

การประยุกต์รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน
ของสาขาวิชาการจัดการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

Application of Creativity-Based Learning Model to Teaching Information
Management Courses at Nakhon Si Thammarat Rajabhat University

ศิริญาพร ปรีชา

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

E-mail: ajsiriyaporn@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานและการประยุกต์กับการจัดการเรียนการสอนสาขาวิชาการจัดการสารสนเทศ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช วิธีการดำเนินการวิจัยประกอบด้วย 3 ขั้นตอน โดยเริ่มจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน หลังจากนั้นกำหนดวิธีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยสังเคราะห์ได้ 7 ขั้นตอน เมื่อทดลองใช้รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานที่สังเคราะห์ได้กับกลุ่มรายวิชานำร่อง จำนวน 3 รายวิชา ในหมวดวิชาเฉพาะของหลักสูตร ได้แก่ การใช้สารสนเทศขั้นสูง การวิจัยทางด้านสารสนเทศศาสตร์ และจริยธรรมและกฎหมายในวิชาชีพสารสนเทศ ซึ่งประกอบด้วย อาจารย์ผู้สอนและนักศึกษาในรายวิชาดังกล่าว จำนวน 20 คน เป็นผู้ให้ข้อมูล โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และการสนทนากลุ่มเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า จากการประเมินผลพัฒนาการของนักศึกษารายบุคคลด้วยการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และการสนทนากลุ่ม พบว่า นักศึกษาทุกคนมีพัฒนาการที่ดีขึ้น ประกอบด้วย 1) ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี 2) ทักษะการเรียนรู้และสร้างนวัตกรรม และ 3) ทักษะการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การสื่อสารและความร่วมมือ จากการวิจัยในครั้งนี้มีข้อค้นพบจากการประยุกต์รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานทั้ง 7 ขั้นตอน สามารถใช้ได้ดีกับห้องเรียนที่มีความพร้อมด้านโครงสร้างพื้นฐานทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารและรายวิชาที่มีลักษณะทั้งบรรยายและปฏิบัติ

คำสำคัญ: การเรียนรู้เชิงรุก, รูปแบบการเรียนการสอน, การใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน

Abstract

The purpose of this research was to study the teaching pattern and application of Creativity-Based Learning (CBL) for teaching Information Management courses at Nakhon Si Thammarat Rajabhat University. The content analysis method was used for the research. The synthesis was analyzed in 7 steps. The participants in this research were 20 students in 3 Information Management courses at Nakhon Si Thammarat Rajabhat University. The study tools were behavior observation and focus group discussion.

The research result showed that the students were able to learn better when CBL apply, specifically in the field of 1) Information Media and Technology, 2) Creativity and Innovation and 3) Collaboration, Teamwork and Leadership. The requirement for CBL was that classrooms must were setup with information and communication technology.

Keywords: Proactive learning, Teaching model, Creativity-Based Learning

บทนำ

ในปีการศึกษา 2556 และ 2557 ที่ผ่านมา สาขาวิชาการจัดการสารสนเทศ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ได้ตระหนักถึงผลกระทบและความท้าทายในการพัฒนาบัณฑิต โดยประการแรกจากข้อมูลผลการประเมินจากผู้ใช้บัณฑิต สาขาวิชาการจัดการสารสนเทศ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ประจำปีการศึกษา 2556-2557 สรุปได้ 4 ประเด็น ดังนี้ 1) บัณฑิตไม่สามารถคิดสร้างสรรค์หรือออกแบบงานเองได้ 2) บัณฑิตไม่สามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงและไม่อดทนต่อแรงกดดัน 3) บัณฑิตไม่มีความมั่นใจในตนเอง ขาดภาวะผู้นำและทักษะการพูดต่อสาธารณชน และ 4) บัณฑิตไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้เพื่อประยุกต์ในการทำงานจริงได้ ซึ่งเมื่อพิจารณาถึงผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ 5 ด้านของสาขาวิชาการจัดการสารสนเทศ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช พบว่า มีความสอดคล้องกับผลการประเมินจากผู้ใช้บัณฑิตดังกล่าวข้างต้น โดยนักศึกษามีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การประยุกต์ใช้ความรู้ รวมทั้งการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศค่อนข้างต่ำ เมื่อเปรียบเทียบกับนักศึกษาต่างสถาบันที่ทำงานในหน่วยงานเดียวกัน จากข้อมูลดังกล่าว ส่งผลกระทบต่อการจัดการเรียนการสอนของสาขาวิชาการจัดการสารสนเทศ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช และผลจากการอภิปรายกลุ่มย่อยของคณาจารย์ประจำสาขาวิชา สรุปได้ว่า ปัจจัยหลักที่ทำให้ความสามารถในการปฏิบัติงานจริงของบัณฑิต ได้แก่ ตัวนักศึกษาเอง อาจารย์ผู้สอนและรูปแบบการเรียนการสอนทั้งในและนอกห้องเรียน และปัจจัยแวดล้อมอื่น ๆ อาทิ สิ่งอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้และความพร้อมของโครงสร้างพื้นฐานทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของห้องเรียน เป็นต้น

