

การสังเคราะห์กรอบแนวคิดการพัฒนาารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
แบบผสมผสานตามหลักทักษะชีวิต 4H เพื่อให้ได้คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์
ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์

Synthesis of Conceptual Framework Development of Blended Learning Activity Model in 4H
Life Skills for Graduated Qualifications of the Faculty of Education

ธณัฐชา รัตนพันธ์* สรเดช ครุฑจั่น และมนต์ชัย เทียนทอง

ภาควิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สังเคราะห์กรอบแนวคิดการพัฒนาารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามหลักทักษะชีวิต 4H เพื่อให้ได้คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ และ 2) ประเมินความเหมาะสมของกรอบแนวคิดที่สังเคราะห์ขึ้นเพื่อนำไปใช้เป็นต้นแบบในการจัดการเรียนการสอนระดับปริญญาตรี ซึ่งวิธีดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ศึกษาทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 2) ร่างกรอบแนวคิดขั้นต้น 3) กำหนดกลุ่มตัวอย่าง 4) สร้างแบบสอบถาม 5) เก็บรวบรวมข้อมูล และ 6) ปรับปรุงแก้ไขกรอบแนวคิด วิเคราะห์ และสรุปผล ผลการวิจัยได้กรอบแนวคิดของโมเดลที่มีชื่อว่า ทีแอลเอสโมเดล ประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่ 1) โมดูลผู้สอน 2) โมดูลการจัดการเรียนการสอน และ 3) โมดูลนักศึกษา ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบที่สังเคราะห์ขึ้นโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก สรุปได้ว่ารูปแบบที่สังเคราะห์ขึ้นสามารถนำไปใช้งานได้เหมาะสม

คำสำคัญ : การเรียนรู้แบบผสมผสาน, ทักษะชีวิต 4H, คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์

Abstract

The objectives of this research were as follows: 1) to synthesize the conceptual framework for development of blended learning activity model based on 4H life skills for graduated qualifications of the faculty of education, and 2) to evaluate the synthesized conceptual framework for using as an instructional model for undergraduate students. The research has 6 steps as follows: 1) study the principles, theories, and related literatures, 2) draft a preliminary conceptual framework, 3) define the samples, 4) create a questionnaire, 5) collect data, and 6) improve the synthesized framework, analyze and conclusion. The results of this research named TLS MODEL, consists of 3 modules as follows: 1) Teacher Module 2) Learning Module, and 3) Student Module. The evaluation of appropriateness of the synthesized model by experts revealed that they had agreed in at high level. In conclusion, that can be used the synthesized model property.

Keywords: Blended Learning, 4H Life Skill, Graduated Qualifieds

*ผู้นิพนธ์ประสานงาน thanatcha_rat@nstru.ac.th โทร. 0 92950 9426

1. บทนำ

ความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีและการสื่อสาร ทำให้การดำเนินชีวิต ค่านิยม และวัฒนธรรมบางอย่างเปลี่ยนแปลงไปส่งผลให้คนในสังคมเกิดการแข่งขันเพื่อให้การดำรงชีวิตและประกอบอาชีพดีขึ้น พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ฉบับแก้ไขเพิ่มเติม 2545 มาตรา 23 ระบุว่า การจัดการศึกษาทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัยต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษา โดยเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง สังคม และเรียนรู้ทักษะต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นทักษะทางวิชาการ ทักษะทางวิชาชีพ และทักษะในการดำรงชีวิต เป้าหมายของการจัดการศึกษาจึงมุ่งให้ผู้เรียนเป็นคนเก่ง คนดี และเป็นคนที่มีความสุข แต่จากสภาพสังคมไทยในปัจจุบัน พบว่า การจัดการศึกษาของไทยยังไม่บรรลุจุดมุ่งหมาย จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่เด็กและเยาวชนไทยควรได้รับการพัฒนาไปสู่การเป็นคนที่มีคุณภาพ [1] ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) มีจุดมุ่งหมายของการจัดการศึกษา 3 ยุค คือ ยุคเกษตรกรรม ยุคอุตสาหกรรม และยุคความรู้ การศึกษาไทยต้องก้าวไปสู่เป้าหมายในยุคความรู้ จุดท้าทายในการจัดการศึกษาควรเป็นไปในทิศทางของความสุขในการทำงานอย่างมีเป้าหมายเพื่อชีวิตที่ดีในยุคความรู้ โดยการกระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ตลอดชีวิต ผู้สอนจึงต้องยึดหลักสอนน้อย เรียนมากด้วยการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียน ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 จะเกิดขึ้นได้จากผู้สอนต้องออกแบบการเรียนรู้และอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ [2] สอดคล้องกับงานวิจัยที่ให้ความเห็นว่า การเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนรู้และเปลี่ยนแปลงวิถีคิดให้สอดคล้องและสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลกแห่งการแข่งขัน เมื่อการเรียนรู้ในศตวรรษใหม่มีค่าสำคัญที่น่าสนใจ คือ คำว่า Teach Less และ Learn More ซึ่งหมายถึง การเปลี่ยนวิธีการศึกษาด้วยการเปลี่ยนแปลงเป้าหมายจากความรู้ (Knowledge) ไปสู่ทักษะ (Skill or Practices) โดยผู้สอน (Teacher) จะถูกให้ความหมายหรือคำจำกัดความใหม่มาเป็นเพียง Facilitator โดยระบุหน้าที่หรือคำจำกัดความว่าเป็นผู้อำนวยการเรียนรู้หรือผู้ชี้แนะ (Coach) ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงจากการศึกษาหรือการเรียนรู้ที่มีผู้สอนเป็นหลักไปเป็นผู้เรียนเป็นหลัก ดังนั้น การเรียนรู้จึงจะต้องเรียนรู้จากเนื้อหาหลายส่วนและให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง [3]

