



การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

วิทยานิพนธ์
ของ
ทิพย์อักษร พุทธสริน

พหุ บัณฑิต ชิเว

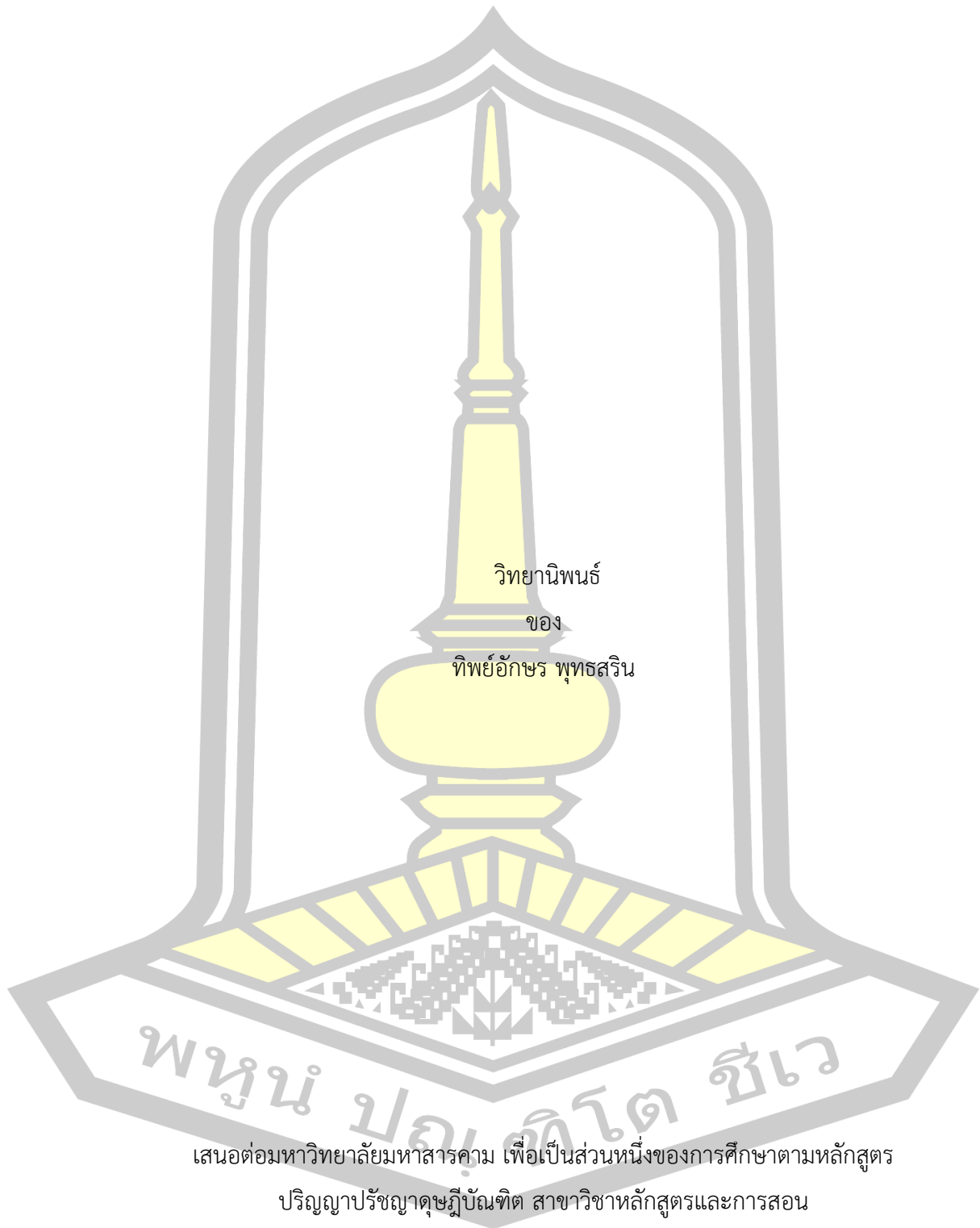
เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

พฤษภาคม 2568

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

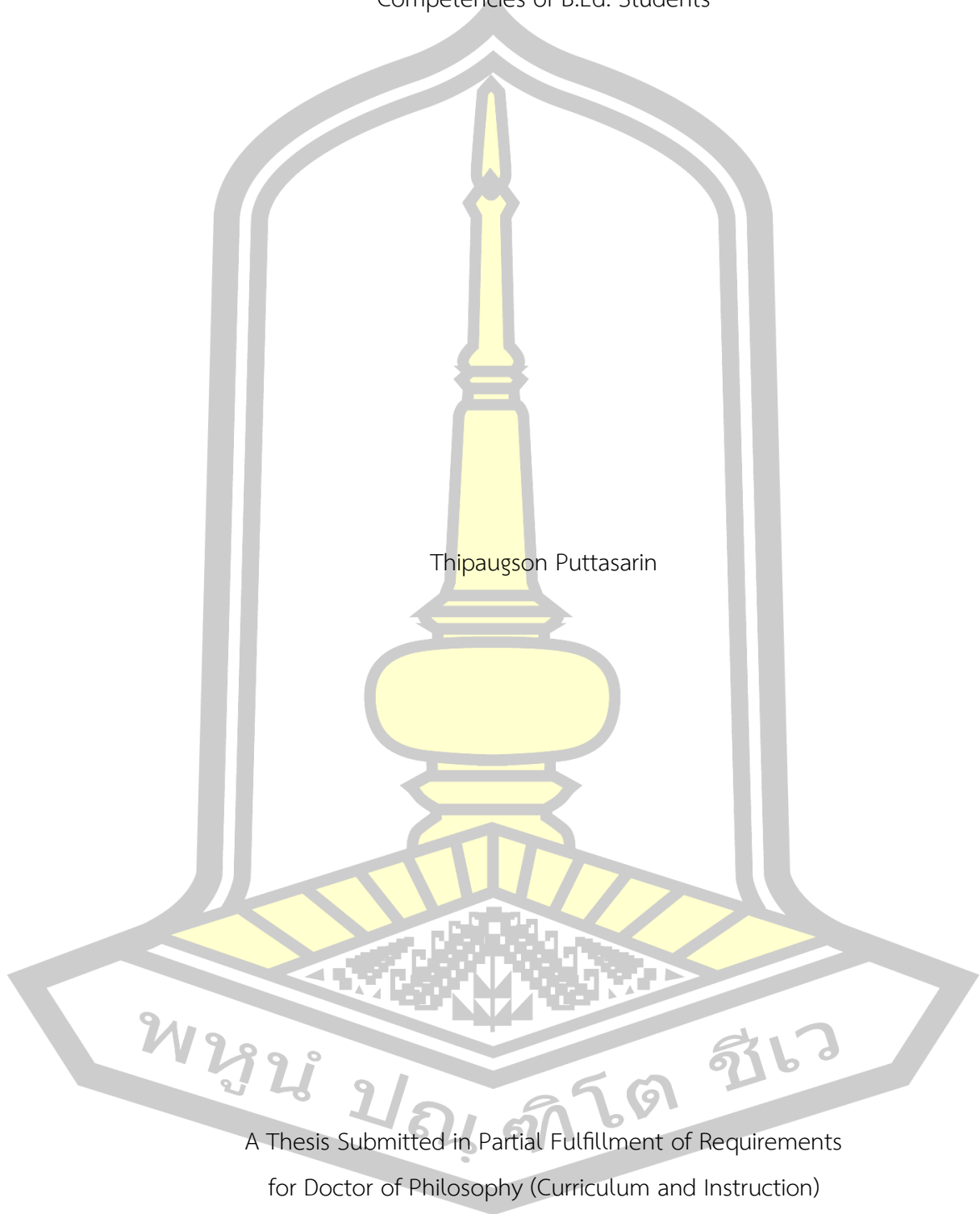


เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

พฤษภาคม 2568

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

Development of the Program to Promoting Creative Learning Management
Competencies of B.Ed. Students



Thipaugson Puttasarin

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of Requirements
for Doctor of Philosophy (Curriculum and Instruction)

May 2025

Copyright of Maharakham University



คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของนางสาวทิพย์อักษร พุทธรสริน แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

ประธานกรรมการ

(รศ. ดร. สุนันท์ สีพาย)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(รศ. ดร. ประสาท เนืองเฉลิม)

กรรมการ

(ผศ. ดร. อารยา ปิยะกุล)

กรรมการ

(ผศ. ดร. ประสงค์ สายหงษ์)

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

(ผศ. ดร. เด่นชัย ปราปจันดี)

มหาวิทยาลัยอนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

(รศ. ดร. ขวลิต ชูกำแพง)

(ผศ. ดร. พลเดช เขารัตน์)

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

พหุบัณฑิต ชีวะ

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของ นักศึกษาวิชาชีพรู		
ผู้วิจัย	ทิพย์อักษร พุทธสริน		
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร. ประสาท เนืองเฉลิม		
ปริญญา	ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต	สาขาวิชา	หลักสูตรและการสอน
มหาวิทยาลัย	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	ปีที่พิมพ์	2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมาย 1) เพื่อศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัดสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู 2) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ วิธีการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู 3) เพื่อพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู 4) เพื่อศึกษาผลการใช้โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู ได้ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิชั้นปีที่ 2 จำนวน 60 คน โดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (cluster random sampling) เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจการออกแบบการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ แบบประเมินทักษะและคุณลักษณะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ และแบบประเมินความพึงพอใจ สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t-test dependent

ผลการวิจัย ดังนี้

1. องค์ประกอบและตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู ประกอบไปด้วย 6 องค์ประกอบ 34 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 1) การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้ 6 ตัวบ่งชี้ 2) องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้ 6 ตัวบ่งชี้ 3) การออกแบบแผนการเรียนรู้ 5 ตัวบ่งชี้ 4) การจัดการกระบวนการเรียนรู้ 6 ตัวบ่งชี้ 5) การใช้และพัฒนาสื่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ 5 ตัวบ่งชี้ 6) การวัดและประเมินผล 6 ตัวบ่งชี้

2. สภาพปัจจุบันในการส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู โดยรวมทุกองค์ประกอบอยู่ในระดับปานกลาง และสภาพที่พึงประสงค์ในการส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู โดยรวมทุกองค์ประกอบ

อยู่ในระดับมากที่สุด

3. โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ พบว่า การประเมินด้านความถูกต้อง ความเหมาะสม ด้านความเป็นประโยชน์ และด้านความเป็นไปได้ ผลรวมทุกด้านอยู่ในระดับมาก โดยมีหลักการและกระบวนการเรียนรู้ ดังนี้ ชั้นที่ 1 ชั้นเตรียมพร้อมประสบการณ์เดิม, ชั้นที่ 2 ชั้นเนื้อหา และการพัฒนา, ชั้นที่ 3 ชั้นทดลองใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ หรือประยุกต์ใช้, ชั้นที่ 4 ชั้นการประเมินผลและสะท้อนความคิด

4. การศึกษาผลการใช้โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ นักศึกษาวิชาชีพรู พบว่า หลังการจัดโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ นักศึกษาวิชาชีพรูมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีทักษะและคุณลักษณะในการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับมากที่สุด นักศึกษาวิชาชีพรูมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : การพัฒนาโปรแกรม, สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์, นักศึกษาวิชาชีพรู



TITLE	Development of the Program to Promoting Creative Learning Management Competencies of B.Ed. Students		
AUTHOR	Thipaugson Puttasarin		
ADVISORS	Associate Professor Prasart Nuangchalerm , Ed.D.		
DEGREE	Doctor of Philosophy	MAJOR	Curriculum and Instruction
UNIVERSITY	Maharakham University	YEAR	2025

ABSTRACT

This research aimed to: 1) identify the components and indicators of creative learning management competency among B.Ed. students 2) examine the current and desired conditions, as well as the methods for enhancing such competencies 3) develop a program to enhance creative learning management competency 4) evaluate the effectiveness of the developed program. The target group consisted of 60 second-year students majoring in Early Childhood Education, Faculty of Education and Human Development, Chaiyaphum Rajabhat University. Participants were selected through cluster random sampling. Research instruments included Program to Promoting Creative Learning Management Competencies of B.Ed. Students, a knowledge test on creative instructional design, a competency assessment form, and a satisfaction questionnaire. Data were analyzed using basic statistics, including mean, standard deviation, and dependent t-test.

The findings were as follows:

1. The competency framework consisted of 6 components and 34 indicators: (1) creative lesson planning and design (6 indicators), (2) subject matter knowledge (6 indicators), (3) creative instructional design (5 indicators), (4) creative learning process management (6 indicators), (5) utilization and development of instructional media and innovations (5 indicators), and (6) assessment and evaluation

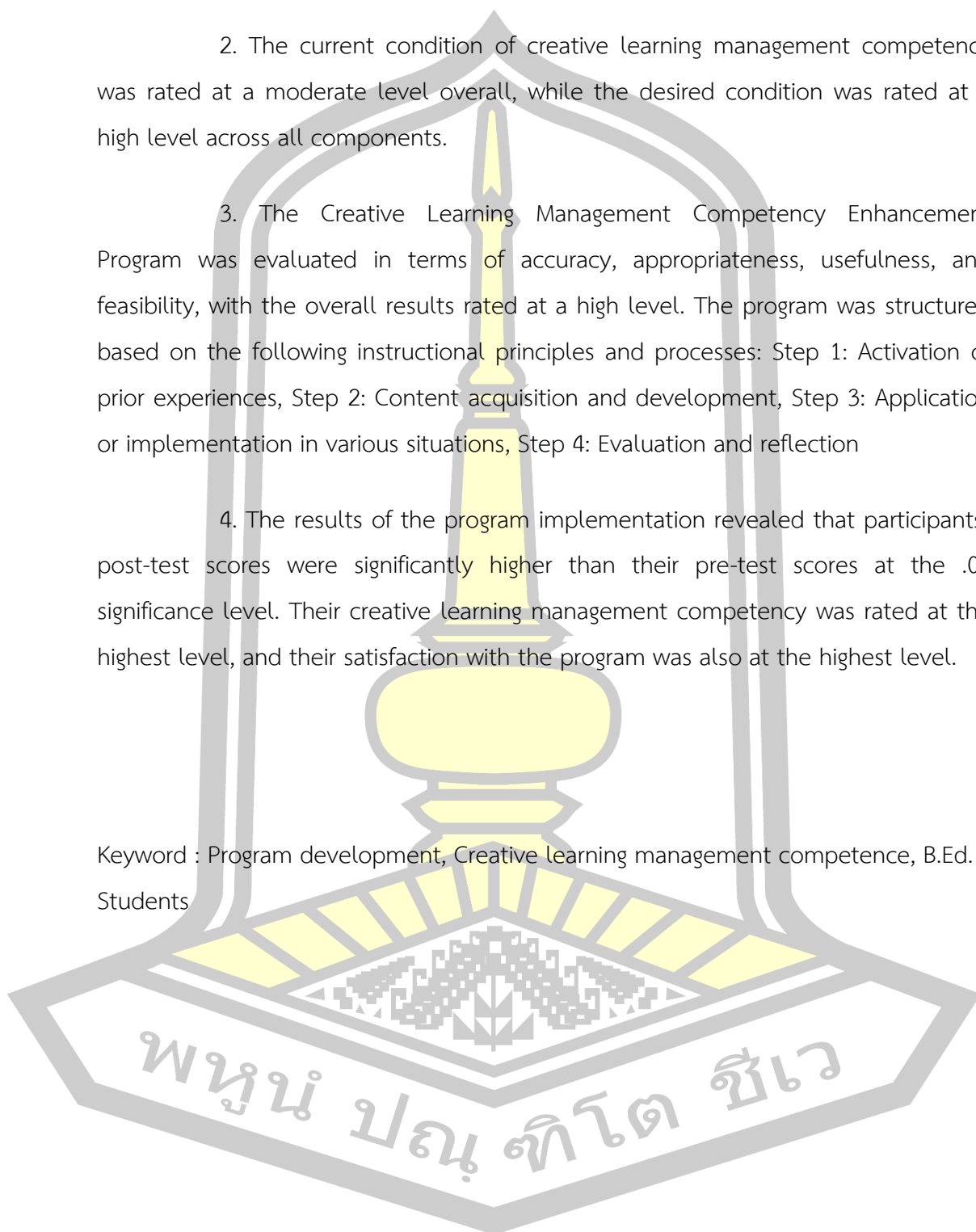
(6 indicators).

2. The current condition of creative learning management competency was rated at a moderate level overall, while the desired condition was rated at a high level across all components.

3. The Creative Learning Management Competency Enhancement Program was evaluated in terms of accuracy, appropriateness, usefulness, and feasibility, with the overall results rated at a high level. The program was structured based on the following instructional principles and processes: Step 1: Activation of prior experiences, Step 2: Content acquisition and development, Step 3: Application or implementation in various situations, Step 4: Evaluation and reflection

4. The results of the program implementation revealed that participants' post-test scores were significantly higher than their pre-test scores at the .05 significance level. Their creative learning management competency was rated at the highest level, and their satisfaction with the program was also at the highest level.

Keyword : Program development, Creative learning management competence, B.Ed. Students



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความเมตตาอย่างสูงยิ่งจาก รองศาสตราจารย์ ดร. ประสาท เนืองเฉลิม อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก รองศาสตราจารย์ ดร. สุนันท์ สีพาย ประธานกรรมการสอบ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อารยา ปิยะกุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประสงค์ สายหงษ์ กรรมการสอบ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เคนชัย ปรารบจันดี กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ที่กรุณาให้ข้อเสนอแนะและให้ความอนุเคราะห์ข้อมูลงานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณไว้เป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อาจารย์โสภิตา โครกโนนกรอก, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วรารัตน์ ฐุมาลา, นางสาวหทัยนุช บุญเพลิง ศึกษานิเทศก์ ที่กรุณาช่วยตรวจสอบ และให้ข้อเสนอแนะในการทำเครื่องมือการวิจัย ซึ่งเป็นส่วนสำคัญ ที่ทำให้งานวิจัยครั้งนี้สำเร็จเรียบร้อย ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ฐิติวรดา พลเยี่ยม, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิทยา วรพันธ์, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุชาติา หวังสิทธิเดช, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทิดศักดิ์ สุพันธ์, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เทิน สีนวน ผู้ทรงคุณวุฒิที่ช่วยตรวจสอบและการรับรองโปรแกรม

ขอขอบคุณคณะผู้บริหาร คณาจารย์ นักศึกษา คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์ ความร่วมมือ และสนับสนุนการทำกิจกรรมต่างๆ ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นอย่างยิ่ง

ขอกราบขอบพระคุณ คุณสมิตร พุทธสริน และครอบครัวพุทธสริน ที่ให้การเลี้ยงดูและปลูกจิตสำนึกในการสร้างประโยชน์ให้แก่ผู้อื่น ขอขอบคุณครอบครัวเรือนแก้ว ที่คอยสนับสนุน และเป็นกำลังใจให้เสมอมาตลอดระยะเวลาที่ศึกษาและทำวิจัยจนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ประโยชน์และคุณความดีที่เกิดจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบแด่คุณพ่อ คุณแม่ ครู อาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่านที่มีส่วนร่วมในงานวิจัยครั้งนี้

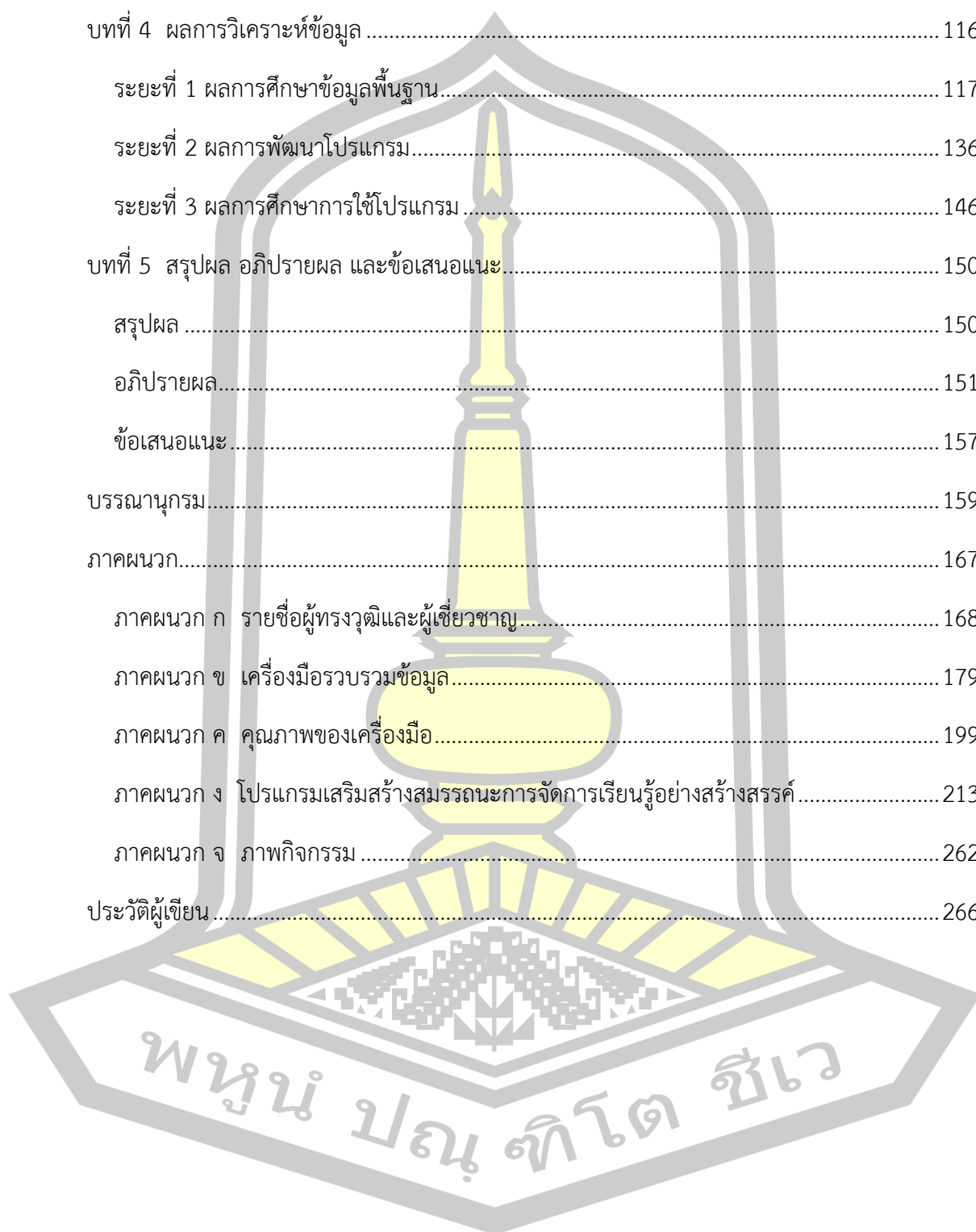
พูนัน ปณฺ ทิโต ชีเว

ทิพย์อักษร พุทธสริน

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ฅ
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญภาพประกอบ.....	ท
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
คำถามการวิจัย.....	5
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	5
ความสำคัญของการวิจัย.....	5
ขอบเขตของการวิจัย.....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	11
1. แนวคิดและทฤษฎีสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์.....	11
2. แนวคิดและทฤษฎีการพัฒนาโปรแกรม.....	54
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	86
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	91
บทที่ 3 การดำเนินการวิจัย.....	92
ระยะที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน.....	94
ระยะที่ 2 การพัฒนาโปรแกรม.....	100

ระยะที่ 3 การศึกษาผลการใช้โปรแกรม	112
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	116
ระยะที่ 1 ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน	117
ระยะที่ 2 ผลการพัฒนาโปรแกรม	136
ระยะที่ 3 ผลการศึกษาการใช้โปรแกรม	146
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	150
สรุปผล	150
อภิปรายผล	151
ข้อเสนอแนะ	157
บรรณานุกรม	159
ภาคผนวก	167
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้ทรงวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ	168
ภาคผนวก ข เครื่องมือรวบรวมข้อมูล	179
ภาคผนวก ค คุณภาพของเครื่องมือ	199
ภาคผนวก ง โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	213
ภาคผนวก จ ภาพกิจกรรม	262
ประวัติผู้เขียน	266

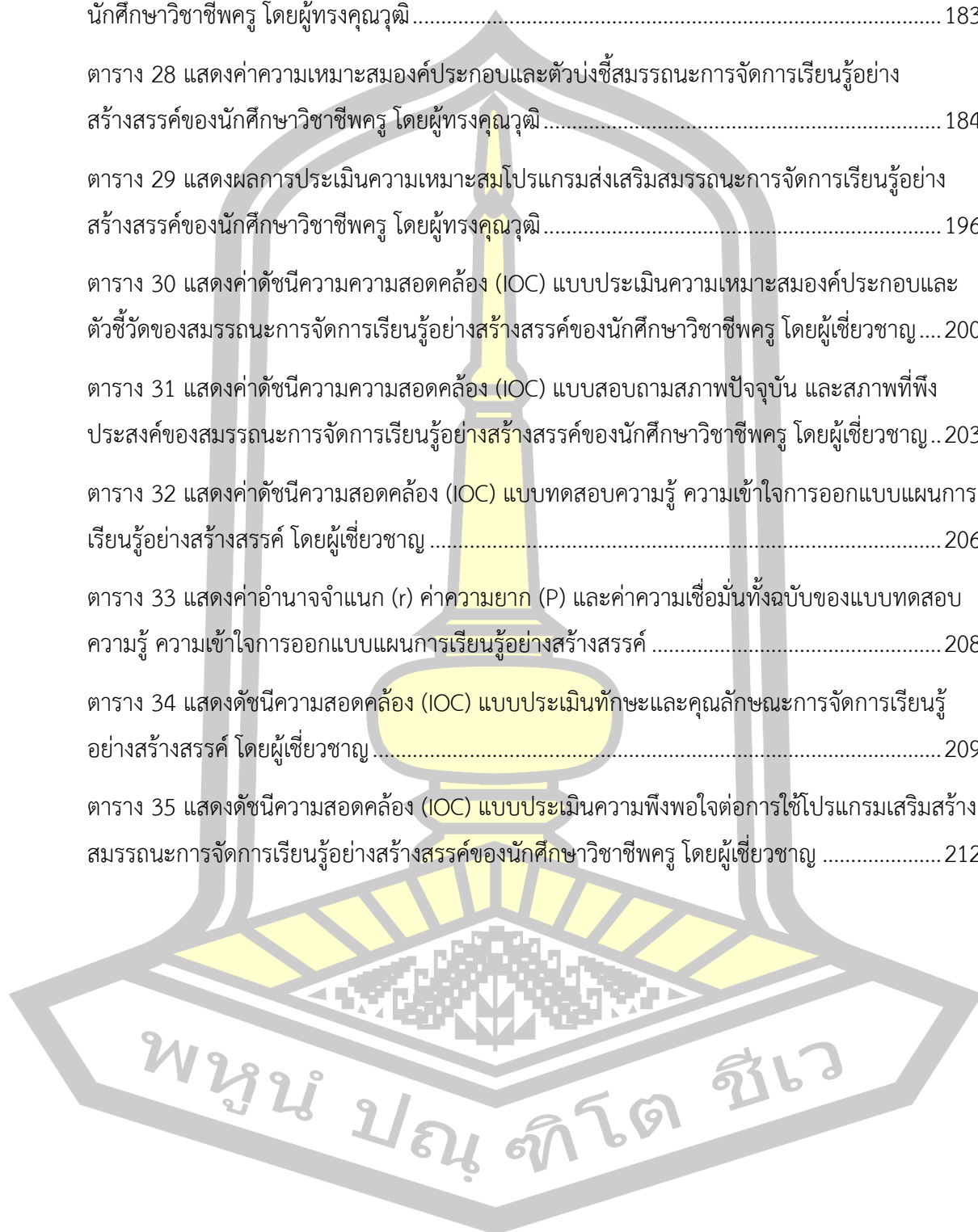


สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 การสังเคราะห์แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับโปรแกรมการจัดการเรียนรู้.....	72
ตาราง 2 การสังเคราะห์หลักการแนวคิด ทฤษฎีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู.....	79
ตาราง 3 รายละเอียดการปรับปรุงโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพ.....	104
ตาราง 4 แผนการทดลอง.....	114
ตาราง 5 องค์ประกอบและตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู.....	117
ตาราง 6 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู โดยรวม.....	119
ตาราง 7 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู องค์ประกอบ 1 การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์.....	120
ตาราง 8 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู องค์ประกอบ 2 องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้.....	121
ตาราง 9 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู องค์ประกอบ 3 การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์.....	122
ตาราง 10 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู องค์ประกอบ 4 การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์.....	123
ตาราง 11 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู องค์ประกอบ 5 การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้.....	124
ตาราง 12 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู องค์ประกอบ 6 การวัดและประเมินผล.....	125

ตาราง 13 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานผู้ตอบแบบสอบถามสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ วิธีการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู.....	127
ตาราง 14 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์องค์ประกอบสมรรถนะการ จัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู โดยรวม	128
ตาราง 15 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้องค์ประกอบ 1 การ วางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	129
ตาราง 16 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้องค์ประกอบที่ 2 องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้.....	130
ตาราง 17 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้องค์ประกอบที่ 3 การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์.....	131
ตาราง 18 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้องค์ประกอบที่ 4 การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	132
ตาราง 19 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้องค์ประกอบที่ 5 การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้	133
ตาราง 20 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้องค์ประกอบที่ 6 การวัดและประเมินผล.....	134
ตาราง 21 แสดงผลการศึกษาวิธีการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของ นักศึกษาวิชาชีพรู.....	136
ตาราง 22 ผลการประเมินความเหมาะสมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู.....	136
ตาราง 23 แสดงระยะเวลาการใช้วิธีการส่งเสริมการเรียนรู้.....	144
ตาราง 24 แสดงผลเปรียบเทียบความรู้ ความเข้าใจการออกแบบแผนการเรียนรู้สร้างสรรค์ ก่อน และหลังการเรียนรู้ด้วยโปรแกรมฯ.....	146
ตาราง 25 แสดงผลการศึกษาทักษะและคุณลักษณะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ที่ได้รับหลัง การเรียนรู้ด้วยโปรแกรมฯ.....	147
ตาราง 26 แสดงผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาวิชาชีพรูที่มีต่อการเรียนโดยใช้โปรแกรม ส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู	148

ตาราง 27 แสดงค่าความเหมาะสมองค์ประกอบสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของ นักศึกษาวิชาชีพรู โดยผู้ทรงคุณวุฒิ.....	183
ตาราง 28 แสดงค่าความเหมาะสมองค์ประกอบและตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่าง สร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู โดยผู้ทรงคุณวุฒิ.....	184
ตาราง 29 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่าง สร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู โดยผู้ทรงคุณวุฒิ.....	196
ตาราง 30 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินความเหมาะสมองค์ประกอบและ ตัวชี้วัดของสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู โดยผู้เชี่ยวชาญ.....	200
ตาราง 31 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบสอบถามสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึง ประสงค์ของสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู โดยผู้เชี่ยวชาญ..	203
ตาราง 32 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจการออกแบบแผนการ เรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ โดยผู้เชี่ยวชาญ.....	206
ตาราง 33 แสดงค่าอำนาจจำแนก (r) ค่าความยาก (P) และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับของแบบทดสอบ ความรู้ ความเข้าใจการออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์.....	208
ตาราง 34 แสดงดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินทักษะและคุณลักษณะการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ โดยผู้เชี่ยวชาญ.....	209
ตาราง 35 แสดงดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้โปรแกรมเสริมสร้าง สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู โดยผู้เชี่ยวชาญ.....	212



สารบัญภาพประกอบ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 ภาพโมเดลภาพโมเดลภูเขาน้ำแข็ง (Iceberg Model).....	13
ภาพประกอบ 2 แบบจำลองโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด.....	44
ภาพประกอบ 3 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์เป็นฐาน	74
ภาพประกอบ 4 กรอบแนวคิดการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่าง สร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู.....	91
ภาพประกอบ 5 การวิจัยและพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของ นักศึกษาวิชาชีพครู.....	93
ภาพประกอบ 6 ร่างโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษา วิชาชีพครู.....	103
ภาพประกอบ 7 ร่างคู่มือการใช้โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของ นักศึกษาวิชาชีพครู.....	106
ภาพประกอบ 8 โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู	140
ภาพประกอบ 9 คู่มือการใช้โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของ นักศึกษาวิชาชีพครู.....	145

