



งานวิจัยคัดสรร “งานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้”

สถาบันวิจัยและพัฒนา
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
2564



งานวิจัยคัดสรร “งานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้”

สถาบันวิจัยและพัฒนา
มหาวิทยาลัยสวณดุสิต
2564

งานวิจัยคัดสรร “งานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้”

พิมพ์ครั้งที่ 1 2564
ISBN 978-616-286-021-8
ISBN (e-book) 978-616-286-020-1

ผู้จัดพิมพ์เผยแพร่ สถาบันวิจัยและพัฒนา
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต 295 ถนนนครราชสีมา
แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300
โทรศัพท์: 0-2244-5280-4
โทรสาร: 0-2668-7460
Website: <http://research.dusit.ac.th>



Scan Me

QR Code ที่สามารถเข้าถึง
รายงานการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์ (e-book)

เกริ่นนำ

การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้มีความสำคัญอย่างยิ่งต่ออาจารย์ผู้สอนในปัจจุบัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือที่สามารถนำไปใช้เพื่อแก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้หรือพัฒนาผู้เรียน ให้เต็มตามศักยภาพ มหาวิทยาลัยสวนดุสิตจึงได้มุ่งเน้นให้มีการสนับสนุนงบประมาณ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ผ่านกระบวนการวิจัย โดยสร้างกลไกการพัฒนาอาจารย์ของมหาวิทยาลัย สวนดุสิตไปสู่ความเป็นอาจารย์มืออาชีพ ให้สามารถพัฒนาและปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ ในรายวิชาที่รับผิดชอบและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ สามารถนำไปใช้พัฒนา ผู้เรียน นอกจากนี้ยังเป็นการฝึกฝนทักษะในการเขียนบทความทางวิชาการและทักษะการวิจัย ผ่านการจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ด้านการวิจัยทาง การศึกษาในรูปแบบของคลินิกวิจัย เพื่อให้เกิดการพัฒนาการเรียนการสอนอย่างเป็นรูปธรรม ตลอดจนนำองค์ความรู้ที่เกิดขึ้นไปต่อยอดสู่การสร้างสรรค์ผลงานทางวิชาการของมหาวิทยาลัย ต่อไป



รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริโรจน์ ผลพันธิน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยสวนดุสิต

คำนำ

ประมวลผลงานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมผลงานวิจัยของอาจารย์ผู้สอน มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ในด้านการพัฒนาการเรียนรู้ที่ดำเนินการในปีการศึกษา 2560 - 2562 สำหรับเผยแพร่ให้กับผู้บริหาร อาจารย์ และผู้สนใจทั่วไป เนื้อหาภายในเล่มได้แบ่งผลงานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านนวัตกรรม การจัดการเรียนการสอน จำนวน 18 เรื่อง ด้านสื่อและนวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อการพัฒนาการเรียนรู้ จำนวน 11 เรื่อง และด้านการมุ่งเตรียมความพร้อมสู่คุณลักษณะในศตวรรษที่ 21 จำนวน 10 เรื่อง รวมทั้งหมด 39 เรื่อง โดยผู้อ่านจะได้รับความรู้ที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม การศึกษาและผลที่ได้จากการศึกษาของงานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ในแต่ละเรื่องที่อาจารย์ผู้สอนของมหาวิทยาลัยสวนดุสิตได้สร้างสรรค์ขึ้น

งานวิจัยแต่ละชิ้นที่ได้รวบรวมเผยแพร่นี้ มหาวิทยาลัยได้ผ่านคณะกรรมการในการคัดเลือกมาจากรายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์ที่สามารถเข้าถึงได้จาก <http://ebooks.dusit.ac.th> โดยงานวิจัยได้ผ่านการ Peer review จากผู้ทรงคุณวุฒิประจำสาขาที่เกี่ยวข้องกับประเด็นการวิจัยเรียบร้อยแล้ว

ขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนสนับสนุนให้การจัดทำประมวลผลงานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้เสร็จสมบูรณ์ด้วยดี คณะผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าประมวลผลงานวิจัยฯ เล่มนี้ จะสามารถให้ข้อมูลสารสนเทศที่เป็นประโยชน์กับอาจารย์ ผู้บริหาร และผู้สนใจทั่วไป สามารถนำข้อมูลไปใช้เป็นแนวทางในการแก้ปัญหาหรือพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้มีคุณภาพดียิ่งขึ้นต่อไป ทั้งนี้ หากมีข้อผิดพลาดประการใดจากการจัดทำประมวลผลงานวิจัยฯ เล่มนี้ คณะผู้จัดทำต้องขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย

คณะผู้จัดทำ

พฤษภาคม 2564

ผู้ทรงคุณวุฒิ

- | | |
|--|-------------------------------|
| 1. ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร.บุญเรียง ขจรศิลป์ | มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ |
| 2. รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริพันธุ์ สุวรรณมรรคา | จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 3. รองศาสตราจารย์ ดร.สังวรณ์ จัดกระโทก | มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช |
| 4. รองศาสตราจารย์ ดร.จันทร์แรม เรือนแป้น | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |
| 5. รองศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพล ร้าไพ | มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ |
| 6. รองศาสตราจารย์ ดร.อิทธิพัทธ์ สุตันทพรกุล | มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยุธยา อยู่เย็น | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |
| 8. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตต์วิมล คล้ายสุบรรณ | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |
| 9. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จินตนา ตันสุวรรณนนท์ | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |
| 10. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิราพร รอดพ่วง | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |
| 11. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วารุณี ถักนโซคติ | มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ |
| 12. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิชา นิมพลี | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |

สารบัญ

เกริ่นนำ	ข
คำนำ	ค
สารบัญ	จ
งานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ด้านวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน	1
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิราพร รอดพ่วง สถาบันวิจัยและพัฒนา	
บทวิพากษ์ : งานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ด้านวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน	2
รองศาสตราจารย์ ดร.สังวรณัฏฐ์ จิตกระโทก	
ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช	
• การใช้วิธีการสอนแบบ 4K โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอน ของรายวิชาการบริการอ้างอิงและสารสนเทศของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต	4
บุญญลักษณ์ ดำนานจิตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	
• ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมการกำกับตนเองของนักศึกษาพยาบาลโดยการจัดการ การเรียนการสอนแบบตกผลึกในวิชาวิจัยทางการพยาบาล	5
ดวงเนตร ธรรมกุล คณะพยาบาลศาสตร์	
• การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ STEM ในรายวิชาฟิสิกส์การประกอบอาหาร	6
จรรยา ไช้ณาบุตร โรงเรียนการเรือน (ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง ลำปาง)	
• ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ตามลีลาการเรียนรู้ของนักศึกษาที่เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อการนำตน ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง ลำปาง มหาวิทยาลัยสวนดุสิต	7
รัตนา กลิ่นจ้อย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ (ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง ลำปาง)	
• การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบกิจกรรมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักศึกษา ชั้นปีที่ 2 รายวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา	8
อัญชลี สุวัฑฒน คณะครุศาสตร์	
• ผลสัมฤทธิ์จากการจัดการเรียนการสอนแบบทีมเป็นฐานในรายวิชาการศึกษาเฉพาะเรื่อง ทางด้านเทคโนโลยีเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ชั้นปีที่ 3 หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์	9
อรศิริ ศิลาสัย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	
• ผลของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมพลังเชิงรุกผ่านการเล่นที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ ทักษะชีวิตในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษารายวิชามatemathematics	10
นิคาร์ตัน อัสระมโนรส คณะครุศาสตร์	
• การจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาการจัดหมวดหมู่ ระบบหอสมุดรัฐสภาอเมริกันของนักศึกษาหลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์	11
สายสุดา ปันตระกูล คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	

- การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือรายวิชาเคมีวิเคราะห์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี 12
อานง ใจแน่น และปิยพร รมแสง โรงเรียนการเรือน (ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง ลำปาง)
- การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ เอส ที เอ ดี (STAD) 13
รายวิชาเคมีวิเคราะห์อาหาร
อานง ใจแน่น และเสาวลักษณ์ กันจันะ โรงเรียนการเรือน (ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง ลำปาง)
- การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางการพัฒนารอบแนวคิดแบบเติบโตของนักศึกษา 14
คณะครุศาสตร์
อัษฎา พลอยโสมณ คณะครุศาสตร์
- การจัดการเรียนการสอนด้วยการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียน 15
แผนการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาในรายวิชาการจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน
ประภาพรรณ สมุทรเผ่าจินดา และอลงกรณ์ เกิดเนตร คณะครุศาสตร์
- การศึกษาความสามารถในการทำโครงงานปฐมวัยของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ด้วยวิธีการสอน 16
แบบโครงงานตามศาสตร์พระราชา
ธนพรรณ เพชรเศษ คณะครุศาสตร์ (วิทยาเขตสุพรรณบุรี)
- การพัฒนาทักษะการสร้างเครื่องมือวัดผลของนักศึกษาสาขาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต 17
โดยการใช้ผังกราฟิกร่วมกับการใช้คำถาม
ขวัญใจ จริยาทัศน์กร คณะครุศาสตร์ (ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง นครนายก)
- ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom) 18
ที่มีผลต่อการคิดวิเคราะห์และเจตคติทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักศึกษาชั้นปีที่ 4
หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
ชนิสรา เมธภัทรศิริ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- การพัฒนาความตระหนักรู้การวิจัยของนักศึกษาสาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ 19
โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยการวิจัยและชุมชนเป็นฐาน
บรรพต พิจิตรกำเนต คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
- การจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบแข่งขันผลสัมฤทธิ์กลุ่มร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อนเพื่อกระตุ้น 20
การเรียนรู้ วิชาการเขียนโปรแกรมเว็บของนักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ
ทินกร ชุนหัทธกุล คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- สมรรถนะการสร้างองค์ความรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบ DUSIT สำหรับนักศึกษาสาขาวิชา 21
การศึกษาปฐมวัย
อารีย์ เรืองภัทรนนต์ คณะครุศาสตร์ (วิทยาเขตสุพรรณบุรี)

งานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ด้านสื่อและนวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อการพัฒนาการเรียนรู้	22
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิราพร รอดพ่วง สถาบันวิจัยและพัฒนา	
บทวิพากษ์ : งานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ด้านสื่อและนวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อการพัฒนาการเรียนรู้	23
รองศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพล ร้าไพ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์	
• การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาวิทยาการจัดการเรียนรู้อัตโนมัติด้วยโปรแกรมการจัดการเรียนการสอนแบบ Game based learning	25
ธนพรธม เพชรเศษ คณะครุศาสตร์ (วิทยาเขตสุพรรณบุรี)	
• ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับกฎหมายอาญาและวิธีพิจารณาความอาญาจากการเล่นเกม Kahoot ของนักศึกษาหลักสูตรนิติศาสตรบัณฑิต	26
พรเพ็ญ ไตรพงษ์ โรงเรียนกฎหมายและการเมือง	
• การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบ Game based learning ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตรภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต	27
พรพิศ งามพงษ์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	
• วิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนด้วยการใช้แหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นฐานที่ส่งผลต่อการจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยไอซีทีของนักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ	28
ฐิตียา เนตรวงษ์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	
• การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คลื่นเสียง โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล ร่วมกับการใช้สมาร์ตโฟนเป็นเครื่องมือวัดสำหรับนักศึกษาครูฟิสิกส์ ชั้นปีที่ 1	29
ชาติ ทิฆะ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	
• การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การทดลองฟิสิกส์ โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับการประยุกต์ใช้สมาร์ตโฟน เซนเซอร์เป็นเครื่องมือวัดสำหรับนักศึกษาครูฟิสิกส์ ชั้นปีที่ 3	30
สุทัศน์ จันทวัล และชาติ ทิฆะ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	
• การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและมนทัศน์ เรื่อง สนามแม่เหล็ก โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบทำน่าย-สังเกต-อธิบายร่วมกับการใช้เซนเซอร์แม่เหล็กไฟฟ้าบนสมาร์ตโฟนเป็นเครื่องมือวัดสำหรับนักศึกษาครูฟิสิกส์ ชั้นปีที่ 3	31
อุดมศักดิ์ กิจทวี และชาติ ทิฆะ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	
• การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้การสอนวิชาพยาธิวิทยา ผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) ของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต	32
ธีระชล สาดสิน คณะพยาบาลศาสตร์	
• การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Google forms ประยุกต์ใช้ในการสอนรายวิชาเทคนิคการผลิตเบเกอรี่	33
บุญญาพร เชื้อสมพงษ์ โรงเรียนการเรือน (วิทยาเขตสุพรรณบุรี)	
• ผลการพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการออกแบบหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัย ด้วยแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย	34
รวี ตรีพิชยากร คณะครุศาสตร์ (ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง นครนายก)	
• การใช้เทคนิคการทำเหมืองข้อมูลในการตัดสินใจเลือกสายการเรียนที่เหมาะสมของนักศึกษา ชั้นปีที่ 2 หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์	35
วีณา ขาวฟ้า และอรศิริ ศิลาลัย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	

งานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ด้านการมุ่งเตรียมความพร้อมสู่คุณลักษณะในศตวรรษที่ 21	36
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิราพร รอดพ่วง สถาบันวิจัยและพัฒนา	
บทวิพากษ์ : งานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ด้านการมุ่งเตรียมความพร้อมสู่คุณลักษณะในศตวรรษที่ 21	37
รองศาสตราจารย์ ดร.อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	
การพัฒนาเกมเสริมทักษะการแก้ปัญหา สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์ และสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต	39
นันทวัน เรืองอร่าม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	
การพัฒนาทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขโดยใช้กิจกรรมเกมการเรียนรู้ (Game based learning) ในรายวิชาคณิตศาสตร์การอาหาร	40
อาจารย์จรรยา ไทะนาบุตร โรงเรียนการเรือน (ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง ลำปาง)	
การศึกษาทักษะการคิดโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน รายวิชาพลเมืองไทยและพลโลกที่ดี สำหรับนักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต วิทยาเขตสุพรรณบุรี	41
สมิลา ติวสันต์ คณะวิทยาการจัดการ (วิทยาเขตสุพรรณบุรี)	
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านการคิดวิเคราะห์ รายวิชาการเมืองการปกครองในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยใช้เทคนิคการสอนแบบซินดิเคต (Syndicate)	42
เพ็ญภา เว็บบ์ โรงเรียนกฎหมายและการเมือง	
การศึกษาความสามารถในการทำโครงการและความมีจิตสาธารณะ โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงการของนักศึกษา สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ ชั้นปีที่ 3 คณะครุศาสตร์	43
จิราภรณ์ ยกอินทร์ คณะครุศาสตร์ (ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง นครนายก)	
การพัฒนาทักษะการวิจัยของนักศึกษาโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบฝึกปฏิบัติเป็นฐาน	44
ทิพย์ ขำอยู่ สมยศ เผือดจันทัก และอัครวัฒน์ วงศ์จิตติคุณ คณะครุศาสตร์	
การพัฒนาความสามารถในการอ่านค่าไนต์สเกลโดยใช้เทคนิคการอ่านสัญลักษณ์จังหวะของโคตยา	45
ร่วมกับการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ ชั้นปีที่ 3 คณะครุศาสตร์	
อัญชิษฐา ปิยะจิตติ คณะครุศาสตร์ (ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง นครนายก)	
การพัฒนาการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาครุศาสตร์ผ่านการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เครื่องมือการเรียนรู้ออนไลน์	46
เอมมีกา วชิระวินท์ และสินชัย จันท์เสม คณะครุศาสตร์	
การใช้การเรียนรู้แบบสืบเสาะและสร้างสรรค์เป็นฐานที่ส่งผลต่อการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาเรียนร่วม	47
หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์	
ฐิตียา เนตรวงษ์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	
การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยแอปพลิเคชันออร์สมา	48
สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์	
สายสุตา ปันตระกูล คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	



งานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ด้านนวัตกรรมจัดการเรียนการสอน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิราพร รอดพ่วง

รองผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

งานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ด้านนวัตกรรมจัดการเรียนการสอน เป็นการดำเนินการวิจัยที่มุ่งศึกษาเกี่ยวกับการปรับเปลี่ยนและพัฒนาวิธีการ หรือรูปแบบ หรือกลวิธีต่าง ๆ ที่ใช้เสริมกระบวนการสอนให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพมากขึ้น เพื่อนำไปใช้ในการแก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนในด้านต่าง ๆ ของอาจารย์ผู้สอน งานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ด้านนวัตกรรมจัดการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ปีการศึกษา 2560 – 2562 มีจำนวน 18 เรื่อง สามารถแบ่งออกได้เป็น 5 ลักษณะ ดังนี้

ลักษณะที่ 1 นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนที่นำมาใช้เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนในด้านความรู้ความเข้าใจ (Cognitive) เป็นการแก้ปัญหาผู้เรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ หรือเป็นรายวิชาที่ผู้เรียนยังขาดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชา หรือเป็นรายวิชาที่มีเนื้อหาสาระมาก นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนที่อาจารย์ผู้สอนนำมาใช้ในการดำเนินการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ เช่น การใช้วิธีการสอนแบบ 4K โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การจัดการเรียนการสอนแบบตกผลึก การจัดการเรียนรู้แบบ STEM การจัดการเรียนรู้ตามลีลาการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบกิจกรรมเป็นฐาน การจัดการเรียนการสอนแบบทีมเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือรวมพลังเชิงรุกผ่านการเล่น การจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ การจัดการเรียนแบบร่วมมือแบบ เอส ที เอ ดี (STAD) การจัดการเรียนรู้ตามแนวทางการพัฒนารอบแนวคิดแบบเดปโต เป็นต้น

ลักษณะที่ 2 นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนที่นำมาใช้เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนในด้านทักษะการปฏิบัติหรือทักษะกระบวนการ (Psychomotor) เป็นการแก้ปัญหาผู้เรียนที่ขาดทักษะการปฏิบัติหรือขาดทักษะกระบวนการ นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนที่อาจารย์ผู้สอนนำมาใช้ในการดำเนินการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ เช่น การจัดการเรียนการสอนด้วยการเรียนรู้จากประสบการณ์ การใช้วิธีการสอนแบบโครงงานตามศาสตร์พระราชา การใช้ผังกราฟิกร่วมกับการใช้คำถาม เป็นต้น

ลักษณะที่ 3 นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนที่นำมาใช้เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนในด้านการคิด (Thinking) เป็นการแก้ปัญหาผู้เรียนที่ขาดทักษะการคิด ขาดทักษะแก้ปัญหา หรือขาดทักษะในการตัดสินใจ นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนที่อาจารย์ผู้สอนนำมาใช้ในการดำเนินการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ เช่น การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom) เป็นต้น

ลักษณะที่ 4 นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนที่นำมาใช้เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนในด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (Affective) เป็นการแก้ปัญหาผู้เรียนที่ขาดคุณลักษณะบางประการที่สำคัญต่อการเรียน นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนที่อาจารย์ผู้สอนนำมาใช้ในการดำเนินการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ เช่น การจัดการเรียนรู้ด้วยการวิจัยและชุมชนเป็นฐาน การจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบแข่งขันผลสัมฤทธิ์กลุ่มร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน เป็นต้น

ลักษณะที่ 5 นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนที่นำมาใช้เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนในด้านสมรรถนะ (Competency) เป็นการแก้ปัญหาหรือพัฒนาสมรรถนะที่สำคัญต่อการเรียนของผู้เรียน นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนที่อาจารย์ผู้สอนนำมาใช้ในการดำเนินการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ เช่น การใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบ DUSIT เป็นต้น

บทวิพากษ์ : งานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ด้านนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน



รองศาสตราจารย์ ดร.สังวรณ จิตกระโทก
ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

การจัดการศึกษามีเป้าหมายเพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะของผู้เรียน เพื่อให้สามารถนำไปใช้ในการศึกษาต่อ นำไปใช้ในชีวิตประจำวัน หรือใช้ทำงานให้มีประสิทธิภาพ ในอดีตเราเชื่อว่าการเรียนรู้ของผู้เรียนเกิดจากการจัดการสอนของครูซึ่งเป็นการจัดการศึกษาที่เน้นครูเป็นสำคัญ ต่อมาแนวคิดของการจัดการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญกลายมาเป็นกระแสสำคัญของการพัฒนาผู้เรียนในยุคปัจจุบัน โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกที่คอยเอื้ออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง จนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้อย่างแตกฉาน ลึกซึ้ง และยั่งยืน วิธีการจัดการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมีหลายวิธีและมีลักษณะแตกต่างกัน การนำไปใช้ในชั้นเรียนจึงมีความแตกต่างกัน ดังนั้น ผู้ใช้หรือครูผู้สอนจึงมีบทบาทสำคัญในการพิจารณาเลือกวิธีการสอนที่จะเหมาะสมกับบริบทห้องเรียนของตนเอง เพื่อให้การจัดการศึกษาประสบความสำเร็จมากที่สุด

บทบาทของมหาวิทยาลัยสวนดุสิตบทบาทหนึ่ง คือ การวิจัยและสนับสนุนการวิจัย ในด้านการสนับสนุนการวิจัยนั้น มหาวิทยาลัยสวนดุสิตได้ส่งเสริมการวิจัยทางการศึกษา โดยการให้ทุนวิจัยแก่คณาจารย์และบุคลากรให้ดำเนินการวิจัยเพื่อสร้างองค์ความรู้สำคัญสำหรับการจัดการศึกษา ผลงานวิจัยจำนวน 18 เรื่องที่ดำเนินการเสร็จแล้วสะท้อนให้เห็นว่าการส่งเสริมการวิจัยของมหาวิทยาลัยมีความทันสมัยและเกาะติดกับกระแสการจัดการศึกษาที่สำคัญของโลก งานวิจัย จำนวน 18 เรื่องนี้ มีลักษณะโดดเด่นที่สำคัญดังนี้

1. งานวิจัยเกี่ยวกับวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ งานวิจัยกลุ่มนี้มี 13 เรื่อง ผู้วิจัยได้นำเทคนิคการสอนที่ทันสมัยมาประยุกต์ใช้พัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนและได้ผลการวิจัยที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนในลักษณะทางบวก ผลการวิจัยเหล่านี้ได้ต่อยอดให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้มีประโยชน์ นอกจากจะเป็นการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนแล้วยังมีส่วนในการพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์และทักษะศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียนด้วย เช่น การทำงานเป็นทีม การคิดวิเคราะห์ และการสื่อสาร เป็นต้น นอกจากนี้ ผลการวิจัยของงานวิจัยทั้ง 13 เรื่องต่อไปนี้เป็นตัวอย่างของการนำเทคนิควิธีสอนที่ทันสมัยไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งจะประโยชน์ต่อผู้สนใจในเรื่องการสอนแบบนี้

2. งานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาคุณลักษณะของผู้เรียน จำนวน 2 เรื่อง ประกอบด้วย การวิจัยเพื่อกรอบแนวคิดแบบเติบโต (Growth mindset) ของผู้เรียน ซึ่งผู้วิจัยได้นำเสนอการจัดการเรียนรู้พัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้เป็นผู้ที่ไม่ท้อถอยต่อการเรียนรู้ ซึ่งจะเป็นแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียน ผลงานวิจัยนี้จึงเป็นตัวอย่างของการพัฒนารอบแนวคิดเติบโตซึ่งเป็นแนวคิดใหม่ในแวดวงการศึกษา นอกจากนี้ ยังมีงานวิจัยที่พัฒนาความตระหนักรู้ด้านการวิจัยโดยใช้การบูรณาการการวิจัยและชุมชนเป็นฐานเพื่อพัฒนาผู้เรียนเรื่องนี้ ผลการวิจัยชี้ว่าการพัฒนาความตระหนักรู้ด้านการวิจัยได้ผลเชิงบวก จึงเป็นแนวทางในการพัฒนาคุณลักษณะด้านการวิจัยของผู้เรียน ที่จะสนับสนุนบุคลากรที่มีความรู้และทักษะในการวิจัยเพื่อแก้ไขปัญหาสังคมและประเทศชาติ

3. งานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนเชิงบูรณาการ จำนวน 1 เรื่อง เป็นเรื่องเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนแบบสะเต็มศึกษา ซึ่งบูรณาการวิชาคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และวิศวกรรม เข้าด้วยกันเพื่อพัฒนาความรู้และทักษะด้านคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และวิศวกรรมของผู้เรียน

4. งานวิจัยเกี่ยวกับวิธีการสอนแบบโครงงานตามศาสตร์พระราชา จำนวน 1 เรื่อง ซึ่งเป็นต้นแบบของการนำหลักศาสตร์ของพระราชทานในหลวงรัชกาลที่ 9 มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาผู้เรียน ซึ่งเป็นตัวอย่างของการพัฒนาผู้เรียนให้มีความสมบูรณ์รอบด้าน การวิจัยนี้ถือว่าการนำศาสตร์พระราชามาพัฒนาครูซึ่งมีความลึกซึ้งมาก หากสามารถนำไปใช้ได้ในระดับกว้างจะช่วยให้เกิดการพัฒนาคณาจารย์ครูครั้งใหญ่

5. งานวิจัยที่พัฒนาอัตลักษณ์ด้านการจัดการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต จำนวน 1 เรื่อง ซึ่งผู้วิจัยได้พัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบ DUSIT ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ ฝึกฝนการแก้ปัญหาและสร้างความรู้ใหม่ของตนเอง ซึ่งได้ผลการวิจัยเชิงบวกต่อการพัฒนาความรู้ของผู้เรียน จึงสามารถนำไปขยายต่อเพื่อสร้างอัตลักษณ์ด้านการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัย

กล่าวโดยสรุป งานวิจัยที่ได้รับทุนวิจัยของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต จำนวน 18 เรื่องนี้ นำวิธีการจัดการศึกษาที่ทันสมัยมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ขององค์การเพื่อความร่วมมือและการพัฒนาทางเศรษฐกิจ (Organisation for Economic Co-operation and Development, OECD) ในด้านการพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนให้เป็นบุคคลที่มีสมรรถนะที่จะช่วยสร้างสังคมอุดมสุขภาวะ (Well-being) ผลงานวิจัยดังกล่าวจึงเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจเป็นอย่างยิ่ง



วิธีการสอนแบบ 4K โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

“การใช้วิธีการสอนแบบ 4K โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ ซึ่ง 4K หมายถึง การนำกระบวนการจัดการความรู้ มาเป็นเครื่องมือประกอบการเรียนการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นฐานซึ่งมีความหมายและรายละเอียด ดังนี้

(1) Knowing the problem ขั้นตอนที่ 1 การกำหนดเป้าหมายหรือปัญหาที่ต้องการรู้

(2) Knowing the cause of the problem ขั้นตอนที่ 2 การแสวงหาความรู้เพื่อศึกษาสาเหตุของปัญหา ขั้นตอนที่ 3 การรวบรวมและจัดระบบความรู้จากการศึกษาค้นคว้า

(3) Knowing how to edit problems ขั้นตอนที่ 4 การแบ่งปันแลกเปลี่ยน สรุป และประเมินค่าคำตอบร่วมกัน ขั้นตอนที่ 5 การใช้ความรู้เผยแพร่ และนำเสนอความรู้ที่ได้จากการแก้ปัญหา

(4) Knowing to summary evaluation and utilizing ขั้นตอนที่ 6 การสรุปและประเมินผลการใช้ความรู้ในการแก้ปัญหา”

ชื่องานวิจัย การใช้วิธีการสอนแบบ 4K โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอนของรายวิชา การบริการอ้างอิงและสารสนเทศของนักศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ปีการศึกษา 2560

ผู้วิจัย บุญญลักษณ์ ตำนานจิตร

สังกัด คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

คำสำคัญ การใช้วิธีการสอนแบบ 4K โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ (1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรายวิชาการบริการอ้างอิงและสารสนเทศระหว่างการสอนแบบ 4K โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและการสอนแบบปกติ และ (2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการศึกษาด้วยตนเองระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของการสอนแบบ 4K โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับการสอนแบบปกติ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาปริญญาตรีหลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ชั้นปีที่ 2 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการบริการอ้างอิงและสารสนเทศ รหัสวิชา 1632311 ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2560 ทั้งนี้ กลุ่มทดลองเป็นห้องที่จัดการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบ 4K โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน จำนวน 18 คน และกลุ่มควบคุมเป็นห้องเรียนที่เรียนแบบปกติ จำนวน 18 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ค่าความเที่ยงโดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน เท่ากับ .95 และแบบสอบถามวัดความสามารถในการศึกษาด้วยตนเอง มีความเที่ยงโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (α - Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) เท่ากับ .948 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ การทดสอบทีแบบกลุ่มตัวอย่างเป็นอิสระต่อกัน ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัย พบว่า (1) นักศึกษาที่เรียนจากการใช้วิธีการสอนแบบ 4K โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่านักศึกษาที่เรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และ (2) นักศึกษาที่เรียนจากการใช้วิธีการสอนแบบ 4K โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีความสามารถในการศึกษาด้วยตนเองหลังเรียนสูงกว่านักศึกษาที่เรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001



การจัดการเรียนการสอนแบบตกผลึก (Crystal-based learning)

“การจัดการเรียนการสอนแบบตกผลึก เป็นการสอนที่อาศัยบริบทการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมที่เกิดจากการตกผลึกทางความคิดในการสร้างผลงาน เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ประกอบด้วยกระบวนการพื้นฐาน 5 ประการ คือ

(1) การคิดวิจารณ์ (Criticalization) จำเป็นต้องทำความเข้าใจให้แจ่มแจ้งในเรื่องที่ศึกษา

(2) การสร้างองค์ความรู้ใหม่ (Creation) ที่ได้มาจากการคิด การสอน การวิจัย ซึ่งเกิดจากการสร้างองค์ความรู้ใหม่ขึ้นมา

(3) การประเมินในเชิงให้ค่า (Valuation) งานใหม่ที่ได้มาต้องดำเนินการวิพากษ์วิจารณ์ได้ว่าให้คุณค่ามากน้อยเพียงใด

(4) การบูรณาการ (Integration) เชื่อมโยงได้ว่าสิ่งที่ได้จากการศึกษาและพัฒนาจนเป็นผลงานนั้น มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับบริบททางสังคมของผู้เรียนอย่างไร

(5) การสื่อสาร (Communication) สื่อสารกับบุคคลต่าง ๆ ได้อย่างอัตโนมัติ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลัก และ 11 ขั้นตอนย่อย คือ

(5.1) ขั้นตอนการวางแผนและเรียนรู้ ประกอบด้วยขั้นตอนย่อย ได้แก่ วางแผน เลือก ค้นคว้า และเขียน

(5.2) ขั้นตอนการนำเสนอและอภิปราย ประกอบด้วยขั้นตอนย่อย ได้แก่ นำเสนอ และ อภิปราย

(5.3) ขั้นตอนการประมวลและปรับแก้ ประกอบด้วยขั้นตอนย่อย ได้แก่ ประมวล และ ปรับแก้

(5.4) ขั้นตอนการตกผลึก ประกอบด้วยขั้นตอนย่อย ได้แก่ นำเสนอ ประเมิน และสรุป”

ชื่องานวิจัย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมการกำกับตนเองของนักศึกษาพยาบาล โดยการจัดการเรียนการสอนแบบตกผลึกในวิชาชีพทางการพยาบาล

ปีการศึกษา 2561

ผู้วิจัย ดวงเนตร ธรรมกุล

สังกัด คณะพยาบาลศาสตร์

คำสำคัญ การจัดการเรียนการสอนแบบตกผลึก ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พฤติกรรมการกำกับตนเอง

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ (1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนแบบตกผลึก (2) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนพฤติกรรมการกำกับตนเองก่อนและขณะเรียนแบบตกผลึก (3) ประเมินผลการจัดการเรียนการสอนแบบตกผลึก กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ อาสาสมัครนักศึกษาพยาบาล ชั้นปีที่ 3 คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต จำนวน 33 คน ที่เรียนวิชาชีพทางการพยาบาล เครื่องมือที่ใช้ทดลอง ประกอบด้วย รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบตกผลึก เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย แบบทดสอบความรู้ แบบวัดพฤติกรรมการกำกับตนเอง และแบบสัมภาษณ์ผู้เรียนเพื่อประเมินผลการจัดการเรียนการสอนผ่านการตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิ ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.83, 0.87 และ 0.89 ตรวจสอบความเที่ยงของแบบทดสอบความรู้และแบบวัดพฤติกรรมการกำกับตนเองได้ 0.62 และ 0.90 ตามลำดับ ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา และสถิติอ้างอิงในการวิเคราะห์ผลการวิจัย พบว่า นักศึกษาที่เรียนแบบตกผลึกมีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 และพฤติกรรมการกำกับตนเอง พบว่า ขณะเรียนสูงกว่าก่อนการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 ดังนั้น การส่งเสริมรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบตกผลึกสามารถนำมาพัฒนาผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น และเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชาชีพทางการพยาบาลในระดับอุดมศึกษาได้



การเรียนรู้แบบ STEM ในรายวิชาฟิสิกส์ การประกอบอาหาร

“การประยุกต์ใช้หลักการทางฟิสิกส์ในการประกอบอาหาร เช่น ระบบหน่วย ก๊าซ ของเหลว ของแข็ง กฎการเคลื่อนที่ โมเมนตัม งาน กำลัง พลังงานเบื้องต้น และกลศาสตร์ของไหล โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ STEM ที่เน้นให้ผู้เรียนบูรณาการด้านเนื้อหาวิชา ร่วมกับหลักการและทักษะกระบวนการคิด การออกแบบ และการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของผู้เรียนสนใจ ซึ่งการบูรณาการความรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ คือ ด้านวิทยาศาสตร์ (Science) เทคโนโลยี (Technology) วิศวกรรมศาสตร์ (Engineering) และคณิตศาสตร์ (Mathematics) มี 6 ขั้นตอน คือ

- (1) ชี้นระบุปัญหา
- (2) ชี้นรวบรวมข้อมูลและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง
- (3) ชี้นออกแบบวิธีการแก้ปัญหา
- (4) ชี้นวางแผนและดำเนินการแก้ปัญหา
- (5) ชี้นทดสอบ ประเมินผล และปรับปรุง
- (6) ชี้นนำเสนอวิธีการแก้ปัญหา โดยผู้เรียน

เกิดทักษะการคิดวิเคราะห์และเข้าใจหลักการทางฟิสิกส์ในการประกอบอาหารมากขึ้น ผู้เรียนมีการถ่ายโอนองค์ความรู้และเกิดการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างความคิดรวบยอดในศาสตร์ต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี อีกทั้งสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนเข้ากับชีวิตจริงได้มากขึ้น”

ชื่องานวิจัย	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ STEM ในรายวิชาฟิสิกส์การประกอบอาหาร
ปีการศึกษา	2561
ผู้วิจัย	จรรยา โทะนานบุตร
สังกัด	โรงเรียนการเรือน (ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง ลำปาง)
คำสำคัญ	การจัดการเรียนรู้แบบ STEM ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ (1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบ STEM ก่อนเรียนและหลังเรียน และ (2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนการสอนแบบ STEM ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาในรายวิชาฟิสิกส์การประกอบอาหาร มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง ลำปาง จำนวน 17 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ (1) แผนการจัดการเรียนการสอน (มคอ.3) รายวิชาฟิสิกส์การประกอบอาหาร (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษา สถิติที่ใช้ในงานวิจัย คือ ค่าสถิติ t-test ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยมีดังนี้

(1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบ STEM เปรียบเทียบทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่า นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาเทคโนโลยีการประกอบอาหารและการบริการที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบ STEM มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

(2) ผลความพึงพอใจของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาเทคโนโลยีการประกอบอาหารและการบริการที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบ STEM พบว่า ภาพรวมของความพึงพอใจต่อประสิทธิภาพการสอนของรายวิชาฟิสิกส์การประกอบอาหารคิดเป็นค่าเฉลี่ยที่ 4.36 ซึ่งอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก



การจัดการเรียนรู้ตามลีลาการเรียนรู้

“การเรียนรู้ตามลีลาการเรียนรู้เป็นลักษณะหรือวิธีการเรียนที่แต่ละบุคคลมีความชอบหรือความถนัดในการเรียนรู้เรื่องต่าง ๆ ซึ่งเป็นวิธีการที่ช่วยให้บุคคลนั้นเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด มาร์ลี สเปรนเจอร์ (Marilee Sprenger, 2008: 37) ได้อ้างถึงแนวคิดการจำแนกลีลาการเรียนรู้ตามช่องทางการรับรู้ 3 ช่องทาง (VAK model) ของวอลเทอร์ บี บาร์บ และเรย์มอนด์ เอช สวอซซิง (Walter B. Barbe and Raymond H. Swassing, 1979) ในหนังสือเรื่อง Differentiation through Learning styles โดยช่องทางการรับรู้เป็นการเรียนรู้ผ่านทางสายตา (Visual learning) ซึ่งเป็นลีลาการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีความถนัดในการใช้สายตาหรือการมองเห็น ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีจากรูปภาพ แผนผัง หรือแผนภูมิ ช่องทางที่สองเป็นการเรียนรู้ผ่านการฟัง (Audio learning) ซึ่งเป็นลีลาการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีความถนัดในการใช้หูหรือการได้ยิน โดยเรียนรู้ได้ดีจากการบรรยาย การสนทนา เป็นพวกที่เรียนรู้ได้ดีที่สุดถ้าได้ฟังหรือได้พูด และช่องทางสุดท้าย คือ การเรียนรู้ผ่านการเคลื่อนไหวหรือการสัมผัส (Kinesthetic learning) เป็นลีลาการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีความถนัดในการใช้ร่างกายเพื่อสื่อสารและเรียนรู้ มักชอบเคลื่อนไหวและลงมือทำจริง นอกจากนี้ กราชา และไรช์แมน (Grasha and Riechmann, 1975) ได้อธิบายถึงลีลาการเรียนรู้ตามบุคลิกภาพ โดยแบ่งบุคลิกภาพของผู้เรียนออกเป็น 6 แบบ คือ (1) ผู้เรียนแบบแข่งขัน (Competitive learners) ผู้เรียนแบบแข่งขันจะเรียนเพื่อสอบให้ได้คะแนน ชอบการแข่งขันกับผู้อื่น ชอบบรรยากาศในชั้นเรียนที่มีความแข่งขัน แบบต่อมา คือ (2) ผู้เรียนแบบร่วมมือ (Collaborative learners) ผู้เรียนแบบร่วมมือจะเรียนได้ดีเมื่อมีการแบ่งปันความรู้กับเพื่อน มีความร่วมมือระหว่างผู้สอนและเพื่อน และมองว่าห้องเรียนเป็นแหล่งปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและการเรียนรู้เนื้อหา (3) ผู้เรียนแบบหลีกเลี่ยง (Avoidant learners) ผู้เรียนแบบหลีกเลี่ยงจะไม่สนใจรายวิชาที่ครูยังใช้การสอนแบบดั้งเดิม มักหลีกเลี่ยงการทำกิจกรรมในชั้นเรียน (4) ผู้เรียนแบบมีส่วนร่วม (Participant learners) ผู้เรียนแบบมีส่วนร่วมต้องการเนื้อหาความรู้จากผู้สอน ชอบการบรรยายแบบอภิปรายและให้ความร่วมมือกับการทำงานกลุ่มเมื่อครูมีการมอบหมายงานให้ทำ (5) ผู้เรียนแบบพึ่งพา (Dependent learners) หรือผู้เรียนแบบพึ่งผู้อื่น ผู้เรียนกลุ่มนี้ชอบให้ครูเขียนโครงสร้างหรือสรุปให้มองว่าผู้สอนและเพื่อนเป็นแหล่งของความรู้อยู่และเป็นผู้ให้การช่วยเหลือและแบบสุดท้าย คือ (6) ผู้เรียนแบบพึ่งตนเอง (Independent learners) ชอบศึกษาด้วยตนเองและต้องการคิดหาคำตอบได้ด้วยตนเอง มักชอบทำงานคนเดียว แต่ก็รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นด้วย ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในความสามารถในการเรียนรู้ของตนเอง”

ชื่องานวิจัย	ประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ตามลีลาการเรียนรู้ของนักศึกษาที่เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำตน มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง ลำปาง
ปีการศึกษา	2561
ผู้วิจัย	รัตนา กลิ่นจ้อย
สังกัด	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ (ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง ลำปาง)
คำสำคัญ	การจัดการเรียนรู้ตามลีลาการเรียนรู้

การออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจำเป็นต้องพิจารณาถึงลีลาการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นส่วนสำคัญ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ (1) ศึกษาลีลาการเรียนรู้ตามช่องทางการรับรู้และลีลาการเรียนรู้ตามแบบบุคลิกภาพของผู้เรียน (2) พัฒนาและประเมินประสิทธิผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามลีลาการเรียนรู้ของผู้เรียน และ (3) ประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างคือ ผู้เรียนชั้นปีที่ 1 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำตน ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 22 คน แบบแผนการทดลองเป็นแบบกลุ่มเดียววัดผลหลังเรียน ระยะเวลาในการทดลอง จำนวน 15 สัปดาห์ ระหว่างเดือนสิงหาคม 2561 ถึงเดือนพฤศจิกายน 2561 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย (1) แบบวัดลีลาการเรียนรู้ของผู้เรียนจำแนกตามช่องทางการรับรู้และบุคลิกภาพ (2) กิจกรรมการเรียนรู้ตามช่องทางการรับรู้และบุคลิกภาพของผู้เรียน (3) แบบประเมินประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้ และ (4) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยการหาค่าเฉลี่ยร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการหาค่าประสิทธิผลผลการวิจัย พบว่า

(1) ลีลาการเรียนรู้ของผู้เรียนจำแนกตามช่องทางการรับรู้ พบว่า ผู้เรียนมีลีลาการเรียนรู้แบบการดูหรือมองเห็น (Visual learning style) คิดเป็นร้อยละ 75.97 และลีลาการเรียนรู้ตามแบบของบุคลิกภาพของผู้เรียนเป็นแบบพึ่งพา (Dependent personality) คิดเป็นร้อยละ 90

(2) ผลการประเมินค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามลีลาการเรียนรู้ของผู้เรียน คือ 0.72 ซึ่งมากกว่า 0.50

(3) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามลีลาการเรียนรู้ของผู้เรียนอยู่ในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 86.20



การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based learning)

“การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบกิจกรรมเป็นฐาน คือ รูปแบบการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองร่วมกัน ผ่านทางระบบฐานกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนเป็นผู้แนะนำหรือจัดทำขึ้น โดยใช้แนวคิดของทฤษฎีจากรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของแฮร์โรว์ (Harrow's Instructional model for psychomotor domain) มี 4 องค์ประกอบ คือ (1) ป้อนนำเข้า (Input) รูปแบบการเรียนการสอนแบบกิจกรรมเป็นฐาน ผู้สอนอธิบายวิธีการเรียนรู้รูปแบบให้ผู้เรียนเข้าใจและแนะนำเนื้อหาที่ใช้ในการเรียน (2) กระบวนการเรียนการสอน (Process) คือ การสาธิต การลงมือปฏิบัติ การประเมินผล ในกระบวนการภายในชั้นเรียน (3) กริยากรการเรียนรู้ (Output) อุปกรณ์แสดงผลสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบแอปพลิเคชัน (4) ผลย้อนกลับ (Feedback) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความพึงพอใจของผู้เรียน ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้จากการศึกษาแลกเปลี่ยนแต่ละฐานกิจกรรมภายในห้องเรียน และผ่านแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ อภิปราย และทำกิจกรรมแต่ละฐาน โดยมีผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ จากนั้นผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้”

ชื่องานวิจัย การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบกิจกรรมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 รายวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา

ปีการศึกษา 2561

ผู้วิจัย อัญชลี สุวัฑฒน

สังกัด คณะครุศาสตร์

คำสำคัญ รูปแบบการเรียนการสอนแบบกิจกรรมเป็นฐาน
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนวัตกรรมทางการศึกษา

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบกิจกรรมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 รายวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศ (2) ศึกษาผลการใช้รูปแบบ ประกอบด้วย ผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาและความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบฯ การวิจัยเป็นการวิจัยเชิงพัฒนาโดยใช้แนวคิดทฤษฎีจากรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของแฮร์โรว์ (Harrow's Instructional Model for psychomotor Domain) ร่วมการเรียนการสอนแบบกิจกรรมเป็นฐานเป็นกรอบการวิจัย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 2 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต วิทยาเขตสุพรรณบุรี สาขาวิชาการศึกษาดุริยางค์ จำนวนทั้งหมด 10 คน โดยวิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และอัตราร้อยละ ผลการวิจัย พบว่า (1) รูปแบบฯ ที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 4 องค์ประกอบหลัก คือ ป้อนนำเข้า กระบวนการเรียนการสอน ทฤษฎีทางการเรียน และผลย้อนกลับ (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนโดยใช้รูปแบบฯ มีผลการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีคะแนนเฉลี่ยที่ระดับร้อยละ 80 ขึ้นไป และนักศึกษามีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดในรูปแบบที่พัฒนาขึ้น



การจัดการเรียนการสอนแบบทีมเป็นฐาน

“การจัดการเรียนการสอนแบบทีมเป็นฐาน เป็นวิธีที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาความรู้ ความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองควบคู่ไปกับการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ในรูปแบบของทีม โดยการแบ่งผู้เรียนเป็นทีมและมอบหมายโจทย์ปัญหาเพื่อให้แต่ละทีมร่วมกันศึกษาค้นคว้า อภิปราย และลงมือแก้ไขปัญหาร่วมกัน สมาชิกในแต่ละทีมต่างมีบทบาทและความรับผิดชอบในการศึกษาปัญหาและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องตามโจทย์ที่แต่ละทีมได้รับมอบหมายร่วมกัน ก่อนให้ผู้เรียนได้ทดลองนำความรู้และแนวทางที่ได้ร่วมกันศึกษามาดลองลงมือปฏิบัติจริง ทำให้ผู้เรียนเห็นภาพและเข้าใจกลไกการทำงานของเครื่องแม่ข่าย พร้อมทั้งนำไปประยุกต์ใช้งานได้”

ชื่องานวิจัย ผลสัมฤทธิ์จากการจัดการเรียนการสอนแบบทีมเป็นฐานในรายวิชาการศึกษาเฉพาะเรื่องทางด้านเทคโนโลยีเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์

