



## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ ..... วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน .....

ที่ ๓๕๔/๒๕๖๘ ..... วันที่ ๒๔ มีนาคม ๒๕๖๘ .....

เรื่อง นำเสนอการพัฒนางานตามข้อตกลงข้อตกลงในการพัฒนางาน (PA) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘

เรียน ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน

ตามหลักเกณฑ์และวิธีการประเมินตำแหน่งและวิทยฐานะข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ตำแหน่งครู ตามหนังสือ ก.ค.ศ. ที่ ศธ ๐๒๐๖.๓/ว ๑๐ ลงวันที่ ๒๐ พฤษภาคม ๒๕๖๔ ในการจัดทำข้อตกลงในการพัฒนางาน (Performance Agreement : PA) ได้ดำเนินการตามตัวชี้วัด ตามคู่มือการ ดำเนินการตามหลักเกณฑ์และวิธีการประเมินและวิทยฐานะข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ตาม หนังสือ ก.ค.ศ. ที่ ๐๒๐๖.๓/ว ๒๒ ลงวันที่ ๓ กันยายน ๒๕๖๔ เพื่อเสนอต่อผู้บังคับบัญชา เพื่อพิจารณาให้ความเห็นชอบนั้น

ในการนี้ ข้าพเจ้านางสาวสุรารักษ์ พลอยบุษย์ ตำแหน่ง พนักงานราชการครู จึงขอดำเนินการนำเสนอ การพัฒนางานตามข้อตกลงข้อตกลงในการพัฒนางาน (PA) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๘ ครั้งที่ ๑ (๑ ตุลาคม ๒๕๖๗ - ๓๐ มีนาคม ๒๕๖๘) โดยนำเสนอหัวข้อการพัฒนา เรื่อง รูปแบบการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน วิทยาลัยเทคนิคบางสะพานและได้รับมอบหมายให้นำเสนอ กับ ว่าที่ร้อยตรี ชญานนท์ สายนาคร รองผู้อำนวยการฝ่ายพัฒนากิจการนักเรียน นักศึกษา ตามเอกสารดังแนบ

จึงเรียนมาเพื่อทราบและโปรดพิจารณา

เรียน ผอ.วท.บางสะพาน

๑.เพื่อโปรดทราบและพิจารณา

๒.....

ลงชื่อ .....

(นางสาวสุรารักษ์ พลอยบุษย์)

พนักงานราชการครู

ว่าที่ร้อยตรี.....

(ชญานนท์ สายนาคร)

รองผู้อำนวยการฝ่ายพัฒนากิจการนักเรียน นักศึกษา

- นาย

ประพจน์

๒๓ มี.ค.๖๘

(นายประพจน์ พลฤกษ์)

รองผู้อำนวยการ รักษาการแทน  
ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน

“เรียนดี มีความสุข”

แบบเสนอ

การวิจัยพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนโดยใช้กระบวนการวิจัย ๒๐๒๕  
(เฉพาะตำแหน่งครูเท่านั้น)

องค์ประกอบในการจัดทำโครงการวิจัย

๑. ชื่อโครงการวิจัย

รูปแบบการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน

๒. จำนวนผู้เรียน และชื่อสาขาวิชาที่ดำเนินโครงการวิจัย

นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาเทคโนโลยีไฟฟ้า ปีการศึกษา ๒๕๖๘  
จำนวน ๒๕ คน

๓. ชื่อสถานศึกษา จังหวัด

วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

๔. รูปแบบหรือเทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการใช้ร่วมกันในครั้งนี้ (สามารถเลือกได้มากกว่า ๑ หัวข้อ)

- การจัดการเรียนรู้ Research-Based Learning (RBL)
- การจัดการเรียนรู้ Work Integrated Learning (WIL)
- การจัดการเรียนรู้ Project-Based Learning (PjBL)
- การจัดการเรียนรู้ Problem-Based Learning (PBL)
- การจัดการเรียนรู้ Simulation-Based Learning (SBL)
- การจัดการเรียนรู้ Cooperative Learning (CL)
- การจัดการเรียนรู้ The ๕Es of Inquiry-Based Learning (๕Es)
- การจัดการเรียนรู้ Active Learning (AL)
- อื่น ๆ (ระบุ).....

๕. เคยเข้าร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับ RBL (ที่จัดโดย สวพ.)

เคย

ไม่เคย

เคยได้รับการสนับสนุนทุนวิจัย RBL (ทุน สวพ.)

เคย

ไม่เคย

๖. ความสำคัญและที่มาของปัญหาการวิจัย

การจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการสำคัญในการนำหลักสูตรสู่การปฏิบัติให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ มีสมรรถนะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เป็นเป้าหมายสำคัญในพัฒนาผู้เรียนอาชีวศึกษา ดังนั้นผู้สอน ต้องพยายามคัดสรรกระบวนการจัดการเรียนรู้ สื่อ นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม สอดคล้องและทันกับสถานการณ์ในยุคศตวรรษที่ 21 ที่เป็นยุคของข้อมูลข่าวสารและการเปลี่ยนแปลงด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้การสื่อสารไร้พรมแดนที่มีองค์ความรู้ใหม่เกิดขึ้นมากมายทุกวินาทีทำให้อาชีพมีมากเกินกว่าที่จะเรียนรู้จากในห้องเรียนได้หมด ดังนั้นการเข้าถึงแหล่งข้อมูลสามารถทำได้ทุกที่ตลอดเวลาส่งผลให้ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องและเป็นผู้แสวงหาความรู้อยู่ตลอดเวลา ครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบวิธีการจัดการเรียนรู้ให้ตอบสนองความเปลี่ยนแปลงของสังคม เทคโนโลยีจากผู้สอนที่มีบทบาทเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ปรับเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้จัดการเรียนรู้เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนประยุกต์ใช้สื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยี ให้ผู้เรียนสามารถศึกษาค้นคว้าแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง สร้างความ

เข้าใจด้วยตนเองจนเกิดเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย Active Learning เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้แบบหนึ่งที่สอดคล้องกับการส่งเสริมคุณลักษณะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และยังสอดคล้องกับยุคไทยแลนด์ 4.0 ด้วย โดยเป็นกระบวนการเรียนการสอนอย่างหนึ่งที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ หรือการลงมือทำ ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไปปฏิบัติเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการ สร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้นหรืออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้นโดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ การสังเคราะห์และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning หรือใช้คำย่อว่า AL เป็นแนวคิดค่อนข้างใหม่ในการปฏิรูประบบการศึกษาแบบเดิมที่เน้นการถ่ายทอดความรู้จาก ผู้สอนสู่ผู้เรียนโดยตรง (บอนเวลล์และอีสัน,1991, สถาพร พุทธิพิฏกุล ,2555, สิริพร ปาณาวงษ์,2560 และ ปรียานุช พรหมภาสิต, 2559) เทคโนโลยีสมัยใหม่มีบทบาทสำคัญในการช่วยการจัดการศึกษาให้บรรลุอุดมการณ์ทางการศึกษาได้ตามนโยบายการจัดการศึกษาของภาครัฐ ซึ่งจำเป็นจะต้องจัดการศึกษาให้แก่ทุกคนตลอดชีวิต หรือที่ ถูกเรียกกับการศึกษาเพื่อปวงชนทุกคนซึ่งสามารถลดความเหลื่อมล้ำโอกาสทางการศึกษาสร้างความเท่าเทียม ทางด้านการศึกษาเทคโนโลยีที่ใช้ใน ปัจจุบันไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยีทางด้านสารสนเทศ เทคโนโลยีทางด้าน สื่อสารมวลชน เทคโนโลยีทางด้านโทรคมนาคม ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการจัดการศึกษาด้วยกันทั้งสิ้น เช่น การศึกษา ทางไกล ผ่านดาวเทียม นักศึกษาในท้องถิ่นห่างไกลสามารถเรียนรู้ได้อย่างเท่าเทียมกับนักศึกษาที่อยู่ในเมืองด้วย ระบบอินเทอร์เน็ตนักศึกษาจึงสามารถเรียนรู้ถึงกันได้ทั่วโลก ถึงขนาดเรียกได้ว่ามีห้องสมุดโลกอยู่ที่โรงเรียนหรืออยู่ที่บ้าน โดยไม่ต้องเสียเวลาเสียงบประมาณในการจัดซื้อหาหนังสือจำนวนมากเหมือนใน สมัยก่อนและนักศึกษา สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองทุกที่ ทุกเวลา ทั้งยังมีสื่อที่เป็น วิชยู โททัศน์ ซีดีรอม สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่ทำให้ ประชากรโลกทุกคนได้เสริมสร้างการเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต โลกเราในปัจจุบันนี้ 2 มีการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ สามารถเกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็วทั้งด้านการศึกษา เศรษฐกิจและสังคมโดยเฉพาะ อย่างยิ่งในเรื่องของเทคโนโลยี สารสนเทศในปัจจุบันจะสังเกตได้ชัดเจนว่าเทคโนโลยีต่าง ๆ นั้นได้มีการพัฒนาอย่างล้ำสมัย ซึ่งส่งผลให้เกิด ความสะดวกต่อการใช้งานในปัจจุบัน และอนาคต

