

การส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ที่มีความหมายของนิสิตคณะครุศาสตร์ด้วยกระบวนการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบรายวิชาปัญหาพฤติกรรมของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ
Enhancing meaningful learning of preservice teachers by the students as co-creators process in the behavior problems of children with special needs course

วาทีนี อมรไพศาลเลิศ
Watinee Amornpaisarnleot

*กลุ่มวิจัยการจัดการความช่วยเหลือทางวิชาการและพฤติกรรมสำหรับผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษ
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*

*Research group in Academic and Behavior Interventions for Learners with Special Needs,
Faculty of Education, Chulalongkorn University*

**Corresponding author, Email: watinee.o@chula.ac.th, โทร .02-2182565 ต่อ 7032*

วันที่ส่งบทความ 27 มิถุนายน 2562 วันที่แก้ไขบทความครั้งสุดท้าย 19 สิงหาคม 2562

วันที่ตอบรับบทความ 20 สิงหาคม 2562 วันที่เผยแพร่ออนไลน์ 1 กรกฎาคม 2563

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจัดการเรียนการสอนด้วยกระบวนการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบรายวิชา (students as co-creators) ในรายวิชา 2) วิเคราะห์และเปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจด้านปัญหาพฤติกรรมและทักษะวางแผนการแก้ปัญหาพฤติกรรมของนิสิตระหว่างก่อนกับหลังการจัดการเรียนการสอนด้วยกระบวนการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบ และ 3) เพื่อวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้ที่มีความหมายของนิสิตภายหลังการจัดการเรียนการสอนด้วยกระบวนการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบรายวิชา ซึ่งดำเนินการปรับการเรียนการสอนผ่านกระบวนการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบรายวิชาตั้งแต่ต้นภาคการศึกษา ระหว่างภาคการศึกษา และปลายภาคการศึกษา งานวิจัยนี้ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน มีกลุ่มเป้าหมายได้แก่ นิสิตคณะครุศาสตร์ระดับปริญญาตรี ปีการศึกษา 2561 ชั้นปีที่ 3 – 4 จำนวน 15 คนที่ลงทะเบียนในรายวิชาปัญหาพฤติกรรมของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ เก็บข้อมูลก่อนและหลังการทดลองและระยะติดตาม 4 สัปดาห์ โดยเครื่องมือ 2 ประเภท ได้แก่ แบบสอบถามความรู้ความเข้าใจด้านปัญหาพฤติกรรมและทักษะการวางแผนแก้ปัญหาพฤติกรรม และ แบบสัมภาษณ์ของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนในรายวิชา (ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.66-1.00) ดำเนินการเรียนการสอนทั้งหมด 15 สัปดาห์ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยการใช้สถิติเชิงบรรยายและสูตรคะแนนพัฒนาการและการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการจัดประเด็นและสรุปประเด็น (Theming and Categorizing) ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า 1) การออกแบบรายวิชาโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมเริ่มตั้งแต่การเลือกหัวข้อในแต่ละสัปดาห์ การจัดเรียงหัวข้อเนื้อ รูปแบบการเรียนการสอน งานที่ได้รับมอบหมายตลอดจนเกณฑ์และวิธีการประเมิน 2) นิสิตมีคะแนนความรู้ความเข้าใจด้านปัญหาพฤติกรรมและทักษะวางแผนการแก้ปัญหาพฤติกรรมสูงขึ้นหลังจากการจัดการเรียนการสอนด้วยกระบวนการ students as co-creators และมีคะแนนความรู้ความเข้าใจ

และทักษะการวางแผนการแก้ปัญหาหลังจากผ่านไป 1 เดือน และ 3) ข้อมูลจากการสัมภาษณ์พบว่านิสิตเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ที่มีความหมายโดยเกิดเข้าใจเนื้อหาและนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องได้

คำสำคัญ กระบวนการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบรายวิชา การเรียนรู้ที่มีความหมาย ปัญหาพฤติกรรม

Abstract

This study aims to 1) develop learning and teaching activities with the students as co-creator process in a course 2) analyze and compare knowledges in behavior problems and problem solving skills of pre-service teachers between before and after implementing learning and teaching activities with the students as co-creator process and 3) investigate meaningful learning of preservice teachers after involving in learning and teaching activities with the students as co-creator process in the behavior problems of children with special need course. The course were designed by the teacher and students since in the beginning of the course and throughout the course. The classroom action research was employed. Fifteen preservice teachers who were in year 3rd-4th of 2018 academic year were participated in the course for 15 weeks. The data from pre-post of knowledge and skill test and focus group interview of the participants were collected (IOC = 0.66-1.00). Descriptive statistic and gain score were used for quantitative data analysis and theming and categorizing were used for qualitative data analysis. The result showed that 1) the course involved students in choosing and arranging the topics or contents in each week, designing learning activities and assignment, and making decision on assessment system. 2) The participants gained higher score in knowledge as well as skill test after the course and were still lasting after four weeks. 3) The participants reported that they found the course was beneficial and gain knowledge and understanding that they were able to apply in relevant situations.

Keywords: Students as co-creators, Meaningful learning, Behavior problems

บทนำ

รายวิชาปัญหาพฤติกรรมของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ เป็นรายวิชาเลือกของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาพิเศษ และรายวิชาเลือกครูของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิตในคณะครุศาสตร์ หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต (หลักสูตร 5 ปี) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2557 รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นิสิตมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาพฤติกรรมของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ และสามารถวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา รวมถึงวางแผนการช่วยเหลือด้านพฤติกรรมในเบื้องต้นได้ จากข้อมูลการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมาพบว่า แม้นิสิตตั้งใจเรียนและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียนการสอน แต่นิสิตยังขาดความใฝ่รู้ใฝ่เรียน กล่าวคือนิสิตจะทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย โดยไม่ได้ค้นคว้าเพิ่มเติม หากผู้วิจัยไม่ได้มอบหมาย หรือมีคำถามสงสัยหรือข้อเสนอแนะหลังจากเรียนแต่ละหัวข้อเท่าที่ควร ขาดการมีความเป็นเจ้าของในการเรียนรู้ โดยอาจเกิดจากที่คาดหวังว่าตนเองเป็นเพียงผู้รับและปฏิบัติตามที่ผู้วิจัยวางไว้เท่านั้น

จากการจัดการเรียนการสอนและปัญหาที่ผ่านมา ผู้วิจัยจึงสังเกตเห็นว่าควรมีการปรับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชานี้ โดยผู้วิจัยตระหนักได้ว่าเทคนิคต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยนำมาใช้เพื่อให้เกิดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active learning) หรือการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม ซึ่งที่ผ่านมาเป็นการออกแบบและวางแผนการเรียนการสอนตามความต้องการของผู้วิจัยเป็นหลัก โดยปราศจากการสอบถามความต้องการของผู้เรียน หรือให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการออกแบบการเรียนการสอนตามความสนใจของเขาหรือเป้าหมายของผู้เรียน ซึ่งอาจทำให้ส่งผลต่อการความรู้สึกรับผิดชอบต่อการเรียนรู้รวมถึงเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย กล่าวคือผู้เรียนไม่เกิดความเชื่อมโยงของความรู้ความเข้าใจหรือความเข้าใจในเนื้อหาอย่างถ่องแท้ ทำให้ขาดความสามารถในการนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทอื่น ๆ ได้อย่างเหมาะสม ผู้วิจัยจึงสนใจในการนำกระบวนการ students as co-creators หรือ ผู้เรียนเป็นหนึ่งในกระบวนการเป็นผู้ร่วมสร้างเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ทั้งนี้ด้วยกระบวนการที่เรียกว่า students as co-creators ซึ่งเป็นกระบวนการที่ให้ผู้เรียน/นักเรียนมีบทบาทเป็นผู้ออกแบบและวางแผนได้หลายรูปแบบทั้งการออกแบบหลักสูตร รายวิชา วิธีการสอน การประเมินผล เป็นต้น กระบวนการนี้มีที่มาจากแนวคิดของการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน หรือ ที่เรียกว่า student engagement ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทเชิงรุกในกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง (Kuh, Kinzie, Shuh, & Whitt, 2010) มีบทบาทในการตัดสินใจมากขึ้นในชั้นเรียนและมีอิสระมากขึ้นในการคิดหรือแสดงความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนการสอน นอกจากนี้แนวคิดของการให้ความสำคัญของความคิดเห็นของผู้เรียน หรือ student voice ที่ควรให้ผู้เรียนมีบทบาทเป็นตัวกลางสำคัญในการวิเคราะห์และปรับปรุงการศึกษาของตัวเอง เนื่องจากเชื่อว่านักเรียนมีมุมมองต่อการเรียนการสอนที่เป็นตัวของเขาเองในมุมมองของเขาเอง ดังนั้นการให้ความสำคัญต่อมุมมองและความคิดเห็นของผู้เรียนนับเป็นสิ่งจำเป็นโดยเฉพาะการเปิดโอกาสให้เขาถ่ายทอดสิ่งที่เขาคิดอยู่ออกมา (Rudduck, 2007) นอกจากนี้แนวคิดของการให้ผู้เรียนเกิดความรับผิดชอบในการจัดการเรียนการสอนร่วมกันก็นับเป็นอีกหนึ่งแนวคิดที่สนับสนุนกระบวนการนี้ Carmen and Otis (2010) กล่าวว่า เมื่อผู้เรียนและครูแบ่งความรับผิดชอบในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาพร้อมกัน จะนำไปสู่บรรยายประชาธิปไตยทางความรู้ในห้องเรียนรวมถึงการเป็นผู้ร่วมศึกษาค้นคว้าและเรียนรู้ไปพร้อมกัน

