



การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาสมรรถนะ
การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกของนักศึกษาครู
Active Learning for Develop Active
Activity Design Competency of Teacher Students

Received: May 27, 2021

Revised: June 24, 2021

Accepted: June 28, 2021

อุบลวรรณ ส่งเสริม*
Ubonwan Songserm

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) สมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกของนักศึกษาครู 2) ความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกของนักศึกษาครู กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 2 ที่ลงทะเบียนในรายวิชาการจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน กลุ่มที่ 1 จำนวน 31 คน ได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบประเมินการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก 3) แบบสอบถามความคิดเห็น การวิจัยครั้งนี้เก็บรวบรวมข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ และการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา

ผลการศึกษาพบว่า

1) สมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกของนักศึกษาครูหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด

2) ความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกของนักศึกษาครู อยู่ในระดับ มากที่สุด

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้เชิงรุก/ สมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก



Abstract

This research has objectives were to study: 1) active activities design competency of teacher students 2) opinion about using active learning for develop active activities design competency of teacher students. The sample in this research was 2nd undergraduate students who enrolled learning management and classroom management course in group 1 about 31 undergraduate students selected by simple random sampling. The research instruments were 1) lesson plans 2) evaluate form for active activities design competency of teacher students 3) questionnaire for study opinion. The research data was gathered by quantitative and qualitative. Data analysis was using Mean, Standard Deviation, Percent and Content Analysis.

The results of the study were as the follows:

- 1) Active activities design competency of teacher students were highest level.
- 2) Opinion about using active learning for develop active activities design competency of teacher students were highest level.

Keywords : Active Learning/ Active Activities Design Competency

บทนำ

การพัฒนาผู้เรียนให้ทันต่อโลกการเรียนรู้ในยุคไทยแลนด์ 4.0 และมีทักษะในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 นั้น การจัดการศึกษาทุกระดับได้ให้ความสำคัญในการกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้เพื่อเป็นเกณฑ์ ในการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน เมื่อพิจารณาการจัดการศึกษาในระดับอุดมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (Office of the Higher Education Commission, 2009: 2-6) มีการประกาศกรอบที่แสดงระบบคุณวุฒิการศึกษาในระดับอุดมศึกษา โดยกำหนดให้เป็นการประกาศ เรื่อง กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา แห่งชาติ พ.ศ. 2552 มีองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ ระดับคุณวุฒิ การแบ่งสายวิชา ความเชื่อมโยงต่อเนื่องจากคุณวุฒิระดับหนึ่งไปสู่ระดับที่สูงขึ้น มาตรฐานผลการเรียนรู้ของแต่ละระดับคุณวุฒิซึ่งเพิ่มสูงขึ้นตามระดับของคุณวุฒิ ลักษณะของหลักสูตรในแต่ละระดับคุณวุฒิ ปริมาณการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเวลาที่ต้องใช้ การเปิดโอกาสให้เทียบโอนผลการเรียนรู้จากประสบการณ์ซึ่งเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต รวมทั้งระบบและกลไกที่ให้ความมั่นใจในประสิทธิภาพการดำเนินงานตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติของสถาบันอุดมศึกษาว่าสามารถที่จะผลิตบัณฑิตให้บรรลุคุณภาพตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ นอกจากนี้ในกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา แห่งชาติดังกล่าวได้กำหนดผลการเรียนรู้ที่คาดหวังซึ่งเป็นที่ต้องการให้เกิดกับบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษา 5 ด้าน ได้แก่ ด้านคุณธรรม จริยธรรม (Ethics and Moral) ด้านความรู้ (Knowledge) ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ (Interpersonal Skills and Responsibility) ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (Numerical Analysis, Communication and Information Technology Skills) และด้านทักษะทางปัญญา (Cognitive Skills) และหากหน่วยงานใดพิจารณาร่วมกันแล้ว



.....
เห็นว่าควรจะมีการเพิ่มผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เพื่อแสดงถึงสิ่งที่ต้องการให้เกิดกับบัณฑิตในหน่วยงานนั้น ๆ
ก็สามารถดำเนินการเพิ่มผลการเรียนรู้ที่คาดหวังได้