“ สังคมแห่งการเรียนรู้เป็นสังคมแห่งภูมิปัญญา ตระหนักถึงความสำคัญ ความจำเป็นของการเรียนรู้ที่ทุกคนและ ทุกส่วนในสังคมมีความใฝ่รู้และพร้อมที่จะเรียนรู้อยู่เสมอ การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นและมีความ ต่อเนื่องเป็นปกติวิสัยในชีวิตประจำวันของคนทุกคน ไปจนตลอดการสิ้นอายุขัย เป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นได้ในทุก เวลา ทุกสถานที่ ของคนทุกคนในทุกสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม” การศึกษาในปัจจุบันให้ความสำคัญกับการพัฒนา ผู้เรียนไม่เพียงแต่จากการเรียนรู้ในห้องเรียนหรือจากการรับความรู้จากครูผู้สอนเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการสร้าง สังคมแห่งการเรียนรู้ (Learning Community) ที่มีความสัมพันธ์ร่วมมือระหว่างผู้เรียน ครู และบุคลากรอื่น ๆ ที่ เกี่ยวข้องในกระบวนการเรียนรู้ ดังนั้น รูปแบบการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้จึงมีความสำคัญอย่างมากในการ ส่งเสริมและพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนในปัจจุบัน ดังนั้นรูปแบบการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อ ผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน" จึงมีความสำคัญทั้งในแง่ของการพัฒนาคุณภาพการศึกษา การเสริมสร้างทักษะการ เรียนรู้ที่เหมาะสมกับโลกยุคใหม่ และการตอบสนองต่อความหลากหลายของผู้เรียน การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ ที่มีประสิทธิภาพจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการเรียนรู้และการพัฒนาผู้เรียนในอนาคต

ดังนั้น วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน จึงให้ความสำคัญในการจัดการเรียนการสอน ที่มีการใช้รูปแบบต่างๆ ที่มีความหลากหลายเพื่อการขับเคลื่อนให้สอดคล้องกับนโยบาย จนเกิดผลสัมฤทธิ์ บรรลุเป้าประสงค์และวิสัยทัศน์ของวิทยาลัยฯ ตาม แนวปฏิรูปการอาชีวศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีและรูปแบบการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียน ในสถานศึกษาเพื่อยกระดับคุณภาพ สามารถตอบสนองตามเป้าหมายและผลลัพธ์ได้อย่างเป็นรูปธรรมชัดเจน ในการจัดการเรียนการสอนอาชีวศึกษา ต่อไป

### ๗. วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

๗.๑ เพื่อหาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากรูปแบบการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ในรายวิชา การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอาชีพ มีผลการเรียนในระดับ ดี ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๖๐

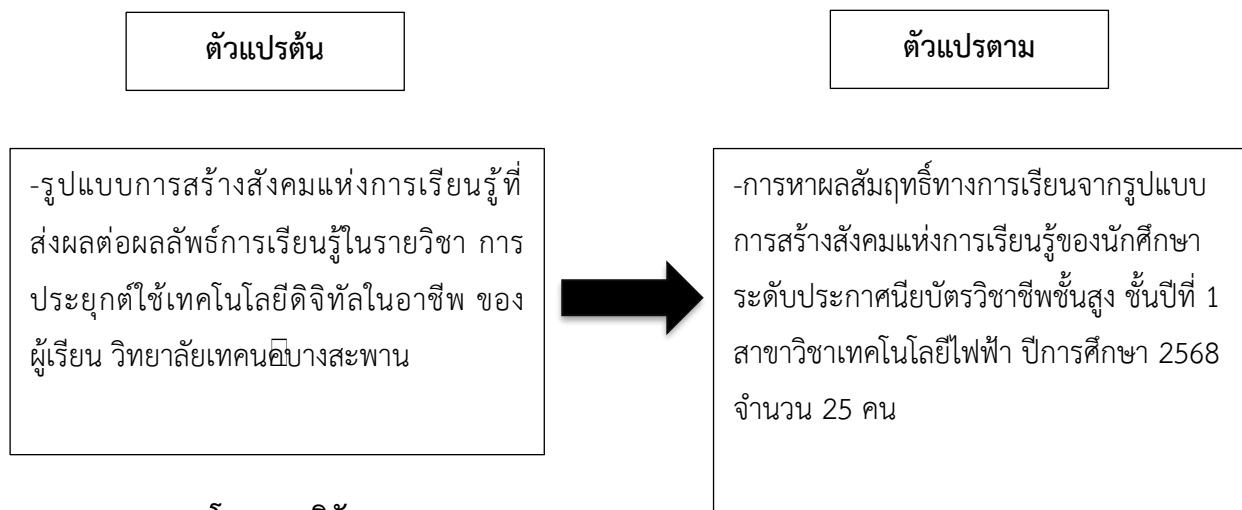
๗.๒ เพื่อศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบต่างๆ ของการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ที่นำไปใช้ในสถานศึกษา

๗.๓ เพื่อพัฒนาแนวทางในการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

### ๘. สมมติฐาน

นักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยีไฟฟ้า ปีการศึกษา 2568 จำนวน 25 คน มีผลสัมฤทธิ์ในรายวิชา การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอาชีพ ผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับ ดี

### ๙. กรอบแนวความคิดในการวิจัย



### ๑๐. ขอบเขตของโครงการวิจัย

#### ๑๐.๑ ประชากรกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาเทคโนโลยีไฟฟ้า ปีการศึกษา ๒๕๖๘ วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน จำนวน ๒๕ คน

#### ๑๐.๒ เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษารูปแบบและการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน โดยบูรณาการการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning (AL)

### ๑๑. ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Active Learning (AL) หรือ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก คือ วิธีการจัดการศึกษาที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างเต็มที่ แทนที่จะเป็นเพียงผู้รับฟังข้อมูลจากครูผู้สอนเพียงอย่างเดียว ผู้เรียนจะต้องลงมือ

ปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ เช่น การอภิปราย การทดลอง หรือการทำงานกลุ่ม เพื่อสร้างความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนรู้ และคิด วิเคราะห์ การแก้ปัญหา ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและยั่งยืน

## ๑๒. เอกสารอ้างอิงของโครงการวิจัย

ขวัญตา เจริญศร และวรรณวีร์ บุญคุ้ม. (๒๕๖๓). รูปแบบสังคมแห่งการเรียนรู้ในสถานศึกษา สังกัดเทศบาลนครนครปฐม. สืบค้นจาก <https://www.ithesis-ir.su.ac.th>

วันชนก อางปรุ. (๒๕๖๔). แนวทางการพัฒนาความเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยในเขตภาคกลาง. สืบค้นจาก <http://www.repository.rmutt.ac.th/dspace/bitstream/๑๒๓๔๕๖๗๘๙/๔๑๕๑/๑/RMUTT-๑๗๕๓๓๘.pdf>

## ๑๓. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ (ต้องระบุผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เกิดต่อผู้เรียน)

๑๓.๑ ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากรูปแบบการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ มีผลการเรียนในระดับ ดี เมื่อเทียบกับการเรียนรู้ในรูปแบบห้องเรียนแบบดั้งเดิม

๑๓.๒ พัฒนาแนวทางรูปแบบต่างๆ ของการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับผู้เรียนในสถานศึกษาได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

๑๓.๓ พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกัน การสื่อสาร การใช้เทคโนโลยีและการแก้ปัญหาของผู้เรียน เพื่อส่งเสริมผู้เรียนอยากเรียนรู้อย่างต่อเนื่องสามารถปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

## ๑๔. ระยะเวลาดำเนินโครงการวิจัย

ระยะเวลาในการวิจัยครั้งนี้ได้ทำการศึกษาข้อมูลและดำเนินการในเดือนตุลาคม ๒๕๖๗ – พฤษภาคม ๒๕๖๘

## ๑๕. งบประมาณของโครงการวิจัย (ไม่เกิน ๒๐,๐๐๐ บาทต่อเรื่อง ขอให้ระบุรายละเอียดของงบดำเนินงาน โดยผลการพิจารณาเป็นไปตามดุลยพินิจของคณะกรรมการ)

ลำดับที่	รายการ	จำนวนเงิน
1	ค่าพิมพ์เอกสาร	2,500
2	ค่าทำเครื่องมือวิจัย	2,500
3	ค่าเก็บข้อมูลวิจัย	2,500
4	ค่ากระดาษ	1,500
5	ค่าเช่าเล่ม ทำปก	1,500
รวม		10,500

## ๑๖. งบประมาณการวิจัยที่เคยได้รับ (ระบุชื่อโครงการวิจัย ปีงบประมาณ และแหล่งที่มาของงบประมาณ)

โครงการวิจัย : การพัฒนาสื่อเสมือนจริง AR(Augmented Reality) เรื่องการออกแบบงานกราฟิกสำหรับเว็บไซต์ รายวิชา โปรแกรมกราฟิกสำหรับการออกแบบเว็บไซต์ (นางสาวสุรารักษ์ พลอยบุษย์)

