Educational Administration and Innovation Journal
Vol.6 No.2 May - August 2026

การพัฒนาการออกแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะโดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก สำหรับครูโรงเรียนเครือข่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

THE DEVELOPMENT AND DESIGN OF COMPETENCY-BASED LEARNING ANAGEMENT BY USING THE ACTIVE LEARNING PROCESS FOR TEACHERS IN THE SCHOOL TEACHER PROFESSIONAL EXPERIENCE NETWORK

อาภากร โพธิ์ดง[1], เนรัญชลา จารุจิตร[2], ทิพย์รัตน์ มาศเมธาทิพย์[3], กุสุมา ขันกสิกรรม[4]
Arpakron Phodong[1], Neranchala Jarujit[2], Thipparat Masmeatathip[3], Kusuma Khankasikam[4]

Corresponding Author E-mail: Arpakron.p@nsru.ac.th
Received: Dec 25, 2025; Revised: Mar 19, 2026; Accepted: Mar 23, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ1) เพื่อพัฒนาการออกแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะโดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู 2) เพื่อศึกษาผลการใช้การออกแบบการจัดการเรียนรู้ 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของครูที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ครูในโรงเรียนเครือข่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู จำนวน 60 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง ขั้นตอนการวิจัย1)การสร้างและตรวจสอบคุณภาพ 2) การทดลองใช้ 3) การประเมินความพึงพอใจ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบทดสอบความรู้เป็นแบบเลือกตอบ แบบประเมินความสามารถในการคิดออกแบบการจัดการเรียนรู้ แบบประเมินความสามารถการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้และแบบประเมินความพึงพอใจการวิเคราะห์ข้อมูล โดยหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) การออกแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะมีความเหมาะสมในระดับมาก 2) ผลการใช้การจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจของครูอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้สมรรถนะ, กระบวนการ Active Learning

[1,2]ผู้ช่วยศาสตราจารย์, คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
[1,2]Assistant Professor, Faculty of Education, Nakhon Sawan Rajabhat University
[3,4]อาจารย์, คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
[3,4]Teacher, Faculty of Education, Nakhon Sawan Rajabhat University

Abstract

This research aimed to: 1) develop teachers' competency-based instructional design using an active learning approach; 2) examine the effects of the implemented instructional design; and 3) evaluate teachers' satisfaction toward the instructional management. The sample consisted of 60 teachers from the professional teaching practice network schools, selected by purposive sampling. The research procedures comprised three phases: 1) instrument construction and validation, 2) implementation of the instructional design, and 3) evaluation of teachers' satisfaction. The research instruments included a multiple-choice knowledge test, an assessment form for instructional design thinking ability, an assessment form for lesson plan writing ability, and a satisfaction questionnaire. Data were analyzed using percentage, mean, standard deviation, and a dependent samples t-test. The findings revealed that: 1) the competency-based instructional design was at a high level of appropriateness; 2) the post-implementation results were significantly higher than the pre-implementation results at the .05 level; and 3) teachers' satisfaction was at a high level.

Keywords : Competency-Based Learning Management, Active Learning Process

บทนำ

ปัจจุบันครูส่วนใหญ่ยังขาดทักษะในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะที่มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะการบูรณาการความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ รวมถึงการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก ทำให้การจัดการเรียนรู้ยังคงเน้นการถ่ายทอดความรู้มากกว่าการพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนขาดโอกาสในการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง การแก้ปัญหา และการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง แม้ว่าจะมีการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะอย่างต่อเนื่องในระดับนโยบายและการปฏิบัติ แต่ยังพบว่าการพัฒนาครูในด้าน “การออกแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะโดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก” ยังขาดรูปแบบหรือแนวทางที่เป็นระบบและสามารถนำไปใช้ได้จริงในบริบทของสถานศึกษา อีกทั้งงานวิจัยที่ผ่านมา ส่วนใหญ่มุ่งเน้นผลลัพธ์ของผู้เรียน มากกว่าการพัฒนาศักยภาพของครูในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ จึงยังมีช่องว่างในการพัฒนาองค์ความรู้และแนวปฏิบัติที่ช่วยยกระดับสมรรถนะของครูอย่างเป็นรูปธรรม

โรงเรียนเครือข่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูเป็นแหล่งสำคัญในการพัฒนานักศึกษาครูและครูพี่เลี้ยง ซึ่งมีบทบาทโดยตรงต่อการถ่ายทอดแนวคิดและรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปสู่ครูรุ่นใหม่ การพัฒนาครูในบริบทดังกล่าวจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากสามารถส่งผลต่อคุณภาพของการจัดการเรียนรู้ทั้งในปัจจุบันและอนาคต การศึกษาในกลุ่มครูโรงเรียนเครือข่ายจึงเป็นกลไกสำคัญในการยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะให้เกิดผลอย่างเป็นรูปธรรมในระบบการศึกษา จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนาการออกแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะโดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก สำหรับครูโรงเรียนเครือข่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู เพื่อให้ได้แนวทางที่มีประสิทธิภาพและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมต่อไป