นอกจากนี้การที่จะผลิตบัณฑิตให้สามารถออกมาประกอบวิชาชีพครูได้อย่างมีคุณภาพนั้น นอกจากต้องพิจารณาผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติดังกล่าวมาข้างต้นแล้ว สถาบันผลิตครูยังต้องคำนึงถึงเกณฑ์สาระความรู้และสมรรถนะของผู้ประกอบวิชาชีพครูตามมาตรฐานความรู้ ได้แก่ 1) การเปลี่ยนแปลงบริบทของโลก สังคม และแนวคิดของปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง 2) จิตวิทยาพัฒนาการ จิตวิทยาการศึกษา และจิตวิทยาให้คำปรึกษาในการวิเคราะห์และพัฒนาผู้เรียน 3) เนื้อหาวิชาที่สอน หลักสูตร ศาสตร์การสอน และเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ 4) การวัดประเมินผลการเรียนรู้ และการวิจัยเพื่อแก้ไขปัญหาและพัฒนาผู้เรียน 5) การใช้ภาษาไทย ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา 6) การออกแบบและดำเนินการเกี่ยวกับงานประกันคุณภาพการศึกษา และเมื่อพิจารณามาตรฐานความรู้ที่ 3) เนื้อหาวิชาที่สอน หลักสูตร ศาสตร์การสอน และเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ ที่กล่าวมาข้างต้นจะพบว่า ผู้ประกอบวิชาชีพครูควรต้องจัดทำ แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อนำไปสู่การปฏิบัติได้ด้วยและหัวใจสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้คือการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ เพราะเป็นการอธิบายแผนการดำเนินการสอนทุกอย่างรวมทั้งบทบาทครูและบทบาทผู้เรียน การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เป็นหัวข้อในแผนการจัดการเรียนรู้ที่สำคัญ แต่แผนการเรียนรู้ที่ดีควรจะต้องมีความเชื่อมโยงกันทุกหัวข้อในแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้ที่สามารถเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ในลักษณะดังกล่าวได้นับได้ว่าเป็นผู้มีสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนั้น ผู้ที่ทำหน้าที่สอนนักศึกษาครูจึงจำเป็นต้องผลิตบัณฑิตให้เป็นผู้ที่มีความรู้ตามมาตรฐานดังกล่าว เพื่อนำไปสู่การประกอบวิชาชีพครูต่อไป

การขับเคลื่อนให้นักศึกษาครูมีผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ และเป็นไปตามเกณฑ์สาระความรู้และสมรรถนะของผู้ประกอบวิชาชีพครูตามมาตรฐานความรู้ นั้นควรให้นักศึกษาครูได้เรียนรู้โดยเน้นการลงมือปฏิบัติและสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เกิดกระบวนการคิดการแก้ปัญหาผ่าน การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ซึ่งการจัดการเรียนรู้ที่มีลักษณะดังกล่าวสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) หรืออาจเรียกว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning ดังที่ ไชยยศ เรืองสุวรรณ (Ruangsawan, 2010: 1-2) ที่ได้กล่าวถึง Active Learning ไว้ว่าเป็นการเรียนการสอนที่สามารถพัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหา การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ สร้างองค์ความรู้ และจัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน มีการสร้างองค์ความรู้ รวมทั้งผู้เรียนมีการสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันและร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน ผู้เรียนได้เรียนรู้ ความรับผิดชอบร่วมกันการมีวินัยในการทำงานและการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ เป็นกระบวนการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน พูด ฟัง คิด เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนเน้นทักษะการคิดขั้นสูง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลข่าวสาร สารสนเทศ และหลักการสู่การสร้างความคิดรวบยอด ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยการความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง ความรู้ เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้ และการสรุปบทวนของผู้เรียน



นอกจากนี้ มีงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่พบว่าสามารถพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความรู้ความสามารถในการจัดการเรียนการสอน อาทิเช่น นนทลี พรธาดาวิทย์ (Pornthadawit, 2017: 1) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในวิชาการจัดการเรียนรู้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้ Active Learning ที่มีต่อนักศึกษาในวิชาการจัดการเรียนรู้ และศึกษาคุณลักษณะผู้สอนในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมที่ผู้สอนจัดให้กับนักศึกษามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก กิจกรรมส่งเสริมให้นักศึกษาได้เรียนรู้ร่วมกัน ช่วยพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม และนักศึกษามีความคิดเห็นว่าคุณลักษณะผู้สอนมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ เพ็ญพนอ พ่วงแพ (Phuangphae, 2019: 107-108) ที่ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างความรู้ร่วมกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมสมรรถนะครูสังคัมศึกษาสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและศึกษาผลการใช้รูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างความรู้ร่วมกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมสมรรถนะครูสังคัมศึกษาสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างความรู้ร่วมกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมสมรรถนะครูสังคัมศึกษาสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครูมีชื่อว่า 2P2A และผลการใช้รูปแบบพบว่า นักศึกษาวิชาชีพครูมีสมรรถนะครูสังคัมศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และมีความคิดเห็นต่อการใช้รูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนอยู่ในระดับมากที่สุด จากผลการวิจัยข้างต้นพบว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกสามารถพัฒนาผู้เรียนได้จริงผ่านการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติ และผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกจาก นนทลี พรธาดาวิทย์ (Pornthadawit, 2017: 18); สัญญา ภัทรากกร (Patrakorn, 2009: 17); บัญญัติ ชำนาญกิจ (Chamnankit, 2006: 3-4) และซิลเบอร์แมน (Silberman, 1996: 11) สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกมี 6 ลักษณะสำคัญ ดังนี้ 1) ผู้เรียนได้แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง 2) ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ 3) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4) ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิด 5) ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกัน 6) ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งลักษณะสำคัญดังกล่าวจะนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในงานวิจัยต่อไป

การจัดการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาครูในหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากรปัจจุบันมีรายวิชา การจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน ซึ่งเป็นรายวิชาที่พัฒนานักศึกษาให้มีความรู้ความเข้าใจในศาสตร์ของการสอน และมีความสามารถในการนำศาสตร์ดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้และจัดการเรียนรู้ได้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสนทนากลุ่มเพื่อสอบถามครูผู้สอนทุกคนในรายวิชาทั้ง 4 กลุ่มเรียนในภาคเรียนที่ผ่านมา รวมจำนวน 12 คน พบว่าปัญหาคือ ส่วนใหญ่นักศึกษามีการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ยังเน้นการบรรยายและให้ผู้เรียนทำใบงานและทำแบบฝึกหัด มีส่วนน้อยที่ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะทำการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกของนักศึกษาครู ทั้งนี้เพื่อเป็นประโยชน์ในการผลิตบัณฑิตให้มีคุณภาพในวิชาชีพครูต่อไป



วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของนักศึกษาครู
- 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาครูที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก

แนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

1. การจัดการเรียนรู้เชิงรุก

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก เป็นการจัดประสบการณ์หรือการจัดกิจกรรมให้แก่ผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงหรือกระทำกิจกรรมต่าง ๆ โดยตัวผู้เรียนและส่งผลให้เกิดความเข้าใจต่อสิ่งที่เรียนรู้และเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย โดยให้ผู้เรียนเกิดทักษะกระบวนการคิดและสามารถสร้างความรู้ได้ด้วยตนเองผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ การจัดการเรียนรู้เชิงรุกมีลักษณะสำคัญหลายอย่างตามแนวคิดของนักวิชาการและเป็นสิ่งสำคัญที่สะท้อนว่าหากมีการจัดการเรียนรู้หรือจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกควรจะต้องมีลักษณะสำคัญและผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกจาก นนทลี พรธาดาวิตย์ (Pornthadawit, 2017: 18); สัญญา ภัทรากกร (Patrakorn, 2009: 17); บัญญัติ ชำนาญกิจ (Chamnankit, 2006: 3-4) และซิลเบอร์แมน (Silberman, 1996: 11) สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุกมี 6 ลักษณะสำคัญ ดังนี้ 1) ผู้เรียนได้แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง 2) ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ 3) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4) ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิด 5) ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกัน 6) ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งลักษณะสำคัญดังกล่าวจะนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในงานวิจัยต่อไป

2. สมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก

การจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนควรมีสมรรถนะในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งในงานวิจัยนี้หมายถึงการที่นักศึกษาครูในฐานะครูผู้สอนสามารถเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ได้และให้มีกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งเป็นหัวข้อหรือองค์ประกอบหนึ่งของแผนการจัดการเรียนรู้ที่เป็นไปตามลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก และผู้วิจัยกำหนดหัวข้อของแผนการจัดการเรียนรู้ที่นักศึกษาครูต้องดำเนินการเขียนเพื่อสะท้อนว่ามีสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก จำนวน 8 หัวข้อ ได้แก่ 1) มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด 2) สารการเรียนรู้ 3) สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 4) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5) ชิ้นงาน/ภาระงาน 6) การวัดและประเมินผล 7) กิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งหัวข้อนี้นักศึกษาครูต้องสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก จำนวน 6 ลักษณะ ได้แก่ (1) ผู้เรียนได้แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง (2) ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ (3) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (4) ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิด (5) ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกัน และ (6) ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และ 8) สื่อการเรียนรู้



วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบการวิจัยก่อนทดลอง (Pre Experimental Designs or Non Designs) แบบ The One-Shot Case Study ผู้วิจัยได้กำหนดแนวทางในการศึกษาวิจัยซึ่งมีขั้นตอนวิธีดำเนินการวิจัยแบ่งเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นตอนการเตรียมการวิจัย

1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.1.1 ศึกษาเอกสารหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต คำอธิบายรายวิชาและจุดประสงค์รายวิชา การจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน

1.1.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก

1.1.3 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก รวมทั้งการจัดทำแบบประเมินสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก การจัดทำแบบสอบถามความคิดเห็นในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

1.2 กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.2.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 2 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ที่ลงทะเบียนในรายวิชา 462 202 การจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน จำนวน 4 กลุ่ม รวม 143 คน และแต่ละกลุ่มมีความคล้ายคลึงกัน

1.2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 2 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ที่ลงทะเบียนในรายวิชา 462 202 การจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน กลุ่มที่ 1 จำนวน 31 คน ได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

1.3 กำหนดตัวแปรที่ศึกษา

1.3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก

1.3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ สมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก และความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกของนักศึกษาครู

2. ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

2.1.1 ศึกษาเอกสารหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต หลักสูตรรายวิชาการจัดการเรียนรู้ และการจัดการชั้นเรียน คำอธิบายรายวิชา จุดประสงค์รายวิชา

2.1.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

2.1.3 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ โดยให้มีการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตรงกับลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ผู้วิจัยสรุปจากการสังเคราะห์ จำนวน 6 ลักษณะสำคัญ ดังนี้