ปีงบประมาณ : ๒๕๖๗

แหล่งที่มาของงบประมาณ : สำนักวิจัยและพัฒนาการอาชีวศึกษา

๑๗. แผนดำเนินงานวิจัย (ระบุให้สอดคล้องกับระยะเวลาดำเนินโครงการวิจัย)

กิจกรรม	ปีงบประมาณ 2568							
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.
1.ศึกษา วางแผนและวิธีการดำเนินการ								
2.ใช้เครื่องมือพัฒนาแผนการฝึก								
3.วิธีการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล								
5.วิเคราะห์ข้อมูล								
6.สรุปผล อธิบายผล และข้อเสนอแนะ								

๑๘. แผนการจัดการเรียนรู้ (ระบุหน่วยที่ดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย จุดประสงค์ สมรรถนะ วิธีการสอน สื่อนวัตกรรม ผลลัพธ์การเรียนรู้ เป็นต้น)

-แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอาชีพ

๑๙. ประวัติครุภัณฑ์วิจัย ได้แก่ ชื่อ - นามสกุล, อายุ, อายุราชการ, วุฒิการศึกษา สาขา และชื่อสถาบันที่จบการศึกษา

ผู้วิจัย คนที่ ๑

ชื่อ - นามสกุล นางสาวสุรารักษ์ พลอยบุษย์

อายุ 27 ปี

อายุราชการ 1 ปี 3 เดือน

วุฒิการศึกษา สาขา และชื่อสถาบันที่จบการศึกษา

ปริญญาตรี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

ตำแหน่งปัจจุบัน, สาขาวิชาที่สอน, สาขาวิชาที่มีความเชี่ยวชาญ

พนักงานราชการทั่วไป (ครู) ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ปฏิบัติหน้าที่สอนระดับ

ประกาศนียบัตรวิชาชีพและหัวหน้างานหลักสูตรการเรียนการสอนภายนอก/หัวหน้าเทคโนโลยีบัณฑิต

วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน

สาขาวิชาที่มีความเชี่ยวชาญ เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ผู้วิจัย คนที่ ๒

ชื่อ-สกุล : นายอาทิตย์ ศุภมงคลสถาพร

อายุ : ๒๙ ปี

อายุงาน : ๕ ปี ๗ เดือน

วุฒิการศึกษา สาขา และชื่อสถาบันที่จบการศึกษา

ประกาศนียบัตร : ช่างไฟฟ้าและอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคประจำบศรีจันทร์

ปริญญาตรี : คณะวิศวกรรมศาสตร์ สาขาวิศวกรรมไฟฟ้าสื่อสาร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล-รัตนโกสินทร์ วิทยาเขตศาลายา

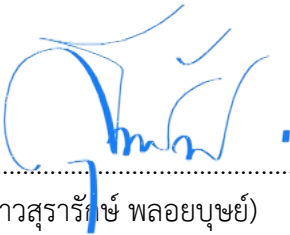
ประกาศนียบัตรวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี


**ตำแหน่งปัจจุบัน, สาขาวิชาที่สอน, สาขาวิชาที่มีความเชี่ยวชาญ**

พนักงานราชการ (ครู) ประจำสาขาวิชาไฟฟ้า ปฏิบัติหน้าที่สอนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง และหัวหน้างานอาชีวศึกษาระบบทวิภาคี วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน  
สาขาวิชาที่มีความเชี่ยวชาญ ไฟฟ้า และอิเล็กทรอนิกส์

**หน่วยงานและที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้สะดวก**

วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน 101 หมู่ 1 ต.ทองมั่งคณ อ.บางสะพาน จ.ประจวบคีรีขันธ์ 77230  
หมายเลขโทรศัพท์ 032 697 062

ลงชื่อ.......... นักวิจัย  
(นางสาวสุรารักษ์ พลอยบุษย์)

ลงชื่อ.......... นักวิจัย  
(นายอาทิตย์ ศุภมวงคณสถาพร)

ลงชื่อ.......... ผู้อำนวยการสถานศึกษา  
(นายนิมิตร ศรียาภัย)  
วันที่...../...../.....



รูปแบบการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน

จัดทำโดย

นางสาวสุรารักษ์ พลอยบุษย์

พนักงานราชการ (ครู)

นายอาทิตย์ ศุภมงคลสถาพร

พนักงานราชการ (ครู)

วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหาการวิจัย

การจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการสำคัญในการนำหลักสูตรสู่การปฏิบัติให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ มีสมรรถนะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เป็นเป้าหมายสำคัญในพัฒนาผู้เรียนอาชีวศึกษา ดังนั้นผู้สอนต้องพยายามคัดสรร กระบวนการจัดการเรียนรู้ สื่อ นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมสอดคล้องและทันกับสถานการณ์ในยุคศตวรรษที่ 21 ที่เป็นยุคของข้อมูลข่าวสารและการเปลี่ยนแปลงด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้การสื่อสารไร้พรมแดนที่มียุคความรู้ใหม่เกิดขึ้นมากมายทุกวินาทีทำให้เนื้อหาวิชามีมากเกินไปที่จะเรียนรู้จากในห้องเรียนได้หมด ดังนั้นการเข้าถึงแหล่งข้อมูลสามารถทำได้ทุกที่ทุกเวลาส่งผลให้ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องและเป็นผู้แสวงหาความรู้อยู่ตลอดเวลา ครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบวิธีการจัดการเรียนรู้ให้ตอบสนองความเปลี่ยนแปลงของสังคม เทคโนโลยีจากผู้สอนที่มีบทบาทเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ปรับเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้จัดการเรียนรู้เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ประยุกต์ใช้สื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยี ให้ผู้เรียนสามารถศึกษาค้นคว้าแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง สร้างความเข้าใจด้วยตนเองจนเกิดเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย Active Learning เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้แบบหนึ่งที่สอดคล้องกับการส่งเสริมคุณลักษณะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และยังสอดคล้องกับยุคไทยแลนด์ 4.0 ด้วย โดยเป็นกระบวนการเรียนการสอนอย่างหนึ่งที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ หรือการลงมือทำผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไปปฏิบัติเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการ สร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้นหรืออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้นโดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ การสังเคราะห์และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning หรือใช้คำย่อว่า AL เป็นแนวคิดค่อนข้างใหม่ในการปฏิรูประบบการศึกษาแบบเดิมที่เน้นการถ่ายทอดความรู้จาก ผู้สอนสู่ผู้เรียนโดยตรง (บอนเวลลและอีสัน,1991, สถาพร พงษ์พิบูล ,2555, สิริพร ปาณวงษ์,2560 และ ปรียานุช พรหมภาสิต, 2559) เทคโนโลยีสมัยใหม่มีบทบาทสำคัญในการช่วยการจัดการศึกษาให้บรรลุอุดมการณ์ทางการศึกษาได้ตามนโยบายการจัดการเรียนรู้ของภาครัฐ ซึ่งจำเป็นต้องจัด การศึกษาให้แก่ทุกคนตลอดชีวิต หรือที่ ถูกเรียกกับการศึกษาเพื่อปวงชนทุกคนซึ่งสามารถลดความเหลื่อมล้ำโอกาสทางการศึกษาสร้างความเท่าเทียม ทางด้านการศึกษาเทคโนโลยีที่ใช้ใน ปัจจุบันไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยีทางด้านสารสนเทศ เทคโนโลยีทางด้าน สื่อสารมวลชน เทคโนโลยีทางด้านโทรคมนาคม ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการจัดการศึกษาด้วยกันทั้งสิ้น เช่น การศึกษา

ทางไกล ผ่านดาวเทียม นักศึกษาในท้องถิ่นห่างไกลสามารถเรียนรู้ได้อย่างเท่าเทียมกับนักศึกษาที่อยู่ในเมืองด้วยระบบอินเทอร์เน็ตนักศึกษาจึงสามารถเรียนรู้ถึงกันได้ทั่วโลก ถึงขนาดเรียกได้ว่ามีห้องสมุดโลกอยู่ที่โรงเรียนหรืออยู่ที่บ้าน โดยไม่ต้องเสียเวลาเสียงบประมาณในการจัดซื้อหาหนังสือจำนวนมากเหมือนในสมัยก่อนและนักศึกษาสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองทุกที่ ทุกเวลา ทั้งยังมีสื่อที่เป็น วิทยู โทรทัศน์ ซีดีรอม สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่ทำให้ประชากรโลกทุกคนได้เสริมสร้างการเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต โลกเราในปัจจุบันนี้ 2 มีการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ สามารถเกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็วทั้งด้านการศึกษา เศรษฐกิจและสังคมโดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของเทคโนโลยีสารสนเทศในปัจจุบันจะสังเกตได้ชัดเจนว่าเทคโนโลยีต่าง ๆ นั้นได้มีการพัฒนาอย่างล้ำสมัย ซึ่งส่งผลให้เกิดความสะดวกต่อการใช้งานในปัจจุบัน และอนาคต