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับงานด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนในประเทศสหรัฐอเมริกาของ Baker พบว่า เริ่มต้นศึกษาอย่างจริงจังครั้งแรกเมื่อหนึ่งร้อยปีที่ผ่านมา โดยมหาวิทยาลัยไอโอวาได้พัฒนารูปแบบการพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับเด็กและเยาวชนขึ้น เรียกว่า Targeting Life Skills Model หรือรูปแบบเป้าหมายทักษะชีวิต ต่อมาได้ถูกนำไปประยุกต์ใช้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งรูปแบบเป้าหมายทักษะชีวิตเป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะชีวิตเด็กและเยาวชนโดยมีหลักสำคัญ 4 ประการ ที่เรียกว่า 4H ได้แก่ 1) การพัฒนาด้านความคิดและการจัดการ (Head) 2) การพัฒนาด้านการสร้างสัมพันธ์กับผู้อื่น (Heart) 3) การพัฒนาด้านการทำงานและการเป็นพลเมืองที่ดี (Hand) และ 4) การพัฒนาด้านการใช้ชีวิตและการดูแลตนเอง (Health) [4] สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ได้ให้ความหมายว่า การจัดการกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” โดยมีหลักการที่สำคัญ คือ การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่

ครอบคลุมหลักองค์ 4 แห่งการศึกษา ได้แก่ 1) ด้านพุทธิศึกษา คือ ความรอบรู้วิชาการที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิต การศึกษาและการเรียนรู้ 2) ด้านจริยศึกษา คือ การมีศีลธรรมจรรยาที่ดี มีความซื่อสัตย์ต่อตนเองและผู้อื่น มีความรับผิดชอบต่อนานาชาติ และมีสำนึกที่ดีต่อส่วนรวม 3) ด้านหัตถศึกษา คือ ความรู้และทักษะในการทำงาน มีความคิดสร้างสรรค์ มีทัศนคติที่ดีต่องาน และเห็นคุณค่าของการทำงาน และ 4) ด้านพลศึกษา คือ การมีสุขภาพแข็งแรง การกินอาหารที่ถูกต้อง และการออกกำลังกายให้เหมาะสม รวมทั้ง ความสะอาดและสุขาภิบาลด้วย [5] ซึ่งมีงานวิจัยที่สนับสนุนคุณลักษณะที่จำเป็นในการดำรงชีวิตดังกล่าว โดยเป็นงานวิจัยเกี่ยวกับการสร้างกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต 4H สำหรับเยาวชนในชุมชนเขตเมือง กรณีศึกษาเทศบาลเมืองยะลา [6] โดยเพื่อศึกษาผลการดำเนินงานตามกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นเยาวชนในพื้นที่จากนั้นการสร้างกิจกรรมสำหรับเยาวชน โดยการมีส่วนร่วมของเยาวชนกำหนดการสร้างทักษะชีวิต 4 ด้าน อันได้แก่ ทักษะชีวิตด้านผู้นำ (Head) ทักษะชีวิตด้านความร่วมมือ (Hand) ทักษะชีวิตด้านสุขภาพ (Health) และทักษะชีวิตด้านจิตใจ (Heart) ผลการประเมินการดำเนินกิจกรรม พบว่า กิจกรรมทั้ง 4 โครงการ มีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่ใช้ในกิจกรรมพัฒนาทักษะชีวิตการมีส่วนร่วมของเยาวชนทุกคนและฝ่ายที่เกี่ยวข้องในการอำนวยความสะดวกด้านสถานที่ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม เยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมสำหรับเยาวชนในระดับมากที่สุด และจากงานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทักษะชีวิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน พบว่า ความสามารถในการแก้ปัญหาทักษะชีวิตของผู้เรียนหลังการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ และมีพัฒนาการของความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทักษะชีวิตด้านการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานเพิ่มสูงขึ้นในแต่ละแผนกิจกรรม [7] นอกจากนี้ยังมีแนวคิดเกี่ยวกับทักษะชีวิต SMART 4H ว่าจะอย่างไรให้เด็กไทยฉลาด ตามหลักทักษะชีวิต 4H ซึ่งประกอบด้วย 1) Head ทักษะการคิด วิเคราะห์ ตามช่วงวัย 2) Heart ทักษะการเข้าใจ เห็นใจ เย็นเป็น ยอมเป็น ยืดหยุ่น ยิ้มแย้ม อ่อนโยน ตามช่วงวัย 3) Hand ทักษะชีวิต ตามช่วงวัย 4) Health กลมเกลียวกับสรรพสิ่งเชื่อมโยงตนเองกับสิ่งแวดล้อมสามารถปฏิบัติหน้าที่พลเมืองได้ดี ซึ่งผลนั้นก็เพื่อให้เด็กไทยสามารถใช้ชีวิตได้อย่างมีความสุขในยุคสังคมปัจจุบัน [8]

