การจัดกิจกรรม 3) คำชี้แจงสำหรับครู 4) บทบาทของครู 5) ผลการเรียนรู้จุดประสงค์การเรียนรู้ 6) แบบทดสอบก่อนเรียนพร้อมเฉลย 7) วิดีทัศน์เรื่องจุดประกายขยายความคิด 8) ใบความรู้เรื่อง จุดประกายขยายความคิด 9) ใบความรู้เพิ่มเติม แนวการเขียนแผนภาพความคิด (Mind Mapping) 10) แบบฝึกปฏิบัติหน่วยที่ 11) แบบทดสอบหลังเรียนพร้อมเฉลย 12) แบบประเมินชิ้นงานแผนที่ความคิด (Mind Mapping) 13) แบบบันทึกผลการทดสอบก่อนเรียนหลังเรียน และ 14) แบบประเมินพฤติกรรมนักเรียน
2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด
3. ประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต มีประสิทธิภาพที่ 90.19/83.58 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ 80/80
4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต สูงขึ้นกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
5. ความพึงพอใจของนักเรียน โรงเรียนเทพศิรินทร์ลาดหญ้า กาญจนบุรี ที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต อยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะในการนำวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ “สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต” จัดทำขึ้นเพื่อใช้สอนในรายวิชาการตัดต่อวิดีโอ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 อย่างได้ผลดี ควรนำชุดกิจกรรมนี้ไปใช้กับกลุ่มประชากรกลุ่มอื่นที่สนใจในการตัดต่อวิดีโอเพื่อทำให้ได้สื่อวิดีโอที่สร้างสรรค์และสามารถสร้างคุณประโยชน์ต่อสังคมได้ เป็นการนำแนวทางการจัดกิจกรรมไปประยุกต์ใช้กับกลุ่มประชากรได้โดยไม่จำกัด
2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ “สื่อสร้างสรรค์ ฐานประสบการณ์แห่งชีวิต” มีขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอนที่แบ่งหน่วยการเรียนรู้ที่ชัดเจนตามหลักการทำงานวิดีโอ ได้แก่ Pre-Production, Production และ Post-Production ซึ่งไม่เพียงแต่กระบวนการสร้างงานวิดีโอเท่านั้น ยังประกอบไปด้วยการการคิดเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์ใช้การสอนตามกระบวนการคิดสร้างสรรค์ โดยมีครูเป็นผู้ อำนวยการสอนและสอดแทรกความรู้ ที่ นักเรียนสนใจแล้วให้นักเรียนเกิด

องค์ความรู้ที่สามารถลงมือปฏิบัติได้จริง ดังนั้น ครูผู้สอนรายวิชา การตัดต่อวิดีโอ และผู้ที่สนใจควรนำขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้ตามชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เข้ากับบริบทในรายวิชาต่างๆ ได้ตามความเหมาะสม โดยทำการศึกษา ข้อมูล ความรู้เนื้อหาเชิงสร้างสรรค์ ที่เป็นเนื้อหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน เพื่อสร้างให้เกิดองค์ความรู้เป็นฐานประสบการณ์ให้กับผู้เรียนต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1. ควรศึกษาเกี่ยวกับการนำทฤษฎีการเรียนรู้ฐานประสบการณ์ชีวิตไปประยุกต์ใช้กับกลุ่มสามารถการเรียนรู้ อื่น ๆ เช่น วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ ภาษาไทย การงานอาชีพ เป็นต้น
2. ควรศึกษาเกี่ยวกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7Es) ร่วมกับทฤษฎีการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาความคิดอย่างเป็นระบบ คิดวิเคราะห์ และคิดสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาทักษะความสามารถในการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
3. การศึกษาครั้งต่อไปควรนำปัจจัยอื่น ๆ ที่คาดว่าจะมีความสัมพันธ์กับวิธีการสอนในรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 3CPR แบบผสมผสานตามวัฏจักรการเรียนรู้ (7Es Learning Cycle) เข้ามาพิจารณาเพิ่มเติม เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ในการนำไปใช้กับรายวิชาอื่น ๆ ได้อย่างกว้างขวางขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- จิราภรณ์ คงหนองลาน. (2559). รายงานการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามกระบวนการสืบเสาะหาความรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7E) วิชาเคมีเพิ่มเติม 1 เรื่อง สมบัติของธาตุและสารประกอบระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. สืบค้นจาก https://www.rpg23.ac.th/uploads/20130614094044aLLhme/contents/file_2017050402330.pdf
- ชลีนุช คนชื่อ สรเดช ครุฑจอน และกนต์พงษ์ วรรัตน์ปัญญา. (2554). การพัฒนาตัวแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานทางด้านกิจกรรมในรายวิชาการวิเคราะห์และออกแบบระบบ. *วารสารบรรณศาสตร์ มศว*, 4(1), 40-52.
- นิยม กิमानุวัฒน์. (2559). การพัฒนารูปแบบการสอนเพื่อพัฒนากระบวนการคิดเชิงระบบสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา. ดุษฎีนิพนธ์ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา. ชลบุรี.
- ปราณี คำภีระ. (2562). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาชีววิทยาแบบสืบเสาะหาความรู้ (7Es) เรื่อง ระบบต่อมไร้ท่อ เพื่อส่งเสริมความสามารถให้เหตุผลเชิงวิทยาศาสตร์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 3(7), 54-65.
- ภาดล อุสานใจ. (2561). รายงานผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้ วัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7E) เรื่อง การดำรงพันธุ์. สืบค้นจาก <https://www.papua-lpaoschool.ac.th/UploadFile/publish/padon.pdf>
- มนต์ชัย เทียนทอง. (2545). *การออกแบบและพัฒนาคอร์สแวร์*. กรุงเทพฯ : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