“ สังคมแห่งการเรียนรู้เป็นสังคมแห่งภูมิปัญญา ตระหนักถึงความสำคัญ ความจำเป็นของการเรียนรู้ที่ทุกคนและทุกส่วนในสังคมมีความใฝ่รู้และพร้อมที่จะเรียนรู้อยู่เสมอ การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นและมีความต่อเนื่องเป็นปกติวิสัยในชีวิตประจำวันของคนทุกคน ไปจนตลอดการสิ้นอายุขัย เป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นได้ในทุกเวลา ทุกสถานที่ ของคนทุกคนในทุกสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม” การศึกษาในปัจจุบันให้ความสำคัญกับการพัฒนาผู้เรียนไม่เพียงแต่จากการเรียนรู้ในห้องเรียนหรือจากการรับความรู้จากครูผู้สอนเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ (Learning Community) ที่มีความสัมพันธ์ร่วมมือระหว่างผู้เรียน ครู และบุคลากรอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องในกระบวนการเรียนรู้ ดังนั้น รูปแบบการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้จึงมีความสำคัญอย่างมากในการส่งเสริมและพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนในปัจจุบัน ดังนั้นรูปแบบการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน” จึงมีความสำคัญทั้งในแง่ของการพัฒนาคุณภาพการศึกษา การเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับโลกยุคใหม่ และการตอบสนองต่อความหลากหลายของผู้เรียน การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการเรียนรู้และการพัฒนาผู้เรียนในอนาคต

ดังนั้น วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน จึงให้ความสำคัญในการจัดการเรียนการสอน ที่มีการใช้รูปแบบต่างๆ ที่มีความหลากหลายเพื่อการขับเคลื่อนให้สอดคล้องกับนโยบาย จนเกิดผลสัมฤทธิ์ บรรลุเป้าประสงค์และวิสัยทัศน์ของวิทยาลัยฯ ตาม แนวปฏิรูปการอาชีวศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีและรูปแบบการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนในสถานศึกษา เพื่อยกระดับคุณภาพ สามารถตอบสนองตามเป้าหมายและผลลัพธ์ได้อย่างเป็นรูปธรรมชัดเจน ในการจัดการเรียนการสอนอาชีวศึกษา ต่อไป

## 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

1.2.1 เพื่อหาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากรูปแบบการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ในรายวิชา การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอาชีพ มีผลการเรียนในระดับ ดี ไม่น้อยกว่าร้อยละ

๖๐

1.2.2 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบต่างๆ ของการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ที่นำไปใช้ในสถานศึกษา

1.2.3 เพื่อพัฒนาแนวทางในการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

### 1.3 ความสำคัญของการวิจัย/ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1.3.1 ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากรูปแบบการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ มีผลการเรียนในระดับ ดี เมื่อเทียบกับการเรียนรู้ในรูปแบบห้องเรียนแบบดั้งเดิม

1.3.2 พัฒนาแนวทางรูปแบบต่างๆ ของการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับผู้เรียนในสถานศึกษาได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

1.3.3 พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกัน การสื่อสาร การใช้เทคโนโลยีและการแก้ปัญหาของผู้เรียน เพื่อส่งเสริมผู้เรียนอยากเรียนรู้อย่างต่อเนื่องสามารถปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

### 1.4 สมมติฐาน

- นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยีไฟฟ้า ปีการศึกษา 2568 จำนวน 25 คน มีผลสัมฤทธิ์ในรายวิชา การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอาชีพ ผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับ ดี

### 1.5 ขอบเขตของโครงการวิจัย

1.5.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

1.5.1.1 ศึกษารูปแบบและการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน โดยบูรณาการการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning (AL)

- (1) วิเคราะห์ ค้นคว้า สืบค้น และรวบรวมความต้องการ
- (2) สรุปเนื้อหาที่จะทำรูปแบบสังคมแห่งการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อผลลัพธ์การเรียนรู้
- (3) ออกแบบ สื่อการเรียนรู้เสมือนจริงตามรูปแบบที่วางไว้
- (4) ตรวจสอบความถูกต้อง และประเมินผลคุณภาพโดย ผู้เชี่ยวชาญ

1.5.1.2 ความพึงพอใจต่อการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน จำนวน 3 ด้าน (ด้านเนื้อหา ด้านเทคโนโลยีและรูปแบบของสื่อและด้าน การนำไปใช้ประโยชน์)

## 1.5.2 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

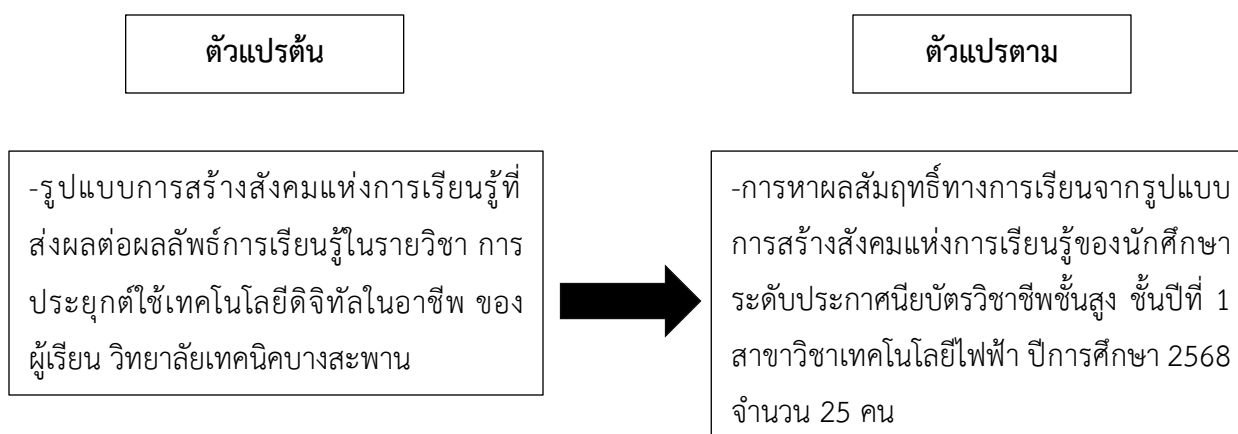
### 1.5.2.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษา สาขาวิชาเทคโนโลยีไฟฟ้า วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน

### 1.5.2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาเทคโนโลยีไฟฟ้า ปีการศึกษา ๒๕๖๘ วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน จำนวน ๒๕ คน

## 1.6 กรอบแนวความคิดในการวิจัย



## 1.7 ระยะเวลาดำเนินโครงการวิจัย

ระยะเวลาในการวิจัยครั้งนี้ได้ทำการศึกษาข้อมูลและดำเนินการในเดือนตุลาคม ๒๕๖๗ – กรกฎาคม ๒๕๖๘

## 1.8 งบประมาณของโครงการวิจัย (ไม่เกิน 20,000 บาทต่อเรื่อง ขอให้ระบุรายละเอียดของงบดำเนินงาน โดยผลการพิจารณาเป็นไปตามดุลยพินิจของคณะกรรมการฯ)

ลำดับที่	รายการ	จำนวนเงิน
1	ค่าพิมพ์เอกสาร	2,500
2	ค่าทำเครื่องมือวิจัย	2,500
3	ค่าเก็บข้อมูลวิจัย	2,500
4	ค่ากระดาษ	1,500
5	ค่าเช่าเล่ม ทำปก	1,500
รวม		10,500

### 1.9 แผนดำเนินงานวิจัย (ระบุให้สอดคล้องกับระยะเวลาดำเนินโครงการวิจัย)

กิจกรรม	ปีงบประมาณ 2568									
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.
1.ศึกษา วางแผนและวิธีการดำเนินการ										
2.ใช้เครื่องมือพัฒนา										
3.วิธีการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล										
5.วิเคราะห์ข้อมูล										
6.สรุปผล อธิบายผล และข้อเสนอแนะ										

### 1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.10.1 ผู้เรียน หมายถึง นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาเทคโนโลยีไฟฟ้า ปีการศึกษา ๒๕๖๘ วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

1.10.2 สังคมแห่งการเรียนรู้ หมายถึง กลุ่มของบุคคลที่มีปฏิสัมพันธ์และแลกเปลี่ยนความรู้ ประสบการณ์ และแนวคิดร่วมกันเพื่อพัฒนาตนเองและผู้อื่นอย่างต่อเนื่อง การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้มีความสำคัญต่อกระบวนการศึกษาและการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและยั่งยืน

1.10.3 การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ คือ มาตรฐานการศึกษาของสถานศึกษาของอาชีวศึกษา ตามมาตรฐานที่ 3 การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ สถานศึกษาร่วมมือกับบุคคล ชุมชน องค์กรต่าง ๆ เพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ มีการจัดทรวัดกรรม สิ่งประดิษฐ์ งานสร้างสรรค์ งานวิจัย ประกอบด้วยประเด็นการประเมิน ดังนี้ **3.1 ด้านความร่วมมือในการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้** สถานศึกษามีการสร้างความร่วมมือกับบุคคล ชุมชน องค์กรต่าง ๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศในการจัดการศึกษา การจัดทรัพยากรทางการศึกษา กระบวนการเรียนรู้ การบริการทางวิชาการและวิชาชีพ โดยใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม เพื่อพัฒนาผู้เรียนและคนในชุมชนสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ **3.2 ด้านนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ งานสร้างสรรค์ งานวิจัย** สถานศึกษาส่งเสริมสนับสนุนให้มีการจัดทรวัดกรรม สิ่งประดิษฐ์ งานสร้างสรรค์ งานวิจัย โดยผู้บริหาร ครู บุคลากรทางการศึกษา ผู้เรียน หรือร่วมกับบุคคล ชุมชน องค์กรต่าง ๆ ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ตามวัตถุประสงค์ และเผยแพร่สู่สาธารณชน