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหลักทักษะชีวิตข้างต้น จะเห็นได้ว่ามีเนื้อหาสอดคล้องกับรอบคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราชที่เกี่ยวกับการพัฒนาทักษะชีวิต 4H ซึ่งสรุปได้ดังนี้ คือ 1) ทักษะชีวิตด้านสติปัญญา (Head) 2) ทักษะชีวิตด้านเรียนรู้และปฏิบัติจริง (Hand) 3) ทักษะชีวิตด้านทัศนคติ (Heart) และ 4) ทักษะชีวิตด้านสุขภาพ (Health) ซึ่งมีกรอบคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ 3 ด้าน คือ 1) คุณวุฒิ ประกอบด้วย 1. มีความรู้และประสบการณ์เรียนรู้ทั้งในวิชาการ และวิชาชีพ 2. มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ ประยุกต์ใช้ความรู้และประสบการณ์ปรับปรุงพัฒนางาน 3. มีทักษะความสามารถสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและมีความรับผิดชอบ 4. มีความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และ 5. มีความสามารถใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์หรือคณิตศาสตร์หรือกระบวนการวิจัย 2) คุณธรรมจริยธรรม ประกอบด้วย 1. มีวินัยและค่านิยมที่ดีงาม 2. มีวิถีดำเนินชีวิตด้วยคุณลักษณะของความเป็นไทย มีทักษะชีวิต และมีวุฒิภาวะทางสังคม 3. มีความเป็นประชาธิปไตย 4. มีจิตอาสาในการอนุรักษ์ พัฒนา สิ่งแวดล้อม และ 5. มีความรัก ความภูมิใจในท้องถิ่น และ 3) คุณลักษณะ ประกอบด้วย 1. เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ เรียนรู้ตลอดชีวิต 2. เป็นนักปฏิบัติ

อาชีพ นักสร้างสรรค์ 3. เป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีทรงประสิทธิภาพ 4. ทำงานแบบชาญฉลาด และ 5. สุขภาพดี [9] และในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการจัดการระบบสารสนเทศทางการศึกษา ประกอบด้วย ผลการเรียนรู้ 6 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านคุณธรรมจริยธรรม 2) ด้านความรู้ 3) ด้านทักษะทางปัญญา 4) ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ 5) ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยี และ 6) ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้ ผลการจัดการเรียนรู้ในรอบ 3 ปีการศึกษาที่ผ่านมา พบว่า นักศึกษามีผลการเรียนรู้ในแต่ละด้านอยู่ในระดับดีแต่ยังขาดในส่วนของการเรียนรู้เพื่อให้สอดคล้องกับทักษะในการดำรงชีวิตและการทำงานซึ่งดูได้จากผลของกิจกรรมการเรียนรู้อื่นๆ และจากการวัดประเมินผลในการจัดกิจกรรมของรายวิชามีผลคะแนนบางกิจกรรมต่ำกว่าร้อยละ 50 [10]

