

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560 - 2564 ได้กำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนาคุณภาพคนไทยต่อการเปลี่ยนแปลงการเตรียมความพร้อมด้านกำลังคนและการเสริมสร้างศักยภาพของประชากร ในทุกช่วงวัย มุ่งเน้นการยกระดับคุณภาพทุนมนุษย์ของประเทศ โดยพัฒนาคนให้เหมาะสม เพื่อให้เติบโตอย่างมีคุณภาพ การหล่อหลอม ให้คนไทยมีค่านิยมตามบรรทัดฐานที่ดีทางสังคม เป็นคนดี มีสุขภาวะที่ดี มีคุณธรรมจริยธรรม มีระเบียบวินัย และมีจิตสำนึกที่ดีต่อสังคมส่วนรวม การพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับความต้องการในตลาดแรงงาน และทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ต้องเรียนรู้เพื่อให้ได้ทักษะการเรียนรู้ และนวัตกรรม สื่อสารสนเทศและเทคโนโลยี ทักษะชีวิตและอาชีพ เพื่อความสำเร็จทั้งด้านการทำงานและการดำเนินชีวิตของผู้เรียนในอนาคต จึงต้องยึดหลักที่ว่า สอนน้อย เรียนมาก และ ก้าวข้ามสาระวิชาไปสู่การเรียนรู้ทักษะเพื่อการดำรงชีวิต (วิจารณ์ พานิช, 2555, น. 15) ควบคู่กับการพัฒนาคุณภาพของคนให้รู้จักคิดวิเคราะห์ สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง พัฒนาตนเองได้ตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุดเพื่อให้รู้เท่าทันโลกและพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงในอนาคต ตามแนวทางการศึกษาหมวด 4 มาตรา 22 และ มาตรา 30 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2542, น. 8 - 10)

สถาบันอุดมศึกษาเป็นองค์กรที่มีหน้าที่จัดการศึกษาระดับอุดมศึกษาเพื่อผลิตนักศึกษา ให้เป็นบัณฑิตที่มีคุณภาพเพื่อรองรับสังคมและตลาดแรงงาน สอดคล้องกับ ข้อเรียกร้องเรื่องคุณภาพบัณฑิตของผู้ประกอบการที่ได้สรุป ความต้องการคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์ไว้ว่าบัณฑิต ต้องมีความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับผู้ร่วมงาน มีความสามารถในการทำงานร่วมกันได้อย่างเป็นระบบ ไม่ว่าจะอยู่ในตำแหน่งใดบุคคลเหล่านี้ต้องทำงานเกี่ยวข้องและติดต่อสัมพันธ์กัน ถ้าหากบรรยากาศของความสัมพันธ์เป็นไปด้วยดีจะส่งผลให้บุคคลเหล่านี้เป็นสุข จึงกล่าวได้ว่ามนุษย์สัมพันธ์เป็นปัจจัยที่สำคัญที่ช่วยให้บุคคลประสบความสำเร็จในชีวิตมนุษย์สัมพันธ์จึงเป็นเรื่องที่ควรเรียนรู้และนำมาประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิตและการทำงานร่วมกันในสังคม (สำนักมาตรฐานและประเมินผลอุดมศึกษา, 2547, น. 7) และ จิตราภรณ์ วงศ์คำจันทร์ (2556) ได้กล่าวถึง แนวทางในการพัฒนา

บัณฑิต และได้สำรวจความคิดเห็นเบื้องต้นโดยใช้แบบสำรวจความคิดเห็นจากคณาจารย์มหาวิทยาลัย ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 21 แห่งเกี่ยวกับคุณลักษณะที่ต้องการพัฒนาของบัณฑิตพบว่าด้านทักษะ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบคิดเป็นร้อยละ 95.38 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของคุณธรรม จริยธรรมแสดงออกอย่างเหมาะสมทั้งด้านความคิดการกระทำเพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

การทำงานเป็นทีม คือ การทำงานและทำกิจกรรมร่วมกัน โดยมีเป้าหมายวัตถุประสงค์เดียวกัน มีการวางแผน แบ่งหน้าที่และความรับผิดชอบร่วมกัน ส่งผลให้งานและกิจกรรมได้บรรลุผลสำเร็จ