หลักการสำคัญคือให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นและร่วมออกแบบกับผู้วิจัย โดยผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นกระบวนการที่สำคัญในการให้คำแนะนำต่าง ๆ ทั้งนี้รูปแบบการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการนี้ได้หลากหลาย เช่น รูปแบบที่ 1 ผู้เรียนร่วมออกแบบวิธีการสอนโดยจัดให้ผู้เรียนในรายวิชานั้นและผู้วิจัยร่วมออกแบบรายวิชา โดยปรับปรุงจากประมวลรายวิชาที่ผ่านมาให้มีความเหมาะสมกับความต้องการและความถนัดของผู้เรียน ทั้งนี้ควรมีการประชุมหรือสะท้อนระหว่างผู้เรียนและผู้วิจัยอย่างสม่ำเสมอระหว่างการจัดการเรียนการสอน รูปแบบที่ 2 ให้ผู้เรียนที่ไม่ได้ลงทะเบียนในรายวิชานั้นปรึกษาและวางแผนเป้าหมายการจัดการเรียนการสอนกับผู้วิจัยและระหว่างภาคการเรียน ผู้เรียนจะเข้าสังเกตการณ์สอนของผู้วิจัยรวมถึงสัมภาษณ์นักศึกษาในรายวิชานั้นและนำข้อมูลมาหารือกับผู้วิจัยเพื่อปรับปรุงการเรียนการสอนต่อไป (Cook-Sather, 2010) รูปแบบที่ 3 คณะหรือสถาบันให้ผู้เรียนในหลักสูตรของตนเองมีส่วนร่วมในการวางแผนปรับปรุงหลักสูตรที่ใช้อยู่ให้ดีขึ้น ในทางปฏิบัติทางคณะหรือสถาบันอาจรับสมัครตัวแทนนิสิตนักศึกษาเข้าร่วมกระบวนการนี้ ทั้งนี้เนื่องจากต้องอาศัยระยะเวลาในการปฏิบัติต่อไป (Bovill, 2009) งานวิจัยที่ผ่านมาในระดับอุดมศึกษาพบว่ากระบวนการ students as co-creators ช่วยลดช่องว่างระหว่างผู้เรียนและผู้วิจัย โดยผู้เรียนจะรู้สึกว่าการตนเองมีบทบาทในการเรียนการสอนมากขึ้น มีโอกาสในการแสดงความคิดเห็นที่มีต่อมุมมองการจัดการเรียนการสอน นอกจากนี้ยังส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนอย่างมีความหมายมากขึ้น เนื่องจากพวกเขาจะเกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่ต้องใช้ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการคิดไตร่ตรอง วางแผนและออกแบบการเรียนรู้ของ

ตนเอง ซึ่งการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเช่นนี้ทำให้พวกเขาต้องทำให้รับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเองมากขึ้น (Bovill, Cook-Sather & Felten, 2011; Kuh, 2008) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุก (Active learning) ที่แท้จริงคือไม่ใช่แค่เพียงการปรับการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากขึ้นเท่านั้น แต่รวมถึงการจัดการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนมีความเป็นเจ้าของ เช่น การเกิดการตระหนักว่าการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นตอนนี้คืออะไร ซึ่งสนับสนุนกับผลงานวิจัยของ Hattie (2008) ที่พบว่าการเรียนรู้ของผู้เรียนจะเกิดขึ้นได้อย่างลึกซึ้งเมื่อผู้เรียนเป็นผู้วิจัยของตนเอง

ด้วยจุดมุ่งหวังที่จะทำให้นิสิตเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความหมาย (meaningful learning theory) ที่เสนอโดย Ausubel (1963) เขาอธิบายว่า การเรียนรู้ที่มีความหมาย คือการที่ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับความรู้เดิมได้ ซึ่งต่างจากการเรียนแบบท่องจำซึ่งเป็นการเรียนที่ผู้เรียนไม่สามารถเชื่อมโยงเนื้อหาใหม่เข้ากับความรู้เดิมที่มีอยู่ ซึ่งหลักการที่สำคัญที่จะทำให้เกิดการเชื่อมโยงความรู้นี้ได้ ได้แก่ การจัดเนื้อหาการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับพื้นฐานความรู้ของผู้เรียน ความตั้งใจของผู้เรียนที่จะทำความเข้าใจกับเนื้อหา และพื้นฐานความรู้ของผู้เรียน ซึ่งนับเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด

ดังนั้นจากที่มาและเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะศึกษาผลของการนำกระบวนการ students as co-creators มาใช้ในการออกแบบรายวิชาตามแนวทางของรูปแบบที่ 1 โดยมีจุดมุ่งหมายของการใช้กระบวนการนี้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามความสนใจและความต้องการของตนเองเพื่อก่อให้เกิดความตั้งใจในการทำความเข้าใจในบทเรียนที่เป็นไปตามหลักการของทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความหมาย ทั้งความรู้ความเข้าใจในปัญหาพฤติกรรมและทักษะการวางแผนแก้ปัญหาพฤติกรรม โดยคำนึงถึงพื้นฐานความรู้เดิมของผู้เรียน และกระตุ้นให้เกิดความเชื่อมโยงกับความรู้ใหม่เพื่อที่จะเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง กล่าวคือเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ที่มีความหมายอันประกอบด้วยเกิดการเรียนรู้ที่คงทนและนำไปสู่การถ่ายโอนความรู้ไปสู่การนำไปใช้ในบริบทจริงได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอนด้วยกระบวนการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบรายวิชาในรายวิชา ปัญหาพฤติกรรมของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ
2. เพื่อวิเคราะห์และเปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจด้านปัญหาพฤติกรรมและทักษะวางแผนการแก้ปัญหาพฤติกรรมของนิสิตระหว่างก่อนกับหลังการจัดการเรียนการสอนด้วยกระบวนการ students as co-creators
3. เพื่อวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้ที่มีความหมายของนิสิตภายหลังการจัดการเรียนการสอนด้วยกระบวนการ students as co-creators

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. กระบวนการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบ (Students as co-creators) หมายถึง กระบวนการที่ให้ผู้เรียนเป็นหนึ่งในการเป็นผู้ร่วมสร้าง ในที่นี้คือ การเข้ามามีส่วนร่วมในออกแบบการจัดการเรียนการสอน โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นและออกแบบวางแผนการจัดการเรียนการสอนร่วมกับผู้วิจัยในรายวิชา ซึ่งรวมถึงหัวข้อเนื้อหา กิจกรรม การเรียนรู้ และการประเมินผล โดยอิงตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้แล้วเป็นหลัก

2. พฤติกรรมการเรียนรู้ที่มีความหมาย หมายถึง พฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เกิดความเข้าใจในเนื้อหาอย่างถ่องแท้ลึกซึ้งและคงทน (retention) โดยสามารถเชื่อมโยงกับความรู้ต่าง ๆ ที่เคยเรียนรู้มาและนำไปถ่ายโอน