จากการศึกษาสภาพ ปัญหา ความสำคัญ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจะเห็นได้ว่าการพัฒนาออกแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning สำหรับครูโรงเรียนเครือข่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู เป็นแนวทางในการวางแผนและเขียนแผนการจัดการเรียนรู้รวมทั้งการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ ทำให้เห็นโครงสร้างและองค์ประกอบสำคัญของกระบวนการเรียนการสอนอย่างชัดเจนครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ได้เล็งเห็นความสำคัญในการพัฒนาครูและ บุคลากรทางการศึกษา เพื่อให้ครูมีความเชี่ยวชาญในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการออกแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะโดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก สำหรับครูโรงเรียนเครือข่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู
2. เพื่อเพื่อเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้ก่อนและหลังการใช้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก สำหรับครูโรงเรียนเครือข่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะโดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก สำหรับครูโรงเรียนเครือข่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

การทบทวนวรรณกรรม

ความหมายของการออกแบบการเรียนรู้

Shambaugh and Magliaro (1997: 24) ให้ความหมายของ การออกแบบการเรียนรู้ คือ กระบวนการเชิงระบบที่ใช้ในการวิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียนเพื่อจัดหาสิ่งที่จะช่วยให้นักออกแบบการเรียนการสอนสร้างสิ่งที่เป็นไปได้เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียน

ชนาธิป พรกุล (2551: 109-110) กล่าวโดยสรุปว่า การออกแบบการเรียนรู้ เป็นการวางเค้าโครงของการสอนของครูที่ทำให้เห็นภาพรวมของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ถือเป็นขั้นตอนในการเลือกวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการเรียนการสอน วิธีการสอน เทคนิคการสอน เพื่อใช้เป็นแนวทางกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะปรากฏในแผนการจัดการเรียนรู้

การออกแบบการเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการวางแผน การเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ โดยคำนึงถึงการบูรณาการวิธีการสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหาและคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ความต้องการของผู้เรียน รวมถึงการสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนบรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้ สามารถพัฒนาศักยภาพผู้เรียนได้อย่างเต็มที่ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ

ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ การเรียนที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ลงมือปฏิบัติจริง และมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้ โดยคำนึงถึงความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียน เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนเป็นผู้ร่วมสร้างความรู้ด้วยตนเอง (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. 2562: 4)

ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

1. Active Learning ช่วยให้นักเรียนคิดด้วยตนเองและลงมือทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง แทนที่จะฟังครูเพียงอย่างเดียว นำเรียนจะได้ลองทำสิ่งต่างๆ เลือกและตัดสินใจว่าจะเรียนรู้อย่างไรให้ดีที่สุด การเรียนรู้แบบ Active Learning ส่งเสริมให้นักเรียนเป็นผู้นำการเรียนรู้ของตนเอง ช่วยให้พวกเขาฉลาดขึ้น คิดอย่างรอบคอบ และตัดสินใจว่าจะทำอย่างไรต่อไป (Metacognition) Active Learning Active Learning เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการพัฒนาความคิดขั้นสูงของผู้เรียน ทั้งการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การตัดสินใจ และความคิดสร้างสรรค์

2. Active Leaning ควบคู่กับการส่งเสริมความร่วมมือในการทำงานกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพ อันนำไปสู่ความสำเร็จร่วมกันโดยรวม

3. Active Learning กระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ส่งเสริมการเรียนรู้ และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความรู้และทักษะผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างกระตือรือร้นในสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยการเรียนรู้แบบนี้เกิดขึ้นได้จากการใช้กิจกรรมที่หลากหลายซึ่งจัดเตรียมโดยคณาจารย์ผู้สอน นักเรียนเลือกกิจกรรมตามความสนใจและความสามารถของตนเอง ส่งเสริมให้เกิดความรับผิดชอบและความมุ่งมั่นสู่ความสำเร็จ

4. Active Learning Active Learning ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่นำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนในเชิงบวก และตัวครู เป็นการปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนการสอนที่คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและแนวคิดพหุปัญญา เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงศักยภาพตามความถนัดและความสนใจ ขณะเดียวกันครูปรับบทบาทเป็นผู้ออกแบบกิจกรรมที่หลากหลาย ส่งเสริมศักยภาพรายบุคคลและพัฒนาทักษะทางวิชาชีพครู ในการสอนและมีความเชี่ยวชาญในบทบาท หน้าที่ที่รับผิดชอบ เป็นการพัฒนาตน พัฒนางาน และพัฒนาผู้เรียนไปพร้อมกัน