พหุบัณฑิต ชีวะ

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ประเทศไทยหลังการประกาศใช้พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2562 และฉบับแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2545 กระทรวงศึกษาธิการได้ดำเนินการติดตามการประเมินผลการดำเนินงานในภาพรวมของการปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษแรก พบว่า ปัญหาที่มีความจำเป็นต้องพัฒนาแก้ไขอย่างเร่งด่วน ได้แก่ คุณภาพผู้เรียน ครู คณาจารย์และบุคลากรทางการศึกษา ประสิทธิภาพของการบริหารจัดการ การเพิ่มโอกาสทางการศึกษาผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ต่ำขาดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ทั้งการคิดวิเคราะห์ และการแสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง เป็นต้น (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) จากสภาพปัญหาดังกล่าว กระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศให้ดำเนินการการปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่ 2 (พ.ศ. 2552-2561) โดยกำหนดเป้าหมายว่าภายในปี 2561 คนไทยยุคใหม่จะมีคุณลักษณะสำคัญ ดังนี้ 1) สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองรักการอ่าน และมีนิสัยใฝ่เรียนรู้ตลอดชีวิต 2) มีความสามารถในการสื่อสาร สามารถคิดวิเคราะห์แก้ปัญหา คิดริเริ่มสร้างสรรค์ 3) มีจิตสาธารณะ มีระเบียบวินัย เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม สามารถทำงานเป็นกลุ่ม 4) มีศีลธรรม คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม จิตสำนึก และความภาคภูมิใจในความเป็นไทย ยึดมั่นการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข รังเกียจการทุจริตและต่อต้านการซื้อสิทธิ์ขายเสียง และสามารถก้าวทันโลก (ถวัลย์ มาศจรัส, 2553) แต่ในปี 2562 พบว่า เป้าหมายดังกล่าวยังไม่ประสบผลสำเร็จ นอกจากนี้ร่างกรอบยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560 - 2579) ตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 เพื่อเป็นแนวทางให้กระทรวงศึกษาธิการปรับแผนปฏิรูปการศึกษา โดยได้กำหนดแผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ. 2560 - 2579) มีเป้าหมายคือ การปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่ 2 มุ่งพัฒนาเกี่ยวกับทักษะความสามารถของผู้เรียน เน้นให้ผู้เรียนมีความรู้พื้นฐาน ความสามารถและความชำนาญจนสามารถต่อยอดสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ จนสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ ๆ (วิจารณ์ พานิช, 2556; สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) โดยหวังว่าจากการปฏิรูปการศึกษาครั้งนี้จะพัฒนาผู้เรียน ซึ่งเป็นทรัพยากรหลักให้สามารถสร้างองค์ความรู้ต่าง ๆ ด้วยตนเองและเรียนรู้ตลอดชีวิต

ในปีพุทธศักราช 2579 เพื่อให้คนในประเทศไทยจะเกิดความมั่นคงมั่งคั่ง ยั่งยืน ตามเป้าหมายของแผนและคณะรัฐมนตรียังกำหนดมาตรฐานการศึกษาของชาติ พ.ศ. 2561 กำหนดให้ผู้เรียนนอกจากเป็นผู้เรียนรู้และเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งแล้ว ยังกำหนดให้ผู้เรียนเป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์

นวัตกรรม โดยกำหนดให้ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษามีมาตรฐาน คือ สามารถแก้ปัญหาสังคม การบูรณาการข้ามศาสตร์การสร้างสรรคและนวัตกรรม เพื่อเพิ่มโอกาสและมูลค่าแก่ตนเอง สังคม และประเทศชาติ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) แผนพัฒนาต่าง ๆ ของชาติเป็นเสมือนเข็มทิศนำทางเพื่อการพัฒนาประเทศแต่การติดตามผลสำเร็จของแผนต่าง ๆ นั้น เป็นอนาคตอันระยะยาวเมื่อมองสภาพปัญหาปัจจุบันของไทย พบว่า ยังมีความต้องการในการพัฒนาผู้เรียนอย่างเร่งด่วน เพราะในปัจจุบันเกิดปัญหาของการศึกษาในระดับปริญญาตรี และส่งผลกระทบต่อการทำงาน เนื่องจากผู้สำเร็จการศึกษาขาดความรู้และทักษะที่ตรงต่อความต้องการของผู้จ้าง ทำให้ผู้จ้างงานต้องฝึกอบรมพนักงานใหม่ ส่งผลให้เสียค่าใช้จ่ายและเพิ่มเวลาและยังมีผลการวิจัยที่บ่งชี้ว่าบัณฑิตที่พึงสำเร็จการศึกษายังขาดคุณลักษณะสำคัญที่องค์กรต้องการ ตัวอย่างเช่น ความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่อยู่เสมอ พร้อมทำงานที่ท้าทาย สามารถคิด ทำ แก้ปัญหาได้โดยไม่ต้องรอคำสั่ง กล้าเสนอความคิดใหม่ ๆ การประยุกต์และต่อยอดความรู้ สื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจได้ทันที การโน้มน้าวรวมถึงการทำงานร่วมกับองค์กร (ปรีดี ปลื้มสำราญกิจ, 2560) สอดคล้องกับสิทธิพล วิบูลย์นากุล (2563) ได้เสนอประเด็นสาเหตุสำคัญของการที่นักศึกษาขาดการสร้างสรรค์ความรู้ใหม่ไว้ อย่างน้อย 3 ประการ คือ ระบบการศึกษาไม่เน้นให้คิดแต่เน้นท่องจำ ระบบสังคมไทยแท้ที่เน้นเชื่อฟังผู้อาวุโส และการขาดซึ่งคุณลักษณะของนักศึกษา เนื่องจากนักศึกษาไม่เคยได้รับการฝึกฝนให้เกิดคุณลักษณะการสร้างสรรคซึ่งที่กล่าวมาเป็นลักษณะสำคัญของการสร้างสรรค์ทั้งสิ้น

สถาบันอุดมศึกษาซึ่งเป็นภาคผลิตบัณฑิตสู่ตลาดแรงงาน จึงต้องจัดเตรียมหลักสูตรการเรียนการสอน ปรับปรุงรูปแบบการเรียนรู้ สู่การอุดมศึกษาไทยในยุค 4.0 ที่มีหัวใจสำคัญคือ “การสร้างสรรคและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์” (อุดม คชินทร, 2561) ดังนั้น สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2560) ได้ประกาศในมาตรฐานการศึกษาของชาติว่า ผู้เรียนในแต่ละระดับจะต้องมีผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ของการศึกษา (Desired Outcomes of Education, DOE Thailand) และในด้านการเป็นผู้ร่วมสร้างสรรค กำหนดให้บัณฑิตในระดับอุดมศึกษาจะต้องสามารถร่วมแก้ไขปัญหาสังคม การบูรณาการข้ามศาสตร์ สร้างสรรคเพื่อเพิ่มโอกาสและมูลค่าแก่ตนเอง สังคมส่วนรวมและประเทศ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2561) เนื่องจากมหาวิทยาลัยราชภัฏเป็นกลุ่มมหาวิทยาลัยที่มีพัฒนาการมาจากโรงเรียนฝึกหัดครูเป็นจุดเริ่มต้น ผ่านการฝึกฝน หล่อหลอมมายาวนานจนพัฒนาตนเองเป็นมหาวิทยาลัย ยุทธศาสตร์พัฒนามหาวิทยาลัยราชภัฏสู่การพัฒนาประเทศและท้องถิ่น จากยุทธศาสตร์ในแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 12 มีทั้งหมด 10 ยุทธศาสตร์ โดยมี 6 ยุทธศาสตร์ ตามกรอบยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และอีก 4 ยุทธศาสตร์ ที่เป็นปัจจัยสนับสนุนมหาวิทยาลัยราชภัฏควรที่จะกำหนดทิศทางการพัฒนาให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์แผนพัฒนาชาติ ซึ่งมียุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการสร้างสรรค คือ ยุทธศาสตร์ที่ 1 การเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ของประเทศไทยยังมีปัญหาในด้านคุณภาพคนในแต่ละช่วงวัย โดยผลลัพธ์ทางการศึกษาของเด็กวัยเรียน

ค่อนข้างต่ำ การพัฒนาความรู้และทักษะของแรงงานไม่ตรงกับตลาดงาน ในขณะที่คนไทยจำนวนมากน้อยที่ยังไม่สามารถคัดกรองและเลือกรับวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม ซึ่งส่งผลต่อวิกฤตค่านิยมทัศนคติ และพฤติกรรมในการดำเนินชีวิต การพัฒนาเหล่านี้มหาวิทยาลัยราชภัฏจึงต้องให้ความสำคัญกับการวางรากฐานการพัฒนาคนให้มีความสมบูรณ์ เพื่อให้คนไทยมีทัศนคติและพฤติกรรมตามบรรทัดฐานที่ดีของสังคม ซึ่งการขับเคลื่อนพลังของมหาวิทยาลัยราชภัฏสู่การปฏิบัติ เพื่อให้เป็นสถาบันอุดมศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่นอย่างแท้จริง ควรมีหลักการและแนวทางการพัฒนางาน คือ การใช้อัจฉริยะ เทคโนโลยี นวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์ให้เป็นเครื่องมือหลักในการขับเคลื่อนการพัฒนาในทุกภาคส่วนในระดับพื้นที่ ท้องถิ่นและชุมชนผ่านการจัดการเรียนการสอนในแต่ละหลักสูตร ทั้งระดับปริญญาตรีและระดับบัณฑิตศึกษา โดยที่จะเห็นว่าการสร้างสรรค์มีความสำคัญอย่างมากในการพัฒนามหาวิทยาลัยราชภัฏและประเทศชาติ (วิเศษ ชิมวงศ์, 2544)

พระราชบัญญัติสภาครูและบุคลากรทางการศึกษา พ.ศ. 2546 มาตรา 49 ได้กำหนดมาตรฐานวิชาชีพสำหรับผู้ที่เข้าประกอบวิชาชีพว่าจะต้องมีความรู้ และมีประสบการณ์ด้านการจัดการเรียนรู้ ตั้งแต่การจัดทำแผนการเรียนรู้ การออกแบบ การจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน การเลือกใช้วิธีการพัฒนาและสร้างสื่ออุปกรณ์ที่ส่งเสริม การเรียนรู้ของผู้เรียน จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน และจำแนกระดับการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการประเมินผล ซึ่งการจัดการเรียนการสอนจะประสบผลสำเร็จด้วยดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับ การออกแบบการจัดการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญ (รสริน เจริญสง, 2554) สิ่งที่สำคัญต่อวิชาชีพครูและบุคลากรที่จะมาประกอบวิชาชีพครู คือ ความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ และการวางแผนการสอน เนื่องจากเป็นสิ่งสำคัญที่สุดของการจัดการเรียนการสอน (Arends, 1997) ครุสภาจึงกำหนด เรื่องการออกแบบการจัดการเรียนรู้ไว้ในเกณฑ์มาตรฐานวิชาชีพครู มาตรฐานที่ 4 ว่าครูจะต้องพัฒนา แผนการสอนให้สามารถปฏิบัติได้เกิดผลจริง หมายถึง การเลือกใช้ ปรับปรุง หรือสร้างแผนการจัดการ เรียนรู้ บันทึกการสอน หรือเตรียมการสอนในลักษณะอื่น ๆ ที่สามารถนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้(สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา, 2548) สอดคล้องกับ มาตรฐานครูในมลรัฐฟลอริดา (Florida Education Standards Commission) ได้นำเสนอ สมรรถนะความเป็นครูในศตวรรษที่ 21 ไว้ว่า ครูต้องมีความสามารถประยุกต์ศาสตร์การเรียนการสอน วางแผนการสอนและดำเนินการตามแผนได้และสามารถประยุกต์ศาสตร์การประเมินอย่างหลากหลาย (พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์, 2551) ดังนั้น การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในการสร้างสรรค์ความรู้ใหม่จึงมีความสำคัญกับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอย่างมาก

แนวทางที่มีประสิทธิผลสูงในการพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คือ การทำความเข้าใจแนวคิดการจัดการเรียนรู้ การวิเคราะห์วัตถุประสงค์ การเรียนรู้ การทำความเข้าใจผู้เรียน การเรียนรู้กลยุทธ์การเรียนรู้อย่างเชี่ยวชาญ และการดำเนินการ ประเมินการเรียนรู้ (Faerm,

2022) โดยเน้นความสำคัญของการเสริมแรงและการตอบสนองที่ถูกต้องกับสิ่งเร้าและยังเชื่อมโยงความสัมพันธ์ทางด้านปัญญาซึ่งเป็นลักษณะการเชื่อมโยงความสัมพันธ์จากสิ่งเร้าหนึ่งไปยังสิ่งเร้าต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความคิดใหม่ ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงมนุษยนิยมจึงเชื่อว่า มนุษย์มีความคิดสร้างสรรค์ติดตัวมาตั้งแต่กำเนิด โดยผู้ที่จะสามารถดึงศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์ออกมาใช้ได้เมื่อผู้นั้นรู้จักตนเอง พอใจในตนเองและใช้ศักยภาพตนเองอย่างเต็มขั้น (Anderson, 1970) ทั้งนี้อยู่บนพื้นฐานความเชื่อที่ว่า เมื่อทรัพยากรบุคคลมีการสร้างสรรค์ที่ดีจะสามารถพัฒนาประเทศให้มีความเจริญก้าวหน้าอย่างมากได้ แต่การจะปรับเปลี่ยนความรู้ความเชื่อของมนุษย์นั้นจำเป็นที่จะต้องให้มนุษย์สร้างองค์ความรู้เป็นของตนเอง การพัฒนาเรื่องดังกล่าวผู้วิจัยเห็นว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีที่หลากหลายมีความเหมาะสม สอดคล้องกับ สุวิมล ว่องวานิช (2554) ได้เสนอว่า โปรแกรมการจัดการเรียนรู้เป็นระบบโครงสร้างที่กำหนดกิจกรรมต่าง ๆ ที่ออกแบบมาเพื่อจุดมุ่งหมายเดียวกันเพื่อการปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) และเจตคติ (Attitude) ในการปฏิบัติงานของครู อันจะนำไปสู่การยกมาตรฐานการทำงานให้สูงขึ้น ทำให้บุคคลมีความเจริญก้าวหน้าในหน้าที่การงานและบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ ศึกษาการพัฒนาโปรแกรมการจัดการเรียนรู้ โดยกำหนดกรอบแนวคิดเชิงโครงสร้างที่ชี้แนะแนวทางลักษณะการคิดที่ครอบคลุมกระบวนการจัดการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์เป็นฐานเน้นการลงมือกระทำ โดยการดึงเอาประสบการณ์จากตัวผู้เรียน แล้วกระตุ้นให้ผู้เรียนสะท้อนความคิดเกี่ยวกับประสบการณ์นั้นออกมาเพื่อพัฒนาความคิดใหม่ เจตคติใหม่ และทักษะใหม่ไปสู่ความรู้ใหม่ (Kolb, 1984) โดยการจัดการเรียนรู้ตามสภาพจริง การให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยการให้ผู้เรียนเข้าไปเผชิญปัญหาในสภาพจริง ร่วมกันศึกษาเรียนรู้แสวงหาความรู้และข้อมูลและวิธีการต่างๆ เพื่อที่จะแก้ปัญหาและสร้างองค์ความรู้ใหม่ไปสู่การจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์ (Knowles, 1997)

จากที่ได้กล่าวมาจะเห็นได้ว่า สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ มีความสำคัญเป็น อย่างยิ่ง และการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นความสามารถใหม่ที่ถูกกำหนดมาไม่นานนัก และยังขาดแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏของไทย มีแต่รูปแบบของงานวิจัยต่างประเทศซึ่งเป็นไปในทางขององค์การการค้าที่มีบริบทแตกต่างกับการศึกษาอย่างมาก ดังนั้น ผู้วิจัยสนใจพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู เพื่อเป็นแนวทางในการเสริมสร้างทักษะและความสามารถในการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์ที่จำเป็นต่อการเป็นครูในอนาคต โดยโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นนี้เน้นการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วม การสะท้อนคิดและการประยุกต์ใช้ความรู้สู่การปฏิบัติจริงในบริบ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างรอบด้านและยั่งยืน

คำถามการวิจัย

1. สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู มืองค์ประกอบและตัวบ่งชี้อะไรบ้าง
2. สภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ วิธีการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู เป็นอย่างไร
3. โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู มีลักษณะเป็นอย่างไร
4. การนำโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู ไปใช้ ได้ผลเป็นอย่างไร

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาองค์ประกอบ และตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู
2. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ วิธีการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู
3. เพื่อพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู
4. เพื่อศึกษาผลการใช้โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู

ความสำคัญของการวิจัย

1. นักศึกษาวิชาชีพรูที่เรียนรู้โดยใช้โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู มีสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์มากขึ้น สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้
2. อาจารย์มหาวิทยาลัยราชภัฏได้โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู
3. เป็นแนวทางให้ผู้บริหาร อาจารย์และผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาในระดับอุดมศึกษานำผลการวิจัยไปปรับปรุงโปรแกรมและการจัดการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมสมรรถนะด้านอื่น เช่น สมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้ ของนักศึกษาวิชาชีพรูต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development : R&D) ซึ่งผู้วิจัยแบ่งระยะการวิจัยออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน

เป็นการศึกษาข้อมูลที่เป็นสำหรัการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาองค์ประกอบ และตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ (Connoisseurship) มีรายละเอียด ดังนี้

1. ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ องค์ประกอบ และตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

2. กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ได้แก่

2.1 ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ประเมินความเหมาะสมองค์ประกอบและตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของ นักศึกษาวิชาชีพครู ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) คัดเลือกจากผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์ ที่มีประสบการณ์ไม่น้อยกว่า 5 ปี

2.2 ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน เพื่อรับรองความเหมาะสมขององค์ประกอบ และตัวชี้วัดสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ที่ได้จากการศึกษา เอกสาร ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) คัดเลือกจากผู้ที่มีความเชี่ยวชาญ ด้านการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร การวัดและประเมินผล และออกแบบการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ ที่มีประสบการณ์ไม่น้อยกว่า 5 ปี

3. ระยะเวลาดำเนินการวิจัย ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ในเดือน สิงหาคม เป็นระยะเวลา 1 เดือน

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ วิธีการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

1. ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ สภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ วิธีการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

2. กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ได้แก่

2.1 อาจารย์ในสังกัดคณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ จำนวน 20 คน ใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) คัดเลือกจากผู้ที่มีประสบการณ์จัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ไม่น้อยกว่า 5 ปี

2.2 นักศึกษาวิชาชีวะครู คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ จำนวน 100 คน ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) คัดเลือกจากนักศึกษาชั้นปีที่ 2 ถึงชั้นปีที่ 4

3. ระยะเวลาดำเนินการวิจัย ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ในเดือนกันยายน เป็นระยะเวลา 1 เดือน

ระยะที่ 2 การพัฒนาโปรแกรม

เป็นการนำข้อมูลจากระยะที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน นำมาพัฒนาร่างโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีวะครู แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ยกร่างโปรแกรม และประเมินโปรแกรม

1. ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีวะครู

2. กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ได้แก่

1.1 ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาแบบทดสอบและแบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีวะครู ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) คัดเลือกจากผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ที่มีประสบการณ์ไม่น้อยกว่า 5 ปี

1.2 ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน เพื่อรับรองความเหมาะสมของโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีวะครู ที่ได้จากการศึกษาเอกสาร ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) คัดเลือกจากผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร การวัดและประเมินผล และออกแบบการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ที่มีประสบการณ์ไม่น้อยกว่า 5 ปี

3. ระยะเวลาดำเนินการวิจัย ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ในเดือนตุลาคม เป็นระยะเวลา 1 เดือน

ขั้นตอนที่ 2 ทดลองใช้โปรแกรม

1. กลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษาสาขาวิชาชีวะครู สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 60

คน เพื่อใช้ในการทดลองใช้โปรแกรม ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) คัดเลือกจากสาขาที่มีรายละเอียดวิชาการจัดการเรียนรู้ใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมาย

2. ระยะเวลาดำเนินการวิจัย ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 พฤศจิกายน เป็นระยะเวลา 1 เดือน

ระยะที่ 3 การศึกษาผลการใช้โปรแกรม

เป็นการนำร่างโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของ นักศึกษาวิชาชีพครูและเครื่องมือวิจัยที่ผ่านการพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพในระยะที่ 2 การพัฒนา โปรแกรม นำไปทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อศึกษาผลการใช้โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะ การจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

1. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1.1 ตัวแปรที่ศึกษา คือ ผลการใช้โปรแกรม แบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1) สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

2) ความพึงพอใจของผู้ใช้โปรแกรมการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการ เรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1. ประชากร คือ นักศึกษาวิชาชีพครู คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 2,398 คน

2.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาระดับชั้นปีที่ 2 คณะครุ ศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ จำนวน 60 คน โดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (cluster random sampling) ด้วยวิธีการจับสลากใช้สาขาเป็นหน่วยสุ่ม 3.

3. ระยะเวลาดำเนินการวิจัย ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ระหว่างเดือน ธันวาคม-มกราคม รวมระยะเวลา 2 เดือน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การพัฒนาโปรแกรม หมายถึง กระบวนการขั้นตอนของการสร้างโปรแกรมตั้งแต่เริ่มต้น จนถึงขั้นตอนสุดท้าย โดยกำหนดแนวคิดและหลักการของการพัฒนาโปรแกรม 5 ขั้นตอน คือ 1) การ วิเคราะห์เพื่อหาเป้าหมายความสำเร็จของโปรแกรม 2) การวางแผนในการจัดทำโปรแกรม โดยนำ ข้อมูลจากขั้นตอนการวิเคราะห์มาวางแผนเพื่อสร้างโปรแกรม 3) การสร้างโปรแกรมเพื่อใช้ในการ ฝึกอบรม 4) การนำโปรแกรมไปทดลองใช้ 5) การประเมิน

2. โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู หมายถึง กรอบแนวคิดเชิงโครงสร้างที่ชี้แนะแนวทางลักษณะการคิดที่ครอบคลุมกระบวนการจัดการ

เรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นประสบการณ์เดิม ขั้นที่ 2 ขั้นเนื้อหาและการพัฒนา ขั้นที่ 3 ขั้นทดลองใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ หรือประยุกต์ใช้ ขั้นที่ 4 ขั้นการประเมินผลและสะท้อนความคิด องค์กรประกอบสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ ดังนี้

1. การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
2. องค์กรความรู้ตามสาระการเรียนรู้
3. การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
4. การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
5. การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้
6. การวัดและประเมินผล

วิธีการสร้างการเรียนรู้ การฝึกอบรม การสอน ชี้นำ การศึกษาด้วยตนเอง การศึกษาเป็นกลุ่ม ระดมสมอง การศึกษาคูณาน การประเมินโปรแกรม แบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1) ประเมินรูปแบบของโปรแกรม คือ ประเมินคุณภาพของโปรแกรม ได้แก่ ความเป็นประโยชน์ ความเป็นไปได้ ความเหมาะสม ความถูกต้องครอบคลุม

2) ประเมินผลการใช้โปรแกรม คือ การประเมินผลสมรรถนะและความพึงพอใจของผู้เรียนหลังการใช้โปรแกรม ได้แก่ 1. ความรู้ หมายถึง ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ได้แก่ การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีองค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้ การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล ซึ่งวัดความเข้าใจ โดยใช้แบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจการออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ด้วยแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก 2. ทักษะและคุณลักษณะ หมายถึง ความสามารถในการออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ และพฤติกรรมกรรมการแสดงออกที่พึงประสงค์ ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งวัดทักษะและคุณลักษณะ โดยใช้แบบประเมินทักษะและคุณลักษณะการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ กำหนดเกณฑ์คุณภาพการให้คะแนนแบบ Rubric scores 5 ระดับ 3. ความพึงพอใจ หมายถึง ความพึงพอใจของผู้ใช้โปรแกรมการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งวัดความพึงพอใจ โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู กำหนดเกณฑ์คุณภาพการให้คะแนนแบบ Rubric scores 5 ระดับ

3. สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ หมายถึง พฤติกรรมและความสามารถที่เกี่ยวกับ ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่แสดงออกถึงการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความแปลกใหม่หรือกิจกรรมที่เชื่อมโยงองค์ความรู้/เนื้อหาเดิม และนำมาต่อยอดจนเกิดกิจกรรมการเรียนรู้ใหม่ ๆ เพื่อนำไปใช้จัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียน รวมทั้งสามารถปรับกิจกรรมตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง

และมองเห็นรายละเอียดที่จะแก้ไขสถานการณ์นั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่

1. ความรู้ หมายถึง ความจดจำ และความเข้าใจเกี่ยวกับการวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้ การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ การจัด กระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ การวัดและ ประเมินผล

2. ทักษะ หมายถึง ความสามารถในการออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ การจัด กระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ การวัดและ ประเมินผล

3. คุณลักษณะ หมายถึง พฤติกรรมการแสดงออกถึงการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ อย่าง สร้างสรรค์ การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ผู้วิจัยได้ได้ศึกษาค้นคว้าจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยนำเสนอรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
2. แนวคิดและทฤษฎีการพัฒนาโปรแกรม
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
4. กรอบแนวคิดการวิจัย

1. แนวคิดและทฤษฎีสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

1.1 แนวคิดสมรรถนะการจัดการเรียนรู้

ความหมายของสมรรถนะ

McClelland (1987) ได้ให้ความหมายของสมรรถนะไว้ว่า สมรรถนะ หมายถึง บุคลิกลักษณะที่ซ่อนในแต่ละบุคคลซึ่งสามารถผลักดันให้บุคคลนั้นสร้างผลการปฏิบัติงานที่ดีหรือตามเกณฑ์

Spencer & Spencer (1993) ได้ให้ความหมายของสมรรถนะไว้ว่า สมรรถนะ คือ คุณลักษณะของบุคคลที่มีความสัมพันธ์เชิงเหตุผลต่อความมีประสิทธิภาพของเกณฑ์ที่ใช้และการทำงานที่ดีขึ้นกว่าเดิมสเปนเซอร์และสเปนเซอร์ได้ขยายความหมายของสมรรถนะไว้จากการศึกษาพบว่า สมรรถนะเป็นลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคล (underlying characteristic) ที่มีความสัมพันธ์เชิงเหตุและผล (causal relationship) จากความมีประสิทธิภาพของเกณฑ์ที่ใช้ (criterion-reference) และ/หรือการปฏิบัติงานที่ได้ผลสูงสุด (superior performance)

Risser (1998) ได้ให้ความหมายของสมรรถนะไว้ว่า ความหมายคล้าย ๆ กับทักษะแต่มีความหมายที่กว้างไปกว่านั้นคือทักษะที่สัมพันธ์กับอาชีพด้วย

Dubois & Rothwell (2004; ขจรศักดิ์ ศิริมัย, 2554) ได้นิยามว่า สมรรถนะ หมายถึง คุณลักษณะที่ทุกคนมีและใช้ได้อย่างเหมาะสม เพื่อผลักดันให้ผลการปฏิบัติงานบรรลุตามเป้าหมาย ซึ่งคุณลักษณะเหล่านี้ ได้แก่ ความรู้ ทักษะ บุคลิกภาพ แรงจูงใจทางสังคม ลักษณะนิสัยส่วนบุคคล ตลอดจนรูปแบบความคิดและวิธีการคิด ความรู้สึกและการกระทำ

Boyatzis (1982) ให้คำจำกัดความว่า สมรรถนะ หมายถึง คุณลักษณะที่อยู่ภายในของแต่ละบุคคล คุณลักษณะนี้อาจหมายถึง แรงจูงใจ บุคลิกที่ค่อนข้างถาวร บทบาททางสังคมหรือการรับรู้เกี่ยวกับตนเอง ทักษะหรือองค์ความรู้ที่บุคคลต่าง ๆ ต้องนำมาใช้

ราชบัณฑิตยสถาน (2542) ได้ให้ความหมาย สมรรถนะไว้ว่า คือ สมรรถ, สมรรถ(สะสม, สะสมัดละ-, สะหมัดละ-) ว. สามารถ สมรรถภาพ (สะสมัดละ-, สะหมัดละ-) น.ความสามารถ เช่น เขาเป็นคนมีสมรรถภาพในการทำงานสูงสมควรได้เลื่อนตำแหน่งสมรรถนะใช้แก่เครื่องยนต์เช่นเครื่องยนต์แบบนี้มีสมรรถนะดีเยี่ยมเหมาะสำหรับการเดินทางไกล

สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน (2548) ได้ให้ความหมาย สมรรถนะไว้ว่า คือ คุณลักษณะเชิงพฤติกรรมที่เป็นผลมาจากความรู้ทักษะ ความสามารถและคุณลักษณะอื่น ๆ ที่ทำให้บุคคลสามารถสร้างผลงานได้โดดเด่นกว่าเพื่อนร่วมงานอื่น ๆ

สุรชัย พรหมพันธุ์ (2554) ได้ให้ความหมาย สมรรถนะ หมายถึง การแสดงถึงความสามารถที่จำเป็นในการปฏิบัติงานให้สำเร็จตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายของงานนั้น

ประจักษ์ ทรัพย์อุดม (2550) ได้ให้ความหมาย สมรรถนะ หมายถึง ความรู้ (knowledge) ทักษะ (skill) และคุณลักษณะส่วนบุคคล (personal characteristic of attributes) ที่ส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรม (behavior) ที่จำเป็นและมีผลให้บุคคลนั้นปฏิบัติงานในความรับผิดชอบของตนได้ดีกว่าบุคคลอื่น ซึ่งสมรรถนะเกิดได้จาก 3 ทาง คือ 1) เป็นพรสวรรค์ที่ติดตัวมาแต่กำเนิด 2) จากประสบการณ์การทำงาน 3) จากการฝึกอบรมและพัฒนา

พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และพรทิพย์ แข็งขัน (2551) กล่าวสรุปไว้ว่า สมรรถนะ หมายถึง บุคลิกลักษณะที่ทำให้ปัจเจกบุคคลสามารถสร้างผลการปฏิบัติงานที่ดีตามเกณฑ์ที่กำหนดและสามารถปฏิบัติงานในความรับผิดชอบได้ดีกว่าผู้อื่นหรือกล่าวอีกนัยหนึ่งสมรรถนะ คือ พฤติกรรมในการปฏิบัติงานซึ่งเป็นผลมาจากความรู้ ทักษะความสามารถและพฤติกรรมอื่นๆ ที่ทำให้สามารถสร้างผลงานได้โดดเด่นกว่าเพื่อนร่วมงานในองค์กร

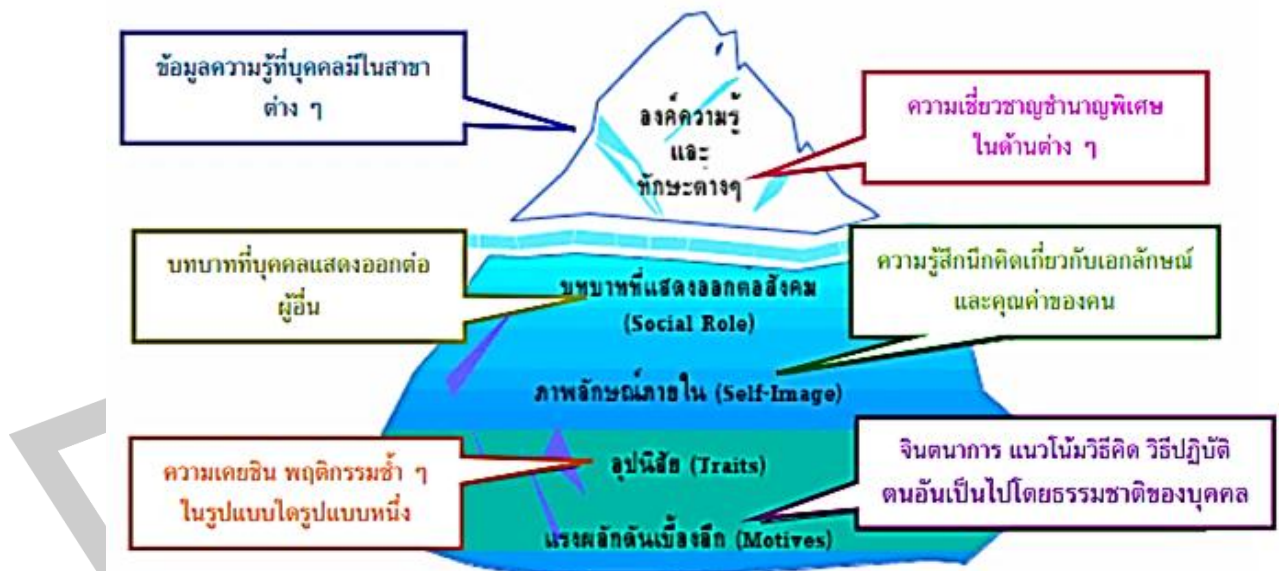
ฉันท ชาติทอง (2553) ได้สรุปไว้ว่า สมรรถนะ หมายถึง คุณลักษณะที่เป็นความสามารถของบุคคลที่แสดงออกถึงการบูรณาการความรู้ ทักษะ เจตคติที่ทำให้บุคคลนั้นทำงานให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพเกิดคุณค่าสูงสุด คุณลักษณะเหล่านี้จะเป็นตัวผลักดันหรือมีความสัมพันธ์เชิงเหตุผล (Causal Relationship) ให้บุคคลสามารถปฏิบัติงานตามหน้าที่ความรับผิดชอบหรือสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์อ้างอิง (Criterion-Reference) หรือเป้าหมายที่กำหนดไว้ได้อย่างมีความโดดเด่น

จากการศึกษาสรุปได้ว่า สมรรถนะ เป็นบุคลิกลักษณะของแต่ละบุคคลที่แสดงออกถึงความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่ส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรม ทำให้สามารถสร้างผลงานได้โดดเด่นกว่าเพื่อนร่วมงานในองค์กร

องค์ประกอบสมรรถนะ

McClelland (1987) ได้เสนอองค์ประกอบของสมรรถนะไว้ว่า องค์ประกอบของสมรรถนะมี 5 ส่วน คือ

1. ความรู้ คือ ความรู้เฉพาะในเรื่องที่ต้องรู้เป็นความรู้ที่เป็นสาระสำคัญ เช่น ความรู้ด้านเครื่องยนต์ เป็นต้น
2. ทักษะ คือ สิ่งที่ต้องการให้ทำได้อย่างมีประสิทธิภาพเช่นทักษะทาง คอมพิวเตอร์ ทักษะทางการถ่ายทอดความรู้ เป็นต้นทักษะที่เกิดขึ้นนั้นมาจากพื้นฐานทางความรู้และ สามารถปฏิบัติได้อย่างแคล่วคล่องว่องไว
3. ความคิดเห็นเกี่ยวกับตนเอง คือ เจตคติค่านิยมและความคิดเห็นเกี่ยวกับภาพลักษณ์ของตนหรือสิ่งที่คุณคิดว่าตนเองเป็นเช่นความมั่นใจในตนเอง เป็นต้น
4. บุคลิกลักษณะประจำตัวของคุณเป็นสิ่งที่ยอธิบายถึงบุคคลนั้น เช่น คนที่น่าเชื่อถือและไว้วางใจได้หรือมีลักษณะเป็นผู้นำ เป็นต้น
5. แรงจูงใจ / เจตคติเป็นแรงจูงใจหรือแรงขับภายในซึ่งทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมที่มุ่งไปสู่เป้าหมายหรือมุ่งสู่ความสำเร็จ เป็นต้น



