

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรม

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ผสมผสานตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมการทำงานเป็นทีม สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
2. การเรียนรู้ผสมผสาน
3. การเรียนแบบมีส่วนร่วม
4. การทำงานเป็นทีม
5. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
6. ความพึงพอใจ
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
8. กรอบแนวคิดของการวิจัย

2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2.1.1 ความหมายของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

จากการค้นคว้าความหมายของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีนักการศึกษาทั้งในและต่างประเทศได้ให้ความหมายของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในทัศนะต่างๆ ดังนี้

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2542) กล่าวว่า จุดมุ่งหมายของการสอนว่าเป็นการช่วยให้บุคคลได้รับการศึกษาได้ประโยชน์จากโอกาสที่มีความสัมพันธ์กันระหว่างผู้สอนและผู้เรียนคือครูและนักเรียน

สำลี รักสุทธิและคณะ (2544) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้คือสภาพการเรียนรู้ที่กำหนดขึ้นเพื่อนำไปสู่เป้าหมายหรือจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้เนื้อหาและสภาพสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ด้านต่างๆ

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2546) กล่าวว่า การใช้สื่อการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผลที่สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวังที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

ทิสนา แชมมณี (2552) กล่าวว่า สภาพลักษณะของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครอบคลุมองค์ประกอบที่สำคัญซึ่งได้รับการจัดไว้อย่างเป็นระเบียบ ตามหลักปรัชญาทฤษฎี หลักการ หรือแนวคิดความเชื่อต่าง ๆ โดยประกอบด้วยกระบวนการหรือขั้นตอนสำคัญ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมทั้งวิธีสอนและเทคนิคการสอนต่างๆให้บรรลุวัตถุประสงค์

Hills (1982) กล่าวว่า กระบวนการให้การศึกษาแก่ผู้เรียน ซึ่งต้องอาศัยปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน

Maslow (1992) กล่าวว่า พฤติกรรมของบุคคลหนึ่งที่ยพยายามช่วยให้บุคคลอื่นได้เกิดการพัฒนาด้านในทุกด้านอย่างเต็มศักยภาพ

จากการศึกษาสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คือการออกแบบกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ครอบคลุมองค์ประกอบที่สำคัญสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ให้บรรลุวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาด้านในทุกด้านอย่างเต็มศักยภาพ

2.1.2 ลักษณะของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีลักษณะเด่นชัดอยู่ 3 ลักษณะ คือ

2.1.2.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นกระบวนการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนซึ่งหมายความว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้นั้นทั้งผู้สอนและผู้เรียนต้องมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและเป็นปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เป็นไปตามลำดับขั้นตอนเพื่อทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

2.1.2.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีจุดประสงค์ให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนี้ 3 ด้าน ได้แก่

- 1) ด้านความรู้ความคิด หรือด้านพุทธิพิสัย
- 2) ด้านทักษะกระบวนการ หรือด้านทักษะพิสัย
- 3) ด้านเจตคติ หรือด้านจิตพิสัย

2.1.2.3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะบรรลุวัตถุประสงค์ได้ดีต้องอาศัยทั้งศาสตร์และศิลป์ของผู้สอนซึ่งหมายความว่า การเรียนรู้ จะบรรลุวัตถุประสงค์ได้หรือไม่ขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้สอนทั้งด้านวิชาการ (ศาสตร์) ทักษะและเทคนิคการจัดการเรียนรู้(ศิลป์) เป็นสำคัญ

จากการศึกษาสรุปได้ว่า ลักษณะเด่นของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คือ ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

2.1.3 หลักการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2546) ได้กล่าวว่า ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควรยึดหลักการ ให้สอดคล้องกับสิ่งต่อไปนี้

- 1) จัดการอารมณ์ของหลักสูตร

- 2) จุดประสงค์การเรียนรู้
- 3) เหมาะสมกับวัยความสามารถความสนใจของนักเรียน
- 4) ลักษณะเนื้อหาวิชา
- 5) ลำดับขั้นตอน
- 6) มีความน่าสนใจโดยใช้สื่อการสอนที่เหมาะสม
- 7) ให้นักเรียนเป็นผู้กระทำ
- 8) ใช้วิธีการที่ท้าทายความคิดความสามารถของนักเรียน
- 9) ใช้เทคนิควิธีการสอนที่หลากหลาย
- 10) บรรยากาศที่รื่นรมย์สนุกสนานและเป็นกันเอง
- 11) มีการวัดผลการใช้กิจกรรมนั้นทุกครั้งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จึงเป็นหัวใจของการ

นำนักเรียนไปสู่จุดหมายของหลักสูตรนักเรียนจะเกิดการเรียนรู้ได้ดีเพียงใดขึ้นอยู่กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้สอนเป็นสำคัญ

จากการศึกษาสรุปได้ว่า หลักการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ควรยึดหลักการให้สอดคล้องโดยมีจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจนและหัวใจสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะต้องวัดผลการใช้กิจกรรมทุกครั้งเพื่อสู่จุดมุ่งหมายสูงสุด

2.1.4 องค์ประกอบของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2.1.4.1 ผู้สอนเป็นผู้ที่มีความสำคัญในการที่จะจัดการมาตรฐานการเรียนรู้จากตัวหนังสือให้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม และมีกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย จะต้องรู้จักเลือกปรับใช้เทคนิควิธีการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ ให้เหมาะสมกับเนื้อหาวิชาและผู้เรียน โดยไม่ใช้วิธีการเดียว ควรมีการดัดแปลงและเลือกวิธีการให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์และเนื้อหา เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุประสพผลสำเร็จในการเรียนรู้

2.1.4.2 ผู้เรียนเป็นผู้ที่มีความสำคัญอีกองค์ประกอบหนึ่ง ผู้เรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกันทั้งบุคลิกภาพ สติปัญญา ความถนัด ความสนใจและความสมบูรณ์ของร่างกาย ผู้เรียนควรมีโอกาสร่วมคิด ร่วมวางแผนในการจัดการเรียนรู้ และมีโอกาสเลือกวิธีเรียนได้อย่างหลากหลาย ตามความเหมาะสมภายใต้การแนะนำของผู้สอน

2.1.4.3 เนื้อหา/สื่อ เนื้อหาวิชาต่าง ๆ และสื่อ ผู้สอนจะต้องจัดเนื้อหาวิชา สื่อ และอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้มีความสัมพันธ์กัน มีความน่าสนใจ เหมาะสมกับวัย ระดับชั้น รวมทั้งสภาพสิ่งแวดล้อมของการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากที่สุด

2.1.4.4 สภาพแวดล้อมหรือบรรยากาศในชั้นเรียน ผู้สอนต้องมีวิธีการที่จะจัดสภาพแวดล้อมและบรรยากาศที่เอื้ออำนวยต่อการพัฒนาทางวิชาการ และมีการดัดแปลงห้องเรียนให้

ผู้เรียนทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถมีปฏิสัมพันธ์กันได้ดี และจัดกิจกรรมที่เอื้อให้ผู้ปกครอง ชุมชน เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย

จากการศึกษาสรุปได้ว่า องค์ประกอบของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คือ ผู้สอนเป็นผู้ที่มีความสำคัญในการจัดการมาตรฐานการเรียนรู้ จัดเนื้อหาวิชา สื่อ เพื่อให้ผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน ทั้งบุคลิกภาพ สติปัญญา ได้บรรลุประสพผลสำเร็จในการเรียนรู้

2.2 การเรียนรู้ผสมผสาน

2.2.1 ความหมายของการเรียนรู้ผสมผสาน (Blended Learning)

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายและแนวคิดของการเรียนรู้ผสมผสานไว้หลายแนวคิดดังนี้ มนชัย เทียนทอง (2549) กล่าวว่า การเรียนรู้ผสมผสาน (Blended Learning) เป็นการบูรณาการระหว่างการเรียนแบบเผชิญหน้าในชั้นเรียนโดยมีผู้สอนเป็นผู้กำกับการเรียนรู้แบบออนไลน์ ซึ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสื่อสาร เพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพสูงสุด ภายใต้สภาพแวดล้อมของชุมชนแห่งการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการใช้ ประโยชน์จาก ICT เป็นช่องทางในการส่งผ่านความรู้และติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนหรือระหว่างผู้เรียนด้วยกันที่เชื่อมต่อเข้าด้วยกันในระยะไกล

ปณิตา วรรณพิรุณ (2554) กล่าวว่า การเรียนรู้ผสมผสาน (Blended learning) รูปแบบการเรียนที่ผสมผสานยุทธวิธีในการเรียนการสอนเข้าด้วยกัน โดยใช้สื่อการเรียนการสอน กิจกรรมการเรียนการสอนและรูปแบบการเรียนการสอนที่หลากหลายทั้งการเรียนการสอนแบบออนไลน์และการเรียนการสอนแบบเผชิญหน้า เพื่อตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนทุกคนสามารถบรรลุเป้าหมายของการจัดการเรียนการสอน

Fanter (2005) กล่าวว่า การเรียนการสอนแบบผสมผสานเป็นการเรียนในชั้นเรียน โดยผสมการเรียนแบบดั้งเดิมที่สอนแบบบรรยาย เข้าด้วยกันกับกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์ เป็นการสอนที่นำเอาลักษณะที่ดีที่สุดของการเรียนการสอนทั้งสอนแบบรวมเข้าด้วยกัน ซึ่งผู้เรียนสามารถที่จะติดต่อกับผู้สอนและผู้เรียนอื่นๆ ได้อย่างสะดวกโดยไม่ต้องเดินทางมาที่สถาบันเพื่อเข้าชั้นเรียน

El-Gayar and Dennis (2008) กล่าวว่า การเรียนการสอนแบบผสมผสานเป็นการเรียนแบบผสมเป็นสภาพแวดล้อมทางการเรียนในชั้นเรียน และการเรียนโดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นฐาน ซึ่งมีลักษณะเป็นระบบการเรียนแบบเปิด (Open System) โดยที่ผู้เรียนและผู้สอนสามารถทำกิจกรรมร่วมกันได้ทั้งในเวลาเดียวกันและต่างเวลา

Allen and Seaman (2010) กล่าวว่า การเรียนการสอนแบบผสมผสานเป็นการเรียนที่ผสมกันระหว่างการเรียนแบบเผชิญหน้าและการเรียนออนไลน์ โดยนำเสนอเนื้อหาส่วนใหญ่ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เช่น การสนทนาออนไลน์ และยังคงมีส่วนที่ให้ผู้เรียนและผู้สอนพบปะกัน โดยมีสัดส่วนในการนำเสนอเนื้อหาผ่านระบบออนไลน์อยู่ระหว่างร้อยละ 30-79 ของเนื้อหาการเรียนทั้งหมด

สมาคมสโลอน (2015) ได้ให้ความหมาย ของการเรียนการสอนแบบผสมผสานว่ามีสัดส่วนของเนื้อหาที่นำเสนอทางอินเทอร์เน็ตเป็นร้อยละ 30 – 79 และมีการนำเสนอเนื้อหาผ่านอินเทอร์เน็ต มีการใช้กระดานสนทนาออนไลน์ ร่วมกับการเรียนการสอนในห้องเรียน ส่วนที่มีการนำเสนอสัดส่วนของเนื้อหาที่มีการนำเสนอสัดส่วนของเนื้อหาน้อยกว่าร้อยละ 30 นั้น จัดเป็นการใช้เทคโนโลยีเว็บช่วยการจัดการเรียนรู้ แม้ว่าจะมีการใช้ระบบบริหารจัดการการเรียนรู้ มีการนำเสนอเนื้อหาผ่านทางอินเทอร์เน็ต แต่จะมีปริมาณกิจกรรมที่นำเสนอทางออนไลน์ไม่มาก และยังคงเน้นการเรียนการสอนในห้องเรียนเป็นหลักอยู่

จากการศึกษาสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ผสมผสานระหว่างการเรียนรู้แบบเผชิญหน้าและการเรียนแบบออนไลน์เข้าไว้ด้วยกัน ผู้เรียนสามารถที่จะติดต่อกับผู้สอนได้อย่างสะดวก ทำกิจกรรมร่วมกันได้ สามารถเรียนผ่านทางออนไลน์ได้ทุกที่ทุกเวลาโดยไม่ต้องเข้าสถาบัน

2.2.2 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ผสมผสาน

Skill and Young (2002) ได้กล่าว ถึงลักษณะสภาพแวดล้อมของการเรียนแบบบูรณาการหรือการผสมผสาน ว่าเป็นการรวมกันของการสอนในชั้นเรียน และรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย ได้แก่ การผสมผสานที่ดี ตามแนวคิดของการผสมผสานการเรียนรู้ผ่านเว็บเข้ากับการเรียนในชั้นเรียน ดังนี้

1. การเรียนการสอนแบบบูรณาการและการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เป็นการออกแบบการเรียนการสอนใหม่ เป็นการนำเอาส่วนที่ดีที่สุดของการสอนแบบเผชิญหน้าใน ชั้นเรียนปกติที่จัดการเรียนรู้ที่มีเนื้อหาที่หลากหลาย และการทำกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์
2. ส่วนประกอบของการเรียนด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่ใช้ในการผสมผสานที่เน้นเรื่องเวลาในการเรียน เช่น การทำงานเป็นทีมแบบเสมือนจริง (Virtual Teamwork) การติดต่อสื่อสารในเวลาเดียวกัน (Synchronous Communication) รวมทั้งช่องทางการสนทนา
3. การออกแบบใหม่ของการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เป็นการปรับตัว จากแนวคิดของการเรียนแบบดั้งเดิม ในเรื่องเวลาในการเข้าชั้น เรียนรวมเข้าเวลาในการศึกษา ผ่านระบบออนไลน์โดยการคำนวณด้วยชั่วโมงเรียนทั้งหมด การประเมินผลจากการเรียนรู้ จะเป็นระบบการประเมินผลการเรียนแบบผสมผสาน

4. การเรียนการสอนแบบผสมผสาน เน้นความรับผิดชอบและการรู้จักหน้าที่ของผู้เรียน เป็นหลักสำคัญในการออกแบบการเรียนแบบผสมผสาน ผู้เรียนเป็นผู้ควบคุมการเรียนรู้เอง ทั้งกิจกรรมการเรียนเป็นกลุ่มและกิจกรรมการเรียนส่วนบุคคล ให้ผู้เรียนควบคุมชุมชนแห่งการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดของการเรียนแบบผสมผสาน

ระดับการผสมผสานในการเรียนการสอนแบบผสมผสาน มีระดับการใช้สื่อ ออนไลน์ เป็นตัวจัดระดับการเรียนการสอนแบบผสมผสาน ซึ่ง The Sloan Consortium แห่งสหรัฐอเมริกา ซึ่งเป็นองค์กรที่ส่งเสริมและสนับสนุนความร่วมมือ แลกเปลี่ยนความรู้และการปรับปรุงการศึกษาผ่านระบบออนไลน์ ได้จัดกลุ่มอัตราการใช้ระบบออนไลน์ในการเรียนการสอนเป็น 4 ระดับ ตามรูปแบบการเรียนการสอน Allen and Seaman (2010, p. 4) ดังตารางที่ 2.1

ตารางที่ 2.1

สัดส่วนในการนำเสนอของการเรียนรู้แบบต่างๆ

สัดส่วนของเนื้อหาที่นำเสนอทางอินเทอร์เน็ต	รูปแบบการเรียนการสอน	รายละเอียด
0 %	การเรียนแบบดั้งเดิม (Traditional)	ไม่มีการใช้ออนไลน์เลย เป็นการสอนแบบบรรยาย
1 – 29 %	ใช้เว็บเป็นส่วนสนับสนุน (Web Facilitated)	เป็นการเรียนการสอนแบบเผชิญหน้าที่ใช้เทคโนโลยีเว็บเพื่อช่วยอำนวยความสะดวกในการสอนวิชาที่เคยสอนแบบปกติ
30 – 79 %	แบบผสมผสาน (Blended / Hybrid)	เป็นการเรียนที่ผสมกันระหว่างการเรียนแบบเผชิญหน้าและการเรียนออนไลน์ส่วนมากของเนื้อหาและกิจกรรมนำเสนอแบบผู้สอน มีปฏิสัมพันธ์โดยตรงกับผู้เรียนและระหว่างผู้เรียนด้วยกันในชั้นเรียน
80 – 100 %	การเรียนแบบออนไลน์ หรือแบบอีเลิร์นนิง (Online / E-Learning)	เป็นการเรียนที่นำเสนอเนื้อหาทั้งหมดหรือเกือบทั้งหมดผ่านอินเทอร์เน็ตโดยทั่วไปแล้วไม่มีการเรียนการสอนแบบปฏิสัมพันธ์โดยตรงในห้องเรียนเลย

2.2.3 แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผสมผสาน

มนต์ชัย เทียนทอง (2549) ได้กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผสมผสานจะมีแนวคิดค่อนข้างกว้างซึ่งกำหนดไว้ว่าเป็น การบูรณาการระหว่างวิธีและกระบวนการเรียนรู้ แต่อย่างไรก็ตามสามารถที่จะกำหนดแนวทาง การจัดการเรียนแบบผสมผสานไว้ได้ 6 แนวทาง ดังนี้

1. การบูรณาการระหว่างสถานศึกษากับบ้านพัก เพื่อจัดกระบวนการเรียนรู้ให้ สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน ตามหลักการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยมุ่งเน้น การจัดการศึกษาให้ครอบคลุมทุกระบบ ทั้งในระบบ นอกกระบบ และตามอัธยาศัย ซึ่งแนวทางนี้ ICT จะเป็นเทคโนโลยีที่สำคัญในการจัดกระบวนการเรียนรู้ โดยเฉพาะการศึกษาทางไกลแบบผสมผสาน เพื่อให้ผู้เรียนศึกษาบทเรียนที่สถานศึกษาส่วนหนึ่ง และศึกษาที่บ้านพักหรือสถานที่ทำงาน อีกส่วนหนึ่งตามโปรแกรมการเรียนรู้

2. การบูรณาการระหว่างเนื้อหากับกระบวนการเรียนรู้ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความหลากหลายตามเนื้อหาสาระแต่ละส่วน ซึ่งพิจารณาความแตกต่างของผู้เรียนเป็นหลัก ทำให้ในรายวิชาหนึ่ง ๆ มีกิจกรรมการเรียนรู้แตกต่างกันที่สอดคล้องกับความแตกต่างของผู้เรียน

3. การบูรณาการระหว่างเนื้อหาภาคทฤษฎีกับภาคปฏิบัติ โดยการวางแผนการ จัดสัดส่วนของการเรียนรู้ภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติให้กลมกลืนกัน เนื่องจากการเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพมากขึ้น ถ้าให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติหรือทดลองด้วยตนเอง ตามทฤษฎี Learning by Doing ของ John Dewey

4. การบูรณาการระหว่างการพัฒนาความรู้กับการพัฒนาจิตพิสัย โดยการวางแผนการจัดการแสวงหาความรู้ควบคู่กับการพัฒนาจิตพิสัย ได้แก่ คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม ความสุนทรีย์ และความซื่อสัตย์ เพื่อมุ่งให้ผู้เรียนได้ใช้สมองซีกขวาในการเรียนรู้เชิงมิติสัมพันธ์ และเสริมสร้างคุณธรรมมากขึ้น

5. การบูรณาการระหว่างวิชาต่าง ๆ โดยการวางแผนให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ทักษะและประสบการณ์พร้อมๆ กันหลายสาขาวิชา เพื่อมุ่งให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการแก้ปัญหาต่างๆ ในชีวิตจริง แนวทางนี้เป็นแนวทางที่มีการนำไปใช้ในการจัดการเรียนแบบผสมผสานรูปแบบหนึ่ง โดยเฉพาะในยุค ICT สามารถวางแผนให้ผู้เรียนจัดการเรียนรู้หลายสาขาวิชาได้อย่างมีประสิทธิภาพมาก

6. การบูรณาการแบบรวม โดยการผสมผสานทุกรูปแบบเข้าด้วยกัน ทั้งบูรณาการวิชาต่างๆ การจัดกิจกรรมภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ และสถานศึกษากับบ้านพัก เข้าด้วยกันตาม สัดส่วนที่วางแผนไว้อย่างรอบคอบและรัดกุม เพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ แนวทางนี้นับว่าเป็นการผสมผสานที่มีความหลากหลายมากที่สุด

2.2.4 รูปแบบการเรียนการสอนผสมผสาน

มนต์ชัย เทียนทอง (2549) ได้กล่าวถึง รูปแบบการเรียนการสอนผสมผสานโดยการ บูรณาการ สาขาวิชาต่างๆเข้าด้วยกัน จำแนกเป็น 4 รูปแบบ ดังนี้

1. แบบหลอมรวม เป็นรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานที่หลอมรวมรายวิชาอื่นๆ เข้าไปด้วยกันเป็นกลุ่มวิชาอย่างกลมกลืน โดยไม่ได้แยกเป็นรายวิชาหนึ่ง แต่จัดการเรียนรู้แบบ หลอมรวมไปอย่างกลมกลืนในศาสตร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกัน ถ้าเป็นการเรียนรู้ในชั้นเรียน ผู้เรียนจะได้รับเนื้อหาผสมกลมกลืนกันเป็นเรื่องเดียวกัน ทำให้เกิดความคิดรวบยอดที่กว้างไกลและลึกซึ้ง และทราบถึงความสัมพันธ์ของรายวิชาต่างๆ ได้ดี

2. แบบคู่ขนาน เป็นรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ที่ดำเนินหลายๆ วิชาคู่ขนานกัน เป็นการเรียนการสอนในชั้นเรียนจะหมายถึงการที่ผู้สอนหลายคนวางแผนการสอนร่วมกันตัดสินใจร่วมกัน จะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน แต่ต่างคนต่างสอนทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้จากหลากหลายวิชา ที่ผสมกลมกลืนกัน

3. แบบสหวิทยาการ เป็นรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ที่คล้ายกับแบบคู่ขนาน แต่แตกต่างกันที่ผู้สอนหลายๆ คน จะวางแผนให้ผู้เรียนทำโครงการร่วมกันโดยเชื่อมโยงสาขาวิชา ต่างๆ เข้าด้วยกันอย่างกลมกลืน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์องค์ความรู้ในศาสตร์ต่างๆ ร่วมกัน

4. แบบข้ามวิทยาการ เป็นรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ที่ผู้สอนหลายๆ คนร่วมวางแผนการสอนด้วยกันเป็นทีม เพื่อจัดการเรียนการสอนให้กับผู้เรียนเพียงกลุ่มเดียวแตกต่างกันที่สอดคล้อง

2.2.5 องค์ประกอบของการเรียนรู้ผสมผสาน

องค์ประกอบของการเรียนรู้ผสมผสานไว้ มีดังต่อไปนี้

มนต์ชัย เทียนทอง (2549) กล่าวว่า การเรียนรู้ผสมผสานประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 2 ประการหลัก ๆ ได้แก่

1. ประเภทออฟไลน์ (Off Line Group) หมายถึง เทคโนโลยีนวัตกรรม และวิธีการที่ใช้ในการเรียนรู้แบบผสมผสาน ที่เน้นการใช้งานเพียงลำพังเฉพาะผู้เรียนเพียงคนเดียวไม่ได้ มีการเชื่อมต่อกับผู้สอนหรือผู้เรียนคนอื่นใด ในขณะเวลาดังกล่าว แบ่งเป็น 5 ประเภท ได้แก่