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Learning) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมายผ่านความร่วมมือระหว่างกัน โดยครูปรับบทบาทจากผู้ถ่ายทอดความรู้เป็น

ผู้ออกแบบกระบวนการและกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วม การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น

แนวคิดสมรรถนะของผู้เรียน

ทิศนา แขมมณี (2562) ให้นิยามของสมรรถนะไว้ว่า สมรรถนะเป็นความสามารถของบุคคลในระดับที่ปฏิบัติงานใดงานหนึ่งได้สำเร็จ โดยใช้ความรู้ทักษะ เจตคติ/คุณลักษณะที่ตนมีอยู่ หรือ สมรรถนะเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสามารถของบุคคลในการนำความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะเฉพาะของตนมาประยุกต์ใช้เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย และสามารถแก้ไขปัญหาเพื่อให้บุคคลนั้นๆประสบผลสำเร็จในการดำเนินงานได้

McClelland (1993) ได้ให้คำจำกัดความของสมรรถนะ (Competency) ไว้ว่าเป็นบุคลิกลักษณะที่ซ่อนอยู่ในปัจเจกบุคคล ซึ่งสามารถผลักดันให้ปัจเจกบุคคลนั้นสร้างผล การปฏิบัติงานที่ดีหรือตามเกณฑ์ที่กำหนดในงานที่ตนรับผิดชอบ

สรุปได้ว่าคำว่า สมรรถนะ สิ่งที่ผู้เรียนประกอบด้วยพฤติกรรมที่เกิดจาก ความรู้(Knowledge) ทักษะ (Skill) ความสามารถ (Ability) และคุณลักษณะส่วนบุคคล (Other Characteristics) ที่ทำให้ปฏิบัติงานได้สำเร็จ เกิดจากการใช้องค์ความรู้ทักษะ เจตคติ หรือ คุณลักษณะ ที่ทำให้ประสบความสำเร็จในการทำงาน การแก้ปัญหาและการดำรงชีวิต

องค์ประกอบของสมรรถนะ

McClelland ได้กล่าวว่า สมรรถนะประกอบด้วยองค์ประกอบ 5 ส่วน สรุปได้ ดังนี้ (สุภาลัย สายคำภา. 2564: 42)

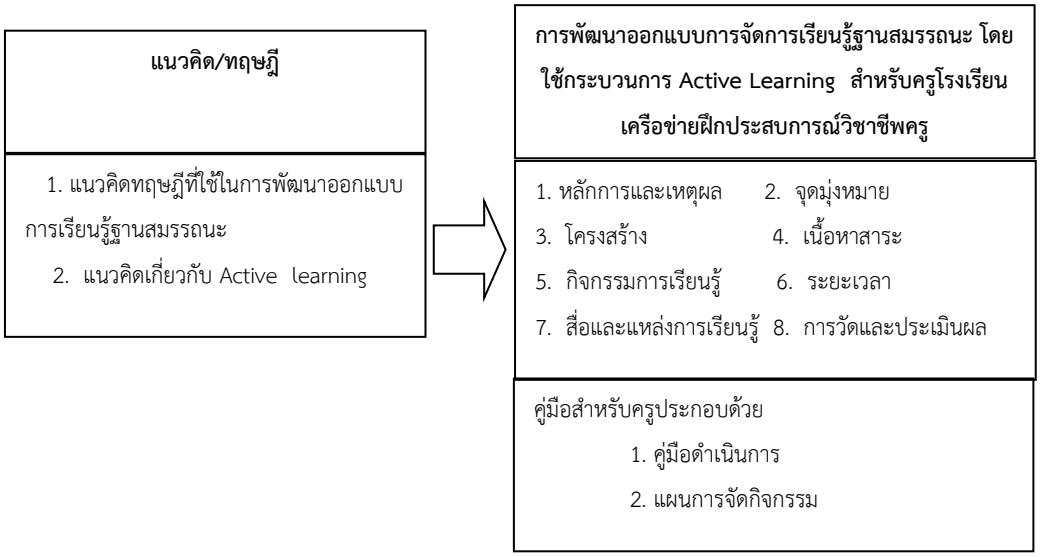
1. ทักษะ (Skills) หมายถึง สิ่งที่บุคคลกระทำได้ดี และฝึกปฏิบัติเป็นประจำจนเกิดความชำนาญ
2. ความรู้ (Knowledge) หมายถึง ความรู้เฉพาะด้านของบุคคล
3. ภาพลักษณ์ภายในบุคคล (Self-Image / Self-concept) หมายถึง ทัศนคติ ค่านิยม และความคิดเห็นเกี่ยวกับภาพลักษณ์ของตนเอง หรือสิ่งที่บุคคลเชื่อว่าตนเองเป็น
4. คุณลักษณะภายในหรืออุปนิสัย (Traits) หมายถึง บุคลิกลักษณะประจำตัวของบุคคล เป็นสิ่งที่อธิบายถึงบุคคลนั้น
5. แรงจูงใจ (Motive) หมายถึง แรงขับภายใน ซึ่งทำให้บุคคลแสดง พฤติกรรมที่มุ่งสู่สิ่งที่ เป็นเป้าหมาย