ความรู้สู่การประยุกต์ใช้เพื่อแก้ปัญหาในบริบทต่างๆอย่างเหมาะสม (transfer) ในงานวิจัยครั้งนี้พฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีความหมายได้แก่การมีความรู้ความเข้าใจด้านปัญหาพฤติกรรมและมีทักษะการวางแผนการแก้ปัญหาพฤติกรรมที่คงทนแม้จะสิ้นสุดการเรียนไปในระยะหนึ่ง ซึ่งวัดจากแบบสอบวัดความรู้ความเข้าใจด้านปัญหาพฤติกรรมและทักษะการวางแผนแก้ปัญหาพฤติกรรม หลังจากจบภาคการศึกษามาแล้ว 1 เดือน

3. ความรู้ความเข้าใจด้านปัญหาพฤติกรรม หมายถึง ความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนในการอธิบายลักษณะองค์ประกอบและสาเหตุของปัญหาพฤติกรรม และแนวทางการช่วยเหลือปัญหาพฤติกรรม ตามขอบเขตของ รายวิชา 2759344 ปัญหาพฤติกรรมของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ ซึ่งวัดจากแบบสอบวัดความรู้ความเข้าใจด้านปัญหาพฤติกรรมและทักษะการวางแผนแก้ปัญหาพฤติกรรม

4. ทักษะการวางแผนการแก้ปัญหาพฤติกรรม หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการวิเคราะห์ปัญหาพฤติกรรมและการวางแผนการช่วยเหลือเพื่อแก้ปัญหาพฤติกรรมอย่างเหมาะสม ซึ่งวัดจากแบบสอบวัดความรู้ความเข้าใจด้านปัญหาพฤติกรรมและทักษะการวางแผนแก้ปัญหาพฤติกรรม

วิธีดำเนินการวิจัย

เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน โดยมีจำนวนนิสิตที่ลงทะเบียนในรายวิชานี้มีเพียง 1 กลุ่มเรียน จำนวน 15 คน

1. กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย ได้แก่ นิสิตคณะครุศาสตร์ ระดับปริญญาตรี ปีการศึกษา 2561 ชั้นปีที่ 3 – 4 จำนวน 15 คนที่ลงทะเบียนในรายวิชาปัญหาพฤติกรรมของเด็กที่มีความต้องการพิเศษทุกคน โดยนิสิตทุกคนมีความสมัครใจในการเข้าร่วมการวิจัยครั้งนี้

2. เครื่องมือการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 2 ชนิด คือ

2.1 แบบสอบวัดความรู้ความเข้าใจด้านปัญหาพฤติกรรมและทักษะการวางแผนแก้ปัญหาพฤติกรรม

แบบสอบนี้ ประกอบด้วย 4 ตอน ได้แก่ 1. ความหมายและคำจำกัดความ 2. องค์ประกอบและลักษณะปัญหาพฤติกรรมประเภทต่าง ๆ 3. สาเหตุของปัญหาพฤติกรรมประเภทต่าง ๆ 4. แนวทางการช่วยเหลือที่เหมาะสม ซึ่งเป็นข้อสอบปรนัย 10 ข้อ (ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน) และข้อสอบอัตนัย (แบบยาว) ประกอบด้วย 2 ตอน ได้แก่ 1. การวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาพฤติกรรม และ 2. การออกแบบแผนการช่วยเหลือที่เหมาะสม ซึ่งข้อสอบประกอบด้วย 5 ข้อ (ตอบถูกได้ 2 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน) รวมคะแนนเต็มทั้งข้อสอบปรนัยและอัตนัยทั้งหมด 20 คะแนน โดยแบ่งเป็นแบบสอบคู่ขนาน 3 ฉบับ สำหรับการทดสอบ 3 ครั้ง ได้แก่ ฉบับก่อนเรียน ฉบับหลังเรียน และ ฉบับหลังเรียน 4 สัปดาห์ ใช้เวลาการทำทั้งหมด 1 ชั่วโมง

2.2 แบบสัมภาษณ์ของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนในรายวิชา เป็นแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง ประกอบด้วยประเด็นคำถามทั้งหมด 5 คำถาม ทั้งการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน พฤติกรรมการเรียนรู้ที่มีความหมายที่เกิดขึ้น และข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนการสอนในครั้งต่อไป เพื่อสอบถามเชิงลึกกับผู้เรียนเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาและพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น

3. การพัฒนาและคุณภาพของเครื่องมือวิจัย

ผู้วิจัยได้พัฒนาแบบสอบวัดความรู้ความเข้าใจด้านปัญหาพฤติกรรมและทักษะการวางแผนแก้ปัญหา และ แบบสัมภาษณ์ผู้เรียน โดยมีขั้นตอนดังนี้

1) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับเครื่องมือ

2) กำหนดโครงร่างของเครื่องมือแต่ละชนิด

3) นำเครื่องมือไปตรวจสอบคุณภาพด้านความตรงโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมและความเป็นไปได้ในการนำไปใช้ โดยแบบสอบถามวัดความรู้ความเข้าใจด้านปัญหาพฤติกรรมและทักษะการวางแผนแก้ปัญหาพฤติกรรม มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item-Objective Congruence Index: IOC) ตั้งแต่ .66 ถึง 1.00 และแบบสัมภาษณ์มีค่า IOC ตั้งแต่ .66 ถึง 1.00

4) ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น เช่น ภาษาที่ใช้ในแบบสอบเพื่อให้มีความกระชับชัดเจนมากขึ้นและนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพอีกครั้ง เพื่อนำไปใช้จริง

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนครั้งนี้เนื่องจากจำนวนนิสิตที่ลงทะเบียนในรายวิชานี้มีเพียง 1 ตอนเรียนจำนวน 15 คน ทำให้ไม่มีกลุ่มควบคุม ผู้วิจัยจึงเลือกใช้แบบแผนการทดลองเบื้องต้น (pre experiment) แบบ pretest-posttest design เพื่อศึกษาผลที่เกิดขึ้นต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ที่มีความหมายเมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบ รายละเอียดดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แบบแผนการวิจัย

Experimental group	O ₁	X	O ₂	O ₃
--------------------	----------------	---	----------------	----------------

หมายเหตุ: O₁ คือ การวัดครั้งที่ 1; O₂ คือ การวัดครั้งที่ 2; O₃ คือ การวัดครั้งที่ 3; X คือ การจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบ

การวิจัยนี้จึงมีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลดังต่อไปนี้

1) ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบแก่นิสิตก่อนเรียนรายวิชา ด้วยแบบสอบถามวัดความรู้ความเข้าใจด้านปัญหาพฤติกรรมและทักษะการวางแผนแก้ปัญหาพฤติกรรม

2) ผู้วิจัยดำเนินการเรียนการสอนด้วยกระบวนการ students as co-creator จำนวน 16 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง

3) เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษาผู้วิจัยดำเนินการทดสอบแก่นิสิตหลักเรียนรายวิชา ด้วยแบบสอบถามวัดความรู้ความเข้าใจด้านปัญหาพฤติกรรมและทักษะการวางแผนแก้ปัญหาพฤติกรรม

4) ดำเนินการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรายวิชานี้ด้วยการสนทนากลุ่ม โดยผู้สัมภาษณ์ที่ดำเนินการสัมภาษณ์ได้แก่ ผู้ช่วยของผู้วิจัยเพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือของข้อมูล และลดอคติที่อาจเกิดขึ้น

5) หลังผ่านไป 4 สัปดาห์ ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบแก่นิสิตอีกครั้งด้วยแบบสอบถามวัดความรู้ความเข้าใจด้านปัญหาพฤติกรรมและทักษะการวางแผนแก้ปัญหาพฤติกรรม

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบสอบใช้การวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานได้แก่ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนการวัดก่อนและหลังการจัดการกระทำด้วยคะแนนพัฒนาการ สำหรับข้อมูล

เชิงคุณภาพจากแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามอัตโนมัติใช้การลงรหัส (Coding) และการจัดประเด็นและสรุปประเด็น (theming and categorizing)

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีตัวอย่างจำนวนทั้งหมด 15 คน เมื่อจำแนกตามเพศพบตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีจำนวนทั้งสิ้น 9 คน (คิดเป็น 60 %) เมื่อจำแนกตามระดับชั้นปีพบว่านิสิตในระดับชั้นปีที่ 4 จำนวน 9 คน (คิดเป็น 60 %) และชั้นปีที่ 3 จำนวน 6 คน (คิดเป็น 40 %) โดยมีผลวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัยดังต่อไปนี้

วัตถุประสงค์ที่ 1.การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนเชิงรุกด้วยกระบวนการ students as co-creators

