

การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถ
ในการออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาครู
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

The Development of Learning Activities using Activity-Based Learning to Enhance
Creative Learning Management Design Ability of Pre-Service Teachers, Faculty of
Education, Silpakorn University

ชนสิทธิ์ สิทธิสุนเนิน* และ เอกสิทธิ์ ชนินทรภุมิ

Chanasith Sithsungnoen* and Akasith Chanintharabhum

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐม 73000

Faculty of Education, Silpakorn University Nakhon Pathom, Nakhon Pathom 73000

*To whom correspondence should be addressed. e-mail: sithchon@hotmail.com

Received: 27 April 2021, Revised: 7 July 2021, Accepted: 13 July 2021

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน 2) ศึกษาประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ได้แก่ 2.1) ความรู้ความเข้าใจ 2.2) ความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ และ 2.3) ความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาศิลปศึกษา จำนวน 28 คน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ในภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2563 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน 2) แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจ จำนวน 30 ข้อ 3) แบบประเมินความสามารถในการออกแบบการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ และ 4) แบบสอบถามความคิดเห็น สถิติที่ใช้ในการวิจัยคือค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

1. กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาครู มี 6 ขั้นตอน เรียกว่า DEECCE ได้แก่ ขั้นที่ 1 สร้างความสนใจ (Draw attention) ขั้นที่ 2 ให้ประสบการณ์ (Experience learning) ขั้นที่ 3 ปฏิบัติกิจกรรม (Engage in activities) ขั้นที่ 4 สร้างความรู้ใหม่ (Construct new knowledge) ขั้นที่ 5 แลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Exchange knowledge) ขั้นที่ 6 ประเมินผล (Evaluate outcomes)

2. ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน พบว่า

2.1 ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หลังเรียนนักศึกษาส่วนใหญ่มีผลคะแนนอยู่ในระดับดี (21-25 คะแนน) จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 46. 43

2.2 ความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก มีคะแนนเฉลี่ย (\bar{X} =93.17)

2.3 ความคิดเห็นของนักศึกษาครู ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (DEECCE) โดยรวมทุกด้านอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 4.27, S.D = 0.68)

คำสำคัญ : กิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน / การจัดการเรียนรู้/นักศึกษาครู

Abstract

This study was aimed 1) to develop instructions using Activity-Based Learning (ABL), 2) to study the effectiveness of the instructions using ABL, namely: 2.1) Pre-Service Teachers' learning outcomes; 2.2) the Pre- Service Teachers' creative instruction ability and 2.3) the Pre- Service Teachers' feedback on ABL instructions. The samples consisted of 28 undergraduate students in Art Education Program, Faculty of Education, Silpakorn University, studying in Semester 1, Academic year 2020, selected by purposive sampling. The instruments used in this research included: 1) ABL instructions; 2) a 30- item comprehensive test; 3) assessment on creative instruction design ability and 4) questionnaire of the students' feedback towards the instructions. The statistics was conducted with mean, percent and standard deviation.

The findings revealed that:

1. The ABL instructions for promoting creative instruction design ability Pre-Service Teachers of Faculty of Education, Silpakorn University, consisted of 6 steps, called DEECE, namely: Step1 Draw attention (D); Step 2 Experience learning (E); Step 3 Engage in activities (E); Step 4 Construct new knowledge (C); Step 5 Exchange knowledge (E); and Step 6 Evaluate outcomes (E).

2. The effectiveness of the instructions using ABL as follows:

2.1 After providing the instructions, 13 students gained the score at a good level (21-25 points), with 46.43 percent.

2.2 The creative instruction design ability, in overall, was at a very good level, with ($\bar{X} = 93.17$).

2.3 The students' feedback towards ABL instructions was at a high level ($\bar{X} = 4.27$, S.D. = 0.68).

Keywords : Creative Learning Management, Activity-Based Learning (ABL), Pre- Service Teachers

บทนำ

สมรรถนะของครูในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ (1) สามารถใช้ยุทธศาสตร์การประเมินอย่างหลากหลาย (2) สามารถใช้เทคนิคการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (3) สามารถเข้าร่วมกิจกรรมทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่องเพื่อพัฒนาตนเองและสถานศึกษา (4) สามารถใช้เทคนิคและยุทธศาสตร์ที่เหมาะสมในการส่งเสริมให้นักเรียนคิด (5) สามารถใช้ยุทธศาสตร์การเรียนการสอนที่หลากหลาย (6) มีจรรยาบรรณวิชาชีพครู (7) สามารถจัดสภาพแวดล้อมเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางการเรียนรู้ (8) มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชา (9) สามารถสร้างสรรค์บรรยากาศทางการเรียนรู้ (10) สามารถวางแผนการสอนและดำเนินการตามแผนได้อย่างหลากหลาย (11) สามารถทำงานร่วมกับเพื่อนครู ผู้ปกครองและผู้เกี่ยวข้องกับการศึกษา และ (12) สามารถใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในการจัดการเรียนการสอน[1]

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นคณะที่ผลิตนักศึกษาเพื่อไปประกอบวิชาชีพครู บุคคลที่กำลังจะเข้าสู่วิชาชีพครูจำเป็นต้องได้รับการฝึกฝนอบรมเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจหลายสิ่งหลายอย่างเกี่ยวกับความเป็นครู เช่น เนื้อหาสาระที่จะต้องนำไปสอนนักเรียน ระเบียบวิธีการสอนที่เหมาะสมกับลักษณะวิชาต่าง ๆ การปฏิบัติตนให้เหมาะสมกับฐานะความเป็นครู การยึดถือปฏิบัติตามจรรยาบรรณแห่งวิชาชีพ รวมทั้งต้องมีความรู้ในมาตรฐานวิชาชีพครูในสาระต่าง ๆ โดยเฉพาะ มาตรฐานความรู้ด้านหลักสูตร เพราะหลักสูตรเป็นหัวใจหลักสำคัญของการจัดการเรียนการสอนทุกระดับชั้น โดยเฉพาะการศึกษาขั้นพื้นฐาน นักศึกษาครูจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจ และสามารถพัฒนาหลักสูตรได้ การพัฒนานักศึกษาครูต้องมุ่งเน้นความครอบคลุมทุกด้าน หมายความว่า จะต้องพัฒนานักศึกษาครูให้เกิดความรู้ความชำนาญทุก ๆ ด้าน เช่น มีความรู้ความเข้าใจเทคนิคการสอนใหม่ ๆ สามารถใช้เครื่องมือเครื่องใช้ต่าง ๆ ได้อย่างดี รวมทั้งความรู้เท่าทันกับสิ่งที่เกิดขึ้นหรือเปลี่ยนแปลงทางสังคม

ปัจจุบัน เป็นต้น [2] โดยเฉพาะเรื่องภารกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ การออกแบบสื่อการเรียนรู้ การเลือกใช้แหล่งเรียนรู้ การออกแบบชิ้นงาน และภาระงาน รวมทั้งการออกแบบวิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ เป็นต้น

รายวิชา 462 202 LEARNING MANAGEMENT AND CLASSROOM MANAGEMENT การจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน ของหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นรายวิชาที่ให้นักศึกษาได้เรียนรู้เกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้และการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน การออกแบบและการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ และสามารถนำประมวลรายวิชามาจัดทำแผนการเรียนรู้รายภาคและตลอดภาค เทคนิคและวิทยาการการจัดการเรียนรู้ การใช้และการผลิตสื่อและการพัฒนานวัตกรรมในการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้แบบยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ การบริหารจัดการชั้นเรียน การประเมินผลการเรียนรู้ และสามารถจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนและจำแนกระดับการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการประเมิน โดยผู้สอนจะเน้นให้นักศึกษาให้ได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน โดยใช้กระบวนการเรียนการสอนที่หลากหลายวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชานี้ จะเน้นให้นักศึกษาได้ความรู้จากภาคทฤษฎีไปสู่ภาคปฏิบัติเพื่อการเตรียมความพร้อมในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูในชั้นปีที่ 5 ต่อไป การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนา มาจากแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนที่เผยแพร่ในปลายศตวรรษที่ 20 ที่เรียกว่าการเรียนรู้ที่เน้นบทบาท และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน หรือ “การเรียนรู้เชิงรุก” (Active Learning) ซึ่งหมายถึงรูปแบบการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน "ใช้กิจกรรมเป็นฐาน" หมายถึงเอากิจกรรมเป็นที่ตั้งเพื่อที่จะฝึกหรือพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนด [3] ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน คือ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นด้านความรู้คิด กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้จากตัวผู้เรียนเองมากกว่าการฟังผู้สอนในห้องเรียนและการท่องจำ และพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องนอกห้องเรียนอีกด้วย รวมทั้ง ได้ผลลัพธ์ในการถ่ายทอดความรู้ใกล้เคียงกับการเรียนรู้รูปแบบอื่น แต่ได้ผลดีกว่าในการพัฒนาทักษะ ด้านการคิดและการเขียนของผู้เรียน โดยมีลักษณะเป็น กิจกรรมเชิงสำรวจ (Exploratory) กิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ (Constructive) และกิจกรรมเชิงการแสดงออก (Expressional) เช่น การอภิปรายในชั้นเรียน (class discussion) “คิด-จับคู่-แลกเปลี่ยน” (think-pair-share) บทบาทสมมุติ (Role Play) การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ (Situational Learning) หรือเกมในชั้นเรียน (Game) จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้สังเคราะห์การเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เป็น 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นสร้างความสนใจ 2) ขั้นให้ประสบการณ์ 3) ขั้นกิจกรรม 4) ขั้นสร้างความรู้ใหม่ 5) ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และ 6) ขั้นประเมินผล

จากความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) หากนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนก็จะสามารถพัฒนานักศึกษาครู ให้มีความรู้ความสามารถในการออกแบบ และจัดกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยในฐานะอาจารย์ผู้สอน ในสาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ รับผิดชอบในรายวิชา 462 202 (LEARNING MANAGEMENT AND CLASSROOM MANAGEMENT) การจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน ของหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงสนใจที่จะพัฒนานักศึกษาครูของคณะศึกษาศาสตร์ให้มีความรู้ความสามารถในการจัดการเรียนรู้อย่างกล่าว

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์ของนักศึกษาครู คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
2. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ในประเด็นต่อไปนี้

2.1 เพื่อศึกษาความรู้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่ศึกษาในรายวิชา 462 202 การจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน

2.2 เพื่อศึกษาความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่ศึกษาในรายวิชา 462 202 การจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน

2.3 เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

สมมติฐานการวิจัย

1. ความรู้ความเข้าใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษายู่ในระดับดี
2. ความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษายู่ในระดับมาก
3. ความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน อยู่ในระดับมาก

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา 462 202 การจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน ในภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2563 จำนวน 5 หมู่เรียน จำนวน 115 คน กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาศิลปศึกษา จำนวน 28 คน ที่ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง

2. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

ตัวแปรตาม ได้แก่ 1. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ 4 หน่วยการเรียนรู้

2. ความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

3. ความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

3. เนื้อหา ได้แก่ รายวิชา 462 202 การจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน จำนวน 4 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ เทคนิคการจัดการเรียนรู้ ผลดีสื่อและการพัฒนาวัตกรรมในการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล การบริหารจัดการชั้นเรียน

4. ระยะเวลา ดำเนินการศึกษาทดลอง ในภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2563 (สิงหาคม - ตุลาคม 2563) โดยสอนจำนวน 4 หน่วยการเรียนรู้ รวม 8 สัปดาห์

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบแผนการวิจัย Pre – Experimental Research แบบหนึ่งกลุ่มทดสอบก่อนทดสอบหลัง โดยใช้แบบแผนการทดลองแบบ One Shot Case Study [4] ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แบบแผนการทดลองแบบ One Shot Case Study

ทดลอง	สอบหลัง
X	T ₂

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน จำนวน 4 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ เทคนิคการจัดการเรียนรู้ ผลดีสื่อและการพัฒนานวัตกรรมในการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล การบริหารจัดการชั้นเรียน

2. แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4 หน่วย การเรียนรู้ จำนวน 30 ข้อ

3. แบบประเมินความสามารถในการออกแบบการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ จำนวน 20 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ

4. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน จำนวน 4 ด้าน มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1) กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

1.1) การศึกษาวิเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี การจัดการเรียนรู้กิจกรรมเป็นฐาน (เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งไทยและต่างประเทศ

1.2) สังเคราะห์และออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ได้ขั้นตอนการจัดกิจกรรม 6 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 สร้างความสนใจ (Draw attention) ขั้นที่ 2 ให้ประสบการณ์ (Experience learning) ขั้นที่ 3 ขั้นกิจกรรม (Engage in activities) ขั้นที่ 4 ขั้นสร้างความรู้ใหม่ (Construct new knowledge) ขั้นที่ 5 ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Exchange knowledge) ขั้นที่ 6 ประเมินผล (Evaluate outcomes)

1.3) เสนอกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 คน

1.4) กำหนดหน่วยการเรียนรู้ที่จะใช้ กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) จำนวน 4 หน่วยการเรียนรู้ และการปฏิบัติจริงในสถานศึกษา

2) แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2.1) ศึกษาและวิเคราะห์เอกสารเกี่ยวกับเทคนิควิทยาการจัดการเรียนรู้ ผลลัพธ์และการพัฒนาวัตกรรมในการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และการบริหารจัดการชั้นเรียน

2.2) สร้างแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ 4 หน่วย เทคนิควิทยาการจัดการเรียนรู้ ผลลัพธ์และการพัฒนาวัตกรรมในการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และการบริหารจัดการชั้นเรียน ในรายวิชา 462 202 การจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือกจำนวน 30 ข้อ

2.3) เสนอแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ 4 หน่วย เทคนิควิทยาการจัดการเรียนรู้ ผลลัพธ์และการพัฒนาวัตกรรมในการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และการบริหารจัดการชั้นเรียน นำมาให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบและนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence :IOC) ของเครื่องมือถ้าคะแนนดัชนีความสอดคล้องมีค่า ≥ 0.50 ขึ้นไป

2.4) นำแบบทดสอบไปทดลองใช้ (Try out) เพื่อตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือกับนักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการฟิสิกส์ 27 คน ภาคการศึกษา 1 ปีการศึกษา 2563 ที่เคยเรียนมาแล้ว โดยใช้เกณฑ์ความยากง่ายระหว่าง 0.20-0.80 ตรวจสอบค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบปรนัยคือการตรวจสอบว่าข้อสอบสามารถจำแนกนักศึกษาเก่งและนักศึกษาย่ำแย่ได้ดีเพียงใดโดยใช้เกณฑ์ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ตรวจสอบความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบโดยวิธีการของคูเดอร์ - ริชาร์ดสัน จากสูตร KR-20 โดยใช้เกณฑ์ค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.75 เป็นต้นไป

