

ผลของการจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ชที่มีต่อความรู้
และความสามารถในการสร้างสื่อสำหรับชั้นเรียนรวมของนักศึกษา
สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

THE EFFECTS OF ACTIVE LEARNING WITH COACHING TOWARDS
KNOWLEDGE AND INSTRUCTIONAL MEDIA PRODUCTION ABILITY FOR
INCLUSIVE CLASS OF EDUCATIONAL TECHNOLOGY UNDERGRADUATES

ดวงดาว รุ่งเจริญเกียรติ / Daungdao Rungchareankiat ¹

เจษฎา บุญมาโฮม / Jesada Boonmahome ²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความรู้การสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษาก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ชและหลังกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) เปรียบเทียบความสามารถในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษาหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ชกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และ 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้จากสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษากับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 26 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ชในรายวิชาสื่อและนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนที่มีภาวะบกพร่อง 2) แบบทดสอบความรู้ในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวม 3) แบบประเมินความสามารถในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวม และ 4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที

ผลการวิจัยพบว่า

1. ความรู้ในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษาหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ชสูงกว่าก่อนเรียน และสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความสามารถในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษาหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ช สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

Assistant Professor Ph.D., Faculty of Education, Nakhon Pathom Rajabhat University

² รองศาสตราจารย์, คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

Associate Professor, Faculty of Education, Nakhon Pathom Rajabhat University

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องคำนามของนักเรียนชั้นเรียนรวมที่เรียนด้วยสื่อของนักศึกษาสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้น, การโค้ช, สื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวม

ABSTRACT

The purposes of this research were to: 1) compare the knowledge of instructional media production for inclusive class of educational technology undergraduates before and after learning by using active learning with coaching; 2) compare the instructional media production ability for inclusive class of educational technology undergraduates after learning by using active learning with coaching to the set criterion; and 3) compare the Grade 5 students' learning achievement after learning through the created instructional media with set criterion. The samples of the study were 26 educational technology undergraduates at Nakhon Pathom Rajabhat University, selected by cluster random sampling technique. The research instruments were: 1) lesson plans based on active learning with coaching in Media and Innovation for Disabled Learners, 2) an achievement test on knowledge of instructional media production for inclusive class, 3) an evaluation form of instructional media production abilities for inclusive class, and 4) an achievement test of Thai Language. The data were statistically analyzed by using percentage, arithmetic mean, standard deviation, and t-test.

The results of the study were as follows:

1. The knowledge of instructional media production for inclusive class of educational technology undergraduates after learning by using active learning with coaching was significantly higher than that of before and of the set criterion of 70% at .05 level significance.

2. The instructional media production abilities for inclusive class of educational technology undergraduates after learning by using active learning with coaching was significantly higher than the set criterion of 70 % at .05 level significance.

3. The Thai learning achievement in the topic of nouns of students in an inclusive class after learning through the created instructional media was higher than the set criterion of 70%.

Keywords: active learning, coaching, media for inclusive class student

บทนำ

ความหลากหลายของผู้เรียนเป็นประเด็นที่ได้รับความสนใจในปัจจุบัน เพราะการอยู่ร่วมกันของบุคคลที่มีความแตกต่างด้วยวิธีการสร้างสรรค์จะทำให้สังคมเกิดความสงบสุขและเจริญก้าวหน้าเป็นอย่างดี การจัดการศึกษาจึงเน้นสิทธิและความเสมอภาคทางการศึกษาเพื่อรองรับความหลากหลายของผู้เรียนในสถานศึกษา โดยเฉพาะผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษ เพราะผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษมีลักษณะทางจิตวิทยาที่แตกต่างจากผู้เรียนทั่วไป ปัจจุบันประเทศไทยมีจำนวนผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษมากกว่า 500,000 คน โดยจังหวัดนครปฐมมีสถานศึกษาที่รับผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษเข้าศึกษา จำนวน 143 โรงเรียน (ยุวดี วิริยางกูร และคณะ, 2564) อย่างไรก็ตาม ปรัชญาการศึกษาทั่วโลกเชื่อว่าผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษสามารถเรียนรู้และพัฒนาได้ การจัดการศึกษาสำหรับผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษจึงเป็นประเด็นสำคัญที่กล่าวไว้ในกฎหมายของไทย เช่น รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 พระราชบัญญัติส่งเสริมคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ. 2550 และพระราชบัญญัติการจัดการศึกษาสำหรับคนพิการ พ.ศ. 2551 ดังนั้น การเรียนรวมจึงเป็นการตอบสนองความต้องการและสร้างความเสมอภาคทางการศึกษาให้กับผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษ

การเรียนรวม (inclusive) คือ การจัดการศึกษาให้ผู้เรียนมีโอกาสทางการศึกษาระหว่างผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษและผู้เรียนปกติ โดยได้รับการจัดการศึกษาและกิจกรรมต่างๆ จากสถานศึกษาอย่างเหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนยอมรับและดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมอย่างมีคุณภาพ ไม่มีข้อจำกัดและอุปสรรคใดๆ ตามศักยภาพของผู้เรียน การเรียนรวมจึงตอบสนองความต้องการของผู้ที่มีความต้องการพิเศษและผู้เรียนปกติในโรงเรียนปกติ การเรียนรวมจึงเป็นรูปแบบการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนามนุษย์ที่ได้รับความสนใจในปัจจุบัน (दनया อินจำปา และคณะ, 2561; พลรพี ทูมมาพันธ์, 2565) จากผลการสำรวจของมารีนา ศรีวรรณยศ และคณะ (2563) พบว่า ปัญหาการจัดการเรียนรู้ชั้นเรียนรวมในระดับประถมศึกษา คือ ครูการศึกษาพิเศษไม่เพียงพอต่อจำนวนนักเรียน ผู้สอนไม่สามารถสอนผู้เรียนให้เรียนรู้ได้เต็มศักยภาพ เพราะไม่มีความรู้และทักษะการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนรวม และขาดสื่อการสอนที่มีประสิทธิภาพ ทั้งนี้เพราะสื่อการเรียนรู้มีบทบาทสำคัญในการช่วยส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ของผู้สอนและกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน สื่อการเรียนรู้สำหรับชั้นเรียนรวมเป็นเครื่องมือหรือวัสดุอุปกรณ์ที่ให้จัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนที่ผู้เรียนปกติเรียนรวมกับผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษ โดยสื่อการเรียนรู้สำหรับชั้นเรียนรวมจะส่งเสริมผู้เรียนทั้งสองประเภทให้เรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สื่อการเรียนรู้ในชั้นเรียนต้องน่าสนใจและหลากหลาย สื่อที่เหมาะสมกับผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษมักเป็นของจริงที่อยู่ใกล้ตัวเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษจะเข้าใจเนื้อหาได้ดีเมื่อได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง โดยสื่อนั้นต้องเคลื่อนไหวอย่างมีทิศทาง มีสีสันน่าสนใจเป็นเรื่องราวที่สนุกเพลิดเพลินไม่น่าเบื่อ (จินตหรา พงศ์พิพัฒน์, 2562; ยุวดี วิริยางกูร และคณะ, 2564) ดังนั้น การสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในชั้นเรียนรวมจึงมีความสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ของผู้สอนชั้นเรียนรวม

สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม มุ่งผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติที่สามารถสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ โดยเฉพาะการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมซึ่งเป็นลักษณะของสื่อที่มีลักษณะ