จากปัญหาดังกล่าวข้างต้น ประกอบกับความท้าทายประการที่สอง คือ ด้านการศึกษา ในศตวรรษที่ 21 การเตรียมบัณฑิตให้พร้อมกับการใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21 เป็นเรื่องสำคัญของกระแสการปรับเปลี่ยนทางสังคมที่เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 21 ส่งผลต่อวิถีการดำรงชีพของสังคมอย่างทั่วถึง ซึ่งจะเห็นได้ว่า ความท้าทายทั้งสองประการล้วนเป็นเรื่องที่มีความสอดคล้องเกี่ยวเนื่องซึ่งกันและกัน เมื่อทำการศึกษาเรื่องทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 พบว่า เป็นรูปแบบที่เน้นความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยเน้นที่บทบาทของผู้สอนที่เปลี่ยนแปลงไป โดยผู้สอนต้องมีความตื่นตัวและเตรียมพร้อมในการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนมีทักษะสำหรับการออกไปดำรงชีวิตในโลกในศตวรรษที่ 21 และทักษะที่สำคัญที่สุด คือ ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill) ด้วยเหตุนี้ จึงส่งผลให้มีการเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 นี้ มีความรู้ความสามารถและทักษะจำเป็น ซึ่งต้องเกิดจากการปฏิรูประบบการจัดการเรียนการสอน ตลอดจนการเตรียมความพร้อมด้านต่าง ๆ (เจมส์ เบลลินกา, บก. และคณะ, 2555) เช่นเดียวกับนักวิชาการ

ด้านการพัฒนาการศึกษา วิจารณ์ พานิช (2555) ได้กล่าวถึงทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ว่า สาระวิชามีความสำคัญแต่ไม่เพียงพอสำหรับการเรียนรู้เพื่อมีชีวิตในโลกยุคศตวรรษที่ 21 ปัจจุบัน การเรียนรู้สาระวิชา (content หรือ subject matter) ควรเป็นการเรียนจากการค้นคว้าเองของศิษย์ โดยครูช่วยแนะนำและช่วยออกแบบกิจกรรมที่ช่วยให้นักศึกษาแต่ละคนสามารถประเมิน ความก้าวหน้าของการเรียนรู้ของตนเองได้ เช่นเดียวกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา แห่งชาติ (Thai Qualifications Framework for Higher Education, TQF: HEd) ที่มุ่งเน้นที่ ผลการเรียนรู้ (Learning Outcomes) ซึ่งสะท้อนถึงความสามารถในการเรียนรู้ ทักษะ ด้านปัญญา รวมไปถึงความรู้ของผู้เรียนที่เกิดจากการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งในและนอกห้องเรียน ทั้งนี้ ก็เพื่อส่งเสริมให้เกิดทักษะในการเรียนรู้ตลอดชีวิต กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ เปรียบเสมือนมาตรฐานขั้นต่ำเชิงคุณภาพเพื่อประกันคุณภาพบัณฑิต ซึ่งประกอบด้วย มาตรฐานผล การเรียนรู้ (Domains of Learning) 5 ด้าน ได้แก่ ด้านคุณธรรม จริยธรรม (Ethics and Morals) ด้านความรู้ (Knowledge) ด้านทักษะทางปัญญา (Cognitive Skills) ด้านทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ (Interpersonal Skills and Responsibility) และลำดับสุดท้าย คือ ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (Numerical, Communication and Information Technology Skills) (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2552) จะเห็นได้ว่า ความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นทักษะด้านการเรียนรู้และ นวัตกรรม ซึ่งเป็นตัวกำหนดความพร้อมของผู้เรียนเข้าสู่โลกการทำงานที่มีความซับซ้อนมากขึ้นใน ปัจจุบัน ได้แก่ ความริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา การสื่อสารและการร่วมมือ โดยหนึ่งในระบบส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 คือ หลักสูตรและ วิธีการสอนในศตวรรษที่ 21 (21st Century Curriculum and Instruction) สอดคล้องกับการ มุ่งเน้นที่ผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ กล่าวคือ บทบาทของ ผู้สอนจะไม่ได้เป็นผู้ถ่ายทอดความรู้เพียงอย่างเดียว แต่ต้องให้ผู้รับความรู้เป็นผู้เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยผู้สอนจะเป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้และเป็นผู้ฝึก (Coach) และผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ในการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก (Problem-Based Learning: PBL) ของผู้เรียน และสิ่งที่เป็น ตัวช่วยของผู้สอนในการจัดการเรียนรู้คือ ชุมชนการเรียนรู้ครูเพื่อศิษย์ (Professional Learning Communities: PLC) เกิดจากการรวมตัวกันของผู้สอนเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์การทำงานที่ ของผู้สอนแต่ละคน (วิจารณ์ พานิช, 2555) เช่นเดียวกับ วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (2555) ได้อธิบาย เกี่ยวกับรูปแบบการเรียนการสอนที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning: CBL) เป็นหนึ่งในวิธีการจัดการเรียนการสอนโดยมีผู้เรียนเป็นสำคัญโครงสร้างหลักของรูปแบบ การเรียนการสอนที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ซึ่งพัฒนามาจากโครงสร้างการเรียนการสอนแบบ ใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) และแนวทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