ภาพประกอบ 1 ภาพโมเดลภาพโมเดลภูเขาน้ำแข็ง (Iceberg Model)

ที่มา : สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน (2548)

ณรงค์วิทย์ แสันทอง (2547) ได้เสนอองค์ประกอบของสมรรถนะไว้ว่า องค์ประกอบของสมรรถนะสามารถแบ่งออกเป็น 5 ส่วน ได้แก่

1. แรงขับเคลื่อนภายใน หมายถึง พลังภายในซึ่งอยู่ในส่วนลึกของคนที่มีส่วนช่วยให้คนเกิดแรงจูงใจในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งด้วยความมุ่งมั่นและทุ่มเท ซึ่งพลังภายในนี้อาจจะมีเหตุปัจจัยหรือเกิดแรงบันดาลใจแตกต่างกัน เช่น บางคนมีแรงจูงใจในการต่อสู้ชีวิตเพราะลูกบางคนมีแรงจูงใจในชีวิตเพราะต้องการการยอมรับจากคนอื่น ฯลฯ พลังภายในเป็นส่วนประกอบที่สำคัญมากของสมรรถนะ เพราะเปรียบเสมือนขุมพลังงานที่บ่งชี้ว่าคนอยากทำงานหรือไม่และคนแต่ละคนมีไม่เท่ากันแต่เป็นส่วนที่สามารถสร้างได้

2. อุปนิสัย หมายถึง ลักษณะนิสัยใจคอของคนซึ่งลักษณะนิสัยใจคोनี้ มักจะเป็นสิ่งที่เกิดและอยู่กับคนมานานเป็นสิ่งที่ค่อย ๆ สะสมมาเรื่อย ๆ จนกลายเป็นนิสัยประจำตัวของคน ๆ นั้น ไปโดยอัตโนมัติ เช่น นิสัยโมโหร้าย นิสัยใจอ่อน ฯลฯ องค์ประกอบในส่วนนี้เป็นส่วนที่มีความสำคัญต่อการบริหารคนเพราะเป็นส่วนที่พัฒนาหรือเปลี่ยนแปลงยากมาก ดังนั้นต้องอาศัยการควบคุมหรือป้องกันไม่ให้เป็นโอกาสนำเอานิสัยที่ไม่ดีออกมาใช้เท่านั้น

3. การรับรู้ตนเอง หมายถึง ความเชื่อและทัศนคติที่มีต่อตัวเอง องค์ประกอบข้อนี้เป็นตัวกำหนดลักษณะพฤติกรรมของคนว่าควรจะแสดงออกอย่างไร เช่น บางคน ชอบคิดว่าตนเองไม่เก่งทำให้เกิดพฤติกรรมที่แสดงให้เห็นถึงการขาดความเชื่อมั่นในตนเองมักจะยกย่องคนอื่นและดูถูกตัวเอง ฯลฯ องค์ประกอบนี้ถึงแม้ว่าบางเรื่องจะอยู่กับคนมานานแต่ก็พอที่จะปรับเปลี่ยนได้

4. ความรู้ หมายถึง ข้อมูล ข้อเท็จจริง ที่คนมีอยู่และสามารถนำมาเชื่อมโยงกันออกมาเป็นองค์ความรู้ในเรื่องต่าง ๆ ได้ เช่น ความรู้ในงาน ความรู้เกี่ยวกับกฎหมาย ฯลฯ ซึ่งความรู้ถือเป็นองค์ประกอบที่สามารถเรียนรู้ได้ด้วยวิธีการต่าง ๆ ดังนั้นองค์ประกอบในส่วนนี้จึงไม่จริงยั่งยืนเพราะสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา

5. ทักษะ หมายถึง ความสามารถในการลงมือปฏิบัติหรือแสดงให้เห็นถึงความเชี่ยวชาญหรือความชำนาญในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เช่น ทักษะด้านภาษาต่างประเทศ ฯลฯ ซึ่งทักษะถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญต่อการทำงานเพราะบางงานต้องการทักษะเฉพาะด้านและทักษะมักจะต้องอาศัยเวลาในการเรียนรู้และฝึกฝนมากกว่าองค์ประกอบเรื่องความรู้

ฐิติพัฒน์ พิษุทธาพงศ์ (2548) เสนอว่า องค์ประกอบของระบบสมรรถนะประกอบด้วยฐานข้อมูลสมรรถนะขององค์กร ประเภทของสมรรถนะ ชื่อสมรรถนะและคำจำกัดความ ระดับชั้นความสามารถ และดัชนีชี้วัดเชิงพฤติกรรม และอธิบายองค์ประกอบของสมรรถนะไว้ดังนี้

1. ฐานข้อมูลสมรรถนะขององค์กร หมายถึง ฐานข้อมูลที่เก็บรวบรวมสมรรถนะที่จำเป็นในการปฏิบัติงานในตำแหน่งต่าง ๆ ที่มีอยู่ทั้งหมดภายในองค์กร สมรรถนะแต่ละตัวจะได้รับการ

ออกแบบตามบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบของแต่ละตำแหน่งงาน/กลุ่มงาน เพื่อให้บุคคลสามารถปฏิบัติงานได้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่องค์กรกำหนดไว้

2. ประเภทของสมรรถนะ หมายถึง การจำแนกรวบรวมสมรรถนะออกเป็นกลุ่มต่าง ๆ เช่น สมรรถนะหลัก สมรรถนะตามสายวิชาชีพสมรรถนะร่วมของกลุ่มงาน/สายวิชาชีพ สมรรถนะเฉพาะทาง และสมรรถนะด้านการบริหารจัดการ เป็นต้น

3. ชื่อสมรรถนะและคำจำกัดความ

3.1 ชื่อของสมรรถนะ เป็นการกำหนดหรือตั้งชื่อสมรรถนะแต่ละตัวให้ชัดเจน ชี้บ่งความแตกต่างกับสมรรถนะตัวอื่น ๆ ซึ่งจะช่วยให้บุคลากรในองค์กรเข้าใจตรงกัน

3.2 คำจำกัดความ ของสมรรถนะ เป็นการให้ความหมายของสมรรถนะตัวนั้น ๆ ว่าหมายถึงอะไร มีขอบเขตน้อยเพียงใด การให้คำจำกัดความเพื่อให้บุคลากรในองค์กรเข้าใจตรงกันว่าหมายถึงอะไร ซึ่งคำจำกัดความของสมรรถนะนั้น ในแต่ละองค์กรอาจมีการใช้ภาษาและการให้ความหมายที่แตกต่างกันได้ ดังนั้น ในการกำหนดชื่อและความหมายย่อมมีความหลากหลายและเหมาะสมแตกต่างกันไปในแต่ละองค์กร

4. ระดับของสมรรถนะ เป็นการกำหนดระดับทักษะความรู้ความสามารถของสมรรถนะซึ่งแบ่งได้เป็น 2 ประเภทดังนี้

4.1 การแบ่งระดับความสามารถตามลำดับชั้นการบังคับบัญชา (Hierarchy Scale) การแบ่งระดับความสามารถตามระดับโครงสร้างลำดับชั้นการบังคับบัญชาขององค์กร เป็นการสะท้อนให้เห็นความแตกต่างของลำดับชั้นการบังคับบัญชากับบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบของแต่ละตำแหน่งอย่างชัดเจน ว่าแต่ละตำแหน่งต้องแสดงความสามารถ หรือทักษะอย่างไรบ้าง อาทิเช่น ระดับ 1 : พนักงานระดับปฏิบัติการ ระดับ 2 : พนักงานระดับบังคับบัญชาและวิชาชีพ ระดับ 3 : พนักงานระดับผู้จัดการแผนกหรือเทียบเท่า ระดับ 4 : พนักงานระดับผู้จัดการส่วน ระดับ 5 : พนักงานระดับผู้อำนวยการฝ่ายหรือกรรมการผู้จัดการ

4.2 การแบ่งระดับความสามารถตามความเชี่ยวชาญ การแบ่งระดับความสามารถตามความเชี่ยวชาญนี้อาจแบ่งเป็น 3 4 หรือ 5 ระดับก็ได้

5. ตัวชี้วัดเชิงพฤติกรรม หมายถึง การกระทำปฏิกิริยา หรือการกระทำตามบทบาทหน้าที่ภายใต้สถานการณ์ที่เฉพาะเจาะจงในการกำหนดตัวชี้วัดเชิงพฤติกรรมนี้ ควรเขียนพฤติกรรมที่สามารถสังเกตและวัดได้อย่างชัดเจน ควรขึ้นต้นประโยคด้วยคำกริยา เช่น อธิบายวิเคราะห์ วินิจฉัย ให้คำปรึกษาแนะนำ ออกแบบ สร้าง เป็นต้น ควรหลีกเลี่ยงการใช้คำที่เป็นนามธรรม เช่น ความรู้ ความเข้าใจ การรับรู้ ทักษะคิด เป็นต้น ทั้งนี้เนื่องจากแต่ละคนอาจแปลความหมายที่แตกต่างกัน ตัวชี้วัดเชิงพฤติกรรมในแต่ละระดับ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ พฤติกรรมหลักที่คาดหวัง หมายถึง ความสามารถหรือพฤติกรรมหลักๆ ในระดับนั้น ที่คาดหวังให้บุคลากรแสดงพฤติกรรมออกมา และ

ตัวชี้วัดเชิงพฤติกรรมหลัก หมายถึง พฤติกรรมย่อยที่กำหนดไว้ในแต่ละระดับ และในแต่ละระดับอาจมีพฤติกรรมย่อยก็พฤติกรรมก็ได้ แต่ทั้งนี้ต้องเขียนให้ครอบคลุมพฤติกรรมหลักที่คาดหวัง

จากการศึกษาสรุปได้ว่า องค์ประกอบสมรรถนะ ประกอบไปด้วย 5 ส่วน 1. ความรู้ 2. ทักษะ 3. ความคิดเห็นเกี่ยวกับตนเอง 4. บุคลิกลักษณะประจำตัวของบุคคล 5. แรงจูงใจ/เจตคติ แต่ละสมรรถนะจะต้องมีฐานข้อมูลสมรรถนะขององค์กร ประเภทของสมรรถนะ ชื่อสมรรถนะและคำจำกัดความ ระดับของสมรรถนะ และตัวชี้วัดเชิงพฤติกรรม

แนวคิดสมรรถนะความเป็นครู

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2553) อธิบายไว้ว่าสมรรถนะความเป็นครู คือ คุณลักษณะของบุคคลเกี่ยวกับผลการปฏิบัติงาน ประกอบด้วย ความรู้ ทักษะ ความสามารถ และคุณลักษณะอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน และเป็นคุณลักษณะเชิงพฤติกรรมที่ทำให้ บุคลากรในองค์กรปฏิบัติงานได้ผลงานที่โดดเด่นกว่าคนอื่น ๆ ในสถานการณ์ที่หลากหลาย ซึ่งเกิดจากแรงผลักดันเบื้องต้น อุปนิสัย ภาวะลักษณะภายใน และบทบาทที่แสดงออกต่อสังคมที่แตกต่างกันทำให้แสดงพฤติกรรมการทำงานที่ต่างกัน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้พัฒนาสมรรถนะและตัวบ่งชี้ของครูไทย แบ่งเป็น สมรรถนะหลัก (core competency) ประกอบด้วย 5 สมรรถนะ และสมรรถนะประจำสายงาน (functional competency) ประกอบด้วย 6 สมรรถนะ ดังนี้

สมรรถนะหลักของครูไทยประกอบด้วย 5 สมรรถนะ ได้แก่

1. การมุ่งผลสัมฤทธิ์ในการปฏิบัติงาน
2. การบริการที่ดี
3. การพัฒนาตนเอง
4. การทำงานเป็นทีม
5. จริยธรรม และจรรยาบรรณวิชาชีพครู

สมรรถนะประจำสายงาน ประกอบด้วย 6 สมรรถนะ คือ

1. การบริหารหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้
2. การพัฒนาผู้เรียน
3. การบริหารจัดการชั้นเรียน
4. การวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการวิจัยเพื่อพัฒนาผู้เรียน
5. ภาวะผู้นำครู
6. การสร้างความสัมพันธ์และความร่วมมือกับชุมชนเพื่อการจัดการเรียนรู้

สมรรถนะหลักของครู

สมรรถนะหลักของครูไทย ประกอบด้วย 5 สมรรถนะ ได้แก่

1. การมุ่งผลสัมฤทธิ์ในการปฏิบัติงาน
2. การบริการที่ดี
3. การพัฒนาตนเอง
4. การทำงานเป็นทีม
5. จริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพครู

สมรรถนะที่ 1 การมุ่งผลสัมฤทธิ์ในการปฏิบัติงาน หมายถึง ความมุ่งมั่นในการปฏิบัติงานในหน้าที่ให้มีคุณภาพ ถูกต้องครบถ้วนสมบูรณ์ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ โดยมีการวางแผน กำหนดเป้าหมาย ติดตามประเมินผลการปฏิบัติงานและปรับปรุงพัฒนาประสิทธิภาพและผลงานอย่างต่อเนื่อง

สมรรถนะการมุ่งผลสัมฤทธิ์ในการปฏิบัติงาน

ตัวบ่งชี้ที่ 1 ความสามารถในการวางแผนการกำหนดเป้าหมาย การวิเคราะห์ สังเคราะห์ ภารกิจงาน รายงานพฤติกรรม ประกอบด้วย

1. วิเคราะห์ภารกิจงานเพื่อวางแผนการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ
2. กำหนดเป้าหมายในการปฏิบัติงานทุกภาคเรียน
3. กำหนดแผนการปฏิบัติงานและการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอน

ตัวบ่งชี้ที่ 2 ความมุ่งมั่นในการปฏิบัติหน้าที่ให้มีคุณภาพ ถูกต้อง ครบถ้วนสมบูรณ์ รายงานพฤติกรรมประกอบด้วย

1. ใฝ่เรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้
2. ริเริ่มสร้างสรรค์ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้
3. แสวงหาความรู้ที่เกี่ยวกับวิชาชีพใหม่ๆเพื่อการพัฒนาตนเอง

ตัวบ่งชี้ที่ 3 ความสามารถในการติดตามประเมินผลการปฏิบัติงาน รายงานพฤติกรรมประกอบด้วย

1. ประเมินผลการปฏิบัติงานของตนเอง

ตัวบ่งชี้ที่ 4 ความสามารถในการปฏิบัติงานให้มีประสิทธิภาพอย่างต่อเนื่องเพื่อให้งานประสบความสำเร็จ รายงานพฤติกรรมประกอบด้วย

1. ใช้ผลการประเมินการปฏิบัติงานมาปรับปรุง/พัฒนาการทำงานให้ดียิ่งขึ้น
2. พัฒนาการปฏิบัติงานเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียน ผู้ปกครองและชุมชน

ชุมชน

สมรรถนะที่ 2 การบริการที่ดี หมายถึง ความตั้งใจและความเต็มใจในการให้บริการและการปรับปรุงระบบบริการให้มีประสิทธิภาพอย่างต่อเนื่องเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้รับบริการ

ตัวบ่งชี้ 1 ความตั้งใจและความเต็มใจในการให้บริการ รายการพฤติกรรม
ประกอบด้วย

1. ทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อประโยชน์ส่วนรวมเมื่อมีโอกาส
2. เต็มใจ ภาคภูมิใจ และมีความสุขในการให้บริการแก่ผู้รับบริการ

ตัวบ่งชี้ 2 การปรับปรุงระบบการบริการให้มีประสิทธิภาพ รายการพฤติกรรม
ประกอบด้วย

1. ศึกษาความต้องการของผู้รับบริการ และนำข้อมูลไปใช้ในการปรับปรุง
2. ปรับปรุงและพัฒนาระบบการให้บริการให้มีประสิทธิภาพ

สมรรถนะที่ 3 การพัฒนาตนเอง (Self-Development) หมายถึง การศึกษาค้นคว้าหา
ความรู้ ติดตามและแลกเปลี่ยนเรียนรู้องค์ความรู้ใหม่ๆทางวิชาการและวิชาชีพ มีการสร้างองค์ความรู้
และนวัตกรรม เพื่อพัฒนาตนเองและพัฒนางาน

ตัวบ่งชี้ที่ 1 การศึกษาค้นคว้าหาความรู้ ติดตามองค์ความรู้ใหม่ๆทางวิชาการและ
วิชาชีพ รายการพฤติกรรมประกอบด้วย

1. ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ มุ่งมั่นและแสวงหาโอกาสพัฒนาตนเอง ด้วยวิธีการที่
หลากหลาย เช่น การเข้าร่วมประชุม/ สัมมนา การศึกษาดูงาน การค้นคว้าด้วยตัวเอง

ตัวบ่งชี้ที่ 2 การสร้างองค์ความรู้และนวัตกรรมในการพัฒนาองค์กรและวิชาชีพ รายการ
พฤติกรรมประกอบด้วย

1. รวบรวมสังเคราะห์ข้อมูล ความรู้จัดเป็นหมวดหมู่และปรับปรุงให้ทันสมัย

2. สร้างองค์ความรู้และนวัตกรรมเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ องค์กรและ
วิชาชีพ

ตัวบ่งชี้ที่ 3 การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสร้างเครือข่ายรายการพฤติกรรม
ประกอบด้วย

1. แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่นเพื่อพัฒนาตนเอง และพัฒนางาน
2. ให้คำปรึกษาแนะนำ นิเทศ และถ่ายทอดความรู้ ประสบการณ์ทางวิชาชีพแก่ผู้อื่น
3. มีการขยายผลโดยสร้างเครือข่ายการเรียนรู้

สมรรถนะที่ 4 การทำงานเป็นทีม หมายถึง การให้ความร่วมมือ ช่วยเหลือ สนับสนุน
เสริมแรงให้กำลังใจแก่เพื่อนร่วมงาน การปรับตัวเข้ากับผู้อื่นหรือทีมงาน แสดงบทบาทการเป็นผู้นำ
หรือผู้ตามได้อย่างเหมาะสมในการทำงานร่วมกับผู้อื่น เพื่อสร้างและดำรงสัมพันธภาพของสมาชิก
ตลอดจนเพื่อพัฒนาการจัดการศึกษาให้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมาย

ตัวบ่งชี้ 1 การให้ความร่วมมือ ช่วยเหลือและสนับสนุนเพื่อนร่วมงาน รายการพฤติกรรม
ประกอบด้วย

1. สร้างสัมพันธภาพที่ดีในการทำงานร่วมกับผู้อื่น
2. ทำงานร่วมกับผู้อื่นตามบทบาทหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
3. ช่วยเหลือ สนับสนุน เพื่อนร่วมงานเพื่อเป้าหมายความสำเร็จร่วมกัน

ตัวบ่งชี้ 2 การเสริมแรงให้กำลังใจเพื่อนร่วมงาน รายการพฤติกรรมประกอบด้วย

1. ให้เกียรติ ยกย่องชมเชย ให้กำลังใจแก่เพื่อนร่วมงานในโอกาสที่เหมาะสม

ตัวบ่งชี้ 3 การปรับตัวเข้ากับกลุ่มคนหรือสถานการณ์ที่หลากหลาย รายการพฤติกรรม

ประกอบด้วย

1. มีทักษะในการทำงานร่วมกับบุคคล/กลุ่มบุคคลได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งภายใน

และภายนอกสถานศึกษา และในสถานการณ์ต่าง ๆ

ตัวบ่งชี้ 4 การแสดงบทบาทผู้นำหรือผู้ตามรายการพฤติกรรม ประกอบด้วย

1. แสดงบทบาทผู้นำหรือผู้ตามในการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสมตาม

โอกาส

ตัวบ่งชี้ 5 การเข้าไปมีส่วนร่วมร่วมกับผู้อื่นในการพัฒนาการจัดการศึกษาให้บรรลุผลสำเร็จ

ตามเป้าหมาย รายการพฤติกรรม ประกอบด้วย

1. แลกเปลี่ยน/รับฟังความคิดเห็นและประสบการณ์ภายในทีมงาน
2. แลกเปลี่ยนเรียนรู้/รับฟังความคิดเห็นและประสบการณ์ระหว่างเครือข่ายและ

ทีมงาน

3. ร่วมกับเพื่อร่วมงานในการสร้างวัฒนธรรมการทำงานเป็นทีมให้เกิดขึ้นใน

สถานศึกษา

สมรรถนะที่ 5 จริยธรรม และจรรยาบรรณวิชาชีพครู (Teacher's Ethics and Integrity)

หมายถึง การประพฤติปฏิบัติตนถูกต้องตามหลักคุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพครู เป็นแบบอย่างที่ดีแก่ผู้เรียนและสังคม เพื่อสร้างความศรัทธาในวิชาชีพครู

ตัวบ่งชี้ 1 ความรักและศรัทธา ในวิชาชีพ รายการพฤติกรรมประกอบด้วย

1. สนับสนุน และเข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาจรรยาบรรณวิชาชีพ
2. เสียสละอุทิศตนเพื่อประโยชน์ต่อวิชาชีพและเป็นสมาชิกที่ดีขององค์กร
3. ยกย่อง ชื่นชมบุคคลที่ประสบความสำเร็จในวิชาชีพ
4. ยึดมั่นในอุดมการณ์ของวิชาชีพ ปกป้องเกียรติและศักดิ์ศรีของวิชาชีพ

ตัวบ่งชี้ 2 มีวินัย และความรับผิดชอบในวิชาชีพ รายการพฤติกรรมประกอบด้วย

1. ซื่อสัตย์ต่อตนเอง ตรงต่อเวลา วางแผนการใช้จ่าย และใช้ทรัพยากรอย่าง

ประหยัด

2. ปฏิบัติตนตามกฎระเบียบ ข้อบังคับ และวัฒนธรรมที่ดีขององค์กรปฏิบัติตนตามบทบาทหน้าที่ และมุ่งมั่นพัฒนาการประกอบวิชาชีพให้ก้าวหน้า

3. ยอมรับผลอันเกิดจากการปฏิบัติหน้าที่ของตนเอง และหาแนวทางแก้ไขปัญหา

อุปสรรค

ตัวบ่งชี้ 3 การดำรงชีวิตอย่างเหมาะสม รายการพฤติกรรมประกอบด้วย

1. ปฏิบัติตน/ดำเนินชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงได้เหมาะสมกับสถานะของตน

2. รักษาสิทธิประโยชน์ของตนเอง และไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น

3. เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ช่วยเหลือ และไม่เบียดเบียนผู้อื่น

ตัวบ่งชี้ 4 การประพฤติปฏิบัติตน เป็นแบบอย่างที่ดี รายการพฤติกรรมประกอบด้วย

1. ปฏิบัติตนได้เหมาะสมกับบทบาทหน้าที่ และสถานการณ์

2. มีความเป็นกัลยาณมิตรต่อผู้เรียน เพื่อนร่วมงาน และผู้รับบริการ

3. ปฏิบัติตนตามหลักครองตน ครองคน ครองงาน เพื่อให้การปฏิบัติงานบรรลุผล

4. เป็นแบบอย่างที่ดีในการส่งเสริมผู้อื่นให้ปฏิบัติตนตามหลักจริยธรรม จรรยาบรรณ

วิชาชีพครูและพัฒนาจนเป็นที่ยอมรับ

สมรรถนะประจำสายงาน ประกอบด้วย 6 สมรรถนะ คือ

1. การบริหารหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้

2. การพัฒนาผู้เรียน

3. การบริหารจัดการชั้นเรียน

4. การวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการวิจัยเพื่อพัฒนาผู้เรียน

5. ภาวะผู้นำครู

6. การสร้างความสัมพันธ์และความร่วมมือกับชุมชนเพื่อการจัดการเรียนรู้

สมรรถนะที่ 1 การบริหารหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ (Curriculum and Learning Management) หมายถึง ความสามารถในการสร้างและพัฒนาหลักสูตร การออกแบบการเรียนรู้ อย่างสอดคล้องและเป็นระบบจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยีและการวัด-ประเมินผล การเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพและเกิด ประสิทธิภาพสูงสุด

ตัวบ่งชี้ 1 การสร้างและการพัฒนาหลักสูตร รายการพฤติกรรม ประกอบด้วย

1. สร้าง/พัฒนาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางและ

ท้องถิ่น

2. ประเมินการใช้หลักสูตรและนำผลการประเมินไปใช้ในการพัฒนาหลักสูตร

ตัวบ่งชี้ 2 ความรู้ ความสามารถในการออกแบบการเรียนรู้ รายการพฤติกรรม

ประกอบด้วย

1. กำหนดผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เน้นการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประยุกต์ ริเริ่ม
เหมาะสมกับสาระการเรียนรู้ ความแตกต่างและธรรมชาติของผู้เรียนเป็นรายบุคคล
2. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายเหมาะสมสอดคล้องกับวัย และความต้องการของผู้เรียนและชุมชน
3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมและการ
ประเมินผลการเรียนรู้
4. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบโดยบูรณาการอย่างสอดคล้องเชื่อมโยง
กัน
5. มีการนำผลการออกแบบการเรียนรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ และปรับใช้ตาม
สถานการณ์อย่างเหมาะสมและเกิดผลกับผู้เรียนตามที่คาดหวัง
6. ประเมินผลการออกแบบการเรียนรู้เพื่อนำไปปรับปรุง/พัฒนา

ตัวบ่งชี้ 3 การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ รายการพฤติกรรม ประกอบด้วย

1. จัดทำฐานข้อมูลเพื่อออกแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
2. ใช้รูปแบบ/เทคนิควิธีการสอนอย่างหลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาเต็มตามศักยภาพ
3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ปลูกฝัง/ส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์และสมรรถนะของ
ผู้เรียน
4. ใช้หลักจิตวิทยาในการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข และ
พัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ
5. ใช้แหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่นในชุมชนในการจัดการเรียนรู้
6. พัฒนาเครือข่ายการเรียนรู้ระหว่างโรงเรียนกับผู้ปกครองและชุมชน

ตัวบ่งชี้ 4 การใช้และการพัฒนาสื่อนวัตกรรมเทคโนโลยีเพื่อการจัดการเรียนรู้ รายการ พฤติกรรมประกอบด้วย

1. ใช้สื่อ นวัตกรรมและเทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายเหมาะสมกับ
เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้
2. สืบค้นข้อมูลผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้
3. ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในการผลิตสื่อ/นวัตกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

ตัวบ่งชี้ 5 การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้ รายการพฤติกรรม ประกอบด้วย

1. ออกแบบวิธีการวัดและประเมินผลอย่างหลากหลายเหมาะสมกับเนื้อหา กิจกรรมการ
เรียนรู้และผู้เรียน

2. สร้างและนำเครื่องมือวัดและประเมินผลไปใช้อย่างถูกต้องเหมาะสม
3. วัดและประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริง
4. นำผลการประเมินการเรียนรู้มาใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้

สมรรถนะที่ 1 เป็นสมรรถนะที่อาจกล่าวได้ว่า “เป็นตัวตนของครูเพื่อวิชาชีพครู” หากดูตัวบ่งชี้จะพบว่า แต่ละตัวบ่งชี้ล้วนต้องได้รับการขัดเกลา ฝึกอบรม จากกระบวนการฝึกหัดครู สมรรถนะเหล่านี้ไม่สามารถเกิดขึ้นเองได้ เช่น ตัวบ่งชี้ 1 ตัวบ่งชี้ 2 และตัวบ่งชี้ 3 ครูต้องได้รับการสอน ต้องอาศัยความรู้พื้นฐานจากหลายวิชา เช่น วิชาหลักสูตรกลุ่มวิชาพื้นฐานการศึกษา จิตวิทยาและฝึกปฏิบัติการสอน เป็นต้น ในขณะที่ตัวบ่งชี้ 4 จะได้รับความรู้ การฝึกปฏิบัติจากกลุ่มวิชาสื่อและเทคโนโลยี เช่นเดียวกับ ตัวบ่งชี้ 5 จะได้รับความรู้และฝึกปฏิบัติจากกลุ่มวิชาวัดผล ประเมินผล ดังนั้น “การเป็นครูที่ดี ไม่ใช่ว่าใคร ๆ ก็เป็นได้และควรคัดเลือกเฉพาะผู้ที่มีสติปัญญาดีขึ้นไป” ดังที่ประเทศฟินแลนด์ประสบความสำเร็จในการจัดการศึกษาระดับโลกมาแล้ว

สมรรถนะที่ 2 การพัฒนาผู้เรียน หมายถึง ความสามารถในการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม การพัฒนาทักษะชีวิต สุขภาพกายและสุขภาพจิต ความเป็นประชาธิปไตย ความภูมิใจในความเป็นไทย การจัดระบบดูแลช่วยเหลือผู้เรียนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพ ตัวบ่งชี้ 1 การปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมให้แก่ผู้เรียน รายการพฤติกรรม ประกอบด้วย 1. สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรมแก่ผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน 2. จัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวางแผนกิจกรรม 3. จัดทำโครงการ/กิจกรรมที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้แก่ผู้เรียนตัวบ่งชี้ 2 การพัฒนาทักษะชีวิต และสุขภาพกาย และสุขภาพจิตผู้เรียน รายการพฤติกรรม ประกอบด้วย 1. จัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนด้านการดูแลตนเอง มีทักษะในการเรียนรู้ การทำงาน การอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข และรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง ตัวบ่งชี้ 3 การปลูกฝังความเป็นประชาธิปไตย ความภาคภูมิใจในความเป็นไทยให้กับผู้เรียน รายการพฤติกรรม ประกอบด้วย 1. สอดแทรกความเป็นประชาธิปไตย ความภูมิใจในความเป็นไทย ให้แก่ผู้เรียน 2. จัดทำโครงการ/กิจกรรมส่งเสริมความเป็นประชาธิปไตย ความภูมิใจในความเป็นไทย ตัวบ่งชี้ 4 การจัดระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน รายการพฤติกรรมประกอบด้วย 1. ให้ผู้เรียน คณะครูผู้สอน และผู้ปกครองมีส่วนร่วมในดูแลช่วยเหลือนักเรียนรายบุคคล 2. นำข้อมูลนักเรียนไปใช้ช่วยเหลือ/พัฒนาผู้เรียนทั้งด้านการเรียนรู้และปรับพฤติกรรมเป็นรายบุคคล 3. จัดกิจกรรมเพื่อป้องกันแก้ไขปัญหาและส่งเสริมพัฒนาผู้เรียนให้นักเรียนอย่างทั่วถึง 4. ส่งเสริมให้ผู้เรียนปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมกับค่านิยมที่พึงงาม 5. ดูแลช่วยเหลือผู้เรียนทุกคนอย่างทั่วถึง ทันท่วงที สมรรถนะที่ 2 มุ่งเน้นการเป็นผู้ที่มีความสามารถและมีความเพียบพร้อมเพื่อสามารถขัดเกลาเยาวชนให้เป็นพลเมืองดี มีเครื่องมือพร้อมที่จะออกไปเผชิญสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว สามารถทำประโยชน์ให้กับตนเองสังคมและประเทศชาติ

สมรรถนะที่ 3 การบริหารจัดการชั้นเรียน หมายถึง การจัดบรรยากาศการเรียนรู้ การจัดทำข้อมูลสารสนเทศและเอกสารประจำชั้นเรียน/ประจำวิชาการกำกับดูแลชั้นเรียนรายชั้น/รายวิชา เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุข และความปลอดภัยของผู้เรียน ตัวบ่งชี้ 1 จัดบรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้ ความสุขปลอดภัยของผู้เรียน รายการพฤติกรรมประกอบด้วย 1. จัดสภาพแวดล้อมภายในห้องเรียน และภายนอกห้องเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ 2. ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ที่ระหว่างครูกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียน 3. ตรวจสอบสิ่งอำนวยความสะดวกในห้องเรียนให้พร้อมใช้และปลอดภัยอยู่เสมอ ตัวบ่งชี้ 2 จัดทำข้อมูลสารสนเทศและเอกสารประจำชั้นเรียน/ประจำวิชา รายการพฤติกรรม ประกอบด้วย 1. จัดทำข้อมูลสารสนเทศของนักเรียนเป็นรายบุคคลและเอกสารประจำชั้นเรียนอย่างถูกต้อง ครบถ้วนเป็นปัจจุบัน 2. นำข้อมูลสารสนเทศไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียนได้เต็มศักยภาพ ตัวบ่งชี้ 3 กำกับดูแลชั้นเรียนรายชั้น/รายวิชา รายการพฤติกรรม ประกอบด้วย 1. ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดกฎ กติกา ข้อตกลงในชั้นเรียน 2. แก้ปัญหา/พัฒนานักเรียนด้านระเบียบวินัย โดยการสร้างวินัยเชิงบวกในชั้นเรียน 3. ประเมินการกำกับดูแลชั้นเรียน และนำผลการประเมินไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนา สมรรถนะที่ 3 เป็นสมรรถนะที่แสดงถึงความพร้อมในการเป็น “ครูมืออาชีพ” คือจัดบรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับนักเรียนอย่างเต็มความสามารถ นอกจากนั้นครูควรเก็บข้อมูลนักเรียนเพื่อนำไปวิเคราะห์หาจุดอ่อนจุดแข็งและนำไปสู่การออกแบบเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างเต็มศักยภาพอย่างต่อเนื่องต่อไป

