

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 โดยเฉพาะในหมวดที่ 4 แนวทางการจัดการศึกษา มาตรา 22 ได้กำหนดไว้ว่า “การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ”

ดังนั้นผู้สอนทุกคนจึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนบทบาทของตนเองจากการเป็นผู้บอกความรู้ให้จบไปในแต่ละครั้งที่เข้าสอนมาเป็นผู้เอื้ออำนวยความสะดวก(Facilitator)ในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน กล่าวคือเป็นผู้กระตุ้นส่งเสริมสนับสนุนจัดสิ่งเร้าและจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาให้เต็มตามศักยภาพ ความสามารถ ความถนัด และความสนใจของแต่ละบุคคลการจัดการกิจกรรมจึงต้องเป็นกิจกรรมที่ ผู้เรียน ได้คิดวิเคราะห์ วิจัยสร้างสรรค์ศึกษาและค้นคว้าได้ลงมือปฏิบัติจนเกิดการเรียนรู้และค้นพบความรู้ด้วยตนเอง รักการอ่านรักการเรียนรู้อันจะนำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต(Long-life Education) และเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ (Learning Man) ผู้สอนจึงต้องสอนวิธีการแสวงหาความรู้ (Learn How to Learn) มากกว่าสอนตัวความรู้สอนการคิดมากกว่าสอนให้ท่องจำสอนโดยเน้น ผู้เรียนเป็นสำคัญมากกว่าเน้นที่เนื้อหาวิชา

การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเกิดขึ้นจากพื้นฐานความเชื่อที่ว่า การจัดการศึกษามีเป้าหมายสำคัญที่สุด คือ การจัดการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนแต่ละคนได้พัฒนาตนเองสูงสุด ตามกำลังหรือศักยภาพของแต่ละคน แต่เนื่องจากผู้เรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกันทั้งด้านความต้องการ ความสนใจ ความถนัด และยังมีทักษะพื้นฐานอันเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะใช้ในการเรียนรู้ อันได้แก่ ความสามารถในการฟัง พูด อ่าน เขียน ความสามารถทางสมอง ระดับสติปัญญา และการแสดงผลของการเรียนรู้ออกมาในลักษณะที่ต่างกัน

การศึกษาคณิตศาสตร์สำหรับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 คณิตศาสตร์มีบทบาทความสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาความคิดมนุษย์ ทำให้มนุษย์มีความคิดสร้างสรรค์คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ มีแบบแผน สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างถี่ถ้วนรอบคอบช่วยให้คาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจ แก้ปัญหา และนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม นอกจากนี้คณิตศาสตร์ยังเป็นเครื่องมือในการศึกษา

ทางด้านวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและศาสตร์อื่นๆ คณิตศาสตร์จึงมีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่น ได้อย่างมีความสุข

สภาพทั่วไปของการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ในปัจจุบันยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควรเนื่องมาจากปัญหาหลายประการคือปัญหาที่ตัวนักเรียนเช่นนักเรียนขาดความรู้พื้นฐานนักเรียนไม่ชอบวิชาคณิตศาสตร์ความสนใจและทัศนคติไม่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ ปัญหาที่ครูครูอาจมีผลกระทบต่อการเรียนรู้กล่าวคือครูไม่ทำความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตรการวัดผลประเมินผลครูยังใช้วิธีการสอน โดยการอธิบายความรู้ฟังนักเรียนพูดตอบคำถามเขียนกระดานตรวจผลงานและชมเชยจึงมีผลต่อการพัฒนาปรับปรุงผลการเรียนรู้ของนักเรียนในกลุ่มสาระคณิตศาสตร์ไม่ดีเท่าที่ต้องการ

การเรียนการสอนวิธีหนึ่งที่สามารถนำมาใช้เพื่อพัฒนาในการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ก็คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ เทคนิค STAD (Student Teams Achievement Divisions) เป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ เพราะเป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และเป็นวิธีการที่เน้นการจัด สภาพแวดล้อมทางการเรียนให้แก่ผู้เรียน ได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ แต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความรู้ ความสามารถแตกต่างกัน โดยที่แต่ละคนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในการเรียนรู้ และในความสำเร็จของกลุ่ม ทั้งโดยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การแบ่งปันทรัพยากรการเรียนรู้ รวมทั้งการเป็นกำลังใจแก่กันและกัน คนที่เรียนเก่งจะช่วยเหลือคนที่อ่อนกว่า สมาชิกในกลุ่ม ไม่เพียงแต่รับผิดชอบต่อการเรียนของตนเองเท่านั้น หากแต่จะต้องร่วมรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ ของเพื่อนสมาชิกทุกคนในกลุ่มความสำเร็จของบุคคลคือความสำเร็จของกลุ่ม

จากหลักการและเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะประเมินความแตกต่าง ประสิทธิภาพการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญระหว่าง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ เทคนิค STAD และวิธีสอนปกติ เรื่องสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว เพราะการประเมินเฉพาะผลการเรียนรู้อย่างเดียว ทำให้ครูขาดข้อมูลเกี่ยวกับประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน ขาดสารสนเทศเพื่อการปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนการสอน ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนจึงควรมีการประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญของผู้เรียนด้วย เพื่อปรับปรุงการเรียนการสอน ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวิชาคณิตศาสตร์ที่ประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อประเมินความแตกต่างประสพการณ์การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD กับการจัดการเรียนรู้ปกติ
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ เรื่องสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD กับการจัดการเรียนรู้ปกติ

สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ เทคนิค STAD มีประสพการณ์การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนปกติ
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ เทคนิค STAD มีผลสัมฤทธิ์และทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์เรื่องสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียวสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนปกติ

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนที่กำลังเรียนอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 โรงเรียนขยายโอกาสในเขตอำเภอจตุรพักตรพิมาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 1 จำนวน 12 โรงเรียนมี 12 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 352 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการสุ่มแบบยกกลุ่ม (Cluster Random Sampling) จากประชากรทั้งหมด ห้องเรียนที่นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ไม่แตกต่างกันจำนวน 2 ห้องเรียน โดยกำหนดให้ห้องเรียนแรกเป็นกลุ่มทดลองและห้องเรียนที่เหลือเป็นกลุ่มควบคุมดังนี้

2.1.1 กลุ่มทดลองเป็นนักเรียนที่กำลังเรียนอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเหล่าจันทนองหมู่จำนวน 20 คน

2.1.2 กลุ่มควบคุมเป็นนักเรียนที่กำลังเรียนอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองแวงหนองหัวคนจำนวน 18 คน

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยสนใจศึกษาตัวแปรดังนี้

2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ วิธีการจัดการเรียนรู้ ซึ่งแบ่งเป็น 2 วิธี คือ

2.1.1 การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD

2.1.2 การจัดการเรียนรู้แบบปกติ

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

2.2.1 ประสิทธิภาพการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

2.2.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่องสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว

2.2.3 ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์

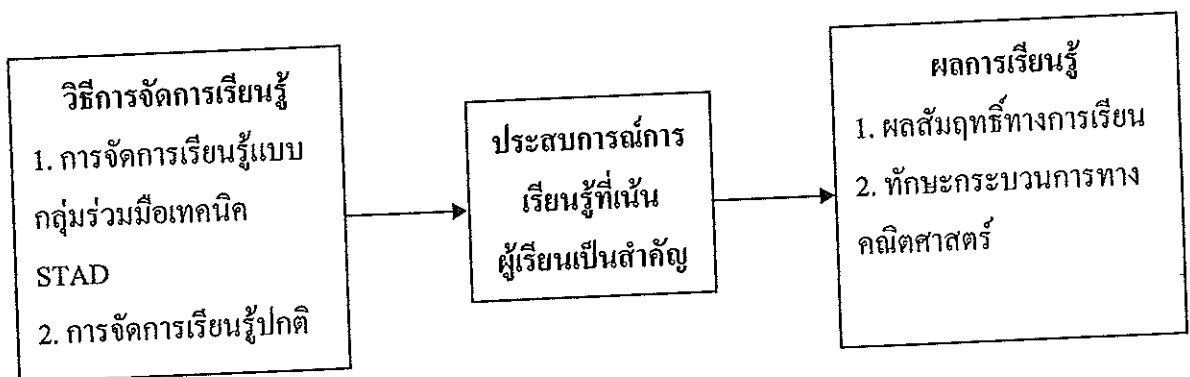
3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาคณิตศาสตร์ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือเรื่องสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียวกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