เฉพาะกลุ่มและได้รับความสนใจในปัจจุบัน คณะกรรมการบริหารสาขาวิชาจึงกำหนดให้นักศึกษาทุกคนต้องเรียนวิชาจิตวิทยาการออกแบบสื่อและวิชาสื่อและนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนที่มีภาวะบกพร่อง เพื่อให้นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มีความรู้และความสามารถในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวม โดยการจัดการเรียนรู้ในวิชาดังกล่าวมุ่งเน้นให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้และปฏิบัติการสร้างสื่อได้จริงตามบริบทของผู้เรียนในจังหวัดนครปฐม

การจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้น (active learning) หรือการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ มีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความรับผิดชอบร่วมกันในกระบวนการเรียนรู้ ใช้กระบวนการคิดขั้นสูงในการแก้สถานการณ์ปัญหาอย่างเป็นระบบและสร้างสรรค์ สามารถปฏิสัมพันธ์ร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สะท้อนผลของการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนกับเพื่อนร่วมชั้นและระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน จนสามารถสร้างองค์ความรู้จากกิจกรรมการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ส่งผลให้ผู้เรียนบรรลุผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ (วารินทร์พร ฟันเฟื่องฟู, 2562) การจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นจึงเป็นวิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพ เน้นวิธีการมากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านกิจกรรมและสื่อที่ผู้สอนเป็นผู้กระตุ้นหรืออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ดังนั้น การจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นจึงสามารถพัฒนาผลการเรียนรู้ของผู้เรียนในหลายด้าน เช่น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการคิด ความสามารถในการแสวงหาความรู้ ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน ทักษะทางสังคม และความสามารถในการปฏิบัติกรต่าง ๆ (วไลพร เมฆไตรรัตน์, 2562; วารินทร์พร ฟันเฟื่องฟู, 2562; นฤมล วัลย์ศรี และศรีสมร พุ่มสะอาด, 2563)

การพัฒนาความรู้และความสามารถในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมนั้นต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์บริบท วิเคราะห์ธรรมชาติผู้เรียนที่มีความหลากหลายแล้วลงมือปฏิบัติในการออกแบบและการสร้างสื่อดังกล่าวจำเป็นต้องใช้การโค้ช (coaching) เป็นวิธีการช่วยให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการกระตุ้นความคิดและการให้กำลังใจเพื่อให้ผู้เรียนค้นพบและใช้ศักยภาพของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อการพัฒนาตนให้บรรลุเป้าหมาย เพราะการโค้ชเป็นวิธีการสำคัญในการพัฒนาความรู้และทักษะการปฏิบัติงานต่าง ๆ ให้สัมฤทธิ์ผลภายใต้สัมพันธภาพที่ดีของผู้เรียนและผู้สอน การโค้ชจึงนิยมใช้แก้ปัญหาและพัฒนามนุษย์ในยุคปัจจุบัน (Salavert, 2015) โดยการโค้ชจะประกอบด้วยเทคนิคและวิธีการต่าง ๆ ได้แก่ การกระตุ้นให้คิด การสนับสนุนกระบวนการวิเคราะห์เพื่อวางแผน การสะท้อนคิด การให้ข้อมูลย้อนกลับ การแสดงเป็นตัวอย่าง และการให้กำลังใจ การโค้ชจึงเป็นวิธีการที่นิยมใช้ในการฝึกปฏิบัติ ทักษะและความสามารถของบุคคลเพื่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม (ณัฐนิช กาลพัฒน์, สุวิทย์ ภาณุจारी และ วีระวัฒน์ พัฒนกุลชัย, 2565) ดังนั้น การโค้ชจึงเป็นวิธีการสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนมีความรู้และความสามารถในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมได้จริง ดังผลการวิจัยของศศิธร อินตุน (2561) ที่พบว่า การโค้ชสามารถพัฒนาความรู้และความสามารถในการทำวิจัยในชั้นเรียนของนักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น การจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ช จึงเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนออกแบบการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาความรู้และความสามารถของผู้เรียน ภายใต้บรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพ

ในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้สูงสุด (กมล โปธิเย็น, 2563) การเรียนรู้ดังกล่าวมีการกระตุ้นความคิด การวางแผน เพื่อการลงมือปฏิบัติ ปฏิสัมพันธ์ที่ดีในชั้นเรียน และการสร้างกำลังใจในการเรียนรู้เพื่อการปฏิบัติได้จริง การจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ชซึ่งเป็นการเรียนรู้เพื่อการนำไปใช้ชีวิตประจำวันและโลกของงานอาชีพในอนาคต การเรียนรู้ดังกล่าวจึงสอดคล้องและเหมาะสมกับการเรียนรู้ในโลกของการเปลี่ยนแปลงตนเอง ให้เกิดสมรรถนะแห่งตน

จากที่กล่าวมา ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนาความรู้และความสามารถในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ช เพื่อให้นักศึกษาเป็นผู้ที่ออกแบบและพัฒนาสื่อสำหรับนำไปใช้กับนักเรียนชั้นเรียนรวมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบความรู้ในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษาก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ช และหลังกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษาหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ชกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้จากสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษากับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70

สมมติฐานการวิจัย

1. ความรู้ในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษาหลังการได้รับการจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ชสูงกว่าก่อนเรียนและสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70
2. ความสามารถในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษาหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ชสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม ของนักเรียนชั้นเรียนรวมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้จากสื่อของนักศึกษาสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70

การทบทวนวรรณกรรม

การเรียนรู้รวม (Inclusive Education)

การเรียนรู้รวมหรือการศึกษาแบบเรียนรวม คือ การรับผู้เรียนเข้ามาศึกษาโดยไม่แบ่งแยกประเภทผู้เรียน การเรียนรวมจึงเป็นการจัดการศึกษาพิเศษที่ตอบสนองความหลากหลายของผู้เรียนด้วยความเชื่อที่ว่าผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาได้ ผู้เรียนเป็นส่วนหนึ่งของสังคม การแยกผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษออกจากสังคมไม่เอื้อประโยชน์ต่อการเรียนรู้และการดำเนินชีวิตจริง การเรียนรวมมุ่งเน้นการพัฒนาศักยภาพของ

ผู้เรียน การเรียนรวมจึงเป็นการจัดการศึกษาให้ผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษและผู้เรียนปกติได้เรียนรู้ร่วมกัน โดยจัดให้ผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษมีลักษณะความต้องการพิเศษที่คล้ายคลึงกันเข้าไปเรียนในชั้นเรียนปกติไม่เกินห้องละ 5 คน (พัชรี จีวพัฒน์กุล, 2558; ดนยา อินจำปา และคณะ, 2561; พลรพี ทูมาพันธ์, 2565)

แนวคิดหลักของการจัดการเรียนรวมนำเสนอได้ดังนี้ (สุทธิดา หอวัฒนกุล และบังอร ต้นปาน, 2549; พชรี จีวพัฒน์กุล, 2558; ดนยา อินจำปา และคณะ, 2561)