ดังนั้นการทำงานเป็นทีมจึงสำคัญในทุกๆองค์กร เนื่องจากเป็นสิ่งที่จำเป็นในการขับเคลื่อน องค์กรให้ไปสู่ความสำเร็จจะต้องอาศัยความร่วมมือกันของกลุ่มสมาชิกเป็นอย่างดี สอดคล้องกับ กัลยานี สุทธิภูมิ ได้ศึกษาเรื่องการใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและกระบวนการกลุ่มเพื่อสร้าง สุขภาวะทางสังคม พบว่า ผู้เรียนมีทัศนคติทางบวกต่อการอยู่ร่วมกันเพิ่มขึ้นและสามารถปฏิบัติได้มี ความกล้าที่แสดงความคิดเห็น มีความพึงพอใจทำกิจกรรมกลุ่มด้วยความสุขสนุกสนานและตั้งใจ ทำงานด้วยความสามัคคีเพิ่มขึ้น ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงคิดหาวิธีการมาแก้ปัญหาโดยการพัฒนากิจกรรมการ เรียนรู้ผสมผสานตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยคำนึงถึงวิธีการที่เหมาะสมให้สอดคล้อง ระหว่างผู้เรียนกับเนื้อหาวิชาและเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการ ทำงานเป็นทีมรู้จักแลกเปลี่ยน เรียนรู้กล้าแสดงความคิดเห็น และยังเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนและเสริมสร้างการทำงานเป็นทีมไปพร้อมๆกันได้อีกด้วย คือ หลักการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ตาม เทคนิคการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning : PL) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนที่ พัฒนาโดยกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ 4 องค์ประกอบ คือ 1) ประสบการณ์ (Experience) 2) การสะท้อน และอภิปราย (Reflection and Discussion) 3) ความคิดรวบยอด (Concept) 4) การทดลอง/การประยุกต์แนวคิด (Experimentation / Application) โดยกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข (2544) ได้ให้ความหมายของหลักการของ การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ไว้ว่า หลักการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมประกอบด้วยองค์ประกอบที่ สำคัญ 4 องค์ประกอบการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ผู้เรียนควรมีทักษะ การเรียนรู้ทั้ง 4 องค์ประกอบ แม้บางคนจะชอบ / ถนัด หรือ มีบางองค์ประกอบมากกว่า ควรมีพัฒนาการเรียนรู้ให้ครบทั้งวงจรอีก กลยุทธ์หนึ่งที่ส่งเสริมให้ผู้เรียน ฝึกทักษะ ให้ผู้เรียนรู้จักสำรวจความรู้สึก ปัญหาอุปสรรคต่างๆ ก่อให้เกิดความสนใจและกระตือรือร้นที่จะใฝ่รู้ ใฝ่ศึกษาเปิดโอกาสให้นักเรียนได้รับผิดชอบต่อการ เรียนรู้ของตนเองได้ลงมือปฏิบัติทำกิจกรรมกลุ่ม ฝึกฝนทักษะการเรียนรู้ ทักษะการบริหารจัดการ การเป็นผู้นำผู้ตาม

จากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่ทันสมัย ในปัจจุบันเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี สารสนเทศเข้ามามีบทบาทต่อการศึกษามากขึ้น ทำให้เกิดการเรียนการสอนผ่านเว็บ ซึ่งสามารถ ถ่ายทอดเนื้อหาให้กับผู้เรียนได้อย่างรวดเร็ว การเรียนการสอนแบบนี้อาศัยศักยภาพและ

ความสามารถของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและเชื่อมโยงเครือข่าย ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา ทั้งนี้การเรียนบนเครือข่ายโดยอย่างเดียวก็อาจทำให้ผู้เรียน ไม่มีปฏิสัมพันธ์กับครูผู้สอนดังนั้นแล้วการเรียนการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนทั้งในห้องเรียนและบทเรียนบนเครือข่าย คือ การเรียนแบบผสมผสาน (Blended Learning) เป็นการบูรณาการระหว่างการเรียนแบบเผชิญหน้าในชั้นเรียน โดยมีผู้สอนเป็นผู้กำกับการเรียนรู้แบบออนไลน์ซึ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสื่อสารเพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพสูงสุด ภายใต้สภาพแวดล้อมของชุมชนแห่งการเรียนรู้ซึ่งเป็นการใช้ประโยชน์จาก ICT เป็นช่องทางในการส่งผ่านความรู้และติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนหรือระหว่างผู้เรียนด้วยกันที่เชื่อมต่อกันในระยะไกล (มนชัย เทียนทอง, 2549) จากการศึกษาพบว่า การเรียน การสอนแบบผสมผสานสามารถจัดกิจกรรมในชั้นเรียนได้ เช่น สมาคมสโลน (2015) ได้กล่าวว่า การเรียนการสอนแบบผสมผสานว่ามีสัดส่วนของเนื้อหาที่นำเสนอทางอินเทอร์เน็ตเป็นร้อยละ 30 – 79 และมีการนำเสนอเนื้อหาผ่านอินเทอร์เน็ต มีการใช้กระดานสนทนาออนไลน์ ร่วมกับการเรียนการสอนในห้องเรียน ส่วนที่มีการนำเสนอสัดส่วนของเนื้อหาที่มีการนำเสนอสัดส่วนของเนื้อหาน้อยกว่าร้อยละ 30 นั้น จัดเป็นการใช้เทคโนโลยีเว็บช่วยการจัดการเรียนรู้ แม้ว่าจะมีการใช้ระบบบริหารจัดการเรียนรู้ มีการนำเสนอเนื้อหาผ่านทางอินเทอร์เน็ต แต่จะมีปริมาณกิจกรรมที่นำเสนอทางออนไลน์ไม่มาก และยังคงเน้นการเรียนการสอนในห้องเรียนเป็นหลักอยู่ สอดคล้องกับ ทศรินทร์ บุญพร้อม (2559) ได้ศึกษาการพัฒนาบทเรียนแบบผสมผสานด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิดเพื่อส่งเสริมสมรรถนะของผู้เรียนด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ พบว่า นักเรียนที่เรียนแบบผสมผสานที่พัฒนาขึ้น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้ ภาณุวัฒน์ ศรีไชยเลิศ ได้ศึกษา การพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบผสมผสาน เรื่อง การซ่อมและประกอบคอมพิวเตอร์ สำหรับนักศึกษาโปรแกรมวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

จากข้อมูลและสภาพปัญหาดังกล่าว หากปล่อยให้ผู้เรียนเกิดการขาดความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับผู้ร่วมงาน ขาดความสามัคคี จะส่งผลให้ผู้เรียนเป็นบัณฑิตที่มีคุณลักษณะไม่พึงประสงค์ต่อสังคมและตลาดแรงงานในอนาคต ผู้วิจัยจึงมีความตั้งใจและมุ่งหวังที่จะพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและส่งเสริมการทำงานเป็นทีม โดยการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ผสมผสานตามแนวคิดการเรียนแบบมีส่วนร่วมเพื่อให้การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เรียนให้ปฏิบัติสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกับบุคคลอื่นได้อย่างมีความสุขและได้นำเอาเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการจัดการเรียนการสอนให้มีความทันสมัยประยุกต์ใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการเรียนรู้แบบออนไลน์ผสมผสานกับการเรียนการสอนแบบเผชิญหน้าในชั้นเรียน โดยนำแนวคิดการเรียนแบบมีส่วนร่วมมาประยุกต์ใช้และผู้เรียนได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกัน รวมทั้ง เป็นรูปแบบการเรียนที่ยืดหยุ่นตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลและความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน

และสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมไปปรับใช้ในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพเพื่อเตรียมความพร้อมก้าวสู่บัณฑิตที่มีคุณลักษณะพึงประสงค์โดยสามารถปรับตัวให้เข้ากับผู้ร่วมงานได้ทำงานร่วมกับบุคคลอื่นได้อย่างมีความสุข

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ผสมผสานตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมการทำงานเป็นทีม สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี

1.2.2 เพื่อเปรียบเทียบการทำงานเป็นทีมของผู้เรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ผสมผสานตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมการทำงานเป็นทีม สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี

1.2.3 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผสมผสานตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมการทำงานเป็นทีม สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี

1.2.4 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ผสมผสานตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมการทำงานเป็นทีม สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี

1.3 สมมุติฐานการวิจัย

1.3.1 การทำงานเป็นทีมของผู้เรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ผสมผสานตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการทำงานเป็นทีม สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี อยู่ในระดับดี

1.3.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ผสมผสานตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมการทำงานเป็นทีม สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

1.4 ขอบเขตการวิจัย

1.4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาหลักการใช้คอมพิวเตอร์สำหรับงานสอนอุตสาหกรรมศิลป์จำนวน 200 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาหลักการใช้คอมพิวเตอร์สำหรับงานสอนอุตสาหกรรมศิลป์ ใช้วิธีกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้เกณฑ์ร้อยละ (Percentage) 15 ของประชากร (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2553, น. 36) และเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 30 คน