.....
1) ผู้เรียนได้แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง 2) ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ 3) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4) ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิด 5) ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกัน และ 6) ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้ที่อยู่ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน แผนละ 4 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง

2.1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดทำขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 3 คน เพื่อพิจารณาความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) ของแผนการจัดการเรียนรู้ แล้วนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณ ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence Index: IOC)

2.1.5 คำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งมาเรียม นิลพันธุ์ (Nillapun, 2015: 179) กล่าวว่า หากค่าดัชนีความสอดคล้องมีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 0.50 ถือว่ามีความสอดคล้องตามเกณฑ์และสามารถนำไปใช้ได้ ผลปรากฏว่าค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 3 แผน มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.67-1.00 ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับแผนการจัดการเรียนรู้ว่า ควรมีการระบุสัญลักษณ์หรือข้อความที่แสดงลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกแต่ละข้อในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และควรให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกันในลักษณะที่หลากหลายแทนการทำกิจกรรมแบบเดียวกันทุกแผน

2.1.6 ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และนำแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักศึกษาครูที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา กลุ่มที่ 2 ซึ่งเป็นห้องเรียนที่มีความรู้ความสามารถใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

2.1.7 นำผลการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้และปัญหาที่พบจากการทดลองใช้ (Try Out) มาปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ให้มีความเหมาะสม ผลการทดลองใช้พบว่า นักศึกษาครูบางส่วนต้องการข้อมูลเนื้อหาสาระที่สอนแต่ละเรื่องในภาพรวมเพื่อสร้างองค์ความรู้ ดังนั้นผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนจึงมีการวางแผนในการจัดเตรียมสื่อที่เป็นเอกสารเพื่อความสะดวกในการพิจารณาเนื้อหาสาระที่สอนในภาพรวม

2.1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

2.2 แบบประเมินสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก มีขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

2.2.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบประเมินสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก

2.2.2 สร้างแบบประเมินสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยกำหนดรายการประเมิน จำนวน 8 รายการ ได้แก่ 1) มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด 2) สาระการเรียนรู้ 3) สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 4) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5) ชิ้นงาน/ภาระงาน 6) การวัดและประเมินผล 7) กิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งหัวข้อนี้ นักศึกษาครูต้องสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก จำนวน 6 ลักษณะ และ 8) สื่อการเรียนรู้ รวม 25 คะแนน ลักษณะเครื่องมือเป็นแบบมาตราประมาณค่า



(Rating Scale) โดยแต่ละรายการมีคะแนนเต็มไม่เท่ากัน ให้คะแนนตามเกณฑ์การประเมิน (Rubric Scoring) คะแนนเต็มที่แตกต่างกันนำมาคิดเป็นค่าร้อยละ

2.2.3 นำแบบประเมินสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่สร้างขึ้น เสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน พิจารณาความตรงตามเนื้อหาและความถูกต้องเหมาะสมของการใช้ภาษา แล้วนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence Index: IOC)

2.2.4 คำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งมาเรียบ นิลพันธุ์ (Nillapun, 2015: 179) กล่าวว่า หากค่าดัชนีความสอดคล้องมีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 0.50 ถือว่ามีความสอดคล้องตามเกณฑ์ และสามารถนำไปใช้ได้ ผลปรากฏว่าค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.67-1.00 ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับแบบประเมินสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกว่า ควรมีการระบุนิยามในคำชี้แจงในแบบประเมิน เกี่ยวกับคำว่า “สมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก” เพื่อให้ผู้ประเมิน ผู้ถูกประเมิน และผู้ที่สนใจ มีความเข้าใจในสิ่งที่ประเมินตรงกัน

2.2.5 ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และนำแบบประเมินสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักศึกษาครูที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา กลุ่มที่ 2 ซึ่งเป็นห้องเรียนที่มีความรู้ความสามารถใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างและผ่านการเรียนเนื้อหาที่ทำวิจัยมาแล้ว เพื่อหาคุณภาพของแบบประเมินสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก

2.2.6 นำผลการทดลองใช้แบบประเมินสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก และปัญหาที่พบจากการทดลองใช้ (Try Out) มาปรับปรุงแบบประเมินสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ผลการทดลองใช้พบว่า ข้อความบางข้อบางประเด็นในแบบประเมินสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกควรมีการปรับการใช้ภาษาในแต่ละข้อให้มีความชัดเจนและกระชับมากขึ้น

2.2.7 ปรับปรุงแก้ไขและนำแบบประเมินสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

2.3 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก มีขั้นตอนในการสร้าง และหาคุณภาพ ดังนี้

2.3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบสอบถามความคิดเห็น

2.3.2 สร้างแบบสอบถามความคิดเห็น ซึ่งเป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความรู้สึนึกคิด ของนักศึกษาครูที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก พิจารณาจากคะแนนที่ได้จากแบบสอบถามความคิดเห็น มีลักษณะเป็นแบบแบบมาตราประเมินค่า 5 ระดับ จำนวน 3 ประเด็น ได้แก่ 1) ด้านบรรยากาศ 2) ด้านการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ 3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ รวม 12 ข้อ