ปีการศึกษา 2561

ผู้วิจัย อรศิริ ศิลาสัย

สังกัด คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

คำสำคัญ การจัดการเรียนการสอนแบบทีมเป็นฐาน

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังจากการจัดการเรียนการสอน และศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนแบบทีมเป็นฐานในรายวิชาการศึกษาเฉพาะเรื่องทางด้านเทคโนโลยีเครือข่ายคอมพิวเตอร์ หัวข้อการ Configure เครื่องแม่ข่าย ซึ่งมีประเด็นสำคัญที่เป็นที่มาหรือโจทย์ของการวิจัย ได้แก่ การเรียนการสอนในรายวิชาการศึกษาเฉพาะเรื่องทางด้านเทคโนโลยีเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของหลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์นั้น เป็นรายวิชาที่มีเนื้อหาเฉพาะด้านเพื่อให้เกิดความเข้าใจและต้องอาศัยการลงมือฝึกปฏิบัติเพื่อให้มีความเชี่ยวชาญ มีความรู้ที่ทันสมัย ทันต่อความเปลี่ยนแปลง และสามารถนำความรู้ นั้นไปประยุกต์ใช้ในสายงานด้านเครือข่ายคอมพิวเตอร์อื่น ๆ แต่จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่า ปัญหาที่เกิดจากการที่ในชั้นเรียนประกอบด้วยผู้เรียนที่มีความรู้พื้นฐานทางด้านเทคโนโลยีเครือข่ายคอมพิวเตอร์และระบบปฏิบัติการ (Operating system) ทักษะความเชี่ยวชาญในการใช้คำสั่ง (Command line) เพื่อตั้งค่า (Configuration) อุปกรณ์เครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน ทำให้ผู้เรียนส่วนหนึ่งที่ไม่มีความเข้าใจกลไกการทำงานและเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการพัฒนาทักษะเพื่อให้เกิดความเชี่ยวชาญ ส่งผลให้ผู้เรียนไม่ยอมเข้าชั้นเรียนและกระทบต่อการทำงานที่ได้รับมอบหมายในรูปแบบของโปรเจกต์รายวิชา ที่ไม่ประสบความสำเร็จ ผู้เรียนไม่สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้งานจริงได้ รวมทั้งระดับของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนกลุ่มดังกล่าวอยู่ในระดับที่ไม่ดี และมีความแตกต่างกันของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในชั้นเรียนเป็นอย่างมาก

ผู้วิจัยจึงได้นำเทคนิควิธีการจัดการเรียนการสอนแบบทีมเป็นฐาน (Team based learning) มาประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนการสอน ในรายวิชาการศึกษาเฉพาะเรื่องทางด้านเทคโนโลยีเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ จำนวน 14 คน โดยใช้แบบทดสอบก่อนและหลังเรียนในรายวิชาการศึกษาเฉพาะเรื่องทางด้านเทคโนโลยีเครือข่ายคอมพิวเตอร์ หัวข้อการ Configure เครื่องแม่ข่าย ในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนแบบทีมเป็นฐาน เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีการดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผลการวิจัยพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียน เท่ากับ 12.71 ในขณะที่ ค่าเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 20.50 และนักศึกษาที่มีพัฒนาการระดับสูงมาก จำนวน 1 คน นักศึกษาที่มีพัฒนาการระดับสูง จำนวน 3 คน และนักศึกษาส่วนใหญ่มีพัฒนาการระดับกลาง จำนวน 10 คน นอกจากนี้ ความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนแบบทีมเป็นฐาน พบว่า ความพึงพอใจโดยรวมของนักศึกษาอยู่ในระดับพึงพอใจมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 4.30 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.67 หัวข้อที่นักศึกษามีระดับพึงพอใจมากที่สุด ได้แก่ ส่งเสริมให้นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเรียน โดยมีค่าเฉลี่ย 4.70 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.48



การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือรวมพลัง เชิงรุกผ่านการเล่น

“การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือรวมพลัง
เชิงรุกผ่านการเล่น เป็นกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนฝึก
การทำงานเป็นกลุ่มหรือเป็นทีม โดยการจัดการเรียนรู้
ในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น การแสดงบทบาทสมมติ
การเล่นเกม การปฏิบัติงานในสถานการณ์จริง ซึ่ง
เป็นการเล่นที่ผู้เรียนเป็นผู้กำหนด วางแผน ออกแบบ
จากการระดมความคิดเห็นของผู้เรียนในกลุ่ม และ
ดำเนินงานตามแผนการที่กลุ่มวางแผนไว้จนบรรลุ
ความสำเร็จในการปฏิบัติกิจกรรม ผู้เรียนได้เรียนรู้
การแก้ปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นจากการลงมือ
ปฏิบัติ โดยผ่านกระบวนการดังนี้ (1) ขึ้นการสร้าง
สถานการณ์ (2) ขึ้นการค้นคว้าหาข้อมูลจากแหล่ง
ข้อมูลที่เชื่อถือได้ (3) ขึ้นระดมความคิดและวางแผน
(4) ขึ้นปฏิบัติตามแผน และ (5) ขึ้นสรุปและสะท้อนคิด
เมื่อผู้เรียนปฏิบัติตามกิจกรรมดังกล่าวข้างต้น
แล้วจะทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาความรู้
เพิ่มมากขึ้น และยังทำให้ผู้เรียนเกิดความยืดหยุ่น
ทางความคิด การปรับตัวในการทำงานร่วมกับผู้อื่น
การมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ฝึกเป็นผู้นำและ
ผู้ตามที่ดี การเรียนรู้ในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น และ
การรับผิดชอบต่อสังคม ซึ่งทั้งหมดนี้ คือ ทักษะชีวิต
ในศตวรรษที่ 21 ในการดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่น
ในสังคมได้อย่างมีความสุข”

ชื่องานวิจัย ผลของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือรวมพลังเชิงรุก
ผ่านการเล่นที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ
ทักษะชีวิตในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษารายวิชา
มาตุเวชวิทยา

ปีการศึกษา 2562

ผู้วิจัย นิศารัตน์ อิศรมโนรส

สังกัด คณะครุศาสตร์

คำสำคัญ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือรวมพลังเชิงรุกผ่านการเล่น
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะชีวิตในศตวรรษที่ 21

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ (1) เพื่อเปรียบเทียบผลของ
การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือรวมพลังเชิงรุกผ่านการเล่นที่มีต่อผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียน และทักษะชีวิตในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษารายวิชา
มาตุเวชวิทยา และ (2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้
แบบร่วมมือรวมพลังเชิงรุกผ่านการเล่น การเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการ
ทดลองโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือรวมพลังเชิงรุกผ่านการเล่น
เป็นเวลา 8 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัด
การเรียนรู้แบบร่วมมือรวมพลังเชิงรุกผ่านการเล่น จำนวน 8 สัปดาห์
แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษารายวิชามาตุเวชวิทยา
แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะชีวิตในศตวรรษที่ 21 แบบประเมิน
ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือรวมพลังเชิงรุกผ่าน
การเล่น และแบบบันทึกการเรียนรู้ (Log book) ของนักศึกษารายวิชา
มาตุเวชวิทยา สถิติที่ใช้ในงานวิจัยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ
ค่าดัชนีประสิทธิผล ผลการวิจัย พบว่า หลังจากการจัดการเรียนรู้แบบ
ร่วมมือรวมพลังเชิงรุกผ่านการเล่น นักศึกษามีคะแนนทดสอบผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียน และทักษะชีวิตในศตวรรษที่ 21 สูงกว่าการก่อนจัด
การเรียนรู้แบบร่วมมือรวมพลังเชิงรุกผ่านการเล่น และนักศึกษามี
ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือรวมพลังเชิงรุกผ่าน
การเล่น อยู่ในระดับมากที่สุด



การจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน

“การจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน เป็นการให้ผู้เรียนช่วยสอนกันเอง ผู้เรียนได้รับประโยชน์ทางด้านวิชาการด้วยกันทั้งสองฝ่าย โดยมุ่งเน้นเพื่อช่วยเหลือเพื่อนที่เรียนรู้ช้าและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ มีปัญหาในด้านความประพฤติและปัญหาด้านอื่น ๆ เป็นวิธีการให้ผู้เรียนสอนกันเองจะเรียนรู้ได้จากกันและกันและการเรียนรู้วิธีนี้ทำให้ผู้ที่เรียนรู้ช้าเกิดการเรียนรู้ได้ เนื่องจากภาษาที่ใช้ในการพูดจาสื่อสารกันสามารถสื่อความหมายระหว่างกันและกันได้เป็นอย่างดี เนื่องจากเป็นวัยเดียวกัน ซึ่งสามารถช่วยในการถ่ายทอดสิ่งที่ได้เรียนรู้มาให้เพื่อน ๆ ฟังด้วยภาษาและรูปแบบในวัยเดียวกันจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจในความรู้นั้นได้แจ่มแจ้งมากยิ่งขึ้น”

ชื่องานวิจัย การจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาการจัดหมวดหมู่ระบบหอสมุดรัฐสภาอเมริกันของนักศึกษา หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์

ปีการศึกษา 2562

ผู้วิจัย สายสุตา ปันตระกูล

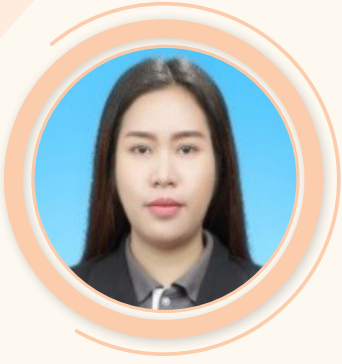
สังกัด คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

คำสำคัญ การจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ (1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้วิธีแบบเพื่อนช่วยเพื่อน และ (2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน ในวิชาการจัดหมวดหมู่ระบบหอสมุดรัฐสภาอเมริกันของนักศึกษา หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ ประชากรเป็นนักศึกษาหลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ ชั้นปีที่ 3 ตอนเรียน A1 ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการจัดหมวดหมู่ระบบหอสมุดรัฐสภาอเมริกัน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 19 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการสอน แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบวัดความพึงพอใจของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในงานวิจัยคือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test Independent ผลการศึกษา พบว่า

(1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้วิธีแบบเพื่อนช่วยเพื่อน ในวิชาการจัดหมวดหมู่ระบบหอสมุดรัฐสภาอเมริกันของนักศึกษา หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

(2) ความพึงพอใจของนักศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนโดยรวมอยู่ในระดับมาก



การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

“เมื่อกล่าวถึง การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นเทคนิคที่ได้มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะทางการเรียนรู้ เสริมสร้างกระบวนการทำงานอย่างมีส่วนร่วม ระหว่างนักศึกษา โดยการจัดเป็นกิจกรรมที่นักศึกษา มีการลงมือทดลองปฏิบัติและเห็นผลของการทดลอง ซึ่งจัดทำเป็นกลุ่ม ภายในกลุ่มมีการแชร์ความรู้ เกิดการช่วยเหลือ และการถ่ายทอดประสบการณ์ ระหว่างกลุ่ม ในกระบวนการจัดกิจกรรมผู้สอน สามารถคอยดูแลให้คำแนะนำ และสอดแทรกเทคนิค ต่าง ๆ ที่จำเป็นในการเรียนด้านการปฏิบัติ ตลอดจน การปรับเปลี่ยนแนวทางการจัดกิจกรรมให้สอดคล้อง กับอุปนิสัยของนักศึกษา สร้างการเรียนรู้และความเข้าใจร่วมกันระหว่างผู้สอนและนักศึกษา ส่งผลต่อความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม เป็นการสอนที่สอดคล้องกับการพัฒนาการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 ได้เป็นอย่างดี”

ชื่องานวิจัย	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือรายวิชาเคมีวิเคราะห์อาหารสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
ปีการศึกษา	2560
ผู้วิจัย	อานง ใจแน่น และปิยพร ร่มแสง
สังกัด	โรงเรียนการเรือน (ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง ลำปาง)
คำสำคัญ	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือในรายวิชาเคมีวิเคราะห์อาหาร และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่ได้รับต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือในรายวิชาเคมีวิเคราะห์อาหาร ดำเนินการวิจัยโดยใช้แบบทดสอบและแบบสอบถามความพึงพอใจ ในการจัดกิจกรรม ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในรายวิชา 5071702 เคมีวิเคราะห์อาหารของกลุ่มเป้าหมาย หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ที่ระดับ .05 ค่า t-test 17.77 โดยระดับความพึงพอใจจากการจัด กิจกรรมแบบร่วมมือ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.26 นอกจากนี้ พฤติกรรมการทำงานร่วมกันของนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมที่ 1 ถึงกิจกรรมที่ 4 รวมถึงการปฏิบัติจริงด้านเคมีวิเคราะห์อาหารมีค่าเฉลี่ย รวมเพิ่มขึ้นจาก 75.07 เพิ่มขึ้นเป็น 97.13



การจัดการเรียนแบบร่วมมือ แบบ เอส ที เอ ดี (STAD)

“การจัดการเรียนแบบร่วมมือแบบ เอส ที เอ ดี (STAD: Student Teams Achievement Divisions) ได้กำหนดให้นักศึกษาทำงานเป็นกลุ่ม ๆ โดยกลุ่มละ 4-5 คน ซึ่งในแต่ละกลุ่มประกอบไปด้วย นักศึกษาที่มีผลการเรียนดี ปานกลาง และเรียนอ่อน กำหนดขั้นตอนในการเรียนชัดเจนในรูปแบบการเรียนผ่านกิจกรรมแบบร่วมมือ ผู้สอนจะสอนเนื้อหาใหม่กับผู้เรียนกลุ่มใหญ่ เกิดการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน นักศึกษาที่เรียนเก่งจะอธิบายให้ผู้เรียนอ่อนฟังและช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการทำกิจกรรม มีการทดสอบย่อยโดยนักศึกษาแต่ละคนจะทำการทดสอบด้วยตนเอง ไม่มีการช่วยเหลือกัน มีการคิดคะแนนความก้าวหน้าแต่ละคนและของกลุ่ม ผู้สอนต้องตรวจสอบผลการสอบของนักศึกษาโดยคะแนนที่นักศึกษาทำได้ในการทดสอบจะถือเป็นคะแนนรายบุคคล จากนั้นนำคะแนนรายบุคคลไปแปลงเป็นคะแนนกลุ่ม และมีการชมเชย ยกย่องนักศึกษาหรือกลุ่มที่มีคะแนนยอดเยี่ยม ทำให้นักศึกษาที่มีความสนใจและตั้งใจเรียนอย่างต่อเนื่อง เสริมสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคล นักศึกษาจะช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีการให้กำลังใจกระตุ้นและส่งเสริม นักศึกษาทุกคนให้มีความรู้ความเข้าใจในบทเรียน เพื่อจะทำคะแนนได้ดี นักศึกษาร่วมคิด ร่วมแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ เกิดการร่วมมือกันในการทำงาน/กิจกรรม มีแนวคิดเชิงบวก เกิดความสัมพันธ์อันดีในกลุ่ม สามารถจัดการกับปัญหาที่ต้องแก้ไขระหว่างการทำกิจกรรมได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ การจัดการเรียนแบบร่วมมือแบบ เอส ที เอ ดี (STAD) ยังมุ่งเน้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน อันนำไปสู่การพัฒนากระบวนการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับแนวทางพัฒนาการศึกษาของรายวิชาวิชาเคมีวิเคราะห์อาหาร”

ชื่องานวิจัย	การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา โดยการจัดการเรียนแบบร่วมมือแบบ เอส ที เอ ดี (STAD) รายวิชาเคมีวิเคราะห์อาหาร
ปีการศึกษา	2562
ผู้วิจัย	อานง ใจแน่น และเสาวลักษณ์ กันจันะ
สังกัด	โรงเรียนการเรือน (ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้งลำปาง)
คำสำคัญ	การจัดการเรียนแบบร่วมมือแบบ เอส ที เอ ดี (STAD) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค STAD และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่ได้รับต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค STAD ดำเนินการวิจัยโดยใช้แบบทดสอบ และแบบประเมินความพึงพอใจ ผลการวิจัย พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มเป้าหมายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มเป้าหมายหลังการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน นอกจากนี้ความพึงพอใจของนักศึกษาที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยภาพรวมระดับความพึงพอใจของนักศึกษาอยู่ในระดับมาก และพฤติกรรมการทำงานร่วมกันของนักศึกษาที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD มีค่าร้อยละของการเข้าร่วมกิจกรรมจากค่าเฉลี่ยรวม 81.24 เพิ่มขึ้นเป็น 83.44



การจัดการเรียนรู้ตามแนวทางการพัฒนา กรอบแนวคิดแบบเติบโต

“การจัดการเรียนรู้ตามแนวทางการพัฒนากรอบแนวคิดแบบเติบโต (Growth mindset) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนตระหนักถึงศักยภาพของตนเอง ด้วยการให้ผู้เรียนได้ตั้งเป้าหมายในการเรียนรู้และเรียนรู้จากความผิดพลาดหรือความล้มเหลวที่เกิดขึ้น โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ ขึ้นนำเข้าสู่บทเรียน ผู้เรียนจะสำรวจกรอบแนวคิด (Mindset) ตนเอง ตั้งเป้าหมายและวางแผนในการเรียนของตนเองเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกรับรู้ได้เป็นเจ้าของการเรียนรู้ของตนเอง ขึ้นดำเนินการเรียนรู้ ผู้เรียนจะปฏิบัติตามแผนที่ตั้งเป้าหมายไว้และทบทวนตนเองเป็นระยะเพื่อตรวจสอบเป้าหมายที่ตนเองตั้งไว้ถึงความเป็นไปได้ อาจมีการปรับเป้าหมายให้ง่ายหรือยากขึ้นและขึ้นสรุปการเรียนรู้ ผู้เรียนจะทบทวนความคิดจากการปฏิบัติตามแผนที่ตั้งไว้ว่าอะไรทำให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ เกิดข้อผิดพลาดอะไรบ้างแล้วจะจัดการอย่างไรกับข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้น ซึ่งในแต่ละขั้นตอนของการเรียนรู้บทบาทของผู้สอนมีความสำคัญต่อการพัฒนากรอบแนวคิดแบบเติบโตของผู้เรียน โดยผู้สอนจะให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และพัฒนา ที่มุ่งเน้นชมเชยที่ความพยายามและกระบวนการที่ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลง และกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความตระหนักถึงการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed learning) ตลอดจนทบทวนและเรียนรู้จากความผิดพลาด จะช่วยให้ผู้เรียนมองความผิดพลาดเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ จากขั้นตอนการจัดการเรียนรู้และบทบาทผู้สอนจัดได้ว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการส่งเสริมกรอบแนวคิดแบบเติบโตของผู้เรียนที่ผู้สอนสามารถประยุกต์ใช้ได้ทั้งการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมง และการวางแผนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละปีการศึกษา”

ชื่องานวิจัย	การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางการพัฒนากรอบแนวคิดแบบเติบโตของนักศึกษา คณะครุศาสตร์
ปีการศึกษา	2562
ผู้วิจัย	อัมภา พลอยโสภณ
สังกัด	คณะครุศาสตร์
คำสำคัญ	การจัดการเรียนรู้ตามแนวทางการพัฒนากรอบแนวคิดแบบเติบโต

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ (1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางการพัฒนากรอบแนวคิดแบบเติบโต ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 (2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาจิตวิทยาเพื่อพัฒนาผู้เรียนก่อนและหลังด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางการพัฒนากรอบแนวคิดแบบเติบโต (3) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนชุดความคิดก่อนและหลังใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางการพัฒนากรอบแนวคิดแบบเติบโต และ (4) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้รายวิชาจิตวิทยาเพื่อพัฒนาผู้เรียนตามแนวทางการพัฒนากรอบแนวคิดแบบเติบโต กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาที่ศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต ชั้นปีที่ 1 ปีการศึกษา 2/2562 จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ (1) แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางการพัฒนากรอบแนวคิดแบบเติบโต (2) แบบวัดชุดความคิด (3) แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ (4) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาจิตวิทยาเพื่อพัฒนาผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบสมมติฐานด้วยสถิติทดสอบ t-test ผลการวิจัย พบว่า (1) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางการพัฒนากรอบแนวคิดแบบเติบโต มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ คือ 79.21/73.55 (2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาจิตวิทยาเพื่อพัฒนาผู้เรียนก่อนและหลัง พบว่า นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (3) ผลการเปรียบเทียบคะแนนชุดความคิดก่อนและหลัง พบว่า นักศึกษามีคะแนนชุดความคิดหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ (4) ความคิดเห็นของนักศึกษาต่อแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางการพัฒนากรอบแนวคิดแบบเติบโต พบว่า ความคิดเห็นต่อภาพรวมอยู่ในระดับมาก



การเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential learning)

“การจัดการเรียนการสอนด้วยการเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นรูปแบบการสอนที่เชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีกับการปฏิบัติ ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ โดยใช้แนวคิดของ Kolb มี 4 ขั้นตอน คือ ขั้นสร้างประสบการณ์ (Concrete Experience) ผู้สอนจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรมให้ผู้เรียนเรียนรู้จากตัวอย่าง แผนการจัดการเรียนรู้ ขั้นสังเกตปฏิบัติตอบสนอง (Reflective Observation) ผู้สอนให้ผู้เรียนอภิปรายร่วมกันเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ ขั้นเชื่อมโยงกับแนวคิดนามธรรม (Abstract Conceptualization) ผู้สอนบรรยายให้ความรู้เพื่อผู้เรียนเกิดการบูรณาการเป็นกรอบความคิดของตนเอง ขั้นนำไปปฏิบัติทดลองใช้ (Active Experimentation) ผู้สอนให้ผู้เรียนนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปสู่การปฏิบัติ โดยนำหลักการที่สรุปได้ไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ใหม่ด้วยการฝึกปฏิบัติการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง”

ชื่องานวิจัย	การจัดการเรียนการสอนด้วยการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาในรายวิชาการจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน
ปีการศึกษา	2560
ผู้วิจัย	ประภาวรรณ สมุทรเผ่าจินดา และอลงกรณ์ เกิดเนตร
สังกัด	คณะครุศาสตร์
คำสำคัญ	การเรียนรู้จากประสบการณ์ ความสามารถในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้



การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ (1) เพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาหลังการจัดการเรียนการสอนด้วยการเรียนรู้จากประสบการณ์ (2) เพื่อวิเคราะห์ระดับความสามารถในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาหลังการจัดการเรียนการสอนด้วยการเรียนรู้จากประสบการณ์ กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักศึกษา ชั้นปีที่ 3 หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาฟิสิกส์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ที่เรียนวิชาการจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 23 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแผนการจัดการเรียนการสอนด้วยการเรียนรู้จากประสบการณ์ แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจเรื่องการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ และแบบประเมินความสามารถในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลที่ได้จากการวิจัย พบว่า (1) นักศึกษามีพัฒนาการความสามารถในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 100 และ (2) นักศึกษามีระดับความสามารถในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ 3 ระดับ ได้แก่ ระดับดีเยี่ยม จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 4.35 รองลงมา ระดับดีมาก จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 43.48 และระดับดี จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 52.17 จึงสรุปผลการวิจัยได้ว่า นักศึกษามีความสามารถในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ได้ตามเกณฑ์ที่ตั้งระดับดีขึ้นไปทุกคน



วิธีการสอนแบบโครงงานตามศาสตร์ พระราชา

“วิธีการสอนแบบโครงงานแบบใหม่โดยนำหลักของศาสตร์พระราชาของในหลวงรัชกาลที่ 9 ซึ่งเน้นวิถีความเป็นไทยมาประยุกต์ใช้กับการนำเสนอโครงงาน และนักศึกษาต้องมีความรู้และทักษะในการจัดการเรียนการสอนแบบโครงงานที่ต่างจากเดิมสามารถนำศาสตร์ของพระราชามาประยุกต์ใช้กับการเรียนได้อย่างมีคุณภาพ ในการจัดการเรียนการสอนให้นักศึกษาได้ฝึกทักษะการจัดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองโดยอาศัยกระบวนการกลุ่มเข้ามามีส่วนร่วม และสามารถเชื่อมโยงกับโรงเรียนในพื้นที่ใกล้เคียงได้เป็นอย่างดี สามารถจัดโครงงานตามศาสตร์พระราชาโดยนำหลัก 23 หลักการทรงงาน มีการเผยแพร่องค์ความรู้ทั้งหมดที่ศึกษามาตั้งแต่เริ่มต้นจนสิ้นสุดการจัดการเรียนการสอน นักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัยที่เรียนรายวิชาทักษะทางสังคมและการจัดประสบการณ์เรียนรู้สามารถนำองค์ความรู้ไปใช้กับเด็กปฐมวัย เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจัดทำโครงงานเพิ่มมากขึ้น อีกทั้งเป็นการพัฒนาครูให้มีประสิทธิภาพด้านการสอนต่อไปในอนาคต”