3) แบบประเมินความสามารถในการออกแบบการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

3.1) การศึกษาวิเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการกิจกรรมการเรียนรู้ การออกแบบการเรียน การเขียนแผนการสอน

3.2) สร้างแบบประเมินความสามารถในการออกแบบการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ จำนวน 21 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ

3.3) นำแบบประเมินความสามารถในการออกแบบการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ที่สร้างขึ้นเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบคุณภาพความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ภาษาที่ใช้ และด้านการวัดและประเมิน เพื่อ

นำไปหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบ (Index of Objective Congruence : IOC) ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง ต้องมีค่า 0.50 ขึ้นไป

4) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อ การเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

4.1) ศึกษารูปแบบและวิธีการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

4.2) สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) รายวิชา 462 202 การจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน ซึ่งถามในประเด็น 1) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใช้กิจกรรมเป็นฐาน 2) ด้านสื่อ 3) ด้านการวัดและประเมินผล และ 4) ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ 20 ข้อ เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ชนิด 5 ระดับ

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามชนิดปลายเปิด (Open Ended Form) เกี่ยวกับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะในการปรับปรุง จำนวน 1 ข้อ ให้นักศึกษาเขียนแสดงความคิดเห็น ใจวัดหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

4.3) นำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษา เรียนเสนอต่อผู้ให้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาแล้วนำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) ของเครื่องมือโดยเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง ≥ 0.50 ขึ้นไป แสดงว่าแบบสอบถามความคิดเห็นนั้นใช้ได้ การดำเนินการทดลองในการวิจัย

ในการดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการสอนตามกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน 6 ขั้นตอน DEECEE ที่สร้างไว้และใช้เครื่องมือในการวิจัยที่เตรียมไว้ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1.1 เวลาที่ใช้ในการทดลองตามรูปแบบของกิจกรรมฯ ใน 4 หน่วยการเรียนรู้ จำนวน 8 สัปดาห์ ๆ ละ 1 วัน ๆ ละ 4 ชั่วโมง รวม 32 ชั่วโมง

1.2 เนื้อหาที่ใช้ทดลองสอน คือ รายวิชา 462 202 การจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน จำนวน 4 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ เทคนิควิทยาการจัดการเรียนรู้ ผลิตภัณฑ์และการพัฒนาวัตกรรมในการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และการบริหารจัดการชั้นเรียน

1.3 นักศึกษาแบ่งกลุ่มตามกิจกรรมการเรียนรู้ และ ฝึกปฏิบัติการออกแบบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.4 ผู้วิจัยประเมินแผนกิจกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาแต่ละกลุ่ม

1.5 ดำเนินการสอน โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสอนเอง

2.ขั้นหลังการทดลอง ภายหลังเสร็จสิ้นการดำเนินการทดลองผู้วิจัยดำเนินการทดสอบหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4 หน่วยการเรียนรู้ จำนวน 30 ข้อ ซึ่งเป็นแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) และให้นักศึกษาตอบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน แล้วนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ทางสถิติ

ผลการวิจัย

1. กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร มี 6 ขั้นตอน เรียกว่า DEECEE ได้แก่ ขั้นที่ 1 สร้างความ

สนใจ (Draw attention) ขั้นที่ 2 ให้ประสบการณ์ (Experience learning) ขั้นที่ 3 ปฏิบัติกิจกรรม (Engage in activities) ขั้นที่ 4 สร้างความรู้ใหม่ (Construct new knowledge) ขั้นที่ 5 แลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Exchange knowledge) และขั้นที่ 6 ประเมินผล (Evaluate outcomes) มีรายละเอียด ดังนี้

ขั้นที่ 1 สร้างความสนใจ (Draw attention) กระตุ้นความและสร้างความสนใจให้นักศึกษา โดยการใช้คำถาม ภาพประกอบ หรือ Clip เกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ เพื่อเสริมประสบการณ์รู้เดิม และเชื่อมโยงสู่ประสบการณ์ใหม่