1. การปฏิบัติอย่างเท่าเทียมกัน เน้นโอกาสทางการศึกษาและความหลากหลาย ผู้เรียนทุกคนควรได้เรียนรู้ร่วมกันเท่าที่เป็นไปได้
2. การจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ คือ การจัดการศึกษาให้บรรลุศักยภาพของแต่ละคน สถานศึกษาต้องยอมรับและตอบสนองศักยภาพของผู้เรียน
3. พื้นฐานความเชื่อที่สำคัญ คือ มนุษย์ทุกคนเรียนรู้และพัฒนาได้ มนุษย์เป็นสัตว์สังคมการดำเนินชีวิตอยู่กับผู้ที่มีความแตกต่างด้านเชื้อชาติ ศาสนา ความต้องการ และความบกพร่อง ฯลฯ จะทำให้บุคคลเรียนรู้และใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ
4. การเรียนรวมต้องร่วมมือกันระหว่างองค์กรที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐ เอกชน รวมทั้งผู้ปกครองและชุมชน โดยปลูกฝังจิตสำนึกและเจตคติที่ดีต่อการเรียนรวมและผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษ
5. ความสำเร็จของการเรียนรวมเกิดขึ้นจากหลายปัจจัย แต่ปัจจัยสำคัญ คือ ครูผู้สอนชั้นเรียนต้องออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้สื่ออุปกรณ์ และวัสดุที่มีประสิทธิภาพ เพราะเป็นการดำเนินการที่ตอบสนองผู้เรียนปกติและผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษ

การจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้น (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้น หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน เพื่อนในชั้นเรียน และเนื้อหาวิชา ผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่กระตุ้นความคิด การเรียนรู้อย่างมีเป้าหมาย เชื่อมโยงประสบการณ์การเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพ โดยผู้เรียนเป็นผู้มีบทบาทหลักในการเรียนรู้และผู้สอนมีหน้าที่วางแผนการจัดกิจกรรม หนุนเสริม และช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ (นฤมล วัลย์ศรี และศรีสมร พุ่มสะอาด, 2563; อารีรัตน์ โนนสุวรรณ, 2563; นิภาพร กุลสมบุรณ์ และสุวิมล ว่องวานิช, 2565)

การจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นมีพื้นฐานแนวคิดที่สำคัญดังนี้ (วารินทร์พร พันเพ็ญฟู, 2562; เจษฎา บุญมาโฮม, 2564; นิภาพร กุลสมบุรณ์ และสุวิมล ว่องวานิช, 2565; Gifkins, 2015)

1. การเรียนรู้แบบกระตือรือร้นเกิดภายใต้สมมติฐานหลัก 4 ประการ คือ 1) การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากตัวบุคคลเป็นการเรียนรู้ที่เกิดความเข้าใจแบบคงทน 2) ความคิดเป็นปัจจัยสำคัญต่อการเรียนรู้ 3) การเรียนรู้ของบุคคลมีความแตกต่างกัน และ 4) ประสบการณ์และกระบวนการทางสังคมส่งเสริมการเรียนรู้ของบุคคล
2. เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา โดยกระบวนการดังกล่าวเป็นการเรียนรู้ด้านความคิดของผู้เรียนที่เกิดขึ้นขณะเรียนรู้อย่างกระตือรือร้นและมีความสุข

3. เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มีพื้นฐานจากทฤษฎีของไวโกตสกี (Vygotsky) ที่เน้นเกี่ยวกับพื้นที่รอยต่อการพัฒนา (Zone of Proximal Development: ZPD) ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่มักใช้กระบวนการกลุ่ม การเรียนรู้แบบกระตือรือร้นจึงเป็นการเรียนรู้ที่มีความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการคิดและกิจกรรมทางสังคม ผ่านการชี้แนะจากผู้สอนและภาระงานการเสริมต่อการเรียนรู้ (scaffolding tasks) ที่ท้าทายความสามารถของผู้เรียนจากขั้นที่ผู้เรียนสามารถทำได้ด้วยตนเองไปสู่ขั้นที่ผู้เรียนสามารถทำได้เมื่อได้รับการชี้แนะ

4. เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และเป็นการเรียนรู้เชิงประสบการณ์โดยเน้นความสำคัญของประสบการณ์เดิมแล้วดำเนินการแทรกแซงด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุศักยภาพของผู้เรียน

5. เป็นกระบวนการเชิงปฏิสัมพันธ์ของบุคคล กล่าวคือ การเรียนรู้ไม่สามารถเกิดขึ้นโดยลำพังต้องอาศัยความร่วมมือระหว่างผู้เรียนและผู้สอน ดังนั้น การสอนที่ดีผู้สอนต้องจัดสิ่งแวดล้อมที่ดีในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ได้แก่ การสร้างโอกาส การมีปฏิสัมพันธ์ และการจัดการภาระงานการเรียนรู้และการสอนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง

6. เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีโอกาสเลือกใช้ความถนัด ความสนใจ ความสามารถที่เป็นความแตกต่างและหลากหลายของมนุษย์ตามแนวคิดทฤษฎีพหุปัญญา ดังนั้น บทบาทของผู้เรียนคือการเรียนรู้เพื่อการรู้จัก เข้าใจ และยอมรับตนเองผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนวางแผนไว้

การโค้ช (Coaching)

การโค้ช คือ กระบวนการนิเทศการสอนโดยผู้ที่มีทักษะ มีประสบการณ์ ความเชี่ยวชาญเรื่องโค้ช และเป็นผู้ให้ความช่วยเหลือ เป็นกระบวนการร่วมมือกันระหว่างผู้ทำหน้าที่โค้ชและผู้รับการโค้ชซึ่งเป็นที่มีความสัมพันธ์ที่ดีเยี่ยมกัน ให้ความช่วยเหลือสนับสนุนส่งเสริมซึ่งกันและกัน ภายใต้สัมพันธภาพที่ดีของโค้ชและผู้รับการโค้ชหรือผู้ปฏิบัติ ทำให้ผู้รับการโค้ชหรือผู้ปฏิบัติเกิดความพึงพอใจในการปฏิบัติ ดังนั้น การโค้ชจึงเป็นวิธีที่นิยมนำมาใช้ฝึกทักษะของบุคคล เพื่อเปลี่ยนแปลงการปฏิบัติหรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม (Haas, 1992; Kise, 2017)

การโค้ชในบริบทการศึกษามีหลักการสำคัญ 3 ประการ (ธนวัฒน์ ศรีไพโรจน์, 2561; ณัฐนิช กาลพัฒน์, สุวิทย์ ภาณุจारी และวีระวัฒน์ พัฒนกุลชัย, 2565; Knight, 2009) คือ

1. การให้ทางเลือก ครูต้องเชื่อมั่นศักยภาพและเคารพการตัดสินใจของผู้เรียน ครูจะเสนอทางเลือกให้ผู้เรียนอย่างกว้าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนนำไปพิจารณาหรือปรับใช้ได้อย่างเหมาะสมกับการเรียนรู้และการปฏิบัติงานของตน