ชื่องานวิจัย	การศึกษาความสามารถในการทำโครงงานปฐมวัยของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ด้วยวิธีการสอนแบบโครงงานตามศาสตร์พระราชา
ปีการศึกษา	2561
ผู้วิจัย	ธนพรรณ เพชรเศษ
สังกัด	คณะครุศาสตร์ (วิทยาเขตสุพรรณบุรี)
คำสำคัญ	วิธีการสอนแบบโครงงานตามศาสตร์พระราชา ความสามารถในการทำโครงงานปฐมวัย

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสามารถในการทำโครงงานปฐมวัยของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ในการทำโครงงานด้านการเรียนการสอนโดยใช้โครงงานตามศาสตร์พระราชา สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต วิทยาเขตสุพรรณบุรี กลุ่มเป้าหมายของการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต วิทยาเขตสุพรรณบุรี ที่เข้าศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 (ชั้นปีที่ 3) และลงทะเบียนเรียนรายวิชาทักษะทางสังคมและการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ตอนเรียน UA ตอนเรียน UB รวม 50 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบประเมินความสามารถของนักศึกษาในการทำโครงงานปฐมวัย และแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยวิธีการสอนตามศาสตร์พระราชา ผลการวิเคราะห์จากการศึกษางานวิจัยในครั้งนี้ เมื่อศึกษาความสามารถในการทำโครงงานปฐมวัยของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ในการทำโครงงานด้านการเรียนการสอนโดยใช้โครงงานตามศาสตร์พระราชาของนักศึกษา 2 กลุ่ม พบว่า ความสามารถของนักศึกษาตอนเรียน UA และตอนเรียน UB ในการทำโครงงานปฐมวัยตามศาสตร์พระราชา เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของระดับคะแนนก่อนและหลังการทำโครงงาน พบว่า แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01



การใช้ผังกราฟิกร่วมกับการใช้คำถาม

“การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยการใช้ผังกราฟิกร่วมกับการใช้คำถามเพื่อพัฒนาทักษะการสร้างเครื่องมือวัดผลนั้น เป็นการนำเสนอความคิด ความรู้ และข้อมูลที่เป็นข้อความหรือรูปภาพให้สัมพันธ์กัน สามารถมองเห็นได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยความคิด หรือข้อมูลต่าง ๆ จะถูกนำมาเชื่อมโยงให้สัมพันธ์กันอย่างมีเหตุผลและเป็นระบบ เพื่อเสริมสร้างให้เกิดความชัดเจนเข้าใจง่าย และมีการใช้คำถามสอดแทรกในทุกกิจกรรมของการเรียนการสอน โดยวิธีการถามคำถามจะเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนตอบคำถาม ซึ่งการตั้งคำถามและตอบคำถามของผู้เรียนนั้น จะใช้กระบวนการค้นคว้าด้วยตนเองเป็นรายบุคคล เป็นกลุ่มย่อย หรือทั้งชั้นเรียน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิด ค้นคว้าหาคำตอบในการแก้ปัญหาและสรุปแนวคิดได้ด้วยตนเอง โดยผู้สอนควรทราบวัตถุประสงค์ของการใช้คำถาม เพื่อจะได้ใช้คำถามให้เหมาะสมกับผู้เรียน เป็นการพัฒนาความคิดในระดับสูง และความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ได้แก่ (1) คำถามทั่ว ๆ ไปที่ไม่เกี่ยวกับเนื้อหาวิชา (Managerial questions) (2) คำถามเน้นความ (Rhetorical questions) (3) คำถามที่มีคำตอบแน่นอน (Closed questions) และ (4) คำถามที่มีคำตอบได้หลายอย่าง หรือคำถามแบบกว้าง (Open-ended questions)”

ชื่องานวิจัย	การพัฒนาทักษะการสร้างเครื่องมือวัดผลของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัยมหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยการใช้ผังกราฟิกร่วมกับการใช้คำถาม
ปีการศึกษา	2561
ผู้วิจัย	ขวัญใจ จริยาทัศน์กร
สังกัด	คณะครุศาสตร์ (ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง นครนายก)
คำสำคัญ	การใช้ผังกราฟิกร่วมกับการใช้คำถาม ทักษะการสร้างเครื่องมือวัดผล

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ (1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการสร้างเครื่องมือวัดผลของนักศึกษา สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัยมหาวิทยาลัยสวนดุสิต ก่อนและหลังการสอนโดยการใช้ผังกราฟิกร่วมกับการใช้คำถาม และ (2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยสวนดุสิตต่อการสอนโดยการใช้ผังกราฟิกร่วมกับการใช้คำถาม กลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ที่เรียนวิชาการประเมินพัฒนาการเด็ก ณ ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง นครนายก ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 52 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนกกิจกรรมการเรียนการสอน โดยการใช้ผังกราฟิกร่วมกับการใช้คำถาม แบบทดสอบทักษะการสร้างเครื่องมือวัดผล และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการสอนโดยการใช้ผังกราฟิกร่วมกับการใช้คำถาม สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ (Relative gain score) ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ (1) การเปรียบเทียบทักษะการสร้างเครื่องมือวัดผลของนักศึกษา สาขาการศึกษาปฐมวัยมหาวิทยาลัยสวนดุสิต ก่อนและหลังการสอนโดยการใช้ผังกราฟิกร่วมกับการใช้คำถาม พบว่า โดยภาพรวมนักศึกษามีคะแนนพัฒนาการ 64.49 % อยู่ในระดับปานกลาง และ (2) ความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยสวนดุสิตต่อการสอน โดยการใช้ผังกราฟิกร่วมกับการใช้คำถาม พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการสอนโดยการใช้ผังกราฟิกร่วมกับการใช้คำถาม ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\mu = 4.45$, $\sigma = .15$)



การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom)

“การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านเป็นรูปแบบการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านทางสื่อเทคโนโลยีที่ผู้สอนเป็นผู้แนะนำหรือจัดทำขึ้น โดยใช้แนวคิดของ Schoolwires มี 4 ขั้นตอน คือ (1) การนำเข้าสู่ประสบการณ์ (Experiential engagement) ผู้สอนอธิบายวิธีการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านให้ผู้เรียนเข้าใจและแนะนำเนื้อหาที่ใช้ในการเรียน (2) การสำรวจความรู้เพื่อให้เกิดมโนทัศน์ (Concept exploration) ผู้สอนแนะนำสื่อการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ทั้งสื่อที่ผู้สอนจัดทำขึ้นและแหล่งการเรียนรู้จากสื่ออื่น ๆ เพื่อให้ผู้เรียนมีแหล่งค้นคว้าความรู้ด้วยตนเอง (3) การสร้างความรู้อย่างมีความหมาย (Meaning making) ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองจากแหล่งการเรียนรู้จากสื่อต่าง ๆ และรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้ามาทำกิจกรรมในชั้นเรียน และ (4) การสาธิตและการประยุกต์ใช้ (Demonstration and application) ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้จากการศึกษาผ่านแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้อภิปราย และทำกิจกรรมในชั้นเรียนโดยผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ จากนั้นผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้”

ชื่องานวิจัย	ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom) ที่มีผลต่อการคิดวิเคราะห์และเจตคติทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
ปีการศึกษา	2560
ผู้วิจัย	ชนิสรา เมธภัทรหิรัญ
สังกัด	คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
คำสำคัญ	รูปแบบการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน การคิดวิเคราะห์ เจตคติทางการเรียนคณิตศาสตร์

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ (1) เพื่อเปรียบเทียบการคิดวิเคราะห์ เรื่อง แนวโน้มการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน กับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ (2) เพื่อเปรียบเทียบเจตคติทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักศึกษา ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ที่เรียนวิชาแนวโน้มทางคณิตศาสตร์ศึกษา ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 115 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน แบบวัดการคิดวิเคราะห์ เรื่อง แนวโน้มการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ และแบบวัดเจตคติทางการเรียนคณิตศาสตร์ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที ผลที่ได้จากการศึกษา พบว่า (1) นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านมีการคิดวิเคราะห์ที่สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ (2) นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านมีเจตคติทางการเรียนคณิตศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01



การพัฒนาความตระหนักรู้การวิจัยโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยการวิจัยและชุมชนเป็นฐาน

“การบูรณาการการจัดการเรียนรู้ด้วยการวิจัยและใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้สามารถพัฒนาความตระหนักรู้การวิจัยแก่ผู้เรียน สอดคล้องกับบทบาทภารกิจของมหาวิทยาลัยที่เป็นพันธมิตรสำคัญสำหรับการสร้างคน สร้างองค์ความรู้ และการสร้างนวัตกรรม ภายใต้บริบทของสถานศึกษา และชุมชนเพื่อปรับเหมาะกับผู้เรียนและชุมชน จึงทำให้การดำเนินกิจกรรมในเรื่องที่ต้องการแก้ปัญหาแก่ชุมชน และผลจากงานวิจัยได้ใช้ประโยชน์แก่ชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผล”

ชื่องานวิจัย	การพัฒนาความตระหนักรู้การวิจัยของนักศึกษาสาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยการวิจัยและชุมชนเป็นฐาน
ปีการศึกษา	2562
ผู้วิจัย	บรรพต พิจิตรกำเนิด และคณะ
สังกัด	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
คำสำคัญ	ความตระหนักรู้การวิจัย การเรียนรู้ด้วยการวิจัย การเรียนรู้โดยชุมชนเป็นฐาน

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาความตระหนักรู้การวิจัยของนักศึกษาสาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยการวิจัยและชุมชนเป็นฐาน (2) ทดสอบความตระหนักรู้การวิจัยก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการวิจัยและชุมชนเป็นฐานของนักศึกษาสาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษา คือ นักศึกษาหลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการวิจัยเบื้องต้นทางบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ ตอนเรียน A1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 18 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ (1) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการวิจัยและชุมชนเป็นฐาน (2) แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยการวิจัยและชุมชนเป็นฐาน (3) แบบสอบถามความตระหนักรู้การวิจัย และ (4) แบบสอบถามความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้ด้วยการวิจัยและชุมชนเป็นฐาน การวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต (μ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) และการวิเคราะห์เนื้อหา ซึ่งผลการศึกษาพบว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยการวิจัยและชุมชนเป็นฐาน ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ (1) เตรียมความพร้อมเรียนรู้เนื้อหาจากการวิจัย (2) กลยุทธ์การเรียนรู้ (3) ดำเนินการวิจัย (4) การสะท้อนคิด และ (5) ประเมินผลการเรียนรู้ ผลการวิเคราะห์ภาพรวมความตระหนักรู้การวิจัยของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นกลุ่มทดลอง ก่อนการทดลอง พบว่า ความตระหนักรู้การวิจัยโดยภาพรวมกลุ่มเป้าหมายมีความตระหนักรู้การวิจัยบางครั้ง เมื่อทำการประเมินหลังการทดลองความตระหนักรู้การวิจัยทุกครั้ง เมื่อแยกเป็นรายด้าน ด้านที่มีระดับความตระหนักรู้การวิจัยทุกครั้ง คือ การตอบสนองต่อการวิจัย การสร้างลักษณะนิสัยต่อการวิจัย และความเข้าใจการรับรู้การวิจัย ตามลำดับ ส่วนการจัดระบบคุณค่าการวิจัย และการเห็นคุณค่าการวิจัยความตระหนักรู้การวิจัยเป็นประจำ



รูปแบบแข่งขันผลสัมฤทธิ์กลุ่มร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน

“การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบการแข่งขันผลสัมฤทธิ์นั้นทำให้เกิดการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนโดยการแบ่งกลุ่มเรียนเพื่อการแข่งขันผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่ม ซึ่งสิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึงคือความแตกต่างกันของผู้เรียน เมื่อให้ผู้เรียนที่มีความแตกต่างกันมาแข่งขันกันย่อมส่งผลเสียมากกว่าผลดี ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำวิธีการจัดกลุ่มแบบจุกินหางโดยนำคะแนนการทดสอบก่อนเรียนมาจัดเรียงทำให้ในแต่ละกลุ่มจะมีการคละกันของผู้เรียนในทุกระดับเพื่อลดความเหลื่อมล้ำของทุกกลุ่ม จากนั้นจัดผู้เรียนให้หนึ่งเป็นกลุ่มเพื่อให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้เป็นกลุ่ม อีกทั้งผู้วิจัยคำนึงถึงความกดดันความเครียดที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียนที่อาจโดนเพื่อนตำหนิว่าเป็นต้นเหตุให้กลุ่มของตนแพ้กลุ่มอื่น จึงได้นำเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อนมาใช้เพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ภายในกลุ่มให้เกิดบรรยากาศความช่วยเหลือกัน ซึ่งในบางครั้งเพื่อนจะมีคำอธิบายที่ทำให้เกิดความเข้าใจได้ง่ายขึ้น ที่สำคัญคือสร้างกำลังใจ แรงกระตุ้น ผลักดันให้เพื่อนที่เรียนไม่เก่งเกิดแรงบันดาลใจในการที่จะเรียนรู้ไปพร้อมกับเพื่อนภายในกลุ่ม แต่อย่างไรผู้สอนต้องคอยสังเกตบรรยากาศการช่วยเหลือกันภายในกลุ่มเพื่อช่วยแก้ปัญหา และในการแข่งขันแบบปฏิบัติต้องไม่ให้เกิดความกดดันมากจนเกินไป”

ชื่องานวิจัย	การจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบแข่งขันผลสัมฤทธิ์กลุ่มร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อนเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้วิชาการเขียนโปรแกรมเว็บของนักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ
ปีการศึกษา	2560
ผู้วิจัย	ทินกร ชุณหัทธกุล
สังกัด	คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
คำสำคัญ	รูปแบบแข่งขันผลสัมฤทธิ์กลุ่ม เทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน การจัดกลุ่มแบบจุกินหาง

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งใจเรียนในวิชาการเขียนโปรแกรมเว็บโดยใช้การจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบแข่งขันผลสัมฤทธิ์กลุ่ม (STAD) ร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer assist) และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนรูปแบบแข่งขันผลสัมฤทธิ์กลุ่มร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน วิชาการเขียนโปรแกรมเว็บ โดยกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมหาวิทยาลัยสวนดุสิต ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการเขียนโปรแกรมเว็บภาคเรียนที่ 1/2560 ซึ่งผู้วิจัยได้ทดลองกับนักศึกษาทั้งหมด จำนวน 89 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การจัดการเรียนการสอนรูปแบบแข่งขันผลสัมฤทธิ์กลุ่มร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน แบบประเมินความตั้งใจเรียนก่อนและหลังเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน สถิติที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลการวิจัยมีดังนี้ ผลการประเมินความตั้งใจเรียนก่อนเรียน มีความตั้งใจเรียนอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.77$, S.D. = 0.63) ผลการประเมินความตั้งใจเรียนหลังเรียน มีความตั้งใจเรียนอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.94$, S.D. = 0.63) และผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบแข่งขันผลสัมฤทธิ์กลุ่มร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.00$, S.D. = 0.73) จากผลการวิจัยความตั้งใจเรียนของผู้เรียน พบว่า ผู้เรียนมีความตั้งใจเรียนเพิ่มขึ้นในทุกหัวข้อ และผู้เรียนกล้าซักถามอาจารย์หากไม่เข้าใจสิ่งที่เรียนมากขึ้นเป็นอันดับที่ 1 ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เพิ่มขึ้น 0.51 และหัวข้อที่ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนมากที่สุด 2 อันดับ คือ ส่งเสริมให้กลุ่มร่วมมือกันค้นหาคำความรู้ ($\bar{X} = 3.19$) และนักศึกษามีส่วนร่วมกับการทำงานภายในกลุ่มมากขึ้น ($\bar{X} = 3.17$)



รูปแบบการเรียนรู้แบบ DUSIT

“รูปแบบการเรียนรู้แบบ DUSIT เป็นรูปแบบการสอนที่เน้นการเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติฝึกฝนการวิเคราะห์ปัญหาและสร้างความรู้ใหม่ของตนเอง ที่เรียกว่าโครงสร้างทางปัญญา (Cognitive structure) มี 5 ขั้นตอน คือ (1) การอภิปรายและพยากรณ์ (Discussion and divination) ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น คาดการณ์ล่วงหน้าเกี่ยวกับผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นจากการเรียนรู้ (2) การศึกษาสร้างเสริมความรู้ (Upbringing) ผู้เรียนศึกษากระทั่งเกิดพฤติกรรมเรียนรู้พุทธิพิสัย ได้แก่ การจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประเมินค่า (3) การสังเคราะห์และนำเสนอผลงาน (Synthetic and presentation) ผู้เรียนบูรณาการความรู้ให้เกิดองค์ความรู้ใหม่และถ่ายทอดความรู้ผ่านศิลปะการพูดกับการแสดงข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ (4) การปรับปรุงผลงาน (Improvement) ผู้เรียนปรับปรุงผลงานโดยใช้หลักการตัดทิ้ง การรวม การสลับเปลี่ยน การทำให้ง่าย และ (5) การทดสอบ การประเมินผลการเรียนรู้ และการสะท้อนกลับ (Test, assessment and reflection) ผู้สอนสรุปความสามารถของผู้เรียนด้วยการทดสอบ ประเมินแล้วให้ข้อมูลกลับไปยังผู้เรียนเพื่อพัฒนาและปรับปรุงแก้ไข”

ชื่องานวิจัย	สมรรถนะการสร้างองค์ความรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบ DUSIT สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย
ปีการศึกษา	2561
ผู้วิจัย	อารีย์ เรืองภักทรนนต์
สังกัด	คณะครุศาสตร์ (วิทยาเขตสุพรรณบุรี)
คำสำคัญ	รูปแบบการเรียนรู้แบบ DUSIT สมรรถนะการสร้างองค์ความรู้

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสมรรถนะการสร้างองค์ความรู้ของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการสอนแบบ DUSIT กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต วิทยาเขตสุพรรณบุรี ที่เรียนวิชาการออกแบบและการจัดการเรียนรู้ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 49 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบ DUSIT แบบสังเกตพฤติกรรมสมรรถนะการสร้างองค์ความรู้ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที ผลที่ได้จากการศึกษา พบว่า นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบ DUSIT มีสมรรถนะการสร้างองค์ความรู้ที่ประกอบด้วย 5 ด้าน ดังนี้ (1) ด้านการแสวงหาความรู้ (2) ด้านการคิดวิเคราะห์ (3) ด้านการคิดสังเคราะห์ (4) ด้านการคิดสรุป (5) ด้านการคิดประยุกต์ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, $S.D. = 0.57$) และสมรรถนะการสร้างองค์ความรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

งานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ด้านสื่อและนวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิราพร รอดพ่วง
รองผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

งานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ด้านสื่อและนวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นการดำเนินการวิจัยที่มุ่งศึกษาเกี่ยวกับการเปรียบเทียบ พัฒนา และหาประสิทธิภาพของสื่อ หรือศึกษาผลของการนำสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีไปใช้แก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนในด้านต่าง ๆ ของอาจารย์ผู้สอน งานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ด้านสื่อ และนวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ปีการศึกษา 2560 – 2562 มีจำนวน 11 เรื่อง สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะ ดังนี้

ลักษณะที่ 1 สื่อและนวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ในลักษณะของกิจกรรม เป็นสื่อรูปแบบหนึ่งที่ใช้ในการฝึกให้ผู้เรียนได้พัฒนาความรู้ความเข้าใจหรือพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ โดยมีการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองเพื่อให้ได้รับประสบการณ์ตรง โดยมีผู้สอนเป็นผู้อำนวยการควบคุมในการเรียนรู้แก่ผู้เรียน เป็นสื่อประเภทวิธีการที่ใช้ในการฝึกปฏิบัติ โดยใช้กระบวนการคิด การฝึกปฏิบัติ และประยุกต์ใช้ความรู้ของผู้เรียน สื่อและนวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ที่อาจารย์ผู้สอนนำมาใช้ในการดำเนินการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ เช่น การนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม มาใช้เพื่อสร้างบรรยากาศในการเรียนให้สนุกสนาน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนและมีส่วนร่วมในการเรียน เพื่อนำมาใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ และการนำแหล่งเรียนรู้มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ เช่น การใช้แหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นฐานเพื่อพัฒนาการจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยไอซีทีของผู้เรียน เป็นต้น

ลักษณะที่ 2 สื่อและนวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ในลักษณะของสื่อใหม่ เป็นการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการสื่อสารและประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนในด้านต่าง ๆ สื่อและนวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ที่อาจารย์ผู้สอนนำมาใช้ในการดำเนินการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ เช่น การพัฒนาเทคนิควิธีการสอนและนำสมาร์ตโฟนมาประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือวัด โดยการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบซิปปา โมเดลร่วมกับการใช้สมาร์ตโฟนเป็นเครื่องมือวัด การใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับการประยุกต์ใช้สมาร์ตโฟนเซนเซอร์เป็นเครื่องมือวัด การใช้กระบวนการเรียนรู้แบบทำนาย-สังเกต-อธิบายร่วมกับการใช้เซนเซอร์แม่เหล็กไฟฟ้าบนสมาร์ตโฟนเป็นเครื่องมือวัด การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในลักษณะของการใช้รูปแบบการเรียนรู้ผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) ให้ผู้เรียนสามารถศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Google forms ประยุกต์ใช้ในการสอน การนำแอปพลิเคชัน มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการชุมชนเป็นฐานและการใช้แอปพลิเคชัน Roomie เป็นต้น

ลักษณะที่ 3 สื่อและนวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศมาช่วยในการตัดสินใจของผู้บริหารหลักสูตรและนักศึกษา โดยนำมาใช้สร้างแบบจำลองในการเลือกสายการเรียนที่เหมาะสม สื่อและนวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ที่อาจารย์ผู้สอนนำมาใช้ในการดำเนินการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ เช่น การใช้เทคนิคการทำเหมืองข้อมูล เป็นต้น

บทวิพากษ์ : งานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ด้านสื่อและนวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้



รองศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพล รำไพ
ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