สมรรถนะที่ 4 การวิเคราะห์สังเคราะห์ และการวิจัยเพื่อพัฒนาผู้เรียน หมายถึง ความสามารถในการทำความเข้าใจแยกประเด็นเพื่อพัฒนาผู้เรียน รวมทั้งสามารถวิเคราะห์ห้องค์กรหรืองานในภาพรวมและดำเนินการแก้ปัญหา เพื่อพัฒนางานอย่างเป็นระบบ ตัวบ่งชี้ 1 การวิเคราะห์รายการพฤติกรรม ประกอบด้วย 1. สืบหาปัญหาเกี่ยวกับนักเรียนที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนเพื่อวางแผนวิจัยเพื่อพัฒนาผู้เรียน 2. วิเคราะห์สาเหตุของปัญหาเกี่ยวกับนักเรียนที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนเพื่อกำหนดทางเลือกในการแก้ไขปัญหา 3. มีการวิเคราะห์จุดเด่น จุดด้อย อุปสรรคและโอกาสความสำเร็จของการวิจัยเพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน ตัวบ่งชี้ 2 การสังเคราะห์ รายการพฤติกรรมประกอบด้วย 1. รวบรวม จำแนกและจัดกลุ่มของสภาพปัญหาของผู้เรียน แนวคิด ทฤษฎีและวิธีการแก้ไขปัญหาเพื่อสะดวกต่อการนำไปใช้ 2. มีการประมวลผลหรือสรุปข้อมูลสารสนเทศที่เป็นประโยชน์ต่อการแก้ไขปัญหาในชั้นเรียน โดยใช้ข้อมูลรอบด้าน ตัวบ่งชี้ 3 การวิจัยเพื่อการพัฒนาผู้เรียน รายการพฤติกรรม ประกอบด้วย 1. จัดทำแผนการวิจัยและดำเนินการกระบวนการวิจัยอย่างเป็นระบบตามแผนการดำเนินการวิจัยที่กำหนดไว้ 2. ตรวจสอบความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของผลการวิจัยอย่างเป็นระบบ 3. มีการนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้ในกรณีศึกษาอื่น ๆ ที่มีบริบทของปัญหาที่คล้ายคลึงกัน สมรรถนะที่ 4 เป็นสมรรถนะเสริมเติมแต่งเพื่อให้ครูเป็น “ครูมืออาชีพ” ที่ต้องมีการ

วิเคราะห์ ค้นคว้า วิจัยเพื่อทำความเข้าใจสาเหตุของปัญหาอย่างแท้จริงซึ่งจะนำไปสู่การแก้ปัญหาได้อย่างสมบูรณ์

สมรรถนะที่ 5 ภาวะผู้นำครู (Teacher Leadership) หมายถึง คุณลักษณะและพฤติกรรมของครูที่แสดงถึงความเกี่ยวข้องสัมพันธ์ส่วนบุคคลและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันทั้งภายในและภายนอกห้องเรียนโดยปราศจากการใช้อิทธิพลของผู้บริหารสถานศึกษา ก่อให้เกิดพลังแห่งการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้มีคุณภาพ ตัวบ่งชี้ 1 วุฒิภาวะความเป็นผู้ใหญ่ที่เหมาะสมกับความเป็นครู (Adult Development) รายการพฤติกรรม ประกอบด้วย 1. พิจารณาทบทวน ประเมินตนเองเกี่ยวกับพฤติกรรมที่แสดงออกต่อผู้เรียนและผู้อื่นและมีความรับผิดชอบต่อตนเองและส่วนร่วม 2. เห็นคุณค่า ให้ความสำคัญในความคิดเห็นหรือผลงาน และให้เกียรติแก่ผู้อื่น 3. กระตุนใจปรับเปลี่ยนความคิดและการกระทำของผู้อื่นให้มีความผูกพันและมุ่งมั่นต่อเป้าหมายในการทำงานร่วมกัน ตัวบ่งชี้ 2 การสนทนาอย่างสร้างสรรค์ (Dialogue) รายการพฤติกรรม ประกอบด้วย 1. มีปฏิสัมพันธ์ในการสนทนา มีบทบาท และมีส่วนร่วมในการสนทนาอย่างสร้างสรรค์กับผู้อื่น โดยมุ่งเน้นไปที่การเรียนรู้ของผู้เรียนและการพัฒนาวิชาชีพ 2. มีทักษะการฟัง การพูด และการตั้งคำถาม เปิดใจกว้าง ยืดหยุ่น ยอมรับทัศนคติที่หลากหลายของผู้อื่น เพื่อเป็นแนวทางใหม่ ๆ ในการปฏิบัติงาน 3. สืบเสาะหาข้อมูล ความรู้ทางวิชาชีพใหม่ ๆ ที่สร้างความท้าทายในการสนทนาอย่างสร้างสรรค์กับผู้อื่น ตัวบ่งชี้ 3 การเป็นบุคคลแห่งการเปลี่ยนแปลง (change agency) รายการพฤติกรรม ประกอบด้วย 1. ให้ความสนใจต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เป็นปัจจุบัน โดยมีการวางแผนอย่างมีวิสัยทัศน์ซึ่งเชื่อมโยงกับวิสัยทัศน์ เป้าหมายและพันธกิจของโรงเรียนร่วมกับผู้อื่น 2. ริเริ่มการปฏิบัติที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงและการพัฒนานวัตกรรม 3. กระตุนผู้อื่นให้มีการเรียนรู้และความร่วมมือในวงกว้างเพื่อพัฒนาผู้เรียน สถานศึกษาและวิชาชีพ 4. ปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่นภายใต้ระบบ/ขั้นตอนที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมได้ ตัวบ่งชี้ 4 การปฏิบัติงานอย่างไตร่ตรอง (reflective practice) รายการพฤติกรรม ประกอบด้วย 1. พิจารณาไตร่ตรองความสอดคล้องระหว่างการเรียนรู้ของนักเรียนและการจัดการเรียนรู้ 2. สนับสนุนความคิดริเริ่มซึ่งเกิดจากการพิจารณาไตร่ตรองของเพื่อนร่วมงาน และมีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรมต่าง ๆ 3. ใช้เทคนิควิธีการหลากหลายในการตรวจสอบ ประเมินการปฏิบัติงานของตนเอง และผลการดำเนินงานสถานศึกษา ตัวบ่งชี้ 5 การมุ่งพัฒนาผลสัมฤทธิ์ผู้เรียน (concern for improving pupil achievement) รายการพฤติกรรมประกอบด้วย 1. กำหนดเป้าหมายและมาตรฐานการเรียนรู้ที่ท้าทายความสามารถของตนเองตามสภาพจริงและปฏิบัติให้บรรลุผลสำเร็จได้ 2. ให้ข้อมูลและข้อคิดเห็นรอบด้านของผู้เรียนต่อผู้ปกครองและผู้เรียนอย่างเป็นระบบ 3. ยอมรับข้อมูลป้อนกลับเกี่ยวกับความคาดหวังด้านการเรียนรู้ของผู้เรียนจากผู้ปกครอง 4. ปรับเปลี่ยนบทบาทและการปฏิบัติงานของตนเองให้เอื้อต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ผู้เรียน 5. ตรวจสอบข้อมูลการประเมินผู้เรียนอย่างรอบด้าน รวมไปถึงผลการวิจัย หรือองค์ความรู้ต่าง ๆ และนำไปใช้ใน

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ผู้เรียนอย่างเป็นระบบ สมรรถนะที่ 5 เป็นสมรรถนะที่จะช่วยทำให้การปฏิบัติหน้าที่เป็นไปด้วยความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นและมุ่งเน้นให้เกิดการพัฒนาตนเองจากการนำประสบการณ์จากการทำงานมาพิจารณาให้รอบคอบว่ามีจุดบกพร่องหรือไม่อย่างไร เพื่อจะได้ใช้เป็นฐานข้อมูลในการพัฒนาตนเองต่อไป เช่นในตัวอย่างที่ 4 ที่ว่า “พิจารณาไตร่ตรองความสอดคล้องระหว่างการเรียนรู้ของนักเรียนและการจัดการเรียนรู้” และ “สนับสนุนความคิดริเริ่มที่เกิดจากการพิจารณาไตร่ตรองของเพื่อนร่วมงาน และมีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรมต่าง ๆ” นอกจากนี้ยังให้การยอมรับนำข้อมูลจากภายนอกมาเป็นฐานไตร่ตรองอีกด้วย เช่น ในตัวอย่างที่ 5 “ยอมรับข้อมูลป้อนกลับเกี่ยวกับความคาดหวังด้านการเรียนรู้ของผู้เรียนจากผู้ปกครองเป็นต้น”

สมรรถนะที่ 6 การสร้างความสัมพันธ์ และความร่วมมือกับชุมชนเพื่อการจัดการเรียนรู้ ตัวอย่างที่ 1 การสร้างความสัมพันธ์และความร่วมมือกับชุมชนเพื่อการจัดการเรียนรู้ รายการพฤติกรรมประกอบด้วย 1. กำหนดแนวทางในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดี และความร่วมมือกับชุมชน 2. ประสานให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ของสถานศึกษา 3. ให้ความร่วมมือในกิจกรรมต่าง ๆ ของชุมชน 4. จัดกิจกรรมที่เสริมสร้าง ความสัมพันธ์และความร่วมมือกับผู้ปกครอง ชุมชนและองค์กรอื่น ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชนเพื่อการจัดการเรียนรู้ ตัวอย่างที่ 2 การสร้างเครือข่ายความร่วมมือเพื่อการจัดการเรียนรู้ 1. สร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างครู ผู้ปกครอง ชุมชน และองค์กรอื่น ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน เพื่อสนับสนุนส่งเสริมการจัดการเรียนรู้จากสมรรถนะและตัวอย่างที่ 6 เป็นสมรรถนะที่เรียกได้ว่าเป็นแนวทางนำไปสู่ข้อมูลสนับสนุนงานการเรียนการสอนหรือเป็น Soft Skills โดยแท้เนื่องจากเป็นสมรรถนะเสริมเพื่อการเรียนรู้แหล่งชุมชนซึ่งมีความสำคัญและเป็นต้นตอของพฤติกรรมของนักเรียน ครูควรใช้โอกาสสร้างความสัมพันธ์กับชุมชนและผู้ปกครองเพื่อประโยชน์การเรียนรู้ และการขอความร่วมมือดูแล ให้การสนับสนุนนักเรียนในปกครองเมื่อนักเรียนอยู่ที่บ้าน

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 กล่าวถึง สมรรถนะของครูไว้ดังนี้ (กรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2544)

1. มีความรู้ความเข้าใจว่า “การศึกษา” เป็น “กระบวนการเรียนรู้” เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคม โดยการถ่ายทอดความรู้ การฝึก การอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์จรรโลงความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้อันเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อมสังคม การเรียนรู้ และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

2. มีความรู้ความเข้าใจ “มาตรฐานการศึกษา” คือ ข้อกำหนดเกี่ยวกับคุณลักษณะคุณภาพที่พึงประสงค์และมาตรฐานที่ต้องการให้เกิดขึ้นในสถานศึกษาทุกแห่ง และเพื่อใช้หลักในการเทียบเคียงสำหรับการส่งเสริมและกำกับดูแลการตรวจสอบและการประกันคุณภาพ

3. มีความมุ่งมั่นในการพัฒนานักเรียนให้เป็นผู้ที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ คุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (มาตรา 6)

4. มีความรู้ความเข้าใจ มีความตระหนักและมีความสามารถในการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งปลูกฝังให้นักเรียนเป็นผู้ที่มีสิ่งต่อไปนี้ (มาตรา 77)

4.1 มีจิตสำนึกที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเมืองการปกครองในระบบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข

4.2 รู้จักรักษาและส่งเสริมสิทธิ หน้าที่ เสรีภาพ

4.3 เคารพกฎหมาย มีความเสมอภาค และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์

4.4 มีความภาคภูมิใจในความเป็นไทย

4.5 รู้จักรักษาผลประโยชน์ส่วนร่วมและขอประเทศชาติ

4.6 ส่งเสริมศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรมของชาติ

4.7 ส่งเสริมและมีส่วนร่วมด้านการศึกษา ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและความรู้อัน

เป็นสากล

4.8 อนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

4.9 มีความสามารถในการประกอบอาชีพสุจริต รู้จักพึ่งตนเอง

4.10 มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ใฝ่รู้ และเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง

5. เป็นผู้ที่สามารถจัดการศึกษาโดยให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา (มาตรา 8) ยอมรับและสามารถจัดการให้เกิดการมีส่วนร่วมจากบุคคล ครอบครัว ชุมชน องค์กรชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เอกชน องค์กรเอกชน องค์กรวิชาชีพ สถาบันการศึกษา สถานประกอบการ และสถาบันสังคมอื่น ในการจัดการศึกษาอย่างเหมาะสม (มาตรา 9) (6)

6. มีความสามารถในการทำงานให้บุคคล ครอบครัว ชุมชน องค์กรชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เอกชน องค์กรเอกชน องค์กรวิชาชีพ สถาบันการศึกษา สถานประกอบการและสถาบันสังคมอื่น ระดมทรัพยากรเพื่อการศึกษาโดยเป็นผู้จัดหรือมีส่วนร่วมการจัดตามความจำเป็น (มาตรา 9) (5) (มาตรา 58)

7. มีความสามารถในการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน (มาตรา 30) และสามารถพัฒนาสาระและกระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง (มาตรา 8)

8. มีความรู้ความเข้าใจในการจัดโอกาสทางการศึกษารวมทั้งผู้ด้อยโอกาส โดยให้มีโอกาสและคุณภาพทัดเทียมกัน (มาตรา 10)

9. มีความรู้ ความคิด และตระหนักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถที่จะเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ ผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดในกระบวนการจัดการศึกษาและส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ (มาตรา 22)

10. มีความรู้ ความคิด ตระหนักและสามารถจัดกระบวนการเรียนรู้ให้นักเรียน ได้ทั้งความรู้ ความคิด คุณธรรม และบูรณาการในเรื่องต่อไปนี้ (มาตรา 23)

10.1 ความรู้เกี่ยวกับตนเอง และความสัมพันธ์ของตนเองกับสังคมได้แก่ ครอบครัว ชุมชน ชาติและสังคมโลก รวมถึงความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ความเป็นมาของสังคมไทยและระบบการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

10.2 ความรู้และทักษะด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีรวมทั้งความรู้ความเข้าใจและประสบการณ์เรื่องการจัดการ การบำรุงรักษาและการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุลยั่งยืน

10.3 ความรู้เกี่ยวกับศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม การกีฬา ภูมิปัญญาไทย และการประยุกต์ใช้

10.4 ความรู้และทักษะด้านคณิตศาสตร์และด้านภาษา เน้นการใช้ภาษาอย่างถูกต้อง

10.5 ความรู้และทักษะในการประกอบอาชีพ และการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข

11. ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ครู (สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง) ควรมีความสามารถดังนี้ (มาตรา 24)

11.1 จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล

11.2 ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา

11.3 จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็นทำ เป็นการสอน รักการอ่านและเกิดการใฝ่เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

11.4 จัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา

11.5 สามารถจัดบรรยากาศสภาพแวดล้อม สื่อการเรียนและสามารถใช้การวิจัยโดยให้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้

11.6 สามารถจัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลา ทุกสถานที่

11.7 สามารถประสานความร่วมมือกับบิดามารดา ผู้ปกครองและบุคคลในชุมชนทุกฝ่าย เพื่อร่วมพัฒนาผู้เรียนตามศักยภาพ

12. มีความรู้ ความเข้าใจ ตระหนัก และสามารถประเมินผู้เรียน โดยพิจารณาจาก พัฒนาการผู้เรียน ความประพฤติ การสังเกตพฤติกรรม การร่วมกิจกรรม และการทดสอบ ควบคู่ไปในกระบวนการเรียนการสอนตามความเหมาะสม (มาตรา 26)

13. มีความสามารถในการจัดทำสาระหลักสูตร ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาในชุมชน และสังคม ภูมิปัญญาท้องถิ่น คุณลักษณะอันพึงประสงค์เพื่อเป็นสมาชิกที่ดีของครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติ (มาตรา 27) โดยให้ความหลากหลายเหมาะสมกับวัยและศักยภาพโดยสาระ หลักสูตรให้มีทั้งวิชาการ วิชาชีพเพื่อมุ่งพัฒนาคนให้สมดุลทั้งด้านความรู้ ความคิด ความสามารถ ความดีงามและการรับผิดชอบต่อสังคม (มาตรา 28)

14. มีความสามารถในการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้แก่ชุมชนได้ (มาตรา 29)

15. มีความรู้ความเข้าใจเรื่องการประกันคุณภาพทั้งภายนอกและภายใน สามารถ ดำเนินการ ตามแนวทางประกันคุณภาพ ยอมรับการตรวจสอบ การรายงาน การให้ข้อมูลในการ ตรวจสอบมีความรับผิดชอบ รับสภาพเพื่อการแก้ไขปรับปรุง (มาตรา 47-50)

16. สามารถปฏิบัติตามมาตรฐานคุณภาพวิชาชีพครู และจรรยาบรรณวิชาชีพตามที่องค์กร วิชาชีพครู (มาตรา 53) และองค์กรกลางบริหารงานบุคคลของข้าราชการครู (มาตรา 54) กำหนด

17. พึงพอใจในฐานะทางสังคมและวิชาชีพ (มาตรา 55)

18. มีความสามารถในการนำทรัพยากรบุคคลในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา อย่างเหมาะสม (มาตรา 57)

19. มีความสามารถใช้ผลิต การพัฒนา การดูแลรักษาสื่อเทคโนโลยีทางการศึกษา (มาตรา 65)

20. สามารถจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีทางการ ศึกษาในโอกาสแรกที่ทำได้ เพื่อให้มีความรู้และทักษะที่เพียงพอที่จะใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาใน การแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (มาตรา 66)

พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และพรทิพย์ แข็งขัน (2551) ได้นำเสนอ สมรรถนะความเป็นครู ใน ศตวรรษที่ 21 โดยแปลจากมาตรฐานครูในมลรัฐฟลอริดา (Florida Education Standards Commission) สรุปได้ว่า ครูต้องมีสมรรถนะ ดังนี้

1. สามารถใช้ยุทธศาสตร์การประเมินอย่างหลากหลาย
2. สามารถใช้เทคนิคการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ
3. สามารถเข้าร่วมกิจกรรมทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่องเพื่อพัฒนาตนเองและ สถานศึกษา
4. สามารถใช้เทคนิคและยุทธศาสตร์ที่เหมาะสมในการส่งเสริมให้นักเรียนคิด
5. สามารถใช้ยุทธศาสตร์การเรียนการสอนที่หลากหลาย

6. มีจรรยาบรรณวิชาชีพครู
7. สามารถจัดสภาพแวดล้อมเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางการเรียนรู้
8. มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหารายวิชา
9. สามารถสร้างสรรค์บรรยากาศทางการเรียนรู้
10. สามารถวางแผนการสอนและดำเนินการตามแผนได้อย่างหลากหลาย
11. สามารถทำงานร่วมกับเพื่อนครู ผู้ปกครองและผู้เกี่ยวข้องกับการศึกษา และสามารถใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในการจัดการเรียนการสอน

สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ได้กำหนดสมรรถนะ เพื่อประเมินคุณภาพการปฏิบัติงานของครูในการเลื่อนตำแหน่งหรือวิทยฐานะ ดังนี้ (พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และพรทิพย์ แข็งขัน, 2551)

1. สมรรถนะหลัก ต้องใช้ประเมินทุกวิทยฐานะและทุกสายงาน มี 4 ด้าน ได้แก่
 1. การมุ่งผลสัมฤทธิ์
 2. การบริการที่ดี
 3. การพัฒนาตนเอง
 4. การทำงานเป็นทีม
2. สมรรถนะประจำสายงานใช้ประเมินแตกต่างกันในแต่ละสายงาน มี 4 ด้าน ได้แก่
 1. การวิเคราะห์ สังเคราะห์
 2. การออกแบบการเรียนรู้
 3. การพัฒนาผู้เรียน
 4. การบริหารจัดการชั้นเรียน

สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา (2548) ได้กล่าวถึง สมรรถนะความเป็นครูในศตวรรษที่ 21 ว่าควรประกอบด้วย

มาตรฐานความรู้

มีความรู้ไม่ต่ำกว่าปริญญาตรีทางการศึกษาหรือเทียบเท่าหรือคุณวุฒิอื่นที่คุรุสภารับรอง และมีสาระ ความรู้ 9 ด้าน ดังต่อไปนี้

1. ภาษาและเทคโนโลยีสำหรับครู สาระความรู้
 1. ภาษาไทยสำหรับครู
 2. ภาษาอังกฤษ หรือภาษาต่างประเทศอื่นๆ สำหรับครู
 3. เทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับครู

สมรรถนะ

1. สามารถใช้ทักษะในการฟัง การพูด การอ่าน การเขียนภาษาไทยเพื่อการสื่อความหมายได้อย่างถูกต้อง

2. สามารถใช้ทักษะในการฟัง การพูด การอ่าน การเขียนภาษาอังกฤษหรือภาษาต่างประเทศอื่นๆ เพื่อการสื่อความหมายได้อย่างถูกต้อง

3. สามารถใช้คอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐาน

2. การพัฒนาหลักสูตร สาระความรู้

1. ปรัชญา แนวคิดทฤษฎีการศึกษา

2. ประวัติความเป็นมาและระบบการจัดการการศึกษาไทย

3. วิสัยทัศน์และแผนพัฒนาการศึกษาไทย

4. ทฤษฎีหลักสูตร

5. การพัฒนาหลักสูตร

6. มาตรฐานและมาตรฐานช่วงชั้นของหลักสูตร

7. การพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา

8. ปัญหาและแนวโน้มในการพัฒนาหลักสูตร

สมรรถนะ

1. สามารถวิเคราะห์หลักสูตร

2. สามารถปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรได้อย่างหลากหลาย

3. สามารถประเมินหลักสูตรได้ ทั้งก่อนและหลังการใช้หลักสูตร

4. สามารถจัดทำหลักสูตร

3. การจัดการเรียนรู้ สาระความรู้

1. ทฤษฎีการเรียนรู้และการสอน

2. รูปแบบการเรียนรู้และการพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้

3. การออกแบบและการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

4. การบูรณาการเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้

5. การบูรณาการการเรียนรู้แบบองค์รวม

6. เทคนิคและวิทยาการจัดการเรียนรู้

7. การใช้และการผลิตสื่อและการพัฒนานวัตกรรมในการเรียนรู้

8. การจัดการเรียนรู้แบบยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ

9. การประเมินผลการเรียนรู้

สมรรถนะ

1. สามารถนำประมวลรายวิชามาจัดทำแผนการเรียนรู้รายภาคและตลอดภาค
การศึกษา

2. สามารถออกแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน
3. สามารถเลือกใช้ พัฒนาและสร้างสื่ออุปกรณ์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน
4. สามารถจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนและจำแนกระดับการเรียนรู้

ของผู้เรียนจากการประเมินผล

4. จิตวิทยาสำหรับครู สาระความรู้
 1. จิตวิทยาพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการมนุษย์
 2. จิตวิทยาการศึกษา
 3. จิตวิทยาการแนะแนวและให้คำปรึกษา

สมรรถนะ

1. เข้าใจธรรมชาติของผู้เรียน
2. สามารถช่วยเหลือผู้เรียนให้เรียนรู้และพัฒนาได้ตามศักยภาพของตน
3. สามารถให้คำแนะนำช่วยเหลือผู้เรียนให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น
5. การวัดและประเมินผลการศึกษา สาระความรู้
 1. หลักการและเทคนิคการวัดและประเมินผลทางการศึกษา
 2. การสร้างและการใช้เครื่องมือวัดผลและประเมินผลทางการศึกษา
 3. การประเมินสภาพจริง
 4. การประเมินจากแฟ้มพัฒนาผลงาน
 5. การประเมินภาคปฏิบัติ
 6. การประเมินผลแบบย่อยและแบบรวม

สมรรถนะ

1. สามารถวัดและประเมินผลได้ตามสภาพความเป็นจริง
2. สามารถนำผลการประเมินไปใช้ในการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้และหลักสูตร
6. การบริหารจัดการในห้องเรียน สาระความรู้
 1. ทฤษฎีและหลักสูตรการบริหารจัดการ
 2. ภาวะผู้นำทางการศึกษา
 3. การคิดอย่างเป็นระบบ
 4. การเรียนรู้วัฒนธรรมองค์กร
 5. มนุษยสัมพันธ์ในองค์กร
 6. การติดต่อสื่อสารในองค์กร

7. การบริหารจัดการชั้นเรียน
8. การประกันคุณภาพการศึกษา
9. การทำงานเป็นทีม
10. การจัดโครงการทางวิชาการ
11. การจัดโครงการฝึกอาชีพ
12. การจัดโครงการและกิจกรรมเพื่อพัฒนา
13. การจัดระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการ
14. การศึกษาเพื่อพัฒนาชุมชน

สมรรถนะ

1. มีภาวะผู้นำ
2. สามารถบริหารจัดการในชั้นเรียน
3. สามารถสื่อสารได้อย่างมีคุณภาพ
4. สามารถในการประสานประโยชน์
5. สามารถนำนวัตกรรมใหม่ๆ มาใช้ในการบริหารจัดการ
7. การวิจัยทางการศึกษา สาระความรู้
 1. ทฤษฎีการวิจัย
 2. รูปแบบการวิจัย
 3. การออกแบบการวิจัย
 4. กระบวนการวิจัย
 5. สถิติเพื่อการวิจัย
 6. การวิจัยในชั้นเรียน
 7. การฝึกปฏิบัติการวิจัย
 8. การนำเสนอผลงานวิจัย
 9. การค้นคว้า ศึกษางานวิจัยในการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้
 10. การใช้กระบวนการวิจัยในการแก้ปัญหา
 11. การเสนอโครงการเพื่อทำวิจัย

สมรรถนะ

1. สามารถนำผลการวิจัยไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน
2. สามารถทำผลการวิจัยไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน
3. สามารถทำวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนและพัฒนาผู้เรียน
8. นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา สาระความรู้

- การเรียนรู้
1. แนวคิด ทฤษฎี เทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษาที่ส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพ
 2. เทคโนโลยีและสารสนเทศ
 3. การวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดจากการใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีและสารสนเทศ
 4. แหล่งการเรียนรู้และเครือข่ายการเรียนรู้
 5. การออกแบบ การสร้าง การนำไปใช้ การประเมินและการปรับปรุงนวัตกรรม
- การเรียนรู้ที่ดี
1. สามารถเลือกใช้ ออกแบบสร้างและปรับปรุงนวัตกรรมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการ
 2. สามารถพัฒนาเทคโนโลยีและสารสนเทศ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดี
 3. สามารถแสวงหาแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน
9. ความเป็นครู สาระความรู้
1. ความสำคัญของวิชาชีพครูบทบาท หน้าที่ ภาระงานของครู
 2. พัฒนาการของวิชาชีพครู
 3. คุณลักษณะของครูที่ดี
 4. การสร้างทัศนคติที่ดีต่อวิชาชีพครู
 5. การเสริมสร้างศักยภาพและสมรรถภาพความเป็นครู
 6. การเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้และการเป็นผู้นำทางวิชาการ
 7. เกณฑ์มาตรฐานวิชาชีพครู
 8. จรรยาบรรณของวิชาชีพครู
 9. กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา
- สมรรถนะ
1. รัก เมตตา และปรารถนาดีต่อผู้เรียน
 2. อุดหนุนและรับผิดชอบ
 3. เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้และผู้นำทางวิชาการ
 4. มีวิสัยทัศน์
 5. ศรัทธาในวิชาชีพครู
 6. ปฏิบัติตามจรรยาบรรณของวิชาชีพครู

จากการศึกษาสรุปได้ว่า แนวคิดสมรรถนะความเป็นครู หมายถึง คุณลักษณะเชิงพฤติกรรมของบุคคลที่เกี่ยวกับผลการปฏิบัติงานเป็นผลมาจากความรู้ทักษะ ความสามารถและคุณลักษณะอื่น

ๆ ที่ทำให้บุคคลสามารถสร้างผลงานได้โดดเด่น และนำไปสู่การทำงานที่มีผลการปฏิบัติงานดีและบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ

ความสำคัญสมรรถนะความเป็นครู

สุจิตรา ยีหวังเจริญ (2554) ได้กล่าวถึง ความสำคัญของสมรรถนะว่า เป็นเครื่องมือที่นำมาเป็นพื้นฐานจัดทำระบบหรือวางแนวทางในการพัฒนาทรัพยากรบุคคลขององค์กรให้สอดคล้องกับกลยุทธ์และเป้าหมายในการดำเนินงานขององค์กร และนำมาใช้กับการบริหารทรัพยากรบุคคลเพื่อให้มีประสิทธิภาพ สมรรถนะจึงมีความสำคัญต่อการบริหารทรัพยากรบุคคลขององค์กร กล่าวคือ

1. เป็นเครื่องช่วยแปลงวิสัยทัศน์ พันธกิจ เป้าประสงค์ วัฒนธรรมองค์กรและยุทธศาสตร์ต่างๆ ของ องค์กรมาสู่กระบวนการบริหารทรัพยากรบุคคล
2. เป็นเครื่องมือในการพัฒนาความสามารถของบุคลากรในองค์กรอย่างมีระบบต่อเนื่องและสอดคล้อง กับวิสัยทัศน์ พันธกิจ เป้าประสงค์ วัฒนธรรมองค์กร และยุทธศาสตร์ขององค์กร
3. เป็นมาตรฐานการแสดงผลการปฏิบัติงานที่ดีในการทำงานของบุคลากร ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการวัดและ ประเมินผลการปฏิบัติงานของบุคลากรได้อย่างมีประสิทธิภาพ
4. เป็นพื้นฐานสำคัญของระบบการบริหารทรัพยากรบุคคลในด้านต่างๆ ขององค์กร เช่น การสรรหา และคัดเลือกบุคลากร การพัฒนาบุคลากร การประเมินผลการปฏิบัติงาน การพัฒนาความก้าวหน้าทางอาชีพ การวางแผนการสืบทอดตำแหน่งและการจ่ายผลตอบแทน

ซูชัย สมितिโก (2550) ได้กล่าวว่า สมรรถนะมีความสำคัญทั้งต่อบุคคลและองค์กร ดังนี้

1. ช่วยให้องค์กรสามารถคัดสรรบุคคลที่มีคุณสมบัติที่ดีทั้งทางด้านความรู้ทักษะและความสามารถ ตลอดจนพฤติกรรมที่เหมาะสมกับงาน เพื่อปฏิบัติงานได้สำเร็จตามความต้องการขององค์กรอย่างแท้จริง
2. ช่วยให้ผู้ปฏิบัติงานทราบถึงระดับความรู้ ทักษะและความสามารถของตนเองว่าอยู่ในระดับใดและจำเป็นต้องพัฒนาในเรื่องใด ซึ่งจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากขึ้น
3. สามารถนำไปใช้ ในการฝึกอบรมและพัฒนาบุคคลในองค์กร
4. ช่วยสนับสนุนให้ตัวชี้วัดหลักของผลงาน (Key Performance Indicators: KPIs) บรรลุเป้าหมาย เพราะสมรรถนะจะเป็นตัวบ่งบอกได้ว่าหากต้องการให้บรรลุเป้าหมายของ KPIs แล้วจะใช้สมรรถนะใดบ้าง
5. ช่วยป้องกันไม่ไห้ผลงานเกิดจากโชคชะตาเพียงอย่างเดียว เช่น ยอดขายของพนักงานขายเพิ่มขึ้น สูงกว่าเป้าที่กำหนดทั้ง ๆ ที่พนักงานคนนั้นไม่ค่อยตั้งใจทำงานมากนัก แต่เนื่องจากความต้องการของตลาดสูงจึงทำให้ยอดขายเพิ่มขึ้นเองโดยไม่ต้องทุ่มเทความพยายามมากนักแต่ถ้ามีการวัดสมรรถนะแล้วจะทำให้สามารถตรวจสอบได้ว่าพนักงานคนนั้นประสบความสำเร็จเพราะโชคช่วยเหลือหรือความสามารถของเขาเอง

6. ช่วยในการหล่อหลอมสมรรถนะขององค์กรประสบผลสำเร็จเร็วยิ่งขึ้น เพราะถ้าบุคลากรในองค์กร ทุกคนสามารถปรับสมรรถนะของตนเองให้เข้ากับมาตรฐานที่องค์กรกำหนดตลอดเวลาแล้ว ในระยะยาวก็จะ สามารถส่งผลให้เกิดเป็นสมรรถนะเฉพาะขององค์กรนั้นๆ เช่น เป็นองค์กรแห่งการคิดสร้างสรรค์เพราะทุกคนในองค์กรมีสมรรถนะในเรื่องการคิดสร้างสรรค์

จากการศึกษาสรุปได้ว่า สมรรถนะความเป็นครู มีความสำคัญต่อการปฏิบัติงานของบุคคล การดำเนินงานขององค์กร และมีบทบาทสำคัญต่อการบริหารงานบุคคลขององค์กร โดยที่สมรรถนะจะมีผลทำให้การดำเนินงานขององค์กรและของบุคคลบรรลุความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้อย่างมีประสิทธิภาพ มีกรอบแนวทางที่เน้นการปฏิรูปการศึกษาและเรียนรู้อย่างเป็นระบบ

สมรรถนะการจัดการเรียนรู้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2553) ได้เสนอความสำคัญของ สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า สมรรถนะการจัดการเรียนรู้เป็นสิ่งที่ครูพึงมีเพื่อนำหลักสูตรไปสู่การปฏิบัติให้เกิดความรู้ตามมาตรฐานการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์อันเป็นเป้าหมายสำคัญสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชน

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์ (2553) ได้เสนอ ความสำคัญของ สมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกไว้ว่า สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูคือ เครื่องมือที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนรักการเรียนรู้ ตั้งใจเรียนและเกิดการเรียนรู้ขึ้น การเรียนของผู้เรียนจะไปสู่จุดหมายปลายทางคือ ความสำเร็จในชีวิตหรือไม่เพียงใดนั้น ย่อมขึ้นอยู่กับการจัดการเรียนรู้ที่ดีของผู้สอน หรือผู้สอนด้วยเช่นกัน หากผู้สอนรู้จักเลือกใช่วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ดีและเหมาะสมแล้ว ย่อมจะมีผลดีต่อการเรียนของผู้เรียนดังนี้คือ 1. มีความรู้และความเข้าใจในเนื้อหาวิชา หรือกิจกรรมที่เรียนรู้ 2. เกิดทักษะหรือมีความชำนาญใน เนื้อหาวิชา หรือกิจกรรมที่เรียนรู้ 3. เกิดทัศนคติที่ดีต่อสิ่งที่เรียน 4. สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ 5. สามารถนำความรู้ไปศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมต่อไปอีกได้

Smith & Ragan (1999) ได้เสนอตัวบ่งชี้ของการออกแบบการเรียนรู้ ไว้ว่า

1. คำนึงถึงผลการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นเป้าหมายสำคัญ
2. คำนึงถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้
3. รู้จักประยุกต์ใช้หลักการเรียนการสอน วิธีสอน รูปแบบการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับระดับวัยของผู้เรียนและเนื้อหาสาระ
4. ใช้วิธีการและสื่อที่หลากหลาย
5. มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง การเรียนการสอนที่มีคุณภาพควรได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

ต่อเนื่อง

6. มีการประเมินผลครอบคลุมทั้งกระบวนการเรียนการสอนและการประเมินผลผู้เรียน

7. องค์ประกอบการเรียนการสอนมีความสัมพันธ์กัน

อรรถัย มูลคำ (2542) ได้เสนอตัวบ่งชี้ของการออกแบบการเรียนรู้ไว้ว่า

1. จัดการเรียนการสอนโดยเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนการสอนอย่างกระตือรือร้น

2. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ร่วมกันทำงานกลุ่มด้วยตนเอง โดยส่งเสริมให้มีกิจกรรมกลุ่มลักษณะต่าง ๆ หลากหลายในการเรียนการสอน และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีโอกาสได้ลงมือทำ

3. จัดประสบการณ์ตรงให้แก่ผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สิ่งที่ป็นรูปธรรมเข้าใจง่ายตรงกับความจริง สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีเหตุผล

4. จัดบรรยากาศในชั้นเรียนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกล้ำคึกคักกล้าทำ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสดงออกซึ่งความรู้สึกริคิดของตนเองต่อสาธารณะชนหรือเพื่อนร่วมชั้นเรียน

5. เน้นการปลูกฝังจิตสำนึก ค่านิยม และจริยธรรมที่ถูกต้องดีงาม ให้ผู้เรียนสามารถวางแผนแยกแยะความถูกต้องดีงามและความเหมาะสมได้ สามารถขจัดความขัดแย้งได้ด้วยเหตุผล มีความกล้าหาญทางจริยธรรมและแก้ไขปัญหาด้วยปัญญาและสามัคคี

จากการศึกษาสรุปได้ว่า สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ ประกอบไปด้วย 1. การวางแผนและออกแบบแผนการเรียนรู้ 2.การจัดประสบการณ์ตรงให้แก่ผู้เรียนที่มีคุณภาพ 3. การจัดสภาพแวดล้อมและใช้วิธีการและสื่อที่หลากหลาย 4. มีการประเมินผลครอบคลุม

การประเมินสมรรถนะ

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2564) กล่าวว่า การวัดและประเมินสมรรถนะจำเป็นจะต้องใช้เทคนิค/วิธีการที่ใช้ในการประเมินตามสภาพจริง เพื่อสังเกตการกระทำ รวมถึงการแสดงผลของนักเรียนตามสภาพความเป็นจริง ทั้งในและนอกห้องเรียน รวมถึงเลือกวิธีการที่หลากหลายในการประเมินการเรียนรู้ ดังนี้

1. การสังเกตการทำงานเดี่ยวและการทำงานกลุ่ม (observation) การประเมินได้ทั้งที่เป็นทางการ และไม่ทางการเป็นการประเมินร่วมด้วยกับการประเมินภาคปฏิบัติและการประเมินตามสภาพจริง

2. การสอบถาม สัมภาษณ์ (interview, questioning) ใช้การมีปฏิสัมพันธ์พูดคุยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้รวมถึงการประเมินการเรียนรู้ในกระบวนการ จุดดี คือตรวจสอบความเข้าใจได้ลึกซึ้งกว่าการวัดประเมินผลที่สื่อสารทางเดียว

3. การประเมินผลงาน (assignment) การประเมินที่เกิดจากการมอบหมายงานเพื่อให้ได้ข้อมูลว่าผู้เรียนยังมีสิ่งที่จะต้องปรับปรุงช่วยเหลืออย่างไร รวมถึงการสะท้อนการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อเป็นประโยชน์ในการปรับการจัดการเรียนการสอน

4. การทดสอบ (testing) เป็นการประเมินที่เป็นทางการ โดยใช้รูปแบบการทดสอบที่เป็นปรนัยและอัตนัย สามารถใช้ในการตรวจสอบความเข้าใจ ประเมินพัฒนาการการเรียนรู้และวินิจฉัยการเรียนรู้ของผู้เรียนเพื่อตรวจสอบความคลาดเคลื่อนในการเรียนรู้โดยทั่วไปการทดสอบใช้ในการวัดคุณลักษณะด้านพุทธิพิสัย เช่น การคิดขั้นสูง เป็นต้น

5. การบันทึกการเข้าร่วมกิจกรรม (attendance) การประเมินการมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้การสะท้อนผลการเรียนรู้จากผู้เรียนในการร่วมกิจกรรมได้เพิ่มเติม

6. การใช้แฟ้มสะสมงาน (portfolio) การประเมินที่มีเป้าหมายในการเก็บรวบรวมชิ้นงาน ทราบถึงพัฒนาการแต่ละชิ้นงาน มีการสะท้อนผลการจัดทำชิ้นงานผ่านผู้มีส่วนเกี่ยวข้องต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาชิ้นงานให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

7. การประเมินภาคปฏิบัติ (performance assessment) การประเมินที่ต้องอาศัยการสังเกต การวางแผน กำหนดสถานการณ์จำลองที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้แสดงพฤติกรรมที่ผ่านการฝึกฝนเรียนรู้มาแล้วโดยมีการกำหนดเกณฑ์การประเมินว่ามีเป้าหมายในการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนในด้านใดบ้าง

8. การประเมินผลตามสภาพจริง (authentic assessment) การประเมินที่มีความใกล้เคียงกับการประเมินภาคปฏิบัติโดยทั่วไปเป็นการบูรณาการสมรรถนะที่สำคัญจากการฝึกฝนเรียนรู้เพื่อแสดงออกในสถานการณ์ความเป็นจริง หรือสถานการณ์ที่ผู้เรียนต้องเผชิญในชีวิตประจำวัน

9. การประเมินผลในสถานที่ทำงานจริง (workplace assessment) การประเมินภายหลังจากการฝึกฝนผู้เรียนให้มีความพร้อมทั้งด้านความรู้พื้นฐาน ทักษะความสามารถ และเจตคติต่อการทำงานที่ดีเพื่อให้สามารถทำงานในสถานการณ์จริงในสถานที่ทำงาน ชุมชน หรือสถานประกอบการ เป็นต้น

10. การประเมินแบบศูนย์การประเมิน (assessment center) การประเมินสมรรถนะที่ประกอบด้วยสถานการณ์จำลองที่ออกแบบกิจกรรมเพื่อให้ผู้ประเมินได้แสดงออกถึงสมรรถนะแฝงที่อยู่ในตัวของผู้เรียนรู้ในลักษณะฐานปฏิบัติกิจกรรมโดยทั่วไปนิยมในการประเมินหลายสมรรถนะมีผู้ประเมินมากกว่าหนึ่งขึ้นไป

11. การประเมินตนเอง (self - assessment) การประเมินที่ผู้รับการฝึกฝนเรียนรู้ ได้มีโอกาสในการพิจารณาความสามารถ หรือการทำงานของตน ตระหนักหรือรับรู้ถึงจุดเด่น และจุดที่ควรได้รับการพัฒนาของตนเอง จากเกณฑ์การประเมินที่กำหนดขึ้น เพื่อให้ผู้ประเมินได้สารสนเทศในการฝึกฝนพัฒนาตนเองต่อไปในอนาคต

12. การประเมินเพื่อน (peer assessment) การประเมินที่ผู้ร่วมทำกิจกรรมฝึกฝนเรียนรู้ได้มีโอกาสในการให้สารสนเทศหรือข้อมูลย้อนกลับแก่เพื่อนร่วมการทำกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งทำให้ผู้ประเมินได้เห็นทั้งจุดเด่นและจุดที่ควรได้รับการพัฒนาของเพื่อนร่วมการทำกิจกรรมการเรียนรู้ นำมาสู่การสะท้อนกลับในการพัฒนาตนเองในอนาคตต่อไป

ประโยชน์ คล้ายลักษณะ (2556) ได้กล่าวใน หนังสือรวบรวมบทความการพัฒนาสมรรถนะครูและบุคลากรทางการศึกษาว่า ผู้ปฏิบัติและผู้บังคับบัญชาจำเป็นต้องทราบระดับสมรรถนะของผู้ปฏิบัติงานและควรประเมินเป็นระยะ เพื่อพัฒนางานให้มีประสิทธิภาพ มีวิธีการและรูปแบบดังนี้

1. วิธีการทดสอบ คือ การใช้คำถามหรือชุดของคำถาม คำสั่งหรือสถานการณ์เป็นสื่อหรือสิ่งเร้า เพื่อให้ผู้ถูกทดสอบสนองตอบหรือปฏิบัติตามแนวที่ต้องการ เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบทดสอบรูปแบบต่าง ๆ เช่น แบบเลือกตอบ แบบถูก-ผิด แบบจับคู่ แบบเติมคำและแบบอรรถนัย เป็นต้น

วิธีการทดสอบ จะทำให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องแม่นยำ โดยเฉพาะการวัดสมรรถนะทางสมอง และทักษะการปฏิบัติ ถ้าหากแบบทดสอบนั้นมีคุณภาพ ข้อจำกัดแบบทดสอบมีหลายประเด็น เริ่มตั้งแต่ผู้ออกข้อสอบต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญทั้งในเนื้อหาสาระและเทคนิควิธีการปัญหาในการออกข้อสอบ เช่น ปัญหาการออกข้อสอบการวัดสมรรถนะทางสมองระดับสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่า การออกข้อสอบอรรถนัยไม่เป็น ออกได้แต่ข้อสอบอัตนัย ซึ่งทำให้แบบทดสอบด้อยคุณภาพ นอกจากนี้การดำเนินการสอบ การตรวจให้คะแนน และการแปลความหมายของคะแนนก็มีความสำคัญ ต้องปฏิบัติอย่างเคร่งครัดและยึดหลักวิชาการ จึงจะทำให้ผลถูกต้องแม่นยำ

2. วิธีการสัมภาษณ์ คือ การสนทนาโต้ตอบ โดยผู้สัมภาษณ์พบกับสัมภาษณ์โดยตรง มีการไล่เลียงอย่างขั้นตอน เพื่อให้ได้ความจริงในสิ่งที่ต้องการ เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ คำโครงสัมภาษณ์ และแนวทางการสัมภาษณ์ ซึ่งอยู่ในลักษณะของคำถามที่จะนำไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ เป็นต้น

วิธีการสัมภาษณ์ นิยมใช้วัดบุคลิกภาพ คุณลักษณะทางสังคม ทักษะคิด และคิดเห็น การสัมภาษณ์มักใช้ตรวจสอบข้อเท็จจริง ซึ่งเครื่องมืออื่นใช้ไม่ได้ เรียกว่า การสัมภาษณ์แบบหยั่งลึก คือ มีการไล่เลียงจนได้ความจริง ข้อจำกัด คือสิ้นเปลืองทั้งเวลา แรงงาน และค่าใช้จ่ายต้องอาศัยความคิดฉับไว เพื่อเปลี่ยนแปลงบทสนทนา ผู้สัมภาษณ์ต้องมีไหวพริบปฏิภาณ บุคลิกภาพ และมนุษยสัมพันธ์ที่ดี

3. วิธีการให้ประเมินความรู้สึก คือ ให้ผู้ถูกประเมินบอกหรือระบุความรู้สึกหรือความเห็นจากการตัดสินใจหรือผลการประเมินว่าเขามีหรือได้ปฏิบัติหรือมีความพึงพอใจในเรื่องที่ต้องการวัดหรือไม่ ในระดับใด เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบสอบถาม แบบตรวจสอบรายการมาตราส่วนประมาณค่า เป็นต้น

วิธีการให้ประเมินความรู้สึกใช้วัดเรื่องราวของตนเองได้ทุกด้าน ข้อจำกัด คือ ความเข้าใจไม่ตรงกันในเกณฑ์การประเมิน เพราะผู้ประเมินยึดความรู้สึกของตนเอง โดยเฉพาะการประเมินสิ่งที่ให้คุณให้โทษ มักมีอคติ ทำให้ความถูกต้องเที่ยงตรงในการประเมินลดลง

4. วิธีการสังเกต คือ การสังเกตจากพฤติกรรมการแสดงออก หลักฐานผลงานในเรื่องนั้นๆ เครื่องมือที่ช่วยในการสังเกต ได้แก่ แบบตรวจสอบรายการ มาตรฐานประมาณค่า สังคมมิติ เป็นต้น

วิธีการสังเกต นิยมใช้วัดผลงานปฏิบัติ ทักษะการทำงาน และทักษะทางสังคม คุณธรรม จริยธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สิ่งที่คุณคนไม่ประสงค์จะเปิดเผยหรือไม่ยอมให้ข้อมูลโดยวิธีวัดตามข้อ 1-3 ที่กล่าวมาแล้ว ข้อจำกัดของสังเกต คือ ต้องใช้เวลานาน โดยเฉพาะการสังเกตพฤติกรรม จะต้องมีการสังเกตซ้ำ เพื่อความแม่นยำ ซึ่งไม่สามารถเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกิดขึ้นก่อนหรือหลังการสังเกตได้นอกจากนั้นหากบุคคลไม่ยินยอมก็ยากที่จะเก็บข้อมูลหรือหลักฐานเอกสารประกอบได้ผลการสังเกตมักจะมีอคติคลาดเคลื่อน เนื่องจากอคติจากผู้สังเกต

สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน (2548) ได้กล่าวถึงประเภทการวัดหรือการประเมินสมรรถนะโดยแบ่งเป็น 3 กลุ่มคือ

1. เป็นแบบทดสอบ (Tests of Performance) ที่ให้ผู้รับการทดสอบทำงานบางอย่าง เช่น การเขียนคำอธิบายตอบ การเลือกตอบข้อที่ถูกที่สุดหรือการคิดว่าถ้ารูปทรงเรขาคณิตที่แสดงบนจอหมุนไปแล้วจะเป็นรูปใด แบบทดสอบประเภทนี้ออกมาเพื่อวัดความสามารถของบุคคล ภายใต้งื่อนไขของการทดสอบ ตัวอย่างของแบบทดสอบชนิดนี้ ได้แก่ แบบทดสอบความสามารถทางสมอง โดยทั่วไป แบบทดสอบที่วัดความสามารถเฉพาะ หรือความเข้าใจด้านเครื่องยนต์กลไก และแบบทดสอบที่วัดทักษะ หรือความสามารถทางด้านร่างกาย

2. เป็นแบบทดสอบที่เกี่ยวข้องกับการสังเกตพฤติกรรม (behavior observation) ของผู้รับการทดสอบในบางสถานการณ์ แบบทดสอบประเภทนี้ต่างจากแบบทดสอบประเภทแรกตรงที่ ผู้เข้ารับการทดสอบไม่ต้องพยายามทำงานอะไรบางอย่างที่ออกแบบมาเป็นอย่างดีแล้ว แต่เป็นการถูกสังเกตและประเมินพฤติกรรมในบางสถานการณ์ เช่น การสังเกตพฤติกรรมการเข้าสังคม พฤติกรรมการทำงาน การสัมภาษณ์ก็อาจจัดอยู่ในกลุ่มนี้ด้วย

3. เป็นแบบทดสอบที่ให้ผู้ตอบรายงานเกี่ยวกับตนเอง (self-report) เช่น ความรู้สึก ทัศนคติ ความเชื่อ ความสนใจ เป็นต้น

จากการศึกษารูปได้ว่า การประเมินสมรรถนะ การประเมินผู้เรียนด้วยรูปแบบต่าง ๆ ตามลักษณะของกิจกรรม ผู้ประเมินสามารถเลือกวิธีการที่เหมาะสมกับสิ่งที่ต้องการประเมิน ทั้งนี้ การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดการประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบทดสอบความรู้ และแบบประเมินทักษะและคุณลักษณะการจัดการเรียนรู้

1.3 ทฤษฎีและแนวคิดทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์

ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์

Davis (1973) ได้รวบรวมแนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ของนักจิตวิทยาที่ได้กล่าวถึงทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ โดยแบ่งกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ 4 กลุ่มดังนี้

1. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงจิตวิเคราะห์ นักจิตวิทยาทางจิตวิเคราะห์หลายคน เช่น Freud และ Kris ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการเกิดของความคิดสร้างสรรค์ว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นผลมาจากความขัดแย้งภายในจิตใต้สำนึกระหว่างแรงขับทางเพศ (libido) กับความรู้สึกผิดชอบทางสังคม (social conscience) ดังนั้นเพื่อให้แรงขับทางเพศได้แสดงออกมาในรูปหรือพฤติกรรมที่สังคมยอมรับได้ จึงเปลี่ยนเป็นความคิดสร้างสรรค์ ส่วน Kubie และ Rugg ซึ่งเป็นนักจิตวิเคราะห์แนวใหม่กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์นั้นเกิดขึ้นระหว่างความรู้สึกกับจิตใต้สำนึกซึ่งอยู่ในขอบเขตของจิตส่วนที่เรียกว่าจิตก่อนสำนึก

2. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงพฤติกรรม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องความคิดสร้างสรรค์เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ โดยเน้นที่ความสำคัญของการเสริมแรง การตอบสนองที่ถูกต้องกับสิ่งเร้าเฉพาะหรือสถานการณ์นอกจากนี้ยังได้เน้นความสัมพันธ์ทางปัญญา คือ การโยงความสัมพันธ์จากสิ่งเร้าหนึ่งไปยังสิ่งต่าง ๆ ทำให้เกิดความคิดใหม่หรือสิ่งใหม่เกิดขึ้น

3. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของมานุษยนิยม แนวความคิดของมานุษยนิยมที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ Maslow and Rogers เป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญของแนวคิดกลุ่มนี้ โดยมีความคิดว่าผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์เป็นผู้ที่รู้จักตนเองตรงตามสภาพที่เป็นจริงเข้าใจตนเองและยอมรับตนเองทั้งในส่วนที่บกพร่องและส่วนที่ดี รู้ทั้งจุดอ่อนและตระหนักในความสามารถของตนเอง ฟังตนเอง ริเริ่มและนำตนเองได้สามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองได้อย่างเต็มที่ มีอิสรภาพในการคิดตัดสินใจเลือกทำสิ่งต่าง ๆ โดยไม่ให้ตนเองและผู้อื่นเดือรื้อนมองเห็นศักดิ์ศรีและคุณค่าของตนเอง และสามารถสร้างสรรค์ตนเองและสังคมให้เกิดประโยชน์สุขการที่บุคคลจะสามารถพัฒนาและไปถึงเป้าหมายดังกล่าวนั้น กลุ่มมานุษยนิยมได้เน้นถึงสถานการณ์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ว่าจะต้องประกอบด้วย

3.1 ภาวะความปลอดภัยทางจิต กล่าวคือ

3.1.1 การยอมรับในค่าของคนเป็น คน เคารพในสิทธิและความคิดเห็น

3.1.2 ไม่มีการตีราคา ประเมิน หรือเปรียบเทียบความคิดเห็นและผลงานทุก คนทำงานด้วยความสบายใจไม่ต้องหว่นวิตก และเกรงการถูกทำโทษ ถูกตำหนิ หรือตัดสินใจว่าไม่ดี

3.1.3 ความมั่นใจในตนเอง มีแนวโน้มที่จะตัดสินใจด้วยตนเองและเต็มใจที่จะรับผิดชอบในความสำเร็จ หรือล้มเหลวของตนได้

3.2 ภาวะที่มีเสรีภาพในการแสดงออก กล่าวคือ

3.2.1 มีจิตใจกว้างที่จะเปิดรับประสบการณ์เต็มใจที่จะรับรู้ความคิด มีความสนใจต่อเหตุการณ์และความเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโลก รวมทั้งประเด็นข้อถกเถียงที่ยังไม่ยุติ

3.2.2 ปรารถนาที่จะเล่นกับความคิดและสิ่งแปลกๆ ใหม่

4. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์โมเดล AUTA แนวความคิดของทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์นี้ เป็นแนวคิดสร้างสรรค์ที่ David and Sullivan คิดค้นในปี ค.ศ. 1980 โดยอธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์สามารถส่งเสริมให้พัฒนาขึ้นได้ด้วยการส่งเสริมกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์และจัดลำดับของการพัฒนา ซึ่งมี 4 ลำดับขั้นตอน ดังนี้

4.1 การตระหนัก (awareness) คือ การตระหนักถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อตัวเอง สังคม ทั้งในปัจจุบันและอนาคตและตระหนักถึงความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในตนเองด้วย

4.2 ความเข้าใจ (understanding) คือ มีความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องราวต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่

1. บุคลิกภาพของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์
2. ธรรมชาติของกระบวนการคิดสร้างสรรค์
3. ความสามารถที่สร้างสรรค์
4. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์
5. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์
6. วิธีฝึกและปัจจัยที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

4.3 เทคนิควิธี (techniques) การรู้เทคนิควิธีในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทั้งที่เป็นเทคนิคส่วนบุคคลและเทคนิคที่เป็นมาตรฐาน ได้แก่

1. การระดมพลังสมอง
 2. การเอาคุณลักษณะต่างๆ ออกมาแจกแจงหรือปรับลักษณะต่างๆ
 3. การจับคู่ในลักษณะ 2 ด้าน แล้วจับคู่สลับกันหลาย ๆ คู่ก็จะได้รูปแบบหลายรูปแบบ
 4. การใช้ความคิดริเริ่มหรือการสร้างสิ่งใหม่ ๆ โดยอาศัยข้อมูลที่มีอยู่แล้ว
 5. การคิดโดยเอาสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องมาเกี่ยวข้องกันหรือทำสิ่งธรรมดาให้แปลกใหม่
- โดยการใช้คุณลักษณะของการเปรียบเทียบมาใช้

4.4 การตระหนักในความจริงของสิ่งต่างๆ (actualization) คือ การรู้จักหรือตระหนักในตนเองพอใจในตนเองและพยายามใช้ตนเองอย่างเต็มศักยภาพ การรู้จักตนเองนั้นประกอบด้วยลักษณะดังต่อไปนี้

1. เปิดกว้างรับประสบการณ์ต่างๆ โดยมีการปรับตัวได้อย่างเหมาะสม
2. มีความตระหนักถึงเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน
3. ผลผลิตผลงานด้วยตนเอง
4. มีความคิดที่ยืดหยุ่นเข้ากับทุกรูปแบบของชีวิต

องค์ประกอบทั้ง 4 นี้จะผลักดันให้บุคคลสามารถดึงศักยภาพเชิงสร้างสรรค์ของตนเองออกมาใช้ได้

จากการศึกษาสรุปได้ว่า ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ เป็นความคิดสร้างสรรค์นั้นเกิดขึ้นระหว่างการรู้สึกกับจิตใต้สำนึกซึ่งอยู่ในขอบเขตของจิตส่วนที่เรียกว่าจิตก่อนสำนึก เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ โดยเน้นที่ความสำคัญของการเสริมแรงการตอบสนองที่ถูกต้องกับสิ่งเร้าเฉพาะหรือสถานการณ์นอกจากนี้ยังได้เน้นความสัมพันธ์ทางปัญญา คือ การโยงความสัมพันธ์จากสิ่งเร้าหนึ่งไปยังสิ่งต่างๆ ทำให้เกิดความคิดใหม่หรือสิ่งใหม่เกิดขึ้น

แนวคิดความคิดสร้างสรรค์

1. ความคิดสร้างสรรค์ของ Guilford

Guilford (1976) ได้ศึกษาลักษณะพื้นฐานของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ทั้งหมด 5 ประการ ดังนี้

1. ความรู้สึกไวต่อปัญหา หมายถึง บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความสามารถในการจดจำปัญหาต่างๆ รวมทั้งความสามารถในการเข้าถึงหรือการทำความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่เข้าใจผิดสิ่งที่ขาดข้อเท็จจริง สิ่งที่เป็นมโนทัศน์ที่ผิดหรืออุปสรรคต่างๆ ที่ยังมีดมนอยู่ซึ่งพอจะสรุปได้ว่า ความรู้สึกไวต่อปัญหาของบุคคลเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดเพราะบุคคลจะไม่สามารถแก้ปัญหาจนกว่าเขาจะ "ได้รู้" ว่าปัญหานั้นคืออะไร หรืออย่างน้อยเขาจะต้องรู้ว่าเขากำลังประสบปัญหาอยู่

2. ความคล่องในการคิด หมายถึง บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความสามารถในการผลิตแนวความคิดจำนวนมากในเวลาอันรวดเร็ว แล้วเลือกแนวความคิดที่ดีที่สุดมาใช้แก้ปัญหาสิ่งที่แสดงลักษณะพิเศษของความคล่องในการคิดนอกจากการผลิตแนวความคิดที่มากมายและรวดเร็วแล้วแนวความคิดที่ผลิตขึ้นมาใหม่นั้นควรจะเป็นแนวความคิดที่แปลกใหม่และดีกว่าแนวความคิดที่มีอยู่ในปัจจุบันนอกจากนั้นบุคคลที่ได้เชื่อว่ามี ความคล่องในการคิดจะต้องมีความสามารถปรับเปลี่ยนทิศทางในการคิดได้เป็นอย่างดี

3. ความคิดริเริ่ม หมายถึง บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความสามารถในการค้นหาแนวทางใหม่ๆ หรือวิธีการแปลกๆ แตกต่างกันไปมาใช้ในการแก้ปัญหา ความคิดริเริ่มเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งโดยเฉพาะในวงการธุรกิจ ผู้บริหารจำเป็นที่จะต้องแสวงหาแนวทางใหม่ๆ มาแก้ปัญหาที่เปลี่ยนแปลงไป นอกจากจะต้องแสวงหาแนวทางใหม่ๆ แล้วยังจำเป็นจะต้องปรับปรุง

แนวทางใหม่ๆ เหล่านี้มาช่วยแก้ไขปัญหาคิดขั้นในสภาพการณ์ใหม่ๆ ดังนั้นนักบริหารจำเป็นจะต้องสร้าง “ความคิด ริเริ่ม” ให้เกิดขึ้น

4. ความยืดหยุ่นในการคิด หมายถึง บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความสามารถในการหาวิธีการหลายๆ วิธีมาแก้ไขปัญหาแทนที่จะใช้วิธีการใดวิธีการหนึ่งเพียงวิธีเดียวบุคคลที่มีความยืดหยุ่นในการคิดจะจดจำวิธีแก้ปัญหาคิดที่เคยใช้ไม่ได้ผล ทั้งนี้เพื่อที่จะไม่นำมาใช้ซ้ำอีกแล้วพยายามเลือกหาวิธีการใหม่ที่คิดว่าแก้ปัญหามาแทน ซึ่งความยืดหยุ่นในการคิดจะมีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับความคล่องในการคิดนั้นคือความยืดหยุ่นในการคิดและความคล่องในการคิดจะเป็นความสามารถของบุคคลในการหาวิธีการคิดหลายๆ วิธีเพื่อใช้ในการแก้ปัญหา เป็นความจริงที่ว่าบุคคลสร้าง แนวความคิดหรือวิธีการแก้ปัญหาคิดได้ 20–30 วิธี เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาซึ่งจะได้ผลดีกว่าบุคคลที่หาวิธีการแก้ปัญหาคิดเพียง 2–3 วิธีและใช้ไม่ได้ผล ดังนั้นถ้าบุคคลจะพัฒนาหรือปรับปรุงความยืดหยุ่นในการคิดก็จะกระทำได้โดยการพยายามหาวิธีการแก้ปัญหาคิดหลายๆ วิธีและวิเคราะห์ปัญหาในหลายมุมมอง ซึ่งจะช่วยให้เขาพัฒนาความยืดหยุ่นทางการคิดได้เป็นอย่างดี

5. แรงจูงใจ หมายถึง บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงมักมีแรงจูงใจสูงเพราะแรงจูงใจเป็น ลักษณะสำคัญของบุคคลในการที่จะแสดงตนว่าเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์แรงจูงใจนี้สามารถทำให้ บุคคลดังกล่าวแสดงความพิเศษที่ไม่เหมือนใครออกมาอย่างเต็มที่หรืออาจจะมากกว่าคนอื่นๆ บุคคลที่มีแรงจูงใจสูงนี้จะให้ความสนใจในการหาแนวทางแก้ปัญหาคิดด้วยความกระตือรือร้นและสิ่งทีผลักดันให้เกิดความกระตือรือร้นก็คือแรงจูงใจ เนื่องจากแรงจูงใจเป็นสิ่งที่สำคัญของการเตรียมปัญหา

กระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ตามทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (Guilford's Structure of Intellect) เป็นนักจิตวิทยาคนแรกที่ได้อธิบายลักษณะของความคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ ได้เสนอว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของสมองเป็นลักษณะของความคิดอเนกนัยที่เป็นความสามารถในการตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้ในหลายรูปแบบและหลายแง่มุม โดยกิลฟอร์ดได้เสนอแบบจำลองโครงสร้างทางปัญญา (The Structure of Intellect Model) ซึ่งพัฒนาขึ้นตั้งแต่ปี ค.ศ.1950 โดยจัดกลุ่มความสามารถทางสติ ปัญญาเป็นลักษณะของมิติทั้งหมด 3 มิติ ได้แก่ (สมศักดิ์ ภูวิภาดาบรรณ, 2542)

1. มิติที่ 1 การคิด (operation) เป็นกิจกรรมทางสมองที่สำคัญ เป็นการรวบรวมข้อมูลข่าวสารที่ได้รับและพยายามเข้าใจความหมาย แบ่งออกเป็น 5 ประการ ประกอบด้วย

1.1 การรับรู้และเข้าใจ (Cognition: C)

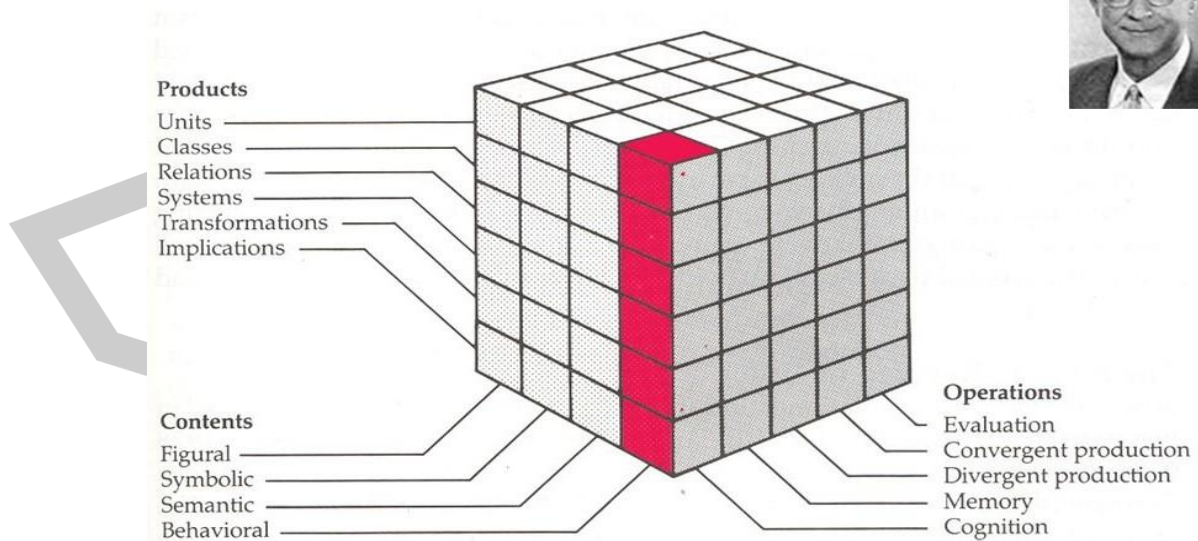
1.2 การจำ (Memory: M) ได้แก่ ความจำที่บันทึกไว้ (recording) และความจำที่เก็บไว้ระยะยาว (pretending)

1.3 การคิดอเนกนัย (Divergent thinking: D)

- 1.4 การคิดเอกนัย (Convergent thinking: N)
- 1.5 การประเมินค่า (Evaluation: E)
2. มิติที่ 2 เนื้อหา (Content) เป็นการจัดจำพวกหรือประเภทของข้อมูลข่าวสารที่ได้รับแบ่งออกเป็น 4 ประการ ประกอบด้วย
 - 2.1 ภาพ (Figural: F)
 - 2.2 สัญลักษณ์ (Symbolic: S)
 - 2.3 ภาษา (Semantic: M)
 - 2.4 พฤติกรรม (Behavioral: B)
3. มิติที่ 3 ผลการคิด (Products) เป็นผลของกระบวนการจัดกระทำของความคิดกับข้อมูล แบ่งออกเป็น 6 ประการ ประกอบด้วย
 - 3.1 แบบหน่วย (Unit: U)
 - 3.2 แบบกลุ่ม (Classes: C)
 - 3.3 แบบความสัมพันธ์ (Relations: R)
 - 3.4 แบบระบบ (Systems: S)
 - 3.5 แบบการแปลงรูป (Transformation: T)
 - 3.6 แบบการประยุกต์ (Implication: I)