จากผลการวิจัยเรื่องการเรียนการสอนแบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ของวิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (2555) พบว่า ผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะในการค้นคว้าหาความรู้ ทักษะในการคิด ทักษะในการนำเสนอ ทักษะในการทำงานเป็นกลุ่มและทักษะในการบริหารเวลาโดยมีการเรียนการสอนแบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) โดยรูปแบบการเรียนการสอนแบบใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ประกอบด้วย 8 กระบวนการ 1) การสร้างแรงบันดาลใจโดยสื่อมัลติมีเดียและผู้อำนวยการเรียนรู้ 2) การค้นคว้า เรียนรู้ และเล่นเกมส์กระตุ้นความอยากรู้ 3) การสอนและแนะนำแบบตัวต่อตัว 4) การฝึกฝนการตั้งปัญหาและแก้ปัญหารายบุคคล 5) การฝึกการทำงานเป็นทีมด้วยโครงงาน 6) การฝึกนำเสนอและวิจารณ์แบบสร้างสรรค์ 7) การแข่งขันหลากหลายรูปแบบ และกระบวนการสุดท้าย คือ 8) การประเมินสัมฤทธิ์ผลในการเรียนด้วยการประเมินที่สร้างสรรค์ จากความเป็นมาและประเด็นปัญหาข้างต้น ผู้วิจัยในฐานะอาจารย์ผู้สอนได้เล็งเห็นปัญหาและความสำคัญในการผลิตบัณฑิตที่มีความพร้อมในทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 จึงได้ทำวิจัยนี้ขึ้นโดยการประยุกต์รูปแบบการจัดการเรียนการสอนของแบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ในรายวิชาของสาขาวิชาการจัดการสารสนเทศ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ เพื่อพัฒนารูปแบบการสอนที่มุ่งเน้นที่ผลการเรียนรู้และเพื่อเตรียมบัณฑิตให้พร้อมกับชีวิตในศตวรรษที่ 21 รวมไปถึงการนำเสนอแนวทางในการจัดรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) เพื่อค้นหาแนวปฏิบัติที่ดีสำหรับการนำไปต่อยอดในรายวิชาอื่น ๆ

วัตถุประสงค์

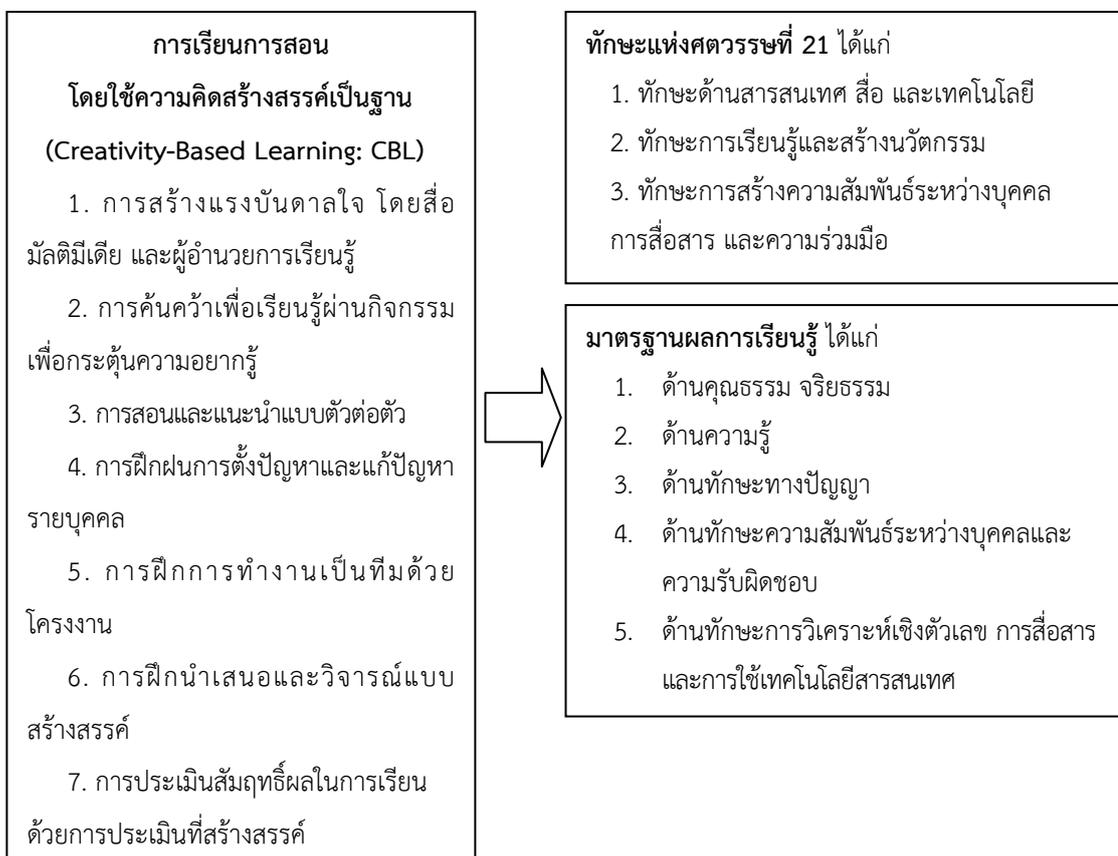
1. เพื่อศึกษารูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL)
2. เพื่อประยุกต์ใช้รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) กับ การเรียนการสอนในรายวิชาของสาขาวิชาการจัดการสารสนเทศ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการประยุกต์กับการจัดการเรียนการสอนกับ 3 รายวิชา ใน 1 ภาคการศึกษา โดยเป็นนักศึกษากลุ่มเดียวกันทั้ง 3 รายวิชา จำนวน 20 คน เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 และประเมินพัฒนาการการเรียนรู้โดยอาจารย์ผู้สอนคนเดียว ส่วนการวัดและประเมินผลจากชิ้นงาน รวมทั้งสิ้น 4 ชิ้นงาน ซึ่งเป็นชิ้นงานลักษณะเดียวกันคือ ใช้ทักษะการค้นคว้า การเขียนและนำเสนอ แต่เปลี่ยนกรณีศึกษา เพื่อความชัดเจนและความสามารถในการวัดประเมินผลพัฒนาการผู้เรียน