1.1 การเรียนรู้ในที่ทำงาน (Workplace Learning) หรือการเรียนรู้ในที่พักอาศัย ได้แก่ การศึกษาบทเรียน การเรียนรู้จากการทำโครงการ การติดตามผล การศึกษารายกรณี เป็นต้น

1.2 การสอนเสริมแบบเผชิญหน้า (Face-to-Face Tutoring) ได้แก่ การสอนเสริม (Tutoring) การให้คำแนะนำ (Coaching) หรือการให้คำปรึกษา (Mentoring) ที่กระทำในลักษณะ เผชิญหน้ากัน

1.3 การเรียนรู้ในชั้นเรียน (Classroom Learning) ได้แก่ การเรียนรู้ ในชั้นเรียน ปกติ การสัมมนา การศึกษาในสถานการณ์จำลอง การปฏิบัติ การจำลองบทบาทสมมติ และการประเมินผล เป็นต้น

1.4 สื่อสิ่งพิมพ์ (Print Media) ได้แก่ เอกสาร หนังสือ วารสาร และบทความ เป็นต้น ที่เน้นการใช้งานโดยลำพัง

1.5 สื่อกระจายเสียง (Broadcast Media) ได้แก่ วิทยุ โทรทัศน์ วีดิทัศน์ และ ซีดีรอม เป็นต้น ที่ใช้งานโดยลำพัง

2. ประเภทออนไลน์ (Online Group) หมายถึง เทคโนโลยีนวัตกรรมและวิธีการที่ใช้ในการเรียนรู้แบบผสมผสานที่มีการใช้งานร่วมกันหลายคน ทั้งผู้สอน ผู้เรียน ผู้สอนเสริมหรือ ผู้ที่เกี่ยวข้องอื่นๆโดยการต่อเชื่อมเข้ากันด้วยกันผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต แบ่งเป็น 6 ชนิด ได้แก่

2.1 การเรียนรู้แบบออนไลน์ (Online Learning) ได้แก่ E-learning, Online Learning เป็นต้น

2.2 การสอนเสริมแบบใช้อิเล็กทรอนิกส์ (E-tutoring) ได้แก่ E-Coaching E-Mentoring เป็นต้น

2.3 การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) ได้แก่ E-Learning, Video Conferencing เป็นต้น

2.4 การจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ (Online Knowledge Management) ได้แก่ ระบบบริหารการจัดการบทเรียน (LMS) ระบบบริหารจัดการเนื้อหาบทเรียน (CMS) ระบบบริหารจัดการแบบทดสอบ (TMS) และระบบบริหารจัดการนำส่งบทเรียน (DMS) รวมทั้งระบบ ต่างๆ ที่ใช้ในการจัดการ เช่น เหมืองข้อมูล (Data Mining) ระบบผู้เชี่ยวชาญ (Expert System) เป็นต้น

Rovai and Jordan (2004) กล่าวว่า องค์ประกอบของการจัดการเรียนการสอนผสมผสาน ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1. การผสมผสานสื่อผสมและทรัพยากรเสมือนในระบบอินเทอร์เน็ต (Blended Multimedia and Virtual Internet Resources) ประกอบด้วย วีดิทัศน์หรือดีวีดี การทัศนศึกษาเสมือน เว็บไซต์แบบปฏิสัมพันธ์ ซอฟต์แวร์ และสื่อวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์

2. การผสมผสานโดยใช้เว็บไซต์สนับสนุนการเรียนการสอนในห้องเรียน (Classroom Website) ในการสร้างสิ่งแวดล้อมในการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน สำหรับ ประกาศ งานที่มอบหมาย รับ-ส่งการบ้าน การทดสอบ การประกาศผลการเรียน และนโยบายของชั้นเรียน เป็นต้น โดยผู้สอนอาจจะสร้างเว็บไซต์ เพื่อการเรียนการสอนด้วยตนเอง หรืออาจจะทำ การเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องก็ได้

3. การผสมผสานโดยใช้ระบบบริหารจัดการการเรียนรู้ (Course Management System : CMS/Learning Management System : LMS) ในการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานนั้น ผู้สอนใช้ระบบบริหารจัดการการเรียนรู้ เพื่อช่วยในการติดต่อสื่อสารและการบริหาร การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียน เช่น การแจกเอกสารประกอบการสอน กำหนดวันสุดท้ายของการส่งงานที่มอบหมาย การรวบรวมงานที่มอบหมาย ระบบบริหารจัดการเรียนการสอน ที่เหมาะสมสำหรับการเรียนการสอนบนเว็บแบบผสมผสาน ได้แก่ WebCT, Black Board, MOODLE LMS และ ANGEL LMS เป็นต้น

4. การผสมผสานโดยการใช้การอภิปรายแบบประสานเวลา และการอภิปรายแบบไม่ประสานเวลา (Synchronous and Asynchronous Discussion) รูปแบบของการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานที่เป็นการผสมผสานการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียนแบบดั้งเดิมกับการเรียนการสอนออนไลน์เข้าด้วยกันการใช้เทคโนโลยีของการเรียนออนไลน์เข้ามาเพื่อเติมในส่วนของสิ่งแวดล้อมในการเรียนแบบเผชิญหน้า ทำโดยการประยุกต์ใช้การอภิปรายแบบประสานเวลาและการอภิปรายแบบไม่ประสานเวลา โดยผู้สอนเป็นคนกำหนดหัวข้อในการสนทนา คอยอำนวยความสะดวกในระหว่างการสนทนา โดยพยายามจัดบรรยากาศในการเรียนให้เหมือนกับการสนทนา ระหว่างผู้เรียนในห้องเรียน

Cramer (2002) เสนอแนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนการสอนบนเว็บแบบผสมผสาน ว่าประกอบด้วยองค์ประกอบที่มีการผสมผสานระหว่างการเรียนแบบออนไลน์และการเรียนแบบดั้งเดิม ซึ่งประกอบด้วย 5 องค์ประกอบดังนี้

1. เหตุการณ์สด (Live Events) ประกอบด้วยการนำชั้นเรียนโดยผู้สอน (Instructor – Led Events) การบรรยายในชั้นเรียนแบบดั้งเดิม (Traditional Lectures) การประชุมผ่านระบบวิดีโอ (Video Conferences) และการสนทนาแบบประสานเวลา (Synchronous Chat Sessions)

2. การเรียนตามอัตราการเรียนรู้ของผู้เรียน (Self-Paced Learning) การจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับประสบการณ์เรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียน ด้วยตนเองตามความสามารถส่วนบุคคล เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ อินเทอร์เน็ต และซีดีรอม แบบการสอน (CD –ROM Based Tutorial)

3. การเรียนแบบร่วมมือ (Collaboration) การติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เรียน ประกอบด้วย จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การสนทนา (Threaded Discussions) และการคิดร่วมกัน (Come to Think of it)

4. การประเมินผล (Assessment) การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของ ผู้เรียนตามวัตถุประสงค์ของการเรียน ประกอบด้วย การทดสอบ การสอบโดยไม่แจ้งล่วงหน้า (Quizzes) การ

ตัดสินผลการเรียนการให้ผลป้อนกลับในเชิงลึก (Narrative Feedback) การประเมินโดยใช้แฟ้มสะสมงาน (Portfolio Evaluations)

5. อุปกรณ์สนับสนุน (Support Materials) อุปกรณ์ที่ใช้สนับสนุนบทเรียนบนเว็บแบบผสมผสาน ประกอบด้วยแหล่งอ้างอิง (Reference Material) ทั้งทางกายภาพ และ แหล่งอ้างอิงเสมือน คำถามที่ถูกลำดับย่อยๆ (FAQ Forums) ซึ่งอุปกรณ์เหล่านี้ เป็นส่วนสำคัญ ในการส่งผ่านความรู้และการเก็บจดจำความรู้ของผู้เรียน (Retention and Transfer)

Barnum and Paarmann (2002) เสนอแนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนการสอนผสมผสาน ว่าประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1. การส่งผ่านข้อมูลโดยใช้เว็บ (Web – Based Delivery)
2. กระบวนการเรียนแบบเผชิญหน้า (Face – to – Face)
3. การสร้างความสามารถในการเข้าถึงระบบ (Creating Deliverables)
4. การส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Extension of Learning)

Thorne (2003, อ้างถึงใน ปณิตา วรรณพิรุณ, 2551) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของการจัดการเรียนการสอนบนเว็บแบบผสมผสานโดยแบ่งองค์ประกอบเป็น 2 องค์ประกอบหลัก 12 กลุ่มย่อย ได้แก่องค์ประกอบออนไลน์ 6 กลุ่ม องค์ประกอบออฟไลน์ 6 กลุ่ม ดังนี้

1. องค์ประกอบออฟไลน์ประกอบด้วย 6 กลุ่ม ได้แก่

- 1.1 การเรียนในที่ทำงาน (Work place learning) ประกอบด้วย

- 1.1.1 ผู้จัดการเรียนการสอนต้องเป็นผู้พัฒนาการเรียนการสอน

- 1.1.2 การเรียนรู้ในขณะที่ปฏิบัติงาน

- 1.1.3 การฝึกงาน

- 1.1.4 การติดตามผล

- 1.1.5 การมอบหมายงาน

- 1.1.6 การตรวจงานที่มอบหมาย

- 1.2 ผู้สอนผู้ชี้แนะหรือที่ปรึกษาในห้องเรียนแบบเผชิญหน้า (Face to Face Tutoring, Coaching or Motoring) ประกอบด้วย

- 1.2.1 การสอน

- 1.2.2 การชี้แนะ

- 1.2.3 การให้คำปรึกษา

- 1.2.4 การประเมินผลแบบ 360 องศา

- 1.3 ห้องเรียนแบบดั้งเดิม (Classroom) ประกอบด้วย

- 1.3.1 การสอนแบบการบรรยายหรือการนำเสนองาน
 - 1.3.2 การนำเสนอเนื้อหาบทเรียน
 - 1.3.3 การฝึกปฏิบัติการ
 - 1.3.4 การสัมมนา
 - 1.3.5 การแสดงบทบาทสมมติ
 - 1.3.6 สถานการณ์จำลอง
 - 1.3.7 การประชุม
 - 1.4 สื่อสิ่งพิมพ์ (Distributable Print Media) ประกอบด้วย
 - 1.4.1 หนังสือ
 - 1.4.2 นิตยสาร
 - 1.4.3 หนังสือพิมพ์
 - 1.4.4 สมุดบันทึก
 - 1.4.5 วารสาร
 - 1.4.6 แบบบันทึกการเรียนรู้
 - 1.5 สื่ออิเล็กทรอนิกส์(Distributable electronic media) ประกอบด้วย
 - 1.5.1 เทปคาสเซต
 - 1.5.2 ซีดีเสียง
 - 1.5.3 วีดิทัศน์
 - 1.5.4 ซีดีรอม
 - 1.5.5 ดีวีดี
 - 1.6 สื่อวิทยุกระจายเสียงและโทรทัศน์(Broadcast Media)ประกอบด้วย
 - 1.6.1 วิทยุโทรทัศน์
 - 1.6.2 วิทยุกระจายเสียง
 - 1.6.3 วิทยุโทรทัศน์แบบปฏิสัมพันธ์
2. องค์ประกอบออนไลน์ประกอบด้วย 6 กลุ่มได้แก่
- 2.1 เนื้อหาการเรียนบนเครือข่าย(Online Learning Content) ประกอบด้วย
 - 2.1.1 แหล่งทรัพยากรพื้นฐานสำหรับการเรียน
 - 2.1.2 การปฏิสัมพันธ์สำหรับเนื้อหาทั่วไป
 - 2.1.3 การปฏิสัมพันธ์สำหรับเนื้อหาเฉพาะด้าน
 - 2.1.4 การสนับสนุนการเรียน
 - 2.1.5 สถานการณ์จำลอง

2.2 ผู้สอน ผู้ชี้แนะหรือที่ปรึกษาด้านอิเล็กทรอนิกส์ (E-Tutoring, e- Coaching, E- Moting) ประกอบด้วย

2.2.1 ผู้สอนอิเล็กทรอนิกส์

2.2.2 ผู้ชี้แนะอิเล็กทรอนิกส์

2.2.3 ผู้ให้คำปรึกษาด้านอิเล็กทรอนิกส์

2.2.4 การให้ผลสะท้อนกลับแบบ 360 องศา

2.3 การเรียนรู้ร่วมกันแบบออนไลน์ (Online collaborative learning) ประกอบด้วย

2.3.1 การร่วมมือแบบไม่ประสานเวลาได้แก่จดหมายอิเล็กทรอนิกส์กระดานสนทนา

2.3.2 การร่วมมือแบบประสานเวลาได้แก่ การสนทนา การประชุมได้ใช้เสียงการใช้ข้อมูลร่วมกัน การประชุมผ่านวิดีโอ และห้องเรียนเสมือน

2.4 การจัดการความรู้แบบออนไลน์ (Online knowledge management) ประกอบด้วย

2.4.1 การสืบค้นโดยใช้ความรู้เป็นฐาน

2.4.2 เทคโนโลยีเหมือนข้อมูล

2.4.3 การจัดเก็บและสืบค้นเอกสาร

2.4.4 การซักถามผู้เชี่ยวชาญ

2.5 เว็บไซต์ประกอบด้วย

2.5.1 เครื่องมือที่ใช้ในการสืบค้นข้อมูลที่จัดเก็บอยู่ในเครือข่ายคอมพิวเตอร์

2.5.2 เว็บไซต์

2.5.3 กลุ่มผู้ใช้งาน

2.5.4 เว็บไซต์ด้านธุรกิจ

2.6 การเรียนผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่แบบไร้สาย (Mobile learning) ประกอบด้วย

2.6.1 การเรียนผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์แบบแลปทอป

2.6.2 การเรียนผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์แบบพกพา

2.6.3 การเรียนผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่

จากการศึกษาสรุปได้ว่า องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบผสมผสานมี 2 ประเภทที่สำคัญคือ ประเภทออฟไลน์ และ ประเภทออนไลน์ ได้แก่ ระบบการจัดการบทเรียน (LMS) ผู้วิจัยจึงได้นำการเรียนการสอนผสมผสานมาจัดกิจกรรมแบบการเรียนรู้ใน ชั้นเรียนและการเรียนแบบออนไลน์ เพื่อช่วยในการติดต่อสื่อสารและเรียนรู้ร่วมกันทั้งแบบเผชิญหน้าและบนเครือข่าย

2.2.6 การออกแบบการเรียนรู้ผสมผสาน

สำนักงานฝึกอบรม (The Training Place, 2004 อ้างถึงใน ปณิตา วรรณพิรุณ, 2551) ได้นำเสนอรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานว่าประกอบไปด้วยขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. การวิเคราะห์และวางแผน (Analysis and planning)
2. การออกแบบ (Design Solutions)
3. การพัฒนา (Development)
4. การนำไปใช้ (Implementation)
5. การประเมินผล (Evaluation)

โดยในแต่ละขั้นตอนมีรายละเอียดดังนี้

1. การวิเคราะห์และวางแผน (Analysis and Planning)

- 1.1 วิเคราะห์ผู้เรียน คุณสมบัติ องค์กร การเรียนรู้และความต้องการของระบบ
- 1.2 วิเคราะห์ทรัพยากรที่สนับสนุนการจัดการเรียนการสอน
- 1.3 วิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียน การวางแผน การนำไปใช้การทดสอบและ

ประเมินผล

- 1.4 วิเคราะห์แผนงาน กระบวนการทางการนำไปใช้เพื่อการพัฒนาและปรับปรุง

รูปแบบกระบวนการทำงาน

1.5 วิเคราะห์ความต้องการพื้นฐาน

2. การออกแบบ (Design Solutions)

- 2.1 กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้
- 2.2 ออกแบบให้เหมาะสมกับความแตกต่างระหว่างบุคคล
- 2.3 ออกแบบให้เหมาะสมกับประเภทของการเรียนรู้
- 2.4 ออกแบบคุณลักษณะผู้เรียน เช่น การกา กับตนเอง เพื่อนช่วยเพื่อน ผู้ฝึกสอน

และผู้เรียน, ผู้แนะนำ และผู้เรียน, ผู้จัดการและผู้เรียน

3. การพัฒนา (Development) แบ่งเป็น 3 องค์ประกอบดังนี้

ตารางที่ 2.2

องค์ประกอบของการออกแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานในส่วนของพัฒนา

แบบต่างเวลา (Asynchronous)	แบบประสานเวลา (Synchronous)	แบบเผชิญหน้า (Face-to-Face)
ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์	การประชุมทางเสียง	ห้องเรียน
กระดานข่าว	การประชุมทางวิดีโอ	ห้องปฏิบัติการ
การสนทนา	การประชุมผ่านดาวเทียม	การพบปะพูดคุย
ฐานความรู้	ห้องปฏิบัติการออนไลน์	การประชุม
เครื่องมือการเรียน	การอภิปรายออนไลน์	มหาวิทยาลัย
ระบบบริหารจัดการเนื้อหา		การฝึกปฏิบัติงาน
ระบบบริหารจัดการเรียนการสอน		ที่ปรึกษา
เครื่องมือการเรียนรู้ทางเว็บ		เพื่อนช่วยเพื่อน
เว็บไซต์		กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ
ระบบการค้าอิเล็กทรอนิกส์		กลุ่มสนับสนุน
ระบบติดตามพฤติกรรมการณ์เรียน		การประชุมพิเศษ
บทความ- หนังสือ		การอภิปราย
คำถามที่พบบ่อย		
สถานการณ์จำลอง		
การอบรมด้วยระบบคอมพิวเตอร์		
ซีดีรอม		
วิดีโอ		
การติดตามการส่งการบ้าน		
การทดสอบและประเมินผล		
แบบสอบถาม		
การประชุมทางอิเล็กทรอนิกส์		

4. การนำไปใช้ (Implementation) โดยพิจารณาบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน ได้แก่ ผู้เรียน ผู้จัดการ เพื่อนผู้ฝึกสอนแหล่งทรัพยากรและองค์กร นอกจากนี้ยังให้ พิจารณาถึงประเด็นที่เกี่ยวข้องกับองค์กรแผนการนำไปใช้แผนการใช้เทคโนโลยีและความต้องการอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

5. การประเมินผล (Evaluation) เป็นการประเมินว่าวัดอะไรและใช้อะไรเป็นเกณฑ์มาตรฐานในการวัด

จากการศึกษาสรุปได้ว่าการเรียนรู้ผสมผสาน คือ การเรียนรู้แบบเผชิญหน้าในชั้นเรียนปกติ และการทำกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันผ่านสื่อออนไลน์ ผู้วิจัยจึงได้ วิเคราะห์ข้อมูลเนื้อหาต่าง ๆ นำข้อมูลมาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ พัฒนาโดยใช้โปรแกรมต่าง ๆ และนำไปใช้และประเมินผล

2.3 การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

2.3.1 ความหมายของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

ความหมายของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม นับได้ว่าเป็น รูปแบบการจัดการศึกษาที่มีความสำคัญในการที่จะพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นเป็นการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ได้มีผู้ให้ความหมายไว้ดังนี้

สมบุญรณ์ ตันยะ (2540) ได้ให้ความหมาย ของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สรุปได้ว่า เป็น การเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับการส่งเสริมให้มีความรับผิดชอบ และมีส่วนร่วมเต็มต่อการเรียนรู้ของตน โดยผู้เรียนแต่ละคนมีคุณค่าควรได้รับการเชื่อถือไว้วางใจ แนวทางนี้เป็น แนวทางที่จะผลักดันผู้เรียนไปสู่การบรรลุศักยภาพของตน เพื่อส่งเสริมความคิดของผู้เรียน และ อำนวยความสะดวกให้เขาได้ พัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่

อลิศรา ชูชาติ (2542) ได้ให้ความหมาย ของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงบทบาทของตนเองในการควบคุมการดำเนินชีวิตสภาพแวดล้อมและความเป็นอยู่ของตนเองมากยิ่งขึ้นโดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาทั้งของบุคคลและชุมชน ทักษะใน การบริหารจัดการทรัพยากรที่มีอยู่

สมใจ ปราบพล (2544) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สรุปได้ว่า การที่นักเรียนแต่ละคนมีส่วนร่วมโดยการเอาใจจดใจจ่อร่วมทำให้เกิดการเรียนรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อม อาศัยหลักการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ และการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ได้รับประสบการณ์ ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง ได้รับการฝึกฝนทักษะการ แสวงหาความรู้ ทักษะการบันทึกความรู้ ทักษะการคิด ทักษะการจัดการความรู้ ทักษะการแสดงออก ทักษะการสร้างความรู้ใหม่ และ ทักษะการทำงานกลุ่ม

อรจรรย์ ฦ ตะกั่วทุ่ง (2545) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สรุปได้ว่าเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ตัดสินใจเลือกบทเรียนที่ต้องการเรียนรู้ในลักษณะกลุ่มหรือศึกษาด้วยตนเอง

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2547) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สรุปได้ว่าการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการทดลองการร่วมมือกันในระบบกลุ่ม สรุปผลการทดลองและรายงานการทดลอง ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างและค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง

สำนักงานกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว (2548) ได้ให้ความหมายการของการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สรุปได้ว่าการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาทั้งองค์ความรู้ทัศนคติทักษะ และพฤติกรรมได้สูงสุดโดยนำประสบการณ์ที่หลากหลายของผู้เรียนออกมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันอย่างเต็มที่

สุนทนา พรหมบุญ และอรพรรณ พรสีมา (2549) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สรุปได้ว่าเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ รับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองได้ลงมือปฏิบัติทำกิจกรรมกลุ่ม ฝึกฝนทักษะการเรียนรู้ ทักษะการบริหารจัดการการเป็นผู้นำผู้ตาม

Thomas (2015) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สรุปได้ว่าเป็นวิธีการเรียนโดยการมีส่วนร่วมของผู้เรียนร่วมกับ ชุมชน ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนที่ก่อให้เกิดการวิเคราะห์และการเรียนรู้ ประกอบด้วย การวิเคราะห์ความต้องการ การวางแผนการตรวจสอบ และการประเมินผล

Shen, et.al. (2004) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สรุปได้ว่าเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน เปิดโอกาสให้นักเรียนตั้งคำถามในการทำงาน ฝึกการแก้ไขปัญหาและเรียนรู้จากผู้อื่น

David ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สรุปได้ว่า ประสบการณ์เป็นแหล่งของการเรียน และการพัฒนาซึ่งเป็นวงจรของการเรียนรู้ให้ได้รับความรู้เจตคติและทักษะ 4 กระบวนการ ดังนี้

1. ประสบการณ์เชิงคุณธรรม
2. การสังเกตอย่างไตร่ตรอง
3. มโนทัศน์เชิง นามธรรม และ
4. การทดลองปฏิบัติ ทำให้พัฒนาความสามารถของผู้เรียน 6 ประการ ดังนี้
 - 4.1 พัฒนาการคิดที่ซับซ้อน
 - 4.2 มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
 - 4.3 เข้าใจในเนื้อหาความรู้

4.4 มี แรงจูงใจในการเรียน

4.5 มีความสามารถในการแก้ปัญหา

4.6 สามารถนำสิ่งที่เรียนไปใช้ในการ ทำงานได้ง่ายขึ้น

ประวิตร อ้อยเอียรชัย (2544) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมสรุปได้ว่าการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ที่สำคัญ 3 เรื่องใหญ่ คือ เรื่องแรก หลักการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เรื่องที่ 2 ทฤษฎี พัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget) ซึ่งมีความเชื่อว่าเป็นสมองของคนประกอบไปด้วยแฟ้มข้อมูลจำนวนมากซึ่งแต่ละแฟ้ม เรียกว่า สกิมา (Schema) กระบวนการทางสติปัญญา มีลักษณะดังนี้