กระบวนการจัดการเรียนการสอนปัจจุบันมุ่งเน้นเพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียนให้เท่าทันกระแสความเปลี่ยนแปลงและการปรับเปลี่ยนแทนที่ (Disruption) ของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ทั้งปัจจุบันและความท้าทายในอนาคตเป็นอย่างมาก ซึ่งแนวคิดการออกแบบและพัฒนาสื่อเทคโนโลยีและนวัตกรรมการเรียนการสอนจากอดีตจนปัจจุบันได้มุ่งเน้นเพื่อการส่งเสริมและพัฒนาความสามารถของผู้เรียน โดยในยุคแรกมีการนำสื่อเทคโนโลยีที่เน้นในลักษณะแบบตาหูฟัง (Audio/Visual) มากระตุ้นและตอบสนองการเรียนรู้เชิงพฤติกรรม (Behaviorism) ต่อมาจึงมีการนำแนวคิดแบบบทเรียนโปรแกรมหรือคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อเรียนรู้ทางปัญญาที่ซับซ้อนขึ้น (Cognitivism) จากนั้นจึงมุ่งเพื่อพัฒนาการเรียนรู้เพื่อสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลายจากอินเทอร์เน็ต (Constructivism) จนกระทั่งการมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และเชื่อมโยงการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสื่อสังคมที่มีอยู่อย่างหลากหลาย (Connectivism) ในปัจจุบัน แต่กระนั้นความเปลี่ยนแปลงและการปรับเปลี่ยนแทนที่ของเทคโนโลยีดิจิทัล (Disruptive Technology) และการอุบัติใหม่ของกระแสเทคโนโลยี (Emerging Technology) ประกอบกับปัจจัยเร่งที่สำคัญโดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดการเรียนการสอนยุคการเรียนรู้หลังโรคระบาดโควิด (Post COVID) ทำให้เกิดความท้าทายใหม่ในการนำหลักการ แนวคิดเพื่อการออกแบบและพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมให้เกิดความเหมาะสมและแก้ปัญหาและอุปสรรคทางการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเกิดปัญหาอัตราการเรียนรู้ที่หายไป (Learning loss) ของผู้เรียนที่จะหยุดหรือชะลอ ซึ่งจะยิ่งสะสมและส่งผลกระทบต่อความสามารถในการเรียนรู้ที่หลากหลายอย่างสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนและส่งผลต่อการทำงานในอนาคต (P. Engzell, 2021) โดยแนวทางการศึกษาวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมเป็นที่แพร่หลายในปัจจุบัน ซึ่งอาจพอสรุปแยกเป็นกลุ่ม ๆ ได้ดังนี้

1. การวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีมีลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ ซึ่งเป็นการนำหลักการการศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบหรือลักษณะของเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่มีการนำเสนอเนื้อหาสาระแบบมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนซึ่งเป็นผู้ใช้กับคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนเพื่อสนองตอบความสามารถในการเรียนรู้แต่ละบุคคลที่แตกต่างกันไป (Individualized Learning) โดยอาจประยุกต์ผ่านเครื่องมือทางปัญญา (Cognitive Tools) ที่หลากหลาย โดยเน้นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์ (Human computer interaction: HCI) เช่น การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้แบบปรับเหมาะ (Adaptive Learning) การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานหรือเกมมิฟิเคชัน (Gamification) และการเรียนรู้ผ่านสถานการณ์จำลอง (Machine Learning and Simulation) เป็นต้น

2. การวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีการเรียนการสอนออนไลน์ ซึ่งจะอาศัยเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นฐานในการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านระบบหรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบต่าง ๆ ที่หลากหลายในปัจจุบัน โดยเน้นให้ผู้เรียนมีแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลาย เกิดความต่อเนื่องในการเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต เช่น สื่อเครือข่ายสังคมการเรียนรู้ (Social Media for

Learning) ระบบบริหารจัดการเรียนการสอน (Learning Management System: LMS) ระบบการศึกษาแบบเปิดเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Massive Open Online Courses: MOOCs) หรือแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์แบบเปิดที่หลากหลาย (Open Educational Resources: OER) เป็นต้น

3. การวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อการเรียนรู้ ซึ่งจะเน้นการออกแบบและพัฒนาเพื่อขยายมิติการเรียนรู้ของผู้เรียนที่หลากหลาย (Dimensions of learning) ในการแสวงหาคำตอบหรือแนวทางการเรียนรู้ผ่านเทคนิคหรือกราฟิกที่น่าสนใจทั้งแบบ 2D/3D ด้วยอุปกรณ์อัจฉริยะแบบต่าง ๆ (Wearable Technology Gadget) โดยมีชื่อเรียกตามลักษณะของเทคโนโลยีที่นำมาประยุกต์เพื่อการเรียนรู้ เช่น เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Technology: AR) เทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual Reality: VR) เทคโนโลยีผสมผสานความจริง (Mixed Reality: MR) และห้องปฏิบัติการทางไกลแบบเสมือน (Virtual and Remote Laboratories) เป็นต้น

4. การวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่อัจฉริยะ ซึ่งจะเน้นออกแบบและพัฒนาระบบการเรียนรู้ผ่านแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์มือถือ (Smart Mobile Learning Application) ซึ่งต้องอาศัยหลักการ แนวคิดการออกแบบเนื้อหาสาระ (Message Design) โจทย์ปัญหาและสถานการณ์ที่น่าสนใจเพื่อกระตุ้นและเสริมแรงให้เกิดการเรียนรู้เพื่อค้นหาคำตอบในแต่ละลักษณะที่เหมาะสม (Active Learning) โดยอาศัยหลักการ Bring Your Own Device (BYOD) เพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วมหรือร่วมมือกันคิดและแสวงหาคำตอบร่วมกัน รวมถึงการโต้ตอบการตอบสนองการเรียนรู้ได้ทันที

5. การวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งจะเป็นการออกแบบและพัฒนาเทคโนโลยีแนวใหม่ ที่สามารถวิเคราะห์และพยากรณ์เพื่อปรับเปลี่ยนไปตามก้าวหน้าและความต้องการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยอาศัยการจัดกระทำกับข้อมูลสารสนเทศจำนวนมาก (Learning Analytics) และมีความซับซ้อนในขั้นตอนหรือลำดับการประมวลผลเป็นอย่างมาก (Algorithm) เพื่อให้สอดคล้องกับวิถีธรรมชาติและพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน เช่น ฐานข้อมูลขนาดใหญ่ผ่านระบบคลาวด์ (Big Data/ Cloud Computing) ชุดโปรแกรมหรือหุ่นยนต์ที่ชาญฉลาด (Artificial intelligence: AI/ Robotics) หรือแม้กระทั่งเครื่องมือเพื่อการเรียนรู้เชิงลึก (Deep Machine Learning) และการเรียนรู้ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง (Internet of Things: IoT) เป็นต้น

จากที่กล่าวมาข้างต้นซึ่งอาจแนวคิดหนึ่งในทิศทางและแนวโน้มการประยุกต์หลักการออกแบบและพัฒนาเพื่อการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเทคโนโลยีและนวัตกรรมเรียนรู้ที่จะนำไปสู่ความท้าทายใหม่ในมิติการจัดการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่เหมาะสม (Appropriate Technology) ทั้งนี้เพื่อให้เกิดเป็นภาพห้องเรียนในอนาคตสำหรับการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของผู้เรียนต่อไป **“Innovative Teaching, Creative Learning”**



การจัดการเรียนการสอนแบบ Game based learning

“วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบ Game based learning ต่างจากรูปแบบวิธีการสอนแบบเดิมซึ่งผู้เรียนให้ความร่วมมือในการจัดการเรียนการสอนน้อย เช่น การบรรยาย การสนทนาถาม - ตอบ การใช้เทคโนโลยีเป็นตัวช่วย เป็นต้น โดยอาศัยหลักของกระบวนการเรียนรู้ตามแบบนั้น ๆ ด้วยตนเอง ร่วมกับเทคนิคทางปัญญาในการให้ความรู้หัวข้อต่าง ๆ แล้วยังเกิดผลสัมฤทธิ์ของการจัดการเรียนการสอนไม่บรรลุวัตถุประสงค์เท่าที่ควร การจัดรูปแบบวิธีการสอนแบบ Game based learning นั้นเน้นวิธีการเรียนรู้ด้วยเกม ถือเป็นรูปแบบการจัดการเรียนหนึ่งที่น่าสนใจและเหมาะสมกับผู้เรียนในยุคดิจิทัล ผู้เรียนในยุคนี้ชอบเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านทางเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน รวมถึงโซเชียลมีเดีย เช่น ยูทูบ ไลน์ วิธีการสอนโดยใช้เกมจากแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้รายวิชา จำนวน 8 แผนการเรียนรู้ มาออกแบบการสร้างเกมตามกระบวนการกลุ่ม เช่น เกมที่เลือกใช้ มีเกณฑ์ในการเลือกเกม คือ เกมต้องมีลักษณะสอดคล้องกับเนื้อหาสาระประจำบท ในรายวิชาทั้ง 8 บท บทละ 1 เกม เช่น เกมคาซูกิ แผนการจัดการเรียนรู้ประจำบทที่ 1 ความหมาย ความสำคัญของวิทยาการจัดการเรียนรู้ เกมกระดาน เกมอิเล็กทรอนิกส์ เกมออกแบบการ์ด (ประยุกต์จากเกมไฟ) แผนการจัดการเรียนรู้ประจำบทที่ 8 การเขียนแผน (ออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย) เป็นต้น ซึ่งสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้แต่ละด้านให้มีประสิทธิภาพต่อผู้เรียน”

ชื่องานวิจัย	การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา วิทยาการจัดการเรียนรู้อัตระดับปฐมวัย โดยใช้การจัดการเรียนการสอนแบบ Game based learning
ปีการศึกษา	2562
ผู้วิจัย	ชนพรรณ เพชรเศษ
สังกัด	ครุศาสตร์ (วิทยาเขตสุพรรณบุรี)
คำสำคัญ	การจัดการเรียนการสอนแบบ Game based learning ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ (1) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ Game based learning และ (2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ Game based learning ของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต วิทยาเขตสุพรรณบุรี กลุ่มเป้าหมายของการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต วิทยาเขตสุพรรณบุรี ที่เข้าศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 (ชั้นปีที่ 3) ตอนเรียน UA รวม 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยวิธีการสอนแบบ Game based learning แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบวัดความพึงพอใจของนักศึกษา การหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย พัฒนาแบบตรวจสอบความสอดคล้องของเครื่องมือ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านตรวจสอบและประเมินคุณภาพเครื่องมือ นำเครื่องมือปรับปรุงและแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ผลการวิเคราะห์ พบว่า นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ของการจัดการเรียนการสอนโดยวิธีการสอนแบบ Game based learning สูงขึ้นกว่าก่อนการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีคะแนนความพึงพอใจสูงขึ้นหลังการจัดการเรียนการสอนโดยวิธีการสอนแบบ Game based learning



ชื่องานวิจัย ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับกฎหมายอาญาและวิธีพิจารณาความอาญา จากการเล่นเกม Kahoot ของนักศึกษาหลักสูตรนิติศาสตรบัณฑิต

ปีการศึกษา 2560

ผู้วิจัย พรเพ็ญ ไตรพงษ์

สังกัด โรงเรียนกฎหมายและการเมือง

คำสำคัญ การเล่นเกม Kahoot ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้

การเล่นเกม Kahoot กับการสอนวิชากฎหมาย

“การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เป็นเรื่องสำคัญในการพัฒนาประเทศ จึงตระหนักดีว่าการพัฒนาที่ยั่งยืนซึ่งต้องการทรัพยากรมนุษย์ที่มีความรู้ความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษ เพื่อแสวงหาความรู้ และเข้าถึงแหล่งข้อมูลต่าง ๆ รวมทั้งกระบวนการศึกษาโดยใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องช่วยเสริมความสามารถ โดยที่ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่จำเป็นและสำคัญมาก ซึ่งในปัจจุบันประเทศไทยให้ความสำคัญกับการศึกษาภาษาอังกฤษ การใช้การเล่นเกม Kahoot ทำให้นักศึกษามีความสนใจและตั้งใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับกฎหมายอาญาและวิธีพิจารณาความอาญา และมีความต้องการในการเล่นเกมเพื่อเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับกฎหมายอาญาและวิธีพิจารณาความอาญามากขึ้น ดังนั้น การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศจากการเล่นเกม Kahoot มีประโยชน์ในการเรียนการสอนให้นักศึกษาสนใจกระตือรือร้นมากขึ้นในการเรียนรู้ จึงส่งผลให้การเล่นเกม Kahoot มีประโยชน์ในการสอบจนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นมาก เพราะช่วยให้จดจำคำศัพท์ได้ง่ายและนานมากขึ้นและช่วยพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ในด้านความหมายของคำศัพท์ได้ง่ายขึ้นด้วย”

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ (1) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับกฎหมายอาญาและวิธีพิจารณาความอาญาด้านเนื้อหาและคำศัพท์เฉพาะของนักศึกษาหลักสูตรนิติศาสตร์ ชั้นปีที่ 3 ตอนเรียน B1 หลังการเรียนรู้โดยใช้การเล่นเกม Kahoot (2) เพื่อศึกษาทัศนคติของนักศึกษาหลักสูตรนิติศาสตร์ ชั้นปีที่ 3 ตอนเรียน B1 ที่มีต่อการเรียนการสอนโดยใช้การเล่นเกม Kahoot ในรายวิชาภาษาอังกฤษเกี่ยวกับกฎหมายอาญาและวิธีพิจารณาความอาญา โดยกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาหลักสูตรนิติศาสตร์ ชั้นปีที่ 3 ตอนเรียน B1 จำนวน 30 คน ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเกี่ยวกับกฎหมายอาญาและวิธีพิจารณาความอาญา ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2560 ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยนี้ เป็นการนำเทคโนโลยีสารสนเทศจากการเล่นเกม Kahoot เพื่อเป็นการกระตุ้นการจดจำของข้อมูลใหม่ ทบทวนก่อนการสอบให้นักศึกษา โดยจำนวนผู้ใช้ในระดับมหาวิทยาลัยกำลังมีจำนวนมากขึ้น ทั้งนี้ Kahoot ถูกออกแบบสำหรับการเรียนรู้ทางสังคม โดยผู้เรียนรวมตัวรอบหน้าจอเดียวกัน เช่น หน้าจอโทรทัศน์ กระดานอัจฉริยะ หรือหน้าจอคอมพิวเตอร์ในการวิเคราะห์ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางด้านเนื้อหาและคำศัพท์เฉพาะด้านเกี่ยวกับกฎหมายอาญาและวิธีพิจารณาความอาญา จากการทำแบบทดสอบวัดระดับความคิดเห็น ผู้วิจัยจะใช้สถิติการแจกแจงความถี่ (Frequency) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูลด้านทัศนคติจากแบบสอบถามนั้น ผู้วิจัยจะใช้สถิติ - ค่าเฉลี่ย (Mean) สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มย่อย (Focus group interview) นั้น ผู้วิจัยจะใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content analysis) ผลการวิจัยมีดังนี้ (1) การเล่นเกม Kahoot มีประโยชน์ในการสอบจนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นมาก เพราะช่วยให้จดจำคำศัพท์ได้ง่ายและนานมากขึ้นและช่วยพัฒนาการเรียนรู้



วิธีการสอนแบบ Game based learning กับการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ

“วิธีการสอนแบบ Game based learning กับการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เป็นการจัดการเรียนการสอน ที่สอดแทรกเนื้อหาบทเรียน ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษลงไปในเกม โดยสร้างสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ออกแบบขึ้นมา เพื่อช่วยให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ กล้าคิด กล้าตัดสินใจ กล้าแสดงออก และการทำงานเป็นทีม นักศึกษาจะได้รับทักษะความรู้ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษให้ดียิ่งขึ้น ดังนั้นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ Game based learning จะเป็นประโยชน์ในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด โดยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษผ่านเกมต่าง ๆ นักศึกษาได้รับความรู้เกี่ยวกับกฎไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ สอดแทรกเนื้อหา ของรายวิชา พัฒนากทักษะการอ่านและการเขียน ภาษาอังกฤษ ทำให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาบทเรียน ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ สามารถทำงานเป็นทีม และ กล้าแสดงออกในการใช้ภาษาอังกฤษได้ดียิ่งขึ้น”

ชื่องานวิจัย	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ Game based Learning ของ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตรภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัย สวนดุสิต
ปีการศึกษา	2561
ผู้วิจัย	พรพิศ งามพงษ์
สังกัด	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
คำสำคัญ	วิธีการสอนแบบ Game based learning ผลสัมฤทธิ์ ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ (1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้กฎไวยากรณ์ด้วยวิธีการสอนแบบ Game based learning (2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนการสอนด้วยวิธีการสอนแบบ Game based learning ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 โปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา 2561 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ประชากรและกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาระบบ ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 32 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการสอน แบบวัดความสามารถในการอ่านและการเขียน จำนวน 1 ฉบับ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ Game based learning เป็นแบบสอบถามมาตราส่วน 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ สถิติที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบที (t-test dependent) ผลที่ได้จากการวิจัย พบว่า (1) ความสามารถในการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้กฎไวยากรณ์ด้วยวิธีการสอนแบบ Game based learning มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 22.59 สูงกว่าก่อนเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.88 ความสามารถในการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้กฎไวยากรณ์ด้วยวิธีการสอนแบบ Game based learning แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยความสามารถในการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษหลังการจัดการเรียนรู้กฎไวยากรณ์ด้วยวิธีการสอนแบบ Game based learning มีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 75.31 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และ (2) ความพึงพอใจในการเรียนการสอนด้วยวิธีสอน Game based learning ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 โปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา 2561 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ด้านวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านการวัดประเมินผลการเรียนการสอน และด้านคุณลักษณะของอาจารย์ผู้สอน อยู่ในระดับมาก - มากที่สุด



การใช้แหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นฐาน

“การใช้แหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นฐาน เป็นการใช้องค์ความรู้ของชุมชนเป็นสื่อการเรียนรู้แบบมีชีวิต โดยการนำผู้เรียนไปยังแหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น อันจะเป็นประโยชน์แก่ผู้เรียนที่จะได้รับรู้และเรียนรู้จากประสบการณ์ของปราชญ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น มีการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์เพื่อนำมาใช้ในการจัดการความรู้ในชุมชน ส่งผลต่อการจัดการความรู้ด้วยไอซีทีของนักศึกษา สร้างมูลค่าเพิ่มการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ไอซีทีที่นำมาใช้ในกระบวนการจัดการความรู้ คือ วิดีทัศน์หรือคลิปวิดีโอ สไลด์ เครื่องฉายสไลด์ คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก ไลน์ เว็บไซต์ อินโฟกราฟิก ฐานข้อมูล และโปรแกรมประยุกต์แอปพลิเคชัน”

ชื่องานวิจัย วิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนด้วยการใช้แหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นฐานที่ส่งผลต่อการจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยไอซีทีของนักศึกษา หลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ

ปีการศึกษา 2560

ผู้วิจัย รุติยา เนตรวงษ์

สังกัด คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

คำสำคัญ การใช้แหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นฐาน การจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยไอซีที

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้แหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นฐานการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อการจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยไอซีทีของนักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ นักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งลงทะเบียนเรียนวิชาการบูรณาการสารสนเทศ ปีการศึกษา 2561 ตอนเรียน A1 จำนวน 52 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสัมภาษณ์การจัดการความรู้ด้วยไอซีทีของนักศึกษา และแบบสอบถามการจัดการความรู้ด้วยไอซีทีของนักศึกษา การวิเคราะห์ข้อมูลโดย ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test dependent ผลการศึกษา พบว่า 1) การใช้แหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นฐานการเรียนรู้ประกอบด้วย 8 ขั้นตอน คือ (1) ขั้นสร้างความพร้อม ละลายพฤติกรรม สร้างเจตคติในทางบวกจากห้องเรียนสู่ชุมชน (2) ขั้นวางแผนการดำเนินงานห้องเรียนสู่ชุมชน เรื่องคน ทรัพยากร แหล่งข้อมูลชุมชน (3) ขั้นสำรวจแหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ความต้องการของชุมชน การนำไปใช้ประโยชน์ของชุมชน (4) ขั้นเรียนรู้จากการปฏิบัติในชุมชน การสัมภาษณ์ผู้นำชุมชน ชาวบ้านในชุมชน ศึกษาองค์ความรู้ การจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น (5) ขั้นอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อค้นพบ และสะท้อนความรู้ สิ่งที่ได้รับจากชุมชน ภูมิปัญญาท้องถิ่น (6) ขั้นผลิตผลงานการจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยไอซีที (7) ขั้นนำเสนองานสรุปผลการดำเนินงาน (8) ขั้นการสะท้อนกลับ โดยจัดให้มีเวทีแสดงความเห็นสะท้อนผลการเรียนรู้ต่าง ๆ ด้วยการเสวนากลุ่ม 2) การจัดการความรู้ด้วยไอซีทีของนักศึกษาที่เรียน พบว่า การจัดการความรู้ด้วยไอซีที โดยภาพรวมก่อนทดลอง มีระดับการปฏิบัติปานกลาง เมื่อทำการประเมินหลังการทดลองการจัดการความรู้ด้วยไอซีที มีระดับการปฏิบัติมากที่สุด เมื่อแยกเป็นรายด้านเรียงลำดับระดับการปฏิบัติจากมากไปน้อย คือ การสร้างสรรค์นวัตกรรม การแบ่งปันความรู้ ความเป็นชุมชนนักปฏิบัติ การทำงานเป็นทีม ความใฝ่รู้และเป็นมิตรกับความรู้ และการเป็นแรงงานความรู้ กระบวนการจัดการความรู้ด้วยไอซีทีของนักศึกษา คือ การกำหนดความรู้ การแสวงหาความรู้ การสร้างความรู้ การประมวลความรู้ การแลกเปลี่ยนความรู้ การจัดเก็บความรู้ การถ่ายทอดความรู้ และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ ซึ่งไอซีทีที่นำมาใช้ในกระบวนการจัดการความรู้ คือ วิดีทัศน์หรือคลิปวิดีโอ สไลด์ เครื่องฉายสไลด์ คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก ไลน์ เว็บไซต์ อินโฟกราฟิก ฐานข้อมูล และโปรแกรมประยุกต์แอปพลิเคชัน ตามลำดับ



กระบวนการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล ร่วมกับการใช้สมาร์ทโฟน

“กระบวนการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดลร่วมกับการใช้สมาร์ทโฟนเป็นเครื่องมือวัด เป็นการจัดการเรียนการสอน เรื่อง คลื่นเสียง ที่ประกอบไปด้วย (1) C (Construct) คือ การให้ผู้เรียนสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง โดยกระบวนการแสวงหาความรู้ทำความเข้าใจ คิดวิเคราะห์ตีความ แปลความหมาย สร้างความหมาย สังเคราะห์ข้อมูลและสรุปข้อความรู้จากการออกแบบและสร้างชุดทดลอง เรื่อง คลื่นเสียง โดยใช้สมาร์ทโฟนเซนเซอร์เป็นเครื่องมือวัดในการทดลอง (2) I (Interaction) คือ การให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและสิ่งแวดล้อม การเลือกใช้แอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟน เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียน (3) P (Participation) คือ การให้ผู้เรียนมีบทบาท มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ให้มากที่สุด (4) P (Process and product) คือ การให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กระบวนการควบคู่ไปกับผลงาน ข้อความที่สรุปได้ และ (5) A (Application) คือ การให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน”

ชื่องานวิจัย การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คลื่นเสียง โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดลร่วมกับการใช้สมาร์ทโฟนเป็นเครื่องมือวัดสำหรับนักศึกษาครูฟิสิกส์ ชั้นปีที่ 1