กรอบแนวคิดการวิจัย

จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำมาประมวลเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยและตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา ดังนี้



ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษา จำนวน 20 คน ซึ่งใช้การสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยใช้หลักเกณฑ์ที่กำหนดขึ้นโดยเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาการจัดการสารสนเทศ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ในปีการศึกษา 2557

2. เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และการสนทนากลุ่ม และชิ้นงาน โดยใช้เกณฑ์การประเมินผลแบบวิเคราะห์ (Analytic Rubric)

3. วิธีรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการด้วยตนเอง โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มรายวิชานำร่อง จำนวน 3 รายวิชา ในหมวดวิชาเฉพาะของสาขาวิชาการจัดการสารสนเทศ คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ในปีการศึกษา 2557 ได้แก่

- วิชาการใช้สารสนเทศขั้นสูง เป็นวิชาที่มีลักษณะทั้งบรรยายและปฏิบัติ
- วิชาการวิจัยทางด้านสารสนเทศศาสตร์ เป็นวิชาที่มีลักษณะทั้งบรรยายและปฏิบัติ
- วิชาจริยธรรมและกฎหมายในวิชาชีพสารสนเทศ เป็นวิชาที่มีลักษณะทั้งบรรยาย

อย่างเดียว

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ แบ่งเป็น 2 ส่วน โดยข้อมูลพื้นฐานของผู้เรียนใช้การวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage) และในส่วนการวัดและประเมินผลพัฒนาการของนักศึกษารายบุคคลจากแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ การสนทนากลุ่มและชิ้นงาน การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ใช้เกณฑ์การประเมินผลแบบวิเคราะห์ (Analytic Rubric) 3 ระดับ โดยประเมินจาก 3 ทาง ได้แก่ ผู้เรียนประเมินตนเอง เพื่อนประเมินผู้เรียน และอาจารย์ผู้สอนประเมินผู้เรียน สำหรับการวัดและการประเมินผลพัฒนาการการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ความรู้ ทักษะการคิดการปฏิบัติ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ กล่าวคือ ผู้เรียนมีความเข้าใจและสามารถอธิบายแนวคิดได้ ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการค้นคว้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนสามารถเปรียบเทียบหรือเลือกใช้สารสนเทศเพื่อนำเสนอในรูปแบบของการเขียนรายงานหรือบทความทางวิชาการได้ และผู้เรียนสามารถรับฟังความคิดเห็นทั้งเชิงบวกและเชิงลบได้ รวมทั้งผู้เรียนสามารถให้ข้อเสนอแนะกลุ่มอย่างสร้างสรรค์ได้

ผลการวิจัย

1. ข้อมูลพื้นฐาน

ข้อมูลพื้นฐานของผู้เรียน ได้แก่ เพศและเกรดเฉลี่ยสะสม รายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 1: จำนวนและร้อยละของผู้เรียน จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	3	14.28
หญิง	17	85.72
รวม	20	100.00

จากตารางที่ 1 พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 18 คน (ร้อยละ 85.72) และเป็นเพศชาย จำนวน 3 คน (ร้อยละ 14.28)

ตารางที่ 2: จำนวนและร้อยละของผู้เรียน จำแนกตามเกรดเฉลี่ยสะสม

เกรดเฉลี่ยสะสม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
2.00 - 2.09	2	10.00
2.10 - 2.19	2	10.00
2.20 - 2.29	2	10.00
2.30 - 2.39	1	5.00
2.40 - 2.49	5	25.00
2.50 - 2.59	2	10.00
2.60 - 2.69	0	0.00
2.70 - 2.79	0	0.00
2.80 - 2.89	1	5.00
2.90 - 2.99	5	25.00
รวม	20	100.00