1. การซึมซับเป็นกระบวนการทางสมองในการรับประสบการณ์เรื่องราวและข้อมูลต่าง ๆ เข้ามาสะสมเก็บไว้เพื่อใช้ประโยชน์

2. การปรับและจัดระบบคือกระบวนการทางสมอง ในการปรับประสบการณ์เดิมและประสบการณ์ใหม่ให้เข้ากันเป็นระบบหรือเครือข่ายทางปัญญา ที่ตนสามารถเข้าใจได้เกิดเป็นโครงสร้างทางปัญญาใหม่ขึ้น

3. การเกิดความสมดุล เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นจากขั้นของการปรับหากการปรับเป็นไปอย่างผสมผสานกลมกลืนก็จะ ก่อให้เกิดสภาพที่มีความสมดุลขึ้น หากบุคคลไม่สามารถประสบการณ์ใหม่และประสบการณ์เดิม ให้เข้ากันได้จะเกิดภาวะความไม่สมดุลขึ้น ซึ่งจะก่อให้เกิดความขัดแย้งทางปัญญารึ้นได้ในตัว บุคคล และเรื่องที่ 3 หลักการเรียนรู้ตามสภาพจริง

จากการศึกษาสรุปได้ว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม หมายถึง การเอาจิตใจเข้าร่วมทำให้เกิดการเรียนรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อมการ เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นก่อให้เกิดความรู้ และเกิดทักษะในการทำงานกลุ่ม

2.3.2 ความสำคัญของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

นักวิชาการได้กล่าวถึง ความสำคัญของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ในทัศนะต่าง ๆ ดังนี้

คณะอนุกรรมการ ปฏิรูปการเรียนรู้ (2544) ได้ให้ความหมายความสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สรุปได้ว่า การมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ช่วยให้ทุกฝ่ายเกิดความ เข้าใจในคุณค่าของ ตนเอง และนำคุณค่านั้นมาสนับสนุน ส่งเสริม ให้ผู้เรียนได้พัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ สุมนทนา พรหมบุญ และคณะ (2541) ได้ให้ความหมายความสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สรุปได้ว่า เป็นการสอนที่เหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในสังคม ที่เป็นไปอย่างรวดเร็ว ต้องสอนให้ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ กิจกรรมที่หลากหลายและยืดหยุ่นได้ เรียนรู้จากครู ผู้ปกครอง ชุมชน และสิ่งต่าง ๆ รอบตัวนักเรียน เป็นผู้รับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง ดังนั้นการเรียนรู้อย่างมี ส่วนร่วมจึงมีคุณค่าที่โรงเรียนควรนำมาใช้ดังนี้

1. ความเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ในสังคมเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา นักเรียนจึงต้องเรียนรู้วิธีที่จะแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

2. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมช่วยเตรียมนักเรียนให้พร้อมที่จะเผชิญกับชีวิตจริง เพราะลักษณะของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้รับฝึกชอบต่อการเรียนรู้ ของตนเอง ได้ลงมือปฏิบัติ ได้ทำกิจกรรมกลุ่ม ได้ฝึกทักษะการเรียนรู้ ทักษะการบริหารการจัดการ การเป็นผู้นำ ผู้ตาม และที่สำคัญเป็นการเรียนรู้ที่มีความสัมพันธ์ สอดคล้องกับชีวิตจริงของนักเรียนมากที่สุดวิธีหนึ่ง

3. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมช่วยเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกฝนความเป็นประชาธิปไตย ฝึกการช่วยเหลือเกื้อกูลกัน ฝึกการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ช่วยให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียน ต่อครู ต่อสถานศึกษา และต่อสังคม

4. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมช่วยลดปัญหาทางวินัยในชั้นเรียน เพราะนักเรียน ได้ฝึกฝนจนกระทั่งเกิดวินัยในตนเอง ผู้เรียนแต่ละคนจะได้รับการยอมรับจากครู จากเพื่อน ได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ทำให้เกิดการยอมรับตนเอง เกิดความสุขในการอยู่ร่วมกับเพื่อน ๆ ปัญหา ทางวินัยจึงลดน้อยลงและหมดไปในที่สุด

5. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยเฉลี่ยของนักเรียนทั้งชั้นสูงขึ้น การช่วยเหลือกันในกลุ่มเพื่อน ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่เรียนได้ อย่างยิ่ง

จากการศึกษาสรุปได้ว่า ข้อดีของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม คือ ผู้เรียนเกิดความสนใจใฝ่รู้ ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วมได้สะท้อน ความรู้สึกและเจตคติ การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ตามกระบวนการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ

2.3.3 หลักการการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

จากการศึกษาทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม พบว่า มีผู้กล่าวถึงองค์ประกอบและหลักการของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ไว้ดังนี้

กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข (2544) ได้ให้ความหมายของหลักการของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สรุปได้ว่า หลักการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ประกอบด้วยองค์ประกอบ ที่สำคัญ 4 องค์ประกอบการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ผู้เรียนควรมีทักษะการเรียนรู้ทั้ง 4 องค์ประกอบ แม้บางคนจะชอบ/ถนัด หรือ มีบางองค์ประกอบมากกว่า เช่น เคยมีประสบการณ์จริง แต่ถ้าไม่ชอบแสดงความคิดเห็นหรือไม่นำประสบการณ์มาร่วมอภิปราย ผู้เรียนนั้นจะขาดการมีทักษะในองค์ประกอบอื่น ฉะนั้น ผู้เรียนควรมีทิศทางการเรียนรู้ทุกด้าน และควรมีพัฒนาการเรียนรู้ให้ครบ ทั้งวงจร หรือทั้ง 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ประสบการณ์ (Experience) ในการฝึกอบรมเนื้อหาที่ใช้ในการให้ความรู้ หรือนำไปสู่การสอนทักษะต่างๆส่วนใหญ่จะเป็นเรื่อง que ผู้เรียนมีประสบการณ์มาก่อนแล้ว เช่น ฝึกอบรมเกี่ยวกับการประเมินโครงการให้แก่นักวิชาการ จะเห็นได้ว่าผู้เรียน คือ นักวิชาการ จะมีประสบการณ์เกี่ยวกับ

การประเมินในกิจกรรมอื่นๆมาก่อน ซึ่งนำมาใช้ในการอบรมครั้งนี้ได้ องค์ประกอบที่เป็นประสบการณ์นี้ ผู้สอนจะพยายามกระตุ้นให้ผู้เรียนซึ่งมีประสบการณ์ดังที่กล่าวแล้ว ได้ตั้งประสบการณ์ของตัวเอง ออกมาใช้ในการเรียนรู้ และสามารถแบ่งปันประสบการณ์ของตนเองที่มีให้แก่เพื่อนๆที่อาจมีประสบการณ์ที่เหมือน หรือต่างไปจากตนเองได้ ซึ่งขึ้นอยู่กับการใช้กระบวนการกลุ่มของผู้สอน การที่ผู้สอนพยายามให้ผู้เรียนได้ตั้งประสบการณ์มาใช้ในการอบรมจะทำให้เกิดประโยชน์ทั้งผู้สอน และผู้เรียน ดังนี้

1.1 ผู้เรียน การที่ผู้เรียนได้ตั้งประสบการณ์ของตัวเองออกมานำเสนอร่วมกับเพื่อนๆ จะทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าคุณเองได้มีส่วนร่วมในฐานะสมาชิกคนหนึ่ง มีความสำคัญที่มีคนฟังเรื่องราวของตนเอง และได้มีโอกาสรับรู้เรื่องของคนอื่น ซึ่งจะทำให้มีความรู้เพิ่มขึ้น ทำให้สัมพันธภาพในกลุ่มผู้เรียนเป็นไปด้วยดีผู้สอน ไม่ต้องเสียเวลาในการอธิบาย หรือยกตัวอย่างให้ผู้เรียนฟัง เพียงแต่ใช้เวลาเล็กน้อยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เล่าประสบการณ์ของตนเอง ผู้สอนอาจใช้ใบชี้แจงกำหนดกิจกรรมของผู้เรียนในการนำเสนอประสบการณ์ ในกรณีที่ผู้เรียนไม่มีประสบการณ์ในเรื่องที่จะสอนหรือมีน้อย

1.2 ผู้สอนอาจจะยกกรณีตัวอย่าง หรือสถานการณ์ก็ได้

2. การสะท้อน และอภิปราย (Reflection and Discussion) เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ผู้เรียนจะได้แสดงความคิดเห็น และความรู้สึกของตนเองแลกเปลี่ยนกับสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งผู้สอนจะเป็นผู้กำหนดประเด็นการ วิเคราะห์ วิจรณ์ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ถึงความคิด ความรู้สึกของคนอื่นที่ต่างไปจากตนเองจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่กว้างขวางขึ้น และผลของการสะท้อนความคิดเห็น หรือการอภิปรายจะทำให้ได้ข้อสรุปที่หลากหลาย หรือมีน้ำหนักมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ขณะทำกลุ่มผู้เรียนจะได้เรียนรู้ถึงการทำงานเป็นทีม บทบาทของสมาชิกที่ดีที่จะทำให้งานสำเร็จ การควบคุมตนเอง และการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น องค์ประกอบนี้ จะช่วยทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาทั้งด้านความรู้ และเจตคติในเรื่องที่อภิปราย การที่ผู้เรียนจะอภิปราย หรือแสดงความคิดเห็นได้มากน้อยแค่ไหน เป็นไปตามเนื้อหาที่จะสอนหรือไม่ขึ้นขึ้นอยู่กับใบงานที่ผู้สอนจัดเตรียม ซึ่งประกอบไปด้วยประเด็นอภิปรายหรือตารางการวิเคราะห์เพื่อให้ผู้เรียนทำได้สำเร็จ

3. ความคิดรวบยอด (Concept) เป็นองค์ประกอบที่ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาวิชา หรือเป็นการพัฒนาด้านพุทธิพิสัย (Knowledge) เกิดได้หลายทาง เช่น จากการบรรยายของผู้สอน การมอบหมายงานให้อ่านจากเอกสาร ตำรา หรือได้จากการสะท้อนความคิดเห็น และอภิปรายในองค์ประกอบที่ 2 โดยผู้สอนอาจจะสรุปความคิดรวบยอดให้จากการอภิปราย และ การนำเสนอของผู้เรียนแต่ละกลุ่ม ผู้เรียนจะเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด ซึ่งความคิดรวบยอดนี้ จะส่งผลไปถึงการเปลี่ยนแปลงเจตคติ หรือความเข้าใจในเนื้อหาขั้นตอนของการฝึกทักษะต่างๆ ที่ช่วยทำให้ผู้เรียนปฏิบัติได้ง่ายขึ้น

4. การทดลอง/การประยุกต์แนวคิด (Experimentation / Application) เป็นองค์ประกอบที่ผู้เรียนได้ทดลองใช้ความคิดรวบยอดหรือผลิตชิ้นความคิดรวบยอดในรูปแบบต่างๆ เช่น การสนทนา สร้างคำขวัญ ทำแผนภูมิ เล่นบทบาทสมมติ ฯลฯ หรือเป็นการแสดงถึงผลของความสำเร็จของการเรียนรู้ในองค์ประกอบที่ 1 ถึง 3 ผู้สอนสามารถใช้กิจกรรมในองค์ประกอบนี้ ในการประเมินผลการเรียนการสอนได้ เช่น ถ้าวัตถุประสงค์ของการอบรม ตั้งไว้ว่าให้ผู้เข้ารับการอบรมสามารถวางแผนประเมินโครงการได้ กิจกรรมในการเรียนรู้ขององค์ประกอบนี้ ผู้สอนต้องเตรียมใบงานให้ผู้เข้ารับการอบรมได้ทดลองทำแผนการประเมินโครงการ ซึ่งผู้เข้ารับการอบรมจะต้องนำความรู้เกี่ยวกับการประเมินโครงการจากการเรียนรู้ในองค์ประกอบความคิดรวบยอดมาใช้ในการเรียนการสอน หรือการอบรมส่วนใหญ่ มักจะขาดองค์ประกอบทดลอง/ประยุกต์แนวคิด ซึ่งถ้าพิจารณาให้ละเอียดจะเห็นว่า เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่ผู้สอนจะได้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รู้จักการประยุกต์ใช้ความรู้ ไม่ใช่เรียนแค่รู้ แต่ควรนำไปใช้ได้จริงในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน หรือการอบรมแบบมีส่วนร่วม จำเป็นต้องจัดกิจกรรมให้ครบทั้ง 4 องค์ประกอบ องค์ประกอบทั้ง 4 มีความสัมพันธ์เป็นไปอย่างมีพลวัต (Dynamic) เกี่ยวข้องมีผลถึงกัน ผู้สอนจะเริ่มจากจุดใดก่อนก็ได้ ส่วนใหญ่จะเริ่มจากประสบการณ์ (Experience) หรือความคิดรวบยอด (Concept) ซึ่งทั้ง 2 องค์ประกอบจะช่วยให้ผู้เรียนได้ดึงข้อมูลเก่าหรือรับข้อมูลใหม่บางส่วนก่อนเพื่อนำไปสู่การอภิปราย และการประยุกต์ใช้ ระยะเวลาแต่ละองค์ประกอบ ไม่จำเป็นต้องเท่ากัน ผู้สอนจัดได้ตามความเหมาะสมของกิจกรรมในแต่ละองค์ประกอบ เช่น ถ้าเนื้อหาที่สำคัญมากก็อาจใช้เวลามาก หรือถ้าผู้สอนมีประเด็นในการอภิปรายที่สำคัญและมาก ก็อาจใช้เวลาในการอภิปรายมากกว่า ส่วนขององค์ประกอบความคิดรวบยอด

สุเทพ อ่วมเจริญ (2549) ได้ให้ความหมายของหลักการของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สรุปได้ว่า เป็นกระบวนการ สร้างความรู้โดยนักเรียนเป็นเจ้าของการเรียนรู้เอง เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยประสบการณ์เดิมของ นักเรียน ก่อให้เกิดความรู้ใหม่ๆ อย่างต่อเนื่อง นักเรียนสามารถกำหนดหลักการที่ได้จากการปฏิบัติ และสามารถประยุกต์ใช้ทฤษฎีหรือหลักการได้อย่างถูกต้อง เป็นการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการทำงาน เป็นกลุ่ม มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับนักเรียน และมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนด้วยกันเอง ก่อให้เกิดเครือข่ายการเรียนรู้อย่างกว้างขวาง มีการแสดงออกทั้งการเขียนและการพูดโดยมีขั้นตอน และกระบวนการดังนี้

1. ชั้นประสบการณ์ (Experience) ในการจัดการเรียน เนื้อหาที่ใช้ในการให้ ความรู้หรือนำไปสู่การสอนทักษะต่างๆส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องที่นักเรียนมีประสบการณ์อยู่ก่อนแล้ว องค์ประกอบที่เป็นประสบการณ์นี้ผู้สอนจะพยายามกระตุ้นให้นักเรียนซึ่งมีประสบการณ์อยู่ก่อนแล้ว ดึงประสบการณ์ของตัวเองออกมาใช้ในการเรียนรู้ และสามารถแบ่งปันประสบการณ์ ที่เหมือนหรือแตกต่างไปจาก

ตนเองได้ขึ้นอยู่กับการใช้กระบวนการกลุ่มของผู้สอน การที่ผู้สอนพยายามให้นักเรียนตั้งประสบการณ์มาใช้ในการเรียนจะทำให้เกิดประโยชน์ทั้งนักเรียนและผู้สอนดังนี้

1.1 นักเรียน การที่นักเรียนได้ตั้งประสบการณ์ของตนเองออกมานำเสนอ ร่วมกับเพื่อนๆ จะทำให้นักเรียนรู้สึกว่าคุณเองได้มีส่วนร่วมในฐานะสมาชิกคนหนึ่ง มีความสำคัญที่มีคนฟังเรื่องราวของตนเอง และได้รับโอกาสรับรู้เรื่องราวของคนอื่น ซึ่งจะทำให้มีความรู้เพิ่มขึ้น ทำให้สัมพันธ์ภาพในกลุ่มนักเรียนเป็นไปด้วยดี

1.2 ผู้สอน ไม่ต้องเสียเวลาในการอธิบายหรือยกตัวอย่างนักเรียนฟัง เพียงแต่ใช้เวลาเล็กน้อยกระตุ้นให้นักเรียนได้เล่าประสบการณ์ของตนเองผู้สอนอาจใช้ใบชี้แจงกำหนดกิจกรรมของนักเรียนในการนำเสนอประสบการณ์ในกรณีที่นักเรียนไม่มีประสบการณ์ในเรื่องที่จะสอน หรือมีน้อยผู้สอนอาจจะยกกรณีตัวอย่าง หรือสถานการณ์ก็ได้

2. ขั้นการสะท้อนและอภิปราย (Reflection and Discussion) นักเรียนจะได้แสดงความคิดเห็น และความรู้สึกของตนเองแลกเปลี่ยนกับสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งผู้สอนจะเป็นผู้กำหนดประเด็น การวิเคราะห์วิจารณ์นักเรียนจะได้เรียนรู้ถึงความคิดความรู้สึกของคนอื่นที่ต่างไปจากตนเอง จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้กว้างขวางขึ้น และผลสะท้อนความคิดเห็นเป็นการอภิปรายจะทำให้ได้ข้อสรุป ที่หลากหลาย หรือมีน้ำหนักมากยิ่งขึ้นนอกจากนี้นักเรียนจะได้เรียนรู้ถึงการทำงานเป็นทีม บทบาท ของสมาชิกที่ดีที่จะทำให้งานสำเร็จ การควบคุมตนเองและการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น องค์ประกอบจะช่วยให้นักเรียนได้รับการพัฒนาทั้งด้านความรู้และเจตคติในเรื่องที่อภิปรายการที่นักเรียนจะอภิปรายหรือแสดงความคิดเห็นได้มากน้อยแค่ไหน เป็นไปตามเนื้อหาที่จะสอนหรือไม่ขึ้นขึ้นอยู่กับใบงานที่ผู้สอนจัดเตรียมซึ่งประกอบไปด้วยประเด็นอภิปรายหรือตารางวิเคราะห์ เพื่อให้ นักเรียนทำได้สำเร็จ

3. ขั้นความคิดรวบยอด (Concept) เป็นขั้นที่นักเรียน ได้เรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาวิชาหรือพัฒนาด้านพุทธิพิสัย (Cognitive) เกิดได้หลายทางเช่น จากการบรรยายของผู้สอน การมอบหมายให้อ่านจากเอกสารตำรา หรือได้จากการสะท้อนความคิดเห็นหรืออภิปรายในองค์ประกอบที่ 2 โดยผู้สอนอาจจะสรุปความคิดรวบยอดให้จากการอภิปรายและการนำเสนอของนักเรียนแต่ละกลุ่ม นักเรียนจะเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด ซึ่งความคิดรวบยอดนี้ จะส่งผลไปถึงการเปลี่ยนแปลงเจตคติหรือความเข้าใจในเนื้อหาขั้นตอนของการฝึกทักษะต่างๆ ที่จะช่วยทำให้นักเรียนปฏิบัติได้ง่ายขึ้น

4. ขั้นการทดลอง/การประยุกต์แนวคิด (Experimentation/Application) เป็นขั้นที่นักเรียน ได้ทดลองใช้ความคิดรวบยอดหรือผลิตขั้นความคิดรวบยอดในรูปแบบต่างๆ เช่น การสนทนา สร้างคำขวัญ ทำแผนภูมิเล่นบทบาทสมมติ ฯลฯ เป็นการแสดงถึงผลของความสำเร็จของการเรียนรู้ในองค์ประกอบที่ 1 ถึง 3 ผู้สอนสามารถใช้กิจกรรมในองค์ประกอบนี้ในการประเมินผลการเรียนการสอนได้ ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม จำเป็นต้องจัดกิจกรรมให้ครบทั้ง

4 ชั้น และ ทั้ง 4 ชั้นนี้ มีความสัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะชั้นการสะท้อนและอภิปราย (Reflection and Discussion) และชั้นความคิดรวบยอด (Concept) ซึ่งทั้ง 2 ชั้นนี้จะช่วยให้นักเรียน ได้ตั้งข้อมูลเก่า หรือรับข้อมูลใหม่บางส่วนก่อนเพื่อนำไปสู่การอภิปรายและประยุกต์ใช้สำหรับ ระยะเวลาของแต่ละชั้นขึ้นอยู่กับความสำคัญของชั้นนั้นๆ เช่น ถ้าเนื้อหาที่สำคัญมากก็อาจใช้ เวลา มากในชั้นประสบการณ์หรือถ้าผู้สอนมีประเด็นในการอภิปรายที่สำคัญและมาก ก็อาจจะใช้เวลาใน การอภิปรายมากกว่าชั้นความคิดรวบยอด

จากการศึกษาสรุปได้ว่า กระบวนการสร้างความรู้จากประสบการณ์เดิมที่มีอยู่แล้วก่อให้เกิด ความรู้ใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง และผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ทฤษฎีได้อย่างถูกต้อง เป็นการเรียนรู้ที่ ส่งเสริมการทำงานเป็นกลุ่ม

2.3.4 การเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่ม (Group Process)

การเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่ม (Group Process) เป็นการเรียนรู้พื้นฐานที่สำคัญอีกอย่าง หนึ่งซึ่งเมื่อประกอบไปกับการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experimental Learning) กระบวนการกลุ่ม จะช่วยทำให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมสูงสุด และทำให้บรรลุงานสูงสุด

การมีส่วนร่วมสูงสุด (Maximum Participation) ของผู้เรียน ขึ้นอยู่กับการออกแบบกลุ่ม ซึ่งมีตั้งแต่กลุ่มเล็กสุด คือ 2 คน จนกระทั่งกลุ่มใหญ่ กลุ่มแต่ละประเภทมีข้อดี และข้อจำกัดต่างกัน ผู้เรียนทุกคนควรมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรมของแต่ละองค์ประกอบ ฉะนั้นผู้สอนจึงต้องพิจารณาตาม จำนวนผู้เรียน

การบรรลุงานสูงสุด (Maximum Performance) ถึงแม้ผู้สอนจะออกแบบกลุ่มให้ผู้เรียนทุก คนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมแล้วก็ตาม แต่สิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่งที่จะทำให้กลุ่มผู้เรียนบรรลุงาน สูงสุดได้ คือ การออกแบบงาน ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ผู้สอนจะต้องจัดทำเป็นใบงานที่กำหนดให้กลุ่ม หรือ ผู้เรียนทำกิจกรรมให้บรรลุตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน

2.3.4.1 การมีส่วนร่วมสูงสุด (Maximum Participation)

การมีส่วนร่วมสูงสุดเกิดจากการออกแบบกลุ่มที่เหมาะสมในแต่ละองค์ประกอบของการเรียนรู้ กลุ่มแต่ละประเภทจะมีข้อดี และข้อจำกัดที่ต่างกัน เช่น บางประเภทเอื้ออำนวยให้มีส่วนร่วมได้มาก แต่อาจขาดความหลากหลายของแนวคิด จึงเหมาะสำหรับเวลาที่ผู้สอนต้องการให้เกิดการแสดงออก แลกเปลี่ยนความคิดเห็น จากประสบการณ์โดยยังไม่ต้องการข้อสรุปรายละเอียดของกลุ่มแต่ละ ประเภท ข้อบ่งชี้ และข้อจำกัดปรากฏในตาราง (กรมสุขภาพจิต, 2543) ดังนี้