ทิศนา แขมมณี (2562) องค์ประกอบของสมรรถนะ 7 ประการสะท้อนให้เห็นว่า “สมรรถนะ” หมายถึงความสามารถของบุคคลในการนำความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานหรือการดำเนินชีวิตได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ โดยเน้นการแสดงออกผ่านการกระทำที่เป็นรูปธรรมและเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

ดังนั้นสรุปถึงองค์ประกอบที่สำคัญของสมรรถนะประกอบด้วย ความสามารถของผู้เรียนเชิงบูรณาการจากการนำความรู้ ทักษะ คุณลักษณะนำมาใช้เป็นองค์ความรู้หลักมาประยุกต์ใช้ร่วมกับทัศนคติ ค่านิยม เจตคติเป็นแรงขับเคลื่อนภายในจะเชื่อว่า ตนเองสามารถปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพที่ ตลอดจนสามารถประยุกต์ใช้กับสถานการณ์จริงและแก้ปัญหาได้ผลอย่างสูงสุด

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การพัฒนาออกแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning สำหรับครูโรงเรียนเครือข่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู มีกรอบแนวคิดของโครงการวิจัยดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย

การวิจัยและพัฒนาการออกแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning สำหรับครูโรงเรียนเครือข่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู ผู้วิจัยแบ่งขั้นตอนการดำเนินการออกเป็น 3 ขั้นตอน ตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ดังต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้บริหารและครู โรงเรียนเครือข่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูจำนวน 60 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนที่ 1 การพัฒนาการออกแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning สำหรับครูโรงเรียนเครือข่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

1.1 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ แนวคิดการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ (Competency-Based Learning) แนวคิด Active Learning แนวทางการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ มาตรฐานวิชาชีพครูและสมรรถนะครู เพื่อนำมาเป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้

1.2 การออกแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการศึกษามาสังเคราะห์และออกแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning ซึ่งประกอบด้วย

หลักการและแนวคิด วัตถุประสงค์ของรูปแบบ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ บทบาทของครูและผู้เรียน การวัดและประเมินผล

1.3 การสร้างเครื่องมือวิจัย ผู้วิจัยพัฒนาเครื่องมือ ได้แก่

- แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ มาตรประมาณค่า 5 ระดับ
- ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือนำเครื่องมือให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

ขั้นตอนที่ 2 การทดลองใช้การจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning สำหรับครูโรงเรียนเครือข่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

2.1 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้บริหารและครูโรงเรียนเครือข่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู จำนวน 60 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบการเรียนรู้ (30 ข้อ)
2. แบบประเมินความสามารถในการออกแบบการเรียนรู้
3. แบบประเมินการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้

2.3 การดำเนินการทดลอง

- ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ผู้วิจัยทำการวัดความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบการเรียนรู้ของครู โดยใช้แบบทดสอบจำนวน 30 ข้อ และบันทึกคะแนนก่อนการทดลอง

- การดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยดำเนินการอบรม จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบที่พัฒนาขึ้น โดยใช้กระบวนการ Active Learning ซึ่งเน้นให้ครู มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ฝึกปฏิบัติการออกแบบการเรียนรู้จริง แลกเปลี่ยนเรียนรู้และสะท้อนผล

- การประเมินระหว่างดำเนินการระหว่างการจัดกิจกรรม ผู้วิจัยดำเนินการประเมินความสามารถในการคิดออกแบบการเรียนรู้ ประเมินความสามารถในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบประเมินที่กำหนดและบันทึกคะแนนเป็นรายบุคคล

- ทดสอบหลังเรียน (Post-test) หลังสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยทำการวัดความรู้และความเข้าใจอีกครั้งโดยใช้แบบทดสอบชุดเดิมจำนวน 30 ข้อ

ขั้นตอนที่ 3 ประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning สำหรับครูโรงเรียนเครือข่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

เครื่องมือมือวิจัย แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning (มาตรประมาณค่า 5 ระดับ)

การเก็บรวบรวมข้อมูล หลังสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบประเมินความพึงพอใจ

วิธีรวบรวมข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. นำการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning สำหรับครูโรงเรียนเครือข่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู ก่อนการทดลอง ผู้วิจัยวัดความรู้และความเข้าใจของครูผู้สอนเกี่ยวกับการออกแบบการเรียนรู้ โดยใช้แบบทดสอบจำนวน 30 ข้อ

2. ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นตามการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning ทำการประเมินการคิดออกแบบการเรียนรู้ และการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบประเมินความสามารถในการคิดออกแบบการเรียนรู้ และแบบประเมินความสามารถในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ แล้วบันทึกคะแนนแต่ละแผนการจัดกิจกรรม

3. ผู้วิจัยทำการประเมินความสามารถในการคิดออกแบบการเรียนรู้ของครูผู้สอนระหว่างการจัดกิจกรรมโดยเริ่มประเมินความสามารถในการคิดออกแบบการเรียนรู้

4. ผู้วิจัยทำการประเมินการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้

5. หลังจากทดลอง วัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบการเรียนรู้ โดยใช้แบบทดสอบเกี่ยวกับการออกแบบการเรียนรู้ จำนวน 30 ข้อ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ใช้สถิติทดสอบทีในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยเปรียบเทียบความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบการเรียนรู้ของครูผู้สอนด้วย t-test แบบสองกลุ่มสัมพันธ์

2. เปรียบเทียบความสามารถในการคิดออกแบบการเรียนรู้และการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้กับเกณฑ์ร้อยละ 80 ด้วย t-test แบบกลุ่มเดียว

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1.1 หาค่าความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)โดยคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา/วัตถุประสงค์ (IOC: Index of Item Objective Congruence) ของข้อคำถามแต่ละข้อในแบบสอบถาม

1.2 การหาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สูตรวิธีของ Brennan

1.3 การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยใช้สูตรของ โลเวต (Lovett)

2. สถิติพื้นฐาน

2.1 ค่าคะแนนเฉลี่ย (Mean)

2.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

3. สถิติอ้างอิง

3.1 การทดสอบที (t-test One – Sample Test on Mean)

ผลการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 ผลการสร้างและตรวจสอบคุณภาพการออกแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning สำหรับครูโรงเรียนเครือข่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน พิจารณาตรวจสอบคุณภาพ พบว่า ความเหมาะสมของการออกแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning สำหรับครูโรงเรียนเครือข่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู ในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก($\overline{X}$ = 4.34, S.D. = 0.32)

ขั้นตอนที่ 2 ผลการทดลองใช้การจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning สำหรับครูโรงเรียนเครือข่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

1. ผลการเปรียบเทียบความรู้ ความเข้าใจในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning ของครูผู้สอน

ตารางที่ 1 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนความรู้ ความเข้าใจในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning ของครูผู้สอน

การทดสอบ	N	$\overline{X}$	S.D.	$\overline{D}$	t	p
ก่อนเรียน	30	17.08	2.92	8.97	14.24*	.00
หลังเรียน	30	26.29	1.31			

*p< .05

จากตารางที่ 1 พบว่า ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบการเรียนรู้ ก่อนและหลังโดยใช้การจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.08 คะแนน และ 26.29 ตามลำดับ และ

เปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียนพบว่า ความรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning ของครูหลังใช้รูปแบบสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning ที่พัฒนาขึ้นเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 ได้ผลดังตาราง 2

ตารางที่ 2 แสดงผลความสามารถในการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning ของครูผู้สอน

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	$\overline{X}$	S.D.	%	t	p
หลังใช้รูปแบบ	60	21	18.48	0.97	88.15	9.56*	.004

*p< .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning ของครูผู้สอน มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 18.48 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 88.15 และเมื่อเปรียบเทียบกับคะแนน พบว่า ความสามารถในการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning ของครูผู้สอนหลังการทำแผนการจัดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการเปรียบเทียบการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ของครูที่ได้รับการจัดกิจกรรมด้วยการออกแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning ที่พัฒนาขึ้นได้ผลดังตาราง 3

ตารางที่ 3 แสดงผลการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ของครู

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	$\overline{X}$	S.D.	%	t	p
หลังใช้รูปแบบ	60	100	82.13	3.13	82.13	3.74*	.00

*p< .05

จากตาราง 3 พบว่า ความสามารถในเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 82.13 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.13 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างเกณฑ์กับคะแนนความสามารถในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ครูผู้สอน พบว่า ความสามารถในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน หลังจัดกิจกรรมด้วยการออกแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning ที่พัฒนาขึ้นสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ขั้นตอนที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning สำหรับครูโรงเรียนเครือข่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู พบว่า ครูผู้สอนที่เข้ารับการจัดกิจกรรม การออกแบบจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning มีความพึงพอใจในแต่ละด้านอยู่ในระดับมาก และในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.16)