จากตารางที่ 2 พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่มีเกรดเฉลี่ยสะสมอยู่ในช่วง 2.40 - 2.49 และ 2.90 - 2.99 จำนวน 5 คน (ร้อยละ 25.00) รองลงมา มีเกรดเฉลี่ยสะสมอยู่ในช่วง 2.00 - 2.09 จำนวน 2 คน (ร้อยละ 10.00) และลำดับสุดท้ายในกลุ่มผู้เรียนทั้งหมดมีเกรดเฉลี่ยสะสมอยู่ในช่วง 2.80 - 2.89 จำนวน 1 คน (ร้อยละ 5.00)

ตารางที่ 3: จำนวนและระดับพัฒนาการของผู้เรียน จำแนกตามรหัสผู้เรียน เกรดเฉลี่ยสะสมและชั้นงาน

รหัสนักศึกษา	เกรดเฉลี่ยสะสม	งานชั้นที่1*	งานชั้นที่2*	งานชั้นที่3*	งานชั้นที่4*
001	2.96	2	3	3	3
002	2.93	2	3	3	3
003	2.05	1	1	1	2
008	2.20	1	1	1	2
011	2.18	1	1	2	2
012	2.46	1	1	2	3
017	2.49	1	2	2	3
018	2.86	1	2	3	3
019	2.40	1	1	1	2
021	2.92	3	3	3	3

รหัสนักศึกษา	เกรดเฉลี่ยสะสม	งานชิ้นที่1*	งานชิ้นที่2*	งานชิ้นที่3*	งานชิ้นที่4*
022	2.98	3	3	3	3
023	2.42	1	2	2	3
024	2.58	1	2	3	3
025	2.48	1	1	2	2
029	2.56	1	2	3	3
032	2.30	1	2	2	3
033	2.03	1	1	1	2
034	2.16	1	1	1	2
035	2.24	1	1	1	2
038	2.96	3	3	3	3

*ระดับคะแนน (1) = ระดับปรับปรุง (2) = ระดับพอใช้ (3) = ระดับดี

จากตารางที่ 3 พบว่า จากการวัดและประเมินผลพัฒนาการของนักศึกษารายบุคคลจากแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ การสนทนากลุ่มและชิ้นงาน ผู้เรียนส่วนใหญ่มีพัฒนาการการเรียนรู้ที่ดีขึ้น โดยใช้เกณฑ์การประเมินผลแบบวิเคราะห์ (Analytic Rubric) 3 ระดับ ซึ่งแบ่งเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ความรู้ ทักษะการคิด การปฏิบัติ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่มีพัฒนาการการเรียนรู้รายบุคคลที่ดีขึ้น เมื่อทำชิ้นงานครบทั้ง 4 ชิ้นงาน ในภาพรวมพัฒนาการการเรียนรู้อยู่ในระดับ 2 จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 และระดับ 3 จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 60.00

2. ผลการประยุกต์การเรียนการสอนโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน สรุปผลการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ โดยสื่อมัลติมีเดีย และผู้อำนวยาการเรียนรู้



รูปที่ 1: ตัวอย่างการสร้างแรงบันดาลใจ โดยสื่อมัลติมีเดีย

ที่มา: โครงการสานรัก. (2557). หนังสือสร้างแรงบันดาลใจเรื่อง สับปรด (Pineapple). สืบค้นเมื่อวันที่ 12 ธันวาคม 2557 จาก <https://www.youtube.com/watch?v=UIHPiESyIXM>

ขั้นตอนที่ 2 การค้นคว้าเพื่อเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเพื่อกระตุ้นความอยากรู้

โดยผู้อำนวยการเรียนรู้ได้กำหนดโจทย์เพื่อกระตุ้นความอยากรู้ โดยไม่มุ่งหวังคำตอบแต่เน้นที่กระบวนการได้มาซึ่งคำตอบ กล่าวคือ ผู้อำนวยการเรียนรู้ชี้แนวทางการค้นหาคำตอบให้ เช่น ค้นคว้าจากฐานข้อมูลและแหล่งสารสนเทศอื่น และนักศึกษาคาดคะเนคำตอบด้วยการระดมสมอง โดยมีผู้อำนวยการเรียนรู้ สรุปลงและเชื่อมโยง ในการวิจัยครั้งนี้โจทย์เพื่อกระตุ้นความอยากรู้ คือ “ในศาสตร์วิชาชีพ มีบทความวิชาการเรื่องใดบ้าง” และในกระบวนการกระตุ้นความอยากรู้ใช้สื่อประกอบหลายรูปแบบ ได้แก่ แผนผังความคิด ฐานข้อมูลและแหล่งสารสนเทศ ตัวอย่างบทความเชิงวิชาการในสาขาวิชาชีพการจัดการสารสนเทศ และเอกสารการสอนในรูปแบบสื่อการนำเสนอ (PowerPoint)

ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ ที่สะท้อนได้ชัดเจนในขั้นตอนนี้ คือ การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การสื่อสารและความร่วมมือ การใช้ด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี และการวิเคราะห์