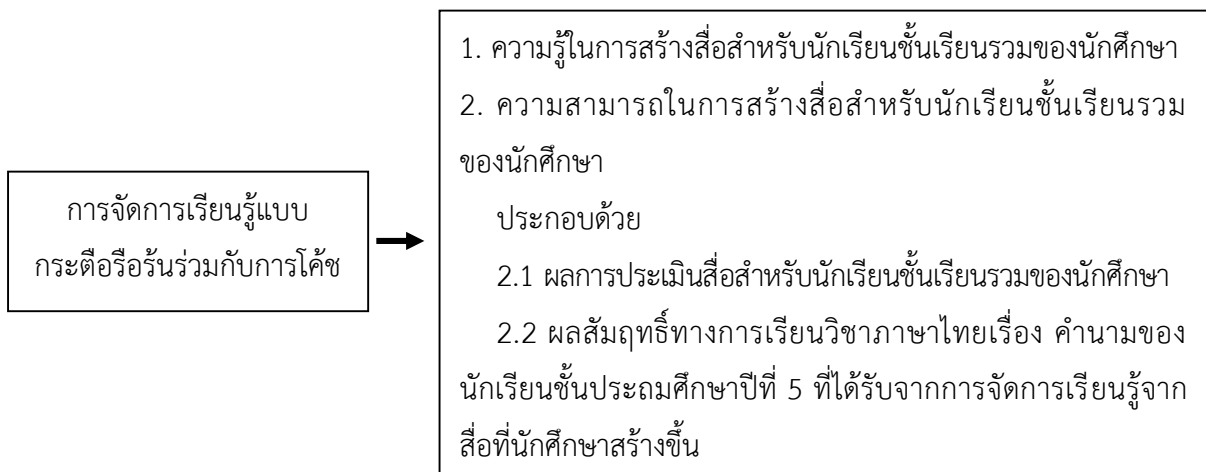
2. การสนทนา ครูจะใช้กระบวนการสื่อสารเพื่อกระตุ้น ส่งเสริม และให้กำลังใจแก่ผู้เรียน โดยเน้นการใช้ความคิดร่วมกันอย่างอิสระ สร้างสรรค์ และแสดงบทบาทการเป็นกัลยาณมิตรแก่ผู้เรียน

3. การนำความคิดสู่การปฏิบัติ ครูต้องร่วมวางแผนและร่วมออกแบบการเรียนรู้กับผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้จากการเรียนรู้ในชั้นเรียนมาประยุกต์สู่การปฏิบัติได้ในสถานการณ์จำลองหรือสถานการณ์จริง ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่เร็วรวดเร็วและคงทน

กระบวนการการโค้ชตามแนวคิดของ Haas (1992) มี 4 ขั้นตอน คือ 1) การวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของการปฏิบัติงาน 2) การกำหนดเป้าหมายและวางแผนการปฏิบัติงาน 3) การปฏิบัติงานตามแผนที่กำหนดไว้ และ 4) การประเมินผลการปฏิบัติงาน โดยการดำเนินการตามกระบวนการดังกล่าวต้องใช้ทักษะการดำเนินงานเพื่อให้การโค้ชประสบความสำเร็จ โดยทักษะของการโค้ชประกอบด้วย 1) การสร้างความไว้วางใจ 2) การฟัง 3) การถาม 4) การเสริมสร้างกำลังใจ 5) การให้ข้อมูลย้อนกลับ และ 6) การสังเกต

สรุปได้ว่า การจัดการการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ช หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่กระตุ้นและส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนในลักษณะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญและคุณค่าของการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมและการปฏิบัติที่เร้าและเหมาะสมกับความสามารถและลักษณะทางพัฒนาการของผู้เรียน ทำให้เกิดประสบการณ์ที่สนุก มีความสุข มีคุณค่า และมีความหมายแก่ผู้เรียน ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ 1) แลกเปลี่ยนประสบการณ์เดิม 2) เสริมประสบการณ์ใหม่ 3) ให้ฝึกปฏิบัติ 4) จัดให้นำเสนอผลงาน และ 5) สรุปหลักการนำไปใช้ โดยแต่ละขั้นจะมีการโค้ชประกอบ โดยเน้นขั้นที่ 3-5 ซึ่งเป็นการดำเนินการตามขั้นตอนของกระบวนการโค้ชที่จะดำเนินการกระตุ้นและเร้าศักยภาพทางความคิด ความสามารถ และท้าทายให้ผู้เรียนวางแผนและลงมือปฏิบัติด้วยการให้ทางเลือก การสนทนา และการนำความคิดสู่การปฏิบัติ โดยใช้ทักษะการโค้ชประกอบการดำเนินการ ทำให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้และการปฏิบัติงานที่เป็นกัลยาณมิตร

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีรายละเอียดของการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. แบบแผนการทดลอง

การวิจัยดำเนินการวิจัยด้วยแบบแผนการวิจัยการทดลองลักษณะมีกลุ่มเดียวมีการทดสอบก่อนและหลังการวิจัย (the single group pretest-posttest design)

T ₁	X	T ₂
----------------	---	----------------

T₁ หมายถึง การทดสอบก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ช

X หมายถึง การทดลองการจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ช

T₂ หมายถึง การทดสอบหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ช

ภาพที่ 2 แบบแผนการวิจัย

ที่มา (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558)

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ที่ศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาสื่อและนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนที่มีภาวะบกพร่อง จำนวน 2 หมู่เรียน รวมทั้งสิ้น 46 คน

2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ที่ศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาสื่อและนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนที่มีภาวะบกพร่อง ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (cluster random sampling) ด้วยการจับสลากได้นักศึกษาหมู่เรียน 61/1 จำนวน 26 คน เป็นกลุ่มตัวอย่าง

3. ตัวแปร

3.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ช

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

3.2.1 ความรู้ในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษา

3.2.2 ความสามารถในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษา ประกอบด้วย

1) ผลการประเมินสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษา

2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง คำนามของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้จากสื่อที่นักศึกษาสร้างขึ้น

4. เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

4.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ช เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อใช้จัดการเรียนการสอนเรื่อง การสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวม แผนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวสร้างขึ้นตามแนวคิดของอาภรณ์ ใจเที่ยง (2553) ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ 1) แลกเปลี่ยนประสบการณ์เดิม 2) เสริมประสบการณ์ใหม่ 3) ให้ฝึกปฏิบัติ 4) จัดให้นำเสนอผลงาน และ 5) สรุปหลักการนำไปใช้ แต่ละขั้นจะมีภารกิจประกอบ เป็นแผนการจัดการเรียนรู้รายสัปดาห์ จำนวน 7 แผน ส่วนสัปดาห์ที่ 8-10 ใช้กระบวนการโค้ชเป็นหลัก องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วยความคิดรวบยอด เนื้อหา วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ขั้นตอนกิจกรรม 5 ขั้นตอน ร่วมกับการโค้ช สื่อประกอบกิจกรรม และการประเมินผล ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือดังกล่าวด้วยการให้ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาความตรงตามเนื้อหาและความสอดคล้องของกิจกรรมด้วยแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีลักษณะประมาณค่า 4 ระดับ คือ ไม่ผ่าน ต้องปรับปรุง ผ่าน และดี โดยมีการให้คะแนน 0 1 2 และ 3 ตามลำดับ เป็นรายแผนย่อยทั้ง 7 กิจกรรม พบว่า ผลการประเมินมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 2.20-2.60 จากนั้นปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิแล้วทดลองใช้กับนักศึกษา หมู่เรียน 60/1 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาสื่อและนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนที่มีภาวะบกพร่อง ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จากนั้นปรับปรุงเพื่อใช้กับนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง

4.2 แบบทดสอบความรู้ในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวม สร้างเป็นแบบทดสอบเลือกตอบมี 5 ตัวเลือก จำนวน 50 ข้อ แบ่งออกเป็น 3 องค์ประกอบ คือ ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบสื่อ จำนวน 20 ข้อ สื่อและการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนรวม จำนวน 15 ข้อ และจิตวิทยาเด็กที่มีความต้องการพิเศษ 15 ข้อ ผู้วิจัยกำหนดโครงสร้างของแบบทดสอบลักษณะการวัดความจำและความรู้ความเข้าใจ จำนวน 10 ข้อ การนำไปใช้ จำนวน 15 ข้อ การวิเคราะห์ จำนวน 15 ข้อ การสังเคราะห์ จำนวน 5 ข้อ และประเมินค่า จำนวน 5 ข้อ มีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพด้วยการให้ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาความตรงตามเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน มีค่า IOC อยู่ระหว่าง .67-1.00 ค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.29-0.67 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.26-0.62 และค่าความเชื่อมั่น KR₂₀ เท่ากับ 0.89

4.3 แบบประเมินความสามารถในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวม มีลักษณะเป็นแบบประเมินความสามารถในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวม เพื่อใช้ประเมินชิ้นงานที่นักศึกษาสร้างขึ้น เป็นแบบประเมินเกณฑ์การปฏิบัติ (rubrics) 3 ระดับ (1-3 คะแนน) แต่หากไม่ปรากฏลักษณะตามเกณฑ์การประเมินจะได้ 0 คะแนน ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตการประเมินเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านที่ 1 การออกแบบสื่อ และเนื้อหาที่สอดคล้องกับบริบทผู้เรียน จำนวน 5 ประเด็น รวม 15 คะแนน ด้านที่ 2 การออกแบบแอนิเมชัน จำนวน 3 ประเด็น รวม 9 คะแนน ด้านที่ 3 การออกแบบระบบแสง เสียง และภาพ จำนวน 3 ประเด็น รวม 9 คะแนน และด้านที่ 4 ความเหมาะสมในการใช้งาน จำนวน 4 ประเด็น รวม 12 คะแนน รวมทั้งสิ้น 45 คะแนน มีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพด้วยการให้ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาความตรงตามเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน มีค่า IOC อยู่ระหว่าง .67-1.00 และความเชื่อมั่นด้วยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson product

moment correlation coefficient) ระหว่างผู้วิจัยกับอาจารย์สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินความสามารถในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวม เท่ากับ 0.87

4.4 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง คำนาม มีลักษณะเป็นแบบทดสอบปรนัยมี 4 ตัวเลือก ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง คำนาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 25 ข้อ โดยแบบทดสอบนี้ใช้ในขั้นตอนการศึกษาผลการใช้สื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวม ให้นักเรียนทดสอบก่อนและหลังการเรียนด้วยสื่อที่นักศึกษากลุ่มตัวอย่างสร้างขึ้น มีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพด้วยการให้ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาความตรงตามเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน มีค่า IOC อยู่ระหว่าง .67-1.00 ค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.26-0.68 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.29-0.54 และค่าความเชื่อมั่น KR₂₀ เท่ากับ 0.86

5. การเก็บรวบรวมข้อมูลในการทดลอง

5.1 ทดสอบความรู้ในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษาด้วยแบบทดสอบความรู้ในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวม

5.2 ดำเนินการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้และความสามารถในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษาด้วยการจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ชเป็นเวลา 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 ชั่วโมง ในวันพฤหัสบดีเวลา 8.30-12.30 น. ระหว่างเดือนมิถุนายนถึงเดือนสิงหาคม 2564 โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการด้วยตนเอง

สัปดาห์ที่ 1-7 เป็นการเรียนรู้ภาคทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างสื่อและฝึกปฏิบัติการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมมี 3 องค์ประกอบ คือ ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบสื่อ การจัดการเรียนรู้และสื่อในชั้นเรียนรวม และจิตวิทยาเด็กที่มีความต้องการพิเศษ โดยจัดการเรียนรู้ทั้ง online และ onsite ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 5 ขั้น คือ 1) แลกเปลี่ยนประสบการณ์เดิม 2) เสริมประสบการณ์ใหม่ 3) ฝึกปฏิบัติ 4) จัดให้นำเสนอผลงาน และ 5) สรุปหลักการนำไปใช้ โดยแต่ละขั้นจะมีการโค้ชประกอบ โดยเน้นขั้นที่ 3-5 ซึ่งเป็นการดำเนินการตามขั้นตอนของกระบวนการโค้ชที่จะดำเนินการกระตุ้นและเร้าศักยภาพทางความคิดความสามารถ และท้าทายให้ผู้เรียนวางแผนและลงมือปฏิบัติด้วยการให้ทางเลือก การสนทนา และการนำความคิดสู่การปฏิบัติ โดยใช้ทักษะการโค้ชประกอบการดำเนินการ ทำให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้และการปฏิบัติงานที่เป็นกัลยาณมิตร

สัปดาห์ที่ 8-10 นักศึกษาดำเนินการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวม ดำเนินการดังนี้

1) การวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของการปฏิบัติงาน นักศึกษาวิเคราะห์บริบทนักเรียนชั้นเรียนรวมในเขตตัวเมืองจังหวัดนครปฐม จำนวน 4 โรงเรียน พบว่า นักเรียนชั้นเรียนรวมส่วนใหญ่มีผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษประเภทสมาธิสั้น แอลดี ออทิสติก และปัญหาทางพฤติกรรมและอารมณ์เรียนร่วมกับผู้เรียนปกติ

2) การกำหนดเป้าหมายและวางแผนการปฏิบัติงาน นักศึกษาตัดสินใจสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในรายวิชาภาษาไทยเรื่องคำนาม 1 หน่วย เป็นเวลา 90 นาที

3) การปฏิบัติงานตามแผนที่กำหนดไว้ นักศึกษาแต่ละคนดำเนินการสร้างสื่อลักษณะมัลติมีเดียแอนิเมชัน ประกอบการจัดการเรียนรู้ เป็นระยะเวลา 90 นาที พร้อมแผนการจัดการเรียนรู้ และคู่มือการใช้สื่อ แล้วตรวจสอบคุณภาพของสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมรายวิชาภาษาไทยเรื่อง คำนาม โดยให้อาจารย์สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา สาขาวิชาภาษาไทย และสาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา รวม 3 ท่าน ตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะ จากนั้นปรับปรุงแก้ไข นอกจากนี้ นักศึกษายังสร้างแบบทดสอบวิชาภาษาไทยเรื่อง คำนาม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อใช้เป็นแบบทดสอบกลางสำหรับการประเมินก่อนและหลังการเรียนของนักเรียนชั้นเรียนรวม

4) การประเมินผลการปฏิบัติงาน เมื่อครบ 10 สัปดาห์ นักศึกษานำส่งชิ้นงานสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมรายวิชาภาษาไทยเรื่องคำนาม จากนั้นผู้วิจัยดำเนินการประเมินชิ้นงานพร้อมให้ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงพัฒนาให้ดีขึ้น

5.3 ผู้วิจัยทดสอบความรู้ในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวม และประเมินความสามารถในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษา

5.4 นักศึกษาดำเนินการทดลองประสิทธิภาพสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมที่ตนสร้างขึ้น ด้วยการนำไปจัดการเรียนรู้กับผู้เรียนชั้นเรียนรวมระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เขตจังหวัดนครปฐม จำนวน 1 ห้องเรียน ดังนี้

1) ทดสอบความรู้ของนักเรียนก่อนการเรียนด้วยสื่อของนักศึกษาด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง คำนาม

2) นักศึกษาดำเนินการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อชั้นเรียนรวมวิชาภาษาไทยเรื่อง คำนาม ที่สร้างขึ้น