อภิปรายผล

จากการดำเนินการพัฒนาการออกแบบจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning มีอภิปรายผลดังนี้

1. ด้านการสร้างและตรวจสอบคุณภาพของพัฒนาการออกแบบจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning ในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก($\overline{X}$ = 4.34, S.D. = 0.32) ทั้งนี้สร้างขึ้นนั้นมีลักษณะเป็นกิจกรรมที่สร้างขึ้นโดยการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องช่วยให้ผู้วิจัยสามารถสังเคราะห์องค์ประกอบรวมทั้งความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของการออกแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ มีการปรับปรุงรูปแบบการจัดกิจกรรม ซึ่งนำมาพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่มีองค์ประกอบครบถ้วน มีองค์ประกอบจาก การสังเคราะห์แนวคิดของ Joyce and weil (2000); Arends (1997); Aenderson (1997); ทิศนา แขมมณี (2553) นั้นได้รับการพัฒนาอย่างเป็นระบบโดยมีแนวคิดทฤษฎี และผลการวิจัย

สรุปได้ว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพและสามารถนำไปใช้เพื่อบรรลุตามวัตถุประสงค์ของรูปแบบได้ โดยมีความสอดคล้องกับผลการวิจัยที่เกี่ยวข้อง ของวารีรัตน์ แก้วอุไร (2554) ที่พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนสู่สังคมแห่งคุณธรรม ภูมิปัญญา และการเรียนรู้ และงานวิจัยของอรุณี เมืองมา (2554) ที่พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้แนวคิดการเรียนการสอนแบบลงมือปฏิบัติจริงในวิชางานธุรกิจ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายและหลักการ และผ่านการประเมินคุณภาพด้านความเหมาะสมของรูปแบบและคู่มือการใช้โดยผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก แล้วนำไปทดลองนำร่อง จึงมีความมั่นใจได้ว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองที่พัฒนาขึ้น จะส่งเสริมความสามารถในการออกแบบการเรียนรู้ของครูผู้สอนให้บรรลุผลสำเร็จได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผลการทดลองใช้การจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning สำหรับครูโรงเรียนเครือข่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

2.1 ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบการเรียนรู้ของครูผู้สอน ก่อนและหลังโดยใช้การจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะโดยใช้กระบวนการ Active Learning มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.08 คะแนน และ 26.29 ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียนพบว่า ความรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning ของครูหลังใช้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับ สุรพล เกียนวัฒนา (2541 : 34) การออกแบบการเรียนรู้เป็นกระบวนการในการตัดสินใจว่าวิธีการสอนใดเป็นวิธี ที่ดีที่สุดที่จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่พึงประสงค์ทั้งด้านความรู้และทักษะในตัวผู้เรียน ในวิชาเนื้อหาวิชาที่มีความเฉพาะและตัวผู้เรียนที่แตกต่างกันด้วย ผลของการออกแบบการเรียนการสอนคือกิจกรรมที่บอกให้ทราบว่าการสอนควรเป็นเช่นไร วิธีการใดของการสอนที่ควรใช้ตามลักษณะของเนื้อหาและตามลักษณะของผู้เรียน ซึ่งการออกแบบการเรียนการสอนเป็นการปรับปรุงและประยุกต์ใช้วิธีการสอนที่กระทำโดยมืออาชีพอย่างครูหรือนักพัฒนาการสอน และสอดคล้องกับชนาธิป พรกุล (2551: 109-110) กล่าวโดยสรุปว่า การออกแบบการเรียนรู้เป็นการวางเค้าโครงของการสอนของครูที่ทำให้เห็นภาพรวมของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ถือเป็นขั้นตอนในการเลือกวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการเรียนการสอน วิธีการสอน เทคนิคการสอน เพื่อใช้เป็นแนวทางกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะปรากฏในแผนการจัดการเรียนรู้ โดยคำนึงถึงการบูรณาการวิธีการสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหาและคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ความต้องการของผู้เรียนรวมถึงการสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนบรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้ สามารถพัฒนาศักยภาพผู้เรียนได้อย่างเต็มที่ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ

2.2 ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning ของครูผู้สอน มีคะแนนเฉลี่ย ท่ากับ 18.48 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 88.15 และเมื่อเปรียบเทียบกับคะแนน พบว่า ความสามารถในการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning ของครูหลังการทำแผนการจัดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อาจเป็นผลจากกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นสอดคล้องกับแนวคิดของ Smith and Ragan (1999: 18) ที่เน้นการออกแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ โดยกำหนดผลการเรียนรู้อย่างชัดเจนและเลือกกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่คำนึงถึงปัจจัยที่มีผลต่อการเรียนรู้เพื่อให้บรรลุผลอย่างมีประสิทธิภาพเสริมสร้างความสนใจและความกระตือรือร้นของผู้เรียนในการเรียนมากขึ้นและมีการประเมินผลครอบคลุมทั้งกระบวนการเรียนการสอนและการประเมินผลผู้เรียน ทั้งนี้เพื่อนำผลการประเมินไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ ประสิทธิผลและน่าสนใจมากขึ้น โดยคำนึงถึงการบูรณาการวิธีการสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหาและคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ความต้องการของผู้เรียน รวมถึงการสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนบรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้ สามารถพัฒนาศักยภาพผู้เรียนได้อย่างเต็มที่ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ

2.3 ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลในเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ของครูมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 82.13 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.13 และเปรียบเทียบเกณฑ์กับคะแนนการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ครูพบว่า เขียนแผนการจัดการเรียนรู้ของครูหลังจัดกิจกรรมด้วยการออกแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning ที่พัฒนาขึ้นสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 สอดคล้องกับ Guglielmino (1977: 34) กล่าวว่า ผู้เรียนที่เรียนรู้ด้วยการนำตนเองจะกำหนดจุดประสงค์ในการเรียน กิจกรรมการเรียน แหล่งข้อมูล และสิ่งประกอบการเรียนรู้ต่างๆ ด้วยตนเองมากกว่าผู้ที่ต้องเรียนโดยการนำของผู้อื่น ซึ่งเป็นการที่ผู้เรียนริเริ่มการเรียนด้วยตนเอง โดยมีการวิเคราะห์ความต้องการสิ่งที่จะเรียน มีวิธีการเลือกและแสวงหาความรู้ มีกระบวนการเรียนรู้ได้แก่ กำหนดเป้าหมายการเรียน การวางแผนการเรียน การค้นหาและเลือกแหล่งการเรียนรู้จากตัวบุคคลและแหล่งทรัพยากร มีทักษะการจัดการเรียนด้วยตนเองและสามารถประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยอาจได้รับความช่วยเหลือแนะนำ และสนับสนุนจากผู้อื่น เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้แม้ว่าโอกาสในการฝึกปฏิบัติไม่เท่ากัน มีความแตกต่างในด้านความถนัด วิธีคิด ยุทธวิธีการเรียนรู้ และความมุ่งหมายในการเรียน จึงเป็นวิธีการเรียนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในทางบวกและเรียนรู้ที่จะเรียน (Dickinson. 1987: 18 - 35)

3. ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning สำหรับครูโรงเรียนเครือข่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

ครูผู้สอนที่เข้ารับการจัดกิจกรรมการออกแบบจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning มีความพึงพอใจในแต่ละด้านอยู่ในระดับมาก และในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.16) ทั้งนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมด้วยเทคนิคการเรียนแบบร่วมมือในครั้งนี้ นักศึกษามีโอกาสฝึกคิด ฝึกลงมือปฏิบัติ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนภายใต้กิจกรรมที่หลากหลาย อาทิเช่น การทำกิจกรรมหน้าต่างหัวใจโจฮารี การอภิปราย ระดมสมอง การทำแบบทดสอบทางจิตวิทยา การสร้างองค์ความรู้ และการนำไปประยุกต์ใช้ร่วมกัน โดยเทคนิคการคิดเดี่ยว คิดคู่ ร่วมกันคิด (Think - pair - share) เทคนิคการอภิปรายเป็นทีม (Team discussion) เทคนิคการสร้างแบบ (Formation) และเทคนิคแผนผังความคิด (Mind Map) ซึ่งมีความหลากหลายตามความแตกต่างตามความสนใจ ความถนัดของบุคคล จึงทำให้ครูผู้สอนเกิดความพึงพอใจในการเรียนครั้ง มีแรงจูงใจภายในและแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ มีการใช้เวลาอย่างมีประสิทธิภาพ ใช้เหตุผลดีขึ้น และคิดอย่างมีวิจารณญาณมากขึ้น ประการที่สองส่งผลให้ผู้เรียนมีความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนดีขึ้น (more positive relationships among students) เห็นคุณค่าของความแตกต่าง ความหลากหลาย การประสานสัมพันธ์และการรวมกลุ่ม และประการที่สามส่งผลให้ผู้เรียนมีสุขภาพจิตดีขึ้น (greater psychological health) การเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยให้มีสุขภาพจิตดีขึ้น มีความรู้สึกที่ดีเกี่ยวกับตนเองและมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น นอกจากนั้นยังช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมและความสามารถในการเผชิญกับความเครียดและความผันแปรต่างๆ (Johnson, et al. 1994: 1.3 - 1.4)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การพัฒนาออกแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning สำหรับครูโรงเรียนเครือข่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู สามารถที่จะช่วยส่งเสริมการสอนของครูให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ครูผู้สอนควรวิเคราะห์ผู้เรียน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพของผู้เรียนแต่ละบุคคล ส่งเสริมการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะก้าวทันโลกในศตวรรษ ที่ 21