The Structure of Intellect

Guilford (1967), as revised



ภาพประกอบ 2 แบบจำลองโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด

ที่มา : Guilford (1950)

เมื่อพิจารณาโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด พบว่าวิธีการคิดที่เน้นเรื่องของความคิดสร้างสรรค์ คือ การคิดแบบอเนกนัย (Divergent Thinking) เมื่อนำการคิดแบบอเนกนัยไปสัมพันธ์กับมิติด้านเนื้อหาที่มีองค์ประกอบย่อย 4 ประการ ได้แก่ ภาพที่รับรู้ทางตา (Visual) เสียงที่รับรู้ทางหู (Auditory) สัญลักษณ์ (Symbolic) พฤติกรรม (Behavioral) และความสัมพันธ์กับมิติ ด้านผลของการคิดซึ่งมีองค์ประกอบย่อย ๆ อีก 6 ประการ ได้แก่ หน่วย(Unit) กลุ่ม(Classes) ความสัมพันธ์ (Relations) ระบบ(Systems) การแปลงรูป (Transformations) การประยุกต์(Implications) จะได้ลักษณะของความสามารถทั้งหมด 24 เซลล์ (1x4x6)

2. ความคิดสร้างสรรค์ของ Torrance

Torrance (1962) ได้นิยามความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่าเป็นกระบวนการของความรู้สึกไวต่อปัญหาหรือสิ่งที่บกพร่องขาดหายไปแล้วรวบรวมความคิดตั้งเป็นสมมติฐานขึ้น ต่อจากนั้นก็ทำการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อทดสอบสมมติฐานนั้น กระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ตามทฤษฎีของทอร์แรนซ์สามารถแบ่งออกเป็น 5 ขั้น ดังนี้

1. การค้นหาข้อเท็จจริง (fact finding) เริ่มจากการความรู้สึกกังวลสับสนวุ่นวาย แต่ยังไม่สามารถหาปัญหาได้ว่าเกิดจากอะไร ต้องคิดว่าสิ่งที่ทำให้เกิดความเครียดคืออะไร
2. การค้นพบปัญหา (problem finding) เมื่อคิดจนเข้าใจจะสามารถบอกได้ว่าปัญหาต้นตอคืออะไร
3. กล้าค้นพบความคิด (ideal finding) คิดและตั้งสมมติฐานตลอดจนรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อทดสอบความคิด
4. การค้นพบคำตอบ (solution finding) ทดสอบสมมติฐานจนพบคำตอบ
5. การยอมรับจากการค้นพบ (acceptance finding) ยอมรับคำตอบที่ค้นพบ และคิดต่อว่าการค้นพบจะนำไปสู่หนทางที่จะทำให้เกิดแนวความคิดใหม่ต่อไปที่เรียกว่า การท้าทายในทิศทางใหม่ (new challenge)

3. ความคิดสร้างสรรค์ของ Anderson

Anderson (2001) ได้อธิบายไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ (creating) เป็นความสามารถของบุคคลในการที่จะคิด พัฒนาประดิษฐ์สร้างหรือจัดกระทำสิ่งใหม่ๆให้เกิดขึ้น โดยผลงานดังกล่าวนี้เกิดจากความคิดของตัวผู้สร้างเอง โดยมีได้ลอกเลียนงานของบุคคลใด ๆ มาในลักษณะของการลอกทั้งชิ้นงานหรือการสร้างสรรคหมายถึงการนำเอาสิ่งต่าง ๆ ที่มีลักษณะเป็นส่วนย่อยมาผูกพันประสานให้เกิดขึ้นเป็นผลงานชิ้นใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม การสร้างสรรค์เป็นความคาดหวังของการจัดการศึกษาในประเด็นที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนแต่ละคนมีความเป็นตัวของตัวเอง มีความสามารถในการคิดประดิษฐ์หรือสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อคนในสังคม โดยปรากฏผลงานในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ข้อเขียนหรือบทความ ชิ้นงาน ผลงานประดิษฐ์โครงการ ภาพวาด ตำรา หรือ

ทฤษฎีโดยมีขั้นตอนในการสร้างสรรค์ดังนี้ ก. พบหรือเผชิญกับภาวะที่มีปัญหา ข. วางแผน นำเสนอแนวทางการพัฒนา ค. สร้างสรรค์ผลที่วางหรือคิดไว้ให้เกิดเป็นชิ้นงานการสร้างสรรค์สามารถแยกย่อยออกได้เป็น 3 ส่วนย่อย คือ

1. การจัดกระทำใหม่ (generating or hypothesizing) หมายถึง การที่บุคคลสามารถให้ข้อเสนอแนะ ชี้แนะในแนวทางการพัฒนาสร้างสรรค์หรือเห็นแนวทาง ขั้นตอนในการจัดกระทำใหม่ให้กับปัญหาหรือขั้นตอนการดำเนินการใดๆ ที่มีอยู่ โดยอาศัยแนวทางพื้นฐานวิธีการเดิมที่มีอยู่เป็นฐานและแนวคิดในการแก้ไขพัฒนาต่อยอดเพื่อให้ได้สิ่งใหม่ที่ต่างออกไปจากเดิม

2. การวางแผน (planning) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการจัดลำดับขั้นตอนหรือสามารถกำหนดสิ่งที่จะต้องดำเนินการ เพื่อแก้ปัญหาหรือกระทำการบางอย่างให้ลุล่วงไปเพื่อให้เกิดผลตามที่ต้องการในกาลข้างหน้า

3. การสร้างและพัฒนา (producing) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการที่ใช้ความสามารถทางสมองของตนในการคิดค้น เขียน สร้าง วาด หรือพัฒนาสิ่งใหม่ให้เกิดขึ้น โดยการกระทำดังกล่าว ผู้สร้างใช้ความสามารถความคิดของตนเองเป็นสำคัญ มิได้เกิดจากการลอกหรือเลียนแบบผลงานของบุคคลอื่นมาทั้งหมดหรือลอกมาแทบทุกส่วน

จากการศึกษาสรุปได้ว่า แนวคิดความคิดสร้างสรรค์ พื้นฐานมนุษย์เกิดมาพร้อมความสามารถทางการคิดสร้างสรรค์ ความคิดสร้างสรรค์พัฒนาได้ในทุกระดับของอายุถ้าจัดสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสม ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถในการคิดนอกกรอบ จากความคิดเดิมที่ปิดกั้นแนวคิดอยู่ทำให้เกิดแนวคิดอื่นและนำมาเพื่อใช้แก้ปัญหาที่เผชิญโดยแนวคิดในการคิดสร้างสรรค์

ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

PISA (2022) มีนิยามความคิดสร้างสรรค์ว่า ความสามารถในการมีส่วนร่วมอย่างมีประสิทธิภาพในการสร้าง ประเมิน และปรับปรุง แนวคิด ซึ่งทำให้เกิดแนวคิดใหม่ ในการแก้ปัญหาที่แปลกใหม่และมีประสิทธิภาพ มีการพัฒนาองค์ความรู้ และเป็นการแสดงออกถึงจินตนาการที่เกิดประโยชน์

Johnson & Johnson (1994) ให้นิยามว่า การสร้างสรรค์และนวัตกรรม คือ ความสามารถในการสร้างหรือประดิษฐ์สิ่งที่เป็นต้นแบบ หรือคิดวิธีการและทางแก้ปัญหาที่มีเอกลักษณ์ความคิดสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์ทางสังคมที่ผ่านการพิจารณาจากความคิดหลากหลาย ภายใต้บริบทของความร่วมมือ

Bellanca, James and Brandt Ron (2010) ให้นิยามว่า การสร้างสรรค์และนวัตกรรม หมายถึง ความสามารถในการแสดงการสร้างสรรค์ ผลิตและพัฒนา นวัตกรรมที่เป็นผลผลิตและกระบวนการโดยใช้เทคโนโลยี ด้วยการประยุกต์ใช้ความรู้ที่มีเพื่อสร้างแนวคิดใหม่ ผลิตภัณฑ์หรือ

กระบวนการใหม่ สร้างงานที่เป็นต้นแบบเพื่อสื่อถึงตัวตนหรือกลุ่ม ใช้โมเดลและการจำลองเพื่อสำรวจระบบและปัญหาที่ซับซ้อน หาแนวโน้มและสามารถคาดการณ์ความเป็นไปได้

Anderson (1970) ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความคิดใหม่ๆ ที่ตรงกันข้ามกับความคิดแบบเดิม การสร้างสรรค์เป็นการกระทำที่เลือกมาจากประสบการณ์ทั้งหมดที่ผ่านมาเพื่อสร้างรูปแบบใหม่ๆ ที่ทุกคนเกิดมาพร้อมกับมีศักยภาพทางการสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถพัฒนาได้ในทุกระดับอายุและทุกสาขาวิชา

Guilford (1976) ให้ความหมายของ ความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า เป็นลักษณะความคิดเชิงอเนกนัย (divergent thinking) คือ ความคิดหลาย ทิศทาง หลายแง่มุม คิดกว้างไกล นำไปสู่ความคิดใหม่ๆ ซึ่งจะเป็นการคิดริเริ่มสิ่งใหม่ๆ โดยไม่กลัวการถูกวิพากษ์ วิจารณ์ ความคิดแบบมีอิสระในการคิดและตัดสินใจ คิดหาคำตอบได้โดยไม่จำกัด ไร้ขอบเขต

Torrance (1962) ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า เป็นกระบวนการบุคคลไวต่อปัญหา ข้อบกพร่อง ช่องว่างในด้านความรู้สิ่งที่ขาดหายไปหรือสิ่งที่ไม่ประสานกัน และไวต่อการแยกแยะสิ่งต่างๆ ไวต่อการค้นหาวิธีการแก้ไขปัญหา ไวต่อการคาดเดาหรือการตั้งสมมติฐาน ทดลอง และทดสอบตามสมมติฐาน

Partnership for 21st Century Skills (2011) ให้ความหมายของ การสร้างสรรค์และนวัตกรรมแบบรวมทั้ง 2 คำว่า การสร้างสรรค์และนวัตกรรม หมายถึง ทักษะหนึ่ง ที่มีความสำคัญสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เป็นความสามารถเพื่อการปรับตัวให้เข้ากับสังคม สภาพแวดล้อม และสภาพการทำงานที่มีความซับซ้อน มีจุดมุ่งเน้นเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ การสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่นเป็นสำคัญ

บรรจง อมรชิวิน (2554) ได้นิยามความคิดสร้างสรรค์ว่า เป็นความคิดที่ก่อสิ่งใหม่ความคิดใหม่ภายใต้กระบวนการทำงานของระบบการคิดที่ประสานกันโดยมีจินตนาการเป็นแรงขับเคลื่อน นักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้มีการนิยามความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ มีทั้งสอดคล้องกันและแตกต่างกันไปตามแนวคิดทฤษฎีที่ตนเองได้ยึดเป็นหลักในการศึกษาจากการศึกษาความหมายของความคิดสร้างสรรค์ของนักจิตวิทยาและนักการศึกษาทั้งในประเทศและต่างประเทศที่ได้เสนอไว้สามารถจำแนกความหมายของความคิดสร้างสรรค์ได้ 3 ลักษณะ ดังนี้

1. ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ในลักษณะที่เป็นกระบวนการคิด (creative process) คือ กระบวนการทางสมองของบุคคลที่แสดงออกในลักษณะของความสามารถในการคิดได้อย่างหลากหลายเป็นความคิดอเนกนัยเป็นความคิดแปลก

2. ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ในลักษณะที่เป็นบุคลิกภาพของบุคคล (creative person) คือความสามารถของบุคคลในการคิดเชื่อมโยงสัมพันธ์ของสิ่งเร้าต่าง ๆ และความสามารถในการจินตนาการ

3. ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นลักษณะของผลงานหรือชิ้นงาน (creative product) คือลักษณะของผลผลิตที่แปลกใหม่หรือสิ่งประดิษฐ์ที่แปลกใหม่

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า เป็นความคิดจินตนาการประยุกต์ที่สามารถนำไปสู่สิ่งประดิษฐ์คิดค้นใหม่ ๆ ทางเทคโนโลยี เป็นความคิดที่คนอื่นไม่คิดหรือมองข้าม เป็นความคิดหลากหลายคิดไว้วางไกลเน้นทั้งปริมาณหรือคุณภาพอาจจะเกิดความคิดผสมผสานเชื่อมโยงระหว่างความคิดใหม่ ๆ กับประสบการณ์เดิมทำให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ ที่แก้ปัญหาและเอื้อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

ทิพวัลย์ ปัญจมะวัต และสิริพันธุ์ สุวรรณมรรคา (2548) ได้กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดได้กว้างไกล คิดนอกกรอบ สามารถมองเห็นความสัมพันธ์เชื่อมโยงของสิ่งต่าง ๆ มีความไวต่อการรับรู้ต่อปัญหาหรือสิ่งที่บกพร่องขาดหายไป ทำให้เกิดความคิดเชิงจินตนาการซึ่งมีลักษณะแปลกใหม่

อารี พันธุ์มณี (2547) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความคิดจินตนาการประยุกต์ซึ่งนำไปสู่การประดิษฐ์คิดค้นสิ่งแปลกใหม่ ซึ่งเป็นลักษณะที่ผู้อื่นคาดไม่ถึงหรือมองข้ามเป็นความคิดหลากหลาย คิดได้กว้างไกล

จากการศึกษาสรุปได้ว่า สร้างสรรค์ หรือการคิดสร้างสรรค์ เป็นความสามารถทางสมองของบุคคลที่ประกอบด้วยความคิดคล่องคิดยืดหยุ่น คิดละเอียดลออและคิดริเริ่ม ผสมผสานกันจนเกิดเป็นการคิดได้หลายทางหรือแบบอนกนัยเป็นการคิดที่ทำให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ เป็นศักยภาพอันเกิดจากทักษะการคิดและลักษณะนิสัยในการริเริ่มสร้างหรือประยุกต์สิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้นมาอย่างโดดเด่นมีเอกลักษณ์และแปลกใหม่สำหรับตนเองหรือผู้อื่น

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ได้รับอิทธิพลมาจากทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของ Guilford (1976) ซึ่งเชื่อว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้อย่างซับซ้อนกว้างไกล หลายทิศทางหรือที่เรียกว่า คิดอนกนัย (divergent thinking) ได้แก่

1. ความคิดริเริ่ม (originality) คือ ความคิดแปลกใหม่ไม่ซ้ำกันกับความคิดของคนอื่น และแตกต่างจากความคิดธรรมดา ความคิดริเริ่มอาจเกิดจากการคิดจากเดิมที่มีอยู่แล้วให้แปลกแตกต่างจากที่เคยเห็นหรือสามารถพลิกแพลงให้กลายเป็นสิ่งที่ไม่เคยคาดคิด ความคิดริเริ่มอาจเป็นการนำเอาความคิดเก่ามาปรุงแต่งผสมผสานจนเกิดเป็นของใหม่ ความคิดริเริ่มมีหลายระดับซึ่งอาจเป็นความคิด ครั้งแรกที่เกิดขึ้นโดยไม่มีใครสอนแม้ความคิดนั้นจะมีผู้อื่นคิดไว้ก่อนแล้วก็ตาม

2. ความคิดคล่องแคล่ว (fluency) คือ ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน แบ่งเป็น 4 ประเภท ดังนี้

2.1 ความคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำ (word fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำอย่างคล่องแคล่ว

2.2 ความคิดคล่องแคล่วทางการโยงสัมพันธ์ (associational fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกันได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ภายในเวลาที่กำหนด

2.3 ความคล่องแคล่วทางการแสดงออก (expression fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยค กล่าวคือ สามารถที่จะนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

2.4 ความคล่องแคล่วในการคิด (ideational fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดค้นสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด เช่น ใช้คิดหาประโยชน์ของก้อนอิฐให้ได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนด ซึ่งอาจเป็น 5 นาที หรือ 10 นาที

3. ความคิดยืดหยุ่น (flexibility) คือ ประเภทหรือรูปแบบของการคิด ได้แก่

3.1 ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (spontaneous flexibility) เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดได้หลายทางอย่างอิสระ ตัวอย่างของคนที่มีความคิดยืดหยุ่นในด้านนี้จะคิดได้ว่าประโยชน์ ของหนังสือพิมพ์มีอะไรบ้างความคิดของผู้ที่ยืดหยุ่นสามารถจัดกลุ่มได้หลายทิศทางหรือหลายด้าน เช่น เพื่อรู้ข่าวสาร เพื่อโฆษณาสินค้า เพื่อธุรกิจ ฯลฯ ในขณะที่คนที่ไม่มีความคิดสร้างสรรค์จะคิดได้ เพียงทิศทางเดียว คือ เพื่อรู้ข่าวสารเท่านั้น

3.2 ความคิดยืดหยุ่นทางการดัดแปลง (adaptive flexibility) คือ ความสามารถในการดัดแปลงความรู้ หรือประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์หลายๆ ด้าน ซึ่งมีประโยชน์ต่อการแก้ปัญหา ผู้ที่มีความยืดหยุ่นจะคิดดัดแปลงได้ไม่ซ้ำกัน

4. ความคิดละเอียดละออ (elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดเป็นขั้นตอนสามารถอธิบายให้เห็นภาพชัดเจนหรือเป็นแผนงานที่สมบูรณ์ขึ้น ความคิดละเอียดละออจัดเป็นรายละเอียดที่นำมาตกแต่งขยายความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ขึ้น

Torrance เป็นผู้ที่น่าแนวคิดและองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ของ Guilford มาใช้ในการศึกษาวิจัยในรูปแบบของการเรียนการสอนซึ่ง Torrance (1962) สนใจที่จะศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโดยเน้นความคิดสร้างสรรค์ใน 3 องค์ประกอบ คือ

1. ความคล่องในการคิด เป็นความสามารถในการผลิตความคิดทางภาษาได้หลากหลายเพื่อตอบสนองต่อคำถามปลายเปิดและคำถามอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นความคิดทางภาษาหรือท่าทาง เช่น ความสามารถทางคณิตศาสตร์ ดนตรี และศิลปะ เป็นต้น หรืออาจจะกล่าวได้อีกอย่างหนึ่งว่าเป็นความคิดคล่องทางการเชื่อมโยงสัมพันธ์

2. ความยืดหยุ่นในการคิด เป็นความสามารถในการกระทำต่อปัญหาได้หลากหลาย คิดได้หลากหลายและสามารถแปลงความรู้หรือประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์ได้หลาย ๆ ด้าน

3. ความคิดริเริ่ม เป็นความคิดที่แปลกใหม่ที่แตกต่างไปจากความคิดธรรมดาหรือความคิดที่แตกต่างไปจากบุคคลอื่น ๆ หรือเป็นการรวมกันของความคิดที่ไม่มีความสัมพันธ์กันมาก่อน ทั้งในด้านของความคิดหรือการกระทำ

Wilson (1987 อ้างถึงใน นิพาดา เทวกุล, 2552) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วยความคล่องในการคิดและความยืดหยุ่นในการคิด โดยแบ่งเป็นชนิดย่อย ๆ เป็น 2 ประเภท

1. ความคล่องในการคิด แบ่งย่อยออกเป็น

1.1 ความคล่องในด้านการเชื่อมโยง คือ ความสามารถในการคิดคำนึงถึงคำหรือข้อความที่เขียนแล้วให้ความหมายชัดเจน ถูกต้อง รวดเร็วดังที่ต้องการความสามารถนี้มีความสำคัญต่อการ อธิบายความคิดของตนได้เป็นอย่างดี

1.2 ความคล่องในด้านความคิด เน้นถึงอัตราเร็วแต่ทุกคนสามารถเกิดความคิดในด้านต่างๆ ขึ้นมา

2. ความยืดหยุ่นในการคิด แบ่งย่อยออกเป็น

2.1 ความยืดหยุ่นในการปรับความคิด คือ ความสามารถในการเปลี่ยนทิศทางของความคิด เมื่อมีปัญหาเกิดขึ้นใหม่เพื่อจะได้ค้นพบสิ่งใหม่

2.2 ความยืดหยุ่นในการคิดหลายแนวทาง คือ ความสามารถในการคิดที่จะตอบสนองปัญหาอย่างเดียวกันนั้นได้หลาย ๆ แบบ โดยคิดถึงปัญหานั้นในหลาย ๆ ด้าน

Partnership for 21st Century Skills (2011) ได้อธิบายเกี่ยวกับองค์ประกอบของการสร้างสรรค์และนวัตกรรมว่า ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ

1. คิดสร้างสรรค์ (think creatively) คือ ใช้เทคนิคเพื่อสร้างการคิดที่หลากหลาย (เช่น กระบวน การระดมความคิด) สร้างแนวคิดใหม่ ๆ โดยนึกถึงประโยชน์ จำนวนและคุณภาพของการคิด และความสามารถในการประเมินความคิดของตนเอง วิเคราะห์ ปรับแต่งเปลี่ยนแปลงความคิด คิดในรายละเอียดและเพิ่มขีดความสามารถในการสร้างสรรค์

2. ทำงานกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ (work creatively with others) คือ ความสามารถในการนำความคิดของตนเองไปพัฒนา ประยุกต์ใช้และสื่อสารกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ใจกว้าง ยอมรับสิ่งใหม่ ๆ มีความคิดที่หลากหลาย การเสนอความคิดต่อกลุ่มและกล้าให้ข้อเสนอแนะในการทำงาน กล้าเสนอความคิดริเริ่มแปลกใหม่และสร้างสรรค์ในการทำงาน พร้อมทั้งเข้าใจข้อจำกัดของโลกในความเป็นจริงในการนำเสนอแนวคิดนั้น เห็นความล้มเหลวเป็นโอกาสในการเรียนรู้และพัฒนา ตน เข้าใจว่าการสร้างสรรค์และนวัตกรรมใหม่ ๆ จะสามารถนำไปสู่ความสำเร็จ ไม่กลัวความผิดพลาด เล็ก ๆ น้อย ๆ

3. สร้างนวัตกรรม (implement innovations) คือ ความสามารถในการสร้าง นวัตกรรมตามสิ่งที่คิดสร้างสรรค์นั้นให้เกิดเป็นรูปธรรม เพื่อส่วนรวมและเกิดประโยชน์ต่อวงการนั้น ๆ

สมพร หลิมเจริญ (2552) ได้อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองของ บุคคลที่แสดงออกในลักษณะของความสามารถในการคิดได้อย่างหลากหลายหลายทิศทาง มีความ สามารถในการเชื่อมโยงสัมพันธ์ มีจินตนาการ มีการแสดงออกทางด้านจิตใจและบุคลิกภาพอันจะ นำไปสู่การคิดแก้ปัญหาที่แปลกใหม่หรือประดิษฐ์คิดค้นสิ่งแปลกใหม่ ซึ่งประกอบด้วยคุณลักษณะที่ เป็นมิติด้านการคิด ประกอบด้วย

1. ความคิดคล่องแคล่ว เป็นความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้อย่าง คล่องแคล่ว รวดเร็วและมีคำตอบในปริมาณมากในเวลาจำกัด
2. ความคิดยืดหยุ่น เป็นความสามารถของบุคคลในการค้นหาคำตอบได้หลายประเภท หลายทิศทาง
3. ความคิดริเริ่ม เป็นความสามารถของบุคคลในการคิดในสิ่งแปลกใหม่แตกต่างจาก ความคิดที่มีอยู่เดิม

สาลินี เรืองจ้อย (2554) ได้อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของกระบวนการ ทางสมองที่คิดได้กว้างไกลหลายแง่มุมหรือที่เรียกว่า ความคิดแบบอนกนัย (Divergent Thinking) ซึ่งทำให้เกิดความคิดแปลกใหม่หลากหลาย กว้างไกลและแตกต่างไปจากเดิม โดยอาศัยความสัมพันธ์ จากประสบการณ์ทั้งหมดที่ผ่านมาและสามารถแบ่งองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ได้ 3 ด้าน ดังนี้

1. ความคิดคล่องแคล่ว เป็นความสามารถทางการคิดของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้ อย่างถูกต้องรวดเร็วและต่อเนื่องและได้คำตอบมาก ๆ ในเวลาที่จำกัด
2. ความคิดยืดหยุ่น เป็นความสามารถทางการคิดของบุคคลในการคิดหาคำตอบที่ ถูกต้องได้หลายทาง หลายรูปแบบ และสามารถเปลี่ยนวิธีการแก้ปัญหาได้ทันทีที่รู้ว่ามีคามจำเป็น
3. ความคิดริเริ่ม เป็นความสามารถทางการคิดของบุคคลในการคิดหาคำตอบที่ถูกต้องมี ความแปลกใหม่และแตกต่างจากความคิดของผู้อื่น

สุวิทย์ มูลคำ (2547) กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิด สร้างสรรค์ประกอบด้วย องค์ประกอบ 4 ด้าน คือ

1. ความคิดคล่องแคล่วเป็นความสามารถในการคิดตอบสนองสิ่งเร้า การหาคำตอบ ได้มากที่สุด เด่นที่สุด เป็นการเน้นในแง่ของปริมาณ
2. ความคิดยืดหยุ่น เป็นความสามารถในการปรับความคิด ตามสถานการณ์เป็นการ เสริมความคิดคล่องแคล่วให้มีหลักเกณฑ์เป็นหมวดหมู่

3. ความคิดริเริ่ม เป็นความสามารถในการคิดแปลกใหม่ ที่แตกต่างไปจากเดิมอาจเป็นการคิดใหม่หรือการเอาความรู้ที่มีอยู่แต่เดิมมาดัดแปลง ประยุกต์ให้เกิดสิ่งใหม่

4. ความคิดละเอียดลออ เป็นความสามารถในการมองเห็นรายละเอียดที่ผู้อื่นอาจมองไม่เห็นเป็นการเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ อย่างมีความหมาย

จากการศึกษาสรุปได้ว่า องค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ เป็นความสามารถของกระบวนการทางสมองที่คิดได้กว้างไกลหลายแง่มุมหรือที่เรียกว่า ความคิดแบบอนกนัย ซึ่งทำให้เกิดความคิดแปลกใหม่หลากหลาย และสามารถแบ่งองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ได้ 1. ความคิดคล่องแคล่ว 2. ความคิดยืดหยุ่น 3. ความคิดริเริ่ม 4. ความคิดละเอียดลออ

ผู้วิจัยได้ศึกษา เอกสารที่เกี่ยวกับสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ (พิมพ์พันธ์ เตชะคุปต์ และพรทิพย์ แซ่ซัน, 2551; สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน, 2548; สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา, 2548; สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2564) และความคิดสร้างสรรค์ (Anderson, 1970; Davis, 1973; Guilford, 1976; Torrance., 1962; บงกช ทองเอี่ยม, 2565) สรุปได้ดังนี้ สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ หมายถึง พฤติกรรมและความสามารถที่เกี่ยวกับ ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่แสดงออกถึงการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความแปลกใหม่หรือกิจกรรมที่เชื่อมโยงองค์ความรู้/เนื้อหาเดิม และนำมาต่อยอดจนเกิดกิจกรรมการเรียนรู้ใหม่ ๆ เพื่อนำไปใช้จัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียน รวมทั้งสามารถปรับกิจกรรมตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงและมองเห็นรายละเอียดที่จะแก้ไขสถานการณ์นั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่

1. ความรู้ หมายถึง ความจดจำ และความเข้าใจเกี่ยวกับการวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้ การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ การจัดการกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล

2. ทักษะ หมายถึง ความสามารถในการออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ การจัดการกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล

3. คุณลักษณะ หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงออกถึงการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล

ผู้วิจัยได้ศึกษา ตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ (Smith & Ragan (1999); สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2553); อรทัย มูลคำ (2542) วิเคราะห์องค์ประกอบและตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย 6 องค์ประกอบ 33 ตัวบ่งชี้ ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย 6 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 1.1 มีความรู้ ความเข้าใจปรัชญาการจัดการเรียนรู้ 1.2 มีความรู้ ความเข้าใจทฤษฎีการ

จัดการเรียนรู้ 1.3 มีความรู้ ความเข้าใจแนวทางการจัดการเรียนรู้ 1.4 มีความรู้ ความเข้าใจจิตวิทยาพัฒนาการการเรียนรู้ 1.5 มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบและการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ 1.6 มีความรู้ ความเข้าใจหลักและทฤษฎีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้

องค์ประกอบที่ 2 องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้ ประกอบไปด้วย 6 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 2.1 มีทักษะในการสืบค้นและสังเคราะห์องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้ 2.2 มีความรู้ในเนื้อหาตามสาระการเรียนรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนด 2.3 มีความสามารถกำหนดเป้าหมายตามสาระการเรียนรู้ 2.4 มีความสามารถกำหนดองค์ประกอบตามสาระการเรียนรู้ 2.5 มีความสามารถกำหนดผลการเรียนรู้ตามสาระการเรียนรู้ที่เป้าหมายที่กำหนด 2.6 มีความสามารถกำหนดเกณฑ์การประเมินผลตามสาระการเรียนรู้

องค์ประกอบที่ 3 การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย 5 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 3.1 มีความสามารถออกแบบและพัฒนาแผนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน 3.2 มีความสามารถวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้ได้อย่างสร้างสรรค์ 3.3 มีความสามารถจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ 3.4 มีความสามารถในการปรับปรุงและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ 3.5 มีความสามารถในการออกแบบการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

องค์ประกอบที่ 4 การจัดการกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย 6 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 4.1 มีความรู้ ความเข้าใจหลักการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ 4.2 มีความรู้ ความเข้าใจหลักการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ 4.3 มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบของการจัดการกระบวนการเรียนรู้ 4.4 มีความสามารถในการจัดการกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ 4.5 มีความรู้ ความเข้าใจบทบาทของผู้สอนในการจัดการกระบวนการเรียนรู้ 4.6 มีความสามารถในการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

องค์ประกอบที่ 5 การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ ประกอบไปด้วย 5 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 5.1 มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการใช้สื่อที่เหมาะสมกับผู้เรียน 5.2 มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการใช้สื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ 5.3 มีความสามารถกำหนดเนื้อหาการเรียนรู้ในสื่อการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์ 5.4 มีความสามารถจัดทำสื่อการเรียนการสอนที่เป็นข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและวีดิทัศน์ที่แปลกใหม่ 5.5 มีความสามารถใช้สื่อและพัฒนาแหล่งเรียนรู้การเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม

องค์ประกอบที่ 6 การวัดและประเมินผล ประกอบไปด้วย 6 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 6.1 มีความรู้ ความเข้าใจการประเมินการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม 6.2 มีความรู้ ความเข้าใจแนวทางการวัดและประเมินผล 6.3 มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบของการวัดและประเมินผล 6.4 มีความสามารถสร้างและพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผล 6.4 มีความสามารถวัดและประเมินผลโดยวิธีการที่เหมาะสมกับผู้เรียน 6.5 มีความสามารถวัดและประเมินผลอย่างสร้างสรรค์

2. แนวคิดและทฤษฎีการพัฒนาโปรแกรม

3.1 ความหมายของโปรแกรม

Boone (1992) โปรแกรม หมายถึง ผลของความร่วมมือระหว่างผู้เข้าร่วมโปรแกรมกับผู้พัฒนาโปรแกรมในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ได้แก่ การวิเคราะห์ความต้องการ การวางแผน การสร้างแผนการจัดกิจกรรม การปฏิบัติการ การประชาสัมพันธ์ การประเมินผล รายงานผล และความรับผิดชอบต่อโปรแกรม

Chen (2002) โปรแกรม หมายถึง เป็นการกำหนดถึงสิ่งที่จะต้องกระทำเพื่อให้บรรลุถึงเป้าหมายที่พึงประสงค์ ผลกระทบสำคัญที่คาดว่าจะเกิดขึ้น และเงื่อนไขที่จะทำให้เป้าหมายหรือผลกระทบเหล่านี้เกิดขึ้นได้ ทฤษฎีโปรแกรมประกอบด้วย 2 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 เป็นส่วนที่ระบุถึงโครงสร้างของโปรแกรมที่ควรจะเป็น ประกอบด้วย การจัดทำ (treatments) ผลลัพธ์ (outcomes) และกระบวนการนำไปสู่การปฏิบัติ (implementation processes) ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับคุณค่าของโปรแกรม ส่วนนี้จะถูกต้องเรียกว่า “Normative Theory”

ส่วนที่ 2 เป็นส่วนที่ระบุถึงกลไกเชิงสาเหตุที่เชื่อมต่อความสัมพันธ์ระหว่างการจัดทำของโปรแกรม กระบวนการนำไปสู่การปฏิบัติ และผลลัพธ์ ส่วนนี้จะถูกเรียกว่า “Causative Theory” โดยที่ Normative Theory จะให้การชี้แนะเกี่ยวกับเป้าหมายหรือผลลัพธ์ที่ต้องตรวจสอบหรือติดตามและการออกแบบ และดำเนินการเกี่ยวกับการจัดทำส่วน Causative Theory จะระบุถึงประเด็นที่เกี่ยวกับการทำงานของโปรแกรมภายใต้สภาพการณ์ที่กำหนด และผลที่จะเกิดขึ้นจากโปรแกรม

ราชบัณฑิตยสถาน (2555) โปรแกรมการสอน หมายถึง การสอนโดยใช้บทเรียนแบบโปรแกรมที่เป็นชุดเปิดเสรีประกอบด้วย วัตถุประสงค์ เนื้อหา สาระ สื่อการสอน กิจกรรมการเรียนรู้ และการประเมินผล ซึ่งผู้สอนอาจพัฒนาขึ้นเอง หรือมีผู้พัฒนาขึ้น โดยได้รับการทดสอบแล้วว่ามีคุณภาพ