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

รูปแบบการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน ผู้วิจัยได้ ศึกษาตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นแนวทางในการศึกษาค้นคว้าดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวคิดทฤษฎีสังคมแห่งการเรียนรู้
- 2.2 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนการสอนเพื่อผลลัพธ์การเรียนรู้
- 2.3 การจัดการเรียนรู้ Active Learning (AL)
- 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 แนวคิดทฤษฎีการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม หรือ Social Learning Theory เป็นทฤษฎีที่มีแนวคิดมาจากการเรียนรู้จากผู้อื่น โดยได้รับประสบการณ์จากการฟัง ดู อ่านงานผู้อื่นมากกว่าทำด้วยตนเอง (Vicariousness) ซึ่งอาจเป็นการรับเอา (Adopting) พฤติกรรมของผู้อื่นเป็นแบบแผนในการกำหนดพฤติกรรมตนเอง อาจเกิดจากการสังเกต พบเห็นอยู่เป็นประจำ และอาจมีแรงจูงใจ ความประทับใจที่แตกต่างกันในกลุ่มผู้รับเอาแบบแผนพฤติกรรมมาใช้เป็นแบบอย่างหรือเป็นต้นแบบการสร้างแบบแผนของตนเองขึ้น

การเรียนรู้ทางสังคมจึงเป็นกระบวนการเผยแพร่ความรู้ ความคิด พฤติกรรม หรือแม้แต่วัตถุ สิ่งของ เทคนิควิธีการ เครื่องมือ และเทคโนโลยีต่าง ๆ ในสังคมที่มีระบบสังคมเป็นปัจจัยสำคัญในการกำหนดกระบวนการเรียนรู้ทางสังคม การถ่ายทอดวัฒนธรรม ความรู้ ความคิด และมีการใช้สื่อรวมทั้งกระบวนการสื่อสารในสังคม โดยเฉพาะในปัจจุบันมีเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับการสร้างให้เกิดเครือข่ายทางสังคมออนไลน์ การสร้างเครือข่ายที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลจึงเกิดขึ้นได้ง่าย มีการเรียนรู้ทางสังคมเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยมีกระบวนการของการเรียนรู้แยกย่อย ๆ ได้เป็น 4 กระบวนการดังนี้ 1. กระบวนการสร้างความสนใจ ในขั้นนี้การสร้างความโดดเด่น (Salience) ให้เกิดความแพร่หลาย (Prevalence) กระทับกับภาวะของการรับรู้และกระบวนการทางปัญญาที่สามารถเข้าใจ (Cognitive Capabilities) กระตุ้นความรู้สึกรู้สึกอยากรู้ อยากเห็น จนทำให้เกิดความพึงพอใจ อิทธิพลของสื่อสมัยใหม่สามารถสร้างความสนใจและเข้าถึงผู้คนส่วนมากได้อย่างง่ายและรวดเร็ว 2. กระบวนการสร้างความคงทน เป็นส่วนสำคัญที่ต้องออกแบบสถานการณ์ของการเรียนให้สามารถคงทนได้ดี ทั้งนี้อาจใช้กระบวนการทำให้เกิดภาวะ “สะดุดในกระบวนการทางปัญญา” หรือ Cognitive Disfluency รวมทั้งการย้ำเตือน การใช้สัญลักษณ์ และวาทกรรมที่โดนใจ รวมทั้งอาจสร้างหรือทำสิ่งที่ แปลกใหม่ ล่อแหลม ท้าทายต่อความถูกต้องเชิง

วัฒนธรรมและกฎหมายเพื่อสร้างความคงทนในการจดจำสิ่งที่ได้รับรู้มาจากกระบวนการสร้างความสนใจ

3. กระบวนการแสดงออกเป็นผลผลิตภาพ เป็นกระบวนการเชื่อมโยงและถ่ายโอนของกระบวนการทางปัญญาเข้าสู่พฤติกรรม สังเกตได้จากพฤติกรรมกรรมการแสดงออก ทั้งการพูดและการกระทำ ซึ่งไม่เพียงแต่การเลียนแบบของการได้รับรู้ หรือเรียนรู้มาเท่านั้น ยังเป็นกระบวนการที่สร้างแบบแผนพฤติกรรมใหม่ที่มีแบบแผนเฉพาะแห่งตนขึ้นมาด้วย

4. กระบวนการสร้างแรงจูงใจเป็นแบบอย่าง ในกระบวนการนี้เป็นการยืนยันและรับเอาแบบแผนแห่งตนเข้ามาเป็นบุคลิกภาพของตน ในขั้นนี้อาจมีการให้รางวัลตนเอง หรือสนับสนุนการกระทำของตนเอง รวมทั้งเผยแพร่แบบอย่างของตนสู่ผู้อื่นให้เกิดการเรียนรู้ และเกิดเป็นกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมขึ้นต่อ ๆ ไปเมื่อมีความเข้าใจตรงกันในกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมแล้ว สามารถนำหลักการและกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมดังกล่าวมาใช้ให้เกิดประโยชน์กับสังคม ด้วยการออกกฎหมาย ข้อบังคับ ระเบียบต่าง ๆ เพื่อใช้สำหรับการควบคุม ส่งเสริม ป้องกัน กระบวนการเรียนรู้ทางสังคม และกำหนดมาตรการหรือแนวทางให้สังคมได้เรียนรู้ในทิศทางที่เหมาะสมสร้างความสงบสุขในสังคมได้ นอกจากนี้ความเข้าใจกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมยังสามารถอธิบาย วิเคราะห์สาเหตุต่าง ๆ ของปรากฏการณ์ในสังคมตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม หรือ Social Learning Theory เพื่อสร้างความเข้าใจและนำไปสู่การแก้ไขที่ถูกต้องเหมาะสม และไม่เป็นการสร้าง หรือซ้ำเติมปัญหาที่เกิดขึ้น ซึ่งไม่สามารถแก้ปัญหาให้ลดลงหรือหมดไปได้ การเรียนรู้ทางสังคม มีความเกี่ยวข้องกับสังคมแห่งการเรียนรู้ เพราะสังคมแห่งการเรียนรู้เป็นสังคมที่รู้จักปรับตัวอย่างเหมาะสมและไม่มีความผิดพลาดเกิดขึ้นอย่างซ้ำ ๆ ถ้าความผิดพลาดเกิดขึ้นอย่างซ้ำ ๆ หรือที่เรียกว่าประวัติศาสตร์ซ้ำรอยนั้น ไม่เป็นที่ปรารถนาของสังคม แต่ยังคงมีปรากฏให้ได้พบเห็นอยู่เป็นประจำ การทำให้ยอมรับความผิดพลาดซ้ำแล้วซ้ำอีกไม่ควรเป็นวิธีการที่น่าส่งเสริม การพัฒนาสังคมเพื่อให้เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้ ผู้รับผิดชอบจึงควรนำเอา (Adopting) กระบวนการเรียนรู้ทางสังคมมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาและการใช้อำนาจ ในระดับชาติได้แก่อำนาจนิติบัญญัติ อำนาจบริหาร และอำนาจตุลาการ ที่เป็นอำนาจจรรยาบรรณ รวมทั้งอำนาจจรรยาบรรณต่าง ๆ ที่มีอยู่ในสังคมอีกมากในระดับองค์กรต่าง ๆ รวมทั้งในสถาบันการศึกษา ซึ่งมีอำนาจและการใช้อำนาจในรูปแบบเดียวกับระดับชาติเช่นกัน เพียงแต่ขอบเขตอำนาจนั้นแคบกว่าและเรียกชื่ออำนาจแตกต่างกันเท่านั้น กระบวนการต่าง ๆ ของการเรียนรู้ทางสังคมยังประกอบด้วยกระบวนการย่อยที่ซับซ้อนอีกมาก ผู้ที่สนใจและมีหน้าที่รับผิดชอบจึงควรหันมาให้ความสนใจกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมเพื่อนำไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของการตัดสินใจได้อย่างเหมาะสม รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษมันต์ วัฒนานรงค์(25 มิถุนายน 2555)

## 2.2 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนการสอนเพื่อผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

2.2.1 ทฤษฎีของพหุปัญญา เป็นทฤษฎีที่ถูกพัฒนาขึ้น โดย ดร. โฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner) อาจารย์มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ในประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งเชื่อว่ามนุษย์เรานั้นมีความสามารถทาง