3) ทดสอบความรู้หลังการเรียนของนักเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง คำนาม

6. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย

6.1 การเปรียบเทียบความรู้ในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษาก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ชด้วยการทดสอบสถิติที่แบบที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent)

6.2 การเปรียบเทียบความรู้และความสามารถในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษาหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ชด้วยการทดสอบสถิติที่แบบเปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 (one sample t-test)

6.3 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง คำนาม ของนักเรียนที่ได้รับการสอนจากสื่อที่นักศึกษาสร้างขึ้นด้วยค่าร้อยละ โดยกำหนดเกณฑ์ไว้ที่ร้อยละ 70

ผลการวิจัย

1. การเปรียบเทียบความรู้ในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษาก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ช และหลังการทดลองกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ดังตารางที่ 1-2

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบความรู้ในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษาก่อนและหลังการได้รับจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ช (คะแนนเต็ม 50 คะแนน)

การทดลอง	n	\bar{x}	S	\bar{d}	$S_{\bar{d}}$	t	p
ก่อนการทดลอง	26	17.61	4.18				
หลังการทดลอง	26	40.42	4.20	22.80	.89	25.40*	.00

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า นักศึกษามีความรู้ในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ช เท่ากับ 17.61 คะแนน และหลังได้รับการเรียน เท่ากับ 40.42 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบกับสถิติทดสอบที่พบว่า นักศึกษามีความรู้ในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ชสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบความรู้ในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษาหลังการทดลองกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้

(เกณฑ์ร้อยละ 70 = 35 คะแนน)

การทดลอง	n	\bar{x}	S	t	p
หลังการทดลอง	26	40.42	4.20	6.57*	.04

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 แสดงว่า ภายหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ช นักศึกษากลุ่มตัวอย่างมีความรู้ในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวม เท่ากับ 40.42 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 ด้วยสถิติทดสอบที่พบว่า ความรู้ในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษาเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. การเปรียบเทียบความสามารถในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างหลังการทดลองกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือร้อยละ 70 ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบความสามารถในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษาหลังการทดลอง กับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (คะแนนเต็ม 45 คะแนน)

(เกณฑ์ร้อยละ 70 = 31.5 คะแนน)

การทดลอง	n	\bar{x}	S	t	p
หลังการทดลอง	26	41.04	1.39	34.75*	.00

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 แสดงว่า ภายหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ชนักศึกษา มีความสามารถในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวม เท่ากับ 41.04 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 ด้วยสถิติทดสอบที่ พบว่า ความสามารถในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษาเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องคำนามของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการเรียนจากสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษา ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องคำนามของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการเรียนจากสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70

นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้จากสื่อของนักศึกษา		จำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 (คะแนนสูงกว่า 17.5 คะแนน)		จำนวนนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 (คะแนนต่ำกว่า 17.5 คะแนน)	
จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1,031	100	809	78.47	222	21.53

จากตารางที่ 4 พบว่า มีนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1,031 คน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้จากสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง คำนาม ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 809 คน คิดเป็นร้อยละ 78.47 และไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 222 คน คิดเป็นร้อยละ 21.53 ซึ่งผลการวิจัยเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในสมมติฐาน

อภิปรายผล

ผู้วิจัยอภิปรายผลตามสมมติฐานการวิจัยได้ดังนี้

1. ความรู้ในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษาหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ชสูงกว่าก่อนเรียนและหลังสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ ศศิธร อินต๋น (2561) ที่พบว่า ความรู้การทำวิจัยในชั้นเรียนของนักศึกษาหลังการโค้ชสูงกว่าก่อนการโค้ชและสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และงานวิจัยของนฤมล วัลย์ศรี และศรีสมร พุ่มสะอาด (2563) ที่พบว่า ผู้เรียนมี

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ชสูงกว่าก่อนเรียนและสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ดังนั้น ผลการวิจัยจึงเป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้

2. ความสามารถในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษาหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ชสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 สอดคล้องกับผลงานวิจัยของชุกฤษดิ์ เขมวิมุตติวงศ์ (2560) ที่พบว่า นักศึกษาที่เรียนรู้ด้วยกระบวนการเรียนรู้ตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองมีความสามารถในการสร้างสื่อแอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้ได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ งานวิจัยของเสาวนีย์ คุณทา และจิตตมรงค์ เอี่ยมสำอางค์ (2562) ที่พบว่า ความสามารถในการสร้างเว็บไซต์ของผู้เรียนที่เรียนด้วยแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการโค้ชสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ งานวิจัยของกานตพงศ์ จันทร์ทอง และศรีสมร พุ่มสะอาด (2563) ที่พบว่า ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนหลังการจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปาซึ่งมีลักษณะการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ชสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ดังนั้น ผลการวิจัยจึงเป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้

ทั้งนี้ผู้วิจัยอภิปรายสนับสนุนผลการวิจัยครั้งนี้ได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นเป็นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เพราะเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ได้ลงมือปฏิบัติ ได้แลกเปลี่ยนและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ปรับเปลี่ยนความคิดและพฤติกรรมผ่านประสบการณ์ตรงจากการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย สามารถนำไปใช้จริงในชีวิตและการประกอบอาชีพในอนาคต การจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นจึงสามารถพัฒนาความรู้ ความสามารถ และเจตคติของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี (วารินทร์พร ฟันเฟื่องฟู, 2562; Michael & Modell, 2003) ส่วนการโค้ชนั้นเป็นวิธีการพัฒนาความรู้และทักษะปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะการโค้ชเป็นการส่งเสริมพฤติกรรมและความร่วมมืออย่างต่อเนื่องโดยผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก สนับสนุน กระตุ้นการคิด การวางแผน และให้กำลังใจ เมื่อผู้เรียนได้รับการโค้ชจะฝึกปฏิบัติได้อย่างต่อเนื่องพร้อมได้รับข้อมูลย้อนกลับเพื่อนำไปปรับปรุงชิ้นงาน ทำให้เกิดความสามารถในการสร้างสื่อชิ้นเรียนรวมได้ (ศศิธร อินตุน, 2561; Haas, 1992; Mukherjee, 2014) ดังนั้น การจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ชจึงเป็นนวัตกรรมที่ผสมผสานเทคนิคและวิธีการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความรู้และความสามารถในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษาได้

นอกจากนี้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นยังเป็นแผนจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) แลกเปลี่ยนประสบการณ์เดิม 2) เสริมประสบการณ์ใหม่ 3) ฝึกปฏิบัติ 4) จัดให้นำเสนอผลงาน และ 5) สรุปหลักการนำไปใช้ แต่ละขั้นจะมีการโค้ชประกอบ โดยสัปดาห์ที่ 1-7 เป็นการนำเสนอภาคทฤษฎีพร้อมการฝึกปฏิบัติ ส่วนสัปดาห์ที่ 8-10 เป็นการฝึกปฏิบัติสร้างและพัฒนาสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมด้วยขั้นตอนสำคัญ 4 ขั้น คือ 1) การวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของการปฏิบัติงาน 2) การกำหนดเป้าหมายและวางแผนการปฏิบัติงาน 3) การปฏิบัติงานตามแผนที่กำหนดไว้ และ 4) การประเมินผลการปฏิบัติงาน อีกทั้งแผนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวผ่านกระบวนการตรวจสอบคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิและทดลองใช้จึงทำให้เครื่องมือการวิจัยมีประสิทธิภาพพัฒนาความรู้และความสามารถในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษาได้