4. ระยะเวลาที่ทำวิจัย

ใช้ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 ระหว่างเดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2554 ถึงเดือน มกราคม พ.ศ. 2555

กรอบแนวคิดการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ หมายถึง สิ่งที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการจัดกิจกรรมโดยวิธีต่างๆ อย่างหลากหลาย โดยมุ่งให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ ก่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง ซึ่งสามารถประเมินได้จากพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน การตรวจสอบการเรียนรู้ของตนเอง ความหลากหลายของกิจกรรมการเรียนรู้ และสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ เรื่องสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียวชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งประกอบด้วย 4 ด้าน ดังนี้

1.1 มีการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยให้นักเรียนสนุกกับการเรียนเกิดการเรียนรู้ และพัฒนาอย่างรอบด้าน ทั้งทางกาย สติปัญญา สังคม และอารมณ์ผ่านการลงมือกระทำ

1.2 กระตุ้นให้ผู้เรียนประเมินตนเอง (Assessment) หมายถึง กระบวนการทั้งหมดที่ใช้ในการรวบรวมสารสนเทศเกี่ยวกับการเรียนรู้ของผู้เรียน ได้แก่ การสังเกตการให้ระดับความสามารถหรือประสิทธิภาพของ โครงการทดสอบเพื่อใช้ตัดสินคุณค่าโดยให้ความสำคัญกับความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของนักเรียน

1.3 จัดกิจกรรมเรียนรู้ที่หลากหลาย (Diversity) หมายถึง การดำรงอยู่ของความแตกต่าง และหลากหลายของการเรียนรู้ เป็นสภาพที่ช่วยให้นักเรียนมีประสบการณ์การเรียนรู้ แล้วทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

1.4 จัดสภาพแวดล้อมในชั้นเรียนเอื้อต่อการเรียนรู้ (Classroom Environment) หมายถึง จัดสภาพแวดล้อมในชั้นเรียนให้เอื้ออำนวยต่อการเรียนการสอน เพื่อช่วยส่งเสริมให้กระบวนการเรียนการสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ และช่วยสร้างความสนใจใฝ่รู้ ใฝ่ศึกษา ตลอดจนช่วยสร้างเสริมความมีระเบียบวินัยให้แก่ผู้เรียน

2. แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง ลำดับขั้นตอนของการเตรียมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างเป็นรูปธรรมของการแปลงหลักสูตรสู่กระบวนการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนที่ผู้สอนเตรียมการไว้ล่วงหน้าอย่างเป็นระบบและเป็นลายลักษณ์อักษรให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของ การเรียนการสอนสภาพของผู้เรียนและความพร้อมของโรงเรียนและตรงกับชีวิตจริงในท้องถิ่นซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้มีส่วนสำคัญประกอบด้วยจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาวิธีการจัดกิจกรรมสื่อการเรียนและการประเมินผู้เรียน

3. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย

- 3.1 มาตรฐานการเรียนรู้
- 3.2 สาระสำคัญ
- 3.3 ตัวชี้วัด
- 3.4 จุดประสงค์การเรียนรู้
- 3.5 สาระการเรียนรู้
- 3.6 กระบวนการจัดการเรียนรู้
- 3.7 สื่อการเรียนการสอน
- 3.8 การวัดผลประเมินผล
- 3.9 ความคิดเห็นของผู้บังคับบัญชา
- 3.10 บันทึกผลหลังสอน

4. การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ เทคนิค STAD หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งกำหนดให้นักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4-5 คน ซึ่งประกอบด้วย นักเรียนที่เรียนเก่ง 1 คน นักเรียนที่เรียนปานกลาง 2-3 คน และนักเรียนที่เรียนอ่อน 1 คน ซึ่งมีขั้นตอน 5 ขั้นตอน ดังนี้