ขั้นตอนที่ 3 การสอนและแนะนำแบบตัวต่อตัว

ผู้อำนวยการเรียนรู้อธิบายพร้อมยกตัวอย่างและมอบหมายชิ้นงานเพื่อให้ค้นคว้ารายบุคคล เพื่อเชื่อมโยงสู่การสอนและแนะนำแบบตัวต่อตัวเมื่อนักศึกษานำเสนอชิ้นงานต่อผู้อำนวยการเรียนรู้ ในการวิจัยครั้งนี้โจทย์เพื่อนำสู่การสอนและแนะนำแบบตัวต่อตัว คือ “ให้นักศึกษากำหนดหัวข้อบทความเชิงวิชาการที่ตนสนใจ” และ “ให้นักศึกษาเขียนแผนการเขียนบทความเชิงวิชาการของตนเอง” โดยผู้อำนวยการเรียนรู้มีบทบาทเป็นผู้แนะนำแบบตัวต่อตัวหรือรายบุคคล และให้นักศึกษาทั้งหมดวิเคราะห์เชื่อมโยงหัวข้อของแต่ละคนกับสาขาวิชาชีพ ในขั้นตอนนี้ใช้สื่อประกอบหลายรูปแบบ ได้แก่ แผนผังความคิดแขนงของสาขาวิชาชีพการจัดการสารสนเทศและการเขียนแผนการดำเนินงาน ฐานข้อมูลและแหล่งสารสนเทศ ตัวอย่างบทความเชิงวิชาการในสาขาวิชาชีพการจัดการสารสนเทศ และเอกสารการสอนในรูปแบบสื่อการนำเสนอ

ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติที่สะท้อนได้ชัดเจนในขั้นตอนนี้ คือ ความรู้ การสื่อสาร การวิเคราะห์ และการใช้ด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี

ขั้นตอนที่ 4 การฝึกฝนการตั้งปัญหาและแก้ปัญหารายบุคคล

ผู้อำนวยการเรียนรู้อธิบายพร้อมยกตัวอย่างและมอบหมายชิ้นงานเพื่อให้ค้นคว้ารายบุคคล เพื่อเชื่อมโยงสู่การฝึกฝนการตั้งปัญหาและแก้ปัญหารายบุคคล ในการวิจัยครั้งนี้โจทย์เพื่อนำสู่การฝึกฝนการตั้งปัญหาและแก้ปัญหา คือ “ให้นักศึกษาออกแบบเค้าโครงบทความเชิงวิชาการ

ของตนเอง” โดยฝึกตั้งปัญหาและแก้ปัญหา อาทิ ทำไมจึงเขียนบทความเรื่องนี้ บทความเรื่องนี้ใครเป็นกลุ่มผู้อ่าน บทความเรื่องนี้มีประเด็นอะไรบ้างที่ต้องการนำเสนอ บทความเรื่องนี้เกี่ยวข้องกับวิชาซีพของตนเองอย่างไร บทความเรื่องนี้มีจุดเด่นและเป็นประโยชน์อย่างไรแก่ผู้อ่าน โดยในขั้นตอนนี้ใช้สื่อประกอบเน้นการใช้แผนผังความคิด

ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติที่สะท้อนได้ชัดเจนในขั้นตอนนี้ คือ การคิดและวิเคราะห์

ขั้นตอนที่ 5 การฝึกการทำงานเป็นทีมด้วยโครงการ

ผู้อำนวยการเรียนรู้กำหนดให้นักศึกษาระดมความคิดเห็น โดยวิเคราะห์และจับกลุ่มบทความเชิงวิชาการ โดยใช้สาขาวิชาซีพเป็นกรอบแนวคิดในการวิเคราะห์เนื้อเรื่องของแต่ละบทความและเชื่อมโยงสู่การฝึกการทำงานเป็นทีมด้วยโครงการ เมื่อได้กลุ่มและสมาชิกของกลุ่มจะช่วยกันวิเคราะห์ถึงเนื้อหาที่คล้ายกันและเกี่ยวข้องกันในบทความของตนเอง มีการแบ่งปันข้อมูลซึ่งกันและกัน และช่วยกันวิจารณ์เชิงบวกเพื่อให้บทความของทุกคนในกลุ่มสมบูรณ์ที่สุด โดยในขั้นตอนการฝึกการทำงานเป็นทีมด้วยโครงการ ใช้สื่อประกอบเน้นการใช้แผนผังความคิด

ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติที่สะท้อนได้ชัดเจนในขั้นตอนนี้ คือ การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การสื่อสาร และความร่วมมือ

ขั้นตอนที่ 6 การฝึกนำเสนอและวิจารณ์แบบสร้างสรรค์

ผู้อำนวยการเรียนรู้กำหนดให้นักศึกษานำเสนอและผู้ฟังจะมีบทบาทในการวิจารณ์แบบสร้างสรรค์ โดยทำเป็นข้อตกลงร่วมกันก่อนการนำเสนอว่า ผู้วิจารณ์เชิงสร้างสรรค์ต้องสามารถอธิบายเหตุผลในการวิจารณ์ได้ โดยสามารถบอกจุดเด่นของเรื่องที่วิจารณ์ได้ อย่างน้อย 10 ข้อ เช่นเดียวกันต้องสามารถบอกจุดด้อย ในสัดส่วนที่เท่ากันหรือน้อยกว่าจุดเด่น และในขณะที่วิจารณ์ผู้วิจารณ์จะต้องสบตาผู้อำนวยการเรียนรู้แทนการสบตาผู้นำเสนอ เพื่อลดแรงปะทะ