ศิริพร ยูชัย (2559) โปรแกรมการสอน หมายถึง แนวทางหรือรายละเอียดในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมได้รับการพัฒนาตามวัตถุประสงค์ของโปรแกรมนั้น ๆ

จากการศึกษาสรุปได้ว่า โปรแกรม การจัดกิจกรรมที่เป็นเรื่องเฉพาะเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่มีการจัดอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การวิเคราะห์ความต้องการ การวางแผน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และการประเมินผล เพื่อนำไปสู่การปฏิบัติให้ได้ตามวัตถุประสงค์หรือเป้าหมาย

3.2 องค์ประกอบของโปรแกรม

Huda (2012) ได้แสดงองค์ประกอบของโปรแกรม ดังนี้

1. วัตถุประสงค์ ที่กำหนดถึงขอบข่ายของความรู้และทักษะที่คาดว่าจะได้รับการเข้าร่วมโปรแกรมในแต่ละหน่วย
2. เนื้อหาที่ครอบคลุมวัตถุประสงค์การเรียนรู้
3. กิจกรรม สำหรับให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมได้ฝึกทักษะและกลยุทธ์ที่ได้เรียนรู้
4. การประเมินผล ต่อความสำเร็จในการทำกิจกรรม
5. ทรัพยากรและวัสดุที่เกี่ยวข้อง

Niedermeyer (1992) ได้นำเสนอองค์ประกอบของโปรแกรม ประกอบด้วยองค์ประกอบ ดังนี้

1. จุดประสงค์การเรียนรู้ที่มีความชัดเจน ครอบคลุมด้านความรู้ ความตระหนัก และพฤติกรรมที่รับผิดชอบ
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ที่อยู่ในแผนการสอนของโปรแกรม ครอบคลุมประเด็น ปัญหาที่กำหนดในโปรแกรม
3. แผนการจัดการเรียนรู้ตรงตามจุดประสงค์ของโปรแกรม
4. วัสดุ/อุปกรณ์ สื่อการสอนต่าง ๆ ที่มีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้และมีความน่าสนใจ
5. รายละเอียดของเนื้อหา
6. แบบประเมินผลหรือเครื่องมือที่ใช้วัดกระบวนการพัฒนาในด้านต่าง ๆ หรือการปฏิบัติของนักเรียนตามวัตถุประสงค์
7. วัตถุประสงค์ สื่อการสอน กิจกรรมการเรียนรู้ และการประเมินผลของโปรแกรมมีความสอดคล้องกับเนื้อหา
8. การนำโปรแกรมไปใช้ เพื่อดูว่าสื่อการสอนและกิจกรรมนั้นเหมาะสมหรือไม่
9. มีการรวบรวมข้อมูลจากผลการเรียนรู้ ว่าบรรลุวัตถุประสงค์ของโปรแกรมหรือไม่

Taba (1962) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการองค์ประกอบของโปรแกรม ไว้ 7 ด้าน คือ

1. การวินิจฉัยความต้องการและความจำเป็นของสังคม
2. การกำหนดจุดมุ่งหมาย
3. การเลือกเนื้อหาสาระ
4. การจัดเนื้อหาสาระ
5. การเลือกประสบการณ์การเรียนรู้
6. การจัดประสบการณ์เรียนรู้

7. การกำหนดวิธีการประเมินผล

ธนานันต์ ดียิ่ง (2556) ได้สรุปเกี่ยวกับองค์ประกอบของหลักสูตรหรือโปรแกรม โดยองค์ประกอบของหลักสูตรที่สำคัญมี 4 ส่วน คือ 1) จุดมุ่งหมายของหลักสูตร 2) เนื้อหาสาระ 3) กระบวนการจัดการเรียนรู้และ 4) การประเมินผล

สุวิทย์ ยอดสละ (2556) ได้สรุปกรอบแนวคิดขององค์ประกอบโปรแกรมไว้ดังนี้ 1) ที่มาและความสำคัญของโปรแกรม 2) วัตถุประสงค์ของโปรแกรม 3) รูปแบบและวิธีการพัฒนา 4) โครงสร้างของโปรแกรม 5) เนื้อหาและสาระสำคัญของโปรแกรม และ 6) การวัดและประเมินผล

ยอดอนงค์ จอมหงส์พิพัฒน์ (2553) พัฒนาโปรแกรมการพัฒนาครูผู้นำการจัดการเรียนตามแนวทางการปฏิรูปการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีองค์ประกอบสำคัญ 7 องค์ประกอบได้แก่ วิสัยทัศน์ หลักการ วัตถุประสงค์ เนื้อหา กระบวนการ โครงสร้าง การวัดและประเมินผล

จากการศึกษาสรุปได้ว่า องค์ประกอบโปรแกรม ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) กลุ่มเป้าหมายและระยะเวลา 4) เนื้อหาและวิธีการเสริมสร้างการเรียนรู้ 5) การวัดและประเมินผลโปรแกรม

3.3 วิธีการเสริมสร้างสมรรถนะ

เมื่อมีการประเมินสมรรถนะ สมรรถนะที่มียังจำเป็นต้องได้รับการเสริมสร้างควรมีการวางแผนเพื่อการเสริมสร้างสมรรถนะ โดยกำหนดแนวทางเรียนรู้ (learning options) การจัดรูปแบบวิธีการเรียนรู้ เครื่องมือทรัพยากรต่าง ๆ ในการช่วยให้ผู้ปฏิบัติงานได้มีการพัฒนาทักษะ ทบทวนเรียนรู้ เพื่อให้บรรลุถึงสมรรถนะในระดับที่ต้องการ ซึ่งการเสริมสร้างสมรรถนะสามารถทำได้หลายวิธี ยกตัวอย่าง เช่น

1. Teaching, Training คือ การสอนงาน การอบรม
2. Coaching, Supervising คือ การใช้ระบบโค้ช การนิเทศติดตาม
3. Preceptor, Mentoring, Monitoring คือ การใช้ระบบพี่เลี้ยง
4. Job Assignment คือ การมอบหมายงานให้ทำ
5. Individual Development Plan คือ การวางแผนการพัฒนารายบุคคล
6. Key Performance Indicators in employee's portfolio คือ การลงรายการบันทึกตัวชี้วัดที่สำคัญในแฟ้มพนักงาน เพื่อติดตามความก้าวหน้า
7. 360 Degree Feedback คือ การใช้ระบบประเมินผลเพื่อสะท้อนกลับให้พนักงาน รับทราบ โดยผู้ประเมินที่อยู่รอบตัว 360 องศา ทั้งผู้บังคับบัญชา เพื่อนร่วมงาน ผู้ใต้บังคับบัญชาลูกค้า นอกจากนี้จากการศึกษาวิธีการพัฒนาสมรรถนะหรือเทคนิคการฝึกอบรม ซึ่งเป็นกระบวนการในการเรียนรู้การเรียนการสอน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้เสริมสร้างทักษะและ

แลกเปลี่ยนทัศนคติตามความมุ่งหวังที่กำหนด อันนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมซึ่งอาจจะเป็น การเรียนการสอนใช้ในชั้นเรียนหรือในสถานที่ทำงานก็ได้ พบว่า มีหลากหลายวิธี ดังต่อไปนี้

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (2550) ได้กล่าวถึง รายละเอียดถึง วิธีการในการพัฒนาสมรรถนะ ไว้ดังนี้

1. การมอบหมายให้อ่านหนังสือและการศึกษาด้วยตนเอง (assigns reading self-study) เป็นเทคนิควิธีการพัฒนาบุคลากรขององค์การอย่างหนึ่งในรูปแบบของการบริหารจัดการ ความรู้ เน้นให้พนักงานมีความรับผิดชอบในการเรียนรู้และพัฒนาผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น หนังสือ วารสาร CD Rom VDO tape Internet เป็นต้น

ข้อดี

1. ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองได้ตามเวลาและสถานที่ที่สะดวก โดยสามารถ เลือกใช้สื่อได้หลากหลายตามความต้องการส่งเสริมให้พนักงานพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องอยู่เสมอ สนับสนุนให้นำความรู้ที่ได้รับไปพัฒนาประสิทธิภาพการทำงานของตนเองและหน่วยงาน

ข้อจำกัด

1. หัวหน้ามีความใกล้ชิดและพูดคุยกับพนักงานน้อยลง
2. ต้องมีการจัดสรรงบประมาณสำหรับสื่อบางชนิดที่องค์การจัดเตรียมไว้
3. พนักงานต้องมีวินัยและมีความรับผิดชอบในการเรียนรู้ด้วยตนเองสูงมาก
4. เพื่อให้การเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ต้องมีกระบวนการ ประเมินผลและติดตาม

5. พนักงานอาจรู้สึกยากในการเลือกบทความที่มีความเหมาะสม ผู้บังคับบัญชาจึง อาจช่วยพนักงานในการคัดเลือกหนังสือหรือบทความ

2. การฝึกอบรมในงาน (on the job training-OJT) การฝึกอบรมในงาน เป็นเทคนิค วิธีการที่ช่วยให้ผู้รับการอบรมได้เรียนรู้จากการปฏิบัติงานจริงในสภาพการณ์จริง เหมาะสำหรับการ ฝึกพนักงานในระดับปฏิบัติและพนักงานทั่วไป เน้นให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างหัวหน้าและลูกน้องใน การปฏิบัติงานต่อไป ซึ่งวิธีการนี้เหมาะสำหรับ 1) พนักงานเข้าใหม่ 2) การเลื่อนตำแหน่งงาน 3) การ โอนย้าย และ 4) การอธิบายถึงงานใหม่ ๆ

ข้อดี

1. ผู้เข้ารับการอบรมมีโอกาสฝึกปฏิบัติงานจริงในงานที่ได้รับมอบหมาย
2. หัวหน้างานมีโอกาสให้ข้อมูลป้อนกลับได้ดี
3. เน้นการฝึกอบรมในแต่ละเรื่องตามความสามารถและตามรอบงานที่กำหนด
4. ประหยัดเวลาและประหยัดค่าใช้จ่ายในการอบรม

ข้อจำกัด

1. หัวหน้างานมีหน้าที่ในการควบคุมการฝึกอบรมอาจขาดความรู้ในการถ่ายทอดจึงให้เป็นอุปสรรคในการถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์แก่ผู้เข้าอบรม

2. เป็นการอบรมเฉพาะอย่างเท่านั้น จึงทำให้ผู้เข้าร่วมอบรมมีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะเฉพาะเรื่องที่ฝึกอบรมเท่านั้น

3. การฝึกอบรม/ ฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ (training/workshop) โดยการให้พนักงานเข้ารับการอบรมจากหลักสูตรเพื่อเสริมสร้างทักษะในเชิงบริหารหรืองานเฉพาะอย่าง ที่อาจจัดขึ้นภายในหรือภายนอกองค์กร เป็นการอบรมนอกเวลาทำงาน (off the job training) ในรูปแบบการฝึกทักษะด้านต่าง ๆ ทั้งรูปแบบการฝึกปฏิบัติจริง การเข้าร่วมประชุมสัมมนาให้เกิดความรู้และประสบการณ์ใหม่ ๆ รวมถึงการถกเถียง (discuss) กันในหัวข้อใดหัวข้อหนึ่งเพื่อกำหนดบทบาทและทิศทางในการทำงานของหน่วยงานในอนาคต ในหัวข้อที่เป็นประโยชน์ต่อองค์กร เป็นต้น

ข้อดี

1. จะเป็นประโยชน์ต่อการเพิ่มพูนประสิทธิภาพในการทำงานปัจจุบัน
2. เสริมสร้างทักษะที่พนักงานขาดอยู่สำหรับตำแหน่งใหม่
3. ขยายมุมมอง ความรู้และโลกทัศน์ให้กว้างขึ้น เพื่อนำมาประยุกต์ใช้กับการทำงาน
4. กระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์เพื่อค้นหาคำตอบของประเด็นต่าง ๆ
5. ส่งเสริมบรรยากาศของการทำงานและการแก้ไขปัญหาาร่วมกันเป็นทีม

ในองค์กร

ข้อจำกัด

1. หากผู้นำการประชุมสัมมนาไม่สามารถควบคุมเวลาได้ อาจส่งผลให้การสัมมนายืดเยื้อไม่เป็นไปตามเวลาที่กำหนดขึ้น

2. ผู้ถ่ายทอดจำเป็นต้องมีความรู้ในเรื่องที่เกี่ยวข้องและมีความสามารถในการถ่ายทอดข้อมูล

3. วิธีการนี้มีค่าใช้จ่ายสูงพอควรเกี่ยวกับค่าใช้จ่ายในการอบรมและเวลาที่ต้องใช้ในการอบรม

4. การสอนงาน (coaching) มีรูปแบบที่ขอแนะนำ 2 แบบ ได้แก่ การสอนงานโดยหัวหน้างานและการสอนงานโดยผู้เชี่ยวชาญ การสอนงานโดยหัวหน้างานเป็นการกำหนดเป้าหมายหรือผลงานที่หัวหน้างาน ต้องการหรือคาดหวังให้เกิดขึ้น (result oriented) หัวหน้างานและลูกน้องจะต้องตกลงร่วมกัน (collaboration) จะมุ่งเน้นไปที่ผลการปฏิบัติงานของลูกน้อง (individual performance) ในปัจจุบัน และการพัฒนาศักยภาพ (potential) ของลูกน้องให้มีความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน และมีตำแหน่งงานที่สูงขึ้นต่อไปในอนาคตเป็นกระบวนการที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้นในทางบวก (positive change)

ข้อดี

1. เป็นวิธีการกระตุ้นที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนากำลังคนของหน่วยงาน
2. หัวหน้างานมีความใกล้ชิดกับพนักงาน มีการพูดคุย ตอบข้อซักถาม ให้คำปรึกษา แนะนำและกำหนดแนวทางแก้ไขปัญหาร่วมกัน

3. สนับสนุนให้หัวหน้างานมอบหมายงานและกระจายงานไปยังลูกน้อง

ข้อจำกัด

1. การสอนงานเป็นความรับผิดชอบอย่างหนึ่ง que ผู้บริหารอาจจะขาดความตั้งใจในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

2. เน้นการวางแผนล่วงหน้าเพื่อให้การอบรมเป็นไปตามความต้องการอย่างเป็นระบบ

3. ผู้สอนงานจะต้องใช้ระยะเวลาตั้งแต่การศึกษาข้อมูล การเตรียมข้อมูล การสอนงานและการติดตามผลงาน

5. การให้ดูงานนอกสถานที่ (visiting) มักนิยมใช้ในระดับจัดการ (management level) ขึ้นไป โดยมีจุดประสงค์ที่สำคัญเพื่อให้ผู้รับการพัฒนาได้เรียนรู้เรื่องใหม่ๆ ที่ดีจากภายนอกองค์กร วิธีการนี้แบ่งออกเป็นการศึกษาดูงาน ในประเทศและดูงานต่างประเทศโดยผลลัพธ์จากการดูงานที่ทุกองค์การคาดหวัง นั่นก็คือ การนำความรู้ และสิ่งใหม่ ๆ ที่ได้ไปสัมผัสนำมาประยุกต์ใช้กับงานในองค์กร

ข้อดี

1. ขยายมุมมองความรู้ และโลกทัศน์ให้กว้างขึ้นเพื่อนำมาใช้ในการทำงานในองค์กร
2. กระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจในการพัฒนาปรับปรุงระบบการทำงานในปัจจุบันให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

3. ประหยัดเวลาในการเรียนรู้งานโดยศึกษาผ่านมุมมองและการปฏิบัติจาก องค์กรอื่นที่มีประสบการณ์ในเรื่องนั้น

ข้อจำกัด

1. อาจทำให้เกิดความไม่สะดวกในการนัดหมายวัน เวลาของผู้เข้าดูงานในองค์กรที่ให้เข้าดูงาน

2. บุคคลที่เป็นตัวแทนขององค์กรในการถ่ายทอดจำเป็นต้องมีทักษะในการสื่อสารอธิบายข้อมูล

6. การมอบหมายงานพิเศษ (job/project assignment) หมายถึง การมอบหมายงานให้พนักงานทำงานพิเศษร่วมกับทีมที่ประกอบไปด้วยผู้เชี่ยวชาญพิเศษจากแผนกหนึ่งหรือหลาย ๆ แผนกร่วมกัน วิธีการนี้มีประโยชน์ต่อพนักงานอย่างยิ่งในการเรียนรู้ทักษะ เพื่อจัดการกับปัญหาที่ยากหรือ

เรียนรู้ประเด็นของงานที่อยู่ในระดับกว้างขึ้น สามารถใช้วิธีการนี้เพื่อพัฒนาการทำงานปัจจุบัน และการเตรียมพร้อมสำหรับการเลื่อนตำแหน่งเป็นวิธีการที่มีค่าใช้จ่ายน้อย

สมชาติ กิจยรรยง (2545) กล่าวว่า เทคนิคการฝึกอบรมเป็นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ หรือการพัฒนาบุคลากรนั้น สามารถแบ่งได้ 3 วิธีใหญ่ ๆ คือ

1. การฝึกอบรม (training) ซึ่งแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ

1.1 การฝึกอบรมภายนอกสำนักงานหรือบางแห่งเรียกว่า การส่งอบรมภายนอก (public training) ร่วมกับหน่วยงานอื่นซึ่งมีรูปแบบต่าง ๆ มากมาย

1.2 การฝึกอบรมในสำนักงานใช้คำย่อว่า OJT โดยให้ หัวหน้างานเป็นผู้สอนงาน ให้แก่ผู้ใต้บังคับบัญชา

2. การให้การศึกษาต่อเนื่อง (continuing education) เป็นโครงการเพิ่มพูนทักษะ ความรู้ ความสามารถบุคลากรในองค์กรโดยให้การศึกษาเพิ่มเติมหรือต่อเนื่องทั้งในระยะยาวและระยะ สั้น เช่นการศึกษาต่อ เป็นต้น

3. การจัดกิจกรรมเสริม (supplementary activities) เป็นการให้ความรู้เพิ่มเติม เช่น การให้ข่าวสาร ข้อมูล กฎ ระเบียบ กติกา วัฒนธรรมองค์กร นโยบายใหม่ ๆ การจัดทำคู่มือการปฏิบัติงาน การสร้างขวัญกำลังใจ การพัฒนาทีมงาน รวมถึงการจัดสวัสดิการต่าง ๆ เพื่อพัฒนาบุคลากรให้มีความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้อง

สมคิด บางโม (2547) กล่าวว่า เทคนิคการฝึกอบรม คือ วิธีการถ่ายทอดความรู้ ทักษะและทัศนคติเพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้เรียนรู้มากที่สุดในเวลาจำกัด เทคนิคการฝึกอบรม กระทำได้หลายวิธี ดังนี้

1. การบรรยาย (lecture) เป็นการบรรยายของวิทยากรตามหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย อาจใช้สื่อต่าง ๆ ประกอบการบรรยายเช่น รูปภาพ แผ่นใส สไลด์ หรือวิดีโอเทป เป็นต้น วิธีการวิทยากรให้ดูแล้วผู้เข้ารับการฝึกอบรมทดลองทำตาม

ข้อดี เกิดความรู้ความเข้าใจเร็วและมีความน่าเชื่อถือสูง เพิ่มทักษะของผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้ดี ไม่เบื่อหน่ายสามารถปฏิบัติได้หลายครั้ง

ข้อจำกัด ต้องใช้เวลาเตรียมการมาก เหมาะกับการฝึกอบรมกลุ่มเล็ก ๆ วิทยากรต้องมีความชำนาญจริง ๆ และต้องไม่พลาด

2. การสอน ชี้แนะ (coaching) เป็นการแนะนำให้รู้จักวิธีปฏิบัติงานให้ถูกต้อง โดยปกติจะเป็นการการสอนงานหรือการอบรมในระหว่างการทำงาน อาจสอนเป็นรายบุคคลหรือสอนเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ซึ่งผู้สอนต้องมีประสบการณ์และทักษะในเรื่องที่สอนจริง ๆ วิธีการหัวหน้างานสอนการทำงาน

ข้อดี เน้นเนื้อหาตามความเหมาะสมของแต่ละคน

ข้อจำกัด คุณค่าขึ้นกับผู้สอนงานซึ่งส่วนใหญ่ คือหัวหน้างาน

3. การระดมสมอง (brainstorming) เป็นการประชุมกลุ่มเล็กไม่เกิน 15 คน เปิดโอกาสให้ทุกคนแสดงความคิดเห็นอย่างเสรี โดยปราศจากข้อจำกัดหรือกฎเกณฑ์ใด ๆ ในหัวข้อใดหัวข้อหนึ่งหรือปัญหาใด ๆ ปัญหาหนึ่ง โดยไม่คำนึงว่าจะถูกหรือผิด ดีหรือไม่ดี ความคิดหรือข้อเสนอทุกอย่างจะถูกจัดไว้และนำกลับไปกลั่นกรองอีกชั้นหนึ่งวิธีการ ผู้เข้ารับการฝึกอบรมทุกคนเสนอความคิดแล้วช่วยกันสรุป

ข้อดี ผู้เข้ารับการอบรมมีส่วนร่วมโดยตรงช่วยกันคิด ช่วยกันเสนอทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์สามารถแก้ปัญหาที่เผชิญอยู่ได้ ทำให้ได้ความคิดหลากหลายในเวลาจำกัด สามารถสร้างความสนใจของผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้ดี บรรยากาศเป็นกันเอง

ข้อจำกัด ได้ความคิดเห็นจำนวนมากแต่อาจมีค่าน้อย และต้องจำกัดกลุ่มผู้เข้าร่วมรับการฝึกอบรมเพื่อให้ทุกคนได้ร่วมแสดงความคิดเห็น ปัญหาที่นำมาระดมควรเป็นปัญหาเดียว

4. การประชุมกลุ่มย่อย (buzz session) การประชุมกลุ่มย่อยบางครั้งเรียก Buzz Session หรือ Phillip 6-6 เป็นการแบ่งผู้เข้ารับการฝึกอบรมเป็นกลุ่มย่อยจากกลุ่มใหญ่ กลุ่มละ 2-6 เพื่อพิจารณาประเด็นปัญหา อาจเป็นปัญหาเดียวกันหรือต่างกันในช่วงเวลาที่กำหนด มีวิทยากรคอยช่วยเหลือทุกกลุ่ม แล้วนำความคิดเห็นของกลุ่มเสนอต่อที่ประชุมใหญ่ วิธีการกลุ่มช่วยกันวิเคราะห์ปัญหาที่ได้รับมอบหมาย

ข้อดี เปิดโอกาสให้ทุกคนแสดงความคิดเห็น บรรยากาศเป็นกันเอง

ข้อจำกัด การประชุมกลุ่มย่อยในห้องเดียวกันอาจทำให้เกิดเสียงรบกวนกัน

5. การประชุมปฏิบัติการ (workshop) เป็นการฝึกอบรมที่ให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้ปฏิบัติจริงโดยทั่วไปจะมีการบรรยายความรู้พื้นฐานก่อนแล้วจึงให้ลงมือปฏิบัติ อาจเป็นการฝึกการใช้เครื่องมือใหม่ๆ ประชุมเพื่อช่วยกันสร้างคู่มือ หรือประชุมเพื่อสร้างอุปกรณ์ต่าง ๆ เป็นต้น การปฏิบัตินิยมให้ร่วมกันเป็นกลุ่มย่อย ๆ มากกว่าปฏิบัติเป็นกลุ่มใหญ่หรือ วิธีการแบ่งกลุ่มทำงานตามที่กำหนด

ข้อดี ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีส่วนร่วมในการประชุมทำให้ไม่เบื่อหน่าย

ข้อจำกัด ผู้เข้ารับการฝึกอบรมต้องทุ่มเทเวลาให้แก่งานมากและเป็นกิจกรรมที่ใช้งบประมาณมาก

6. การศึกษาดูงานนอกสถานที่ (field trip) เป็นการนำผู้เข้ารับการฝึกอบรมไปศึกษายังสถานที่อื่นนอกสถานที่ฝึกอบรมเพื่อให้พบเห็นของจริง ซึ่งผู้จัดต้องเตรียมการเป็นอย่างดี วิธีการนำผู้เข้ารับการฝึกอบรมไปศึกษาดูงานนอกสถานที่

ข้อดี เพิ่มความรู้ความเข้าใจได้เห็นการปฏิบัติจริง สร้างความสนใจและกระตือรือร้น สร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้ารับการฝึกอบรม

ข้อจำกัด ต้องใช้เวลาและเสียค่าใช้จ่ายมาก ต้องได้รับความร่วมมือจากทุกฝ่าย โดยเฉพาะเจ้าของสถานที่ที่จะไปศึกษา

7. การแสดงบทบาทสมมติ (role playing) เป็นการให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมแสดงบทบาทในสถานการณ์จริงโดยกำหนดโครงเรื่องและให้ผู้แสดงคิดคำพูดไปตามท้องเรื่องและบทบาทที่กำหนด เสร็จแล้วให้ผู้วิเคราะห์เสนอแนวทางแก้ปัญหา วิธีนี้เหมาะกับกลุ่มที่กล้าแสดงออกและมีวุฒิภาวะเพียงพอที่จะวิเคราะห์ตรวจสอบและแก้ปัญหา

8. การสัมมนา (seminar) เป็นการประชุมของผู้ปฏิบัติงานอย่างเดียวกันหรือคล้ายกัน แล้วพบปัญหาเหมือนกัน เพื่อร่วมกันแสดงความคิดเห็นแนวทางปฏิบัติในการแก้ปัญหาทุกคนที่ไปร่วม การสัมมนาดังกล่าวต้องช่วยกันพูดช่วยกันแสดงความคิดเห็น วิธีการทุกคนร่วมกันอภิปรายเสนอความคิดเห็น

ข้อดี เป็นการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีโอกาสมีส่วนร่วมมาก

ข้อจำกัด ที่ปรึกษาในกลุ่มหรือสมาชิกบางคนอาจครอบงำความคิดของบุคคลอื่นได้ เพราะวัยวุฒิหรือคุณวุฒิหรือตำแหน่งหน้าที่การงาน

9. การใช้กิจกรรมสันทนาการ (recreational activity) กิจกรรมสันทนาการเป็นการให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมร่วมกันทำอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่าง เช่น การร้องเพลง การประหม่อเป็นจังหวะพร้อมกัน เป็นต้น โดยเน้นการทำกิจกรรมเป็นกลุ่มทั้งนี้เพื่อมุ่งเปลี่ยนแปลงทัศนคติและสร้างความสัมพันธ์ ตลอดจนสร้างความสนุกสนานในระหว่างการอบรม วิธีการ ผู้เข้ารับการฝึกอบรมทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งในทางนันทนาการ

ข้อดี ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีส่วนร่วมทุกคน

ข้อจำกัด ใช้ได้กับบางหัวข้อวิชาเท่านั้น ส่วนมากจะใช้กับการสลับกับการบรรยาย

UN Competency Development a practice guide (2010) ได้กล่าวถึงการ พัฒนาทักษะที่สามารถดำเนินการได้ใน 4 รูปแบบ คือ

1) การพัฒนาและเรียนรู้จากการปฏิบัติ จากการทำกิจกรรม การทดลองหรือจำลองเหตุการณ์ในงานและการช่วยงาน

2) เรียนรู้ผ่านการอบรม หรือเข้าหลักสูตรโปรแกรมการฝึกอบรม

3) เรียนรู้จากการฟัง การสังเกตผู้อื่น หรือใช้สื่อจาก วิทยุในการพัฒนา

4) เรียนรู้โดยการอ่านหนังสือหรือการดูสรุปทักษะนั้น ๆ

European Federation of National Engineering Association (2013) ได้กล่าวถึงการ พัฒนาสมรรถนะว่ามีหลายวิธี ดังนี้ 1) การเรียนรู้และการฝึกอบรมในงานเป็นวิธีที่สำคัญในการพัฒนาสมรรถนะ 2) การเข้าร่วมโครงการใหม่ ๆ การทำงานร่วมกับกลุ่มในที่ทำงาน 3) เข้าร่วมอบรมในหลักสูตรสัมมนานอกหน่วยงาน 4) ศึกษาต่อในระดับปริญญาเอก 5) ศึกษาในระดับปริญญาในสาขาที่

เกี่ยวข้อง 6) ศึกษาด้วยตนเองโดยการอ่านหนังสือหรือใช้ e-learning 7) ค้นคว้าศึกษาจาก website ที่เกี่ยวข้องกับความเป็มืออาชีพ 8) เรียนรู้จากเครือข่ายและกลุ่มแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับคนนอกหน่วยงาน 9) เข้าร่วมกับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคนิค 10) สะท้อนสิ่งที่เรียนรู้และการกระทำจะทำให้เกิดความลึกซึ้งและทำให้มองสิ่งใหม่ ๆ แลกเปลี่ยนและสื่อความรู้ความเชี่ยวชาญที่มีในกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ

จากวิธีการเสริมสร้างสมรรถนะ ดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า การเสริมสร้างสมรรถนะที่มีประสิทธิภาพเกิดกระบวนการคิด การปฏิบัติให้เกิดประสบการณ์ด้วยตนเอง มีเทคนิคและวิธีการที่หลากหลายประกอบกัน เพื่อให้มีความเหมาะสมและมีผลต่อความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ของการพัฒนา ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการที่เหมาะสมในการส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ได้แก่ 1)การฝึกอบรม 2)การสอน ชี้นำ 3)การศึกษาด้วยตนเอง 4)การศึกษาเป็นกลุ่ม 5)การระดมสมอง 6)การศึกษาดูงาน

3.4 การพัฒนาโปรแกรม

Carolyn and others (2013) ได้นำเสนอกระบวนการพัฒนาโปรแกรม 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์ความจำเป็นในการพัฒนา เมื่อมีการพัฒนาโปรแกรมการอบรมเพื่อพัฒนางานต้องคำนึงถึง อะไรคือความรู้ อะไรคือทักษะและทัศนคติของผู้รับการอบรมที่จะทำให้โปรแกรมการอบรมมีความสมบูรณ์ และให้สามารถเชื่อมโยงช่องว่างระหว่างผู้เข้ารับการอบรม นอกจากนี้ ยังต้องมีการพิจารณาระยะเวลาของการฝึกอบรมพร้อมทั้งวิธีการ แนวโน้มที่ดีที่สุดที่ผู้เข้ารับการอบรมจะได้เรียนรู้และเครื่องมือ หรือทรัพยากรที่มีให้

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบโปรแกรม ต้องออกแบบให้อยู่บนพื้นฐานซึ่งเป็นผลจากขั้นตอนการวิเคราะห์ ขั้นตอนนี้ ประกอบด้วยการระบุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งอธิบายในลักษณะที่สามารถวัดผู้เข้าฝึกอบรมได้ตามจุดประสงค์เมื่อเสร็จสิ้นการฝึกอบรม นอกจากนี้ยังต้องกำหนดวิธีการอบรมแสดงเป็นวิธีการฝึกอบรมให้ผู้เข้าอบรมได้เห็นชัดเจน อาจนำเสนอได้หลายวิธี เช่น โดยการสอนในห้องเรียน ทางออนไลน์หรือใช้วิธีการผสมผสานทั้งสองแบบก็ได้ โดยการออกแบบในขั้นตอนนี้อาจสร้างเค้าร่างหรือเค้าโครงเนื้อเรื่อง ที่จะช่วยในการพัฒนาโปรแกรม

ขั้นตอนที่ 3 การพัฒนาโปรแกรม ในขั้นตอนการพัฒนาเป็นการใช้วัตถุประสงค์หรือเป้าหมายและวัสดุอื่น ๆ ที่สร้างขึ้นในระหว่างขั้นตอนการออกแบบเพื่อพัฒนาโปรแกรม รวมถึงส่วนประกอบของการฝึกอบรมออนไลน์ และวัสดุสำหรับการฝึกอบรมและผู้เข้ารับการฝึกอบรม ในช่วงนี้ยังอาจจะพัฒนาวิธีการทดสอบการเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาการของผู้เข้ารับการอบรมเกี่ยวกับความรู้ทักษะหรือทัศนคติ ขึ้นอยู่กับกรฝึกอบรม

ขั้นตอนที่ 4 การใช้โปรแกรม ขั้นตอนการนำโปรแกรมไปใช้นี้ บางครั้งเรียกว่าขั้นตอนการจัดส่งหรือขั้นตอนการส่งมอบในขั้นตอนนี้ เป็นขั้นตอนที่จะต้องทำการฝึกอบรมให้กับผู้เข้าร่วม

ฝึกอบรม ไม่ว่าจะเป็นคำสั่งหรือการฝึกที่ใช้ทางออนไลน์ ในห้องเรียนหรือผ่านวิธีอื่น ๆ ครั้งแรกของการฝึกอบรบ หรือวิธีการสอนบางครั้งจะถูกเรียกว่า “การนำร่อง”

ขั้นตอนที่ 5 การประเมินผลโปรแกรม ขั้นตอนการประเมินผลเป็นขั้นตอนที่จะสามารถตรวจสอบว่า ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้รับความรู้ทักษะหรือทัศนคติ ตามที่ระบุเป้าหมายไว้ในขั้นตอนของการวิเคราะห์ความจำเป็นในการฝึกอบรม โดยใช้ข้อมูลที่ได้รับในระหว่างขั้นตอนการประเมินผลสามารถทำการเปลี่ยนแปลงเพิ่มเติมในการออกแบบการพัฒนาโปรแกรมการฝึกอบรมในครั้งต่อไปที่นำเสนอให้กับผู้เข้ารับการฝึกอบรม

Barr & Keating (1990) กล่าวถึง รูปแบบการพัฒนาโปรแกรม (program development model) โดยเสนอรูปแบบ 5 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 การประเมิน (assessment)