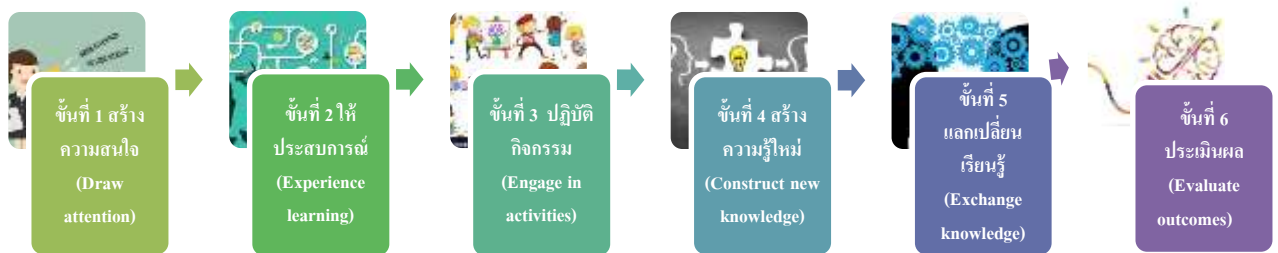
ขั้นที่ 2 ให้ประสบการณ์ (Experience learning) ให้ความรู้เนื้อหาสาระเกี่ยวกับเทคนิควิทยาการจัดการเรียนรู้ คือ การวัด และประเมินผล และการบริหารจัดการชั้นเรียนแก่นักศึกษา

ขั้นที่ 3 ปฏิบัติกิจกรรม (Engage in activities) จัดกิจกรรมเรียนรู้ผ่านเกม การแข่งขัน ที่มีกฎ กติกา เงื่อนไข มีการเก็บคะแนน แต้ม แบบเดี่ยว คู่ ทีม

ขั้นที่ 4 สร้างความรู้ใหม่ (Construct new knowledge) ลงมือปฏิบัติออกแบบภาระงาน ชิ้นงาน ตามที่กำหนดเกี่ยวกับหัวข้อที่ ศึกษา ให้น่าสนใจและสร้างสรรค์

ขั้นที่ 5 แลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Exchange knowledge) นำเสนอ ภาระงาน ชิ้นงาน ตามเนื้อหาสาระการเรียนรู้ นั้น ๆ

ขั้นที่ 6 ประเมินผล (Evaluate outcomes) อภิปราย ประเมินและแสดงความคิดเห็น วิพากษ์ถึงภาระงาน ชิ้นงานเกี่ยวกับกิจกรรม วิธีการ สื่อ และวิธีวัดและประเมินผลของตนเองและของเพื่อน พร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไขผลงานของตนเองให้ดียิ่งขึ้น ดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 ขั้นตอนการสอนกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) “DEECEEE” 6 ขั้นตอน

2. ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) พบว่า

2.1 ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาครู ใน 4 หน่วยการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (DEECEEE) หลังเรียนนักศึกษาส่วนใหญ่มีผลคะแนนอยู่ในระดับดี (21-25 คะแนน) จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 46.43 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 รองลงมา มีผลคะแนนอยู่ในระดับพอใช้ (16-20 คะแนน) จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 32.15 มีผลคะแนนอยู่ในระดับดีมาก (26-30 คะแนน) จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 14.29 และมีผลคะแนนอยู่ในระดับปรับปรุง (11-25 คะแนน) จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 7.15 ตามลำดับ รายละเอียด ดังตารางที่ 2

ระดับคะแนน (30 คะแนน)	ระดับคุณภาพ	จำนวนคน(28)	ร้อยละ	อันดับ
26-30 คะแนน	ดีมาก	4	14.29	3
21-25 คะแนน	ดี	13	46.43	1
16-20 คะแนน	พอใช้	9	32.15	2
11-15 คะแนน	ปรับปรุง	2	7.15	4
รวม		28	100	

2.2. ความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาครู โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก มีคะแนนเฉลี่ย (\bar{X} = 93.17) จากคะแนนเต็ม 110 คะแนนเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 เมื่อพิจารณาเป็นรายกลุ่ม พบว่าทุกกลุ่มมีคะแนนอยู่ในระดับดีมาก รายละเอียดดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษา

รายการประเมิน	ระดับความสามารถ (105 คะแนน)					
	กลุ่มที่					
	1	2	3	4	5	6
รวม (21 ข้อ)	96	93	103	88	93	86
ระดับคุณภาพ	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก
เฉลี่ยรวม (\bar{X})	93.17					
ระดับคุณภาพ	ดีมาก					

2.3. ความคิดเห็นของนักศึกษาครู ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (DEECCE) อยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 4.27, S.D = 0.68) เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 4 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ยมาก อันดับ 1 (\bar{X} = 4.34, S.D = 0.63) รองลงมา ด้านการวัดและประเมินผล (\bar{X} = 4.28, S.D = 0.66) ด้านสื่อ/เกม /กิจกรรม (\bar{X} = 4.24, S.D = 0.70) และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ (\bar{X} = 4.21, S.D = 0.72) ตามลำดับรายละเอียดดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ความคิดเห็นของนักศึกษาครู ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (DEECCE)

ด้าน/ ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับ		
		(\bar{X})	S.D	ระดับคุณภาพ
1	ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.34	0.63	มาก
2	ด้านสื่อ/เกม /กิจกรรม	4.24	0.70	มาก
3	ด้านการวัดและประเมินผล	4.28	0.66	มาก
4	ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้	4.21	0.72	มาก
รวม		4.27	0.68	มาก