2.3.3 นำแบบสอบถามความคิดเห็นไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบความถูกต้อง และความสอดคล้องของวัตถุประสงค์และประเด็นคำถาม พิจารณาความตรงตามเนื้อหาและความถูกต้อง



.....
เหมาะสมของการใช้ภาษา แล้วนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence Index: IOC)

2.3.4 คำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งมาเรียบ นิลพันธุ์ (Nillapun, 2015: 179) กล่าวว่า หากค่าดัชนีความสอดคล้องมีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 0.50 ถือว่ามีความสอดคล้องตามเกณฑ์ และสามารถนำไปใช้ได้ ผลปรากฏว่าค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความคิดเห็น มีค่าดัชนีความสอดคล้อง 1.00

2.3.5 นำแบบสอบถามความคิดเห็นไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักศึกษาครูที่ลงทะเบียนในรายวิชา กลุ่มที่ 2 ซึ่งเป็นห้องเรียนที่มีความรู้ความสามารถใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างและผ่านการเรียนเนื้อหาที่ทำวิจัยมาแล้ว เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของการใช้แบบสอบถามความคิดเห็น

2.3.6 นำแบบสอบถามความคิดเห็นไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

3. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

3.1 จัดเตรียมแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ที่ผู้วิจัยได้สังเคราะห์จำนวน 6 ลักษณะสำคัญ ดังนี้ 1) ผู้เรียนได้แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง 2) ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ 3) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4) ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิด 5) ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกัน และ 6) ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง รวม 3 แผน ที่ผ่านการตรวจสอบการหาคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว

3.2 จัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาครู โดยเนื้อหาสาระที่ทำการสอนอยู่ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน แผนละ 4 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง ซึ่งนักศึกษาครูต้องจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยมีองค์ประกอบหรือหัวข้อแผนจำนวน 8 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด 2) สาระการเรียนรู้ 3) สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 4) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5) ชิ้นงาน/ภาระงาน 6) การวัดและประเมินผล 7) กิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งองค์ประกอบนี้ต้องมีรายละเอียดการจัดกิจกรรมที่สะท้อนลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกทั้ง 6 ลักษณะสำคัญ และ 8) สื่อการเรียนรู้

3.3 ประเมินสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้แบบประเมินสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้ที่นักศึกษาครูจัดทำขึ้น

3.4 ศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาพัฒนาสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาครูโดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาครูที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูล และสรุปผลการวิจัย

4. ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลตามระเบียบวิธีวิจัย โดยใช้สถิติวิเคราะห์และดำเนินการ ดังนี้

4.1 วิเคราะห์ผลการประเมินสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกของนักศึกษาครู โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และร้อยละ รายการประเมินมี 8 รายการ



รวม 25 คะแนน แต่ละรายการมีคะแนนเต็มไม่เท่ากัน ให้คะแนนตามเกณฑ์การประเมิน คะแนนเต็มที่แตกต่างกันนำมาคิดเป็นค่าร้อยละ และแปลความหมาย

4.2 วิเคราะห์ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาครูที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อพัฒนาพัฒนาสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาครู โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis)

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยมีการดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์การวิจัย โดยแบ่งเป็น 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ผลการศึกษาสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกของนักศึกษาครูหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก และตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษา ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อพัฒนาสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกของนักศึกษาครู ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกของนักศึกษาครูหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

ผู้วิจัยศึกษาสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกของนักศึกษาครู โดยให้นักศึกษาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกในลักษณะของการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ และประเมินผล โดยใช้แบบประเมินสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก มีจำนวน 8 ประเด็น รวม 25 คะแนน ผลการศึกษาสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกของนักศึกษาครู มีรายละเอียด ดังเสนอในตารางดังนี้

ตาราง ผลการศึกษาสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกของนักศึกษาครู

รายการประเมิน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ	แปลความ	ลำดับ
1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด	2	1.97	0.18	98.39	มากที่สุด	1
2. สารการเรียนรู้	4	3.87	0.34	96.77	มากที่สุด	3
3. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	3	2.87	0.34	95.70	มากที่สุด	5
4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์	2	1.94	0.25	96.77	มากที่สุด	3
5. ชิ้นงาน/ภาระงาน	2	1.81	0.40	90.32	มากที่สุด	8
6. การวัดและประเมินผล	5	4.71	0.46	94.19	มากที่สุด	7
7. กิจกรรมการเรียนรู้	5	4.90	0.30	98.06	มากที่สุด	2
8. สื่อการเรียนรู้	2	1.90	0.30	95.16	มากที่สุด	6
รวม	25	23.97	1.25	95.87	มากที่สุด	

จากตารางผลการศึกษาสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกของนักศึกษาครูข้างต้น พบว่า ในภาพรวมนักศึกษาครูมีสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}$ = 23.97, S.D. = 1.25) คิดเป็นร้อยละ 95.87 เมื่อพิจารณารายข้อ เรียงลำดับค่าร้อยละรายการประเมินจากมากไปน้อย