ด้วยเหตุผลต่างๆ ข้างต้นทำให้ผู้วิจัยกรอบแนวคิดการพัฒนาบทเรียนตามรูปแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ตามหลักทักษะชีวิต 4H เพื่อให้ได้คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ ในรายวิชาการจัดการระบบสารสนเทศทางการศึกษา หลักสูตรระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ซึ่งรายละเอียดของเนื้อหาวิชามีการวัดผลการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัย ซึ่งประกอบด้วย 1) คุณวุฒิ 2) คุณธรรมจริยธรรม และ 3) คุณลักษณะ พร้อมทั้งสอดคล้องตามหลักทักษะชีวิต 4H ซึ่งประกอบด้วย 1) ทักษะชีวิตด้านสติปัญญา (Head) 2) ทักษะชีวิตด้านเรียนรู้และปฏิบัติจริง (Hand) 3) ทักษะชีวิตด้านทัศนคติ (Heart) และ 4) ทักษะชีวิตด้านสุขภาพ (Health) เพื่อให้ผู้วิจัยจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผลการเรียนรู้ในแต่ละด้านเพิ่มสูงขึ้นและเพื่อจะช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียน จากนั้นจึงพัฒนาบทเรียนโดยการจัดการกิจกรรมตามหลักทักษะชีวิตด้วยสื่อต่างๆ ให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มสูงขึ้น รวมทั้งเพื่อกระตุ้นการตอบสนองให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติเชิงโต้ตอบด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Activity Learning) ทั้งการเรียนการสอนแบบ Face-to-Face Learning และการเรียนการสอนแบบ Online Learning เพื่อให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนในยุคศตวรรษที่ 21 ที่การเรียนการสอนนั้นไม่จำกัดอยู่เฉพาะในห้องเรียนสามารถเรียนได้จากทุกสถานที่และทุกเวลา (Ubiquitous Learning) [11] เพื่อทำให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลินไปกับการเรียนรู้และส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะชีวิตได้ดียิ่งขึ้น จากข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้นจึงได้กรอบแนวคิดเพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของกรอบแนวคิดก่อนนำไปใช้ทำการวิจัยจริง โดยตั้งวัตถุประสงค์ไว้ 2 ข้อ คือ 1) เพื่อสังเคราะห์กรอบแนวคิดการพัฒนาบทเรียนตามรูปแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามหลักทักษะชีวิต 4H เพื่อให้ได้คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ และ 2) เพื่อประเมินความเหมาะสมของกรอบแนวคิดที่สังเคราะห์ขึ้นเพื่อนำไปใช้เป็นต้นแบบในการจัดการเรียนการสอนระดับปริญญาตรี

2. วิธีดำเนินการวิจัย

2.1 ขอบเขตการวิจัย

การสังเคราะห์กรอบแนวคิดนี้ ใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้เชี่ยวชาญชั้นมาก่อน หลังจากนั้นจึงจะพัฒนาบทเรียนในรายวิชาการจัดการระบบสารสนเทศทางการศึกษา หลักสูตรระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช เพื่อนำไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

นวัตกรรมที่เกี่ยวข้องในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ทักษะชีวิต 4H (Life Skills 4H) การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Activities) และคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ (Graduate Qualifications) เพื่อนำมาสังเคราะห์ตอบประเด็นการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) ในด้านทักษะชีวิตและอาชีพในการดำรงชีวิต โดยเน้นย้ำด้านทักษะในการประกอบอาชีพและการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข และให้สอดคล้องกับการจัดกระบวนการเรียนการสอนตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ฉบับแก้ไขเพิ่มเติม 2545 มาตรา 23

2.1.1 ประชากร

2.1.1.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้หรือการแนะแนววิชาชีพใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อสังเคราะห์หารูปแบบกิจกรรมที่เหมาะสม โดยเป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านจัดการกิจกรรมการเรียนรู้หรือการแนะแนววิชาชีพ มีประสบการณ์ในการทำงานไม่ต่ำกว่า 5 ปี

2.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

2.1.2.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้หรือการแนะแนววิชาชีพ ใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อสังเคราะห์หารูปแบบกิจกรรมที่เหมาะสม คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีเฉพาะเจาะจง จำนวน 13 คน

2.1.3 รูปแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ตามหลักทักษะชีวิต 4H เพื่อให้ได้คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์

2.1.3.1 การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) มีดังนี้

2.1.3.1.1 การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Face-to-Face Learning