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยพัฒนาการจัดการเรียนการสอนเชิงรุกด้วยกระบวนการ students as co-creators โดยผู้วิจัยดำเนินการเรียนการสอนทั้งหมด 15 สัปดาห์ ซึ่งสามารถสรุปเป็น 3 ประเด็น ได้แก่ หัวข้อในรายวิชา รูปแบบและวิธีการจัดการเรียนการสอน และ การประเมินผล ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.1 หัวข้อรายวิชา

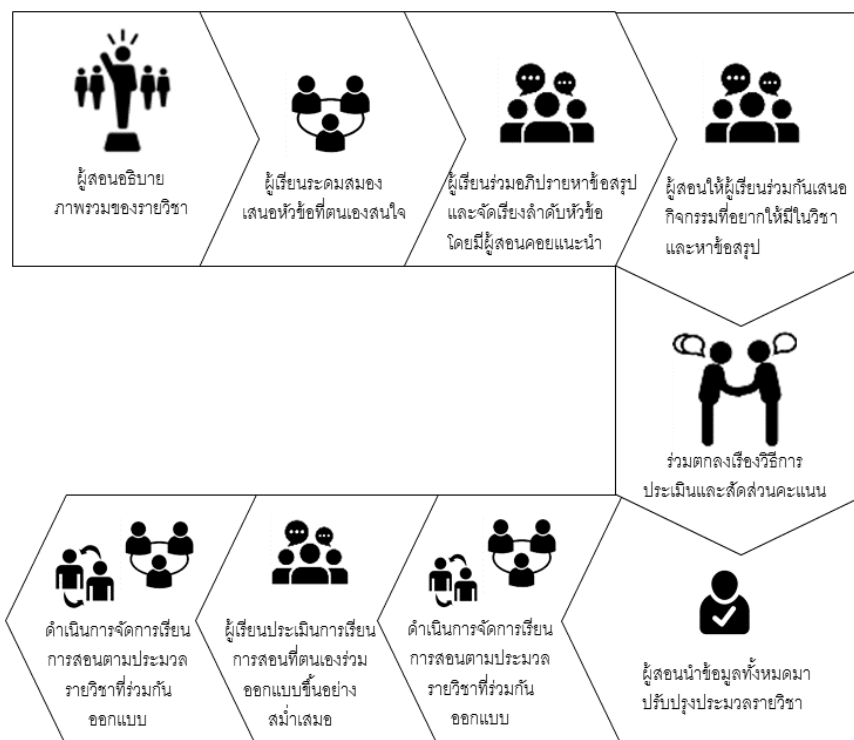
ผู้วิจัยจัดการเรียนการสอนเชิงรุกตามกระบวนการ students as co-creators โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบหัวข้อและเนื้อหา กิจกรรมหรือรูปแบบการจัดการเรียนการสอน และการประเมินผล ตารางที่ 2 แสดงหัวข้อเนื้อหาที่ผู้เรียนและผู้วิจัยร่วมกันวางแผนในรายวิชา

ตารางที่ 2 หัวข้อการเรียนรู้ในรายวิชาปัญหาพฤติกรรมของเด็กที่มีความต้องการพิเศษจำแนกตามสัปดาห์

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	สัปดาห์ที่	หัวข้อ
1-2	-แนะนำรายวิชาและวัตถุประสงค์ของรายวิชา - ออกแบบการเรียนการสอนในรายวิชา	9	ศึกษาดูงาน
3-5	เด็กที่มีความต้องการพิเศษและลักษณะปัญหาพฤติกรรม -สาเหตุที่เกี่ยวข้องกับการเกิดปัญหาพฤติกรรม	10-13	- หลักการการป้องกันปัญหาพฤติกรรมในชั้นเรียน - เทคนิคการจัดการพฤติกรรมในชั้นเรียนรวม
6-7	Specific behavior problems: ปัญหาพฤติกรรมที่สังเกตได้จากภายนอก	14	-การช่วยเหลือพฤติกรรมเฉพาะบุคคลโดยการวิเคราะห์ปัญหาพฤติกรรม และการจัดทำแผนการช่วยเหลือ
8	Specific behavior problems: ปัญหาพฤติกรรมที่เกิดขึ้นภายใน	15	Putting it all together

ในสัปดาห์ที่ 1 และ 2 ผู้วิจัยและนิสิตได้ร่วมกันออกแบบหัวข้อการเรียนรู้ตามกระบวนการของ students as co-creator โดยผู้วิจัยเริ่มจากการอธิบายภาพรวมและวัตถุประสงค์ของรายวิชาและแสดงประมวลรายวิชาที่ผ่านให้กับนิสิต จากนั้นจึงเริ่มระดมสมองให้นิสิตเขียนหัวข้อเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับรายวิชานี้ที่ตนเองสนใจหรืออยากรู้เพิ่มและนำมาอภิปรายหาข้อสรุปร่วมกัน โดยมีผู้วิจัยคอยเป็นกระบวนการในการจัดกลุ่มหัวข้อที่คล้ายกันหรือสอบถามนิสิตเพิ่มเติมหาก

หัวข้อที่เสนอมาไม่ชัดเจนจนได้หัวข้อที่สนใจ จากนั้นผู้วิจัยให้ผู้เรียนช่วยกันเรียงลำดับหัวข้อที่เหมาะสมในแต่ละสัปดาห์ เพื่อที่จะได้ข้อสรุปร่วมกัน จากนั้นผู้วิจัยได้ให้นิสิตเสนอลักษณะกิจกรรมที่อยากให้มีในวิชาและหาข้อสรุปร่วมกันในการ ประเมินผลที่ทั้งวิธีการประเมินและสัดส่วนคะแนน นอกจากนี้ตลอดภาคการศึกษา ในท้ายคาบเรียน ผู้วิจัยจะมีการ สอบถามและให้นิสิตประเมินว่าการเรียนการสอนตรงตามความสนใจและความต้องการหรือไม่ และต้องการให้ เปลี่ยนแปลงสิ่งใดหรือไม่ นอกจากนี้ผู้วิจัยมีการประเมินการสอนอย่างเป็นทางการตอนกลางภาคการศึกษาเพื่อสอบถาม ความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อรายวิชาและดำเนินการปรับปรุง โดยจากผลการประเมินการสอนอย่างเป็นทางการพบว่านิสิต มีความพึงพอใจในหัวข้อและรูปแบบการจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีนี้ และมีความต้องการในการออกศึกษาดูงานใน หน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติม (รูปที่ 1)



รูปที่ 1 ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนด้วยกระบวนการ students as a co-creator

1.2 รูปแบบและวิธีการจัดการเรียนการสอน

กิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชานี้ได้ออกแบบร่วมกันระหว่างผู้วิจัยและผู้เรียนผ่านการอภิปรายในสัปดาห์ ที่ 1 และ 2 และได้ข้อสรุปว่านิสิตต้องการศึกษาเนื้อหาจากคลิปบรรยายบนระบบจัดการเรียนรู้ออนไลน์ หรือ Blackboard ในช่วง 5 สัปดาห์แรกของรายวิชาเนื่องจากยังมีภาระงานในวิชาอื่นๆไม่มากเท่าใด กิจกรรมในชั้นเรียนมี หลากหลาย เช่น การวิเคราะห์กรณีศึกษาและอภิปรายตามหัวข้อที่กำหนด การใช้เกมเพื่อการแข่งขันในหัวข้อที่นิสิตได้ ศึกษา มา เป็นต้น การใช้การ์ดเกมในการประยุกต์ใช้เทคนิคการจัดการพฤติกรรมตามกรณีศึกษา การอภิปรายกลุ่ม และ การศึกษาดูงานที่นิสิตสนใจ ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้มุ่งส่งเสริมให้นิสิตมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ได้ฝึกคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา อย่างเป็นรูปธรรมมากกว่าการสอนแบบบรรยาย ตัวอย่างรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ตัวอย่างกิจกรรมในชั้นเรียนที่จัดในรายวิชา