ตารางที่ 2.3

กลุ่มพื้นฐาน

ประเภทกลุ่ม	ความหมาย	ข้อบ่งชี้	ข้อจำกัด
กลุ่ม 2 คน (Pair Gr.)	ให้ผู้เรียนจับคู่กันทำ กิจกรรมที่ได้รับ มอบหมาย	ต้องการให้ทุกคน มีส่วนร่วมในการออก ความเห็นหรือปฏิบัติ	ขาดความหลากหลาย ทางความคิดและ ประสบการณ์
กลุ่ม 3 คน (Triad Gr.)	ให้ผู้เรียนจับกลุ่ม 3 คน แต่ละคนมีบทบาทที่ ชัดเจนและหมุนเวียน บทบาทกันได้	ทุกคนมีส่วนร่วมในการ เรียนรู้ตามบทบาท และความสามารถ เรียนรู้ได้ครบทุก บทบาท	ขาดความหลากหลาย และความกระฉับกระชวย ไปบ้าง
กลุ่มย่อย ระดมสมอง (Buzz Gr.)	เป็นการรวมกลุ่ม 3-4 คน ขึ้นชั่วคราวเพื่อแสดง ความเห็นโดยไม่ ต้องการข้อสรุป	ต้องการให้ผู้เรียนมีส่วน ร่วมในเวลาสั้นๆ โดย ไม่ต้องการข้อสรุปหรือ ข้อสรุปที่ลึกซึ้งมากนัก	ขาดความลึกซึ้ง ไม่มี การอภิปรายกัน อย่างลึกซึ้ง
กลุ่มเล็ก (Small Gr.)	เป็นการจัดกลุ่ม 5-6 คน ทำกิจกรรมที่ได้รับ มอบหมายจนลุล่วง	ต้องการให้ผู้เรียน แลกเปลี่ยนความ คิดเห็นและถกเถียง อย่างลึกซึ้งจนได้ ข้อสรุป	ใช้เวลามาก
กลุ่มใหญ่ (Large Group)	เป็นการอภิปรายในกลุ่ม 15 – 30 คนหรือทั้งชั้น	ต้องการให้เกิดการแย้ง หรือการรวบรวม ความคิดจากกลุ่มย่อย เพื่อหาข้อสรุป	บางคนอาจให้ความ สนใจหรือมีส่วน น้อยใช้เวลามาก

นอกจากการแบ่งกลุ่มผู้เรียนเป็นกลุ่มพื้นฐานประเภทต่างๆ แล้ว ผู้เรียนสามารถประยุกต์การ
ออกแบบกลุ่มในลักษณะอื่นๆ เพื่อประโยชน์ในการเรียนรู้ได้ดังนี้

ตารางที่ 2.4

กลุ่มที่ประยุกต์จากกลุ่มพื้นฐาน

ประเภทกลุ่ม	ความหมาย	ข้อบ่งชี้	ข้อจำกัด
กลุ่มแบ่งย่อย (Subgroup)	เป็นการจัดกลุ่ม 2 ขั้นตอน จาก 8-12 คน แต่ละกลุ่มแบ่งเป็นกลุ่ม ย่อย 3-4 กลุ่ม เพื่อให้ ทำงานกลุ่มละ 1 งาน (ที่ไม่เหมือนกัน)จากนั้น จึงให้กลุ่มย่อยมารวมกัน เพื่อบูรณาการ	ต้องการให้ผู้เรียนใช้ ศักยภาพของตนเองใน การสร้างความรู้ผู้เรียน จะมีส่วนร่วมและได้ เนื้อหา	ใช้เวลามากอาจมี ความรู้ที่คลาดเคลื่อน
กลุ่มปิรามิด (Pyramid Gr.)	รวบรวมความคิดเห็นเริ่ม จากกลุ่ม 2-4 คน ทวี ขึ้นไปเป็นขั้นๆ จนครบทั้งชั้น	สร้างความตระหนักและ เข้าใจในความรู้สึกรู้สึก คิดของแต่ละกลุ่มหรือ ฝ่ายขาดข้อสรุปความ ลึกซึ้ง	ขาดข้อสรุปและ ความลึกซึ้ง

2.3.4.2 การบรรลุงานสูงสุด (Maximum Performance)

จากประเภทของกลุ่มทั้งกลุ่มพื้นฐาน และกลุ่มที่ประยุกต์จากกลุ่มพื้นฐาน จะเห็นได้ว่าแม้จะช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมได้มาก แต่ก็ยังมีข้อจำกัดอยู่บ้าง เช่น ต้องใช้เวลามาก ความลึกซึ้งหรือความหลากหลายในประเด็นการอภิปราย สิ่งเหล่านี้เป็นหัวใจสำคัญของการบรรลุงานสูงสุด ผู้เรียนสามารถกำหนดได้จากการออกแบบงาน ซึ่งมีองค์ประกอบที่สำคัญของการกำหนดงาน 3 ประการ คือ

1) การกำหนดกิจกรรมที่ชัดเจนว่าจะให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มอย่างไร เพื่อทำอะไร ใช้เวลาอย่างน้อยแค่ไหน เมื่อบรรลุงานแล้วจะให้ทำอะไรต่อ เช่น เตรียมเสนอผลหน้าชั้น

2) การกำหนดบทบาทของกลุ่มหรือสมาชิกให้ชัดเจน โดยทั่วไปกำหนดบทบาทในกลุ่มย่อยควรให้แต่ละกลุ่มมีบทบาทที่แตกต่างกัน เมื่อนำมารวมในกลุ่มใหญ่จะเกิดการขยายการเรียนรู้ ทำให้ใช้เวลาน้อยในการเรียนรู้และไม่น่าเบื่อ การกำหนดบทบาท แต่ละกลุ่มให้ทำกิจกรรมยังรวมถึงการกำหนดบทบาทของสมาชิกในกลุ่มด้วย เช่น เล่นบทบาทสมมติ เป็นผู้สังเกตการณ์หรือเป็นตัวแทนกลุ่มในการนำเสนอผลการทำงานกลุ่ม

3) การกำหนดโครงสร้างของงานที่ชัดเจน บอกรายละเอียดของกิจกรรมและบทบาท โดยทำเป็นกำหนดงานที่ผู้สอนแจ้งแก่ผู้เรียน หรือทำเป็นใบงานมอบให้กับกลุ่ม โดยจัดทำเป็นใบงานหรือใบชี้แจง ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

3.1) ใบงาน เป็นการกำหนดงาน หรือ ใบมอบงานให้กลุ่มเล็กหรือกลุ่มย่อยระดมสมองที่มีรายละเอียดมากและต้องการผลงานที่เป็นข้อสรุปของกลุ่มที่มีความลึกซึ้งมาก ผู้สอนแจกให้กลุ่ม ประกอบการทำงานกลุ่ม มักใช้ในกิจกรรมสะท้อนความคิดและอภิปรายและกิจกรรมประยุกต์แนวคิด

3.2) ใบชี้แจงงาน เป็นการอธิบายงานที่มีรายละเอียดไม่มากนักใน กลุ่มใหญ่ ก่อนทำ กิจกรรมกลุ่ม ซึ่งผู้สอนเป็นผู้จัดทำให้ผู้เรียนทราบพร้อมกันในชั้นเรียนหรือ ในกลุ่มใหญ่ มักใช้ในกิจกรรม ด้านประสบการณ์หรือประยุกต์แนวคิด

2.3.5 การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

การพัฒนาบุคคลสามารถทำได้ 3 ด้าน คือ พุทธิพิสัย (Cognitive) จิตพิสัย (Attitude) และ ทักษะ พิสัย (Skill) ซึ่งมีความสัมพันธ์กัน ในที่นี้จะได้กล่าวถึงการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาแต่ละด้านโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมไว้ดังนี้

2.3.5.1 การจัดการเรียนการสอนด้านพุทธิพิสัย (Cognitive) แบบมีส่วนร่วม

เป็นการจัดการกิจกรรม เพื่อทบทวนพัฒนาต่อยอดความรู้เดิม หรือการให้องค์ความรู้ใหม่ ๆ ที่ผู้เรียนสามารถนำความรู้ใหม่นี้ไปผนวกกับความรู้เดิม หรือประสบการณ์เดิม เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนางาน หรือแก้ไขปัญหาในด้านการทำงาน ผู้เรียนจะผ่านขั้นตอนของการเรียนรู้ คือ รู้ เข้าใจ และสามารถนำไปใช้ได้ การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ทำได้โดยเริ่มจากองค์ประกอบประสบการณ์ หรือ ความคิดรวบยอด การจัดการเรียนการสอนด้านพุทธิพิสัย โดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมทั้ง 4 องค์ประกอบ สามารถจัดการกิจกรรมแต่ละองค์ประกอบดังนี้

1) ประสบการณ์ ผู้สอนจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้นำเสนอความรู้ที่แต่ละคนมี อาจใช้การจับคู่พูดคุยกันในระยะเวลาสั้น ๆ แล้วผู้สอนสุ่มถามแต่ละคู่ การให้ผู้เรียนได้นำเสนอความรู้หรือประสบการณ์ เกี่ยวกับเนื้อหาที่ผู้สอนจะสอน จะช่วยให้ผู้สอนได้ทราบถึงความรู้หรือประสบการณ์เดิมของผู้เรียน ซึ่งจะเป็ประโยชน์ในองค์ประกอบต่อไป

2) ความคิดรวบยอด จากประสบการณ์ที่ผู้เรียนนำเสนอ ผู้สอนสามารถสรุปความคิดรวบยอด และบรรยายเพิ่มเติม แต่ถ้าผู้สอนเริ่มต้นด้วยการบรรยายความคิดรวบยอด อาจบรรยายไปบางส่วน แล้วให้ผู้เรียนได้นำเสนอประสบการณ์ แล้วสรุปความคิดรวบยอดทั้งหมดทุกครั้ง ที่ให้ผู้เรียนนำเสนอประสบการณ์ ผู้สอนต้องสรุปและเชื่อมโยงประสบการณ์นั้นกับความคิดรวบยอด

3) การสะท้อน/อภิปราย จากเนื้อหาความรู้ที่ผู้เรียนได้รับไปแล้ว ผู้สอนสามารถจัดการกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจในเนื้อหามากยิ่งขึ้น และเพื่อเตรียมความรู้การนำไปใช้ผู้สอนอาจใช้

ใบงานกำหนดกลุ่มผู้เรียนและกิจกรรมให้อภิปราย ในประเด็นสำคัญของความรู้ เช่นอภิปรายเกี่ยวกับ “ปัญหา/อุปสรรคที่อาจจะเกิดขึ้นในการประเมินโครงการตามรูปแบบที่สอน”

4) การทดลอง/ประยุกต์ เป็นองค์ประกอบสุดท้ายของการเรียนรู้ ที่ผู้เรียนจะได้นำประสบการณ์ที่ได้รับจาก องค์ประกอบข้างมาทดลองใช้ เพื่อเป็นการประเมินว่าผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจและความสามารถในการนำความรู้ที่ได้ไปใช้หรือไม่ โดยผู้สอนจัดกิจกรรมด้วยการ แบ่งกลุ่มผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย 5-6 คนมอบหมายให้ทำกิจกรรมตามใบชี้แจง หรือใบงาน เช่น มอบหมายให้ช่วยกันทำโครงการประเมินผล โครงการ โดยประยุกต์ใช้รูปแบบการประเมินที่เรียนรู้ได้

ตารางที่ 2.5

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

องค์ประกอบการเรียนรู้ PL	กิจกรรม
ประสบการณ์	ผู้สอนตั้งคำถาม โดยใช้ใบชี้แจงให้ผู้เรียนได้นำเสนอ หรือ แลกเปลี่ยนประสบการณ์กัน
การสะท้อนความคิดและอภิปราย	แบ่งกลุ่มผู้เรียน กลุ่มละ 3 - 4 คน ทำกิจกรรมตามใบงาน อภิปรายตามประเด็นและเวลาที่กำหนด แล้วตัวแทน นำเสนอผลการอภิปราย
สรุปความคิดรวบยอด	ผู้สอน สรุปผลการนำเสนอของผู้เรียนแต่ละกลุ่ม และ บรรยายความคิดรวบยอด ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมตามใบชี้แจงมอบหมายให้ผู้เรียน
ประยุกต์แนวคิด	ช่วยกันทำกิจกรรมที่เป็นการประยุกต์ความรู้ที่เกิดขึ้น เช่น จัดบอร์ด เขียนคำขวัญ ทำรายงาน ฯลฯ

2.3.5.2 การจัดการเรียนการสอนด้านจิตพิสัย (Attitude) แบบมีส่วนร่วม

การจัดการเรียนการสอนด้านจิตพิสัย (Attitude) เป็นการปรับเปลี่ยน หรือเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีความรัก ความคิด ความเชื่อต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง การเรียนเพื่อเสริมสร้างเจตคติที่ดีของผู้เรียนให้มีความรัก การเรียน งานที่ปฏิบัติเป็นสิ่งจำเป็น เพราะถ้าผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนแล้ว แนวโน้มที่จะเกิดพฤติกรรมที่ดีย่อมเกิดขึ้นได้ไม่ยาก เนื่องจากเจตคติประกอบด้วย ความคิด ความเชื่อ และความรู้สึก ดังนั้นผู้สอนจึงต้องจัดกิจกรรมที่เสริมสร้างและปรับเปลี่ยนส่วนประกอบทั้ง 2 กล่าวคือ ในการจัดกิจกรรมขององค์ประกอบประสบการณ์ จะเป็น ขั้นตอนการสร้างความรู้สึก และการสะท้อน/อภิปราย

จะเป็น ขั้นตอนการจัดระบบความคิดความเชื่อ เกิดความคิดรวบยอดที่ปรับเปลี่ยนไป และนำไปทดลองใช้ในองค์ประกอบสุดท้าย

1) การจัดกิจกรรมชั้นสร้างความรู้สึก

กิจกรรมชั้นสร้างความรู้สึก เป็นกิจกรรมที่กระตุ้น จูงใจ หรือโน้มน้าวให้ผู้เรียนเกิดอารมณ์ ความรู้สึกตามที่ผู้สอนต้องการ เพื่อนำไปสู่การจัดระบบความคิด ความเชื่อ และสร้างเป็นเจตคติ หรือปรับเปลี่ยนเจตคติเดิมให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ สิ่งที่สำคัญในกิจกรรมสร้างความรู้สึก คือสื่อหรือกิจกรรมที่นิยมใช้กันมากมีดังนี้

สื่อ เป็นเรื่องราวที่เรียบเรียงขึ้นจากเรื่องจริง หรือสมมุติจัดทำเป็นรูปแบบต่างๆ เช่น กรณีศึกษา บทความ บทกวี จดหมาย ซึ่งทำเป็นบทอ่าน หรือบทกวีเป็นแถบเสียง วิดิทัศน์ เพื่อสะดวกในการใช้และมีประสิทธิภาพ ในการสร้างความรู้สึก สื่อแต่ละประเภทมีทั้งข้อดี และข้อจำกัดต่างกัน คือ

1.1) บทสำหรับอ่าน (Script) สะดวกใช้แต่ต้องอาศัยความสามารถของผู้สอน ในการใส่อารมณ์ ใช้จังหวะ และจังหวะเพื่อช่วยให้เกิดความรู้สึก

1.2) แถบเสียง จัดทำโดยใช้เสียงอ่าน หรือพูดประกอบดนตรี อาจใช้เสียง นักพากย์มีอาชีพ จะช่วยเกิดความรู้สึกได้ดี แต่ต้องใช้เครื่องเล่นเทป

1.3) วิดิทัศน์ เสียงและภาพจะช่วยเร้าความรู้สึกได้ดีกว่าสื่อแบบอื่นแต่อาจจะมีปัญหาทางเทคนิค เช่น ความชัดเจนของภาพ และเสียง ขนาดของจอกับห้องหรือจำนวนผู้เรียน

กิจกรรม ผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการกระตุ้นหรือสร้างความรู้สึกได้ โดยใช้กิจกรรมดังต่อไปนี้

ละคร เป็นเรื่องสั้นๆ โดยเขียนบทให้ผู้เรียนเตรียมการแสดงก่อน กิจกรรมนี้ ผู้เรียนจะให้ความสนใจมาก ความสำคัญอยู่ที่ผู้เล่น และบทละครต้องสร้างอารมณ์ ละครที่ดีไม่ควรมีหลายฉาก แต่ละฉากควรสั้นสั้นทั้งนี้เพื่อเล่นง่าย ชวนติดตาม และใช้เวลาไม่มาก

ละครวิทยุ ผู้เรียนสามารถแสดงได้ง่ายๆ โดยใช้ฉากนั้น ให้ผู้เรียนอ่านหรือสนทนาตามบทที่เตรียมไว้ โดยใส่อารมณ์ ความรู้สึกตามบท โดยไม่ต้องแสดง

กิจกรรมอื่นๆ เช่น โต้วาทิ การต่อเรื่อง การแสดงบทบาทสมมุติ การใช้จินตนาการ หากจัดให้เข้ากับจุดประสงค์ที่กระตุ้นความรู้สึกและเหมาะสมกับผู้เรียนก็จะช่วยให้สร้างและเปลี่ยนแปลงเจตคติได้

2) การจัดกิจกรรมชั้นจัดระบบความคิด ความเชื่อ

การจัดระบบความคิด ความเชื่อ อาศัยกระบวนการกลุ่ม เพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วมสูงสุด ความคิดเห็นและเหตุผลที่แตกต่างของสมาชิกในกลุ่มจะช่วยให้ระบบความคิด ความเชื่อของผู้เรียนเปลี่ยนไป การจัดกิจกรรมเพื่อจัดระบบความคิด ความเชื่อนี้มีขั้นตอนดังนี้

2.1) การสะท้อนความคิด และอภิปราย โดยใช้กลุ่มเล็ก (5-6 คน) หรือกลุ่มย่อยระดมสมอง (3 - 4 คน) เพราะผู้เรียนจะได้แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นได้หลากหลาย และมีส่วนร่วมได้ดี จากผลการทำงานในกลุ่มเล็ก สมาชิกแต่ละกลุ่มนำไปสรุปในกลุ่มใหญ่อีกครั้งหนึ่งการอภิปรายแม้จะสนับสนุนให้ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็นแต่ก็ต้องเคารพสิทธิของผู้อื่นด้วยในการอภิปรายถ้าข้อขัดแย้งมีน้อยจะทำให้เจตคติไม่ยั่งยืน ผู้สอนจึงควรกระตุ้นให้เกิดประเด็นขัดแย้งโดยการกำหนดกิจกรรมและประเด็นในใบงาน

2.2) ความคิดรวบยอด จากการสะท้อนความคิดและการอภิปรายร่วมกันทำให้เกิดความคิดรวบยอดในเนื้อหา ผู้เรียนจะได้ข้อมูลเกี่ยวกับความคิดความเชื่อมากขึ้น หรือแตกต่างกันออกไป ผู้สอนควรสรุปให้ผู้เรียนได้เข้าใจถึงความคิดรวบยอดของเจตคติที่มีแตกต่างกัน และควรกล่าวถึงผลของการมีเจตคติแต่ละอย่าง

2.3) การทดลอง/ประยุกต์ ผู้สอนจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนได้ทดลองใช้ความคิดรวบยอด โดยใช้กลุ่มประเภทต่างๆ มอบหมายการทำกิจกรรมโดยใช้ใบชี้แจง เช่น กำหนดให้ผู้เรียนกลุ่มละ 5-6 คน ช่วยกันเขียนคำขวัญ เชิญชวนให้สมาชิกในครอบครัวดูแลใส่ใจกันเพื่อป้องกันปัญหาสุขภาพจิต

ตารางที่ 2.6

แผนการจัดกิจกรรมเจตคติแบบมีส่วนร่วม

องค์ประกอบ PL	กิจกรรม
ขั้นสร้างความรู้สึก	
ประสบการณ์	<p>สื่อหรือกิจกรรมสร้างความรู้สึก เป็นการใช้อุปกรณ์หรือกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกหรืออารมณ์ร่วมกับเรื่องนั้นๆ สื่อสร้างความรู้สึก</p> <ul style="list-style-type: none"> - บทสำหรับอ่านในรูปแบบ กรณีศึกษา จดหมาย บันทึก บทสัมภาษณ์ ฯลฯ - แถบเสียง วีดิทัศน์ กิจกรรมสร้างความรู้สึก - กิจกรรมสร้างความรู้สึกโดยตรง เช่น ละครหุ่นกระบอก - กิจกรรมจำแนกเจตคติของผู้เรียน เช่น การสำรวจความคิดเห็น แบบสอบถาม จัดลำดับความสำคัญ

(ต่อ)

ตารางที่ 2.6 (ต่อ)

องค์ประกอบ PL	กิจกรรม
<p>ชั้นจัดระบบความคิด</p> <p>ความเชื่อ</p>	<p>- กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ที่มีเนื้อหาเชื่อมโยงการต่อเรื่องและกิจกรรมเร้าความสนใจอื่นๆเช่น การโต้วาที การเปิดเผยตนเอง เป็นการดึงประสบการณ์เก่าของผู้เรียน มักทำในกลุ่ม 2 คน หรือกลุ่มย่อยระดมสมองโดยจัดกิจกรรมเช่น ให้เล่าความรู้สึกโดยตรง ให้สมมติตนเองเป็นบุคคลในเรื่อง ให้เขียนแล้วแลกเปลี่ยน</p>
<p>สะท้อนความคิดและอภิปราย</p>	<p>การอภิปรายข้อขัดแย้งเป็นการตั้งประเด็นคำถามให้เกิดการอภิปรายในกลุ่มเพื่อให้มีการจัดระบบความคิดความเชื่อของสมาชิกในกลุ่ม</p>
<p>ความคิดรวบยอด</p>	<p>การสรุปเป็นการให้กลุ่มรายงานข้อสรุป และร่วมกันสรุปแนวคิดในกลุ่มใหญ่</p>
<p>ประยุกต์แนวคิด</p>	<p>การประยุกต์แนวคิดเป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ประยุกต์ใช้เจตคติที่เกิดขึ้นควรเป็นกิจกรรมในห้องเรียนและอาจต่อยอดโดยการทำกิจกรรมเสริม</p>

2.3.5.3 การจัดการเรียนการสอนด้านทักษะพิสัย (Skill) แบบมีส่วนร่วม

กรมสุขภาพจิต (2544) กล่าวว่า การสอนทักษะต่างๆ เช่น ทักษะการสื่อสารเป็นการสอน ที่มุ่งเน้นในด้านทักษะพิสัย ซึ่งต้องอาศัยการสร้างให้เกิดความชัดเจนเป็นขั้นตอนที่ปฏิบัติได้ง่าย และผู้เรียนได้มีโอกาสลงมือปฏิบัติในสถานการณ์ใกล้ตัว

ตารางที่ 2.7

แผนการจัดกิจกรรมทักษะแบบมีส่วนร่วม

องค์ประกอบของ PL	กิจกรรม
ประสบการณ์	อาศัยเหตุการณ์ที่ตรงกับชีวิตจริงในการเรียนรู้ทักษะ
การสะท้อนความคิดและอภิปราย	ผู้เรียนได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกันในการวิเคราะห์ปัญหา หากฎเกณฑ์ หรือ วิเคราะห์ขั้นตอนในการฝึกทักษะต่างๆ
สรุปความคิดรวบยอด	ได้ความคิดรวบยอดหลายขั้นตอน ทั้งจากการฟังบรรยายจากการสังเกต การสาธิต การ
ประยุกต์แนวคิด	ประเมินผลในกลุ่มและการประเมินผลรวม ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกซ้ำๆ โดยการแสดงบทบาทสมมติตามสถานการณ์ต่างๆ