2.1.3.1.2 การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Online Learning

2.2 วิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้แบ่งขั้นตอน ดังนี้

2.2.1 ศึกษาทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะชีวิต 4H การเรียนรู้แบบผสมผสาน การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ และคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์

2.2.2 สังเคราะห์ ร่าง กรอบแนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามหลักทักษะชีวิต 4H เพื่อให้ได้คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ นำไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อปรับปรุงแก้ไขทำกรอบแนวคิด

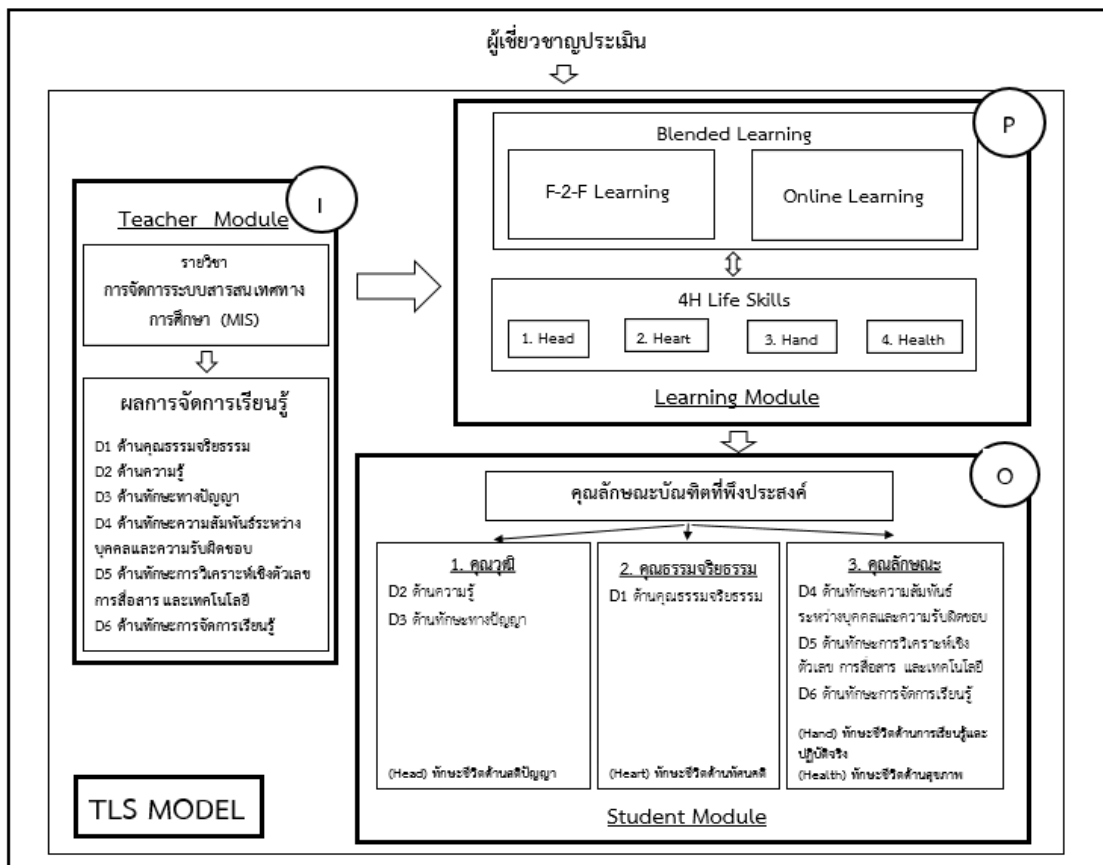
2.2.3 กำหนดกลุ่มประชากรและคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยเป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านจัดการกิจกรรมการเรียนรู้หรือการแนะแนววิชาชีพ มีประสบการณ์ในการทำงานไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 13 คน

2.2.4 สร้างแบบสอบถามประเมินความเหมาะสมของกรอบแนวคิดรูปแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามหลักทักษะชีวิต 4H เพื่อให้ได้คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ และทำการทดสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ก่อนนำไปเก็บรวบรวมข้อมูล

- 2.2.5 เก็บรวบรวมข้อมูล โดยการสัมภาษณ์ข้อมูลเชิงลึก จากนั้นทำการสอบถามความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ ด้วยแบบสอบถาม
- 2.2.6 ปรับปรุงแก้ไขกรอบแนวคิดตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ วิเคราะห์และสรุปผล