กิจกรรมในชั้นเรียน	ตัวอย่าง
การใช้กรณีศึกษา	- กรณีศึกษาปัญหาพฤติกรรมของเด็กนักเรียนในโรงเรียนเรียนรวม
การตั้งโจทย์คำถาม และอภิปรายกลุ่ม	- การอภิปรายถึงสาเหตุของการมีภาวะออทิซึมว่าเกิดจากการรับวัคซีนป้องกันหัดเยอรมันหรือไม่ - การศึกษาคลิปลตัวอย่างและอภิปรายตอบคำถาม
การเล่นบทบาทสมมติ	- การสวมบทบาทของทีมนวางแผนการช่วยเหลือเด็กกรณีศึกษา โดยศึกษาข้อมูลที่ได้รับ และร่วมกันวิเคราะห์ถึงความน่าเชื่อถือของข้อมูลจากบุคคลต่างๆ เพื่อนำไปสู่การสรุปหาสาเหตุของปัญหา พฤติกรรมที่แท้จริง รวมถึงการวางแผนการช่วยเหลือ - การสวมบทบาทสมมติระหว่างครูและนักเรียนเพื่อจำลองสถานการณ์การจัดการชั้นเรียนรวม
เกมการแข่งขัน	- เกมแข่งขันตอบคำถามจากคลิปวิดีโอ - เกมนักสืบตัวเสริมแรงเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ - Classroom management การ์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา
ฐานการเรียนรู้ (Lab กริ่ง)	- ศึกษาเนื้อหาและทำกิจกรรมตามฐานการเรียนรู้ต่างๆในเวลาที่กำหนดให้ และวนตามฐานต่างๆ เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณ
การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง	- การสืบค้นวิธีการช่วยเหลือและนำเสนอหน้าชั้นเรียนตามโจทย์ที่กำหนด โดยมีรุ่นน้อง เพื่อนร่วมชั้นและผู้วิจัยเป็นผู้ประเมิน
การศึกษาดูงาน	- ศึกษาดูงานและฝึกทักษะการสังเกตและการจดบันทึก ณ ศูนย์กิจกรรมดนตรีบำบัด

1.3 การประเมินผล

การประเมินผลในการจัดการเรียนการสอนครั้งนี้ ประกอบด้วย การประเมินเพื่อพัฒนา (formative assessment) และการประเมินเพื่อตัดสินผล (summative assessment) โดย (1) การประเมินผลเพื่อการพัฒนาไม่มุ่งเน้นการตัดสินผลคะแนน ตัวอย่างของการประเมินประกอบด้วย การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ชิ้นงานจากกิจกรรมในชั้นเรียน รายงานเรื่อง Stop Bullying project และรายงานค้นคว้าเทคนิคการจัดการพฤติกรรมและชิ้นงานสื่อประชาสัมพันธ์ และ (2) การประเมินเพื่อตัดสินผล ประกอบด้วย การจัดสอบอย่างเป็นทางการ หนึ่งในการวิจัยครั้งนี้มีได้นำผลการประเมินเพื่อพัฒนาไปใช้ในการวิเคราะห์ผลเนื่องจากการประเมินเพื่อการพัฒนาโดยนำผลการประเมินที่ได้มาปรับปรุงการเรียนการสอนให้เหมาะสมในสัปดาห์อื่นๆต่อไป สำหรับการประเมินเพื่อตัดสินผล ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการวิเคราะห์เปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนด้วยกระบวนการ students as co-creators ซึ่งจะกล่าวในรายละเอียดสำหรับหัวข้อต่อไป

วัตถุประสงค์ที่ 2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจด้านปัญหาพฤติกรรมและทักษะการวางแผนการแก้ปัญหาพฤติกรรมของนิสิตก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนด้วยกระบวนการ students as co-creators

คะแนนร้อยละความรู้ความเข้าใจด้านปัญหาพฤติกรรมก่อนการจัดเรียนการสอนด้วยกระบวนการ students as co-creators ของนิสิต โดยส่วนใหญ่มีคะแนนอยู่ระหว่างร้อยละ 40 – 70 คะแนนมากที่สุดคือร้อยละ 66.67 และคะแนนน้อยที่สุดคือร้อยละ 40 เช่นเดียวกับกับคะแนนร้อยละทักษะการวางแผนการแก้ปัญหาพฤติกรรมก่อนการจัดการเรียนการสอนด้วยกระบวนการ students as co-creators ของนิสิต ส่วนใหญ่มีคะแนนอยู่ระหว่างร้อยละ 50 – 75 คะแนนมากที่สุดคือ ร้อยละ 75 คะแนน และคะแนนน้อยที่สุดคือ ร้อยละ 50 คะแนน

คะแนนร้อยละความรู้ความเข้าใจด้านปัญหาพฤติกรรมหลังการจัดเรียนการสอนด้วยกระบวนการ students as co-creators ของนิสิต โดยส่วนใหญ่มีคะแนนอยู่ระหว่างร้อยละ 65 – 90 คะแนนมากที่สุดคือร้อยละ 86.67 และคะแนนน้อยที่สุดคือร้อยละ 66.67 เช่นเดียวกับกับคะแนนร้อยละทักษะการวางแผนการแก้ปัญหาพฤติกรรมหลังการจัดการเรียนการสอนด้วยกระบวนการ students as co-creators ของนิสิต ส่วนใหญ่มีคะแนนอยู่ระหว่างร้อยละ 75 – 95 คะแนนมากที่สุดคือ ร้อยละ 77.5 คะแนน และคะแนนน้อยที่สุดคือ ร้อยละ 95 คะแนน

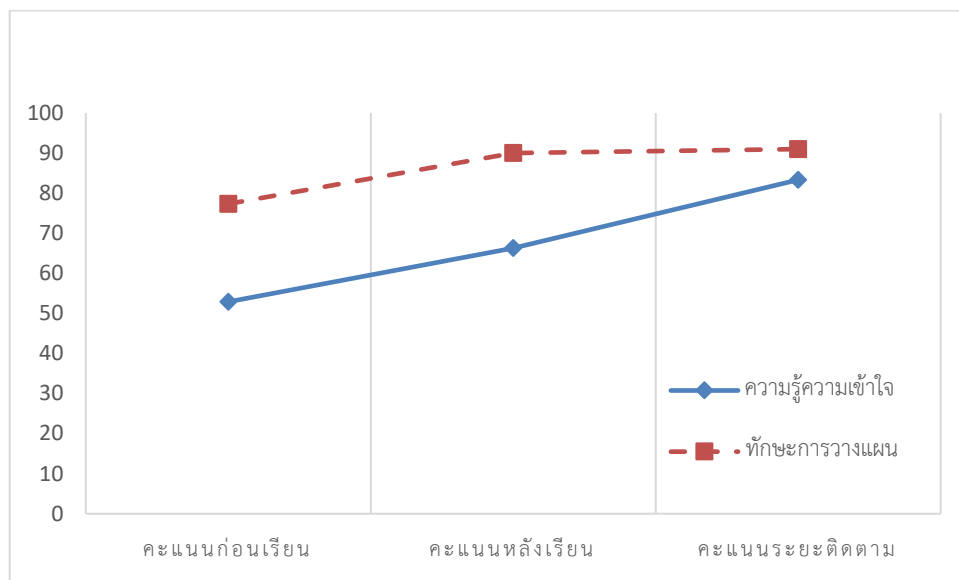
ตารางที่ 4 คะแนนเฉลี่ยร้อยละด้านความรู้ความเข้าใจด้านปัญหาพฤติกรรมและทักษะการวางแผนการแก้ปัญหาพฤติกรรมของนิสิตระหว่างก่อนและหลังและระยะติดตามการจัดการเรียนการสอนด้วยกระบวนการ students as co-creators

กลุ่มเป้าหมายตัวอย่าง (n=15)	Pre-test		Posttest		Follow-up	
	M (%)	SD	M (%)	SD	M (%)	SD
ความรู้ความเข้าใจด้านปัญหาพฤติกรรม	52.89	10.83	77.33	10.01	83.33	7.66
ทักษะการวางแผนการแก้ปัญหาพฤติกรรม	66.33	7.61	90	7.25	91	6.60

จากตารางที่ 4 จะเห็นว่า คะแนนเฉลี่ยร้อยละความรู้ความเข้าใจด้านปัญหาพฤติกรรมก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยคะแนนร้อยละคือ 52.89 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 10.83 และค่าเฉลี่ยคะแนนร้อยละหลังเรียนคือ 77.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 10.01 แสดงว่าหลังจากจบรายวิชา นิสิตมีความรู้ความเข้าใจด้านปัญหาพฤติกรรมเพิ่มขึ้นกว่าก่อนการเรียนการสอน ในส่วนคะแนนเฉลี่ยร้อยละความรู้ความเข้าใจด้านปัญหาพฤติกรรมระยะติดตามของนิสิตมีค่าเฉลี่ยคะแนนร้อยละคือ 83.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 7.66 แสดงว่าหลังจากจบรายวิชาแล้ว 4 สัปดาห์ นิสิตมีความรู้ความเข้าใจด้านปัญหาพฤติกรรมที่คงที่ไม่น้อยลงจากเดิม