1.4.2 ขอบเขตระยะเวลา

ระยะเวลาในการวิจัย ดำเนินการวิจัยในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560

1.4.3 ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

- 1.4.3.1 การใช้งานโปรแกรมเบื้องต้น
- 1.4.3.2 การเพิ่มวัตถุต่างๆในสไลด์
- 1.4.3.3 การแทรกมัลติมีเดีย
- 1.4.3.4 การสร้างแบบทดสอบ
- 1.4.3.5 การส่งออกชิ้นงานและนำเสนองาน

1.4.4 ขอบเขตด้านตัวแปร

1.4.4.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ผสมผสานตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมการทำงานเป็นทีม สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี

1.4.4.2 ตัวแปรตาม

- 1) การทำงานเป็นทีม
- 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 3) ความพึงพอใจ

1.5 นิยามศัพท์

“กิจกรรมการเรียนรู้” หมายถึง การพัฒนากิจกรรมเพื่อใช้ในการปฏิบัติการสอนในรายวิชา หลักการใช้คอมพิวเตอร์สำหรับงานสอนอุตสาหกรรมศิลป์ ประกอบด้วย การเรียนที่ผสมกันระหว่างการเรียนแบบเผชิญหน้าและการเรียนออนไลน์ ส่วนมากของเนื้อหาและกิจกรรมนำเสนอแบบผู้สอน มีปฏิสัมพันธ์โดยตรงกับผู้เรียนและระหว่างผู้เรียนด้วยกันในชั้นเรียน

“การเรียนรู้ผสมผสาน” หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการเรียน 2 วิธีระหว่างการเรียนรู้แบบเผชิญหน้าในห้องเรียนและการเรียนแบบออนไลน์เข้าไว้ด้วยกัน โดยมีสัดส่วนในการนำเสนอเนื้อหา กิจกรรม ผ่านระบบออนไลน์ 60 % สามารถจัดทำได้ในรายวิชาที่มีการเชื่อมโยงแหล่งเรียนรู้อื่นๆ โดยใช้ กูเกิลคลาสรูม (Google Classroom)

“การเรียนแบบมีส่วนร่วม” หมายถึง กิจกรรมการเรียนแบบกลุ่มย่อย โดยจะร่วมกันเรียนรู้ แก้ปัญหา ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายร่วมกันเพื่อเป้าหมายเดียวกัน เป็นรูปแบบการจัดการเรียนที่ พัฒนาโดย กรมสุขภาพจิตกระทรวงสาธารณสุข ประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ 4 องค์ประกอบ คือ 1) ประสบการณ์ 2) การสะท้อน และอภิปราย 3) ความคิดรวบยอด 4) การทดลอง/การประยุกต์ แนวคิด

“การทำงานเป็นทีม” หมายถึง การทำงานตั้งแต่สองคนขึ้นไป มีการเรียนรู้ร่วมกันในลักษณะ การมีส่วนร่วม มีการแบ่งหน้าที่ในการทำงาน เพื่อให้ได้งานบรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้แบบประเมินการทำงานเป็นทีม 5 ด้าน คือ 1) การมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น 2) การสร้างการมีส่วนร่วมของสมาชิกทีม 3) การทำงานที่ได้รับมอบหมาย 4) การสร้างบรรยากาศในการทำงานทีม 5) การตอบสนองต่อความขัดแย้ง

“ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน” หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน รายวิชา หลักการใช้คอมพิวเตอร์สำหรับงานสอนอุตสาหกรรมศิลป์ ที่เรียนด้วยกิจกรรมการ เรียนรู้ผสมผสานตามแนวคิดการเรียนแบบมีส่วนร่วม ประกอบด้วยข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือก โดย เปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน

“ความพึงพอใจ” หมายถึง ความรู้สึกชอบหรือความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการ เรียนรู้ผสมผสานตามแนวคิดการเรียนแบบมีส่วนร่วม โดยวัดจากแบบวัดความพึงพอใจ

1.6 ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1.6.1 ผู้เรียนได้เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ผสมผสานตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมการทำงานเป็นทีม สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและความสามารถในการทำงานเป็นทีมสูงขึ้น

1.6.2 เป็นแนวทางสำหรับอาจารย์ผู้สอนที่ต้องการเสริมสร้างการทำงานเป็นทีมโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในรายวิชาอื่นๆ