ผลการวิจัยครั้งนี้มีประเด็นที่น่าสนใจอีกประการหนึ่ง คือ ความสามารถในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมสูงกว่าความรู้ในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวม โดยคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษาเท่ากับ 41.04 คะแนน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 91 เมื่อพิจารณาคะแนนรายองค์ประกอบของความสามารถในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมพบว่า 1) ด้านการออกแบบสื่อและเนื้อหาที่สอดคล้องกับบริบทผู้เรียน 2) ด้านการออกแบบแอนิเมชัน และ 3) ด้านการออกแบบระบบแสงเสียง และภาพ มีคะแนนสูงกว่าด้านความเหมาะสมในการใช้งาน ทั้งนี้เป็นเพราะนักศึกษาศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 4 ระหว่างชั้นปีที่ 1-3 ได้เรียนรู้และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการสร้างสื่อสำหรับผู้เรียนปกติมาอย่างชำนาญ เมื่อต้องพัฒนาสื่อสำหรับนักเรียนรวมจึงสามารถออกแบบสื่อ เนื้อหา แอนิเมชัน ระบบแสง เสียง และภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่ยังไม่ได้ฝึกปฏิบัติการสร้างสื่อที่เกี่ยวกับผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษจึงทำให้ผลการประเมินด้านความเหมาะสมในการใช้งานต่ำกว่าด้านอื่น ๆ และจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และการสร้างสื่อของนักศึกษา พบว่า นักศึกษาให้ความสนใจและมุ่งมั่นในการสร้างสื่อ เพราะมีกรอบความคิดว่าสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมเป็นการท้าทายความสามารถของตนที่ต้องสร้างสื่อให้ผู้เรียนปกติและผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษได้เรียนรู้ร่วมกัน โดยนักศึกษาทุกคนสมัครไปสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ตนรับผิดชอบจัดกิจกรรมเป็นเวลา 1 สัปดาห์ ในช่วงสัปดาห์ที่ 8 ของการทดลอง และได้รับการโค้ชจากผู้วิจัย จึงทำให้ความสามารถในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษาอยู่ในระดับร้อยละ 91

3. นักเรียนชั้นเรียนรวมระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยสื่อที่นักศึกษาร่างขึ้นมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง คำนาม สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า ภายหลังการเรียนด้วยสื่อของนักศึกษานักเรียนร้อยละ 78.47 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง คำนาม ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้ เมื่อนักศึกษามีความรู้และความสามารถในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมตามสมมติฐานการวิจัย จึงทำให้สื่อวิชาภาษาไทยเรื่อง คำนาม ที่สร้างขึ้นสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง คำนาม ของนักเรียนชั้นเรียนรวมได้ ทั้งนี้ ผู้วิจัยอภิปรายสนับสนุนผลการวิจัยได้ว่า สื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมรายวิชาภาษาไทยเรื่อง คำนาม สร้างขึ้นจากความตั้งใจและการถ่ายทอดการเรียนรู้ของนักศึกษาสู่ชิ้นงานที่กำหนดเนื้อหาและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในการสร้างสื่อร่วมกัน แต่ให้อิสระการออกแบบและสร้างสื่อตามความสนใจและความสามารถของนักศึกษาแต่ละคน อีกทั้งสื่อดังกล่าวยังผ่านการตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะจากอาจารย์สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา สาขาวิชาภาษาไทย และสาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา จากนั้นได้ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขจึงทำให้สื่อดังกล่าวมีประสิทธิภาพสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นเรียนรวมได้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการกับผู้เรียนชั้นเรียนรวมซึ่งเป็นการจัดการศึกษาสำหรับผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษรวมอยู่ด้วย ดังนั้น การดำเนินการสร้างและพัฒนาสื่อจึงต้องศึกษาลักษณะ พัฒนาการ และธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างละเอียด เพื่อสร้างสื่อและดำเนินการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งต้องคำนึงถึงกฎหมายการพิทักษ์สิทธิของผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษ

1.2 การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการช่วงสถานการณ์โควิด 19 ทำให้การจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้มีทั้ง online และ onsite ซึ่งขั้นตอนที่ 4 ของแผนการจัดการเรียนรู้ คือ ขั้นตอนให้นำเสนอผลงาน เกิดปัญหาการดำเนินงานเมื่อจัดการเรียนรู้แบบ online เพราะข้อจำกัดของช่องทางการเรียนรู้ จึงทำให้ผู้สอนไม่สามารถให้คำแนะนำ และชี้แนะได้เหมือนการจัดการเรียนรู้แบบ onsite เกิดความล่าช้าและใช้เวลาเกินกว่าที่วางแผนไว้ ดังนั้น การจัดการกิจกรรมจึงควรเป็นแบบ onsite หรือหากจำเป็นต้องดำเนินการแบบ online ก็ควรออกแบบการนำเสนอผลงานในลักษณะขั้นตอนตามตารางที่ผู้สอนกำหนดให้

1.3 การวิจัยครั้งนี้พบว่า นักศึกษามีความสามารถในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมสูงกว่าความรู้ ดังนั้น ควรมีกิจกรรมการค้นคว้าเพิ่มเติมหรือสื่ออื่น ๆ อาทิ เว็บไซต์เกี่ยวกับความรู้การออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้และสื่อในชั้นเรียนรวม และจิตวิทยาเด็กที่มีความต้องการพิเศษ เพื่อใช้สรุปและทบทวนความรู้แก่นักศึกษา

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรวิจัยการจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ชเพื่อพัฒนาความรู้และความสามารถในการสร้างสื่อสำหรับผู้เรียนที่มีความหลากหลายด้านต่าง ๆ เช่น ด้านสติปัญญา ด้านเชื้อชาติ ด้านพหุวัฒนธรรม หรือมีความต้องการพิเศษแตกต่างกันมาเรียนรู้ด้วยกันในห้อง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เต็มตามศักยภาพ

2.2 ควรเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพเพิ่มเติมเกี่ยวกับความคิดเห็นและความพึงพอใจเกี่ยวกับผลการใช้สื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมของนักศึกษาด้วยการสัมภาษณ์นักเรียน ครูประจำชั้น ครูประจำวิชา และนักศึกษา เพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุงสื่อให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

สรุป

การจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นร่วมกับการโค้ชเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ใช้พัฒนาความรู้และความสามารถในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวม ดำเนินการเป็น 2 ระยะคือ สัปดาห์ที่ 1-8 เป็นการจัดการเรียนรู้ภาคทฤษฎีพร้อมการฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการวิจัยการออกแบบสื่อ การจัดการเรียนรู้และสื่อในชั้นเรียนรวม และจิตวิทยาเด็กที่มีความต้องการพิเศษ มีขั้นตอนจัดการเรียนรู้ คือ 1) แลกเปลี่ยนประสบการณ์เดิม 2) เสริมประสบการณ์ใหม่ 3) ฝึกปฏิบัติ 4) จัดให้นำเสนอผลงาน และ 5) สรุปหลักการนำไปใช้ แต่ละขั้นจะมีการโค้ชประกอบ ส่วนสัปดาห์ที่ 8-10 เป็นการฝึกปฏิบัติสร้างและพัฒนาสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวม มีขั้นตอน คือ

1) การวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของการปฏิบัติงาน 2) การกำหนดเป้าหมายและวางแผนการปฏิบัติงาน 3) การปฏิบัติงานตามแผนที่กำหนดไว้ และ 4) การประเมินผลการปฏิบัติงาน เมื่อครบ 10 สัปดาห์ นักศึกษานำสื่อที่สร้างขึ้นไปใช้กับนักเรียนชั้นเรียนรวมในสถานการณ์จริง ผลการวิจัยพบว่า ภายหลังจากทดลองนักศึกษา มีความรู้และความสามารถในการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนชั้นเรียนรวมสูงกว่าก่อนเรียนและสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 นักเรียนที่เรียนด้วยสื่อที่นักศึกษาร่างขึ้นมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง คำนาม สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้

เอกสารอ้างอิง

- กมล โพธิเย็น. (2563). **จิตวิทยาการเรียนรู้**. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- กานตพงศ์ จันทร์ทอง และศรีสมร พุ่มสะอาด. (2563, กรกฎาคม-ธันวาคม). การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์สาระประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปาร่วมกับการโค้ช. **วารสารวิจัยและพัฒนาหลักสูตร**, 10 (2), 24-31.
- จินตหรา พงค์พิพัฒน์. (2562). หน่วยที่ 5 สื่อ เทคโนโลยี สิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับเด็กปฐมวัยที่มีความต้องการพิเศษ. ใน **เอกสารการสอนชุดวิชาการดูแลปฐมวัยที่มีความต้องการพิเศษ** (พิมพ์ครั้งที่ 2). นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- เจษฎา บุญมาโฮม. (2564). **มนุษย์สัมพันธ์สำหรับครู: จิตวิทยาสัมพันธ์ภาพเชิงกระบวนทัศน์**. นครปฐม: สไมล์ พรินติ้ง & กราฟิเคิลดีไซน์.
- ชฎิภักดิ์ เขมวิมุตติวงศ์. (2560, มกราคม-มิถุนายน). การวิจัยเชิงกรณีศึกษา: การพัฒนานักศึกษาโดยการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองในการผลิตสื่อแอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้. **วารสารบัณฑิตวิจัย**, 8 (1), 83-97.
- ณัฐนิช กาลพัฒน์, สุวิทย์ ภาณุจारी และวีระวัฒน์ พัฒนกุลชัย. (2565, พฤษภาคม-สิงหาคม). การพัฒนาการบริหารทรัพยากรมนุษย์ด้วยทักษะการโค้ช. **วารสารนวัตกรรมการศึกษาและการวิจัย**, 6 (2), 580-595.
- ดนยา อินจำปา และคณะ. (2561). **การศึกษาพิเศษ** (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- ธนวัฒน์ ศรีไพโรจน์. (2561). **อิทธิพลของโปรแกรมการโค้ชการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานที่มีสมรรถนะของครูผู้สอนเพื่อทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมของผู้เรียน**. ปรินิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- นฤมล วัลย์ศรี และศรีสมร พุ่มสะอาด. (2563, มกราคม-มิถุนายน). การศึกษาผลการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่องคำบุพบทในประโยคโดยจัดกิจกรรมเชิงรุกร่วมกับเทคนิคการโค้ช. **วารสารวิชาการสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย (สสอท)**, 26 (1), 13-21.
- นิภาพร กุลสมบุญ และสุวิมล ว่องวานิช. (2565, พฤษภาคม-สิงหาคม). Active learning: จากความเข้าใจที่คลาดเคลื่อน สู่ปรัชญาและทฤษฎีรากฐาน ตั้งทิศให้ถูกเพื่อไม่ทิ้งครูให้หลงทางอีกต่อไป. **วารสารครูสภาวิทยากร**, 3 (2), 1-17.

- พลรพี ทูมมาพันธ์. (2565). **การศึกษาเพื่อสุขภาวะของเด็ก (ไม่)พิเศษ**. ปทุมธานี: สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- พัชรี จิวพัฒน์กุล. (2558). **เอกสารประกอบการสอนรายวิชาการศึกษาแบบเรียนรวม**. สงขลา: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.
- มารีนา ศรีวรรณยศ และคณะ. (2563, มีนาคม-เมษายน). การศึกษาสภาพ ปัญหา และแนวทางแก้ปัญหา การจัดการเรียนรวมในโรงเรียนเรียนรวมระดับประถมศึกษา สังกัดกรุงเทพมหานคร. **วารสาร รัชต์ภาคย์, 14** (33), 1-12.
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2558). **วิธีวิจัยทางการศึกษา** (พิมพ์ครั้งที่ 8). นครปฐม: ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ยุวดี วิริยางกูร และคณะ. (2564). **การจัดการเรียนรวม**. เชียงใหม่: สมาคมครูการศึกษาพิเศษไทย.
- วไลพร เมฆไตรรัตน์. (2562, กรกฎาคม-ธันวาคม). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และความสามารถในการแสวงหาความรู้ของนักศึกษาสาขาการศึกษา ปฐมวัย. **วารสารวิชาการเครือข่ายบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ, 9** (2), 137-151.
- วารินทร์พร พันเพ็ญฟู. (2562, มกราคม-เมษายน). การจัดการเรียนรู้ Active Learning ให้สำเร็จ. **วารสาร วไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์), 9** (1), 135-145.
- ศศิธร อินต๋น. (2561, กรกฎาคม-กันยายน). ผลของการโค้ชต่อความรู้และความสามารถในการทำวิจัย ในชั้นเรียนของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู สาขาการประถมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏ เชียงใหม่. **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 20** (3), 196-209.
- สุธิดา หอวัฒนกุล และบังอร ต้นปาน. (2549). **พื้นฐานการศึกษาและการศึกษาแบบเรียนรวม**. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- เสาวนีย์ คุณทา และจิตณรงค์ เอี่ยมสำอางค์. (2562, มกราคม-มิถุนายน). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการโค้ชเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างเว็บไซต์สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. **วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย, 11** (1), 366-381.
- อารีย์รัตน์ โนนสุวรรณ. (2563). **การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนด้วยแนวทางการเรียนรู้เชิงรุกและการกำกับตนเองเพื่อส่งเสริมสมรรถนะการวิจัยในชั้นเรียนสำหรับนักศึกษาครูสาขาวิชาภาษาไทย**. วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2553). **หลักการสอน** (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- Giffkins, J. (2015). **What is 'Active Learning' and Why is it important**. Retrieved 24 September 2022, from <https://www.e-ir.info/2015/10/08/what-is-active-learning-and-why-is-it-important/>
- Hass, S. A. (1992, September). Coaching: Developing. **Journal of Nursing Administration, 22** (6), 54-58.

- Kise, J. A. G. (2017). **Differentiated coaching: A framework for helping educators change** (2nd ed.). New Delhi: Sage Publications Asia-Pacific.
- Knight, J. (2009). **Coaching: Approaches and perspectives**. California: Corwin Press.
- Michael, J. A. & Modell, H. I. (2003). **Active learning in secondary and college science classrooms: A working model for helping the learner to learn**. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Mukherjee, S. (2014). **Corporate coaching: The essential guide**. New Delhi: Sage Publications.
- Salavert, R. (2015, January). An apprenticeship approach for the 21st century. **International Journal of Education Leadership and Management**, 3 (1), 24-59.