.....
ดังนี้ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 1.97$, S.D. = 0.18) คิดเป็นร้อยละ 98.39
กิจกรรมการเรียนรู้อยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.90$, S.D. = 0.30) คิดเป็นร้อยละ 98.06 คุณลักษณะ
อันพึงประสงค์อยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 1.94$, S.D. = 0.25) และสาระการเรียนรู้ในระดับ มากที่สุด
($\bar{X} = 3.87$, S.D. = 0.34) ค่าร้อยละเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 96.77 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนรู้ในระดับ
มากที่สุด ($\bar{X} = 2.87$, S.D. = 0.34) คิดเป็นร้อยละ 95.70 สื่อการเรียนรู้ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 1.90$,
S.D. = 0.30) คิดเป็นร้อยละ 95.16 การวัดและประเมินผลอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = 0.46)
คิดเป็นร้อยละ 94.19 ชิ้นงาน/ภาระงานอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 1.81$, S.D. = 0.40) คิดเป็นร้อยละ 90.32

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาสมรรถนะ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกของนักศึกษาครู

ผู้วิจัยศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาสมรรถนะการออกแบบ
กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกของนักศึกษาครู โดยให้นักศึกษาทำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาครูที่มีต่อ
การจัดการเรียนรู้เชิงรุก มีลักษณะเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 3 ประเด็น ได้แก่
1) ด้านบรรยากาศ 2) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ รวม 12 ข้อ ผลการศึกษา
ความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้
เชิงรุกของนักศึกษาครูมีรายละเอียดดังเสนอในตารางดังนี้

ตาราง ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาสมรรถนะการออกแบบ
กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกของนักศึกษาครู

รายการ		$\bar{X}$	S.D.	แปล ความ	ลำดับ
1. ด้านบรรยากาศ		4.83	0.39	มากที่สุด	2
1.1	การจัดการเรียนรู้ทำให้นักศึกษามีการช่วยเหลือซึ่งกันในกลุ่ม	4.74	0.44	มากที่สุด	3
1.2	การจัดการเรียนรู้ทำให้นักศึกษามีสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนในกลุ่ม	4.90	0.30	มากที่สุด	1
1.3	การจัดการเรียนรู้ทำให้นักศึกษาได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน	4.83	0.45	มากที่สุด	2
2. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้		4.83	0.38	มากที่สุด	1
2.1	นักศึกษาได้แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง	4.87	0.34	มากที่สุด	2
2.2	นักศึกษาได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ	4.80	0.40	มากที่สุด	5
2.3	นักศึกษามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.83	0.37	มากที่สุด	3
2.4	นักศึกษาได้พัฒนาทักษะการคิด	4.93	0.24	มากที่สุด	1
2.5	นักศึกษามีปฏิสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกัน	4.83	0.37	มากที่สุด	3
2.6	นักศึกษาได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง	4.77	0.56	มากที่สุด	6



รายการ		$\bar{X}$	S.D.	แปล ความ	ลำดับ
3. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ		4.80	0.39	มากที่สุด	3
3.1	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักศึกษามีความรู้มากขึ้น	4.80	0.40	มากที่สุด	2
3.2	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักศึกษาพัฒนาตนเองได้	4.77	0.42	มากที่สุด	3
3.3	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักศึกษานำสิ่งที่เรียนไปประยุกต์ใช้ได้	4.83	0.37	มากที่สุด	1
รวม		4.82	0.38	มากที่สุด	

จากตารางผลการศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกของนักศึกษาครู พบว่า ในภาพรวมนักศึกษาครูมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.82$, S.D. = 0.38) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า อยู่ในระดับ มากที่สุด ทุกด้าน เมื่อเรียงลำดับค่าเฉลี่ยรายด้านจากมากไปน้อย มีรายละเอียดดังนี้ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.83$, S.D. = 0.38) ด้านบรรยากาศ ($\bar{X} = 4.83$, S.D. = 0.39) และด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.39)

อภิปรายผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) สมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกของนักศึกษาครูหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 87.95 จากผลการศึกษาดังกล่าวสอดคล้องกับ Meyers and Jones, 1993 ที่ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกมีประโยชน์กับผู้เรียน โดยเพิ่มแรงจูงใจต่อการเรียนรู้ทุกคนเรียนรู้ที่จะทำงานร่วมกันและสามารถได้ข้อมูลป้อนกลับทันที เพราะธรรมชาติของการจัดการเรียนรู้เป็นแบบที่ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าคำแนะนำที่ได้รับจากเพื่อนเป็นสิ่งที่มีความค่า และสอดคล้องกับ Campbell and Piccinin, 1999 ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับประสบการณ์ชีวิตของผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้เดิมและส่งเสริมความจำในระยะยาว