3. ผลการวิจัย

การสังเคราะห์กรอบแนวคิดการพัฒนา รูปแบบการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามหลักทักษะชีวิต 4H เพื่อให้ได้คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ ได้กรอบแนวคิด ดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดในการพัฒนาบทเรียนตามรูปแบบการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามหลักทักษะชีวิต 4H เพื่อให้ได้คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์

จากรูปที่ 1 กรอบแนวคิดในการพัฒนาบทเรียนตามรูปแบบการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามหลักทักษะชีวิต 4H เพื่อให้ได้คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ โดยกรอบแนวคิด TLS Model (ทีแอลเอส โมเดล) มีการทำงาน 3 โมดูลหลัก ดังนี้

- 1) **Teacher Module โมดูลผู้สอน** เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา การจัดการระบบสารสนเทศทางการศึกษา (MIS) ซึ่งจะสอนเพื่อให้ได้ผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ 6 ด้าน ประกอบด้วย 1) ด้านคุณธรรมจริยธรรม 2) ด้านความรู้ 3) ด้านทักษะทางปัญญา 4) ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ 5) ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยี และ 6) ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้
- 2) **Learning Module โมดูลการจัดการเรียนสอน** โดยใช้หลักทักษะชีวิต 4H ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย 1) ทักษะชีวิตด้านสติปัญญา (Head) 2) ทักษะชีวิตด้านเรียนรู้และปฏิบัติจริง (Hand) 3) ทักษะชีวิตด้านทัศนคติ (Heart) และ 4) ทักษะชีวิตด้านสุขภาพ (Health) โดยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบผสมผสาน (Blended Learning) คือ การเรียนการสอนแบบ Face-to-Face Learning และการจัดการเรียนการสอนแบบ Online Learning

โดยการเรียนการสอนแบบ Face-to-Face Learning ประกอบด้วย

- ผู้สอนช่วยสร้างความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
- ผู้สอนชี้แจงชุดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละกิจกรรมให้ผู้เรียนเข้าใจอย่างชัดเจน
- ผู้สอนใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักทักษะชีวิต 4H ที่เหมาะสมกับเนื้อหาในรายวิชา
- ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักทักษะชีวิต 4H
- ผู้สอนให้คำปรึกษาและอำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียนในการเรียนรู้อย่างทั่วถึง
- ผู้สอนสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
- ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการค้นคว้าและแสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง
- ผู้สอนส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในการทำงานเพิ่มมากยิ่งขึ้น
- ผู้สอนใช้คำถามกระตุ้นให้แสดงความคิดเห็นแต่ละกิจกรรมและร่วมกันสรุปความรู้ร่วมกัน

และการเรียนการสอนแบบ Online Learning ประกอบด้วย

- การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในห้องเรียนเสมือนจริง
- พื้นที่การแสดงความคิดเห็นร่วมกันผ่านเครือข่ายสังคม
- ห้องเรียนออนไลน์ผ่านระบบเครือข่าย
- บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
- การสร้างชิ้นงานออนไลน์
- การสนทนาออนไลน์
- การถ่ายวิดีโอออนไลน์
- การบันทึกการเรียนรู้ออนไลน์
- การทำแบบฝึกหัดและกิจกรรมท้ายหน่วยออนไลน์

- 3) **Student Module โมดูลนักศึกษา** เป็นผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากดำเนินงานให้ได้ผลของคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ 3 ด้าน คือ 1) ด้านคุณวุฒิ 2) ด้านคุณธรรมจริยธรรม และ 3) ด้าน

คุณลักษณะ โดยวัดผลจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งการจัดการเรียนการสอนแบบ Face-to-Face Learning และการจัดการเรียนการสอนแบบ Online Learning โดยใช้หลักทักษะชีวิต 4H

ความสัมพันธ์โมดูลของกรอบแนวคิดการพัฒนาบทเรียนตามรูปแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามหลักทักษะชีวิต 4H เพื่อให้ได้คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ เริ่มต้นที่ Teacher Module โดยผู้สอนจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการจัดการระบบสารสนเทศทางการศึกษา ซึ่งจะวัดเพื่อให้ได้ผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ 6 ด้าน ประกอบด้วย 1) ด้านคุณธรรมจริยธรรม 2) ด้านความรู้ 3) ด้านทักษะทางปัญญา 4) ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ 5) ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยี และ 6) ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้ ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วย Learning Module ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน (Blended Learning) ประกอบด้วย การเรียนการสอนแบบ Face-to-Face Learning และการจัดการเรียนการสอนแบบ Online Learning ตามหลักการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยทักษะชีวิต 4H เพื่อให้ได้คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช 3 ด้าน คือ 1) ด้านคุณวุฒิ 2) ด้านคุณธรรมจริยธรรม และ 3) ด้านคุณลักษณะ (ดังปรากฏในรูปที่ 1)