ปีการศึกษา 2561

ผู้วิจัย ชชาติ ทิฆะ

สังกัด คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

คำสำคัญ กระบวนการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดลร่วมกับการใช้สมาร์ทโฟน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ (1) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คลื่นเสียง ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดลร่วมกับการใช้สมาร์ทโฟนเป็นเครื่องมือวัดของนักศึกษาชั้นปี 1 ก่อนและหลังจัดการเรียนรู้ และ (2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คลื่นเสียง ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดลร่วมกับการใช้สมาร์ทโฟนเป็นเครื่องมือวัด ซึ่งเป็นรูปแบบการวิจัยแบบทดลองกลุ่มเดียว (One group pretest – posttest design) ร่วมกับการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ประชากรในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักศึกษาชั้นปี 1 คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาฟิสิกส์ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 12 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนจัดการเรียนรู้ตามหลักการซิปปาโมเดล 7 ขั้น และชุดกิจกรรมทดลองใช้สำหรับประกอบการจัดการเรียนการสอน ในรายวิชาฟิสิกส์ 1 เรื่อง คลื่นเสียง โดยใช้เซนเซอร์บนสมาร์ทโฟนเป็นเครื่องมือวัดในการทดลอง สถิติที่ใช้ในงานวิจัย คือ การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ และความก้าวหน้าทางการเรียน <g> และวิเคราะห์แบบวัดต่อการจัดการเรียนการสอน หลังจากทำกิจกรรมการทดลอง วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ ผลที่ได้จากการศึกษา พบว่า (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คลื่นเสียง ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ซิปปาโมเดล การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.52 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 58.61 และ 5.17 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 86.11 ตามลำดับ เมื่อพิจารณาผลการศึกษาค้นคว้าพัฒนาแนวคิดในแต่ละหัวข้อย่อยทั้งหมด 5 หัวข้อย่อย การพัฒนาแนวคิดของนักศึกษาในหัวข้อย่อย เรื่อง อัตราเร็วเสียงที่เคลื่อนที่ผ่านตัวกลางต่าง ๆ เฉลี่ยอยู่ในระดับ high gain (<g>) = 0.72 ส่วนในหัวข้อย่อย เรื่อง การเกิดบีตส์เสียง การแทรกสอดของคลื่นเสียง ความถี่ฮาร์โมนิกส์ของเสียง และการสั่นพ้องเสียง มีการพัฒนาแนวคิดเฉลี่ยอยู่ในระดับ medium gain และ (2) นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คลื่นเสียง โดยใช้ซิปปาโมเดล เฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.41)



การทดลองฟิสิกส์โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับการประยุกต์ใช้สมาร์ตโฟนเซนเซอร์

“การทดลองฟิสิกส์โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับการประยุกต์ใช้สมาร์ตโฟนเซนเซอร์เป็นเครื่องมือวัด เป็นการจัดการเรียนการสอน เรื่อง การทดลองฟิสิกส์โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ที่ประกอบไปด้วย 6 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 การคิดและการเลือกหัวข้อเรื่อง ผู้วิจัยให้นักศึกษาเลือกหัวข้อที่สนใจ ขั้นที่ 2 การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องให้นักศึกษาศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดกรอบแนวคิดของโครงงาน ขั้นที่ 3 การเขียนเค้าโครง นักศึกษาเขียนกรอบแนวคิดโครงงานและนำเสนอ ขั้นที่ 4 การปฏิบัติโครงงาน นักศึกษาทุกกลุ่มลงมือทำโครงงานตามที่ได้เสนอกกรอบแนวคิดไว้โดยใช้สมาร์ตโฟนเซนเซอร์เป็นเครื่องมือวัด บันทึกผลการทดลองรวมทั้งรวบรวมปัญหาอุปสรรคและแนวทางแก้ไข ขั้นที่ 5 การเขียนรายงาน เขียนรายงานผลการทดลองในรูปแบบการเขียนบทความสรุปผล และขั้นที่ 6 นักศึกษาแต่ละกลุ่มจัดนิทรรศการนำเสนอผลงานและนำเสนอรายงานผลหน้าชั้นเรียน”

ชื่องานวิจัย	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การทดลองฟิสิกส์ โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับการประยุกต์ใช้สมาร์ตโฟนเซนเซอร์เป็นเครื่องมือวัดสำหรับนักศึกษาครูฟิสิกส์ ชั้นปีที่ 3
ปีการศึกษา	2561
ผู้วิจัย	สุทัศน์ จันบัวลา และชาติ ทิฆะ
สังกัด	คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
คำสำคัญ	การใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับการประยุกต์ใช้สมาร์ตโฟนเซนเซอร์ ผลสัมฤทธิ์

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ (1) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การทดลองฟิสิกส์ โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับการประยุกต์ใช้สมาร์ตโฟนเซนเซอร์เป็นเครื่องมือวัด (2) เพื่อประเมินความสามารถในการทำโครงงานของนักศึกษา เรื่อง การทดลองฟิสิกส์ โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับการประยุกต์ใช้สมาร์ตโฟนเซนเซอร์เป็นเครื่องมือวัด และ (3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การทดลองฟิสิกส์ โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับการประยุกต์ใช้สมาร์ตโฟนเซนเซอร์เป็นเครื่องมือวัด ประชากรในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการประยุกต์ใช้สมาร์ตโฟนเซนเซอร์สำหรับการทดลองฟิสิกส์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 37 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน เรื่อง การทดลองฟิสิกส์ ร่วมกับการประยุกต์ใช้สมาร์ตโฟนเซนเซอร์เป็นเครื่องมือวัด สถิติที่ใช้ในงานวิจัย คือ การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และความก้าวหน้าทางการเรียน (<g>) วิเคราะห์ความสามารถในการทำโครงงานของแต่ละกลุ่มโดยใช้ Rubric score และวิเคราะห์แบบวัดความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้หลังการจัดการเรียนการสอน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ ผลที่ได้จากการศึกษา พบว่า (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง การทดลองฟิสิกส์ ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.59 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.22 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน ซึ่งคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เมื่อวิเคราะห์ความก้าวหน้าทางการเรียน <g> พบว่า นักศึกษามีความก้าวหน้าทางการเรียนอยู่ในระดับปานกลาง (Medium level) จำนวน 18 คน และอยู่ในระดับสูง (High level) จำนวน 19 คน และเฉลี่ยโดยภาพรวมนักศึกษามีความก้าวหน้าทางการเรียนในหัวข้อสนามแม่เหล็กที่เกิดแท่งแม่เหล็กถาวรเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง (Medium level, <g> = 0.63) (2) ผลการประเมินความสามารถในการทำโครงงาน นักศึกษามีความสามารถในการปฏิบัติงานของแต่ละกลุ่มได้อย่างดีเยี่ยม คุณภาพของการเขียนรายงานของแต่ละกลุ่มมีความสามารถในการวิเคราะห์ผลการทดลองที่ได้เปรียบเทียบกับเนื้อหาเชิงทฤษฎี และสามารถเรียบเรียงเนื้อหาให้ถูกต้องตามหลักวิชาการ การนำเสนอผลงานของแต่ละกลุ่มสามารถลำดับเนื้อหาในการนำเสนอผลงานมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟังที่ดี และมีความสามารถในการใช้สื่อในการนำเสนอได้เป็นอย่างดี และ (3) นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ โดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.42, S.D. = 0.69) คิดเป็นร้อยละ 88.40



การจัดการเรียนรู้แบบทำนาย-สังเกต-อธิบาย ร่วมกับการใช้เซนเซอร์แม่เหล็กไฟฟ้าบนสมาร์ทโฟน

“การจัดการเรียนรู้แบบทำนาย-สังเกต-อธิบาย ร่วมกับการใช้เซนเซอร์แม่เหล็กไฟฟ้าบนสมาร์ทโฟน เป็นการจัดการเรียนการสอน เรื่อง สนามแม่เหล็ก ที่ประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 การทำนาย (Predict: P) ผู้วิจัยในฐานะผู้สอน จะเริ่มต้นตั้งคำถามให้นักศึกษาร่วมลองทำนายผลของคำตอบ ขั้นที่ 2 การสังเกต (Observe: O) ผู้สอนให้นักศึกษาลงมือทำการทดลองการวัดความเข้มสนามแม่เหล็ก โดยใช้เซนเซอร์วัดสนามแม่เหล็กบนสมาร์ทโฟนเป็นเครื่องมือวัด โดยนักศึกษจะต้องบันทึกผลการทดลองในรูปแบบบันทึกผลการทดลองที่ผู้สอนได้ออกแบบบันทึกผลในเบื้องต้น โดยนักศึกษสามารถออกแบบบันทึกผลเพิ่มเติมได้เพื่อบันทึกผลการทดลองที่นักศึกษามีความสนใจเพิ่มเติม และขั้นที่ 3 การอธิบาย (Explain: E) ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกันวิเคราะห์ผลและอภิปรายผลข้อมูลที่ได้จากการทดลอง ผู้สอนชักถามให้ผู้เรียนตอบตามความสนใจ และเปรียบเทียบคำตอบกับคำตอบจากการทำนายในตอนแรกและผู้สอนสรุปแนวคิดหลักเรื่องนั้น ๆ อีกครั้ง”

ชื่องานวิจัย การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและมโนทัศน์ เรื่อง สนามแม่เหล็ก โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบทำนาย-สังเกต-อธิบายร่วมกับการใช้เซนเซอร์แม่เหล็กไฟฟ้าบนสมาร์ทโฟนเป็นเครื่องมือวัดสำหรับนักศึกษาครูฟิสิกส์ ชั้นปีที่ 3

ปีการศึกษา 2561

ผู้วิจัย อุดมศักดิ์ กิจทวี และชาติ ทิฆะ
สังกัด คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

คำสำคัญ กระบวนการเรียนรู้แบบทำนาย-สังเกต-อธิบาย ร่วมกับการใช้เซนเซอร์แม่เหล็กไฟฟ้าบนสมาร์ทโฟน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมโนทัศน์

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ (1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สนามแม่เหล็ก ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบ POE ร่วมกับการใช้เซนเซอร์แม่เหล็กไฟฟ้าบนสมาร์ทโฟนเป็นเครื่องมือวัด และ (2) เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบ POE ร่วมกับการใช้เซนเซอร์แม่เหล็กไฟฟ้าบนสมาร์ทโฟนเป็นเครื่องมือวัด ประชากรเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาแม่เหล็กไฟฟ้า ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 37 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ ชุดกิจกรรมการทดลอง แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบวัดความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ การวิเคราะห์ความก้าวหน้าทางการเรียน การหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลที่ได้จากการศึกษา พบว่า (1) นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง สนามแม่เหล็กที่เกิดแท่งแม่เหล็กถาวร สนามแม่เหล็กที่เกิดจากเส้นลวดตรงนำกระแส สนามแม่เหล็กที่เกิดจากขดลวดวงกลมนำกระแส และสนามแม่เหล็กที่เกิดจากขดลวดโซเลนอยด์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความก้าวหน้าทางการเรียนเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($t_{sig} = 0.56$) และ (2) นักศึกษามีความพึงพอใจในการเรียนรายวิชาแม่เหล็กไฟฟ้าเรื่อง สนามแม่เหล็กที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบ POE ร่วมกับการใช้เซนเซอร์วัดสนามแม่เหล็กบนสมาร์ทโฟนเป็นเครื่องมือวัด โดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด



รูปแบบการเรียนรู้การสอนวิชา พยาธิสรีรวิทยาผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์

“รูปแบบการเรียนรู้การสอนวิชาพยาธิสรีรวิทยาผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ เป็นการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในหลักสูตรระดับปริญญาตรีเทคโนโลยีสารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) ได้ถูกนำมาใช้เพื่อดึงดูดนักศึกษาในด้านความคิดและประสบการณ์ในการศึกษาระดับอุดมศึกษา ในสาขาการพยาบาลก็เช่นเดียวกันที่พบว่า ได้นำรูปแบบของการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีรูปแบบของอีเลิร์นนิ่ง (e-Learning) นำมาประยุกต์ใช้ทั้งในภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ โดยเฉพาะนำมาใช้ในรายวิชาที่มีเนื้อหาจำนวนมาก เพื่อช่วยในการจดจำและนำไปใช้ ดังเช่น รายวิชาพยาธิสรีรวิทยา (Pathophysiology) ซึ่งในรายวิชานี้มีหลักการทั่วไปทางพยาธิวิทยาเป็นการศึกษาการเปลี่ยนแปลงของอวัยวะในร่างกายเมื่อเกิดพยาธิสภาพ กลไก ปฏิกิริยาตอบโต้ ตลอดจนการปรับตัวของร่างกายในภาวะที่มีพยาธิสภาพในระบบต่าง ๆ การตรวจทางห้องปฏิบัติการเพื่อช่วยในการวินิจฉัย ประกอบไปด้วย 2 ขั้นตอน ดังนี้ (1) การสอบย่อยหลังการเรียนการสอนเสร็จสิ้น 1 สัปดาห์ ผ่านระบบอีเลิร์นนิ่ง (e-Learning) จำนวน 18 หน่วยการเรียนรู้ และขั้นตอนที่ 2 การสะท้อนคิด แบ่งย่อยออกเป็น 3 หัวข้อ ได้แก่ (1) ลักษณะข้อสอบ (2) การเข้าถึงระบบอีเลิร์นนิ่ง (e-Learning) ในการสอบย่อยหลังการเรียน และ (3) ผลประโยชน์”

ชื่องานวิจัย	การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้การสอนวิชาพยาธิสรีรวิทยาผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) ของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
ปีการศึกษา	2560
ผู้วิจัย	ธีระพล สาดสิน
สังกัด	คณะพยาบาลศาสตร์
คำสำคัญ	รูปแบบการเรียนรู้การสอนวิชาพยาธิสรีรวิทยาผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ (1) เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้การสอนวิชาพยาธิสรีรวิทยา ผ่านการสอบย่อยระบบอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) และ (2) เพื่อศึกษาปัจจัยคัดสรรเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาพยาธิสรีรวิทยา กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาพยาบาลชั้นปีที่ 2 (รหัส 59) ที่ลงทะเบียนรายวิชาพยาธิสรีรวิทยา (Pathophysiology) รหัสวิชา 6012607 ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2560 คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต จำนวน 84 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย (1) ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล (2) แบบการสอบย่อยหลังการเรียนการสอนเสร็จสิ้น 1 สัปดาห์ผ่านระบบอีเลิร์นนิ่ง (e-Learning) จำนวน 18 หน่วยการเรียนรู้ (3) แบบการสะท้อนคิด วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) ผลการวิจัย พบว่า เพศ อายุ สถานภาพสมรส ของบิดามารดา และรายได้ที่ได้รับต่อสัปดาห์ ไม่พบความสัมพันธ์ทางสถิติกับคะแนนรวมการสอบย่อยหลังการเรียนการสอนเสร็จสิ้น 1 สัปดาห์ผ่านระบบอีเลิร์นนิ่ง (e-Learning) จำนวน 18 หน่วยการเรียนรู้ ส่วนเกรดเฉลี่ย รายวิชากายวิภาคศาสตร์และสรีรวิทยาพื้นฐาน ปี 1 ภาคการศึกษาที่ 1 และภาคการศึกษาที่ 2 เกรดเฉลี่ยสะสม (GPA) ก่อนเรียนวิชาพยาธิสรีรวิทยา ลักษณะการเข้าศึกษาคณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต และสถานที่พักอาศัย (ระหว่างกำลังเรียนอยู่) มีความสัมพันธ์ทางบวกกับคะแนนรวมการสอบย่อยหลังการเรียนการสอนเสร็จสิ้น 1 สัปดาห์ผ่านระบบอีเลิร์นนิ่ง (e-Learning)



โปรแกรม Google forms กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

“สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เป็นเครื่องมือและปัจจัยสำคัญที่มีส่วนช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถช่วยให้เนื้อหาของบทเรียนที่มีความซับซ้อน ทำให้เกิดความเข้าใจที่มากยิ่งขึ้น การได้รับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่จำเป็นในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรม Google forms จึงเป็นรูปแบบที่เหมาะสมมากที่สุด Google forms เป็น Apps ในกลุ่มของ Google drive ซึ่งออกแบบมาเพื่อสร้างแบบฟอร์มสำหรับกรอกข้อมูล เช่น แบบประเมิน แบบสอบถาม ฟอร์มสำหรับการเก็บข้อมูล แบบทดสอบ ฯลฯ สำหรับการตรวจสอบข้อมูลเพิ่ม Add-on เพื่อใช้ในการตรวจ สามารถใช้ Google Forms ในการสร้างส่วนรับข้อมูลเอาไว้ใช้ได้ง่าย และสะดวก รวดเร็ว เพื่อตอบสนองผู้เรียนในยุคดิจิทัล และนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน การสร้างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน การสร้างแบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูลต่าง ๆ”

ชื่องานวิจัย	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Google forms ประยุกต์ใช้ในการสอนรายวิชาเทคนิคการผลิตเบเกอรี่
ปีการศึกษา	2560
ผู้วิจัย	บุญญาพร เชื้อสมพงษ์
สังกัด	โรงเรียนการเรือน (วิทยาเขตสุพรรณบุรี)
คำสำคัญ	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Google forms

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Google forms ประยุกต์ใช้ในการสอนรายวิชาเทคนิคการผลิตเบเกอรี่ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 70 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบทดสอบและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือด้วยวิธีการวิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) โดยทดสอบระหว่างเรียนและทดสอบหลังเรียนวิชาเทคนิคการผลิตเบเกอรี่ รวมทั้งศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Google forms ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนวิชาเทคนิคการผลิตเบเกอรี่ของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 จำนวน 2 ห้องเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ การหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t-test ผลการทดลองพบว่า ผลคะแนนเฉลี่ยการใช้โปรแกรม Google forms ประกอบการเรียนการสอนวิชาเทคนิคการผลิตเบเกอรี่ ก่อนเรียนกับหลังเรียนตอนเรียน UA จำนวน 36 คน (แบบทดสอบที่ 1) ก่อนเรียน ($\bar{X} = 15.22$, S.D. = 1.92) และหลังเรียน ($\bar{X} = 20.47$, S.D. = 2.58) ค่า t-test = -13.86 ตอนเรียน UB จำนวน 34 คน พบว่า ก่อนเรียน ($\bar{X} = 15.65$, S.D. = 2.14) และหลังเรียน ($\bar{X} = 20.65$, S.D. = 3.74) ค่า t-test = -10.08 และ (แบบทดสอบที่ 2) ก่อนเรียน ($\bar{X} = 16.28$, S.D. = 2.07) และหลังเรียน ($\bar{X} = 22.00$, S.D. = 2.78) ค่า t-test = -12.06 ตอนเรียน UB จำนวน 34 คน พบว่า ก่อนเรียน ($\bar{X} = 17.29$, S.D. = 2.23) และหลังเรียน ($\bar{X} = 23.94$, S.D. = 2.30) ค่า t-test = -21.06 แสดงว่า เมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้การใช้โปรแกรม Google forms ประกอบการเรียนการสอนวิชาเทคนิคการผลิตเบเกอรี่แล้วมีพัฒนาการเรียนรู้เพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.31$, S.D. = .59) และผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) แบบทดสอบ มีค่ามากกว่า 0.50 ขึ้นไปทุกแบบทดสอบ



แอปพลิเคชันสำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

“การจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการชุมชนเป็นฐานร่วมกับการใช้แอปพลิเคชัน Roomie เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยให้สอดคล้องตามองค์ประกอบหลักสูตรสถานศึกษา ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน คือ (1) การสร้างประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Concrete Experience: CE) ผู้วิจัยในฐานะผู้สอนพาผู้เรียนออกไปสำรวจชุมชนและแหล่งเรียนรู้ชุมชน พร้อมทั้งศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัย เพื่อวิเคราะห์และระบุสิ่งที่ค้นพบในชุมชน (2) การสะท้อนการเรียนรู้/ทบทวนการเรียนรู้ (Reflective Observation: RO) ผู้สอนให้ผู้เรียนสะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนสิ่งที่ค้นพบจากการศึกษาและการลงชุมชน เพื่อนำข้อมูลมาออกแบบหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยด้วยแอปพลิเคชัน (3) การสรุปองค์ความรู้ (Abstract Conceptualization: AC) ผู้สอนให้ผู้เรียนจัดวางองค์ความรู้ใหม่จากการค้นพบผสานกับองค์ความรู้เก่าด้วยตนเอง ผ่านการตรวจสอบองค์ประกอบหลักสูตรสถานศึกษาระดับปฐมวัยก่อนการนำหลักสูตรไปใช้ และปรับปรุงผลงานการออกแบบหลักสูตร และ (4) การประยุกต์ใช้ความรู้ (Active Experimentation: AE) ผู้เรียนนำเสนอผลงานออกแบบหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยของแต่ละชุมชน/ข้อเสนอแนะเพื่อให้ชุมชนยั่งยืน”

ชื่องานวิจัย	ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการออกแบบหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยด้วยแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง นครนายก
ปีการศึกษา	2562
ผู้วิจัย	รวี ศิริปริชาการ
สังกัด	คณะครุศาสตร์ (ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง นครนายก)
คำสำคัญ	รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน การออกแบบหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยด้วยแอปพลิเคชัน

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ (1) เพื่อศึกษาความสามารถในการออกแบบหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยด้วยแอปพลิเคชัน Roomie ตามองค์ประกอบหลักสูตรสถานศึกษาของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง นครนายก (2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยก่อนและหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการชุมชนเป็นฐานและการใช้แอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบสถานศึกษาปฐมวัยตามองค์ประกอบหลักสูตรสถานศึกษา และ (3) เพื่อศึกษาผลความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการชุมชนเป็นฐานและการใช้แอปพลิเคชันในการออกแบบหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 ระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง นครนายก หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัย (School Curriculum in Early Childhood Education) รหัสวิชา 1072204 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ห้อง NA จำนวน 19 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ (1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ในการออกแบบหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยด้วยแอปพลิเคชัน (2) แบบทดสอบผลการเรียนรู้ เรื่อง องค์ประกอบหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัย (3) แบบประเมินความสามารถในการออกแบบสถานศึกษาปฐมวัยด้วยแอปพลิเคชัน Roomie ตามองค์ประกอบหลักสูตรสถานศึกษา เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน และ (4) แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการออกแบบหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยด้วยแอปพลิเคชัน สถิติที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ ผลที่ได้จากการศึกษา พบว่า (1) นักศึกษามีความสามารถในการออกแบบหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยด้วยแอปพลิเคชัน Roomie ตามองค์ประกอบหลักสูตรสถานศึกษาอยู่ในระดับปฏิบัติได้มากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 3.59 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.49 (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยหลังการจัดการเรียนรู้นักศึกษามีคะแนนโดยเฉลี่ยอยู่ที่ 14.89 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.08 โดยคิดเป็นร้อยละ 74.47 ซึ่งสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ และ (3) ผลความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.77 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.40



การใช้เทคนิคการทำเหมืองข้อมูล ในการตัดสินใจเลือกสายการเรียน ที่เหมาะสม

“การใช้เทคนิคการทำเหมืองข้อมูล
ในการตัดสินใจเลือกสายการเรียนที่เหมาะสม เป็นการ
นำองค์ความรู้เรื่องการทำเหมืองข้อมูลซึ่งมีจุดเด่น
ในเรื่องของการนำชุดข้อมูลหรือฐานขนาดใหญ่
มาทำการสกัดเพื่อค้นหาความรู้และสารสนเทศที่มี
ประโยชน์ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการตัดสินใจและ
คาดการณ์ผลลัพธ์ที่จะได้จากการตัดสินใจ โดย
งานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยได้เลือกใช้เทคนิคการทำ
เหมืองข้อมูลจำแนก (Classification) แบบต้นไม้
ตัดสินใจ (Decision Trees: J48) มาประยุกต์ใช้เพื่อ
ค้นหาแนวทางในการตัดสินใจเลือกสายการเรียนที่
เหมาะสมให้กับนักศึกษาชั้นปีที่ 2 หลักสูตรวิทยาการ
คอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต”

ชื่องานวิจัย	การใช้เทคนิคการทำเหมืองข้อมูลในการตัดสินใจเลือก สายการเรียนที่เหมาะสมของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์
ปีการศึกษา	2560
ผู้วิจัย	วังนา ขาวฟ้า และอรศิริ ศิลาสัย
สังกัด	คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
คำสำคัญ	เทคนิคการทำเหมืองข้อมูล การตัดสินใจเลือกสาย การเรียน