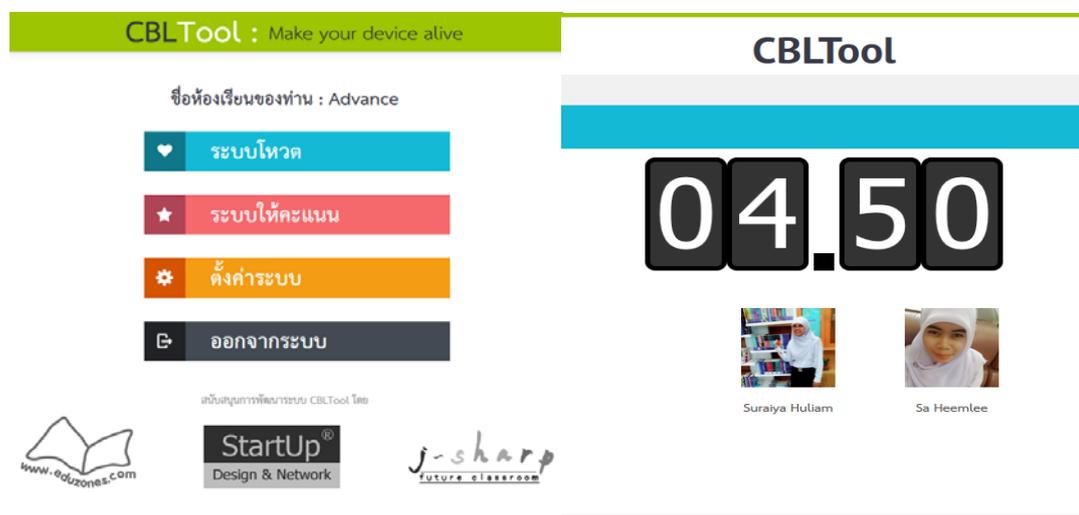
ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติที่สะท้อนได้ชัดเจนในขั้นตอนนี้ คือ วุฒิภาวะทางอารมณ์ (Emotional Quotient: EQ) คุณธรรม ปัญญา การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และการสื่อสาร

ขั้นตอนที่ 7 การประเมินสัมฤทธิ์ผลในการเรียนด้วยการประเมินที่สร้างสรรค์

การประเมินที่สร้างสรรค์ คือ การเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) เน้นชื่นชมสิ่งที่ดีเพื่อเป็นแรงเสริม และให้กำลังใจเชิงบวกในจุดด้อย โดยผู้อำนวยการเรียนรู้มีบทบาทสำคัญเป็นอย่างมาก การประเมินผลทำได้ทั้งระหว่างภาคการศึกษาและสิ้นสุดภาคการศึกษา

กล่าวคือ วิธีแรกคือ ผู้อำนวยการเรียนรู้กำหนดให้นักศึกษาเขียนสิ่งที่ได้เรียนรู้ในแต่ละคาบเรียนและผู้อำนวยการเรียนรู้จะแสดงความคิดเห็นเชิงบวกเพื่อเสริมแรงตอบกลับ วิธีที่สองคือ เมื่อสิ้นสุดการนำเสนอจะมีการประเมินผลในรูปแบบทุกคนมีส่วนร่วม หรือแบบ 360 องศา กล่าวคือ ประเมินตนเอง เพื่อนประเมินและผู้อำนวยการเรียนรู้ประเมิน โดยมีการกำหนดเกณฑ์การประเมินเป็นข้อตกลงร่วมกันจากทั้งสามฝ่ายก่อน

ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติที่สะท้อนได้ชัดเจนในขั้นตอนนี้ คือ วุฒิภาวะทางอารมณ์ (Emotional Quotient: EQ) คุณธรรม การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และการสื่อสาร



รูปที่ 2: ตัวอย่างเครื่องมือการประเมินแบบมีส่วนร่วม

ที่มา: วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์. (2558). CBLtool. สืบค้นเมื่อวันที่ 12 มกราคม 2558 จาก <https://www.cblltool.com>

3. พัฒนาการการเรียนรู้ เมื่อวิเคราะห์รายประเด็นตามทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ

จากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และการสนทนากลุ่ม เพื่อวัดและประเมินผลพัฒนาการของนักศึกษารายบุคคล พบว่า นักศึกษาทุกคนมีพัฒนาการที่ดีขึ้น ซึ่งสรุปตามทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ได้ดังนี้

- ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ได้แก่ เข้าถึง วิเคราะห์/ประเมินเป็น นำมาใช้ แก้ปัญหาได้จริง และสร้าง/เผยแพร่สารสนเทศได้ โดยมีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิจรรณญาณ
- ทักษะการเรียนรู้และสร้างนวัตกรรม ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหา และมีความคิดสร้างสรรค์

ทักษะการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การสื่อสาร และความร่วมมือ ได้แก่ สื่อสารเป็น มีความสามารถในการปรับตัว การควบคุมอารมณ์ ภาวะผู้นำและรู้จักการให้/ถ่ายทอดความรู้ผู้อื่น ส่วนพัฒนาการการเรียนรู้ที่เป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ ที่เด่นชัด คือ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบและทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยครั้งนี้ พบว่า นักศึกษาทุกคนมีพัฒนาการที่ดีขึ้น เมื่อประเมินผลพัฒนาการของนักศึกษารายบุคคล ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยเรื่องการเรียนการสอนแบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ของวิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (2555) พบว่า ผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะในการค้นคว้าหาความรู้ ทักษะในการคิด ทักษะในการนำเสนอทักษะในการทำงานเป็นกลุ่มและทักษะในการบริหารเวลาโดยมีการเรียนการสอนแบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ซึ่งมีรูปแบบการเรียนการสอนประกอบด้วย 8 กระบวนการ คือ 1) การสร้างแรงบันดาลใจโดยสื่อมัลติมีเดียและผู้อำนวยการเรียนรู้ 2) การค้นคว้า เรียนรู้และเล่นเกมกระตุ้นความอยากรู้ 3) การสอนและแนะนำแบบตัวต่อตัว 4) การฝึกฝนการตั้งปัญหาและแก้ปัญหารายบุคคล 5) การฝึกการทำงานเป็นทีมด้วยโครงการ 6) การฝึกนำเสนอและวิจารณ์แบบสร้างสรรค์ 7) การแข่งขันหลากหลายรูปแบบและกระบวนการสุดท้ายคือ 8) การประเมินสัมฤทธิ์ผลในการเรียนด้วยการประเมินที่สร้างสรรค์ แต่ในขณะเดียวกันงานวิจัยครั้งนี้ใช้เพียง 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การสร้างแรงบันดาลใจโดยสื่อมัลติมีเดียและผู้อำนวยการเรียนรู้ 2) การค้นคว้าเพื่อเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเพื่อกระตุ้นความอยากรู้ 3) การสอนและแนะนำแบบตัวต่อตัว 4) การฝึกฝนการตั้งปัญหาและแก้ปัญหารายบุคคล 5) การฝึกการทำงานเป็นทีมด้วยโครงการ 6) การฝึกนำเสนอและวิจารณ์แบบสร้างสรรค์ และ 7) การประเมินสัมฤทธิ์ผลในการเรียนด้วยการประเมินที่สร้างสรรค์ เนื่องจากงานวิจัยครั้งนี้เป็นการปรับให้เข้ากับบริบทและสภาพแวดล้อมของนักศึกษาสาขาวิชาการจัดการสารสนเทศ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยในครั้งนี้ มีข้อค้นพบจากการประยุกต์กับการจัดการเรียนการสอนกับกลุ่มรายวิชานำร่อง จำนวน 3 รายวิชา ในหมวดวิชาเฉพาะของหลักสูตร สรุปได้ดังนี้

เมื่อพิจารณาจากพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน พบว่า รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานทั้ง 7 ขั้นตอน สามารถใช้ได้ดีกับห้องเรียนที่มีความพร้อมด้านโครงสร้างพื้นฐานทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

นอกจากนี้ยังค้นพบว่า รูปแบบการเรียนการสอนดังกล่าวสามารถใช้ได้ดีกับรายวิชาที่มีลักษณะทั้งบรรยายและปฏิบัติ ซึ่งได้แก่ การใช้สารสนเทศขั้นสูงและการวิจัยทางด้านสารสนเทศศาสตร์

ส่วนประเด็นที่น่าสนใจเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป คือ การพัฒนารูปแบบผู้อำนวยการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) เพื่อพัฒนาคุณภาพทางอารมณ์ (Emotional Quotient: EQ) ของผู้เรียน

เอกสารอ้างอิง

- เจมส์ เบลล์นกา, บก. และคณะ. (2555). *ทักษะแห่งอนาคตใหม่: การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21*. (แปลจาก 21st Century skills: Rethinking how student โดย วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และอชิป จิตตฤกษ์). กรุงเทพฯ: โอเพ่นเวิลด์ส.
- โครงการสานรัก. (2557). *หนังสือสร้างแรงบันดาลใจเรื่อง สับปะรด (Pineapple)*. สืบค้นเมื่อวันที่ 12 ธันวาคม 2557 จาก <https://www.youtube.com/watch?v=UIHPIESyIXM>.
- วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์. (2555). *Creativity-Based Learning*. สืบค้นเมื่อวันที่ 2 มิถุนายน 2557 จาก <http://www.jsfutureclassroom.com/cbl.html>.
- วิจารณ์ พานิช. (2556). *วิธีสร้างการเรียนรู้ครูเพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: สดศรี สฤกษ์ดีวงศ์.
- สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2552). *กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2552. ประกาศคณะกรรมการการอุดมศึกษา*. ลงวันที่ 2 กรกฎาคม 2552.