สรุปผลการวิจัย

1. กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาครู คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร มี 6 ขั้นตอน เรียกว่า DEECCE ได้แก่ ขั้นที่ 1 สร้างความสนใจ (Draw attention) ขั้นที่ 2 ให้ประสบการณ์ (Experience learning) ขั้นที่ 3 ปฏิบัติกิจกรรม (Engage in activities) ขั้นที่ 4 สร้างความรู้ใหม่ (Construct new knowledge) ขั้นที่ 5 แลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Exchange knowledge) ขั้นที่ 6 ประเมินผล (Evaluate outcomes)

2. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาครู ใน 4 หน่วยการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน หลังเรียนนักศึกษาส่วนใหญ่มีผลคะแนนอยู่ในระดับดี (21-25 คะแนน) จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 46.43

3. ความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาครู โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก มีคะแนนเฉลี่ย (\bar{X} =93.17)

4. ความคิดเห็นของนักศึกษาครู ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (DEECE) อยู่ในระดับดีมาก (\bar{X} =4.27, S.D=0.68)

อภิปรายผล

1. กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาครู คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร มี 6 ขั้นตอน เรียกว่า DEECE ได้แก่ ขั้นที่ 1 สร้างความสนใจ (Draw attention) ขั้นที่ 2 ให้ประสบการณ์ (Experience learning) ขั้นที่ 3 ปฏิบัติกิจกรรม (Engage in activities) ขั้นที่ 4 สร้างความรู้ใหม่ (Construct new knowledge) ขั้นที่ 5 แลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Exchange knowledge) ขั้นที่ 6 ประเมินผล (Evaluate outcomes) ซึ่งในทุกขั้นตอนการเรียนการสอน ผู้วิจัยได้ให้นักศึกษาลงมือปฏิบัติจริงและมีบทบาทในการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองและเป็นกลุ่ม โดยเน้นให้นักศึกษารู้จักคิดวิเคราะห์และเรียนรู้จากกิจกรรมที่ได้ทำจริง (Learning by doing) โดยเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้สร้างองค์ความรู้ มีปฏิสัมพันธ์ และการร่วมมือกัน เรียนรู้ในความรับผิดชอบร่วมกัน แบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ โดยผู้วิจัยจะเป็นผู้อำนวยการควบคุมในการจัดการเรียนรู้ โดยผ่านเกม กิจกรรมที่สนุกสนานมีการแข่งขัน เก็บคะแนน แด้ม และให้นักศึกษาได้สร้างสรรค์ออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนใหม่ที่น่าสนใจ สื่อ การสอนที่สร้างสรรค์ วิถีวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่นักศึกษาต้องการให้เกิดกับผู้เรียน เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับ กระทรวงศึกษาธิการ[5] ที่ได้กล่าวว่าการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เป็นการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้จักคิดวิเคราะห์และเรียนรู้จากกิจกรรมที่ได้ทำจริง (Learning by doing) จุดสำคัญที่เรียนรู้ได้ดี อีกทั้งยังได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ขั้นสูง (High-order thinking skill) อีกด้วย และ Festus (2013) ยังกล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เป็น กระบวนการซึ่งผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากกว่าการรับข้อมูลจากการบรรยายของผู้สอน เน้นการลงมือปฏิบัติจริง ลงมือทดลอง ทำกิจกรรมด้วยตนเองมากกว่าการฟังผู้สอนเพียงอย่างเดียว อีกทั้ง Gupte [6] กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ มีความสามารถในการคิดและจัดการข้อมูล เนื่องจากผู้เรียนมีโอกาสได้ฝึกแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง

2. ผลความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาครู สาขาวิชาศิลปศึกษา ที่ศึกษาในรายวิชา 462 202 การจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน จำนวน 4 หน่วยการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (DEECE) หลังเรียนนักศึกษาส่วนใหญ่มีผลคะแนนอยู่ในระดับดี (21-25 คะแนน) จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 46.43 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ขั้นที่ 2 ให้ประสบการณ์ (Experience learning) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้ให้นักศึกษาเรียนรู้ให้ภาคทฤษฎี หลักการ แนวคิด ในหัวข้อต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับเนื้อหาสาระก่อน จากนั้นผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมขั้นที่ 3 ให้นักศึกษาได้ปฏิบัติกิจกรรม (Engage in activities) โดยนำเอาแนวคิดภาคทฤษฎีสู่การปฏิบัติจริง จึงทำให้นักศึกษาสามารถทำคะแนนทดสอบอยู่ในระดับดี ซึ่งสอดคล้องกับ ณัฐวุฒิ สกุนี [7] ได้กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ซึ่งเน้นลงมือปฏิบัติ มีความกระตือรือร้น และเกิดการเรียนรู้และการคิดและการสะท้อนคิดจากสิ่งที่ได้ลงมือปฏิบัติ ได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมซึ่งกระตุ้นความรู้ ความคิด และเรียนรู้เนื้อหา มโนทัศน์ มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย ได้รับความรู้ทั้งด้านเนื้อหา ทักษะ ประสบการณ์ในการทำงาน ช่วยให้เกิดความเข้าใจเนื้อหาอย่างลึกซึ้งและคงทน รู้ข้อผิดพลาดในการเรียนรู้ของตนเอง

3. ผลความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาครู สาขาวิชาศิลปศึกษาโดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก มีคะแนนเฉลี่ย (\bar{X} = 93.17) เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (DEECCE) ขั้นที่ 5 แลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Exchange knowledge) ผู้วิจัยได้ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่ม มานำเสนอผลงานของกลุ่มตนเอง ว่าในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน สื่อ วัสดุอุปกรณ์ วิธีวัดและประเมินผล เป็นอย่างไร นักศึกษาแต่ละกลุ่มก็มีโอกาสได้เห็นผลงานของกลุ่มอื่น และมาสะท้อน เปรียบเทียบกับผลงานของกลุ่มตนเอง อีกทั้งในขั้นที่ 6 ประเมินผล (Evaluate outcomes) ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามเชิงประเมินแก่นักศึกษา เป็นรายกลุ่ม ถึงงานของกลุ่มตนเองและกลุ่มอื่น ว่ามีข้อดี และข้อจำกัดอย่างไร หากปรับเปลี่ยนกิจกรรม วิธีการ สื่อ และวิธีวัดและประเมินผลใหม่จะทำอะไร อย่างไรบ้าง เป็นต้น ส่วนนักศึกษาก็ได้ร่วมกันพิจารณาผลงานของตนเอง และกลุ่มอื่น แสดงความชื่นชม และเสนอแนะของผลงานกลุ่มอื่น เปิดใจรับฟัง น้อมรับ และเคารพความคิดเห็นของผู้อื่นเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข และตัดสินใจ สรุป เลือกหลักการ แนวคิด และการปฏิบัติที่ดีที่สุดเกี่ยวกับกิจกรรม วิธีการ สื่อ และวิธีวัดและประเมินผลเพื่อมาปรับปรุงพัฒนางานของตนเองให้ดียิ่งขึ้น จึงทำให้การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ของแต่ละกลุ่มอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งสอดคล้องกับ McGrath and MacEwan [8] ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานมีความสำคัญกับการเรียนรู้ของผู้เรียนเพราะสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในกระบวนการเรียนรู้ (Active) ผ่านการทำกิจกรรมที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติเอง ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้และทักษะที่คงทนยาวนาน รวมถึงการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานยังสามารถฝึกให้ผู้เรียนได้ฝึกแสดงความคิดเห็นอย่างมีวิจารณญาณจากการทำกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมมีความสำคัญต่อผู้เรียนเป็นอย่างยิ่ง และ Limbu [9] ได้กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกการทำงานร่วมกัน ช่วยเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ สร้างความมั่นใจให้ผู้เรียนและพัฒนาความเข้าใจโดยผ่านการทำกิจกรรมกลุ่มช่วยเพิ่มความสุขในการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนกับเพื่อน และผู้เรียนกับผู้สอน และช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนที่ไม่กล้าแสดงความคิดเห็นทางการพูดสามารถแสดงออกทางการทำกิจกรรมได้

4. ผลความคิดเห็นของนักศึกษาครู ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (DEECCE) อยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 4.27, S.D = 0.68) เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 4 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า ในการสอนทุกครั้ง ผู้วิจัยได้เตรียมการสอนโดยใช้คำถาม คลิปตัวอย่างการสอนของครูต้นแบบ และเสนอแนะให้แนวทางการออกแบบกิจกรรม สื่อ และวิธีวัดประเมินผลที่หลากหลายทางเลือกให้แก่ นักศึกษา รวมทั้งอธิบาย/สรุปเนื้อหาสำคัญของบทเรียนเพิ่มเติมที่นักศึกษาที่มีคำถาม เพื่อให้เกิดความชัดเจนยิ่งขึ้น ทุกกิจกรรมกระตุ้นความสนใจเรียนรู้และการคิดวิเคราะห์ เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถาม อภิปรายแลกเปลี่ยน เรียนรู้ และรับฟังความคิดเห็นของนักศึกษา ทำให้นักศึกษามีความสุขในการเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ Limbu [9] ระบุว่า การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัวในชีวิตประจำวันว่าสามารถมีความเชื่อมโยงกับความรู้ที่ได้เรียนรู้โดยผ่านการลงมือทำ สัมผัส จดจำ โดยผ่านการทำกิจกรรมกลุ่มช่วยเพิ่มความสุขในการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนกับเพื่อน และผู้เรียนกับผู้สอน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของเสกสรร สุขเสนา [11] ได้พัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามแนวการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับแนวคิดห้องเรียนกลับด้านเพื่อส่งเสริมคุณลักษณะพลเมืองอาเซียนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น วัตถุประสงค์ของการวิจัยคือ 1) เพื่อประเมินคุณลักษณะพลเมืองอาเซียนและศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นหลังทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามแนวการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับแนวคิดห้องเรียนกลับด้านเพื่อส่งเสริมคุณลักษณะพลเมือง นักเรียนมีความคิดเห็นต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามแนวการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับแนวคิดห้องเรียนกลับด้านเพื่อส่งเสริมคุณลักษณะพลเมืองอาเซียน ดังนี้ ด้านที่ 1 สาระความรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นที่ได้รับความรู้เพิ่มมากขึ้นจากเนื้อหาที่เรียน ด้านที่ 2 กิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นว่าการเรียนรู้ได้ดีมากจากกิจกรรมที่ปฏิบัติ และด้านที่ 3 การเพิ่มพูนทักษะต่าง ๆ นักเรียนมีความคิดเห็นว่ามีมากขึ้นแสดงออก มีทักษะกระบวนการคิดขั้นสูง และมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพิ่มมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำวิจัยไปใช้