1.2 ครูผู้สอนควรออกแบบและจัดเตรียมสื่อและแหล่งเรียนรู้ให้มีความพร้อม หากมีการบูรณาการใช้ ICT ในกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อช่วยเสริมศักยภาพ หรือการรวบรวมจัดการข้อมูล ควรออกแบบให้เหมาะสมกับเวลา เช่น ในขั้น

กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการฝึกให้ผู้เรียนเลือกวิธีการเรียนและหาแหล่งการเรียนรู้ได้ตามความถนัดและความสนใจของตนเอง

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยในครั้งต่อไป

2.1 การพัฒนาออกแบบการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้กระบวนการ Active Learning สำหรับครูโรงเรียนเครือข่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู สามารถที่จะช่วยส่งเสริมการสอนของครูให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ครูผู้สอนควรวิเคราะห์ผู้เรียน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพของผู้เรียนแต่ละบุคคล ส่งเสริมการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะก้าวทันโลกในศตวรรษ ที่ 21

2.2 ครูผู้สอนควรออกแบบและจัดเตรียมสื่อและแหล่งเรียนรู้ให้มีความพร้อม หากมีการบูรณาการใช้ ICT ในกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อช่วยเสริมศักยภาพ หรือการรวบรวมจัดการข้อมูล ควรออกแบบให้เหมาะสมกับเวลา เช่น ในขั้นกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการฝึกให้ผู้เรียนเลือกวิธีการเรียนและหาแหล่งการเรียนรู้ได้ตามความถนัดและความสนใจของตนเอง

เอกสารอ้างอิง

ชนาธิป พรกุล. (2551). **การออกแบบการสอน การบูรณาการ การอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิศนา แขมมณี. (2553). **รูปแบบการเรียนการสอน: ทางเลือกที่หลากหลาย.** กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิศนา แขมมณี. (2562). **ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.** (พิมพ์ครั้งที่ 23)**.** กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วารีรัตน์ แก้วอุไร, อาจอง วัฒนาธร, กาญจนา เกียรติมณีรัตน์, นงลักษณ์ สุวรรณศรี, และพรทิพย์ ธรรมสิทธิ์. (2554). **การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในรายวิชาชีพครู กลุ่มมหาวิทยาลัยภาคเหนือ.** วารสารวิจัยสังคมศาสตร์และวิชาการ, 6(17), 13–30.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning). กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สุภาลัย สายคำภา. (2564). **การจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงรุกที่ส่งผลต่อสมรรถนะของผู้เรียนในสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานครเขต 2.** วารสารการศึกษาและการพัฒนา, 15(4), 123-140.

สุรพล เกียนวัฒนา. (2541). **เอกสารประกอบการเรียนการสอน วิชา 059733 การออกแบบและพัฒนาระบบการสอน.** เชียงใหม่: ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

อรุณี เมืองมา. (2554). **การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้แนวคิดการเรียนการสอนแบบลงมือปฏิบัติจริงในวิชางานธุรกิจสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น** . มหาวิทยาลัยนเรศวร พิษณุโลก.

Arend, B. (1997). **Practical instructional design: Applying the basics to your**. Retrieved 1 November 2016, from http://tec.kcchawail/.ede/previous/TCC/20199/papers/arend.htm/

Anderson, T. P. (1997). **Using models of instruction**. In C. R. Dills, & A. J. Romiszowski (Eds), Instructionaldevelopment paradigms. Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publications.

Dickinson, L. (1987). **Self-instruction in language learning**. Cambridge: Cambridge University Press.

Guglielmino, L. M. (1977). **Development of the self-directed learning readiness scale dissertation**. United States: University of Georgia.

Johnson D.W., Johnson, R.T. & Holubec, E.J. (1994). **Cooperation in the classroom**. (6thed). Minnesota :Interaction Book Company.

Joyce, B., & Weil, M. (2000)**. Model of teaching (6th ed.)**. New Jersy: Prentice Hall.

McClelland, D. C. (1973). **Testing for competence rather than for "intelligence." American Psychologist**, 28(1), 1–14.

Shambaugh, R. N. & Magliaro, S. L. (1997). **Mastering the possibilities**. Massachusetts: Allyn and Bacon.

Smith, P. L., & Regan, T. J. (1999). **Conditions-based models for designing instruction.** In D. H. Jonassen (Ed.), Handbook of research for Educational Communications and Technology (pp. 541-569). New York: Macmillan.