ปัญหาที่แตกต่างกันหลายด้าน ซึ่งแต่ละด้านต่างมีรูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตัวเอง ซึ่งจากการศึกษาในปัจจุบันพบว่า มีการค้นพบความสามารถทางปัญญาตามทฤษฎีพหุปัญญาถึง 9 ด้าน อันได้แก่ ด้านภาษา ด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ ด้านมิติสัมพันธ์ ด้านการเคลื่อนไหว ด้านดนตรี ด้านปฏิสัมพันธ์ ด้านความเข้าใจตนเอง ด้านธรรมชาติ และด้านการคิดใคร่ครวญ โดยแต่ละด้านล้วนแสดงให้เห็นถึงวิธีการที่หลากหลายในการประมวณผลความรู้ของแต่ละบุคคล

ทฤษฎีพหุปัญญาของ ดร. โฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ นี้ นำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงอย่างมากมายในโลกของการเรียนการสอน เพราะเป็นเครื่องยืนยันว่าผู้เรียนแต่ละคนล้วนมีรูปแบบของการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับตัวเองแตกต่างกันไป ดังนั้นครูผู้สอนจึงต้องออกแบบหลักสูตรและจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับความหลากหลายดังกล่าว เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนแต่ละคนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

### 2.2.2 ทฤษฎีอนุกรมวิธานของบลูม (Bloom's Taxonomy)

ทฤษฎีอนุกรมวิธานของบลูม (Bloom's Taxonomy) ถูกพัฒนาขึ้นมาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1956 โดย เบนจามิน บลูม นักการศึกษาชาวสหรัฐอเมริกา ซึ่งมองว่าการเรียนการสอนที่ประสบความสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพนั้น จำเป็นต้องมีการกำหนดจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจน โดยเริ่มจากขั้นแรกไปสู่ขั้นสุดท้ายที่มีความยากมากขึ้น ซึ่งบลูมได้จำแนกจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ออกเป็น 3 ด้าน คือ

- **ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain)** ซึ่งมีระดับการเรียนรู้ 6 ระดับ คือ จดจำ เข้าใจ ประยุกต์ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และ ประเมินค่า ตามลำดับ

- **ด้านจิตพิสัย (Psychomotor Domain)** ซึ่งมีระดับการแสดงออก 5 ระดับ คือ รับรู้ ตอบสนอง เห็นคุณค่า สร้างแนวคิด และสร้างอุปนิสัย ตามลำดับ

- **ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)** มีระดับพฤติกรรม 5 ระดับ คือ รับรู้ ทำตาม ทำได้ ถูกต้อง ทำอย่างต่อเนื่อง และเป็นธรรมชาติ ตามลำดับ อนุกรมวิธานของบลูม นั้น นับเป็นทฤษฎีสำคัญที่ช่วยให้ครูกำหนดเป้าหมายและจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ที่ชัดเจนสำหรับผู้เรียนและเป็นประโยชน์อย่างมากในการจัดทำแผนการสอน

### 2.2.3 บริเวณความใกล้เคียงพัฒนาการทางปัญญาและการเสริมต่อการเรียนรู้ ของ วิกอตสกี The Zone of proximal development - ZPD and Scaffolding

บริเวณความใกล้เคียงพัฒนาการทางปัญญา (The Zone of proximal development - ZPD) เป็นแนวคิดที่นำเสนอโดย เลฟ วิกอตสกี (Lev Vygotsky) นักวิชาการที่อยู่ในยุคเดียวกับเพียเจต์ ซึ่งได้กล่าวถึงขอบเขตระหว่างสิ่งที่ผู้เรียนทำได้อย่างอิสระ ซึ่งมาจากการสังเกตและประสบการณ์ที่ผู้เรียนมี กับสิ่งที่ผู้เรียนทำได้เมื่อได้รับคำแนะนำ โดยผู้เรียนแต่ละคนนั้นจะมี ZPD ที่แตกต่างกัน บางคนสามารถเรียนรู้ได้เอง ในขณะที่บาง

คนจำเป็นต้องได้รับการชี้แนะ ซึ่งการชี้แนะนักเรียนนั้นเป็นการเสริมต่อการเรียนรู้ (Scaffolding) ซึ่งหมายถึงการช่วยเหลือเด็กในการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นให้เกิดพัฒนาการในตัวผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จ

### 2.3 การจัดการเรียนรู้ Active Learning (AL)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ว่า ผู้สอน ต้องปรับเปลี่ยนบทบาทตนเองจากการผู้บรรยายเป็นคณะผู้สอนผู้มีส่วนเกี่ยวข้องร่วมกันออกแบบ กิจกรรม การจัดการกระบวนการเรียนรู้(Pedagogy) เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนสามารถ สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองโดยผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก และแนะนำการถึงองค์ความรู้ด้วยวิธีการ ต่างๆ และนำความรู้ที่ได้ นำแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนในห้องเรียน ซึ่งกระบวนการ การเรียนรู้ นั้นเรียกว่า Active Learning การสอนรูปแบบผู้สอนเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้และแนวคิด ส่วนผู้เรียนเป็นผู้รับความรู้จึงเป็น วิธีการที่นำเปื้อ ผู้เรียนเป็นผู้รับ ความรู้ฝ่ายเดียว ทำให้ผู้เรียนมีการจดจำสั้น ขาดทักษะการอ่าน การคิด การสอนด้วยวิธีการ Active Learning จะทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้นโดยผู้สอนเป็น ผู้อำนวยความสะดวก แนะนำช่วยเหลือสนับสนุนการ เรียนรู้ส่งผลทำให้เกิดบรรยากาศการเรียนการสอนที่ดีขึ้น ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning จึงช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในชั้นเรียนช่วยให้ผู้เรียน เข้าใจบทเรียนสนใจและเพิ่มแรงจูงใจให้กับผู้เรียนในการเรียนรู้ (Morale, 2000) อ้างถึงใน นนทสิทธิ์ ธาดา วิทย์(2559: 18) จากการวิจัยของ Hoellwarth & Moelter (2011) อ้างถึงใน นนทสิทธิ์ ธาดาวิทย์(2559: 18) พบว่า การปรับเปลี่ยนวิธีการสอนพิลึกส์จากวิธีการสอนแบบดั้งเดิม เป็นวิธีการสอนแบบ Active Learning ทำให้ประสิทธิภาพการสอนดีขึ้นโดยผู้เรียนร้อยละ 38 มีคะแนนพัฒนาขึ้นจากร้อยละ 12 เป็น มากกว่าร้อยละ 50 ในทำนองเดียวกัน Prince (2004) อ้างถึงใน นนทสิทธิ์ ธาดาวิทย์ (2559: 18) ได้นำ Active Learning มาใช้ในการสอนวิศวกรรมศาสตร์โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ การแก้ปัญหา พบว่า เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนกระตือรือร้น เช่นเดียวกับ Michael (2006) อ้างถึงใน นนทสิทธิ์ ธาดาวิทย์ (2559: 18) ได้นำ Active Learning ไปใช้ในการสอนการเติบโตของร่างกายในวิชาวิทยาศาสตร์ชุมชน พบว่า เป็นวิธีการที่ได้รับการสนับสนุน และยอมรับจากผู้เรียน จากผลการวิจัยดังกล่าวสรุปได้ว่า การจัดการ เรียนรู้แบบ Active Learning ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรม วิธีการ หรือรูปแบบการสอน ทำให้ผู้เรียนสนใจบทเรียน และทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น แต่อย่างไรก็ตามผู้สอนควรใช้หลักการของ Active Learning ออกแบบรูปแบบการสอนต่างๆ ให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่ผู้เรียนและชั้นเรียน จะส่งผลให้ผู้สอนเป็นลักษณะ ผู้สอนเชิงรุก (Active Teacher) ไม่ใช่เป็นเพียงผู้เชี่ยวชาญเฉพาะเนื้อหาเท่านั้น แต่เป็นผู้เชี่ยวชาญทั้งด้าน เนื้อหาและผู้สอนเชิงรุกเตรียมโอกาสให้กับผู้เรียนส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นและเป็นนักคิดที่ไม่หยุดนิ่ง เมื่อการเรียนมีบรรยากาศเชิงรุกย่อมทำให้ผู้เรียนสามารถจดจำเนื้อหาได้นาน และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ ในบริบทต่างๆในขอบเขตที่กว้าง ดังนั้นการจัด