1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) (DEECE) ผู้สอนต้องเลือกเกม กิจกรรม ที่เหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหาที่สอน และ สอดคล้องกับเนื้อหาในแต่ละหน่วยการเรียนรู้

1.2 ในการเล่นเกมหรือทำกิจกรรมแต่ละครั้ง ผู้สอนต้องอธิบายกติกา กฎเกณฑ์ ข้อตกลงการให้คะแนน หรือ แด้มใช้ชัดเจน เพื่อให้การเล่นเกม หรือกิจกรรมดำเนินการไปด้วยความราบรื่น

1.3 การใช้การจัดการเรียนรู้ แบบ“DEECE” ผู้สอนจะต้องมีแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนการสอนว่าจะมีการนำแผนการสอนไปใช้จริงที่โรงเรียน และเกณฑ์การประเมินผลงาน ให้นักศึกษาทราบตั้งแต่ชั่วโมงแรก

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) (DEECE) เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้ในรายวิชาอื่น ๆ

2.2 ควรมีการวิจัยโดยใช้แนวคิด การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) (DEECE) เพื่อพัฒนาคุณลักษณะของนักศึกษาในด้านต่าง ๆ เช่น ด้านการคิดวิเคราะห์ การแก้ไขปัญหา การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การทำงานเป็นทีม ภาวะผู้นำ และ คุณลักษณะความเป็นครู เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- [1] สถาบันพัฒนาครูคณาจารย์และบุคลากรทางการศึกษา. โครงการพัฒนาสมรรถนะของครูตามระบบการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : กระทรวงศึกษาธิการ; 2551.
- [2] ขนสิทธิ์ สิทธิสุนทร. เอกสารประกอบการสอนรายวิชา 111106 ความเป็นครูในสังคมไทย. มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี : ม.ป.ท. ; 2557.
- [3] สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 3 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. แนวคิดการจัดกิจกรรม ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้. [อินเทอร์เน็ต]. 2563 [เข้าถึงเมื่อ 28 มิถุนายน 2563]. เข้าใจได้จาก <http://www.surin3.go.th/data/4758>. 2563.
- [4] มาเรียม นิลพันธ์. วิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 8 นครปฐม : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร; 2557.
- [5] กระทรวงศึกษาธิการ. การเรียนรู้แบบ Activity-Based Learning. [อินเทอร์เน็ต]. [เข้าถึงเมื่อ 25 พฤษภาคม 2563]. เข้าใจได้จาก <https://www.moe.go.th/moe/th/news/detail.php?NewsID=16207&Key=news15>. 2553.
- [6] Gupte & et.al. Workshop A: Activity-Based Learning: disruptive Innovation in Education across Three Schools. [Internet]. 2018[cited 2018 May 12]. Available from: <http://www.bumc.bu.edu/jmedday/archives/2016-workshops/activity-based-learning-disruptive-innovation-in-education-across-three-schools/>. 2018.
- [6] ณัฐวิมล สกุนี. การพัฒนาเจตคติ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และพฤติกรรมการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน. [วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต] กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย; 2559.
- [8] McGrath, J. R., & MacEwan, G. Linking pedagogical practices of activity based teaching. The International Journal of Interdisciplinary Social Sciences 2011; 6(3): 261-274.
- [9] Limbu, P. Why do we need to use activity based learning method?. [Internet]. 2020[cited 2020 June 22]. Available from <http://eprogressiveportfolio.blogspot.com/2012/06/activity-based-teaching-method.html>Mayer.
- [10] Festus, A. Activity-Based Learning strategies in the mathematics classrooms. Journal of Education and Practice 2013; 4 (3):8-14.
- [11] เสกสรร สุขเสนา. การพัฒนาคุณลักษณะพลเมืองอาเซียนด้วยกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามแนวการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับแนวคิดห้องเรียนกลับด้านในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. [วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต]. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร; 2560.