4. สรุปผลและอภิปรายผล

การศึกษากรอบแนวคิดในการพัฒนาบทเรียนตามรูปแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามหลักทักษะชีวิต 4H เพื่อให้ได้คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ ปรากฏดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการประเมินกรอบแนวคิดในการพัฒนาบทเรียนตามรูปแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามหลักทักษะชีวิต 4H เพื่อให้ได้คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	แปลผล
1) ความเหมาะสมขององค์ประกอบภาพรวมของ TLS MODEL	4.58	0.84	มากที่สุด
2) ความเหมาะสมของ Teacher Module	4.53	0.75	มากที่สุด
3) ความเหมาะสมของ Learning Module	4.42	0.89	มาก
4) ความเหมาะสมของการเรียนรู้แบบ Blended Learning	4.40	0.73	มาก
5) ความเหมาะสมของการเรียนรู้แบบ Face-to-Face Learning	4.43	0.70	มาก
6) ความเหมาะสมของการเรียนรู้แบบ Online Learning	4.50	0.58	มากที่สุด
7) ความเหมาะสมของ Student Module	4.40	0.57	มาก
8) ความเหมาะสมของการนำไปใช้งานจริง	4.61	0.82	มากที่สุด
รวม	\bar{x}	4.48	มาก

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินกรอบแนวคิดในการพัฒนาบทเรียนตามรูปแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามหลักทักษะชีวิต 4H เพื่อให้ได้คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ พบว่า ความ

คิดเห็นที่ได้จากการสอบถามผู้เชี่ยวชาญทางด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านการสอน ด้านการจัดการ กิจกรรมการเรียนรู้ และผู้เชี่ยวชาญจากสาขาที่เกี่ยวข้อง จำนวน 13 คน ผลปรากฏว่า ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมี ค่าเฉลี่ยภาพรวมทั้ง 8 ด้าน เท่ากับ 4.48 ($\bar{X} = 4.48$) ซึ่งแปลผลการประเมินภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยแบ่งเป็นการ แปลผลการประเมิน 2 ระดับ คือ 1) ผลประเมินอยู่ในระดับมากมี 4 ด้าน ได้แก่ ความเหมาะสมของ Learning Module ความเหมาะสมของการเรียนรู้แบบ Blended Learning ความเหมาะสมของการเรียนรู้แบบ Face-to-Face Learning และความเหมาะสมของ Student Module และ 2) ผลประเมินอยู่ในระดับมากที่สุดมี 4 ด้าน ได้แก่ ความเหมาะสมขององค์ประกอบภาพรวมของ TLS MODEL ความเหมาะสมของ Teacher Module ความเหมาะสมของการเรียนรู้แบบ Online Learning และความเหมาะสมของการนำไปใช้จริง

ประเด็นสำคัญที่น่าอภิปรายผล คือ ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในหัวข้อการประเมินที่อยู่ใน ระดับมากที่สุด ซึ่งได้แก่ ความเหมาะสมขององค์ประกอบภาพรวมของ TLS MODEL ความเหมาะสมของ Teacher Module ความเหมาะสมของการเรียนรู้แบบ Online Learning และความเหมาะสมของการนำไปใช้จริง ซึ่งสอดคล้อง กับงานวิจัย ที่กล่าวว่า การจัดกิจกรรมกลุ่มมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน โดยผู้เรียนสามารถปรับตัวเข้าสู่ สังคมการเรียนรู้ร่วมกันและผู้เรียนสามารถเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีความสุข นอกจากนี้ยัง ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนและกลุ่มเพิ่มสูงขึ้น [12] นอกจากนี้ ยังพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ หลักทักษะชีวิตจะช่วยให้ผู้เรียนดำเนินชีวิตได้อย่างรู้เท่าทันภัยคุกคามในชีวิตประจำวันที่มาพร้อมกับการเปลี่ยนแปลง อย่างรวดเร็วของโลกในยุคปัจจุบัน และพร้อมทั้งตอบสนองความท้าทายของโลกยุคโลกาภิวัตน์อีกด้วยเช่นกัน [13]