ในส่วนคะแนนทักษะการวางแผนการแก้ปัญหาพฤติกรรมของนิสิตมีค่าเฉลี่ยคะแนนร้อยละก่อนเรียนคือ 66.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 7.61 และค่าเฉลี่ยคะแนนร้อยละหลังเรียนคือ 90 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 7.25 แสดงว่าหลังจากจบรายวิชา นิสิตมีทักษะการวางแผนการแก้ปัญหาพฤติกรรมเพิ่มขึ้นกว่าก่อนการเรียนการสอน ในส่วนคะแนนทักษะการวางแผนการแก้ปัญหาพฤติกรรมระยะติดตามของนิสิตมีค่าเฉลี่ยคะแนนร้อยละคือ 91.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 6.60 แสดงว่าหลังจากจบรายวิชาแล้ว 4 สัปดาห์ นิสิตมีทักษะการวางแผนการแก้ปัญหาพฤติกรรมที่คงที่ไม่น้อยลงจากเดิม ภาพที่ 2 แสดงกราฟเส้นคะแนนเฉลี่ยร้อยละด้านความรู้ความเข้าใจด้านปัญหาพฤติกรรมและทักษะการวางแผนการ

แก้ปัญหาพฤติกรรมของนิสิตระหว่างก่อนและหลังและระยะติดตามการจัดการเรียนการสอนด้วยกระบวนการ students as co-creators



รูปที่ 2 คะแนนเฉลี่ยร้อยละด้านความรู้ความเข้าใจด้านปัญหาพฤติกรรมและทักษะการวางแผนการแก้ปัญหาพฤติกรรมของนิสิตระหว่างก่อนและหลังและระยะติดตามการจัดการเรียนการสอนด้วยกระบวนการ students as co-creators

ตารางที่ 5 ผลคะแนนพัฒนาการเฉลี่ยด้านความรู้ความเข้าใจด้านปัญหาพฤติกรรมและทักษะการวางแผนการแก้ปัญหาพฤติกรรมของนิสิตระหว่างก่อนและหลัง และระหว่างหลังและระยะติดตามการจัดการเรียนการสอนด้วยกระบวนการ students as co-creators

กลุ่มเป้าหมายตัวอย่าง (n=15)	Gain score (%) (Pre-Post)	ระดับ พัฒนาการ	Gain Score (%) (Post-Follow up)	ระดับ พัฒนาการ
ความรู้ความเข้าใจด้านปัญหา พฤติกรรม	52.55	ระดับสูง	24.85	ระดับต้น
ทักษะการวางแผนการแก้ปัญหา พฤติกรรม	71.84	ระดับสูง	15	ระดับต้น

จากตารางที่ 5 จะเห็นว่า คะแนนพัฒนาการเฉลี่ยด้านความรู้ความเข้าใจด้านปัญหาพฤติกรรมระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนด้วยกระบวนการ students as co-creators ของนิสิตมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 52.55 แสดงว่านิสิตมีระดับพัฒนาการสูง เช่นเดียวกับคะแนนพัฒนาการเฉลี่ยด้านทักษะการวางแผนการแก้ปัญหา ก่อนและหลังจากการเรียนการสอนมีคะแนนร้อยละ 71.84 แสดงว่านิสิตระดับพัฒนาการสูง ซึ่งแสดงว่านิสิตมีพัฒนาการสูงขึ้นหลังจากการจัดการเรียนการสอน ในระยะติดตามเมื่อผ่านไป 4 สัปดาห์พบว่าคะแนนพัฒนาการระหว่างหลังและระยะติดตามของนิสิตด้านความรู้ความเข้าใจด้านปัญหาพฤติกรรมมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 24.85 แสดงว่านิสิตมีระดับพัฒนาการระดับต้น และคะแนน

พัฒนาการระหว่างหลังและระยะติดตามของนิสิตด้านทักษะการวางแผนการแก้ปัญหาพฤติกรรมมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 15 แสดงว่านิสิตมีระดับพัฒนาการระดับต้น ซึ่งแสดงว่านิสิตยังมีความคงทนทั้งด้านความรู้และทักษะ

3. ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้ที่มีความหมายของนิสิตภายหลังการจัดการเรียนการสอนด้วยกระบวนการ students as co-creators

จากการสัมภาษณ์สนทนากลุ่ม กลุ่มเป้าหมายการวิจัยได้ตอบความคิดเห็นเกี่ยวกับประสบการณ์ที่ผ่านมาในการเรียนการสอนในรายวิชานี้ด้วยกระบวนการ students as co-creators โดยสามารถแบ่งประเด็นได้ดังนี้คือ ข้อดีในการจัดการเรียนการสอน และข้อเสนอแนะต่อการเรียนการสอนครั้งต่อไป โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.2.1 ข้อดีในการจัดการเรียนการสอน

ความรู้สึกประทับใจในการออกแบบการเรียนการสอน

นิสิตส่วนใหญ่กล่าวว่าจากการที่ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเสนอความคิดเห็นและร่วมออกแบบรายวิชาในฝันที่ตนเองอยากจะทำ ทำให้ตนเองเกิดความรู้สึกว่าตนเองต้องรับผิดชอบในสิ่งที่ตนเองเสนอและมีความเป็นเจ้าของรายวิชาเกิดขึ้น โดยความรับผิดชอบนี้ทำให้ผู้เรียนใส่ใจในกิจกรรมและงานที่ได้รับมอบหมาย นอกจากนี้มีการประเมินตนเองอยู่เรื่อย ๆ ว่ากิจกรรมที่ทำเหมาะสมแล้วหรือยัง หรือตนเองได้อะไรบ้างจากกิจกรรมในชั้นเรียน

“เรา (นิสิต) เป็นคนช่วยกันคิด เราก็ต้องช่วยกันทำให้สำเร็จ ไม่ใช่แค่สิ่งที่จะมาคอยฟังว่าอาจารย์จะทำอะไรบ้าง ในรายวิชานี้และคอยรับอย่างเดียว เรามีส่วนว่าวิชานี้จะดีหรือไม่ดี จะได้ประโยชน์หรือไม่ได้ประโยชน์ก็มาจากเราด้วย ซึ่งเลยทำให้เรารู้สึกว่าเราต้องกระตือรือร้นและรับผิดชอบมากขึ้น”

(นิสิต A)

นอกจากนี้นิสิตรายงานว่าส่วนหนึ่งที่เกิดความรู้สึกมีส่วนร่วมในการออกแบบการเรียนการสอนมาจากการที่ผู้วิจัยฟังความคิดเห็นที่ตนเองเสนอไปจริงๆ โดยเฉพาะการปรับสัดส่วนของการนำ flip classroom มาใช้ในตอนต้นของรายวิชาเท่านั้นเนื่องจากเมื่อหลังการสอบกลางภาค ภาระงานของนิสิตจะค่อนข้างเยอะทำให้การจัดการเวลาลำบาก

การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่ตรงตามความสนใจและความต้องการ

นิสิตกล่าวว่าเนื่องจากการให้นิสิตได้ออกแบบและเสนอกิจกรรมต่าง ๆ จึงทำให้มีกิจกรรมที่หลากหลายนอกเหนือจากการฟังบรรยายอย่างเดียว เช่น เกมแข่งขัน บทบาทสมมติ อภิปรายกรณีศึกษา ซึ่งนิสิตบางคนกล่าวว่าแต่ก่อนมีความคิดว่าชอบการฟังบรรยายมากกว่าการทำกิจกรรมในชั้นเรียนเนื่องจากว่าเป็นการเรียนที่ไม่ต้องใช้พลังและเตรียมตัวอะไรมาก แต่ในรายวิชานี้ที่ต้องเรียนรู้ผ่านกิจกรรมต่างๆทำให้รู้สึกว่าเป็นกิจกรรมที่ปรับตรงความสนใจของตนเองและได้ฝึกคิดและอภิปรายมากขึ้น ทำให้การเข้าเรียนในแต่ละครั้งมีความตั้งใจกับการทำกิจกรรมในชั้นเรียน