หากพิจารณาจากงานวิจัยที่มีการจัดการเรียนรู้เชิงรุกจะพบว่า ผลที่ได้มีความสอดคล้องกันคือสามารถพัฒนาผู้เรียนได้ ดังเช่น งานวิจัยของสุภัทรา ภูษิตรัตนาวาลี (Phusitrattanaawalee, 2017: 1) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับคณาจารย์วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคใต้ ผลการวิจัยพบว่า เมื่อจัดการเรียนรู้เชิงรุกพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงรุกกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีความแตกต่างกัน โดยนักศึกษากลุ่มทดลองมีพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงรุกมากกว่ากลุ่มควบคุม นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ อนุสิษฐ์ พันธุ์กล้า ธารณา สุวรรณเจริญ และชลลิตา แดงนารา (Panklum, Suwanjarean and Tangnara, 2017: 1) ที่ทำการวิจัยเรื่อง ผลการใช้การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู ที่พบว่า ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูหลังสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก และผลศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล



.....
และความรับผิดชอบของนักศึกษาครูหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยภาพรวมพบว่า อยู่ในระดับ มากที่สุด และสอดคล้องกับ ณฐกร ดวงพระเกษ (Duangpraget, 2019: 1) ที่วิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมสมรรถนะนักศึกษาการศึกษาแบบนอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย พบว่า ด้านผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ด้านผลการประเมินทักษะการเรียนรู้ร่วมกันพบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับ มาก

เมื่อพิจารณารายข้อ เรียงลำดับค่าร้อยละรายการประเมินจากมากไปน้อย มีรายละเอียดดังนี้ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดอยู่ในระดับ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 98.39 กิจกรรมการเรียนรู้อยู่ในระดับ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 98.06 คุณลักษณะอันพึงประสงค์อยู่ในระดับ มากที่สุด และสาระการเรียนรู้อยู่ในระดับ มากที่สุด ค่าร้อยละเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 96.77 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 95.70 สื่อการเรียนรู้ในระดับ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 95.16 การวัดและประเมินผล อยู่ในระดับ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 94.19 ชิ้นงาน/ภาระงานอยู่ในระดับ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 90.32 จากผลการพิจารณาสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกของนักศึกษาครูที่แสดงผลการพิจารณาเป็นรายข้อดังกล่าวแสดงถึงการที่นักศึกษาครูสามารถเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ ได้เป็นอย่างดีโดยอยู่ในระดับ มากที่สุด ทุกรายการ และเมื่อพิจารณาในรายการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งมีเกณฑ์การประเมินเกี่ยวกับลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกทั้ง 6 ลักษณะสำคัญออกมาในระดับ มากที่สุดนั้น แสดงให้เห็นว่านักศึกษาครูสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกได้อย่างดี สอดคล้องกับสุวิทย์ มูลคำ และคณะ (Moolkam and et al, 2006) และสำลี รักสุทธี และคณะ (Raksuthee and et al, 2003) ที่กล่าวถึงลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีและการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ โดยสรุปว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีควรมีกิจกรรมให้ผู้เรียนเป็นผู้ได้ลงมือปฏิบัติให้มากที่สุด เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเป็นผู้ค้นพบคำตอบหรือทำสำเร็จด้วยตนเอง ให้ผู้เรียนคิดแก้ปัญหาหรือหาแนวทางไปสู่ความสำเร็จในการทำกิจกรรมเอง เน้นทักษะกระบวนการ มุ่งให้ผู้เรียนรับรู้และนำกระบวนการไปใช้จริง

2) ความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกของนักศึกษาครู อยู่ในระดับ มากที่สุด เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า อยู่ในระดับ มากที่สุด ทุกด้าน เรียงลำดับค่าเฉลี่ยรายด้านจากมากไปน้อย ดังนี้ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ จากผลการวิจัยดังกล่าวทำให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกทำให้ผู้เรียนมีความคิดเห็นในเชิงบวก สอดคล้องกับ สัญญา ภัทรการ (Patrakorn, 2009: 1) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกทำให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน และสอดคล้องกับ ศูนย์เทคโนโลยีการศึกษาแห่งบัฟฟาโล (Buffalo Educational Technology Center, 2001: 1) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกช่วยส่งเสริมความคิดเห็นและเจตคติทางบวกต่อการเรียน การจัดการเรียนรู้เชิงรุกช่วยให้ผู้สอนสามารถปรับเจตคติผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้ได้ถึงแม้จะเป็นการสอนในชั้นเรียนขนาดใหญ่ เนื่องจากผู้เรียนได้รับความพอใจจากเนื้อหาและแบบฝึกหัดที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง ทำให้เห็นความสำคัญเกิดความพยายามและรับผิดชอบต่อการเรียนรู้มากขึ้น อันเนื่องมาจากการเห็นคุณค่าของการเรียนรู้ที่ตนเองได้ลงมือปฏิบัติจริง และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุภัทรา ภูษิตรัตนาวลี (Phusitrattanawalee, 2017: 1) ที่ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับคณาจารย์วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคใต้ พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกอยู่ในระดับ ดี และงานวิจัย