กระบวนการเรียนรู้จึงต้องเปลี่ยนจาก Passive Learning เป็น Active Learning เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการจัดการเรียนรู้ (นนทสิทธิ์ ธาดาวิทย์, 2559: 18) หลักการแนวคิดของ Active Learning แนวคิดของ Active Learning ทำจากทฤษฎีการเรียนรู้ ของผู้ใหญ่จากข้อสมมติฐาน 4 ข้อ คือ (Morable, 2000 อ้างถึงใน นนทสิทธิ์ ธาดาวิทย์, 2559: 25-26) 1. นัยสำคัญของการเรียนรู้ คือ เนื้อหาที่ผู้เรียนจะเข้าใจและยอมรับต้องมี ความเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับ จุดมุ่งหมายของผู้เรียน 2. สิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งในการเรียนรู้คือ ต้องเรียนผ่านการกระทำ 3. การเรียนรู้คือ การอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียนโดยผู้เรียนมีส่วนร่วมและตอบสนองต่อกระบวนการเรียนรู้ 4. การเรียนรู้ 13 เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในตนเอง และเกี่ยวโยงไปสู่ผู้เรียนคนอื่น ๆ ทั้งด้านความรู้สึกอารมณ์และสติปัญญา จากสมมติฐานดังกล่าวจึงเป็นแนวคิดสนับสนุนสิ่งที่ผู้ใหญ่เรียนรู้ได้ดีที่สุด คือการได้มีส่วนร่วมในกระบวนการ ทำกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนั้น Active Learning คือ ผู้สอนเป็นผู้นำผู้เรียนเป็นศูนย์กลางเน้นการมีส่วนร่วมของ ผู้เรียน กลยุทธ์การเรียนรู้โดยการปฏิบัติ การทำกิจกรรมด้วยตนเอง ที่เป็นจุดเด่นและสร้างสิ่งแวดล้อมในการ เรียนรู้ให้กับผู้เรียน ลักษณะของ Active Learning นนทสิทธิ์ ธาดาวิทย์ (2559: 19-21) กล่าวถึง Active Learning ว่าเป็นวิธีการที่ผู้สอนสร้างสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ให้ผู้เรียน เช่น เตรียมตัวอย่างภาพ วิดีทัศน์และ วิธีดำเนินการเมื่อผู้เรียนดำเนินการกิจกรรมจะเกิดแนวคิดและสร้างองค์ความรู้ใหม่ด้วยตนเองจากความรู้เดิมที่มี อยู่โดยผู้เรียนทำกิจกรรมในระหว่างเวลาเรียน เช่นการอภิปราย การปฏิบัติการตอบคำถาม การซึ่งผู้เรียนต้อง ศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องต่างๆ ก่อนเข้าชั้นเรียน ดังนั้นต้องเป็นผู้รู้และเชี่ยวชาญในเนื้อหาที่ทันสมัย รู้กระบวนการที่จะพัฒนาวิธีการเรียนรู้และใช้วิธีการเพื่อที่จะถ่ายทอดเนื้อหาสร้างมาตรฐานการเรียนรู้ และสิ่งแวดล้อมในชั้นเรียนเป็นผู้ให้คำแนะนำ อำนวยความสะดวกในชั้นเรียนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตลอด ชีวิตและมีการสะท้อนผลการสอนเพื่อ ปรับปรุง Active Learning จึงเป็นการเรียนรู้เพื่อให้เกิด การเปลี่ยนแปลงในตน (Transformative Learning) เกิดภาวะผู้นำมีทักษะในการนำการเปลี่ยนแปลง (Change Agent) เน้นการพัฒนาทักษะการเรียนรู้(Learning Skills) เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต เน้นเนื้อหาการบูรณาการเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงภายใต้กิจกรรม วิธีการและกระบวนการที่หลากหลาย สนุกสนาน กระตือรือร้นมีชีวิตชีวาไม่น่าเบื่อโดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ของการเรียนรู้มีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติ ด้วยตนเองและได้ฝึกทักษะการคิดในระดับสูง ผู้สอนมีบทบาทหน้าที่ เป็นผู้ให้คำแนะนำ เป็นผู้อำนวยความสะดวก และเป็นผู้กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ มีแรงบันดาลใจให้เกิด การเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งผลลัพธ์ที่ผู้เรียนได้รับ คือ เกิดทักษะการเรียนรู้และทักษะการดำรงชีวิตอย่างถาวร สรุปได้ว่าลักษณะของ Active Learning (นนทสิทธิ์ ธาดาวิทย์, 2559: 26-27) 1. ผู้สอนควรกำหนด เป้าประสงค์(Purposive) โดยเป้าประสงค์นั้นควรสัมพันธ์กับกิจกรรมงานที่ เกี่ยวข้องกับผู้เรียนเพื่อให้เกิด การเรียนรู้เน้นการพัฒนาทักษะผู้เรียนมากกว่าเนื้อหา เน้นสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ ตลอดชีวิต 2. ผู้เรียนควรมีส่วนร่วมในการกำหนดแนวคิดแผนการเรียนรู้การ

ยอมรับการประเมินผล และการนำเสนอผลงาน 3. วิธีการจัดการเรียนรู้สามารถสะท้อน สิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้ได้จาก กิจกรรมและสามารถ ผู้เรียนได้รับข้อมูลสะท้อนกลับจากผู้สอนทันทีทันใดในการทำกิจกรรม 4. ควรมีกิจกรรมการ เจริญจำแลกละเอียด เรียนรู้ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน 5. ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนวิพากษ์วิจารณ์ในสิ่งที่ผู้เรียนชื่นชอบ และไม่ชอบ รวมทั้งวิจารณ์เกี่ยวกับเนื้อหาในการเรียนรู้6. ผู้สอนต้องออกแบบการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความ สนใจและ ความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคน แต่ละกิจกรรมที่ต้องมีความหมายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ สัมพันธ์ กับชีวิตจริง แก้ปัญหาได้ตามสภาพจริง (Authentic Situation) 7. การจัดการเรียนรู้ที่มีการสร้าง สถานการณ์ เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดในระดับสูง (Higher Order Thinking) ได้แก่การวิเคราะห์การสังเคราะห์ และการประเมินผล เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาหรือสถานการณ์นั้น 8. การจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่ เรียนกับชีวิตจริงหรือสถานการณ์จริงรวมถึงการบูรณาการวิชาต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตจริงได้9. การจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกเรียนเหมือนไม่เรียน สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ จัดบรรยากาศใน ชั้นเรียนให้เอื้อต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่นใช้กระบวนการกลุ่มและมีการประเมินผลที่ หลากหลายทั้งตัวผู้เรียนเพื่อน และผู้สอน 10. การจัดการเรียนรู้ที่ไม่จำกัดเฉพาะการเรียนรู้ภายในห้องเรียน 14 สามารถเรียนรู้ได้ทุกสถานการณ์ ทั้งในห้องเรียน นอกห้องเรียน ที่บ้าน และสามารถเรียนรู้ได้จากบุคคลทุกคน ที่เกี่ยวข้องทำให้ความรู้ไม่มีขอบเขต จำกัด บทบาทของผู้สอนในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning การจัดการเรียนรู้ Active Learning ผู้สอน เป็นผู้ที่ มีบทบาทสำคัญที่จะต้องเปลี่ยนบทบาทจากการทำ หน้าที่ สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก แนะนำ ช่วยเหลือ ดูแล และกระตุ้นผู้เรียนในการเรียนรู้ ดังที่ นนทสิทธิ์ ธาดาวิทย์) 2559: 27-28) กล่าว คือ 1. ผู้สอนเป็นผู้วางแผนกิจกรรม หรือเป้าหมายที่ต้องการพัฒนาผู้เรียน เน้นผลที่ผู้เรียนสามารถ นำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริง โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวางแผน กำหนดวิธีการเรียนรู้ของตนเอง2.เป็นคนสร้างบรรยากาศ การมีส่วนร่วม และการเจรจาโต้ตอบในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีแลกเปลี่ยน เรียนรู้ซึ่งกันและกัน ระหว่างผู้สอน และเพื่อนๆ ในชั้นเรียน 3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมใน ทุกกิจกรรมที่สนใจรวมทั้ง กระตุ้นให้ผู้เรียน ประสบความสำเร็จในการเรียน 4. จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบ ร่วมมือ (Collaboratory Learning) ส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือในกลุ่มผู้เรียน 5. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ บูรณาการทั้งเนื้อหา สาระ วิธีการ และฝึกให้ผู้เรียนได้มีการบูรณาการเนื้อหาสู่การประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง 6. จัดกิจกรรม การเรียนการสอนให้ท้าทาย และหลากหลายแม้รายวิชาที่เน้นทำด้านการบรรยาย หลักการและทฤษฎี ก็ยังสามารถจัดกิจกรรมเสริม อาทิการอภิปรายการแก้ไขสถานการณ์ที่กำหนด เสริมเข้า กับกิจกรรม การบรรยาย7. วางแผนในเรื่องของเวลาการสอนอย่างชัดเจน ทั้งในประเด็นเนื้อหาและกิจกรรมในการเรียน ทั้งนี้เนื่องจากการ เรียนรู้แบบ Active Learning ใช้เวลาการจัดกิจกรรม 8. ใจกว้าง ยอมรับในความสามารถ ในการแสดงออก และ ความคิดเห็นที่ผู้เรียนนำเสนอ บทบาทผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในทำนองเดียวกันการ

จัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ผู้เรียนไม่ได้เป็นผู้นั่งฟังผู้สอนบรรยายอย่างเดียว แต่เป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนกิจกรรมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ดังที่ นนทสิทธิ์ ชาติวิทย์ (2559: 28) กล่าวไว้ดังนี้ 1. มีความรับผิดชอบ เตรียมตัวล่วงหน้าให้พร้อมที่จะเรียนรู้ศึกษา และปฏิบัติงานในสิ่งที่ผู้สอน มอบหมายให้ศึกษาล่วงหน้า 2. ให้ความร่วมมือกับผู้สอนในการจัดการเรียนรู้เริ่มจากการวางแผนการจัดการ เรียนรู้การดำเนิน กิจกรรม และการประเมินผล 3. มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น 4. มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ การทำงานเป็นทีม และการยอมรับ ฟังความคิดเห็นของผู้อื่น 5. มีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ได้ลงมือปฏิบัติในสถานการณ์จริงด้วยตนเองเพื่อให้เกิด การเรียนรู้ด้วยตนเอง 6. มีการใช้ความคิดเชิงระบบ ได้แก่ การคิดวิเคราะห์การคิดเชิงเหตุผล การคิดอย่าง มีวิจารณญาณ การคิดเชื่อมโยง และการคิดอย่างสร้างสรรค์ 7. มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้เพราะการเรียนรู้ไม่ใช่ เรื่องที่น่าเบื่อแต่การเรียนรู้แบบสนุกสนาน มีชีวิตชีวาข้อดีของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดประโยชน์ดังนี้ พร นนทสิทธิ์ , ชาติ วิทย์ 2559: 25) 1. เป็นแรงขับที่ทำให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ในเนื้อหาวิชา 2. ส่งเสริมและพัฒนาทักษะการสร้าง การทำงานเป็นทีม สร้างความแข็งแกร่งของเครือข่ายการเรียนรู้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในตนเอง ทำให้เกิดการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ 3. ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยการค้นพบแนวคิด และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง 4. ส่งเสริมการเรียนรู้ให้สนุกสนานมีแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายเหมาะสม กับผู้เรียนที่มีความแตกต่างกันในรูปแบบการเรียนรู้ของแต่ละคน ทำให้การเรียนรู้สนุก และสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ที่ตื่นเต้นเสริมพลัง ทางบวก และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างมีชีวิตชีวา 5. สามารถนำเนื้อหาที่ เรียนไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติจริง 6. เพิ่มช่องทางการสื่อสารกับผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน 7. ช่วยสร้างความ 15 คงทนในการจดจำข้อมูล และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ 8. เป็นการเตรียมเส้นทางให้ผู้เรียนเห็นคุณค่า ยอมรับ และได้รับสิ่งตอบแทน ข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นวิธีการที่ดีแต่อย่างไรก็ตามการจัดการเรียนรู้ทุกรูปแบบ ย่อมมีข้อจำกัด ดังนี้ (นนทสิทธิ์ ชาติวิทย์, 2559: 29) 1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ต้องใช้เวลาจึงอาจทำให้ผู้สอนไม่สามารถ จัดการเวลาที่มีอยู่กับจำนวนเนื้อหาหลักสูตรที่มากได้ 2. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ต้องใช้เวลา ในการเตรียมการดังนั้นหากผู้สอนที่มีภาระงานสอนมากจะไม่สามารถใช้การเรียนรู้แบบ Active Learning ได้ 3. การใช้การเรียนรู้แบบ Active Learning ในห้องเรียนที่มีขนาดใหญ่ จำนวนผู้เรียนมากอาจมีข้อจำกัดใน การดูแลควบคุมให้ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมไปในทิศทางที่ผู้สอนวางแผนได้ยาก 4. ผู้สอนที่มีความเชื่อมั่นใน ตนเองสูงคิดว่าตนเองเป็นผู้บรรยายที่ดีจะไม่ยอมรับวิธีการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่ให้ความสำคัญกับ กระบวนการมากกว่าผู้สอน 5. ความต้องการวัสดุอุปกรณ์จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการสอนแบบ Active Learning ในห้องเรียนต้อง มีความพร้อมในเรื่องวัสดุ

อุปกรณ์ 6. ผู้เรียนต่อต้านวิธีการสอนที่ไม่ใช่ การบรรยาย เนื่องจากผู้เรียนจะคุ้นชินกับการเรียนโดยวิธีการมารับ ความรู้จากผู้สอนมากกว่าการเรียนรู้โดย การลงมือปฏิบัติด้วยตนเองตามคำแนะนำของผู้สอนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้

## 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.4.1 รูปแบบสังคมแห่งการเรียนรู้ในสถานศึกษา สังกัดเทศบาลนครนครปฐมผลการศึกษ พบว่า รูปแบบสังคมแห่งการเรียนรู้ในสถานศึกษา สังกัดเทศบาลนครนครปฐมประกอบด้วย องค์ประกอบของสังคมแห่ง การเรียนรู้ 5องค์ประกอบ ได้แก่ การคิดเชิงระบบ (System Thinking)พลวัตการเรียนรู้ (Learning Dynamics) การเรียนรู้ร่วมกันเป็นทีม (Team Learning) การจัดการและ การถ่ายทอดองค์ความรู้ (Knowledge Management and Knowledge Transfer) และ การใช้เทคโนโลยีและการสื่อสาร (Technology and Communication) และปัจจัยที่ส่งผลต่อสังคมแห่งการเรียนรู้ 6 ปัจจัย ได้แก่ โครงสร้างองค์การ (Organizational Structure) วัฒนธรรมองค์การ (Organizational Culture) เทคโนโลยีการเรียนรู้ (Learning Technology) การ พัฒนาบุคลากร (Personal Development) การถ่ายทอดความรู้ (Knowledge Transfer) และการทำงานเป็น ทีม (Teamwork)

ผลการตรวจสอบและรับรองรูปแบบ โดยการประชุมสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 7 คน มีความคิดเห็นตรงกันว่ารูปแบบสังคมแห่งการเรียนรู้ในสถานศึกษา สังกัดเทศบาลนครนครปฐม มีความ เหมาะสม มีความเป็นไปได้ มีความเป็นประโยชน์ และมีความถูกต้องครอบคลุม โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ มากที่สุดทุกด้าน ( $\bar{X}$  = 4.88) โดยมีค่าเฉลี่ยเรียงลำดับจากมากไปน้อย ดังนี้ มีความเหมาะสม ( $\bar{X}$  = 4.99) มี ความถูกต้องครอบคลุม และมีความเป็นประโยชน์มีค่าเฉลี่ยเท่ากันคือ ( $\bar{X}$  = 4.91) และ มีความเป็นไปได้ ( $\bar{X}$  = 4.71) ตามลำดับ

2.4.2 การพัฒนารูปแบบชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพครูเพื่อเสริมสร้างการ จัดการเรียนรู้เชิงรุกของ โรงเรียนชุมชนบ้านป่าแฝกสามัคคีและครูกลุ่ม อำเภอมะนัง จังหวัดพะเยา บทความวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพปัจจุบันและความต้องการชุมชนแห่ง การเรียนรู้ทางวิชาชีพครู 2) สร้างและตรวจสอบรูปแบบ 3) ทดลองใช้รูปแบบ และ 4) ประเมินรูปแบบ การพัฒนารูปแบบชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพครูเพื่อเสริมสร้าง การจัดการ เรียนรู้เชิงรุก ของโรงเรียนชุมชนบ้านป่าแฝกสามัคคีและครูกลุ่มอำเภอมะนัง จังหวัดพะเยา การ วิจัย เป็นแบบผสมผสาน โดยใช้การวิจัยเชิงปริมาณเป็นหลักมี 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาสภาพปัจจุบันและ ความต้องการ โดยครูวิชาการของอำเภอมะนัง จังหวัดพะเยา โรงเรียนละ 1 คน จำนวน 17 คน และโรงเรียนชุมชน บ้านป่าแฝกสามัคคีจำนวน 13 คน รวม 30 คน ขั้นตอนที่ 2 สร้างและตรวจสอบรูปแบบ โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 7 คน ขั้นตอนที่ 3 ทดลองใช้รูปแบบ กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คนจาก 18 โรงเรียน และขั้นตอนที่ 4 การประเมิน

รูปแบบ กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ ครูและบุคลากรของโรงเรียนในสังกัดกลุ่มอำเภอแม่ใจ จังหวัด \* Received 15 November 2022; Revised 18 December 2022; Accepted 21 December 2022 Journal of Social Science and Buddhistic Anthropology วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/JSBA/index> Wat Wang Tawan Tok Nakhon Si Thammarat, Thailand pp. 118-134 ISSN: 2651-1630 JSBA E-ISSN: 2672-9040 Journal of Social Science and Buddhistic Anthropology Vol.7 No.12 (December 2022) | 119

พะเยา จำนวน 18 โรงเรียน รวม 230 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) สภาพปัจจุบันชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพครูอยู่ในระดับปานกลาง และความต้องการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพครูอยู่ในระดับมาก 2) ผลการสร้าง มี 5 องค์ประกอบ ได้แก่ หลักการ วัตถุประสงค์เนื้อหา กระบวนการ และการวัดและประเมินผล 3) การทดลองใช้ของครูผู้สอน พบว่า หลังการอบรมด้านความรู้ ความเข้าใจ มีผลการทดสอบ อยู่ในระดับดีมาก ด้านทักษะกระบวนการ อยู่ในระดับมากที่สุด และด้านเจตคติ อยู่ในระดับ มากที่สุด 4) ผลการประเมินความถูกต้อง ความเหมาะสม ความเป็นไปได้ และความเป็นประโยชน์อยู่ในระดับมากที่สุด