- 4.1 ขั้นเตรียมเนื้อหา หมายถึง ครูผู้สอนทบทวนบทเรียนที่เรียนมาแล้วและทบทวนเนื้อหา หรือความคิดรวบยอดใหม่
- 4.2 ขั้นจัดกลุ่มหรือทีม หมายถึง ครูผู้สอนจัดผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกัน จัดให้คละกันและชี้แจงให้ผู้เรียนทราบถึงบทบาทหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่มที่จะต้องช่วยและร่วมกันเรียนรู้
- 4.3 ขั้นเรียนรู้ หมายถึง ขั้นที่ครูแนะนำการเรียนรู้ ทีมวางแผนการเรียนรู้ สมาชิกศึกษาเนื้อหาสาระและทำกิจกรรมตามใบงาน ผู้เรียนหรือสมาชิกแต่ละกลุ่มประเมินเพื่อทบทวนความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหา
- 4.4 ขั้นทดสอบ หมายถึง ผู้เรียนแต่ละคนทำการทดสอบย่อยเพื่อวัดความรู้ ทีมจัดทำคะแนนพัฒนาของสมาชิกแต่ละคน และคะแนนพัฒนาของกลุ่ม
- 4.5 ขั้นการรับรองผลงานและเผยแพร่ชื่อเสียงของกลุ่มหรือทีม หมายถึง เป็นการประกาศผลงานของทีมว่าแต่ละทีมอยู่ในระดับคุณภาพใด รับรองยกย่อง ชมเชย ทีมที่มีคะแนนการพัฒนาสูง

5. การจัดการเรียนรู้แบบปกติหมายถึงการจัดกระบวนการเรียนรู้โดยยึดหลักการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามคู่มือครูของสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ตามขั้นตอน 6 ขั้น ดังนี้

5.1 ขั้นทบทวนความรู้เดิม หมายถึง การทบทวนความรู้ที่นักเรียนเคยเรียนมาแล้ว

5.2 ขั้นสอนเนื้อหาใหม่ หมายถึง การสอนเนื้อหาที่นักเรียนไม่เคยเรียนมาก่อน โดยเปลี่ยนจากการใช้ของจริง รูปภาพ มาใช้ตัวเลขและเครื่องหมายแทน

5.3 ขั้นสรุป หมายถึง การสรุปเรื่องที่เรียนเป็นวิธีคิดโดยให้นักเรียนสังเกตหรือทดลองปฏิบัติ แล้วช่วยสรุป

5.4 ขั้นฝึกทักษะ หมายถึง การฝึกทำกิจกรรมตามบัตรงาน แบบฝึกหัดจากบทเรียน

5.5 ขั้นนำความรู้ไปใช้ หมายถึง การคาดหวังว่านักเรียนจะนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้ การทดลองปฏิบัติจากสถานการณ์จำลอง

5.6 ขั้นประเมินผลหมายถึง การตรวจสอบเพื่อวินิจฉัยว่านักเรียนบรรลุตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่

6. ผลการเรียนรู้ หมายถึง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์เรื่องสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

7. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถในการเรียนรู้ของนักเรียน อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากการได้รับการพัฒนาทักษะทางด้านการเรียนรู้ในสิ่งต่างๆ ที่เรียนไปแล้วว่าบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้หรือไม่ ซึ่งสามารถวัดได้โดยใช้เครื่องมือวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

8. ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการที่จะนำความรู้ทางคณิตศาสตร์ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ซึ่งประกอบด้วยดังนี้

8.1 ทักษะกระบวนการการแก้ปัญหา หมายถึง ความสามารถในการหาคำตอบเรื่องสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการที่หลากหลายและสามารถใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์แก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

8.2 ทักษะกระบวนการด้านการให้เหตุผล หมายถึง ความสามารถอธิบายเหตุผลประกอบการหาคำตอบ เรื่องสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

8.3 ทักษะกระบวนการด้านการสื่อสารการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์และการนำเสนอ หมายถึง ความสามารถในการแสดงในรูปแบบประโยคสัญลักษณ์เมื่อกำหนดโจทย์

ปัญหา เรื่องสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้

8.4 ทักษะกระบวนการด้านการเชื่อมโยงความรู้ต่างๆทางคณิตศาสตร์และเชื่อมโยงคณิตศาสตร์กับศาสตร์อื่นๆ หมายถึง ความสามารถเชื่อมโยงความรู้ เรื่องสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1กับวิชาอื่นได้

8.5 ทักษะกระบวนการด้านความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงาน

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ทำให้ทราบความสัมพันธ์ระหว่างประสบการณ์การเรียนรู้กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์
2. ทำให้ได้สารสนเทศเกี่ยวกับประสบการณ์การเรียนรู้ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้เต็มตามศักยภาพ
3. ทำให้ได้แนวทางในการประเมินประสบการณ์การเรียนรู้ ในรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบอื่นๆ อันจะนำไปสู่การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น