ทักษะ เป็นความสามารถที่คนเราไม่เคยมีมาก่อน แต่ได้เรียนรู้จนกระทั่งทำได้อย่างชำนาญ ดังนั้นการสอนทักษะจึงต้องมี 2 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นรู้ชัดเห็นจริง เป็นขั้นตอนที่มุ่งให้ผู้เรียนรับรู้ ว่า ทักษะเหล่านั้นมีความสำคัญ และฝึกฝนให้ทำเป็นหรือทำได้อย่างไร
2. ขั้นลงมือ เป็นขั้นตอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติตามที่ได้เรียนรู้ในขั้นแรก

ขั้นรู้ชัดเห็นจริง ใช้องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม 3 องค์ประกอบ คือ ความคิดรวบยอด ประสบการณ์ การสะท้อนความคิดและอภิปราย สำหรับองค์ประกอบของความคิดรวบยอดเกิดขึ้นโดยการบรรยาย นำ ประกอบกับการยกตัวอย่าง และให้ผู้เรียนร่วมอภิปรายถึงความสำคัญและวิธีการฝึกทักษะนั้นๆ องค์ประกอบด้านประสบการณ์ ผู้สอนใช้กรณีศึกษาหรือสถานการณ์จำลองให้ผู้เรียนคิดใช้ทักษะดังกล่าว หรืออาจใช้การสาธิต ซึ่งอาจให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมได้ การสาธิต จะช่วยให้ผู้เรียนเห็นจริงเป็นลำดับขั้นตอนอย่างชัดเจน ส่วนองค์ประกอบด้านการสะท้อนและอภิปราย ผู้สอนอาจให้ผู้เรียนจัดกลุ่มย่อยหรือกลุ่มระดมสมองเพื่อหากฎเกณฑ์โดยกิจกรรม ทั้ง 3 องค์ประกอบสามารถจัดเปลี่ยนลำดับได้ตามความเหมาะสมสำหรับขั้นลงมือกระทำ ใช้องค์ประกอบ การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ด้านการประยุกต์แนวคิดและทดลอง โดยให้ผู้เรียนฝึกใช้ทักษะโดยการใช้

บทบาทสมมติ (Role Play) หรือการซ้อมบท (Rehearsal Play) เป็นกิจกรรมหลักและมีการฝึกซ้ำ โดยผลัดกันแสดงบทบาทจนชำนาญ โดยผู้สอนต้องมีทักษะ ในการสาธิตและการใช้สถานการณ์จำลอง เพื่อให้ผู้เรียนเห็นจริง ขณะเดียวกันก็มีทักษะในการนำมาฝึกบทบาทสมมติหรือการซ้อมบทและ ประเมินผลการฝึกได้

ตารางที่ 2.8

แผนการจัดกิจกรรมทักษะแบบมีส่วนร่วม

องค์ประกอบ PL	กิจกรรม
ขั้นรู้ชัดเห็นจริง	
ความคิดรวบยอด	บรรยายนำ เพื่อให้ข้อมูลหรือความรู้ที่จำเป็นในเวลาสั้นๆ
ประสบการณ์	กรณีศึกษา สถานการณ์จำลอง หรือสาธิต
สะท้อนความคิด และอภิปราย	การวิเคราะห์ กรณีศึกษา สถานการณ์จำลองหรือสาธิต
ขั้นลงมือกระทำ	
ประยุกต์แนวคิด	การฝึกปฏิบัติ โดยการฝึกทักษะเป็นขั้นตอนหรือ ครอบง้อมประกอบ ของทักษะนั้น โดยการแสดงบทบาทสมมติ หรือการฝึกซ้อมบท เพื่อให้เกิดความชำนาญ
ความคิดรวบยอด	การประเมินการฝึก โดยให้สมาชิกในกลุ่มฝึกประเมินกันเอง และ ผู้สอนประเมินอีกครั้งในกลุ่มใหญ่

จากการศึกษาสรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนตามองค์ประกอบการเรียนรู้แบบมี ส่วน ร่วมผู้สอนจะต้องตระหนักตามองค์ประกอบ 4 ประการ อันได้แก่ 1) ประสบการณ์ (Experience) 2) การสะท้อนความคิดและการอภิปราย (Reflex and Discussion) 3) การทำความเข้าใจและเกิด ความคิดรวบยอด (Understanding and Conceptualization) และ 4) การทดลองหรือประยุกต์ แนวคิด (Experiment/ Application) ซึ่งองค์ประกอบต่างๆ มีความสัมพันธ์กับการพัฒนาผู้เรียน ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ความรู้ เจตคติ และทักษะของผู้เรียน

2.3.6 ประโยชน์ของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

การมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ช่วยให้ทุกฝ่ายเกิดความเข้าใจในคุณค่าของตนเอง และนำคุณค่านั้นมาสนับสนุน ส่งเสริม ให้ผู้เรียนได้พัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพ (คณะอนุกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้, 2544) สอดคล้องกับ สุมนทนา พรหมบุญ และคนอื่น ๆ (2541) ซึ่งได้กล่าวถึง การเรียนรู้ อย่างมีส่วนร่วมว่าเป็นการสอนที่เหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในสังคมที่เป็นไปอย่างรวดเร็ว ต้องสอนให้ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมที่หลากหลาย และยืดหยุ่นได้ เรียนรู้จากครู ผู้ปกครอง ชุมชน และสิ่งต่าง ๆ รอบตัวนักเรียนเป็นผู้รับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง ดังนั้น การเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมจึงมีคุณค่าที่โรงเรียน ควรนำมาใช้ดังนี้

2.3.6.1 ความเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ในสังคมเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา นักเรียนจึงต้องเรียนรู้วิธีที่จะแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

2.3.6.2 การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมช่วยเตรียมนักเรียนให้พร้อมที่จะเผชิญกับชีวิตจริง เพราะลักษณะของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้รับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง ได้ลงมือปฏิบัติ ได้ทำกิจกรรมกลุ่ม ได้ฝึกทักษะการเรียนรู้ ทักษะการบริหารจัดการ การเป็นผู้นำผู้ตาม และที่สำคัญเป็นการเรียนรู้ที่มีความสัมพันธ์ สอดคล้องกับชีวิตจริงของนักเรียนมากที่สุด วิธีหนึ่ง

2.3.6.3 การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมช่วยเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกฝนความเป็นประชาธิปไตย ฝึกการช่วยเหลือเกื้อกูลกัน ฝึกการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ช่วยให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียน ต่อครู ต่อสถานศึกษา และต่อสังคม

2.3.6.4 การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมช่วยลดปัญหาทางวินัยในชั้นเรียน เพราะนักเรียนได้ฝึกฝนจนกระทั่งเกิดวินัยในตนเอง ผู้เรียนแต่ละคนจะได้รับการยอมรับจากครู จากเพื่อน ได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ทำให้เกิดการยอมรับตนเอง เกิดความสุขในการอยู่ร่วมกับเพื่อน ๆ ปัญหาทางวินัยจึงลดน้อยลงและหมดไปในที่สุด

2.3.6.5 การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยเฉลี่ยของนักเรียน ทั้งชั้นสูงขึ้น การช่วยเหลือกันในกลุ่มเพื่อน ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่เรียนได้อย่างยิ่ง

จากการศึกษาสรุปได้ว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมีประโยชน์มาก คือ ช่วยเตรียมความพร้อมต่อเผชิญกับชีวิตจริง เพราะลักษณะของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง ได้ลงมือปฏิบัติ ได้ทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการวางตัวในสังคมข้างหน้า

2.4 การทำงานเป็นทีม

2.4.1 ความหมายของการทำงานเป็นทีม

เรียม ศรีทอง (2540) กล่าวว่า การทำงานเป็นทีม หมายถึง กระบวนการทำงานของกลุ่มบุคคลที่ก่อให้เกิดผลงานสูงสุดตามวัตถุประสงค์ตามที่กำหนดไว้ โดยผู้ทำงานมีความพึงพอใจในงาน และต่อเพื่อนร่วมงาน

สุทธิ ภิบาลแทน (2541) กล่าวว่า การทำงานเป็นทีม หมายถึง การที่บุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไปมารวมกันทำงานหรือปฏิบัติงานตามหน้าที่ และความรับผิดชอบ โดยแต่ละคนที่มาทำงานนี้จะมีวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายเดียวกัน ให้ความร่วมมือร่วมใจมีการประสานงานที่ดี มีการติดต่อสื่อสาร ตัดสินใจวางแผน สนับสนุนกันและสามารถผสมกลมกลืนอย่างมีประสิทธิภาพในการทำงาน เพื่อให้งานที่ตนรับผิดชอบนั้นบรรลุประสงค์ในการทำงานร่วมกันอย่างตั้งใจ

วิลารวรรณ รพีไพศาล (2542) กล่าวว่า การทำงานเป็นทีม หมายถึง การทำงานร่วมกันของสมาชิกตั้งแต่สองคนขึ้นไป โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้การดำเนินกิจกรรมทั้งหลายบรรลุเป้าหมายเดียวกัน โดยที่สมาชิกทุกคนในกลุ่มต่างมีจิตใจตรงกัน ร่วมมือกันทำงานอย่างเต็มความสามารถ มีการประสานงานกันอย่างดี เพื่อแก้ไขปัญหาต่างๆให้บรรลุวัตถุประสงค์

วิภาพร มาพบสุข (2543) กล่าวว่า การทำงานเป็นทีม หมายถึง บุคคลมากกว่าหนึ่งคนมารวมตัวกันโดยมีเป้าหมายร่วมกัน แบ่งหน้าที่กันและมีปฏิริยารับรู้ต่อการรวมกันเพื่อทำงานใดงานหนึ่งให้สำเร็จตามความมุ่งหมาย

เนตร์พัฒนา ยาวีราช (2546) กล่าวว่า การทำงานเป็นทีม หมายถึง ความสำเร็จของผู้บริหาร ในการประสานการทำงานของบุคลากรหลายฝ่ายเข้าด้วยกันให้บรรลุผลสำเร็จ

Brill (1976) กล่าวว่า การทำงานเป็นทีม คือ การรวมกลุ่มทำงาน ซึ่งมีความชำนาญแต่ละบุคคล โดยการกำหนดจุดมุ่งหมายร่วมกัน มีการติดต่อสื่อสาร มีความร่วมมือกัน ตัดสินใจร่วมกัน และใช้ความรู้ความสามารถที่มีอยู่ร่วมกัน วางแผนงานให้สำเร็จ

Woodcock (1994) กล่าวว่า การทำงานเป็นทีม คือ การทำงานกลุ่มที่แต่ละบุคคลมารวมกันทำงาน เพื่อจะนำไปสู่ความสำเร็จได้มากกว่าที่จะทำงานตามลำพัง

จากการศึกษาสรุปได้ว่า การทำงานเป็นทีม หมายถึง การทำงานตั้งแต่สองคนขึ้นไป มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันภายในกลุ่ม แต่ละคนที่มาทำงานนี้จะมีวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายเดียวกัน มีการแบ่งบทบาทหน้าที่การทำงานของแต่ละบุคคลไว้เพื่อให้ได้งานบรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุด

2.4.2 ลักษณะของการทำงานเป็นทีม

2.4.2.1 การมีปฏิสัมพันธ์ของบุคคล หมายถึง สมาชิกตั้งแต่สองคนขึ้นไปมีความเกี่ยวข้องในกิจกรรมของกลุ่ม ทีมให้ความตระหนักในความสำคัญของกันและกัน แสดงออกซึ่งการยอมรับ การให้เกียรติกัน สำหรับกลุ่มขนาดใหญ่มักมีปฏิสัมพันธ์กันเป็นเครือข่ายมากกว่าการติดต่อกันแบบตัวต่อตัว

2.4.2.2 มีจุดมุ่งหมายและเป้าหมายร่วมกัน การที่สมาชิกกลุ่มจะมีส่วนกระตุ้นให้เกิดกิจกรรมร่วมกันของทีม โดยเฉพาะจุดประสงค์ของสมาชิกกลุ่มต้องสอดคล้องกับองค์การ จะช่วยให้งานประสบความสำเร็จได้ง่าย

2.4.2.3 การมีโครงสร้างของทีมหรือกลุ่ม หมายถึงระบบพฤติกรรมที่เป็นระเบียบแบบแผนของกลุ่ม ซึ่งสมาชิกของกลุ่มปฏิบัติตาม

2.4.2.4 สมาชิกมีบทบาทและจุดมุ่งหมายเดียวกัน รักษาบทบาทหน้าที่ที่มั่นคงในแต่ละทีมหรือกลุ่ม มีการจัดแบ่งมอบหมายหน้าที่ให้ตามความเหมาะสมและความสามารถ การทำงานเป็นทีม ต้องยึดหลักประชาธิปไตย มีความเสมอภาค เคารพให้เกียรติ ยอมรับฟังความคิดเห็น สร้างความสามัคคีในทีมหรือกลุ่ม จะช่วยให้งานประสบความสำเร็จและสมาชิกทำงานร่วมกันในบรรยากาศแห่งความรัก มีความสุขในการทำงาน

วันทณีย์ ณ พัทลุง (2551) การทำงานเป็นทีมเป็นแรงจูงใจสำคัญที่จะผลักดันให้ท่านเป็นผู้นำที่ดี ถ้าท่านประสงค์ที่จะนำทีมให้ประสบความสำเร็จในการทำงาน ท่านจำเป็นต้องค้นหาคุณลักษณะของการทำงานเป็นทีมให้พบระลึกไว้เสมอว่า ทุกคนมีอิสระในตัวเอง ขณะเดียวกันก็เป็นส่วนหนึ่งของทีม แล้วจึงนำเอากลยุทธ์ในการสร้างทีมเข้ามาเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของงานจะต้องยึดสิ่งต่อไปนี้เป็นการรอบในการทำงานร่วมกันคือ

1. ความเป็นหนึ่งเดียว มีความเข้าใจแผนงานหรือโครงการตรงกัน
2. จัดการด้วยเหตุผล การดำเนินการให้ทุกคนมีส่วนร่วมและมีส่วนรับผิดชอบ
3. พึ่งพาตัวเอง โดยนำความถนัดและความสามารถที่แต่ละคนมีออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม
4. ขนาดของกลุ่มพอเหมาะ จำนวนสมาชิกไม่มากเกินไป หากเป็นจำนวนที่จะง่ายต่อการทำกิจกรรมต่าง ๆ

จากการศึกษาสรุปได้ว่า ลักษณะการทำงานเป็นทีม คือมีจุดมุ่งหมายและเป้าหมายร่วมกัน การที่สมาชิกกลุ่มจะมีส่วนกระตุ้นให้เกิดกิจกรรมร่วมกันของทีมจะช่วยให้งานประสบความสำเร็จและสมาชิกทำงานร่วมกันในบรรยากาศแห่งความรัก มีความสุขในการทำงาน

2.4.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการทำงานเป็นทีม

Robbin (2001) กล่าวถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการทำงานเป็นทีม ได้แก่ทฤษฎีการระเหตของพฤติกรรมทฤษฎีแรงจูงใจ ทฤษฎีเกี่ยวกับภาวะผู้นำ ทฤษฎีการรับรู้ความสามารถของตนในการนำเสนอทฤษฎีเกี่ยวข้องกับการทำงานเป็นทีมผู้วิจัยได้รวบรวมนำเสนอตามแนวคิดของรีอบบินส์และแนวคิดทฤษฎีแนวอื่นเพิ่มเติม ได้แก่ แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความต้องการ 2 ปัจจัยมีรายละเอียดดังนี้

1. ทฤษฎีการระเหตของพฤติกรรม

Heider (1958, อ้างถึงใน สิทธิโชค วรานุสันติกุล, 2546) อธิบายว่าการรับรู้พฤติกรรมนั้นจะต้องอาศัยสาเหตุ 2 อย่าง คือ สาเหตุที่มาจากส่วนบุคคล และสาเหตุที่มาจากเงื่อนไขสิ่งแวดล้อม โดยสาเหตุทั้งสองนี้จะอยู่ในลักษณะความสัมพันธ์แบบเพิ่มหรือลด บวกหรือลบ กล่าวคือ ถ้ากระทำการใดด้วยความต้องการของตนบุคคลจะทำได้ง่ายขึ้น เมื่อเงื่อนไขสิ่งแวดล้อมอำนวยให้แต่ยากขึ้นเมื่อสิ่งแวดล้อมเป็นตัวขัดขวาง สำหรับสาเหตุที่มาจากส่วนบุคคลถูกแยกออกเป็น 2 สาเหตุย่อย คือ สาเหตุที่เป็นแรงจูงใจให้พยายามทำ (Trying) และที่เป็นความสามารถ (Ability) สาเหตุย่อยทั้งสองส่วนนี้จะสัมพันธ์กันในลักษณะที่ว่าบุคคลจะไม่มีพฤติกรรมใดๆถ้าบุคคลนั้นขาดแรงจูงใจ ได้แก่ ความต้องการจะทำหรือขาดความสามารถที่จะทำได้

2. ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์

Maslow (1954) ได้เขียนทฤษฎีการจูงใจ หรือที่เรียกว่าทฤษฎีทั่วไปเกี่ยวกับการจูงใจ เป็นทฤษฎีซึ่งมาสโลว์กล่าวถึงสิ่งจูงใจจากความต้องการของมนุษย์ไว้ว่ามนุษย์มีความต้องการอยู่เสมอไม่มีที่สิ้นสุดขณะความต้องการใดได้รับการตอบสนองแล้วความต้องการอย่างอื่นจะเข้ามาแทนที่ความต้องการที่ได้รับการตอบสนองแล้วและความต้องการของมนุษย์มีลำดับขั้นจากต่ำไปหาสูง

3. ทฤษฎีเกี่ยวกับภาวะผู้นำ

Bianchard (1982, อ้างถึงใน Robbins, 2001) อธิบายว่ารูปแบบผู้นำแต่ละคนเป็นแบบแผนของพฤติกรรมที่แสดงถึงความพยายามที่จะกระตุ้นการปฏิบัติงาน ของผู้ตาม โดยแยกพฤติกรรมออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ พฤติกรรมด้านงาน (Task Behavior) เป็นพฤติกรรมที่ผู้นำปฏิบัติเพื่อกำหนดบทบาท และมอบหมายงานให้ผู้ตามแต่ละคนที่จะต้องปฏิบัติด้วยการกำหนดกิจกรรมว่าจะทำอะไรที่ไหน เมื่อไหร่ อย่างไร เพื่อให้งานของกลุ่มสำเร็จตามเป้าหมาย พฤติกรรมด้านสัมพันธ์ภาพ (Relationship Behavior) เป็นพฤติกรรมที่ผู้นำแต่ละคนแสดงของโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างตนกับลูกน้อง และระหว่างลูกน้องด้วยกันซึ่งแสดงออกด้วยการเปิดโอกาสให้มีการสื่อสารแบบอิสระ จัดหาและเตรียมการสนับสนุนด้านสังคม

2.4.4 ทฤษฎีการรับรู้ความสามารถของตน

การรับรู้ความสามารถของตนเองมีพื้นฐานมาจากทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของแบนดูรา ซึ่งมีความเชื่อว่าการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลเนื่องมาจากการมีปฏิสัมพันธ์ ซึ่งกัน

และกันระหว่าง 3 องค์ประกอบได้แก่ พฤติกรรมทางปัญญา องค์ประกอบส่วนบุคคล และอิทธิพลของสภาพสิ่งแวดล้อม โดยทั้ง 3 องค์ประกอบนี้ จะทำหน้าที่เป็นตัวกำหนดที่มีอิทธิพลเชิงเหตุผลซึ่งกันและกัน ทักษะที่บุคคลที่มีอยู่ในขณะนั้น หากแต่ว่าขึ้นอยู่กับความเชื่อของบุคคลว่าเขาสามารถทำได้ด้วยทักษะที่มีอยู่ ทฤษฎีการรับรู้ความสามารถของตนเองประกอบด้วยความคาดหวังซึ่งมีผลต่อการตัดสินใจที่จะกระทำพฤติกรรม 2 ประการ ประการแรกความคาดหวังในความสามารถของตน ซึ่งหมายถึง ความมั่นใจของบุคคลที่สามารถกระทำหรือแสดงพฤติกรรม เพื่อนำไปสู่ผลลัพธ์ที่ต้องการ เป็นความคาดหวังที่เกิดขึ้นก่อนกระทำพฤติกรรมส่วนความคาดหวังในผลลัพธ์ หมายถึง การคาดคะเนของบุคคลว่าถ้ากระทำพฤติกรรมนั้นแล้ว จะนำไปสู่ผลลัพธ์ที่ตนเองคาดหวังไว้เป็นการคาดหวังในผลที่เกิดขึ้นจากการกระทำพฤติกรรมของตน

2.4.5 ทฤษฎีของการคาดหวัง

นักจิตวิทยาในยุคปัจจุบันที่อยู่ในกลุ่มปัญญานิยม มีความเชื่ออย่างหนักแน่นว่า มนุษย์เป็นสัตว์โลกที่ใช้ปัญญาหรือความคิดในการตัดสินใจว่าจะกระทำพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อที่จะนำไปสู่เป้าหมายที่สนองความต้องการของตนเอง ด้วยความเชื่อเช่นนี้เองจึงเกิดมีสมมติฐาน 3 ประการ ดังนี้ 1) พฤติกรรมของมนุษย์ที่ถูกกำหนดขึ้นโดยผลรวมของแรงผลักดันภายในตนเอง และแรงผลักดันจากสิ่งแวดล้อม 2) มนุษย์แต่ละคนมีความต้องการความปรารถนา และเป้าหมายแตกต่างกัน 3) บุคคลตัดสินใจที่จะทำพฤติกรรมโดยเลือกจากพฤติกรรมหลายอย่าง

2.4.6 องค์ประกอบของการทำงานเป็นทีม

ทัศนา แชมมณี (2550) ได้กล่าวว่าลักษณะของการทำงานเป็นทีมประกอบด้วย 6 ด้าน คือ การมีเป้าหมายร่วมกัน การมีส่วนร่วมในการดำเนินงาน การติดต่อสื่อสารกันในกลุ่มการร่วมมือประสานงานกันในกลุ่ม การตัดสินใจร่วมกัน และการมีผลประโยชน์ร่วมกันมีรายละเอียดดังนี้

1. การมีเป้าหมายร่วมกัน กล่าวคือ บุคคลที่มาทำงานนั้นจะต้องมีวัตถุประสงค์ในการร่วมกันคือ จะต้องมีการรับและเข้าใจเป้าหมายร่วมกันว่าจะทำอะไร
2. การมีส่วนร่วมในการดำเนินงาน กล่าวคือ บุคคลที่มาทำงานนั้นจะต้องมีบทบาทหน้าที่ในการดำเนินงานของกลุ่มในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง
3. การติดต่อสื่อสารกันในกลุ่ม กล่าวคือ บุคคลที่มาทำงานร่วมกันนั้นจะต้องมีการสื่อสารความหมายต่อกันและกันเพื่อให้เกิดความเข้าใจในการทำงานร่วมกัน
4. การร่วมมือประสานงานกันในกลุ่ม กล่าวคือ บุคคลที่มาทำงานนั้นจะต้องมีการประสานงานกันเพื่อให้งานของกลุ่มดำเนินไปสู่ความสำเร็จ
5. การตัดสินใจร่วมกัน กล่าวคือ บุคคลที่มาทำงานร่วมกันนั้นจะต้องมีการตัดสินใจในงานที่ทำในระดับใดระดับหนึ่ง