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาแบบจำลอง
ในการเลือกสายการเรียนที่เหมาะสมของนักศึกษาหลักสูตรวิทยาการ
คอมพิวเตอร์โดยใช้เทคนิคการทำเหมืองข้อมูล (2) แก้ปัญหาที่เกิดจาก
การเลือกเรียนที่ไม่ตรงตามความถนัดและความสามารถของนักศึกษา
โดยกลุ่มประชากรเป็นนักศึกษาหลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ชั้นปีที่ 2
รหัส 58 จำนวน 68 คน ซึ่งเป็นชั้นปีที่นักศึกษาจะต้องเลือก
สายการเรียนโดยมีกระบวนการวิจัย 3 ขั้นตอน ได้แก่ การเก็บรวบรวม
ข้อมูล การเตรียมข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล โดยในกระบวนการ
เก็บรวบรวมข้อมูลนั้นได้ใช้ข้อมูล 2 ชุด ได้แก่ (1) ผลสำรวจ
ความคิดเห็นรายวิชาของปี 1 และปี 2 ที่น่าจะส่งผลต่อความสำเร็จ
ในการเรียนรายวิชาสาย โดยเก็บข้อมูลจากคณาจารย์ผู้รับผิดชอบ
แต่ละสายการเรียนของหลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ด้วยวิธีการใช้
แบบสอบถามและการสัมภาษณ์ (2) ผลการเรียนของนักศึกษา ได้แก่
GPA และผลการเรียนในรายวิชาแกนและวิชาเฉพาะด้าน จำนวน
9 รายวิชา ได้แก่ วิชาแคลคูลัสและเรขาคณิตวิเคราะห์ วิชาหลักวิทยาการ
คอมพิวเตอร์ วิชาการเขียนโปรแกรมเบื้องต้นสำหรับนักวิทยาศาสตร์
วิชาโครงสร้างข้อมูลและอัลกอริทึม วิชาการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ
วิชาฐานข้อมูลเบื้องต้น วิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก วิชาการวิเคราะห์และ
ออกแบบระบบ วิชาการสื่อสารข้อมูลและเครือข่ายคอมพิวเตอร์
เพื่อใช้เป็นชุดทดสอบความถูกต้องในการเลือกสายการเรียนที่เหมาะสม
กับนักศึกษา และใช้โปรแกรม Weka 3.8.2 เพื่อทำการจำแนกข้อมูล
ผลการวิจัย พบว่า เทคนิคแบบจำแนก (Classification) แบบต้นไม้
ตัดสินใจ (Decision Trees: J48) สามารถนำมาใช้สร้างแบบจำลอง
ในการเลือกสายการเรียนที่เหมาะสมของนักศึกษาหลักสูตรวิทยาการ
คอมพิวเตอร์ และเมื่อนำแบบจำลองที่ได้มาวิเคราะห์ความถูกต้อง
แม่นยำในการจำแนกกลุ่มนักศึกษาที่มีลักษณะเดียวกันในการเลือก
สายการเรียน พบว่า มีความถูกต้องแม่นยำ โดยมีค่า Correctly
classified instances ร้อยละ 83.02

งานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้

ด้านการมุ่งเตรียมความพร้อมสู่คุณลักษณะในศตวรรษที่ 21

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิราพร รอดพ่วง
รองผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

งานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ด้านการมุ่งเตรียมความพร้อมสู่คุณลักษณะในศตวรรษที่ 21 เป็นการดำเนินการวิจัยที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 งานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้านการมุ่งเตรียมความพร้อมสู่คุณลักษณะในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ปีการศึกษา 2560 – 2562 มีจำนวน 10 เรื่อง สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ลักษณะ ดังนี้

ลักษณะที่ 1 ด้านการมุ่งเตรียมความพร้อมสู่คุณลักษณะในศตวรรษที่ 21 ด้วยการส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการคิด คิดเป็น แก้ปัญหาเป็น และมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ด้วยการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการคิด แก้ปัญหา และเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน กลยุทธ์ที่อาจารย์ผู้สอนนำมาใช้ในการดำเนินการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ เช่น การใช้เกมเสริมทักษะการแก้ปัญหา กิจกรรมเกมการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เทคนิคการสอนแบบซินดิเคต (Syndicate) เป็นต้น

ลักษณะที่ 2 ด้านการมุ่งเตรียมความพร้อมสู่คุณลักษณะในศตวรรษที่ 21 ด้วยการส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้ผู้เรียนมีทักษะหรือความสามารถในการปฏิบัติ และการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ด้วยการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสิ่งที่ปฏิบัติจริงตามบริบทโดยเฉพาะการเรียนแบบโครงงาน กลยุทธ์ที่อาจารย์ผู้สอนนำมาใช้ในการดำเนินการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ เช่น การจัดการเรียนรู้แบบโครงการ การจัดการเรียนรู้แบบฝึกปฏิบัติเป็นฐาน เทคนิคการอ่านสัญลักษณ์จังหวะของโคตยาาร่วมกับการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง เป็นต้น

ลักษณะที่ 3 ด้านการมุ่งเตรียมความพร้อมสู่คุณลักษณะในศตวรรษที่ 21 ด้วยการส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการรู้ดิจิทัล ด้วยการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในลักษณะการศึกษาบนโลกดิจิทัลให้ผู้เรียนสามารถสืบค้นความรู้ ข้อมูล และสารสนเทศที่มีอยู่มากมายทั้งในปัจจุบันและในอนาคต และสามารถเรียนรู้โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ เช่น การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เครื่องมือการเรียนรู้ออนไลน์ การเรียนรู้แบบสืบเสาะและสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นต้น

ลักษณะที่ 4 ด้านการมุ่งเตรียมความพร้อมสู่คุณลักษณะในศตวรรษที่ 21 ด้วยการส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้มีความฉลาดทางอารมณ์ ด้วยการนำเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนมาประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ กระตุ้นให้เกิดความสนุก สามารถควบคุมการเรียนรู้เนื้อหาได้อย่างอิสระ เพื่อสร้างแรงจูงใจให้เกิดการรับรู้ถึงความสามารถและการตระหนักถึงอารมณ์ของตนเองในการเรียน เช่น การเรียนแอปพลิเคชันออร์สมา เป็นต้น

บทวิพากษ์ : งานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ด้านการมุ่งเตรียมความพร้อมสู่คุณลักษณะในศตวรรษที่ 21



รองศาสตราจารย์ ดร.อภิสิทธิ์ สุกทันพรกุล
ภาควิชาการวัดผลและวิจัยการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เป็นแนวคิดที่ทุกภาคส่วนในแต่ละระดับการศึกษาได้ดำเนินการและขับเคลื่อนมาอย่างต่อเนื่อง ทั้งในลักษณะของการพัฒนาองค์ความรู้หรือการสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาตามบริบทของผู้เรียน เนื้อหาสาระ และระดับการศึกษา โดยเป็นการบูรณาการกันระหว่างกระบวนการจัดการเรียนรู้และกระบวนการวิจัยภายใต้บริบทของการจัดการศึกษาที่มุ่งพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนที่มีความครอบคลุมทั้งความรู้ เจตคติ ที่จะนำไปสู่ความสามารถ ทักษะ ตลอดจนไปถึงสมรรถนะเพื่อใช้ในการดำเนินชีวิต การประกอบอาชีพ หรือการตอบสนองต่อความรู้และทักษะได้ตามความสนใจของผู้เรียน

ประเด็นที่น่าสนใจเพื่อการพิจารณาและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันคือ คุณลักษณะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่มีความเปลี่ยนแปลงไปตามยุคช่วงวัย (Generation) โดยในยุคปัจจุบันที่ผู้เรียนส่วนใหญ่เป็น Generation Z ที่มีความสามารถในการเข้าถึงและการใช้เทคโนโลยี การกล้าแสดงออก การตัดสินใจ รวมถึงการเปิดกว้างทางความคิด ดังนั้น การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนจึงได้ขยายขอบเขตของการพัฒนาจากเพียงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปสู่การส่งเสริมความรู้/ความฉลาดรู้ สมรรถนะ และคุณลักษณะใหม่ ๆ ร่วมสมัย ได้แก่ 1) ความรอบรู้/ความฉลาดรู้พื้นฐาน (Foundational literacies) เช่น ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ การเงิน วัฒนธรรม ความเป็นพลเมือง ฯลฯ 2) สมรรถนะ (Competencies) เช่น การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การสื่อสาร การร่วมมือ ฯลฯ และ 3) คุณลักษณะ (Character qualities) เช่น การปรับตัว ความเป็นผู้นำ ความอดทน ความเพียรพยายาม รวมถึงความตระหนักในสังคมและวัฒนธรรม ฯลฯ ทั้งนี้ งานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ที่มีคุณค่านั้น จึงควรมุ่งแก้ปัญหาและพัฒนาผู้เรียนในประเด็นที่เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจริงจากการจัดการเรียนรู้ ความเป็นไปได้ในการดำเนินการภายใต้ระยะเวลาที่กำหนด และบูรณาการกับการจัดการเรียนรู้อย่างไม่แยกส่วน กล่าวคือ การจัดการเรียนรู้ที่ควบคู่ไปกับการวิจัยโดยมีผู้เรียนเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักและขับเคลื่อนร่วมกันกับผู้สอน

ในอีกแง่มุมหนึ่งการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้นั้น ผู้สอนควรพิจารณาประเด็นการวิจัยประกอบกับสภาพการณ์ของโลกในยุคปัจจุบัน สภาพสังคม เศรษฐกิจ รวมถึงเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว (Digital disruption) รวมถึงการเกิดโรคระบาดที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงสู่ยุคปกติใหม่ (New normal) ที่เกิดขึ้นและกำลังขยายไปสู่ในยุค Next normal ดังนั้น การปรับตัวของผู้สอนด้วยกระบวนการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้นี้จึงนับเป็นความท้าทายให้เกิดการพัฒนาหรือการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย แปลกใหม่ ตอบโจทย์ในการแก้ปัญหาพัฒนา

ผู้เรียนที่มีความแตกต่างกันมากขึ้น เช่น การจัดการเรียนรู้ในเงื่อนไขและบริบทที่เปลี่ยนแปลงไปทั้งการจัดการเรียนรู้แบบเผชิญหน้า (Face to Face) หรือการสอนแบบ On-site สู่การจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ (Online learning) รวมถึงรูปแบบอื่น ๆ เช่น On Air, On Demand, On Hand เป็นต้น ครอบคลุมถึงการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม เช่น Platform ในการจัดการเรียนรู้ สื่อสังคมออนไลน์ สื่อและนวัตกรรมในการส่งเสริมการเรียนรู้ รวมถึงแนวคิดและเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาและคุณลักษณะของผู้เรียนที่มุ่งพัฒนา

จากสภาพการณ์ทางการศึกษา การเปลี่ยนแปลง และความสำคัญของการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ดังที่ได้กล่าวถึงในข้างต้นนี้ผู้สอนจึงควรต้องให้ความสำคัญกับการออกแบบการจัดการเรียนรู้ภายใต้เงื่อนไข บริบท สถานการณ์ ควบคู่ไปกับการดำเนินการกระบวนการวิจัยที่มีความชัดเจนอย่างเป็นระบบเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ในการขับเคลื่อนชั้นเรียนและพัฒนาส่งเสริมคุณลักษณะของผู้เรียนให้เป็นไปตามเป้าประสงค์ตามความมุ่งหมายของหลักสูตรบนพื้นฐานความต้องการของสังคมและประเทศชาติต่อไป



ทักษะการแก้ปัญหา VS การจัดการเรียนการสอนด้วยเกม

“ทักษะการแก้ปัญหาคือกระบวนการทำงานของสมองในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ โดยอาศัยความรู้ความเข้าใจ ความคิด การรับรู้ ความชำนาญ รูปแบบพฤติกรรมต่าง ๆ ประสบการณ์เดิมทั้งทางตรงและทางอ้อม ตลอดจนมีการระบุหรือกำหนดปัญหาอย่างชัดเจน เพื่อให้ได้มาซึ่งวิธีการแก้ปัญหาอย่างถูกต้องและมีความพร้อมในการแก้ปัญหาทุกครั้ง เมื่อเจอปัญหา การนำเกมมาเป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะเฉพาะตามจุดประสงค์รายวิชาและทักษะการแก้ปัญหา นั้น ผู้สอนจะต้องศึกษาและทำความเข้าใจจุดประสงค์ของรายวิชาและจุดประสงค์ของเกมแต่ละรูปแบบเพื่อจะได้ออกแบบ พัฒนา หรือคัดเลือกเกมได้อย่างเหมาะสม ผู้สอนต้องสามารถอธิบายกติกาและวิธีการเล่นเกมได้อย่างเป็นขั้นตอน เพื่อถึงความสนใจและการมีส่วนร่วมจากผู้เรียน ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานพร้อมกับได้รับความรู้ไปด้วย จึงอาจกล่าวได้ว่าการนำเกมมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนอีกรูปแบบหนึ่งที่ต้องพัฒนาต่อไป”

ชื่องานวิจัย	การพัฒนาเกมเสริมทักษะการแก้ปัญหา สำหรับ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์ และสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
ปีการศึกษา	2562
ผู้วิจัย	นันทวัน เรืองอร่าม
สังกัด	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
คำสำคัญ	เกม ทักษะการแก้ปัญหา

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาเกมเสริมทักษะการแก้ปัญหา และ (2) เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาสาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ชั้นปีที่ 3 ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาสัมมนาทางบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 13 คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ เกมเสริมทักษะการแก้ปัญหา เรื่องการจัดสัมมนา และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบประเมินทักษะการแก้ปัญหาของนักศึกษาที่ผ่านการเรียนโดยใช้เกมเสริมทักษะการแก้ปัญหา สถิติที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ การหาประสิทธิภาพของกระบวนการ/ประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E1/E2) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) ผลการวิจัยมีดังนี้ (1) ผลการประเมินคุณสมบัติเชิงคุณภาพแบบ ISO/IEC 9126 ของเกมเสริมทักษะการแก้ปัญหา โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอนผ่านเกม พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความพึงพอใจต่อความสามารถของเกมเสริมทักษะการแก้ปัญหา โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.80) ผลการหาประสิทธิภาพของเกมเสริมทักษะการแก้ปัญหาโดยการหาประสิทธิภาพของกระบวนการ/ประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E1/E2) ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 พบว่า คะแนนเฉลี่ยของการทำกิจกรรมการแก้ปัญหาที่พบในการจัดการสัมมนาโดยใช้เกมเสริมทักษะการแก้ปัญหาระหว่างเรียนมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 81.54 และหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 85.77 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์การหาประสิทธิภาพของเกมเสริมทักษะการแก้ปัญหาที่ตั้งไว้ และ (2) ผลการประเมินทักษะการแก้ปัญหาจากกลุ่มตัวอย่างหลังจากใช้เกมเสริมทักษะการแก้ปัญหาโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.23$, S.D. = 0.64)



ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข VS กิจกรรมเกมการเรียนรู้ (Game based learning)

“กิจกรรมเกมการเรียนรู้ได้เน้นการสอนวิธีคิดมากกว่าสอนว่าควรคิดอะไร เป็นการนำเอาจุดประสงค์ของการเรียนรู้ในบทเรียนมาประกอบขึ้นเป็นการเล่น ผู้เล่นจะเล่นเกมตามกติกาที่กำหนด ซึ่งจะต้องใช้ความรู้ในเนื้อหาที่มีส่วนร่วมในการเล่นด้วย ประกอบด้วย เกมถอดรหัสลับ “Super code” เป็นฐานในการเรียนรู้เรื่องความรู้พื้นฐานด้านคณิตศาสตร์ เกม Kahoot เป็นฐานการเรียนรู้เรื่องทฤษฎีจำนวนเบื้องต้น เกม A-MATH เป็นฐานการเรียนรู้เรื่อง เซต และระบบสมการ และเกมจับผี GEISTES BLITZ เป็นฐานการเรียนรู้เรื่องรูปทรงเรขาคณิต ลักษณะการเล่น เป็นการเล่นเพื่อการเรียนรู้ “Play to learning” ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ในขณะที่หรือหลังจากการเล่น เกม เรียนไปด้วยและก็สนุกไปด้วยพร้อมกัน อีกทั้งผู้เรียนได้ใช้ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การใช้เทคนิคทางคณิตศาสตร์และสถิติ พร้อมทั้งผู้เรียนสามารถประเมินความรู้ที่ได้รับอย่างมีเหตุผลมีวิจารณ์ญาณ ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดได้”

ชื่องานวิจัย	การพัฒนาทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขโดยใช้กิจกรรมเกมการเรียนรู้ (Game based learning) ในรายวิชาคณิตศาสตร์การอาหาร
ปีการศึกษา	2562
ผู้วิจัย	จรรยา โทะนาบุตร
สังกัด	โรงเรียนการเรือน (ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง ลำปาง)
คำสำคัญ	กิจกรรมเกมการเรียนรู้ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ (1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขก่อนและหลังที่เรียนด้วยกิจกรรมเกมการเรียนรู้ (Games based learning) ในรายวิชาคณิตศาสตร์การอาหาร และ (2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อกิจกรรมเกมการเรียนรู้ ในรายวิชาคณิตศาสตร์การอาหาร ประชากร คือ นักศึกษาในรายวิชาคณิตศาสตร์การอาหาร มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง ลำปาง จำนวน 23 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ (1) เกมการเรียนรู้ (2) แผนการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงตัวเลข (3) แบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงตัวเลข และ (4) แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมเกมการเรียนรู้ ผ่านการตรวจสอบคุณภาพความตรงโดยผู้เชี่ยวชาญ สถิติที่ใช้ในงานวิจัย คือ ค่าคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยมีดังนี้ (1) ทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงตัวเลขหลังได้รับการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้ (Games based learning) สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ (2) ผลความพึงพอใจของนักศึกษาต่อกิจกรรมเกมการเรียนรู้ ในรายวิชาคณิตศาสตร์การอาหาร โดยรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก



ทักษะการคิด VS การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

“การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความต้องการที่จะค้นคว้าหาความรู้ผ่านกระบวนการคิด โดยมีผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้ชี้แนะอำนวยความสะดวก และเสนอแนะแนวทาง จนเกิดเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหา ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจกับปัญหา ขั้นที่ 3 ดำเนินการศึกษาค้นคว้า ขั้นที่ 4 สังเคราะห์ความรู้ ขั้นที่ 5 สรุปและประเมินค่าของคำตอบ และขั้นที่ 6 นำเสนอและประเมินผลงาน”

ชื่องานวิจัย การศึกษาทักษะการคิดโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน รายวิชาพลเมืองไทยและพลโลกที่ดี สำหรับนักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต วิทยาเขตสุพรรณบุรี

ปีการศึกษา 2561

ผู้วิจัย สัมมา ทิวสันต์

สังกัด คณะวิทยาการจัดการ (วิทยาเขตสุพรรณบุรี)

คำสำคัญ ทักษะการคิด การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทักษะการคิดของนักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต วิทยาเขตสุพรรณบุรี ด้านการคิดวิเคราะห์ (Critical thinking) การคิดแก้ปัญหา (Problem solving) และการคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) หลังการจัดการเรียนรู้กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต วิทยาเขตสุพรรณบุรี ชั้นปีที่ 1 จำนวน 17 คน ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา พลเมืองไทยและพลโลกที่ดี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 ใช้แบบแผนการวิจัยคือ แบบทดลองกลุ่มเดียว (One-shot experimental case study design) โดยการทดสอบหลังเรียนรู้ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 15 แผน และแบบประเมินทักษะการคิด สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัย พบว่า ทักษะการคิดของนักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต วิทยาเขตสุพรรณบุรี อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.62$, S.D. = 0.58) หากพิจารณาเป็นรายด้าน โดยเรียงจากมากไปหาน้อย พบว่า การคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.72$, S.D. = 0.48) รองลงมา ได้แก่ การคิดแก้ปัญหา (Problem solving) อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.60$, S.D. = 0.64) และการคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.55$, S.D. = 0.63) ตามลำดับ



การคิดวิเคราะห์ VS เทคนิคการสอนแบบซินดิเคต

“เทคนิคการสอนแบบซินดิเคต (Syndicate) เป็นเทคนิคการสอนที่ฝึกให้ผู้เรียนมีทักษะในการคิดวิเคราะห์ เน้นการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมกลุ่ม เน้นศึกษา อภิปราย วิเคราะห์ปัญหาจากกรณีศึกษา หรือจากกรณีปัญหาที่ผู้สอนเป็นผู้กำหนดให้ จากการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อแก้ปัญหา ผู้เรียนเกิดทักษะการทำงานแบบรวมกลุ่ม มีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นวิเคราะห์หาเหตุและผลในการแก้ไขปัญหา ร่วมกัน ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น และสามารถปรับมาประยุกต์ใช้แก้ปัญหาในชีวิตจริงได้ สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษาที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะวิเคราะห์วิจารณ์และพิจารณาแก้ไขปัญหาด้วยความรอบคอบและมีเหตุผล ซึ่งมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ (1) ขั้นเตรียม เนื้อหาและรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยการกำหนดกลุ่มเป้าหมาย และวางแผนการดำเนินกิจกรรมร่วมกัน (2) ขั้นสร้าง ออกแบบข้อสอบในการวัดประเมินผล Pre-Test, Post-Test เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์ให้กับนักศึกษา (3) ขั้นทดลอง แบ่งนักศึกษาออกเป็นกลุ่ม ๆ ทำการทดลองตามแผนการสอนในแต่ละสัปดาห์ (4) ขั้นวิเคราะห์ ทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยการทดสอบสมมติฐานทางสถิติ และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการวิเคราะห์เนื้อหา และกิจกรรมที่นักศึกษานำเสนอ (5) ขั้นวัดและประเมินผล ผู้สอนประเมินผลทางการเรียนรู้ด้านการคิดวิเคราะห์ จากรายงานของแต่ละกลุ่ม และสังเกตพฤติกรรมการทำงานร่วมกันของผู้เรียน การอภิปราย การตอบคำถาม ซึ่งจากการจัดการเรียนการสอนด้วยเทคนิคดังกล่าวนี้ เหมาะต่อการใช้พัฒนานักศึกษาด้านการคิดวิเคราะห์กับนักศึกษาให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้นได้”

ชื่องานวิจัย	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านการคิดวิเคราะห์ รายวิชาการเมืองการปกครองในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยใช้เทคนิคการสอนแบบซินดิเคต (Syndicate)
ปีการศึกษา	2560
ผู้วิจัย	เพ็ญภา เว็บป์
สังกัด	โรงเรียนกฎหมายและการเมือง
คำสำคัญ	เทคนิคการสอนแบบซินดิเคต การคิดวิเคราะห์

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านการคิดวิเคราะห์ โดยใช้เทคนิคการสอนแบบซินดิเคต (Syndicate) ประชากรในการวิจัย คือ นักศึกษาหลักสูตรรัฐศาสตรบัณฑิต โรงเรียนกฎหมายและการเมือง มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ในรายวิชาการเมืองการปกครองในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ จำนวน 37 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย (1) แผนการจัดการเรียนรู้ และบทเรียนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบซินดิเคต (Syndicate) (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านการคิดวิเคราะห์ ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ว่า ผู้เรียนที่ได้รับการสอนด้วยเทคนิคการสอนแบบซินดิเคต (Syndicate) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านการคิดวิเคราะห์หลังการทดลองสูงขึ้น เนื่องจากการใช้เทคนิคการสอนแบบซินดิเคต (Syndicate) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนและผู้สอนมีโอกาสนในการปรึกษาหารือช่วยเหลือกัน การค้นหาคำตอบที่สงสัย การร่วมกันอธิบาย อภิปรายสรุปข้อค้นพบ และเนื้อหา ร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ การจัดการเรียนการสอนวิธีนี้จึงเหมาะต่อการใช้เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น