.....
ของ ณฐกร ดวงพระเกษ (Duangpraget, 2019: 1) ที่ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมสมรรถนะนักศึกษาการศึกษาการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยผลการศึกษา เจตคติพบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับ มาก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1) การจัดการเรียนรู้ตามลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก นับเป็นสิ่งสำคัญที่จะนำไปสู่ความสำเร็จในการเรียน ดังนั้น ผู้สอนควรทำความเข้าใจลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกดังกล่าว และตรวจสอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ครอบคลุมทุกลักษณะสำคัญเพื่อนำไปปฏิบัติการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งควรสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเป้าหมายในการเรียน ขั้นตอนการเรียน บทบาทหน้าที่ในการเรียน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจเป้าหมายและแนวทางในการเรียนรู้ของตนเอง

2) การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ผู้สอนควรมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียน เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเรียนรู้ร่วมกันและแสดงความสามารถของตนเองอย่างเต็มศักยภาพ และผู้สอนควรสอนแบบ Active Teaching ด้วยเพื่อเป็นการกระตุ้นตนเองก่อนไปกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรศึกษาว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ส่งผลต่อผู้เรียนที่มีรูปแบบการเรียนรู้ (Learning Style) ที่มีความแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร เพื่อให้สามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความแตกต่างระหว่างบุคคลได้

2) ควรศึกษาผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุกว่าส่งผลด้านพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงรุกด้วยหรือไม่ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผู้เรียนต่อไป

3) ควรศึกษาแนวทางในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกไปใช้ เพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะความเป็นครูด้านอื่น อาทิเช่น ทักษะการจัดการเรียนรู้ ทักษะการแก้ปัญหา

References

- Buffalo Educational Technology Center. (2001). **Teaching Strategies: Active Learning**. [Online]. Retrieved June 26, 2020, from <http://etc.buffalo.edu/tlr/whatis.html>.
- Chamnankit, B. (2006). “ Why Using Active Learning in Higher Education” . **Knowledge Management Journal** 11(1): 1-7. (in Thai)
- Campbell, E. and Piccinin, S. (1999). **Active Learning**. in **Centre for University Teaching Technologies, University of Ottawa**. [Online]. Retrieved July 5, 2008, from http://www.uottawa.ca/academic/cut/options/Feb_99/ActiveLearning_en.htm.
- Duangpraget, N. (2019). **Problem-based Active Learning Model on Non-formal Education Students’ Academic Competence**. [Online]. Retrieved June 20, 2020, from <http://ejournals.swu.ac.th/index.php/jedu/article/view/9862>. (in Thai)



-
- Meyers, C. and Jones, T. B. (1993). **Promoting Active Learning: Strategies for The College Classroom**. San Francisco: Jossey-Bass.
- Moolkam, S. and et al, (2006). **Writing Lesson Plan in Thinking**. 2nd ed. Bangkok: Pappim Limited Partnership. (in Thai)
- Nillapun, M. (2015). **Research Methodology in Education**. 8th ed. Nakhon Pathom: Research and Educational Development Center, Faculty of Education, Silpakorn University. (in Thai)
- Office of the Higher Education Commission. (2009). **Thai Qualifications Framework for Higher Education**. [Online]. Retrieved July 26, 2020, from <http://www.mua.go.th/users/tqf-hed/news/FilesNews/FilesNews3/News328072552.pdf>. (in Thai)
- Panklum, A., Suwanjarean, T. and Tangnara, C., (2017). **The Effect of Using Active Learning to Promote English Speaking Skill for Pre-service Teachers**. [Online]. Retrieved July 26, 2020, from <https://research.kpru.ac.th/sac/fileconference/24542018-05-01.pdf>. (in Thai)
- Patrakorn, S. (2009). **The Effects of Organizing Active Learning on Problem Solving and Mathematical Communication Abilities of Mathayomsuksa III Students in Probability**. Master of Education Thesis Program in Secondary Education Faculty of Education Srinakharinwirot University. (in Thai)
- Phuangphae, P. (2019). “A Development of Instructional Activities Model Based on Constructivist Theory and Active Learning for Student Teachers to Enhance Social Studies Teachers Competencies”. **Veridian E-Journal, Silpakorn University** 11(2): 1-2. (in Thai)
- Phusitrattanawalee, P. (2017). “Active Learning Instructional Model of Teachers in Southern College Technology”. **Journal of Southern Technology** 10(1): 1. (in Thai)
- Pornthadawit, N. (2017). “Development of Active Learning in Learning Management Subject”. **UTK Research Journal** 11(1): 1-2. (in Thai)
- Raksuthee, S. and et al. (2003). **Handbook: Writing Lesson Plan**. Bangkok: Pattanasuksa. (in Thai)
- Ruangsuwan, C. (2010). **Active Learning**. [Online]. Retrieved June 26, 2020, from https://www.pharmacy.cmu.ac.th/unit/unit_files/files_download/2011-06-2211-53-Active%20%20Learn.doc. (in Thai)
- Silberman, M. (1996). **Active Learning**. Boston: Allyn & Bacon.