6. การมีผลประโยชน์ร่วมกัน กล่าวคือ บุคคลที่มาทำงานร่วมกันนั้นจะต้องได้รับการจัดสรรผลประโยชน์ตอบแทนจากผลผลิตที่เกิดจากการทำงานร่วมกัน

วราภรณ์ ตรีกุลสฤกษ์ (2549) ได้กล่าวถึงลักษณะสำคัญของทีม 4 ประการดังนี้

1. การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของบุคคล หมายถึง การที่สมาชิกตั้งแต่สองคนขึ้นไป มีความเกี่ยวข้องกันในกิจการของกลุ่มหรือทีม ตระหนักในความสำคัญของกันและกันแสดงออกซึ่งการยอมรับการให้เกียรติกัน สำหรับกลุ่มขนาดใหญ่มักมีปฏิสัมพันธ์กันเป็นเครือข่ายมากกว่าการติดต่อกันตัวต่อตัว

2. มีจุดมุ่งหมายและเป้าหมายร่วมกัน หมายถึง การที่สมาชิกกลุ่มจะมีส่วนร่วมกระตุ้นให้เกิดกิจกรรมร่วมกันของทีม/กลุ่มโดยเฉพาะจุดประสงค์ของสมาชิกกลุ่มที่สอดคล้องกับองค์กรมักจะนำมาซึ่งความสำเร็จของการทำงานได้ง่าย

3. การมีโครงสร้างของทีม/กลุ่ม หมายถึง ระบบพฤติกรรมซึ่งเป็นแบบแผนเฉพาะกลุ่ม สมาชิกกลุ่มจะต้องปฏิบัติตามกฎหรือมติของกลุ่มซึ่งอาจจะเป็นกลุ่มแบบเป็นทางการหรือกลุ่มไม่เป็นทางการ สมาชิกทุกคนของกลุ่มจะต้องยอมรับและปฏิบัติตามเป็นอย่างดีสมาชิกกลุ่มย่อยอาจจะมีกฎเกณฑ์อย่างไม่เป็นทางการมีความสนิทสนมกันอย่างใกล้ชิด

4. สมาชิกมีบทบาทและความรู้สึก ร่วมกันการรักษาทบบาทที่มั่นคงในแต่ละทีม/กลุ่มจะมีความแตกต่างกันตามลักษณะของกลุ่มรวมทั้งความรู้ความสามารถของสมาชิกโดยมีการจัดแบ่งบทบาทและหน้าที่รับผิดชอบกระจายงานกันตามความรู้ ความสามารถ ความถนัดของสมาชิก

ปรีชา คงฤทธิศึกษากร (2536) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการทำงานเป็นทีมไว้ 10 ข้อดังนี้

1. มีหัวหน้าที่ดี หัวหน้าต้องเป็นผู้นำอย่างแท้จริงเป็นตัวอย่งที่ดีในด้านการงานและความประพฤติส่วนตัวเป็นผู้ที่เชื่อมั่นในพลังความสามารถของสมาชิกในหมู่คณะอย่างจริงจังต่อสมาชิกทุกคนเสมือนเพื่อนร่วมงาน สามารถใช้ภาวะผู้นำให้สมาชิกเข้ามามีส่วนร่วมในการทำงานอย่างสม่ำเสมอทุกขั้นตอนมีความสามารถในการรับฟังผู้อื่นและมีความสามารถในการพูดรวมทั้งเป็นตัวแทนทีมงานได้เป็นอย่างดี

2. ให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการกำหนดวัตถุประสงค์ การทำงานเป็นทีมที่ดีต้องมีเป้าหมายร่วมอย่างชัดเจนเพราะต้องใช้วิธีทำงานแบบยึดวัตถุประสงค์เป็นหลักเปิดโอกาสให้สมาชิกทุกคนร่วมกำหนดวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายอย่างเต็มที่เพื่อให้ทุกคนเข้าใจและเต็มใจที่จะแนะนำตนเองเข้าไปผูกพันกับเป้าหมายนั้น

3. ให้มีการวางแผนการดำเนินงานอย่างจริงจังและต่อเนื่อง ต้องจัดให้ทีมงานอย่างมีแผน สมาชิกมีส่วนร่วมในการวางแผนโดยยึดวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายของทีมเป็นหลักกำหนดวิธีการ ขั้นตอนระยะเวลาสถานที่ค่าใช้จ่ายและตัวผู้ปฏิบัติงานเป็นสัดส่วนรวมทั้งรายละเอียดต่างๆที่จะทำให้กลุ่มทราบว่าการทำงานให้สำเร็จได้อย่างไรและจะต้องช่วยแก้ไขปรับปรุงเสมอ

4. กำหนดบทบาทและช่วยเหลือกัน ตลอดการทำงานเป็นหมู่คณะนอกจากจะต้องมีแผนงานที่ดีแล้วยังต้องกำหนดบทบาทอำนาจหน้าที่และความรับผิดชอบของแต่ละคนให้เข้าใจ ชัดแจ้งเพื่อช่วยกันทำงานให้เชื่อมประสานงานกันทุกคนทุกระดับอย่างราบรื่นและพร้อมที่จะร่วมมือช่วยเหลือกันและกันอย่างเต็มที่ตลอดเวลา

5. การประชุม วิธีหนึ่งที่ใช้เพื่อให้สมาชิกกลุ่มได้พบปะสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ช่วยกันแก้ปัญหาในการทำงานก็คือ การประชุมเพราะนอกจากจะเป็นการเปิดโอกาสให้นำปัญหา มาช่วยคิดแก้ไข โดยรวมพลังความสามารถของสมาชิกในกลุ่มแล้ว ยังเป็นการพัฒนาให้สมาชิกกล้าพูด กล้าแสดงออกให้เป็นที่ยอมรับในบุคคลในกลุ่มนั้นด้วย

6. สร้างบรรยากาศในการทำงานอย่างจริงจังและเปิดเผย ทุกคนในทีมต้องรู้จักการทำงาน ในบรรยากาศที่เป็นมิตรเห็นอกเห็นใจกัน ให้ความสำคัญต่อกัน จริงใจ เปิดเผย ตรงไปตรงมา ถือว่า ความเห็นไม่ตรงกันเป็นเรื่องธรรมดา ไม่ถือเป็นการอวดสมาชิกต้องไม่ทำงานในลักษณะชิงดีชิงเด่นกัน หรือเห็นแก่ประโยชน์ส่วนตัวมากกว่าส่วนรวม

7. นำวิธีระดมสมองมาใช้ในการแก้ไขปัญหาของทีม ช่วยกันค้นหาสาเหตุของปัญหาและวิธี แก้ปัญหาโดยให้สมาชิกแสดงความคิดเห็นอย่างเสรี เมื่อจะตัดสินใจเลือกวิธีใดควรใช้เหตุผล

8. ใช้วิธีเผชิญหน้าเพื่อขจัดความขัดแย้ง เมื่อเกิดขัดข้องขัดแย้งภายในกลุ่มควรชักนำ ผู้ที่ ขัดแย้งกันมาพบปะ ปรับความเข้าใจกันให้รู้ปัญหาของกันและกันแล้วอาศัยข้อมูลและเหตุผลเป็นฐาน สร้างความเข้าใจที่ถูกต้องร่วมกันต่อไป

9. ฝึกฝนการให้และยอมรับข้อมูล ป้อนกลับการรับรู้บทบาทของตนเองเท่านั้น ยังไม่เป็นการเพียงพอที่จะทำงานเป็นหมู่คณะได้ ต้องหัดยอมรับว่าการทำงานนั้นย่อมเกิดข้อบกพร่อง หรือ ผิดพลาดเสมอ ฉะนั้นจะต้องหัดประเมินผลการปฏิบัติการอย่างเป็นระบบ

10. มีการปรับปรุงขวัญ ต้องมีการปรับปรุงขวัญและกำลังใจแก่ผู้ปฏิบัติงานสร้างสิ่งผูกพัน จิตใจหมู่สมาชิก เช่นสัญลักษณ์คำขวัญ รวมทั้งการยกย่องสรรเสริญให้เกียรติและถือว่าผลสำเร็จของ งานเป็นผลงานของกลุ่มสนับสนุนสมาชิกของกลุ่มให้มีทัศนคติที่ดีต่อกลุ่ม

ณัฐพันธ์ เขจรนนท์ (2545, น. 83) ได้อธิบายถึงกระบวนการสร้างทีมงานประกอบด้วย 5 ขั้นตอนดังนี้

1. การรับรู้ปัญหา เป็นขั้นตอนแรกในกระบวนการสร้างทีมงานซึ่งจะใช้ได้กับทีมงานทั้งที่ เพิ่งตั้งขึ้นใหม่และทีมงานที่ดำเนินงานมานานแล้ว โดยหัวหน้าทีมหรือสมาชิกจะต้องตระหนักถึง ปัญหาและต้องการจะแก้ไขปัญหาให้หมดไป จึงรวบรวมสมาชิกในทีมมาร่วมกันศึกษาและกำหนด ปัญหาาร่วมกันอย่างเป็นระบบ บางครั้งก็อาจกำหนดปัญหาจากสถานการณ์จำลองเพื่อร่วมกันแก้ไข และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อเป็นการพัฒนาทีมงานก็ได้

2. การรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล สมาชิกในทีมจะร่วมกันกำหนดแนวทางในการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อที่จะได้ข้อเท็จจริงมาทำการวิเคราะห์และประมวลผลเพื่อกำหนดทางเลือกในการแก้ปัญหาและเลือกแนวทางปฏิบัติซึ่งจะช่วยให้กลุ่มเกิดความเข้าใจในปัญหาและสมาชิกมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น

3. การวางแผนปฏิบัติการ สมาชิกในทีมระดมความคิดโดยนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ปัญหามากำหนดเป็นวัตถุประสงค์ในการแก้ปัญหาและแผนปฏิบัติการที่เป็นรูปธรรมโดยอาจจะต้องขอความร่วมมือและความคิดเห็นจากภายนอกกลุ่มหรือที่ปรึกษาตลอดจนอาจจะรวบรวมข้อมูลเพื่อการศึกษาเพิ่มเติมก่อนที่จะกำหนดแผนงานที่สมบูรณ์ได้

4. การดำเนินงาน สมาชิกร่วมมือกันในการทำแผนงานไปปฏิบัติให้เป็นรูปธรรมโดยต้องคอยดูแลให้แผนปฏิบัติงานดำเนินไปอย่างราบรื่นและมุ่งสู่เป้าหมายที่ต้องการ ขณะเดียวกันก็ต้องคอยระวังไม่ให้เกิดปัญหาเพื่อคอยแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่อาจจะเกิดขึ้นเพื่อไม่ให้ลุกลามเป็นปัญหาใหญ่ การนำแผนไปปฏิบัติจะช่วยให้สมาชิกมีประสบการณ์ในการแก้ปัญหาอย่างเป็นรูปธรรมและยังเป็นการฝึกฝนการทำงานร่วมกันในทีมในสถานการณ์จริงอีกด้วย

5. การประเมินผลลัพธ์จากการดำเนินงาน สมาชิกในทีมร่วมกันติดตามตรวจสอบประเมินและเสนอแนะแนวทางการแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาการดำเนินงานให้บรรลุเป้าหมายโดยร่วมมือร่วมใจและระดมความคิดในการประเมินผลการทำงานและประสิทธิภาพของทีมงานว่าการดำเนินงานบรรลุวัตถุประสงค์หรือไม่จะต้องพัฒนาตนเองอย่างไรเพื่อให้เป็นทีมงานที่มีประสิทธิภาพตามที่ต้องการ

บุหงา วชิระศักดิ์มงคล (2543) กล่าวว่าองค์ประกอบของการทำงานเป็นทีมที่มี 7 องค์ประกอบ ดังนี้

1. การยอมรับ เป็นการไว้วางใจยอมรับนับถือในความรู้ความสามารถของสมาชิกรับฟังความเห็นและเคารพในสิทธิ ยอมรับความแตกต่างซึ่งกันและกัน

2. บทบาทของสมาชิก บทบาทหน้าที่ของผู้นำกลุ่มและสมาชิกเป็นสิ่งสำคัญโดยผู้นำกลุ่มจะช่วยให้กลุ่มเกิดกระบวนการทำงานที่มีประสิทธิภาพส่วนสมาชิกต้องมีความรู้ความเข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเพื่อเอื้ออำนวยให้การทำงานเป็นทีมบรรลุผลสำเร็จ

3. การสื่อสาร การสื่อสารระหว่างกันแบบเปิดเผยว่าการที่ผู้บังคับบัญชาถ่ายทอดข้อมูลข่าวสารซึ่งกันและกันระหว่างสมาชิกในด้านการพูด ท่าทางภาษาพูดและภาษาเขียนอย่างชัดเจนเพื่อให้เกิดความเข้าใจอันดีต่อกัน

4. การแสดงความคิดเห็น ในการทำงานเป็นทีมนั้นจะต้องร่วมมือร่วมใจกันในการทำงาน จึงจะได้ผลงานออกมาดี ต้องมองหลายๆด้าน สมาชิกควรมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นในการทำงาน เพื่อหาข้อเสนอในการแก้ไขปัญหา จะทำให้เกิดความเข้าใจและยอมรับกัน

5. การร่วมมือ สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมในการทำงานตามขอบเขตและบทบาทหน้าที่ของตน เพื่อสามารถนำไปสู่ความก้าวหน้า การริเริ่มสร้างสรรค์นวัตกรรมและเทคโนโลยีใหม่ๆ จะช่วยการทำงานเป็นทีมได้ดีขึ้น เนื่องการสนับสนุนการมีส่วนร่วมของทีมในลักษณะมีชีวิตชีวา มีพลวัตทำเป็นการเสริมสร้างความร่วมมือในทีมงานเป็นอย่างดี

6. การตัดสินใจ การเปิดโอกาสให้สมาชิกได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม โดยมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ความรู้ การตัดสินใจเป็นข้อควรคำนึงถึงควรทราบว่าใครเป็นผู้รับผิดชอบในการตัดสินใจและตัดสินใจอย่างไร

7. การรับฟังความเห็น เป็นทักษะที่จำเป็นในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งจะช่วยให้เกิดความเข้าใจ การยอมรับผู้อื่น และเรียนรู้กระบวนการให้และรับ ซึ่งเป็นพื้นฐานความเข้าใจเบื้องต้นของการอยู่ร่วมกันในสังคม

จากการศึกษาสรุปได้ว่า องค์ประกอบของการทำงานเป็นทีม พบว่าองค์ประกอบของการทำงานเป็นทีมแต่ละท่าน มีความสอดคล้องและคล้ายคลึงกัน โดยส่วนใหญ่จะมีวัตถุประสงค์ไปในแนวทางเดียวกันและผู้วิจัยได้ออกแบบพัฒนาปรับปรุงและสร้างแบบประเมินการทำงานเป็นทีมซึ่งประกอบด้วย 5 ด้าน คือ

1. การมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น หมายถึง มีส่วนร่วมในการทำงานของทีมงานนำเสนอความคิดเห็น
2. การสร้างการมีส่วนร่วมของสมาชิกทีม หมายถึง มีบทบาทในการสร้างการมีส่วนร่วมในทีม สงเคราะห์สร้างสรรค์ ช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมของสมาชิกที่เพิกเฉย
3. การทำงานที่ได้รับมอบหมาย หมายถึง ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จทันเวลาที่กำหนด ช่วยในงานในส่วนอื่นๆ เติมน้ำกระตือรือร้นเพื่อช่วยสมาชิกทีมให้ทำงานได้สำเร็จลุล่วงไปด้วยกัน
4. การสร้างบรรยากาศการทำงานเป็นทีม หมายถึง ปฏิบัติต่อสมาชิกในทีมและสื่อสารด้วยความสุภาพ
5. การตอบสนองต่อความขัดแย้ง หมายถึง สามารถระบุปัญหา ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในทีม มีบทบาทในการจัดการแก้ปัญหาทำให้ทีมทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ยอมรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของสมาชิก

2.5 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.5.1 ความหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Learning Achievement) เป็นคุณลักษณะหรือสมรรถภาพหรือความสามารถของบุคคลในด้านต่าง ๆ ในการจัดการศึกษา ที่เกิดขึ้นจากการได้รับประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อมจากครูสำหรับความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2540) ได้ให้ความหมาย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นตัวชี้ความสำเร็จในการจัดการศึกษา ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ โดยในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น มุ่งเน้นที่การพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความสามารถเพิ่มขึ้นและมีทักษะพื้นฐานบางอย่าง

สุดา มากบุญ (2542) ได้ให้ความหมาย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ ความสามารถที่บุคคลจะพัฒนาให้ดีขึ้น อันเกิดจากกระบวนการแสวงหาความรู้ โดยวิธีการสอนและอบรม ซึ่งประกอบด้วยความสามารถทางสมอง ความรู้ ทักษะ ความรู้สึกรู้ค่า ค่านิยมต่างๆ

กระทรวงศึกษาธิการ (2545) ได้ให้ความหมาย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ในหนังสือประมวลศัพท์ทางการศึกษาว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสำเร็จหรือความสามารถในการกระทำใดๆ ที่ต้องอาศัยทักษะหรือมีฉะนั้นก็ต้องอาศัยความรู้ในวิชาหนึ่งวิชาใดได้โดยเฉพาะ

ปรีชวี สวามิวัศดุ (2553, น.38) ที่ให้ความหมาย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถ และทักษะด้านวิชาการของผู้เรียนที่ผู้สอนจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือมีพัฒนาการที่ดีขึ้น ซึ่งแสดงออกในรูปของคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ไพโรจน์ คะเชนทร์ (2556, น.35) ให้คำจำกัดความผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า หมายถึง คุณลักษณะรวมถึงความรู้ ความสามารถของบุคคลอันเป็นผลมาจากการเรียนการสอน หรือ มวลประสบการณ์ทั้งปวงที่บุคคลได้รับจากการเรียนการสอน ทำให้บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้านต่าง ๆ ของสมรรถภาพทางสมอง ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นการตรวจสอบระดับความสามารถสมองของบุคคลว่าเรียนแล้วรู้อะไรบ้าง และมีความสามารถด้านใดมากน้อยเท่าไร ตลอดจนผลที่เกิดขึ้นจากการเรียนการฝึกฝนหรือประสบการณ์ต่าง ๆ ทั้งในโรงเรียน ที่บ้าน และสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ รวมทั้งความรู้สึกรู้ค่า ค่านิยมจริยธรรมต่าง ๆ ก็เป็นผลมาจากการฝึกฝนด้วย

ไชยันต์ หงส์มาลา (2556, น. 27) ได้สรุปความหมายว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คุณลักษณะความสามารถ ความสำเร็จในด้านความรู้ คะแนนจากผลสอบ ของบุคคลที่พัฒนาออกมา

ขึ้นอันเป็นผลจากการเรียนการสอน ผิดอบรม ทักษะความสามารถด้านต่าง ๆ ของสมอง ด้านความรู้ รวมทั้งผลสอบรายวิชาคะแนนสะสม และแบ่งระดับของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นตัวแสดงให้เห็นถึงความสำเร็จหรือความล้มเหลวทางการเรียนของนักเรียน

Good (1973 , p.7, อ้างถึงใน อรรถยญา นามแก้ว, 2553) ได้ให้ความหมาย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้หรือทักษะอันเกิดจากการเรียนรู้ที่ได้เรียนมาแล้วที่ได้จาก ผลการสอนของครูผู้สอน ซึ่งอาจพิจารณาจากคะแนนสอบที่กำหนดให้คะแนนที่ได้จากงานที่ครูมอบหมายให้หรือทั้งสองอย่าง

จากการศึกษาสรุปได้ว่า ผลการศึกษา หรือ ความสามารถของผู้เรียนที่ได้จากการเรียนการสอน ซึ่งอาจพิจารณาจากคะแนนสอบ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เกิดความรู้หรือทักษะตอบสนองของผู้เรียนมีการพัฒนาและปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น

2.5.2 จุดมุ่งหมายของการวัดผลสัมฤทธิ์

การวัดผลสัมฤทธิ์เป็นการตรวจสอบระดับความสามารถของสมรรถภาพทางสมอง ของบุคคลว่าเรียนรู้แล้วรู้อะไรบ้าง และมีความสามารถทางด้านใด มากน้อยเพียงใด เช่น มีพฤติกรรมด้านความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์และการประเมินมากน้อยอยู่ระดับใด นั่นคือ การวัดผลสัมฤทธิ์เป็นการตรวจสอบพฤติกรรมของผู้เรียนในด้านพุทธิพิสัยนั่นเอง ซึ่งเป็นการวัด 2 องค์ประกอบตามจุดมุ่งหมายและลักษณะของวิชาการที่เรียน (พงวรรัตน์ ทวีรัตน์, 2529)

2.5.2.1 การวัดด้านปฏิบัติ เป็นการตรวจสอบความรู้ความสามารถทางการปฏิบัติโดยให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง ให้เห็นเป็นผลงานปรากฏออกมาที่สังเกตและวัดได้ เช่น วิชาศิลปศึกษาพลศึกษา การช่าง เป็นต้น การวัดแบบนี้จึงต้องวัดโดยใช้ ข้อสอบภาคปฏิบัติ ซึ่งการประเมินผลจะพิจารณาที่วิธีที่ปฏิบัติ

2.5.2.2 การวัดด้านเนื้อหา เป็นการตรวจสอบความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเนื้อหา รวมทั้งพฤติกรรมความสามารถในด้านต่างๆ อันเป็นผลมาจากการเรียนการสอนมีวิธีสอบวัดได้ 2 ลักษณะคือ

1) การสอบปากเปล่า การสอบแบบนี้มักทำโดยรายบุคคล ซึ่งเป็นการสอบที่ต้องดูแลเฉพาะอย่าง เช่น การสอบอ่านหนังสือ การสอบสัมภาษณ์ ซึ่งต้องการการใช้อ้อยคำในการตอบคำถาม รวมทั้งการแสดงความคิดเห็นและบุคลิกภาพต่าง ๆ เช่น การสอบปริญญานิพนธ์ซึ่งต้องการวัดความรู้ ความเข้าใจในเรื่องที่ทำ และคำถามก็สามารถเปลี่ยนแปลงหรือเพิ่มเติมได้ตามที่ต้องการ

2) การสอบแบบให้เขียนตอบ เป็นการสอบวัดที่ให้ผู้สอบเขียนเป็นตัวหนังสือตอบซึ่งมีรูปแบบตอบอยู่ 2 แบบคือ

2.1) แบบไม่จำกัดคำตอบ ซึ่งได้แก่ การสอบวัดที่ใช้ข้อสอบแบบอัตนัย หรือ ความเรียง

2.2) แบบจำกัดคำตอบ ซึ่งเป็นการสอบที่กำหนดขอบเขตของคำถามที่จะให้คำตอบ หรือกำหนดคำตอบที่ให้เลือก ซึ่งมีรูปแบบของคำตอบอยู่ 4 รูปแบบ คือ

2.2.1) แบบเลือกทางใดทางหนึ่ง

2.2.2) แบบจับคู่

2.2.3) แบบเติมคำ

2.2.4) แบบเลือกคำตอบ

จากการศึกษารูปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นความรู้ความสามารถที่บุคคลจะพัฒนาให้ดีขึ้น หรือเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการฝึกอบรมหรือการสอบ

2.5.3 การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ในการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพื่อวัดความรู้เนื้อหา ผู้ประเมินต้องมีการวางแผนมีการดำเนินการสร้างที่เป็นระบบ มีความรู้ด้านเนื้อหา เขียนข้อคำถามที่ตรงประเด็นตลอดจนสามารถตรวจสอบคุณภาพของข้อคำถามแต่ละข้อได้ ดังที่ อุทุมพร จามรมาน (2532) ได้กล่าวถึง การสร้างข้อสอบที่เป็นระบบนั้นมีขั้นตอนดังนี้

2.5.3.1 การระบุจุดมุ่งหมายในการทดสอบ

2.5.3.2 การระบุเนื้อหาที่ชัดเจน

2.5.3.3 การทำตารางเนื้อหาจับคู่จุดมุ่งหมายในการทดสอบ

2.5.3.4 การกำหนดน้ำหนัก

2.5.3.5 การกำหนดเวลาสอบ

2.5.3.6 การกำหนดจำนวนข้อหรือคะแนน

2.5.3.7 การเขียนข้อสอบ

2.5.3.8 การตรวจสอบข้อสอบที่เขียนขึ้น

2.5.3.9 การทดลองแก้ไขปรับปรุง

จากการศึกษารูปได้ว่า การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นกระบวนการต่อเนื่องจากการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการนำตัวเลขหรือสัญลักษณ์ที่ได้จากการวัดมาตีค่าหรือเปรียบเทียบอย่างมีเหตุผลตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2.5.4 ลักษณะเครื่องมือวัดผลสัมฤทธิ์ที่ดี

วสันต์ ทองไทย (2549) กล่าวว่า เครื่องมือรวบรวมข้อมูล ที่ดีจะต้องมีลักษณะหรือคุณสมบัติที่ดีอย่างน้อย 6 ประการ ได้แก่

2.5.4.1 ความตรง (Validity) เครื่องมือรวบรวมข้อมูล ที่ดีจะต้องมีความตรงในการวัด ซึ่งหมายความว่าวัดได้ตรงตามจุดประสงค์และพฤติกรรมที่ต้องการให้วัด วัดได้ครอบคลุม ครบถ้วน ตามเนื้อหาที่ต้องการวัด และวัดได้ถูกต้องตามความเป็นจริง ซึ่งความตรงแบ่งได้เป็น 3 ประเภทดังนี้

1) ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) เป็นคุณสมบัติที่แสดงถึงคุณภาพของเครื่องมือที่สามารถวัดได้ตรงและครอบคลุมตามเนื้อหาที่ต้องการวัด การตรวจสอบสามารถทำได้โดยการวิเคราะห์เชิงเหตุผลเปรียบเทียบกับเกณฑ์หรือวัตถุประสงค์ที่กำหนด หรือการทำตารางวิเคราะห์หลักสูตร หรือใช้ดุลยพินิจทางวิชาการของผู้เชี่ยวชาญ

2) ความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง (Criteria Relative Validity) เป็นความตรงของเครื่องมือที่เป็นรูปแบบหรือโครงสร้างตามทฤษฎีที่ควรจะเป็น

3) ความตรงเชิงสัมพันธ์กับเกณฑ์ (Criterion - Relate Validity) เป็นการพิจารณาความสัมพันธ์ของเครื่องมือวัดนั้นกับเกณฑ์ภายนอกบางอย่างซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภทย่อย คือ ตรงตามสภาพการณ์ (Concurrent Validity) กับความตรงเชิงพยากรณ์ (Predictive Validity) ความแตกต่างคือระยะเวลาของเกณฑ์ ถ้าเป็นเครื่องมือวัด ที่นำไปใช้วัดกับเกณฑ์ภายนอก เรียกว่า ความตรงตามสภาพการณ์ แต่ถ้าวัดเกณฑ์ภายนอกหลังจากนำเครื่องมือวัดนั้นไปใช้เรียกว่า ความตรงเชิงพยากรณ์

2.5.4.2 ความเที่ยง (Reliability) คือ การวัดที่จะวัดอะไรก็ตามจะต้องคำนึงถึงเครื่องมือ และผลของการวัดว่า มีความคงเส้นคงวาเพียงใด ถ้าหากวัดซ้ำอีกจะได้ผลเหมือนเดิมหรือไม่ เครื่องมือวัดที่ดีจะต้องมีความเที่ยงสูง ใช้วัดกี่ครั้งก็ตามก็ได้ผลใกล้เคียงกัน มีความคงที่ (Stability) ไม่เปลี่ยนแปลง (Consistency) มีความถูกต้อง (Accuracy) และเชื่อถือได้ (Dependability)

2.5.4.3 ความยากง่าย (Difficulty) เครื่องมือรวบรวมข้อมูล ที่ดีจะต้องมีความยากง่าย พอเหมาะกับผู้ตอบ ทั้งความยากง่ายด้านเนื้อหา และภาษาที่ใช้ถ้ายากเกินไปทุกคนก็ตอบผิดหมด เครื่องมือไม่สามารถวัด สิ่งที่ต้องการวัด ได้ซึ่งสัดส่วนของผู้ที่ตอบถูกทั้งหมด เช่น ถ้าคนตอบถูก 30 คน จากที่ตอบทั้งหมด 60 คน ข้อนี้ก็จะมีค่าความยากง่ายเท่ากับ $0.05(30/60)$ สัดส่วนนี้เรียกว่า (Index of Difficulty) ใช้ตัวอักษร p แทน ค่าความยากง่ายตอบถูกให้ 0 ตอบผิด ให้ 1 ซึ่งข้อคำถามที่ดีควรมีค่าความยากง่ายอยู่ที่ 0.20-0.80 และควรมีข้อ ที่มีค่าระหว่าง 0.40-0.60 มากๆ

2.5.4.4 อำนาจจำแนก (Discrimination Power) เครื่องมือรวบรวมข้อมูลที่ดีจะต้องมีอำนาจในการแบ่งแยกสิ่งที่ต้องการวัด ออกเป็นกลุ่ม อย่างชัดเจน เช่น แยกคนที่รู้กับ ไม่รู้ออกจากกัน ได้คนที่ตอบข้อนั้น ถูกจะเป็นคนที่มีความรู้ในเรื่องนั้น ถ้าตอบผิด แสดงว่า ไม่รู้ในเรื่องนั้น ดังนั้นอำนาจจำแนกเป็นสัดส่วนผลต่างระหว่างจำนวนผู้ตอบในกลุ่มที่ได้คะแนนมากกับที่ได้คะแนนน้อย ซึ่งข้อคำถามที่จำแนก หรือแบ่งความแตกต่างระหว่างคนเก่งกับคนอ่อนหรือคนที่รู้กับคนที่รู้เรื่องนั้นได้ ค่าอำนาจจำแนกที่เหมาะสมควรมีค่าตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป

2.5.4.5 ความเป็นปรนัย (Objectivity) เครื่องมือรวบรวมข้อมูลที่ดีจะต้องมีความเป็นปรนัยสูงกล่าวคือ จะต้องมีความเป็นปรนัย 3 ประเด็น ได้แก่

1) ความถูกต้องทางวิชาการ คือ ผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญในสาขาวิชาต่าง ๆ เห็นว่าถูกต้องตามหลักวิชา ทั้งตัว คำถาม ไม่มีข้อโต้แย้ง ทางหลักวิชาทุกคนเห็นว่าถูกต้อง

2) การให้คะแนน ต้องมีเกณฑ์การตรวจให้คะแนนที่แน่นอนไม่ขึ้นอยู่กับอารมณ์และเวลาของผู้ตรวจ จะตรวจเวลาใดก็ได้ ผลการตรวจจะคงเดิมเสมอ

3) ภาษา ภาษาที่ใช้จะต้องชัดเจน อ่านเข้าใจแจ่มแจ้ง ตรงกัน ทุกชั้น ทุกคน ไม่จะให้ใครอ่าน หรืออ่านเวลาใดก็ตาม จะเข้าใจความหมายตรงกันเสมอ เครื่องมือรวบรวมข้อมูลที่ดีจึงต้องมีความเป็นปรนัย คือ ข้อคำถามต้องถูกต้องตามหลักวิชาการ มีเกณฑ์การให้คะแนนที่แน่นอน และใช้ภาษาที่ถูกต้องชัดเจน มีใจความเดียว

2.5.4.6 ความสามารถนำไปใช้ (Usability) เครื่องมือรวบรวมข้อมูล ที่ดีนั้น จะต้องสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์ที่ต้องการใช้ได้ดี คือ

1) นำไปใช้ได้ง่าย สะดวกไม่ยุ่ง ยากซับซ้อน สามารถปฏิบัติได้โดยง่ายทั้งผู้ดำเนินงานและผู้ตอบ

2) ใช้เวลาพอเหมาะ ไม่สั้นหรือนานเกินไป เหมาะสมกับผู้ตอบ ถ้าใช้เวลานานจะทำให้เหนื่อยอ่อน ขาดการสนใจให้ตอบ ถ้าใช้เวลาน้อยเกินไป มีเนื้อหาหรือมีข้อคำถามมาก แต่ให้เวลาน้อยผู้ตอบจะเครียด วิตกกังวล หรือทำอย่างเร่งรีบ ไม่พิจารณาให้ดี จึงไม่ได้พฤติกรรมที่แท้จริง

3) ให้คะแนนง่าย สะดวก รวดเร็ว และยุติธรรม

4) คำนึงค่ากับเวลาแรงงานและงบประมาณที่เสียไป

5) แปลผลง่าย และนำผลไปใช้ได้สะดวก

จากการศึกษาสรุปได้ว่า ลักษณะเครื่องมือวัดผลสัมฤทธิ์ที่ดี หมายถึง เครื่องมือรวบรวมข้อมูลที่มีคุณสมบัติที่ดี 6 ประการ คือ ความตรง ความเที่ยง ความยากง่าย อำนาจจำแนก ความเป็นปรนัย ความสามารถนำไปใช้

2.5.5 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นการตรวจสอบระดับความสามารถหรือ ความสัมพันธ์ของบุคคลว่าเรียนรู้ได้เท่าไร มีความสามารถเพียงใด ซึ่งสามารถวัดได้โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ดังนี้

ภัทธา นิคมานัน (2534) ได้ให้ความหมาย แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบทดสอบที่วัดปริมาณความรู้ ความสามารถ ทักษะเกี่ยวกับด้านวิชาการที่เด็กได้เรียนรู้มาในอดีตว่า

รับรู้ได้มากน้อยเพียงใด โดยทั่วไปแล้วมักใช้หลังจากการทำกิจกรรม เรียบร้อยแล้ว เพื่อประเมินการเรียนรู้ว่าการสอนว่าได้ผลเพียงใด

นิภา เมธธาวิชัย (2535) ได้ให้ความหมาย แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า เป็นแบบทดสอบที่วัดความรู้ ทักษะและสมรรถภาพต่างๆ ของผู้เรียนที่เรียนรู้อย่างล้น

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2538) และ พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2534) ได้ให้ความหมายแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในทำนองเดียวกันว่า หมายถึง แบบทดสอบที่วัดความรู้ของนักเรียนที่ได้เรียนไปแล้ว ซึ่งมักจะเป็นข้อคำถามให้นักเรียนตอบด้วยกระดาษและดินสอกับให้นักเรียนปฏิบัติจริง

เยาวดี วิบูลย์ดี (2539) ได้ให้ความหมาย แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า หมายถึง แบบทดสอบวัดความรู้เชิงวิชาการมักใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เน้นการวัดความรู้ความสามารถ จากการเรียนรู้ในอดีตหรือในสภาพปัจจุบันของแต่ละบุคคล

สำเริง บุญเรืองรัตน์ (2544) ได้ให้ความหมาย แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (achievement test) เป็นแบบทดสอบที่วัดความรู้ ทักษะและสมรรถภาพทางสมรรถภาพด้านต่าง ๆ ที่เด็กได้รับจากประสบการณ์ทั้งปวงจากโรงเรียนและที่บ้าน ยกเว้นการวัดทางร่างกายความถนัดและทางบุคคลกับสังคม

จากการศึกษาสรุปได้ว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นเครื่องมือวัดสมรรถภาพทางสมอง วัดประเมินผลการเรียนรู้

2.5.6 หลักเกณฑ์ในการสร้างแบบทดสอบวัดผลทางการเรียน

ในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เยาวดี วิบูลย์ศรี (2538) และวิญญา วิลาภรณ์ (2522) กล่าวถึงหลักเกณฑ์ไว้สอดคล้องกัน ดังนี้

1. เนื้อหาหรือทักษะที่ครอบคลุมในแบบทดสอบนั้น จะต้องเป็นพฤติกรรมที่สามารถวัดผลสัมฤทธิ์ได้
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ใช้แบบทดสอบวัดนั้น ถ้านำไปเปรียบเทียบกันจะต้องให้ทุกคนมีโอกาสเรียนรู้ในสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้นได้ครอบคลุมและเท่าเทียมกัน
3. วัดให้ตรงกับจุดประสงค์ การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ควรจะวัดตามวัตถุประสงค์ทุกอย่างของการสอน และจะต้องมั่นใจว่าได้วัดสิ่งที่ต้องการจะวัดได้จริง
4. การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นการวัดความเจริญงอกงามของนักเรียน การเปลี่ยนแปลงและความก้าวหน้าไปสู่วัตถุประสงค์ที่วางไว้ ดังนั้น ครูผู้สอนควรจะทราบมาก่อนเรียน ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถอย่างไร เมื่อเรียนเสร็จแล้วจะมีความรู้แตกต่างจากเดิมหรือไม่ โดยการทดสอบก่อนเรียนและทดสอบหลังเรียน

5. การวัดผลเป็นการวัดผลทางอ้อม เป็นการยากที่จะใช้ข้อสอบแบบเขียนตอบวัดพฤติกรรมตรง ๆ ของบุคคลได้ คือ การตอบสนองต่อข้อสอบ ดังนั้น การเปลี่ยนวัตถุประสงค์ให้เป็นพฤติกรรมที่จะสอบ จะต้องทำอย่างรอบคอบและถูกต้อง

6. การวัดการเรียนรู้ เป็นการยากที่จะวัดทุกสิ่งทุกอย่างที่สอนได้ สิ่งที่วัดได้เป็นเพียงตัวแทนของพฤติกรรมทั้งหมดเท่านั้น ดังนั้น ต้องมั่นใจว่าสิ่งที่วัดนั้นเป็นตัวแทนแท้จริงได้

7. การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นเครื่องช่วยพัฒนาการสอนของครู และเป็นเครื่องช่วยในการเรียนของเด็ก

8. ในการศึกษาที่สมบูรณ์นั้น สิ่งสำคัญไม่ได้อยู่ที่การทดสอบแต่เพียงอย่างเดียว การทบทวนการสอนก็เป็นสิ่งสำคัญยิ่ง

9. การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ควรจะเน้นในการวัดความสามารถในการใช้ความรู้ให้เป็นประโยชน์ หรือการนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ ๆ

10. ควรใช้คำถามให้สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาและวัตถุประสงค์ที่วัด

11. ให้ข้อสอบมีความเหมาะสมกับนักเรียนในด้านต่าง ๆ เช่น ความยากง่าย พอเหมาะสมมีเวลาพอสำหรับนักเรียนในการทำข้อสอบ

จากการศึกษาสรุปได้ว่า การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ควรจะวัดตามวัตถุประสงค์ทุกอย่างของการสอน เนื้อหาหรือทักษะที่ครอบคลุม จะต้องสามารถวัดผลสัมฤทธิ์ได้ถ้านำไปเปรียบเทียบกันจะต้องให้ทุกคนมีโอกาสเรียนรู้ในสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ได้ครอบคลุม

2.5.7 ชนิดของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

นักการศึกษาหลายท่านได้แบ่งชนิดของแบบทดสอบ ไว้ดังนี้

สุทธิวรรณ พิศศักดิ์โสภณ (2559) ได้ให้ความหมาย ชนิดของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ไว้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พอจำแนกได้ 2 แบบ ดังนี้

2.5.7.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ครูสร้างขึ้นเอง

2.5.7.2 แบบทดสอบมาตรฐาน

ในที่นี้จะกล่าวถึงเฉพาะแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ครูสร้างขึ้นเอง เพื่อใช้วัดความรู้ความสามารถของนักเรียน พอจำแนกออกได้ ดังนี้

1) ชนิดที่ผู้สอบเป็นผู้ให้คำตอบ ได้แก่

1.1) แบบทดสอบแบบอัตนัย หรือความเรียง (Subjective Test or Essay Test) จำแนกออกเป็น

1.1.1) แบบจำกัดคำตอบ (Restricted – response type)

1.1.2) แบบไม่จำกัดคำตอบ (Unrestricted – response type)

1.2) แบบทดสอบแบบเติมคำหรือตอบสั้น (Completion or Short-Answer Test)

2) แบบทดสอบชนิดที่ให้ผู้สอบเลือกคำตอบ ได้แก่

2.1) แบบทดสอบแบบถูกผิด (True – False Test)

2.2) แบบทดสอบแบบจับคู่ (Matching Test)

2.3) แบบทดสอบแบบเลือกตอบ (Multiple Choice Test)

อำนาจ เลิศขยันดี (2533) แบ่งแบบทดสอบออกเป็น 18 ชนิดดังนี้

1. แบบทดสอบชนิดเลือกตอบ แบบทดสอบชนิดนี้มีลักษณะประกอบด้วยคำถาม 1 คำถาม มีตัวเลือก 4-5 ตัวเลือก

2. แบบทดสอบถูก – ผิด แบบทดสอบชนิดจัดว่าเป็นแบบเลือกตอบอีกอย่างหนึ่ง แต่มีเพียงถูกหรือผิด หรือมีสองตัวเลือก

3. แบบทดสอบแบบจับคู่ ลักษณะของแบบทดสอบจัดว่าเป็นแบบเลือกตอบอีกชนิดหนึ่ง แต่มีตัวเลือกจำนวนคงที่และภายหลังการคัดเลือกตัวเลือกที่ถูกไปแล้วจำนวนตัวเลือกนี้จะลดน้อยลงไปเรื่อย ๆ

4. แบบทดสอบให้เขียนตอบ แบบทดสอบชนิดนี้มีหลายลักษณะ เช่น ให้เป็นแบบเติมคำหรือเติมข้อความสั้น ๆ หรือให้เขียนบรรยายแสดงความคิดเห็น

5. แบบทดสอบความเร็วในการคิด ลักษณะของแบบทดสอบความเร็วจะประกอบด้วยข้อคำถามง่าย ๆ แต่มีข้อคำถามจำนวนมากๆ ให้ความเวลาในการทำข้อสอบน้อยๆ คะแนนที่ได้จะเป็นตัวเลขที่ชี้ให้เห็นถึงความเร็วในการคิด การทำข้อสอบ

6. แบบทดสอบแบบไม่จำกัดเวลา แบบทดสอบชนิดนี้ ประกอบด้วย ข้อคำถามที่ค่อนข้างยาก ต้องใช้เวลาในการคิดทำข้อสอบเป็นเวลานาน ดังนั้นจะไม่จำกัดเวลาในการทำข้อสอบ ให้ผู้สอบคิดจนว่าจะเสร็จ

7. แบบทดสอบที่วัดความสามารถขั้นสูงสุด แบบทดสอบลักษณะนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อวัดความสามารถขั้นสูงสุดของผู้สอน ผู้สอนต้องพยายามทำข้อสอบให้คะแนนมากที่สุด คะแนนจะเป็นตัวชี้วัดถึงความสามารถขั้นสูงสุด เช่น การสอบวัดทางด้านสติปัญญา หรือการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

8. แบบทดสอบที่วัดคุณลักษณะเฉพาะอย่าง แบบทดสอบนี้มีจุดมุ่งหมายวัดความสามารถบางอย่างบางประการ หรือคุณลักษณะที่ต้องการวัดเพียงบงลักษณะเท่านั้น เช่น แบบทดสอบวัดความสนใจในวิชาชีพหรือแบบวัดบุคลิกภาพ เป็นต้น

9. แบบทดสอบแบบปรนัย เป็นแบบทดสอบที่ประกอบด้วยคุณลักษณะ 3 ประการคือ
 - 9.1 คำถามที่ใช้ถาม เป็นคำถามที่ชัดเจน ถามตรงจุด อ่านแล้วรู้ว่าถามอะไร
 - 9.2 เกณฑ์การตรวจให้คะแนน ได้กำหนดไว้ชัดเจน ตรวจก็ได้คะแนนตรงกันเท่ากัน
 - 9.3 การแปรผล ทุกคนที่แปลผลย่อมแปลได้ตรงกัน เช่น ใครทำข้อสอบได้ คือ คนเก่ง ใครทำข้อสอบไม่ได้ คือ คนเรียนอ่อน
10. แบบทดสอบแบบอัตนัย แบบทดสอบนี้เน้นที่คนออกข้อสอบเป็นคนตรวจและ ให้คะแนน การให้คนตรวจย่อมมีข้อยุ่งยากหลาย ๆ ประการเกี่ยวกับเกณส์ในตัวคน
11. การทดสอบที่ใช้การเขียน-ตอบ การทดสอบลักษณะนี้อาจจะใช้เป็นแบบลักษณะของแบบทดสอบในข้อ 1, 2, 3, 4 ดังที่กล่าวมา เรียกว่า แบบทดสอบที่เป็นการทดสอบที่ใช้เขียนตอบ
12. การทดสอบที่ไม่ใช้การเขียน การทดสอบลักษณะนี้ไม่ใช้การเขียนตอบ แต่เป็นแบบสังเกตพฤติกรรมจากการกระทำโดยตรง เช่น การทดสอบพลศึกษา การทดสอบด้านการปฏิบัติในวิชาช่าง ประเภทต่าง ๆ
13. การทดสอบที่ใช้นักเรียนเป็นกลุ่ม การทดสอบที่ใช้ลักษณะนักเรียนทดสอบ เป็นกลุ่มส่วนมากมักใช้ Paper – Pencil test เพราะสามารถสอบนักเรียนได้พร้อม ๆ กันถึงแม้ นักเรียนจะมีจำนวนมาก
14. แบบทดสอบที่ต้องสอบครั้งละ 1 คน การทดสอบที่สอบกับนักเรียนเพียง 1 คน มักเป็นแบบการสอบเพื่อตรวจสอบข้อบกพร่องทางการด้านเรียน หรือ เป็นการสอบความพร้อมทางด้าน การเรียน ความพร้อมด้านการฟัง ความพร้อมด้านการอ่าน และโดยเฉพาะการสอบด้านการ ปฏิบัติงาน ซึ่งต้องดูพฤติกรรมมาต่อกับปฏิกิริยาของผู้เข้าสอบด้วย การสอบเป็นกลุ่มทำให้ไม่สามารถสังเกต พฤติกรรมของนักเรียนโดยตรงได้
15. แบบทดสอบที่ใช้ภาษา แบบทดสอบนี้เน้นที่ใช้ภาษาเป็นการสื่อความหมาย เหมาะ สำหรับนักเรียนที่สามารถอ่านหนังสือได้เร็ว
16. แบบทดสอบที่ไม่ใช้ภาษา แบบทดสอบชุดนี้จะเหมาะกับเด็กเล็ก ๆ ที่ไม่สามารถสื่อ ความหมายด้วยการพูดหรือการเขียนได้
17. แบบทดสอบที่ต้องการเจาะกระบวนการคิดตอบ แบบทดสอบลักษณะนี้ผู้สอบ ไม่สนใจว่าใครคิดได้หรือไม่ แต่มีความสนใจที่ผู้เข้าสอบคิดอย่างไร
18. แบบทดสอบแบบการสร้างจินตภาพ ลักษณะแบบทดสอบนี้เน้นให้ผู้เข้าสอบแสดง ความรู้ความคิดต่อสิ่งเร้าต่าง ๆ ที่ตนได้พบเห็น ผู้เข้าสอบจะบ่งแสดงอาการตอบสนองออกมาเป็น ความรู้สึกนึกคิดทัศนคติต่าง ๆ ต่อสิ่งเร้าที่ปรากฏอยู่ ตัวแบบทดสอบที่ใช้เป็นสิ่งเร้า จะมีลักษณะไม่ ชัดเจน เพราะต้องการเป็นตัวการที่ให้ผู้สอบแสดงพฤติกรรม ความรู้สึกในตนตอบสนองออกมาเท่านั้น เมื่อไรที่ตัวแบบทดสอบมีความชัดเจนไม่ถือว่าเป็นการสอบเพื่อวัดการสร้างจินตภาพ การสอบลักษณะ