“ชอบที่สุดน่าจะเป็น Card Game ที่ให้กรณีศึกษามาแล้วให้เลือกการ์ดในมือว่าจะเลือกใช้เทคนิคอะไรในการแก้ไขปัญหาพฤติกรรม มันทำให้ได้คิดและฝึกแก้ปัญหาที่มาจากเรื่องที่เกิดขึ้นจริงๆ มากกว่าแค่เรียนว่าเทคนิคนี้คืออะไร ใช้ตอนไหนบ้างแค่นั้น ที่สำคัญคือสนุกและได้ช่วยกันทำเป็นทีม”

(นิสิต C)

“การแบ่งกลุ่มให้ทำงานร่วมกันและได้แสดงความรู้ ความคิดเห็นออกมาเป็นการช่วยให้ทุกคนได้แสดงความคิดเห็นมากกว่าการให้เขียนตอบ และเมื่อเป็นการต้องตอบให้ไม่ซ้ำกันทำให้นิสิตได้ลองมองเรื่องนั้นในมุมอื่นๆด้วย

(นิสิต E)

พฤติกรรมการเรียนรู้เปลี่ยนแปลง

นิสิตส่วนใหญ่เห็นด้วยว่าการจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบและเน้นการเรียนแบบเชิงรุกทำให้พฤติกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาเปลี่ยนไป เช่น การค้นคว้าศึกษาความรู้ด้วยตนเอง การเรียนที่มากกว่าการจำ แต่เน้นการคิดประยุกต์แก้ปัญหาต่างๆ

“รู้สึกว่าการที่เราเรียนคือไม่ใช่แค่จำ แต่ต้องเอาไปใช้ได้โดยฝึกผ่านกิจกรรมในชั้นเรียน เรียนแล้วรู้ว่าจะได้ใช้จริงในอนาคต ไม่ใช่เรียนๆแล้วลืม”

(นิสิต G)

“ได้รับความรู้ใหม่และเชื่อมโยงความรู้บางส่วนกับที่เคยเรียนมาแล้ว ทำให้เข้าใจได้ดีขึ้นและมีประโยชน์มากในการนำไปใช้ในอนาคต”

(นิสิต D)

3.2.2 ข้อเสนอแนะต่อการเรียนการสอนครั้งต่อไป

นิสิตอภิปรายข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนการสอนครั้งต่อไปคือในคาบแรกที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมวางแผนกัน ผู้วิจัยอาจจะมีกรอบหัวข้อเป็นแนวทางไว้ก่อนให้ผู้เรียนเลือกว่าสนใจหัวข้อไหนบ้าง และหากไม่มีหัวข้อที่ผู้เรียนสนใจก็สามารถเพิ่มเข้าไปได้ นอกจากนี้ได้มีนิสิตได้เสนอประเด็นว่า เนื่องจากในคาบแรกผู้เรียนยังไม่รู้จักกันเท่าไรทำให้บางคนอาจจะไม่กล้าแสดงความคิดเห็นได้อย่างเต็มที่ ดังนั้นผู้วิจัยควรหาเทคนิคที่ช่วยทำให้ผู้เรียนแต่ละคนสามารถแสดงความคิดเห็นในการมีส่วนร่วมออกแบบการเรียนการสอนมาใช้ด้วย

สรุปผลการวิจัยที่ได้ในครั้งนี้คือ 1. นิสิตมีความรู้ความเข้าใจด้านปัญหาพฤติกรรมและทักษะการวางแผนการแก้ปัญหาพฤติกรรมสูงขึ้นหลังจากการจัดการเรียนการสอนด้วยกระบวนการ students as co-creators 2. นิสิตมีความรู้ความเข้าใจด้านปัญหาพฤติกรรมและทักษะการวางแผนการแก้ปัญหาพฤติกรรมที่คงที่ไม่ลดลงหลังจากการจัดการเรียนการสอนด้วยกระบวนการ students as co-creators 4 สัปดาห์

อภิปรายผล

จากผลวิจัยข้างต้นสรุปได้ว่าการจัดการเรียนการสอนด้วยกระบวนการ students as co-creators สามารถสร้างความรู้ความเข้าใจและทักษะที่เกี่ยวข้องให้กับผู้เรียนได้และก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย ได้แก่ ความรู้ความเข้าใจที่คงทนและสามารถประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่างๆแก่กลุ่มเป้าหมายได้ ประเด็นแรกอาจเป็นเพราะว่ากระบวนการนี้ได้สร้างความรู้สึกการมีส่วนร่วมหรือเป็นเจ้าของการจัดการเรียนการสอน หรือ ส่งเสริม student engagement (Kuh et al., 2010) ที่นำไปสู่การสร้างแรงจูงใจหรือความตั้งใจในการเรียนให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนและ

ความรู้ที่รับผิดชอบจึงทำให้นิสิตเกิดการเรียนรู้ทำความเข้าใจกับเนื้อหาอย่างต่อเนื่องและคงทนดังเช่นที่นิสิตกล่าวไว้ใน การสัมภาษณ์ ซึ่งเป็นหลักการสำคัญของการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Ausubel, 1963) สอดคล้องกับ Rudduck (2007) ที่กล่าวว่า การให้ผู้เรียนมีบทบาทในการตัดสินใจและอิสระมากขึ้นต่อการจัดการเรียนการสอนนี้จะทำให้เกิดการออกแบบ การเรียนการสอนที่ตรงกับความต้องการและความสนใจของผู้เรียนมากที่สุดเพราะผู้เรียนคือผู้ที่รู้จักตนเองมากกว่าใคร โดยเกิดการเรียนรู้ไปพร้อมกันกับผู้เรียนและครู (Carmen & Otis, 2010) ดังเช่นงานวิจัยของ Cook-Sather (2008) พบว่านิสิตรายงานว่าตนเองมีความรู้ความเข้าใจที่ลึกซึ้งในเนื้อหาของรายวิชาที่ตนเองมีส่วนร่วมในการออกแบบและวางแผนการเรียนการสอนร่วมกับผู้สอนเนื่องจากว่ากระบวนการนี้ทำให้เขามีโอกาสในการวิเคราะห์การจัดการเรียนการสอน ที่ผู้สอนวางโครงร่างไว้และพยายามทำความเข้าใจความคิดของผู้สอน ซึ่งด้วยเหตุนี้เองจึงทำให้เกิดความเข้าใจและ ตระหนักตลอดเวลาว่ารายวิชาที่ตนเองเรียนรู้กำลังสื่อสารเนื้อหาใดและทำได้ตามเป้าหมายหรือไม่ ประเด็นต่อมาคืออาจ เป็นไปได้ว่าด้วยเหตุว่าวิชานี้เป็นวิชาเลือกจึงอาจเป็นข้อได้เปรียบที่ว่านิสิตที่ลงทะเบียนในรายวิชานี้มีความประสงค์หรือ ต้องการเรียนรู้เนื้อหาด้วยความสมัครใจรวมถึงการเรียนผ่านกระบวนการ students as co-creators อยู่เป็นทุนเดิม หนึ่งสัปดาห์แรกมีนิสิตลงทะเบียนรายวิชานี้ทั้งหมด 17 คน แต่หลังจากการแนะนำรายวิชาและการเริ่มให้ช่วยกัน วางแผนออกแบบรายวิชา ในสัปดาห์ต่อมามีนิสิตถอนออกรายวิชานี้จำนวน 2 คน นิสิตที่ยังคงอยู่จึงเป็นกลุ่มที่ ตัดสินใจแล้วว่า จะเข้าร่วมด้วยความสมัครใจซึ่งจึงอาจจะเป็นต้นทุนที่ดีในการจัดการเรียนการสอนด้วยกระบวนการนี้ ก็เป็นได้ และประเด็นสุดท้ายได้แก่ กิจกรรมที่ออกแบบส่งเสริมการเรียนรู้แบบเชิงรุกที่สร้างความเข้าใจและการประยุกต์ใช้ ในสถานการณ์ต่าง ๆ รวมถึงกิจกรรมเหล่านี้สร้างบรรยากาศการเรียนการสอนให้ไม่น่าเบื่อและน่าเรียนดังที่ได้ข้อมูลจาก การสัมภาษณ์ของนิสิตในการวิจัยครั้งนี้ จึงอาจกล่าวได้ว่ากิจกรรมเหล่านี้ น่าจะมีส่วนช่วยในการสร้างองค์ความรู้และ พัฒนาทักษะต่าง ๆ ของนิสิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อย่างไรก็ดีข้อจำกัดของงานวิจัยนี้พบว่าในสัปดาห์ที่ 1 และ 2 นั้นผู้วิจัยอาจมองข้ามประเด็นการสร้าง ความคุ้นเคยระหว่างผู้เรียนหรือการเตรียมพร้อมทักษะที่จำเป็นในการทำงานร่วมกัน จึงทำให้อาจมีผู้เรียนบางคนที่ยังไม่ คำนึงถึงไม่กล้าที่จะแสดงความคิดเห็นแก่ส่วนรวม จึงทำให้ผู้เรียนบางคนรู้สึกว่าคุณเองยังไม่มีส่วนร่วมเท่าที่ควรในช่วง ต้น นอกจากนี้เนื่องจากงานวิจัยครั้งนี้มีจำนวนกลุ่มเป้าหมายตัวอย่างเพียงแค่ 15 คน ดังนั้นกิจกรรมหรือเทคนิคการให้ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบนั้นค่อนข้างที่จะมีการบริหารจัดการได้อย่างสะดวกและทั่วถึงแต่ผู้เรียนทุกคน อย่างไรก็ตาม ดีหากเป็นชั้นเรียนที่มีผู้เรียนจำนวนมาก ผู้วิจัยอาจจะต้องหาเทคนิคหรือวิธีการอื่น ๆ ที่สามารถทำให้ผู้เรียนได้เข้าถึงหรือ มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นในการร่วมออกแบบรายวิชาและการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน ด้วย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