สรุปได้ว่า กรอบแนวคิดในการพัฒนาบทเรียนตามรูปแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามหลัก ทักษะชีวิต 4H เพื่อให้ได้คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็น ต้นแบบในการเรียนการสอนในรายวิชาที่มีเนื้อหาเหมาะสมกับการจัดการเรียนการสอนตามกรอบแนวคิดดังกล่าว และ จากผลการสัมภาษณ์ข้อมูลเชิงลึก พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ออนไลน์มาเป็นตัวช่วย โดยมีงานวิจัยที่สอดคล้องกับกรอบแนวคิดดังกล่าวว่า การใช้สื่อทางด้านเทคโนโลยี สารสนเทศ และสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) มาช่วยในการจัดการเรียนการสอนจะทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนเป็นไปในทิศทางที่ดีขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และใช้ชีวิตได้อย่างมีความสุข พร้อมทั้งจะเข้าสู่ ภาวะการทำงานได้เป็นอย่างดี [14]

5. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ อ.ดร.สรเดช ครุฑจ๋อน และ ศ.ดร.มนต์ชัย เทียนทอง อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่กรุณาให้ คำแนะนำในการทำวิจัยชิ้นนี้และขอขอบคุณผู้ให้ข้อมูลทุกท่าน ที่กรุณาตอบสัมภาษณ์และตอบแบบสอบถาม ซึ่ง สามารถนำข้อมูลมาวิเคราะห์ได้เป็นอย่างดี

6. เอกสารอ้างอิง

- [1] กระทรวงศึกษาธิการ, 2545, “พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545,” กรุงเทพฯ : พริกหวานกราฟฟิค.
- [2] วิจารย์ พานิช, 2555, “ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills),” <http://www.vcharkarn.com/varticle/60454> [22 มกราคม 2558].
- [3] สุปรียา ศิริพัฒนกุลขจร, 2555, “การพัฒนารูปแบบห้องเรียนเสมือนจริงแบบจำลองสถานการณ์ร่วมกับการฝึกปฏิบัติเรื่องการผลิตรายการโทรทัศน์,” วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- [4] จุฬาลักษณ์ โสระพันธ์, 2552, “โมเดลเชิงสาเหตุของการใช้รูปแบบเป้าหมายทักษะชีวิตที่มีผลต่อคุณภาพนักเรียน,” วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา (An Online Journal of Education). OJED, Vol.4, No.1, 2009, pp. 919-933. คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [5] กระทรวงศึกษาธิการ, 2558, “คู่มือบริหารจัดการเวลาเรียน “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”,” สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.).
- [6] สุริยัน ยูโษะ, 2556, “รูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะชีวิต 4H สำหรับเยาวชนในชุมชนเขตเมือง กรณีศึกษาเทศบาลนครยะลา,” วารสาร AL-NUR, ปีที่ 8 ฉบับที่ 15 (ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2556), มหาวิทยาลัยอิสลามยะลา.
- [7] มณฑนา บรรพสุทธิ, 2553, “การพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาที่ทักษะชีวิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน,” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- [8] ประภาพรณ จุเจริญ, 2557, “SMART 4 H : ก้าวแรกของเด็กไทย ก้าวไปสู่ประชาคมอาเซียน : ทำอย่างไรให้เด็กไทยสมาร์ท,” <http://www.aihd.mahidol.ac.th/new/th> [10 กรกฎาคม 2558].
- [9] กองพัฒนานักศึกษา, 2558, “คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช,” เอกสารประกอบการประชุมคณะกรรมการประจำมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช.
- [10] หลักสูตรคอมพิวเตอร์ศึกษา, “มคอ. 5 รายวิชาการจัดการระบบสารสนเทศทางการศึกษา,” หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต (หลักสูตร 5 ปี) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์, คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช.
- [11] ทิศนา ขมมณี, 2555, “ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ,” พิมพ์ครั้งที่ 16, กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [12] อนุวัต ชัยเกียรติธรรม, 2552, “การพัฒนารูปแบบการฝึกอบรมครูสอนภาษาอังกฤษแบบค่ายกิจกรรม,” วิทยานิพนธ์ครุศาสตรอุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- [13] เทอดศักดิ์ นิสังกาศ, 2557, “การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมครูกิจกรรมโดยใช้กระบวนการค่ายกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตให้ผู้เรียนอาชีวศึกษาโดยใช้กระบวนการค่ายกิจกรรม,” วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

- [14] Heather M. Gray, Paige M. Shaffer, Sarah E. Nelson and Howard J. Shaffer, 2015, “Changing Social Networks Among Homeless Individuals: A Prospective Evaluation of a Job-and Life-Skills Training Program,” Community Ment Health J.