

ชื่อโครงการวิจัย ผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกและแนวคิดการเรียนการสอนบนเว็บไซต์
 ผสมผสานเพื่อการออกแบบการศึกษานอกสถานที่เสมือนและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
 ของนักศึกษาครุศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ระดับปริญญาบัณฑิต
 ชื่อผู้วิจัย เนาวนิตย์ สงคราม
 เดือนและปีที่ทำวิจัยเสร็จ สิงหาคม ปี 2556

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ของงานวิจัยครั้งนี้เพื่อศึกษา ผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกและแนวคิดการเรียนการสอนบนเว็บไซต์ผสมผสานเพื่อการออกแบบการศึกษานอกสถานที่เสมือนและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาครุศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ระดับปริญญาบัณฑิต กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นิสิตสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาชั้นปีที่ 3-4 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 60 คน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจงตามคุณสมบัติที่กำหนดไว้ โดยแบ่งออกเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30 คน โดยกลุ่มทดลองได้รับการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการเรียนการสอนบนเว็บไซต์ผสมผสาน (Hybrid Learning) กลุ่มควบคุมได้รับการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรับ (Passive Learning) และการเรียนการสอนแบบเผชิญหน้า (Face to Face Learning) เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ 1.แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของทอแรนซ์ 2.แบบประเมินการออกแบบการศึกษานอกสถานที่เสมือน 3.แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ 4. แบบสอบถามความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูล ด้วย ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที และค่าขนาดอิทธิพล

ผลการศึกษาพบว่า

1. กลุ่มทดลองที่เรียนแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกและแนวคิดการเรียนการสอนบนเว็บไซต์ผสมผสานมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01
2. กลุ่มทดลองที่เรียนแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกและแนวคิดการเรียนการสอนบนเว็บไซต์ผสมผสานมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันหลังทดลองกับกลุ่มควบคุมที่เรียนตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรับและแนวคิดการเรียนการสอนแบบเผชิญหน้าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ.01
3. กลุ่มทดลองที่เรียนแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกและแนวคิดการเรียนการสอนบนเว็บไซต์ผสมผสานมีคะแนนการออกแบบการจัดการศึกษานอกสถานที่เสมือนก่อนและหลังทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01
4. กลุ่มทดลองที่เรียนแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกและแนวคิดการเรียนการสอนบนเว็บไซต์ผสมผสานมีคะแนนการออกแบบการศึกษานอกสถานที่เสมือนแตกต่างกันหลังทดลองกับกลุ่มควบคุมที่เรียนตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรับและแนวคิดการเรียนการสอนแบบเผชิญหน้าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ.01
5. กลุ่มทดลองมีความพึงพอใจในกิจกรรมเชิงรุกทั้ง 8 กิจกรรมโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยได้ค่าเฉลี่ย 4.18 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.68 กิจกรรมที่ได้รับคะแนนเฉลี่ยมากที่สุดได้แก่ กิจกรรมเชิงรุกที่ 4 Focused student journal ค่าเฉลี่ย 4.36 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58 อยู่ในระดับมาก สำหรับกิจกรรมที่ได้รับความพึงพอใจน้อยที่สุดได้แก่ กิจกรรมเชิงรุกที่ 1 One minute paper ค่าเฉลี่ย 3.98 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.75 อยู่ในระดับมาก
6. ค่าขนาดอิทธิพลเป็นไปในทางบวก ได้แก่ คะแนนความคิดสร้างสรรค์มีค่า 1.37 และการออกแบบการศึกษานอกสถานที่เสมือนมีค่า 2.69 ซึ่งแสดงว่าตัวแปรต้นได้แก่ การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุกและการเรียนการสอนบนเว็บไซต์ผสมผสานมีค่าอิทธิพลทางบวกต่อตัวแปรตาม

Project Title: Effect of organizing active learning and hybrid learning on design of virtual field trip and to enhance creativity for undergraduate education students.

Name of the Investigators: Noawanit Songkram

Year: August/2013

Abstract

The purpose of this research was effect of organizing active learning and hybrid learning on design of virtual field trip and to enhance creativity for undergraduate education students. The subjects were sixty undergrad student, academic year 2012, faculty of Education, Chulalongkorn University. They selected with the criteria and divided into a control group and an experimental group which each was thirty. The experimental group received active learning and hybrid learning approach and the control group received passive learning and face to face learning approach. This research instrument consisted of creative assessment by Torrance, design of virtual field trip evaluation, satisfy in learning questionnaire. Data were analyzed by mean, standard deviation, t-test and effect size

The results showed that

1. The experimental group which was received active learning and hybrid learning approach was different pretest and posttest in creative score significantly at .01 level
2. The experimental group which was received active learning and hybrid learning approach was different posttest of the control group which received passive learning and face to face learning approach in creative score significantly at .01 level
3. The experimental group which was received active learning and hybrid learning approach was different pretest and posttest in design of virtual field trip score significantly at .01 level
4. The experimental group which was received active learning and hybrid learning approach was different posttest of the control group which received passive learning and face to face learning approach in design of virtual field trip score significantly at .01 level
5. The experimental group was very satisfied in all activities by mean at 4.18 and sd. at 0.68. The activity that was the highest satisfy was activity 4: Focused student journal by mean at 4.36 and sd. at 0.58 which was in high level but the activity was the lowest satisfy was activity 1: One minute paper. by mean at 3.98 and sd. at 0.75 at a high level
6. Positive effect size appeared in creativity at 1.37 and design of virtual field trip at 2.69, which indicates that active learning and hybrid learning approach had influence on the dependent variable.