- รัตน์ บัวสนธิ์. (2554). *การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 2. นครสวรรค์: ริมปิง.
- รัตยา สงอุการ อารีย์ สาริปา และสุพัฒน์ บุตรดี. (2561). ผลการใช้วัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้นตอนร่วมกับเทคนิคการใช้คำถามที่มีต่อทักษะการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. 103 *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ*, 18(2), 103-113.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2539). *เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ : ชมรมเด็ก.
- วรารณ มิ่งเมือง. (2560). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบวัฏจักรการสืบเสาะหาความรู้ 7 ขั้น เรื่อง การถ่ายทอดลักษณะทางพันธุกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4*. สืบค้นจาก https://www.pks.ac.th/news/pks_09072560235.html
- วาริรัตน์ แก้วอุไร. (2549). *เอกสารคำสอน การพัฒนาหลักสูตรและการสอน*. พิษณุโลก: ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- วิชุดา มาลาสาย. (2561). *การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหา อย่างสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสว่างแดนดิน*. รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการในโครงการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมแลกเปลี่ยน สพฐ.
- ศรีสุวรรณ ศรีส้อย อนันต์ ปานศุภวัชร และถาดทอง ปานศุภวัชร. (2560). การพัฒนาทักษะกระบวนการทาง วิทยาศาสตร์และการคิดวิเคราะห์โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ตามวัฏจักรการเรียนรู้ แบบ 7 ขั้น เรื่อง ระบบนิเวศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์. *วารสารวิชาการหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร*, 9(26), 191-202.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2542). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2555*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักงานกฤษฎีกา. (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2555.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2552). *ข้อเสนอการปฏิรูปการศึกษาในศตวรรษที่สอง (พ.ศ. 2552-2561)*. กรุงเทพฯ: พรักหวานกราฟิก.
- สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย สพฐ. (2560). *แนวทางจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- อภิญา มั่นคง และประเสริฐ ผางภูเขียว. (2560). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการคิด วิเคราะห์ เรื่อง การสังเคราะห์ด้วยแสง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักร การเรียนรู้ 7 ขั้น. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 14 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขต กำแพงแสน*, 7-8 ธันวาคม 2560. นครปฐม: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- อวิรุทธิ์ เหมานุรักษ์. (2555). *ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในชั้นเรียน*. สืบค้นจาก <https://www.gotoknow.org/posts/503773>

อุไรวรรณ บุรินทร์โกษฐ์. (2561). ผลการจัดการเรียนรู้แบบการสืบเสาะหาความรู้ 7 ขั้นร่วมกับการใช้แผนผังมโนทัศน์ เรื่อง น้ำและอากาศที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์และเจตคติต่อวิชาวิทยาศาสตร์ ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลบ้านบางเหี้ยว จังหวัดภูเก็ต. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

Hongthong, K. (2003). *The development of learning package toward the community law for ninth grade student*. Master thesis, Silpakorn University.

Marksub, V. (2012). *Development of Science Learning Packages for Secondary Students by Utilizing the Ekkamai Science Center for Education*. Master thesis. Bangkok: Srinakharinwirot University.