- 1) ในการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบรายวิชา ผู้วิจัยควรคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียนในชั้นเรียน และหาเทคนิคการสร้าง ความคุ้นเคยระหว่างผู้เรียนด้วยกันก่อนที่จะร่วมวางแผนออกแบบรายวิชา
- 2) ผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) ในการช่วยให้ผู้เรียนร่วมกันวางแผนออกแบบรายวิชา โดยอาจมีการเตรียมหัวข้อหรือกรอบหัวข้อให้ผู้เรียนไว้ก่อนแล้วในกรณีที่มีผู้เรียนยังไม่ทราบว่าจะมีหัวข้อใดบ้างใน รายวิชา

3 ผู้วิจัยควรแสดงให้เห็นให้ผู้เรียนเห็นว่าผู้วิจัยรับฟังความคิดเห็นและนำมาใช้ในการวางแผนออกแบบรายวิชาอย่างแท้จริง ในกรณีที่ผู้วิจัยเห็นว่าความคิดเห็นของผู้เรียนไม่เหมาะสมและอาจก่อให้เกิดผลกระทบได้ เช่น ผู้เรียนเสนอไม่ทำงานกันค้ำเนื่องจากไม่มีเวลาหรือเรียนแบบบรรยายเพียงอย่างเดียว ผู้วิจัยควรแสดงจุดยืนเชิงบวกและโน้มน้าวด้วยการชี้แจงวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนการสอนและประโยชน์ที่ผู้เรียนจะได้รับ โดยการต่อรองอาจเกิดขึ้นได้แต่ควรจะได้ข้อสรุปที่เอื้อให้เกิดประโยชน์ทั้งสองฝ่าย

4) การเตรียมกิจกรรมในการเรียนการสอน เช่น การใช้กรณีศึกษา หรือ การใช้เกม ผู้วิจัยควรเตรียมเนื้อหาหรือกรณีศึกษาที่มีบริบทที่หลากหลายและสอดคล้องกับประสบการณ์ของผู้เรียนที่อาจจะพบเจอในอนาคต เพื่อฝึกฝนทักษะของผู้เรียนให้พร้อมในการออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพ นอกจากนี้ควรคำนึงถึงการเรียนลำดับความยากง่าย โดยควรเริ่มจากกิจกรรมหรือกรณีศึกษาที่มีความไม่ซับซ้อนไปจนถึงกรณีศึกษาที่มีความยากหรือซับซ้อนมากขึ้น ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนมีโอกาสประสบความสำเร็จและภูมิใจในทำกิจกรรมจนสำเร็จ

5) การจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุก (active learning) บทบาทของผู้เรียนคือการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ของรายวิชา ทั้งการแสดงความคิดเห็น การคิดวิเคราะห์ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ การทำงานร่วมกันเป็นทีม อย่างไรก็ตามก็อาจมีผู้เรียนบางคนที่ยังไม่คุ้นชินหรือไม่กล้าแสดงความคิดเห็นหรือมีส่วนร่วมหรือวิตกกังวล ผู้วิจัยควรบอกพฤติกรรมหรือบทบาทที่คาดหวังของผู้เรียนให้กับผู้เรียนตั้งแต่สัปดาห์แรก และควรสอดส่องและหาเทคนิคที่ช่วยให้ผู้เรียนกลุ่มนี้มีส่วนร่วมมากขึ้น เช่น การใช้เทคนิค think-pair-share เพื่อลดความวิตกกังวลของผู้เรียนและเพิ่มเวลาในการกลั่นกรองความคิดก่อนที่จะมาแบ่งปันกับผู้เรียนคนอื่นในชั้นเรียน

6) ผู้วิจัยควรคำนึงถึงพื้นฐานความรู้เดิมของผู้เรียนเสมอในการจัดการเรียนการสอน ควรมีการทบทวนความรู้ที่เรียนมาด้วยกิจกรรมต่าง ๆ และออกแบบกิจกรรมให้มีความเชื่อมโยงกันในแต่ละสัปดาห์

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยครั้งต่อไปควรเพิ่มระยะติดตามหลังจากผ่านไปอีก 1 ภาคการศึกษาหรือก่อนนิสิตจะออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพเพื่อศึกษาว่าความรู้และทักษะที่ได้จากวิชาเรียนด้วยกระบวนการนี้ยังคงอยู่มากน้อยเพียงใด เนื่องจากงานวิจัยครั้งนี้มีระยะติดตามเพียงแค่ 1 เดือนซึ่งแท้จริงแล้วความรู้และทักษะในวิชานี้เป็นประโยชน์มากในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพหรือการประกอบวิชาชีพในอนาคต นอกจากนี้ในการศึกษาครั้งต่อไปอาจมีการวัดตัวแปรตามเพิ่มเติมตามที่แนวคิดทฤษฎีของ students as a co-creator สนับสนุน เช่น self-direct learning หรือ student engagement เป็นต้น เนื่องจากงานวิจัยครั้งนี้มีกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้นิสิตมีส่วนร่วมในชั้นเรียนและส่งเสริมให้มีการเรียนรู้ด้วยตนเองซึ่งอาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่สนับสนุนให้เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ที่มีความหมายแต่งงานวิจัยครั้งนี้ยังไม่ได้มีการวัดตัวแปรเหล่านี้ นอกจากนี้ตัวแปรตามเหล่านี้เป็นคุณลักษณะพึงประสงค์ที่จำเป็นของนิสิตนักศึกษาในปัจจุบันในโลกที่กำลังมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและผู้เรียนควรต้องเป็นเจ้าของการเรียนรู้ของตนเองเพื่อเกิดทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต

บรรณานุกรม

- Ausubel, D. P. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning*. New York: Grune and Stratton.
- Bovill, C. (2009). *Influences on the nature of active student participation in curriculum design: An investigation of three case studies from higher education* (Unpublished Master's thesis). UK: University of Glasgow.

- Bovill, C., Cook-Sather, A., & Felten, P. (2011). Students as co-creators of teaching approaches, course design, and curricula: implications for academic developers. *International Journal for Academic Development*, 16(2), 133-145.
- Carmen, W., & Otis, M.M. (2010). *Engaging student voices in the study of teaching and learning*. Sterling, VA: Stylus
- Cook-Sather, A. (2008). What you get is looking in a mirror, only better: Inviting students to reflect (on) college teaching. *Reflective Practice*, 9(4), 473-483.
- (2010). Teaching and learning together: College faculty and undergraduates co-create a professional development model. *To Improve the Academy*, 29, 219-232.
- Hattie, J. (2008). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. London: Routledge
- Kuh, G. D. (2008). Excerpt from high-impact educational practices: What they are, who has access to them, and why they matter. *Association of American Colleges and Universities*, 14(3), 28-29.
- Kuh, G., Kinzie, J., Shuh, J.H., & Whitt, E.J. (2010). *Student success in college: Creating conditions that matter*. San Francisco, CA: Jossey Bass.
- Rudduck, J. (2007). Student voice, student engagement and school reform. In D. Thiessen & A. Cook-Sather (eds.), *International handbook of student experience in elementary and secondary school*, (p.587-610). The Netherlands: Springer.