นี้จึงเหมาะกับบุคคลที่จิตไม่สมประกอบ คนเหล่านี้เมื่อพบเห็นภาพสลัวๆ ไม่ชัดเจน ก็จะระบายความรู้สึกนึกคิดที่เป็นปัญหาออกมา ผู้วัดผลก็จะแปลพฤติกรรมที่แสดงออกมานั้นให้เขารู้ว่าเป็นคนอย่างไร มีปัญหาหรือไม่

จากการศึกษาสรุปได้ว่า ชนิดของแบบทดสอบ หรือชุดของคำถามที่สร้างขึ้น มีอยู่หลายชนิดด้วยกัน ผู้สร้างแบบทดสอบจะต้องเลือกใช้เนื้อหาให้เหมาะสมกับรายวิชาที่สอบเพื่อก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด

2.6 ความพึงพอใจ

2.6.1 ความหมายของความพึงพอใจ

กาญจนา อรุณสุขรุจี (2546) ได้ให้ความหมายว่า ความพึงพอใจของมนุษย์ เป็นการแสดงออกทางพฤติกรรมที่เป็นนามธรรม ไม่สามารถมองเห็นเป็นรูปร่างได้ การที่เราจะทราบว่าบุคคลมีความพึงพอใจหรือไม่ สามารถสังเกตโดยการแสดงออกที่ค่อนข้างสลับซับซ้อน และต้องมีสิ่งเร้าที่ตรงต่อความต้องการของบุคคล จึงจะทำให้บุคคลเกิดความพึงพอใจ ดังนั้นการสร้างสิ่งเร้าจึงเป็นแรงจูงใจของบุคคลนั้นให้เกิดความพึงพอใจในงานนั้น

พิมพ์ศุภางค์ พลศึก (2553) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกหรือเจตคติ ที่ทำให้เกิดความสุข ความพอใจที่ได้รับการตอบสนอง ทางร่างกายหรือจิตใจ จากการถูกปฏิบัติตามภาระหน้าที่นั้น ๆ

สุภารัตน์ ไตรยวงศ์ (2555) ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกทำที่ของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ ในสถานการณ์หนึ่งหนึ่งที่เอนเอียงไปทางบวก ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกมาหลังจากที่ได้รับประสบการณ์ในสิ่งที่ตรงตามความต้องการหรือเป็นความรู้สึกมีความสุขเมื่อได้รับ ผลสำเร็จตามความมุ่งหมาย

ไชยันต์ หงส์มาลา (2556) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความพอใจความชอบใจ และมีความสุข ที่ความต้องการหรือเป้าหมายที่ตั้งไว้บรรลุผลที่สมหวังนั่นเอง

อานนท์ เอี่ยมอาจ (2556) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่ดี หรือทัศนคติ ที่ดีของบุคคล หรือภาวะทางอารมณ์ ความรู้สึกทางบวกของบุคคล ที่เป็นผลมาจากการเปรียบเทียบ สิ่งที่คาดหวังไว้ กับสิ่งที่ได้รับจริง จากลักษณะของการให้บริการ ซึ่งมักเกิดจากการได้รับการตอบสนองตามที่ตนต้องการ ก็จะเกิดความรู้สึกที่ดีต่อสิ่งนั้น ตรงข้ามกันหาความต้องการของตน ไม่ได้รับการตอบสนอง ความไม่พึงพอใจก็จะเกิดขึ้น

Phillip (1965) ได้ให้ความหมายว่า เป็นความสุข ความสบายที่ได้รับจากสภาพแวดล้อมทางกายภาพเป็นความสุขสบายที่เกิดจากการเข้าร่วม ได้รู้ได้เห็นในกิจกรรมนั้นๆ

Benjamin (1973) ได้ให้ความหมายว่า ทำที่ต่างๆ ไปที่เป็นผลมาจากทำที่ที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ 3 ประการ คือ

1. ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรม
2. ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับบุคคล
3. ลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่ม

Risser (1975) ได้ให้ความหมายว่า ความพึงพอใจของแต่ละคนเกิดจากการได้รับประสบการณ์ หรือบรรลุในสิ่งที่คาดหวัง

Campbell (1976) ได้ให้ความหมายว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกภายในที่แต่ละคนเปรียบเทียบระหว่างความคิดเห็นต่อสภาพการณ์ที่อยากให้เป็นหรือคาดหวังหรือรู้สึกว่าจะสมควรจะได้รับ ผลที่ได้จะเป็นความพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจเป็นการตัดสินของแต่ละบุคคล

Donabedian (1980) ได้ให้ความหมายว่า ความพึงพอใจของผู้รับบริการ หมายถึง ผู้บริการประสบความสำเร็จในการทำให้สมดุระหว่างสิ่งที่ผู้รับบริการให้ค่ากับความคาดหวังของผู้รับบริการ และประสบการณ์นั้นเป็นไปตามความคาดหวัง

จากการศึกษาสรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกทางบวกทำให้เกิดความสุข เป็นการแสดงออกทางพฤติกรรมที่เป็นนามธรรม

2.6.2 วิธีการสร้างความพึงพอใจ

การศึกษาจะมีความสัมพันธ์ และความพึงพอใจที่ดีต่อการเรียนต้องมีการสร้างความ พึงพอใจในการเรียนตั้งแต่เริ่มต้นให้แก่ผู้เรียนซึ่งการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนความพึงพอใจเป็นสิ่งสำคัญ ที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนทำงานที่ได้รับมอบหมายหรือการปฏิบัติให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ ให้คำแนะนำ ปรึกษาจึงต้องคำนึงถึงความพึงพอใจซึ่งในปัจจุบันผู้สอนเป็นเพียงผู้อำนวยการความสะดวกหรือให้คำแนะนำ ปรึกษา จึงต้องคำนึงถึงความพึงพอใจในการเรียนรู้การกระทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้ หรือการปฏิบัติงาน

รัตนศักดิ์ พัททอง (2556) มีแนวคิดพื้นฐานที่แตกต่างกันอยู่ 2 ลักษณะดังต่อไปนี้

1. ความพึงพอใจนำไปสู่ การปฏิบัติงานการตอบสนองความต้องการของผู้ปฏิบัติงานจนถึงความพึงพอใจจะกระทำให้เกิดแรงจูงใจในการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานที่สูงกว่าผู้ที่ไม่ได้รับการตอบสนองที่สนองตามแนวคิดดังกล่าว

2. ผลของการปฏิบัติงานไปสู่ความพึงพอใจ ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ระหว่างพึงพอใจและการปฏิบัติงานจะเชื่อมโยงด้วยปัจจัยอื่นๆ ผลของการปฏิบัติงานที่ดีจะนำไปสู่ผลของการตอบแทนที่เหมาะสมซึ่งในที่สุดจะนำไปตอบสนองความพึงพอใจในรูปของรางวัลหรือผลตอบแทนภายในและ

ผลตอบแทนภายนอกโดยผ่านการรับรู้เกี่ยวกับความยุติธรรมของผลตอบแทนซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ของการตอบแทนที่รับรู้แล้วความพึงพอใจย่อมเกิดขึ้น

2.6.3 การวัดความพึงพอใจ

รัตนศักดิ์ พิภทอง (2556) กล่าวว่า การวัดความพึงพอใจนั้นมีขอบเขตที่จำกัดอาจมีความคลาดเคลื่อนขึ้นถ้าบุคคลเหล่านั้นแสดงความคิดเห็นไม่ตรงกับความรู้สึกที่แท้จริงซึ่งความคลาดเคลื่อนเหล่านี้ ย่อมเกิดขึ้นได้เป็นธรรมดาของวัตถุทั่วไปการวัดความพึงพอใจนั้นสามารถทำได้หลายวิธีดังต่อไปนี้

1. การใช้แบบสอบถาม เพื่อต้องการทราบความคิดเห็นซึ่งสามารถกระทำได้ในลักษณะกำหนด คำตอบให้เรื่องหรือตอบคำถามอิสระคำถามดังกล่าวอาจถามความพอใจในด้านต่าง ๆ
2. การสัมภาษณ์เป็นวิธีวัดความพึงพอใจทางตรงซึ่งต้องอาศัยเทคนิคและวิธีการที่ดีจึงจะได้ข้อมูลที่เป็นจริง
3. การสังเกตเป็นวิธีวัดความพึงพอใจโดยการสละ สังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมาย ไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูดจากริยาท่าทาง วิธีนี้ต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจังและสังเกตอย่างมีระเบียบ แบบแผน

ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2552) กล่าวถึง การประเมินข้อมูลจากแบบสอบถามว่าส่วนใหญ่แบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า มีลักษณะเป็นช่องแสดงระดับความคิดเห็นของผู้ตอบที่มีต่อข้อความนั้น ๆ โดยทั่วไปมีอยู่ 5 ระดับ เช่น มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อยและน้อยที่สุดในการวิเคราะห์ข้อมูลจะกำหนดเป็นคะแนนโดยใช้หลักดังนี้

5 หมายถึง มากที่สุด	ระดับคะแนน 4.50 - 5.00
4 หมายถึง มาก	ระดับคะแนน 3.50 - 4.49
3 หมายถึง ปานกลาง	ระดับคะแนน 2.50 - 3.49
2 หมายถึง น้อย	ระดับคะแนน 1.50 - 2.49
1 หมายถึง น้อยที่สุด	ระดับคะแนน 1.00 - 1.49

จากการศึกษาสรุปได้ว่า ความพึงพอใจวัดได้ทั้งทางบวกและทางลบโดยสามารถวัดได้จากเครื่องมือที่แตกต่างกัน

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.7.1 งานวิจัยในประเทศ

2.7.1.1 งานวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบผสมผสาน

สายชล จินใจ (2550) ได้ศึกษาการพัฒนาารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน (Blended Learning) รายวิชาการเขียนโปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์1 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ พบว่า 1) การสังเคราะห์รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานรายวิชาการเขียนโปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ 1 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ได้รูปแบบประกอบด้วย การสอนแบบบรรยายปฏิสัมพันธ์ การสอนแบบชี้แนะ การสอนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ผ่านระบบเครือข่าย และการสอนแบบมีส่วนร่วม ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์

กุลธวัช สมารักษ์ (2555) ได้ศึกษารูปแบบการเรียนแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยใช้กรณีศึกษาด้วยวิดีโอแฮร์ริง เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ผลจากการวิจัย พบว่า นักศึกษาที่เรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนแบบผสมผสานผ่าน เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยใช้กรณีศึกษาด้วยวิดีโอแฮร์ริง มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ดรุณณา นาชัยฤทธิ์ (2557) ได้ศึกษาการพัฒนาารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานการเรียนรู้ร่วมกันเป็นทีมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ / ศึกษาศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาที่เรียนด้วยรูปแบบที่พัฒนาขึ้นมีความสามารถในการเรียนรู้ร่วมกันเป็นทีมอยู่ในระดับดีมาก และความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้กรณีศึกษาอยู่ในระดับดีมาก

ธัญพร วนิชฤทธา (2557) ได้ศึกษาการพัฒนาารูปแบบการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ แบบผสมผสานด้วยหลักการสื่อสารเพื่อการพัฒนาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เป็นทีม พบว่า 1. รูปแบบการแลกเปลี่ยนเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยหลักการสื่อสารเพื่อการพัฒนาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เป็นทีมของกลุ่มกองทุนหลักประกันสุขภาพในระดับท้องถิ่น 2. ผลการใช้รูปแบบการแลกเปลี่ยนเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยหลักการสื่อสารเพื่อการพัฒนาผลการวิจัยพบว่ากองทุนหลักประกันสุขภาพในระดับท้องถิ่นมีคะแนนและการเรียนรู้เป็นทีมของตนเองหลังจากได้ใช้รูปแบบสูงกว่าคะแนนก่อนการใช้รูปแบบอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติในทุกด้าน

2.7.1.2 งานวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

บรรพต แสนสุวรรณ (2550) ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า

- 1) นักเรียนที่เรียนด้วย กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมีทักษะชีวิตและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสุขศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
- 2) นักเรียนที่เรียน ด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมีทักษะชีวิตและคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด คือสูงกว่าร้อยละ 70 และ
- 3) นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมีเจตคติต่อกิจกรรมการเรียนการสอนสุขศึกษาอยู่ในระดับมาก

ประไพพิมพ์ สุขพลี (2550) ทำการศึกษาเรื่อง ผลของกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมตามแนวรูปแบบ ทีม เกม ทิวนาเม้นท์มีต่อการพัฒนาความรู้เรื่องการสื่อสารเพื่อรักษาสัมพันธ์ภาพระหว่างบุคคล พบว่า 1) ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้การสื่อสารเพื่อรักษาสัมพันธ์ภาพระหว่างบุคคลหลังเรียน ในกลุ่มทดลองสูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้การสื่อสารเพื่อรักษาสัมพันธ์ภาพระหว่างบุคคลก่อนเรียนในกลุ่มทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ.05 2) ค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการอธิบายการพูดเพื่อรักษาสัมพันธ์ภาพระหว่างบุคคลในสถานการณ์ต่างๆหลังเรียนในกลุ่มทดลองสูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการอธิบายการพูดเพื่อรักษาสัมพันธ์ภาพระหว่างบุคคลก่อนเรียนในกลุ่มทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ.05

อรอุมา คำประกอบ (2550) ทำการศึกษาเรื่อง เปรียบเทียบพฤติกรรมการทำงานกลุ่มหลังจากได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือ พบว่า นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือมีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สมาชิกทุกคนในกลุ่มตระหนักถึงหน้าที่ของตนเองและปฏิบัติในการทำงานกลุ่มในฐานะสมาชิกที่ดีของกลุ่ม

ลักษณนารา ยะแก้ว (2556) ได้ศึกษา เรื่อง การพัฒนาพฤติกรรมการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา โดยการสอนแบบมีส่วนร่วม พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งผลให้เกิดประสิทธิภาพความสำคัญต่อการพัฒนาพฤติกรรมการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาในการเรียนวิชาหลักการตลาด โดยการสอนแบบมีส่วนร่วม นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีความรู้ความเข้าใจและสามารถทำข้อสอบได้คะแนนสูงมากกว่าเดิม ทำให้พฤติกรรมการเรียนของนักศึกษาเป็นไปตามประสงค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังการสอนแบบมีส่วนร่วมสูงกว่าก่อนเรียนได้ตามเกณฑ์มาตรฐานของหลักสูตร

2.7.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Fraze (2003) ได้ศึกษาการใช้ความสัมพันธ์กันของสิ่งที่สนับสนุนการมีส่วนร่วมในการเรียนแบบผสมผสานโดยมีกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยการสำรวจสิ่งที่สนับสนุนการเรียนแบบผสมผสานเพื่อใช้เพิ่มกลยุทธ์ปรับปรุงและสนับสนุนต่อการเรียนกับการมีส่วนร่วมโดยตรงในหลักสูตรที่จะทำให้เกิดความพึงพอใจในนักเรียนพบว่านักเรียนมีความสัมพันธ์กันในบางครั้งโดยการใช้การอภิปรายออนไลน์และมีความพึงพอใจในบางครั้งกับการลดเวลาในการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ลงจากผลการศึกษาไม่พบความแตกต่างระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองในแง่ของการเข้าใจรับรู้ ความพึงพอใจการรับรู้ความสามารถของตนเองหรือการมีส่วนร่วมในการอภิปรายออนไลน์

Fernando, Genoveva, Daniel and Jose (2005) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง รูปแบบการเรียนการสอนการเรียนรู้บนเว็บ ด้วยวิธีการเรียนรู้แบบผสมผสาน การวิจัยและพัฒนาในรูปแบบการเรียนการสอนนี้มุ่งเน้นในการใช้ทรัพยากรทางด้านเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสมกับรูปแบบและการออกแบบการจัดการเรียนการสอน ผลการวิจัยพบว่า การเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดคือ การเรียนรู้บนเว็บด้วยวิธีการเรียนรู้แบบผสมผสานซึ่งเป็นการรวมการเรียนรู้ด้วยตนเองให้อยู่บนเว็บ

Grant (2011) ได้ทำการศึกษาประสบการณ์การทำงานกลุ่มภายในห้องเรียนโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือและการจัดทีมโดยศึกษาเน้นที่การจัดกิจกรรมสัมพันธ์ภายในกลุ่มและความรับผิดชอบของสมาชิกกลุ่ม ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนรายงานผลของการจัดประสบการณ์แบบกลุ่มว่า พวกเขาได้รับการสนับสนุนในการทำงานมากกว่าการเรียนปกติแบบเดิม ในปลายภาคเรียน นักเรียนหลายคนได้รายงานผลว่าความสามารถในการทำงานในด้านการสื่อสาร มิตรภาพ และความรับผิดชอบในทีมมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทำให้เกิดความพึงพอใจในผลงาน

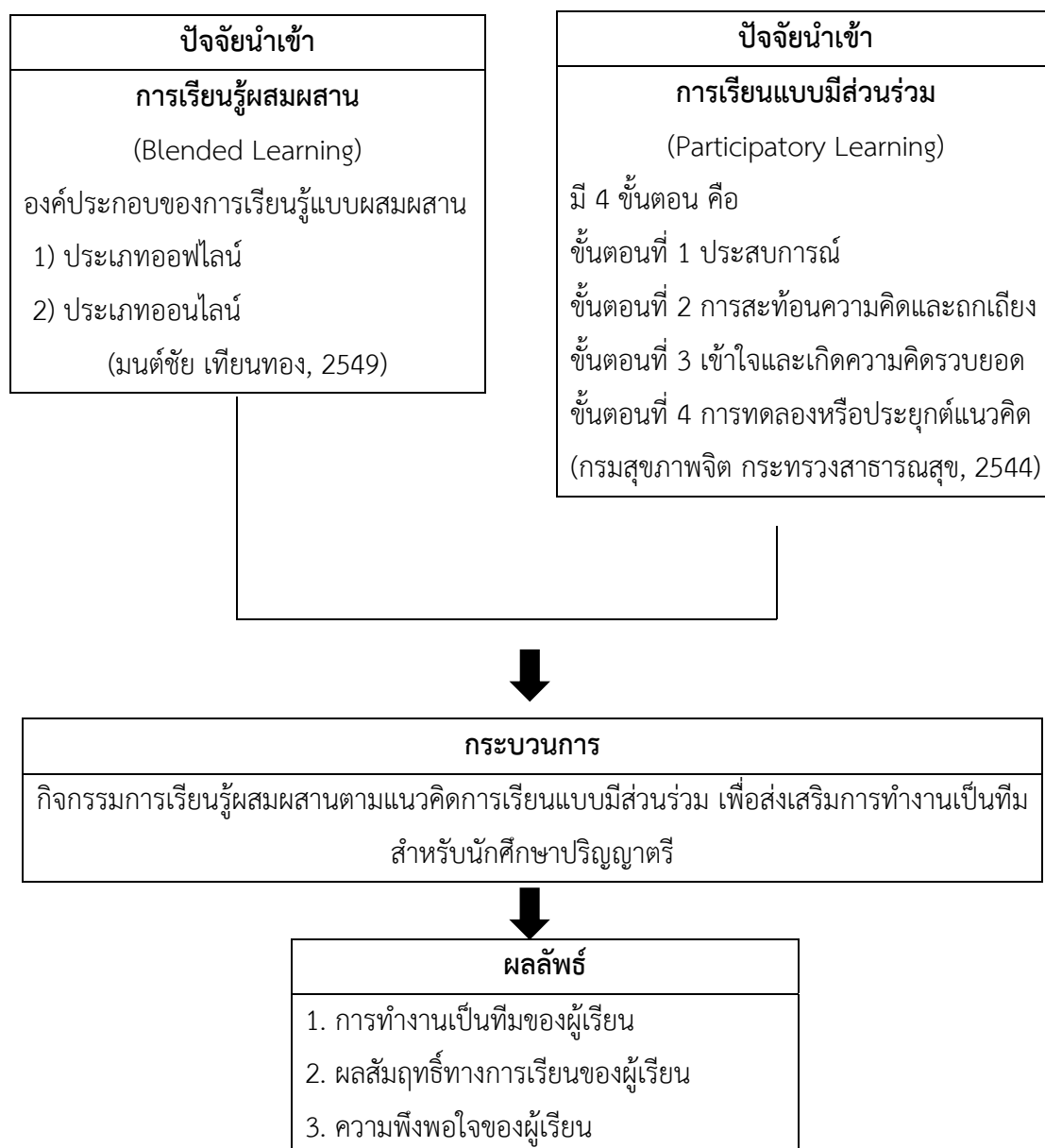
Nicholas (2012) ได้ศึกษาพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักเรียน ครู และผู้บริหารโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา ในการสร้างประสิทธิภาพการทำงานแบบทีม เพื่อส่งเสริมกำลังใจในการทำงานแบบมีส่วนร่วม การติดต่อดสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ความร่วมมือของสมาชิกและผู้นำที่ดีจะช่วยให้บทบาทของสมาชิกแต่ละคนมีความสำคัญ ผลการวิจัยพบว่า สามารถเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานเป็นทีม และแก้ข้อบกพร่องในการบริหารงาน

Rasih (2014) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการจัดการเรียนรู้แบบทีม การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินประสิทธิภาพของสื่อสังคมออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการเรียนการสอนและการเรียนรู้ตามสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เป็นทีม ผลจากการวิจัยพบว่า การใช้ Facebook สร้างการเรียนรู้ ประสบการณ์การเรียนรู้และความสามัคคีในทีมเพิ่มมากขึ้น

จากการศึกษางานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ พบว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มที่สมาชิกในกลุ่มมีบทบาทหน้าที่ในการทำงานมีเป้าหมายเดียวกัน จึงส่งผลทำให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้ มีความพึงพอใจกับการเรียนและการเรียนรู้ผสมผสานก็มีการเรียนแบบเผชิญหน้าและใช้สื่อการเรียนออนไลน์จึงทำให้เกิดความเข้าใจในการเรียนและพัฒนาการเรียนได้มากกว่าการเรียนรายบุคคล ซึ่งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจะเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการทำงานวิจัยต่อไป

2.8 กรอบแนวคิดของการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ผสมผสานตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมการทำงานเป็นทีม สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี สามารถสรุปแนวความคิดการวิจัย ตามภาพกรอบแนวคิดของการวิจัย ไว้ดังนี้



ภาพที่ 2.1 กรอบแนวคิดของการวิจัย