ความมีจิตสาธารณะ VS การจัดการเรียนรู้แบบโครงการ

“การมีจิตสาธารณะ คือ พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม รู้จักเสียสละ ดูแล เอาใจใส่ บำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์ รักและห่วงหาผูกพันพยากร และสาธารณสมบัติของชุมชน การพัฒนาให้นักศึกษาวิชาชีพครูเป็นผู้มีจิตสาธารณะนั้นจะต้องอาศัยการจัดการเรียนรู้แบบโครงการซึ่งเป็นการพัฒนาความสามารถผู้เรียนในการค้นคว้าและลงมือปฏิบัติด้วยตนเองตามความถนัด และสามารถนำความรู้เหล่านั้นมาประยุกต์ใช้กับชีวิตจริง ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีระบบและนำเสนอผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ แบ่งออกเป็น 4 ระยะ คือ ระยะที่ 1 การกำหนดหัวข้อการทำโครงการ โดยนำความสนใจจากตัวผู้เรียนมาใช้ในการค้นคว้าและการทำกิจกรรมเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัย ระยะที่ 2 การวางแผนในการทำโครงการ ผู้เรียนจะเกิดการยอมรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างและการเคารพสิทธิของผู้อื่น ระยะที่ 3 การดำเนินการจัดกิจกรรม ทำให้ผู้เรียนเกิดความตระหนักถึงความรับผิดชอบต่อส่วนร่วม และการตระหนักถึงหน้าที่ของตนเอง ตลอดจนความรับผิดชอบต่อสาธารณสมบัติของส่วนร่วม ทำให้สามารถดำเนินการตามกระบวนการจัดทำโครงการได้ และระยะที่ 4 การนำเสนอผลการดำเนินการ จากกระบวนการเรียนรู้แบบโครงการนั้นส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดจิตสาธารณะ ทั้ง 4 ด้าน ดังนี้ ด้านการใช้ ด้านการดูแลรักษา ด้านการถือเป็นหน้าที่ และด้านการเคารพสิทธิ และการจัดการเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐานยังสามารถส่งเสริมเด็กยุคใหม่ในสังคมไทย รู้จักสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องและยั่งยืนที่เรียกว่า การศึกษาตลอดชีวิต (Life-long education)”

ชื่องานวิจัย	การศึกษาความสามารถในการทำโครงการและความมีจิตสาธารณะ โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงการของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ชั้นปีที่ 3 คณะครุศาสตร์
ปีการศึกษา	2561
ผู้วิจัย	จิราภรณ์ ยกอินทร์
สังกัด	คณะครุศาสตร์ (ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง นครนายก)
คำสำคัญ	การจัดการเรียนรู้แบบโครงการ ความสามารถในการทำโครงการ ความมีจิตสาธารณะ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์ ดังนี้ (1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการทำโครงการของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ชั้นปีที่ 3 คณะครุศาสตร์ ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐาน และ (2) เพื่อเปรียบเทียบจิตสาธารณะของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ชั้นปีที่ 3 คณะครุศาสตร์ ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐาน ประชากรเป็นนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ชั้นปีที่ 3 ตอนเรียน NA ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาทักษะทางสังคมและการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 28 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐาน แบบประเมินความสามารถในการทำโครงการ และแบบวัดความมีจิตสาธารณะ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลที่ได้จากการศึกษา พบว่า (1) นักศึกษามีความสามารถในการทำโครงการหลังการจัดการเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียน ด้านที่นักศึกษามีความสามารถในการทำโครงการสูงสุด คือ ด้านความคิดสร้างสรรค์ และ (2) นักศึกษามีจิตสาธารณะหลังการจัดการเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียน โดยด้านที่นักศึกษามีจิตสาธารณะสูงสุด คือ ด้านการปฏิบัติกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม



ทักษะการวิจัย VS การจัดการเรียนรู้แบบฝึกปฏิบัติเป็นฐาน

“การจัดการเรียนรู้แบบฝึกปฏิบัติเป็นฐาน เป็นการจัดประสบการณ์การปฏิบัติงาน เหมือนการทำงานในชีวิตจริงอย่างมีระบบ การวิจัยเป็นทักษะการฝึกปฏิบัติ เมื่อปฏิบัติจนเชี่ยวชาญจะสามารถสร้างผลงานได้กลายเป็น Teacher as Researcher ใช้ทักษะการทํารวบรวมข้อมูลไปใช้ในการปฏิบัติการสอนในโรงเรียนเท่าที่จะเป็นไปได้ของครู การสร้างความรู้ที่มีการเชื่อมโยงประสานกันระหว่างทฤษฎีและการปฏิบัติจากการฝึกฝน ร่วมกับการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง”

ชื่องานวิจัย	การพัฒนาทักษะการวิจัยของนักศึกษาโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบฝึกปฏิบัติเป็นฐาน
ปีการศึกษา	2561
ผู้วิจัย	ทิพย์ ขำอยู่ สมยศ เผือดจันทิก และอัครวัฒน์ วงศ์ฐิติคุณ
สังกัด	คณะครุศาสตร์
คำสำคัญ	การจัดการเรียนรู้แบบฝึกปฏิบัติเป็นฐาน ทักษะการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ (1) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบฝึกปฏิบัติเป็นฐาน (2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของการพัฒนาทักษะการวิจัยของนักศึกษา ก่อนและหลังเรียน และ (3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่เรียนรายวิชาการวิจัยทางการศึกษาในการจัดการเรียนรู้แบบฝึกปฏิบัติเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 4 หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการวิจัยทางการศึกษา จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบฝึกปฏิบัติเป็นฐานรายวิชาการวิจัยทางการศึกษา (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ (3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนรายวิชาการวิจัยทางการศึกษา โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบฝึกปฏิบัติเป็นฐาน สถิติที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test ผลการวิจัยพบว่า (1) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบฝึกปฏิบัติเป็นฐานรายวิชาการวิจัยทางการศึกษา มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.43/80.67 (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนโดยใช้แผนการเรียนรู้แบบฝึกปฏิบัติเป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ (3) ผลความพึงพอใจของนักศึกษาในรายวิชาการวิจัยทางการศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้แบบฝึกปฏิบัติเป็นฐาน พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้แบบฝึกปฏิบัติเป็นฐาน อยู่ในระดับมาก

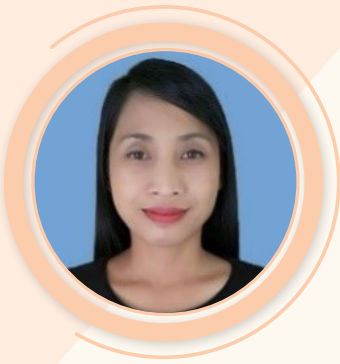


การอ่านคำโน้ตสากล VS การอ่านสัญลักษณ์ จังหวะของโคดาयर่วมกับการเรียนรู้ จากการปฏิบัติจริง

“โคดาयरได้ทำการคิดค้นกระบวนการสอนดนตรีสำหรับเด็กให้มีความง่ายต่อการเรียนรู้ เน้นการปฏิบัติจริง ทั้งทักษะการร้อง การเล่น เครื่องดนตรี การเคลื่อนไหว การสร้างสรรค์ดนตรี ตลอดจนการอ่านโน้ตและการเขียนโน้ต เทคนิคในการสอนดนตรี โคดาयरมีขั้นตอนในการสอนจากง่ายไปหายาก ฝึกให้ผู้เรียนร้องเพลงเป็นหลักคู่กับการอ่านโน้ตและเขียนโน้ต โดยใช้สัญลักษณ์มือและสัญลักษณ์จังหวะ เป็นลักษณะของรูปภาพ นอกจากกำหนดสัญลักษณ์ แกนจังหวะแล้ว โคดาयरยังได้กำหนดเสียงใช้ในการเรียกสัญลักษณ์ต่าง ๆ ไว้เพื่อให้ผู้เรียนใช้พูด แทนการตบมือ ในเรื่องของการอ่านสัญลักษณ์ จังหวะ ผู้เรียนจะได้ในเรื่องของจังหวะ ระดับเสียง ทำนอง และการอ่านคำโน้ตสากลที่ถูกต้องอย่างเป็นรูปธรรม”

ชื่องานวิจัย	การพัฒนาความสามารถในการอ่านคำโน้ตสากล โดยใช้เทคนิคการอ่านสัญลักษณ์จังหวะของโคดาयर ร่วมกับการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ของนักศึกษา สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ชั้นปีที่ 3 คณะครุศาสตร์
ปีการศึกษา	2561
ผู้วิจัย	อัญชิษฐา ปิยะจิตติ
สังกัด	คณะครุศาสตร์ (ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง นครนายก)
คำสำคัญ	เทคนิคการอ่านสัญลักษณ์จังหวะของโคดาयर การปฏิบัติจริง ความสามารถในการอ่านคำโน้ตสากล

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านโน้ตสากลโดยใช้เทคนิคการอ่านสัญลักษณ์จังหวะของโคดาयर ร่วมกับการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ชั้นปีที่ 3 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 2 ห้อง 52 คน ในรายวิชา 1071303 ทักษะทางดนตรีพื้นฐานสำหรับครู มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง นครนายก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย (1) แบบทดสอบความสามารถในการอ่านคำโน้ตสากล (2) แผนการเรียนการสอน การเรียนรู้ตามปฏิบัติจริง สถิติที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ การหาค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนจากแบบทดสอบการอ่านคำโน้ตก่อนและหลัง การทดลองของกลุ่มทดลอง ซึ่งได้แก่ คะแนนค่าเฉลี่ย (Mean) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนจากแบบทดสอบการอ่านคำโน้ตภายในกลุ่มทดลอง โดยใช้การศึกษา คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ (Relative gain score) ผลการวิจัยมีดังนี้ คะแนนความสามารถในการอ่านคำโน้ตสากลก่อนการใช้เทคนิคการอ่านสัญลักษณ์จังหวะของโคดาयरร่วมกับการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 12.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.51 และคะแนนความสามารถในการอ่านคำโน้ตสากล หลังการใช้เทคนิคการอ่านสัญลักษณ์จังหวะของโคดาयरร่วมกับการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 23.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 4.06 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังการทดลอง พบว่า คะแนนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



การรู้ดิจิทัล VS การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เครื่องมือการเรียนรู้ออนไลน์

“การรู้ดิจิทัล (Digital literacy) เป็นสิ่งสำคัญของผู้เรียนในยุคศตวรรษที่ 21 ซึ่งการพัฒนาการรู้ดิจิทัลในกับผู้เรียนนั้น สามารถนำแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เครื่องมือการเรียนรู้ออนไลน์ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นส่วนสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ร่วมกับเทคนิควิธีสอนที่มุ่งให้ผู้เรียนได้พัฒนากทักษะการคิดขั้นสูงผ่านปฏิสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกัน การแก้ปัญหา การฝึกปฏิบัติ จนนำไปสู่การสร้างสรรคชิ้นงาน และการทำโครงการ โดยใช้ประโยชน์จากเครื่องมือการเรียนรู้ออนไลน์ต่าง ๆ ที่มีอยู่ในปัจจุบัน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนากทักษะความสามารถด้านเทคโนโลยีจนนำไปสู่การรู้ดิจิทัลในระดับที่สูงขึ้น โดยมีองค์ประกอบสำคัญในการเลือกใช้เครื่องมือออนไลน์ คือ (1) ด้านการติดต่อสื่อสาร (2) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและการวัดประเมินผล การเรียนรู้ (3) ด้านการทำงานร่วมกันออนไลน์ และ (4) ด้านการจัดทำโครงการและการแสดงผลงานออนไลน์”

ชื่องานวิจัย	การพัฒนาการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาครุศาสตร์ผ่าน การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เครื่องมือการเรียนรู้ ออนไลน์
ปีการศึกษา	2561
ผู้วิจัย	เอมมิกา วชิระวินท์ และสินชัย จันทร์เสมอ
สังกัด	คณะครุศาสตร์
คำสำคัญ	การจัดการเรียนรู้เชิงรุก เครื่องมือการเรียนรู้ออนไลน์ การรู้ดิจิทัล

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ (1) เพื่อพัฒนาการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาครุศาสตร์ผ่านแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เครื่องมือการเรียนรู้ออนไลน์ (2) เพื่อศึกษาผลการใช้แนวทางจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เครื่องมือการเรียนรู้ออนไลน์ในการส่งเสริมการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาคณะครุศาสตร์ สาขาวิชาการประถมศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต จำนวน 4 กลุ่ม รวมทั้งสิ้น 87 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เครื่องมือการเรียนรู้ออนไลน์ (2) แบบประเมินการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา ก่อนและหลังเรียน และ (3) แบบสังเกตและบันทึกพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบสมมติฐาน t-test ผลการวิจัย พบว่า นักศึกษามีการรู้ดิจิทัลหลังเรียนอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.26$, S.D. = 0.79) และสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05



การรู้ดิจิทัล VS การเรียนรู้แบบสืบเสาะและสร้างสรรค์เป็นฐาน

“การรู้ดิจิทัล หนึ่งในทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นทักษะแห่งการอยู่รอดในยุคดิจิทัล องค์ประกอบของการรู้ดิจิทัล ประกอบด้วย การรู้สารสนเทศดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ผู้เรียนได้สร้างสรรค์ผลงาน “คลังความรู้ภูมิปัญญาดิจิทัล” เพื่อใช้ประโยชน์ในชุมชน อันเป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างสถาบัน การศึกษากับชุมชน นอกเหนือจากความรับผิดชอบ ในการดำเนินกิจกรรมร่วมกันระหว่างนักศึกษาทั่วไป และนักศึกษาที่มีความต้องการพิเศษ การพัฒนา การรู้ดิจิทัลได้ใช้เทคนิควิธีการเรียนรู้แบบสืบเสาะ และสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อการเรียนรู้ร่วม เป็น การบูรณาการเทคนิควิธีให้ผู้เรียนทั่วไปและผู้เรียน ที่มีความต้องการพิเศษ สามารถเรียนรู้ร่วมกันได้ อย่างเท่าเทียมและสร้างสรรค์ตามหลักสิทธิมนุษยชน”

ชื่องานวิจัย	การใช้การเรียนรู้แบบสืบเสาะและสร้างสรรค์เป็นฐาน ที่ส่งผลต่อการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาเรียนร่วม หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์
ปีการศึกษา	2561
ผู้วิจัย	ฐิตยา เนตรวงษ์
สังกัด	คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
คำสำคัญ	การเรียนรู้แบบสืบเสาะและสร้างสรรค์เป็นฐาน การรู้ดิจิทัล

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้การเรียนรู้แบบ สืบเสาะและสร้างสรรค์เป็นฐานที่ส่งผลต่อการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา เรียนร่วมหลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ นักศึกษาหลักสูตรบรรณารักษศาสตร์ และสารนิเทศศาสตร์ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการจัดการความรู้และ ภูมิปัญญาท้องถิ่น ตอนเรียน A1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 35 คน ประกอบด้วยนักศึกษาทั่วไป จำนวน 26 คน และ นักศึกษาที่มีความต้องการพิเศษโดยเป็นนักศึกษาที่มีความบกพร่อง ทางทางการได้ยิน จำนวน 9 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะและสร้างสรรค์เป็นฐาน และแบบวัด ความสามารถในการรู้ดิจิทัล การวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย เลขคณิต ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ซึ่งผลการศึกษา ได้ทำการวิเคราะห์การรู้ดิจิทัลโดยแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ ความรู้ความเข้าใจ ดิจิทัล และการปฏิบัติด้านการรู้ดิจิทัล มีรายละเอียดดังนี้ ความรู้ ความเข้าใจดิจิทัลของกลุ่มตัวอย่าง ภาพรวมกลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ย ความรู้ความเข้าใจดิจิทัลเท่ากับ 13.43 ผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษ มีระดับคะแนนเท่ากับ 9 - 15 คะแนน โดยค่าคะแนนมากกว่าค่าเฉลี่ย 5 คน จาก 9 คน คิดเป็นร้อยละ 55.55 ส่วนผู้เรียนทั่วไปมีระดับคะแนน เท่ากับ 9 - 17 คะแนน โดยค่าคะแนนมากกว่าค่าเฉลี่ย 11 คน จาก 26 คน คิดเป็นร้อยละ 42.30 การรู้ดิจิทัลมีระดับการปฏิบัติ มากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.22, S.D. = 0.50) เมื่อแยกเป็นรายด้านเรียงลำดับ ระดับการปฏิบัติจากมากไปน้อย คือ การรู้สารสนเทศดิจิทัล ($\bar{X}$ = 4.28, S.D. = 0.46) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ($\bar{X}$ = 4.20, S.D. = 0.56) และ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ($\bar{X}$ = 3.82, S.D. = 0.52)



การคิดวิเคราะห์ VS เทคนิคการสอนแบบ ซินติเค

“แอปพลิเคชันออร์สมา เป็นแอปพลิเคชันสำหรับการสร้างสื่อในโลกแห่งความจริงเสมือนที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาสื่อที่ใช้กับอุปกรณ์ประเภทไอโฟน ไอแพด รวมถึงอุปกรณ์คอมพิวเตอร์พกพาที่ใช้ระบบปฏิบัติการไอโอเอสและแอนดรอยด์เป็นตัวกลางสำหรับการเชื่อมโยงโลกของความจริงและโลกของความจริงเสมือนเข้าด้วยกัน โดยแสดงผลออกมาในรูปแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ที่สามารถมองเห็นควบคุม และสัมผัสได้ผ่านทางหน้าจอ ทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์ที่กำหนดไว้ ซึ่งนำมาใช้สร้างความสนใจ ช่วยปรับอารมณ์ของผู้เรียนไม่ให้เครียด สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทำให้การเรียนสนุกสนาน น่าสนใจ สร้างความพึงพอใจและความสุข ซึ่งเป็นการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ให้แก่ผู้เรียน”

ชื่องานวิจัย การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยแอปพลิเคชันออร์สมาสำหรับนักศึกษา ชั้นปีที่ 1 หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์

ปีการศึกษา 2561

ผู้วิจัย สายสุดา ปันตระกูล

สังกัด คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

คำสำคัญ แอปพลิเคชันออร์สมา ความฉลาดทางอารมณ์ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ (1) เพื่อศึกษาผลของแอปพลิเคชันออร์สมาที่มีต่อความฉลาดทางอารมณ์ของนักศึกษา และ (2) เพื่อศึกษาผลของแอปพลิเคชันออร์สมาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาประชากรเป็นนักศึกษาหลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์ ตอนเรียน A1 ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาทักษะสารสนเทศ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 27 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการสอน แบบทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ และแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สถิติที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test Independent ผลการศึกษา เป็นดังนี้ (1) ผลของแอปพลิเคชันออร์สมาที่มีต่อความฉลาดทางอารมณ์ พบว่า นักศึกษามีคะแนนของความฉลาดทางอารมณ์โดยรวมและรายด้าน คือ ด้านดี ด้านเก่ง และด้านมีความสุขอยู่ในเกณฑ์ปกติ (2) ผลของแอปพลิเคชันออร์สมาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทักษะการรู้สารสนเทศโดยใช้แอปพลิเคชันออร์สมาของนักศึกษาหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คณะผู้จัดทำ

ที่ปรึกษา

1. รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริโรจน์ ผลพันธิน
2. รองศาสตราจารย์ ดร.ชนะศึก นิขานนท์

คณะกรรมการ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยุธยา อยู่เย็น
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิราพร รอดพ่วง
3. รองศาสตราจารย์ ดร.พรเพ็ญ ไตรพงษ์
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชาติ ทิฆะ
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตติยา เนตรวงษ์
6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงเนตร ธรรมกุล
7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บรรพต พิจิตรกำเนิด
8. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญญลักษณ์ ตำนานจิตร
9. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สายสุตา ปันตระกูล
10. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุทัศน์ จันบัวลา
11. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อารีย์ เรืองภักทรนนต์
12. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุดมศักดิ์ กิจทวี
13. ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิศาตร์ตน อีสระมโนรส
14. ผู้ช่วยศาสตราจารย์บุญญาพร เชื้อสมพงษ์
15. ผู้ช่วยศาสตราจารย์เพ็ญภา เว็บบ์
16. ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัจนา ขาวฟ้า
17. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สัมนา ติวสันต์
18. ผู้ช่วยศาสตราจารย์อรศิริ ศิลาสัย
19. อาจารย์ ว่าที่ร้อยตรีหญิง ดร.ขวัญใจ จริยาทัศน์กร
20. อาจารย์ ดร.ทิพย์ ขำอยู่
21. อาจารย์ ดร.นันทวัน เรืองอร่าม
22. อาจารย์ ดร.สมยศ เพื่อดจันติก
23. อาจารย์ ดร.ประภาวรรณ สมุทรเผ่าจินดา
24. อาจารย์ ดร.พรพิศ งามพงษ์
25. อาจารย์ ดร.สินชัย จันท์เสม
26. อาจารย์ ดร.อัญชลี สุวัฑฒน
27. อาจารย์ ดร.เอมมีกา วชิระวินท์
28. อาจารย์ ดร.อานง ใจแน่น
29. อาจารย์จรรยา ไทะนาบุตร
30. อาจารย์จิราภรณ์ ยกอินทร์
31. อาจารย์ชนิสรา เมธภัทรหิรัญ
32. อาจารย์ทินกร ชุณหภัทรกุล

อธิการบดี

รองอธิการบดีฝ่ายวิจัยและพัฒนาการศึกษา

ประธานกรรมการ

รองประธานกรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

33. อาจารย์ธนพรรณ เพชรเศษ
34. อาจารย์ธีระชล สาทสิน
35. อาจารย์วี ศิริปรีชยากร
36. อาจารย์รัตนา กลิ่นจ้อย
37. อาจารย์เสาวลักษณ์ กันจินะ
38. อาจารย์อลงกรณ์ เกิดเนตร
39. อาจารย์อัศวรัตน์ วงศ์ฐิติคุณ
40. อาจารย์อัญชิษฐา ปิยะจิตติ
41. อาจารย์อัษฎา พลอยโสภณ
42. นางสาวปิยพร รมแส
43. นางเพ็ญภาพร กระเวน
44. นางสาวณิชาภัต ตั้งบวรพิมล
45. นายกริชาพัสน์ ชื่นแสงจันทร์
46. นางสาวนภาพร บุญเดิม
47. นายวิษณุา ตียะพงษ์ประพันธ์
48. นางสาวณัฏฐิชา มิ่งาม

กรรมการ
กรรมการ
กรรมการ
กรรมการ
กรรมการ
กรรมการ
กรรมการ
กรรมการ
กรรมการ
เลขานุการ
ผู้ช่วยเลขานุการ
ผู้ช่วยเลขานุการ
ผู้ช่วยเลขานุการ
ผู้ช่วยเลขานุการ
ผู้ช่วยเลขานุการ



SCAN ME

สถาบันวิจัยและพัฒนา

295 ถนนนครราชสีมา เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300

โทรศัพท์ 0-2244-5280-4 โทรสาร 0-2668-7460

Facebook: <https://www.facebook.com/RDISuandusit>

Line Group/ open chat: SDU Researchers

Website: <https://www.research.dusit.ac.th>

E-mail: rdisuandusit@gmail.com



มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
SUAN DUSIT UNIVERSITY

295 ถนนนครราชสีมา เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300 โทร. 0 2244 5000
295 Nakhon Ratchasima Rd., Dusit, Bangkok 10300 Tel. +66 2244 5000
www.dusit.ac.th