- 1.1 ประเมินความต้องการของนิสิตนักศึกษา
- 1.2 ประเมินสิ่งแวดล้อม สถาบัน
- 1.3 ประเมินทรัพยากร ได้แก่ บุคลากร เงิน และทรัพยากร

ขั้นที่ 2 การวางแผน (planing)

- 2.1 การพัฒนาที่วางแผน
- 2.2 กำหนดเป้าหมาย วัตถุประสงค์และการประเมินผลกายภาพ
- 2.3 เลือกวิธีปฏิบัติ
- 2.4 ฝึกอบรมบุคลากรที่เกี่ยวข้อง
- 2.5 กำหนดงบประมาณที่ต้องใช้
- 2.6 กำหนดเวลาที่ใช้จนสิ้นสุดโปรแกรม

ขั้นที่ 3 การปฏิบัติ (implementation)

- 3.1 กำหนดความรับผิดชอบ เช่น ทักษะความสามารถและงานที่ต้องทำ
- 3.2 ปฏิบัติตามแผนที่วางไว้
- 3.3 ประเมินผลกระบวนการ (process) และประเมินผลผลิต (product)

ขั้นที่ 4 ประเมินหลังใช้โปรแกรม (post-assessment) ใช้ข้อมูลที่ได้จากการประเมินกระบวนการและผลผลิตเพื่อการตัดสินใจอนาคตของโปรแกรม

ขั้นที่ 5 การตัดสินใจเชิงบริหาร (administrative decision) การตัดสินใจว่าจะดำเนินโปรแกรมต่อไป หรือยุติโปรแกรมหรือดัดแปลงปรับปรุง

วิโรจน์ สารรัตน์ (2551) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการวิจัยและพัฒนาโปรแกรมพัฒนาวิชาชีพบุคลากรทางการศึกษา ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและตรวจสอบแนวคิดเชิงทฤษฎีของโปรแกรมการ
ตรวจสอบแนวคิดเชิงทฤษฎีของโปรแกรมที่พัฒนา

ขั้นตอนที่ 2 ปรับปรุงแก้ไขและจัดทำเอกสารประกอบ

ขั้นตอนที่ 3 ตรวจสอบและการปรับปรุงโปรแกรม

ขั้นตอนที่ 4 สร้างเครื่องมือประเมินโปรแกรมในภาคสนาม

ขั้นตอนที่ 5 ทดลองโปรแกรมในภาคสนามการทดลองใช้โปรแกรมในภาคสนามจริง

สุดาเรศ แจ่มเดชะศักดิ์ (2543) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับลำดับขั้นตอน การพัฒนาโปรแกรม
การสอนไว้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. การประเมินผู้เรียน
2. การตั้งเป้าหมายและจุดประสงค์การสอน
3. การวิเคราะห์งาน
4. การเลือกและใช้กลยุทธ์การสอนรวมทั้งวัสดุ อุปกรณ์
5. การประเมินผลโปรแกรม

จากการศึกษาสรุปได้ว่า การพัฒนาโปรแกรม ประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน คือ 1) การ
วิเคราะห์เพื่อหาเป้าหมายความสำเร็จของโปรแกรม 2) การวางแผนในการจัดทำโปรแกรม โดยนำ
ข้อมูลจากขั้นตอนการวิเคราะห์มาวางแผนเพื่อสร้างโปรแกรม 3) การสร้างโปรแกรมเพื่อใช้ในการ
ฝึกอบรม 4) การนำโปรแกรมไปทดลองใช้ 5) การประเมินผลโปรแกรม

3.5 การประเมินโปรแกรม

หลักการและรูปแบบในการประเมินโปรแกรมตามมาตรฐานที่กำหนด ที่พัฒนาโดย The
Joint Committee on Standards of Educational Evaluation ภายใต้การดำเนินงานของ
Stufflebeam และคณะได้นำเสนอหลักการประเมินเพื่อเป็นบรรทัดฐานของกิจกรรมการตรวจสอบ
รูปแบบ ประกอบด้วยมาตรฐาน 4 ด้าน ดังนี้ (Yarbrough et al, 2011)

1. มาตรฐานด้านความเป็นประโยชน์ (utility standards) เป็นการประเมินการ
สนองตอบต่อความต้องการของผู้ใช้โปรแกรม
2. มาตรฐานความเป็นไปได้ (feasibility standards) เป็นการประเมินความเป็นไป
ได้ในการนำโปรแกรมไปปฏิบัติจริง
3. มาตรฐานด้านความเหมาะสม (propriety standards) เป็นการประเมิน
โปรแกรมในด้านความเหมาะสมทั้งในทางด้านกฎหมายและศีลธรรมจรรยา
4. มาตรฐานด้านความถูกต้องครอบคลุม (accuracy standards) เป็นการประเมิน
ความน่าเชื่อถือและได้สาระครอบคลุมครบถ้วนตามความต้องการของโปรแกรม

ยอดอนงค์ จอมหงส์พิพัฒน์ (2553) ได้วัดและประเมินผลโปรแกรมพัฒนาครูผู้นำการจัดการเรียนการสอนตามแนวปฏิรูปการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยดำเนินการดังนี้

1. การวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนตามแนวปฏิรูปการศึกษา ดำเนินการทั้งก่อนและหลังการใช้โปรแกรม โดยใช้แบบทดสอบวัดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนตามแนวปฏิรูปการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งเป็นแบบปรนัย
2. การวัดเจตคติต่อการเป็นผู้นำการจัดการเรียนการสอนตามแนวปฏิรูปการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดำเนินการทั้งก่อนและหลังการใช้โปรแกรม โดยใช้แบบวัดเจตคติต่อการเป็นผู้นำการจัดการเรียนการสอนตามแนวปฏิรูปการศึกษาขั้นพื้นฐาน
3. การวัดทักษะการเป็นผู้นำการจัดการเรียนการสอนตามแนวปฏิรูปการศึกษา ดำเนินการพัฒนาตามโปรแกรมระหว่างการพัฒนาตามโปรแกรม และหลังการใช้โปรแกรมโดยใช้แบบประเมินทักษะการเป็นผู้นำการจัดการเรียนการสอนตามแนวปฏิรูปการศึกษาขั้นพื้นฐานและแบบประเมินตนเองในการเป็นครูผู้นำการจัดการเรียนการสอนตามแนวปฏิรูปการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ปริญญา จเรรัชต์ (2546) ได้กล่าวถึง การวัดความพึงพอใจว่ามาตรฐานวัดความพึงพอใจสามารถกระทำได้หลายวิธี ได้แก่

1. การใช้แบบสอบถาม โดยผู้สอบถามจะออกแบบสอบถามเพื่อต้องการทราบความคิดเห็น โดยกำหนดลักษณะคำตอบให้เลือกหรือตอบคำถามอย่างอิสระ ลักษณะของคำถามอาจจะถามความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ เช่น การบริการ การบริหาร และเงื่อนไขต่าง ๆ เป็นต้น
2. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจทางตรงอีกทางหนึ่ง ซึ่งต้องอาศัยเทคนิคและวิธีการที่จะทำให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริง
3. การสังเกต เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจจากการสังเกตพฤติกรรมของบุคคลไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูด กิริยาท่าทาง วิธีนี้ต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจังและการสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน

จากการศึกษาสรุปได้ว่า การประเมินโปรแกรม แบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้ 1) ประเมินรูปแบบของโปรแกรม คือ ประเมินคุณภาพของโปรแกรม ได้แก่ ความเป็นประโยชน์ ความเป็นไปได้ ความเหมาะสม ความถูกต้องครอบคลุม 2) ประเมินผลใช้โปรแกรม คือ การประเมินสมรรถนะก่อนและหลังและความพึงพอใจของผู้เรียนหลังการใช้โปรแกรม

3.6 ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรม

3.6.1 ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

ทฤษฎีการเรียนรู้เป็นแนวความคิดที่ได้รับการยอมรับว่าสามารถใช้อธิบายลักษณะของการเกิดการเรียนรู้หรือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมได้ ส่วนหลักการสอนก็คือ แนวคิดที่เป็นหลักของการปฏิบัติทางการสอนที่สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. ประสบการณ์ในสภาพการณ์จริง (Richardson)

ทฤษฎีสร้างความรู้ประสบการณ์ในสภาพการณ์จริงของ Richardson เห็นว่าในการสร้างความรู้ที่สมเหตุสมผลนั้นจะประกอบด้วยองค์ประกอบ 4 ลักษณะ (Richardson, 1997) คือ

1. มนุษย์เป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง ทฤษฎีสร้างความรู้เชื่อว่ามนุษย์มีศักยภาพในการสร้างความรู้ความเข้าใจของตนเองเหมือนแนวความคิดทางปรัชญาญาณวิทยา (Epistemology) ซึ่งไม่ยอมรับการมีอยู่จริงของสิ่งภายนอก หรือไม่ยอมรับการมีอยู่จริงของสิ่งภายนอก แยกออกจากการรับรู้ของมนุษย์ ความรู้เป็นของผู้รู้มิใช่อยู่ภายนอกในการสร้างความรู้ นั้น มนุษย์จะต้องมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ และใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมสร้างความหมายของประสบการณ์ใหม่

2. มนุษย์สร้างความรู้ได้ดีเมื่อมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม สภาพแวดล้อมที่เป็นจริงทำให้มนุษย์สร้างความรู้ได้สอดคล้องกับสภาพที่เป็นจริงมากกว่าสภาพการณ์ที่สร้างขึ้นหรือจำลองขึ้น และมนุษย์จะสามารถนำความรู้ที่สร้างขึ้นไปอธิบายหรือเข้าใจสภาพการณ์ที่เป็นจริงรอบตัวเองได้ ความรู้นั้นจึงมีคุณค่าอย่างแท้จริงและมนุษย์จะจำได้นาน

3. ความรู้เป็นสหวิทยาการในสภาพการณ์จริงเมื่อมนุษย์มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม มนุษย์จะมองสิ่งแวดล้อมนั้นในหลายแง่มุม ทั้งในแง่มุมมองที่เกี่ยวกับตนเอง บุคคลอื่น สังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ วิทยาศาสตร์และแง่มุมอื่น ๆ นั่นคือ ในสภาพการณ์เป็นจริงนั้น นักเรียนจะเกี่ยวข้องกับความรู้อื่นในสาขาวิชาการต่าง ๆ พร้อมกัน โดยไม่ได้แยกสาขาวิชาเฉพาะดังที่เป็นอยู่ในโรงเรียน

4. ความรู้พัฒนาจากการร่วมมือกันทำงานเป็นกลุ่มมนุษย์อยู่ร่วมกันเป็นสังคมมนุษย์ มีปฏิสัมพันธ์กันทั้งในการคิดและการกระทำ ดังนั้นเมื่อมนุษย์แต่ละคนสร้างความรู้ขึ้นมาจากการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ความรู้ของมนุษย์แต่ละคนจะแตกต่างกันอันเนื่องมาจาก ความรู้และประสบการณ์เดิมของแต่ละคน ความสามารถในการแปลความหมายนั้น (Richardson, 1997) เมื่อมนุษย์ได้แลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจและความคิดกันและกัน ศักยภาพของมนุษย์ทำให้มนุษย์ประเมินความรู้ความเข้าใจของตนเองและผู้อื่นแล้วนำความเหมือนและความต่างมาปรับเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจเดิมของตนให้สมเหตุสมผลมากขึ้น ขจัดความขัดแย้งและทำให้เกิดความสมดุลของความรู้ขึ้น

สรุปคุณลักษณะของทฤษฎีการสร้างความรู้ มีดังนี้

1. ผู้เรียนสร้างความรู้ ความเข้าใจในสิ่งที่เรียนรู้ด้วยตนเอง
2. การเรียนรู้สิ่งใหม่ขึ้นกับความรู้เดิมและความเข้าใจที่มีอยู่ในปัจจุบัน
3. การมีปฏิสัมพันธ์ต่อสังคมมีความสำคัญต่อการเรียนรู้
4. การจัดสิ่งแวดล้อม กิจกรรมที่คล้ายคลึงกับชีวิตจริงทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย

ความหมาย

2. ทฤษฎีการเรียนรู้ (Rogers)

ทฤษฎีการเรียนรู้ของโรเจอร์ส มีความเชื่อว่ามนุษย์จะสามารถพัฒนาตนเองได้ดีหากอยู่ในสถานการณ์ที่ผ่อนคลายและเป็นอิสระ การจัดบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลายและเอื้อต่อการเรียนรู้และเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยครูใช้วิธีการสอนแบบไม่ชี้แนะ (non-directive) และทำหน้าที่อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน (facilitator) และการเรียนรู้จะเน้นกระบวนการ (process learning) เป็นสำคัญ (Rogers, 1969)

หลักการจัดการศึกษา/การสอน

1. การจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่อบอุ่นปลอดภัยไม่น่าหวาดกลัวน่าไว้วางใจ จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี
2. ผู้เรียนแต่ละคนมีศักยภาพและแรงจูงใจที่จะพัฒนาตนเองอยู่แล้วครูจึงควรสอนแบบ "ไม่ชี้แนะ (non-directive) โดยให้ผู้เรียนเป็นผู้นำทางในการเรียนรู้ของตนเอง (self-directed) และคอยช่วยเหลือผู้เรียนให้เรียนอย่างสะดวกจนบรรลุผล
3. การจัดการเรียนการสอนควรเน้นการเรียนรู้กระบวนการ (process learning) เป็นสำคัญเนื่องจากกระบวนการเรียนรู้เป็นเครื่องมือสำคัญที่บุคคลใช้ในการดำรงชีวิตและแสวงหาความรู้ต่อไป

3. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Johnson & Johnson, 1994)

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือของจอห์นสันและจอห์นสัน คือ การเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อย สมาชิกกลุ่มที่มีความสามารถแตกต่างกันประมาณ 3-6 คน ช่วยกันเรียนรู้เพื่อไปสู่เป้าหมายของกลุ่ม จอห์นสันและจอห์นสัน (Johnson & Johnson, 1994) กล่าวว่า การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน มี 3 ลักษณะคือ

1. ลักษณะแข่งขันกันในการเรียนรู้ ผู้เรียนแต่ละคนจะพยายามเรียนให้ได้ดีกว่าคนอื่น เพื่อให้ได้คะแนนดีได้รับยกย่องหรือได้รับตอบแทนในลักษณะต่างๆ
2. ลักษณะต่างคนต่างเรียน คือ แต่ละคนต่างรับผิดชอบดูแลตนเองให้เกิดการเรียนรู้ไม่ยุ่งเกี่ยวกับผู้อื่น
3. ลักษณะร่วมมือกันหรือช่วยกันเรียนรู้ คือ แต่ละคนต่างก็รับผิดชอบในการเรียนรู้ของตนและในขณะเดียวกันก็ ต้องช่วยให้สมาชิกคนอื่นเรียนรู้ด้วย การเรียนรู้แบบร่วมมือได้มีองค์ประกอบที่สำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. การพึ่งพาและเกื้อกูลกัน (positive interdependence) การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการจัดกลุ่มช่วยให้ผู้เรียนมีการพึ่งพาช่วยเหลือเกื้อกูลกันนี้ทำได้หลายทาง เช่น การให้ผู้เรียนมีเป้าหมาย

2. การปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด (face-to-face promotive interaction) ปัจจัยที่ส่งผลให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกันในทางช่วยให้บรรลุเป้าหมาย สมาชิกกลุ่มจะห่วงใย ใ่วางใจส่งเสริมและช่วยเหลือกันและกันในการทำงานต่างๆ ร่วมกันส่งผลให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน

3. ความรับผิดชอบที่ตรวจสอบได้ของสมาชิกแต่ละคน (individual accountability)

4. การใช้ทักษะการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานกลุ่มย่อย (interpersonal and small-group skills)

5. การวิเคราะห์กระบวนการกลุ่ม (group process)

หลักการจัดการศึกษา/การสอน

1. กำหนดจุดมุ่งหมายของบทเรียนทั้งด้านความรู้และทักษะกระบวนการต่างๆ
2. กำหนดขนาดของกลุ่ม กลุ่มควรมีขนาดเล็กประมาณ 3-6 คน กลุ่มขนาด 4 คนจะเป็นขนาดที่เหมาะสมที่สุด

3. จัดผู้เรียนเข้ากลุ่มโดยการสุ่มพิจารณาจากเพศ ความสามารถ ความถนัด เป็นต้น
4. กำหนดบทบาทของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่มเพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดและมีส่วนร่วมในการทำงานอย่างทั่วถึง

5. จัดสถานที่สาระ สื่อหรืองานให้ผู้เรียนทำอย่างชัดเจน
6. ครูคอยให้ปรึกษาอย่างใกล้ชิด
7. สังเกตการทำงานร่วมกันของกลุ่ม ช่วยเหลือกลุ่มตามความเหมาะสม สรุปการเรียนรู้

8. ประเมินผลการเรียนรู้ทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณโดยใช้วิธีการหลากหลาย

4. ทฤษฎีพหุปัญญาการศึกษาทฤษฎีพหุปัญญา Gardner

ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีพหุปัญญาการศึกษาทฤษฎีพหุปัญญาของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ ในปี ค.ศ. 1983 Gardner (1993) ได้เสนอแนวคิดใหม่เกี่ยวกับสติปัญญาไว้ในหนังสือเรื่องโครงสร้างของจิตใจ (the frames of mind) ได้นิยามคำว่า “ปัญญา” ว่ามีลักษณะของความสามารถดังนี้ คือ แก้ปัญหาที่แต่ละคนมีส่วนเข้าไปเกี่ยวข้องในชีวิตจริง สร้างปัญหาใหม่สำหรับที่จะแก้และทำกิจกรรมบางอย่างหรือให้บริการที่มีคุณค่าในวัฒนธรรมหรือบริบทของแต่ละคนและระบุว่าพหุปัญญาประกอบด้วย 7 ด้าน ได้แก่ด้านภาษา ด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ ด้านมิติสัมพันธ์ ด้านดนตรี ด้านการเคลื่อนไหวร่างกายด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและด้านการรู้จักและเข้าใจตนเอง ในปี ค.ศ. 1993 Howard Gardner ได้เสนอเพิ่มปัญญาด้านรอบรู้และเข้าใจธรรมชาติเป็นด้านที่ 8 และต่อมาใน

ปี ค.ศ. 1996 เขาได้เสนอปัญญาอีกสองด้าน ได้แก่ ปัญญาด้านจิตวิญญาณและปัญญาด้านอัตถิภาวนิยมหรือการดำรงอยู่ ซึ่งพหุปัญญาแต่ละด้านมีลักษณะดังนี้

1. ปัญญาด้านภาษาและการสื่อสาร (verbal linguistics intelligence) เป็นความสามารถในการใช้ภาษาพูดและภาษาเขียนเพื่อการสื่อความหมาย ความเข้าใจให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ สามารถบอกเล่าเรื่อง ตอบสนองอย่างเหมาะสมต่อเรื่องต่างๆ ในบรรยากาศและจุดมุ่งหมายต่างๆ เช่น การโต้แย้ง การชักชวน การเขียนคำประพันธ์ การสั่งสอนอบรม คนที่มีความสามารถด้านภาษา มักจะชอบเล่นคำใช้สำนวนและพูดเปรียบเปรยใช้เวลาในการอ่านได้ครั้งละนานๆ มีความสามารถในการพูด การฟัง การอ่านหรือการเขียน ผู้ที่ปัญญาเด่นด้านนี้ เช่น พิธีกร นักการเมือง นักพูด นักเขียน นักประพันธ์และกวี เป็นต้น

2. ปัญญาด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ (logical-mathematical intelligence) เป็นความสามารถที่ใช้เป็นพื้นฐานในการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์คนที่ใช้ความสามารถด้านนี้จะเน้นความเป็นเหตุผลได้อย่างสัมพันธ์กัน ทำการทดลองและจัดลำดับขั้นตอนของการทำงานได้ซึ่งอาจเรียกว่าเป็นความสามารถในการคิดเชิงวิทยาศาสตร์ (scientific way of thinking) ที่ใช้ในการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนโดยใช้ตัวเลขและการคิดคำนวณร่วมด้วย ผู้มีปัญญาเด่นด้านนี้ เช่น นายแพทย์ นักวิทยาศาสตร์ เป็นต้น

3. ปัญญาด้านมิติสัมพันธ์และการจินตภาพ (spatial intelligence) เป็นความสามารถที่เกี่ยวข้องกับการใช้การรับรู้ การสร้างสรรค์และการสร้างแบบจำลองในสมองที่ดัดแปลงภาพจำลองไปใช้ได้ ผู้ที่มีความสามารถด้านนี้จะไวต่อการรับรู้แม้จะมีรายละเอียดเพียงเล็กน้อยโดยเขาสามารถใช้เส้น สี รูปร่าง รูปแบบและมิติ เพื่อดัดแปลงคำพูดหรือการแสดงออกในรูปของภาพหรือแบบจำลองที่แสดงอยู่และทิศทางที่เห็นได้ชัดเจนผู้มีปัญญาเด่นด้านนี้ เช่น สถาปนิก มัณฑนากร ศัลยแพทย์ นักเดินเรือ นักบิน จิตรกร เป็นต้น

4. ปัญญาด้านดนตรีและจังหวะ (musical intelligence) เป็นความสามารถที่เข้าใจรู้สึกชื่นชมซาบซึ้งวิเคราะห์ วิจารณ์ ปรับเปลี่ยนสร้างสรรค์และแสดงออกในลักษณะที่ไวต่อระดับเสียง ท่วงทำนองจังหวะและสีสันทันของเสียงดนตรีได้ คนที่มีความสามารถด้านนี้จะสามารถร้องเพลงได้ตามจังหวะและระดับเสียง วิเคราะห์ลักษณะของดนตรีหรือแสดงออกโดยการแต่งเพลงได้และมีความรู้สึกไวต่อเสียงของดนตรีกับจังหวะที่ได้ยินได้ฟังทุกวัน ผู้มีปัญญาเด่นด้านนี้ เช่น นักแต่งเพลง นักร้องเพลง เป็นต้น

5. ปัญญาด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว (bodily kinesthetic intelligence) หมายถึงความสามารถในการใช้ร่างกายเพื่อการเคลื่อนไหวที่สัมพันธ์กับสิ่งที่ต้องการแสดงออกสามารถแก้ปัญหาหรือผลิตผลงานโดยใช้ร่างกายทั้งตัวหรือบางส่วนผู้มีปัญญาเด่นด้านนี้ เช่น นักแสดง นักเต้นรำ นักกีฬา ศัลยแพทย์และช่างต่างๆ เป็นต้น

6. ปัญญาด้านมนุษยสัมพันธ์และการเข้าใจผู้อื่น (interpersonal intelligence) เป็นความสามารถที่จะทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดีเพราะมีความเห็นใจและความไวต่อความรู้สึกอารมณ์ และความต้องการของคนอื่นคนในกลุ่มนี้จะผูกมิตรกับคนอื่นได้ง่ายและชอบการเข้าสังคม รู้จักวิธีที่จะจัดการหรือปรับตัวเข้ากับคนอื่นเพราะมีความเข้าใจและล่วงรู้ความรู้สึกของผู้อื่นได้ดี คนพวกนี้จะเก่งในการทำงานเป็นทีมและการเป็นผู้จัดการรู้จักควบคุมอารมณ์ของตนเอง รู้จักลดความโกรธความเกลียดชังพยายามปรับตัวให้เข้ากับคนอื่นให้ได้ตามความต้องการของเขาโดยรู้จักรอคอย พุดให้ผู้อื่นเข้าใจและยอมรับมากกว่าการใช้พลังกำลังหรือการโต้เถียงอย่างรุนแรง ผู้มีปัญหา เด่นด้านนี้ เช่น ประชาสัมพันธ์ นักขาย พนักงานต้อนรับ เป็นต้น

7. ปัญญาด้านการรู้จักและเข้าใจตนเอง (intrapersonal intelligence) เป็นความสามารถที่จะรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึกของตนเอง ฝึกคิดและติดตามควบคุมอารมณ์ตนเองได้ บุคคลในกลุ่มนี้เลือกที่จะทำงานเอง เพราะเขาตระหนักถึงความต้องการและความสามารถของตนเอง โดยการควบคุมอารมณ์และนำตนเองไปสู่การพัฒนาความสามารถที่จะสร้างเป้าหมายและคิดที่จะเรียนรู้ได้ตามที่ต้องการเป็นผู้ที่มีวิจรรย์ญาณสามารถควบคุมตนเองเป็นผู้ที่มีสุขภาพจิตที่ดีไม่ฟุ้งซ่านกังวลใจ มีความคิดและความเชื่อที่มั่นคง รู้จักตนเองเป็นอย่างดีชอบอยู่เงียบ ๆ ตามลำพัง ผู้มีปัญหา เด่นด้านนี้ เช่น นักบวช เป็นต้น

8. ปัญญาด้านการเข้าใจธรรมชาติ (naturalist intelligence) เป็นความสามารถที่รอบรู้ในเรื่องวิทยาศาสตร์และสิ่งแวดล้อม มีความรักในสัตว์ พืช และสภาพภูมิศาสตร์สิ่งแวดล้อม เช่น เมฆ ฝน ดวงดาวและหินชนิดต่างๆ ผู้ที่รอบรู้ในธรรมชาตินี้จะชอบทำงานนอกบ้านและตระหนักในสภาพที่ปรากฏในธรรมชาติรักที่จะอนุรักษ์ธรรมชาติไว้ ตระหนักในคุณค่าของธรรมชาติโดยพยายามปกป้องการทำลายสิ่งแวดล้อมที่มีอยู่ไม่ว่าสิ่งนั้นจะเป็นสิ่งมีชีวิตหรือไม่ก็ตามผู้ที่มีปัญญาด้านนี้ เช่น นักพฤกษศาสตร์ นักสัตวศาสตร์ นักธรณีวิทยา นักนิเวศวิทยา เป็นต้น

ส่วนปัญญาอีกสองด้าน คือ ปัญญาด้านจิตวิญญาณ (spiritual intelligence) และปัญญาด้านอัตถิภาวะนิยมหรือการดำรงอยู่ (existential intelligence) นั้นเป็นเรื่องที่ลึกซึ้งเชิงปรัชญา เช่น ถามว่ามนุษยชาติเกิดมาเพื่ออะไรและการดำรงอยู่เพื่ออะไร เป็นต้น คนส่วนใหญ่ไม่ค่อยความสนใจ เนื่องจากยังเป็นสิ่งที่ห่างไกลในชีวิตประจำวันยังคงเป็นปัญญาที่ไม่สามารถหาตัวอย่างที่ชัดเจน (สุรางค์ โค้วตระกูล, 2550; กิ่งฟ้า สินธุวงษ์, 2547; โกวิท ประวาลพฤษย์, ม.ป.ป.; วณิชา เรช, 2550)

แนวคิดสำคัญในทฤษฎีพหุปัญญา ของ Howard Gardner ซึ่ง Thomas Armstrong เขียนไว้ในหนังสือ พหุปัญญาในห้องเรียน (multiple intelligence in the classroom) ไว้ดังนี้ (Thomas, 2009)

1. คนทุกคนมีปัญหาทั้ง 8 ด้าน เพียงแต่มีมากน้อยด้านใดแตกต่างกัน ซึ่งบางคนอาจจะ มีปัญหา 8 ด้านสูงมากทุกด้านแต่บางคนก็อาจจะมีเพียงหนึ่งหรือสองด้าน ส่วนด้านอื่นไม่สูงนัก

2. ทุกคนสามารถพัฒนาแต่ละด้านให้สูงขึ้นถึงระดับที่ใช้การได้ แม้ว่าบางคนจะมีความรู้สึกว่าตนมีปัญหาต้อยในบางด้าน แต่ถ้ามีการให้กำลังใจฝึกฝนอบรมก็อาจจะเสริมปัญญาด้านต่างๆ ได้

3. ปัญญาด้านต่าง ๆ ทำงานร่วมกันในวิธีที่ซับซ้อน การแยกปัญญาดอกเป็นด้านต่าง ๆ นั้นเป็นการอธิบายแต่ละชนิดเพียงนำเอาลักษณะพิเศษแต่ละชนิดออกมาศึกษา เพื่อหาทางใช้ให้เหมาะสมเท่านั้นจริงแล้วปัญญาหลายด้านจะทำงานปฏิสัมพันธ์กันร่วมกัน ยกเว้นในกรณีที่มีความพิการทางสมองหรือนักปราชญ์ที่มีความฉลาดล้ำเฉพาะด้าน เช่น ในการประกอบอาหารก็ต้องสามารถอ่านวิธีทำ (ด้านภาษา) คิดคำนวณปริมาณของส่วนผสม(ด้านคณิตศาสตร์) เมื่อประกอบอาหารเสร็จก็ทำให้สมาชิกทุกคนในบ้านพอใจ (ด้านมนุษยสัมพันธ์) และทำให้ตนเองมีความสุข (ด้านการเข้าใจ รู้จักตนเอง) เป็นต้น การกล่าวถึงปัญญาแต่ละด้านเป็นเพียงการนำลักษณะพิเศษออกมาศึกษาเพื่อหาทางใช้ให้เหมาะสม

4. ปัญญาในแต่ละด้านจะมีการแสดงความสามารถที่หลากหลาย เช่น บางคนไม่มีความสามารถด้านการอ่าน ก็ไม่ได้หมายความว่าไม่มีความสามารถทางภาษาเพราะเขาอาจจะเป็นคนที่เล่านิทานและเล่าเรื่องเก่งใช้ภาษาพูดได้คล่องแคล่ว หรือคนที่ไม่มีความสามารถทางกีฬา ก็อาจจะใช้ร่างกายได้ดีในการถักทอผ้าหรือเล่นหมากรุกได้เก่งซึ่งจะเห็นได้ว่าแม้แต่ในปัญญาด้านใดด้านหนึ่งก็จะมี การแสดงออกถึงความสามารถที่หลากหลาย

จากการศึกษาเอกสารแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับโปรแกรมการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้นำมาสังเคราะห์ เสนอดังตาราง 1

ตาราง 1 การสังเคราะห์แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับโปรแกรมการจัดการเรียนรู้

หัวข้อ	ทฤษฎี การสร้างความรู้ (Richardson,1997)	ทฤษฎี การเรียนรู้ (Rogers,1969)	ทฤษฎี การเรียนรู้ แบบร่วมมือ (Johnson and Johnson,1994)	ทฤษฎี พหุปัญญา (Gardner,1993)
แนวคิด	ผู้เรียนสร้างความรู้ ความเข้าใจในสิ่งที่ เรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้สิ่งใหม่ ขึ้นกับความรู้เดิมและ	มนุษย์สามารถ พัฒนาตนเองได้ดี หากอยู่ในสภาวะ ที่ผ่อนคลายและ เป็นอิสระการจัด	การเรียนรู้เกิดจาก กลุ่มย่อยโดยมี สมาชิกกลุ่มที่มี ความสามารถ แตกต่างกัน	เขาวนปัญญาของ แต่ละคนอาจจะมี มากกว่านี้คนแต่ละ คนจะมี ความสามารถ

หัวข้อ	ทฤษฎี การสร้างความรู้ (Richardson,1997)	ทฤษฎี การเรียนรู้ (Rogers,1969)	ทฤษฎี การเรียนรู้ แบบร่วมมือ (Johnson and Johnson,1994)	ทฤษฎี พหุปัญญา (Gardner,1993)
	ความเข้าใจที่มีอยู่ในปัจจุบัน การมีปฏิสัมพันธ์ต่อสังคมมีความสำคัญต่อการเรียนรู้	บรรยากาศที่ผ่อนคลายและเอื้อต่อการเรียนรู้อย่างเต็มที่ และเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยครูเป็นผู้ชี้แนะและทำหน้าที่อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนและการเรียนรู้จะเน้นกระบวนการเป็นสำคัญ	ประมาณ3-6 คน ช่วยกันเรียนรู้เพื่อไปสู่เป้าหมายของกลุ่ม โดยผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันในจะทำให้ลักษณะแข่งขันกันต่างคนต่างเรียน และร่วมมือกันหรือช่วยกันในการเรียนรู้บทบาทของ กลุ่ม	เฉพาะด้านที่แตกต่างไปจากคนอื่นและมี ความสามารถในด้านต่างๆไม่เท่ากัน ผสม ผสานกัน ออกมาทำให้บุคคลแต่ละคนมีแบบแผนซึ่งเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน

จากทฤษฎีที่เกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรมการ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาโปรแกรม ได้แก่ ทฤษฎีการเรียนรู้ ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ ทฤษฎีการสร้างความรู้และทฤษฎีพหุปัญญา

3.6.2 แนวคิดการพัฒนาโปรแกรมการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง พบว่า มีแนวคิดที่สำคัญและสามารถนำมาใช้ในการออกแบบรายละเอียดโปรแกรมการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้ ได้เสนอสาระสำคัญใน 4 แนวคิดตามลำดับ คือ แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์เป็นฐาน แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เรียนรู้และแนวคิดการจัดการเรียนรู้ตามสภาพจริง ในแต่ละเรื่องมีรายละเอียดดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์เป็นฐาน (experiential learning)

โคลบ (Kolb, 2005) การจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์เป็นฐาน หมายถึงการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์หรือการเรียนรู้โดยการลงมือกระทำ (learning by doing) โดยการดึงเอาประสบการณ์จากตัวผู้เรียนแล้วกระตุ้นให้ผู้เรียนสะท้อนความคิดเกี่ยวกับประสบการณ์นั้นออกมาเพื่อพัฒนาความคิดใหม่ เจตคติใหม่และทักษะใหม่ไปสู่ความรู้ใหม่นั้นเอง

โคลบเป็นนักจิตวิทยาการศึกษาที่เริ่มใช้คำว่า “Experiential Learning” ซึ่งต่อมาเป็นที่ยอมรับและนำมาใช้ในการศึกษาเรียกว่า Kolb Process Learning เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ซึ่งแตกต่างจากการเรียนการสอนแบบเดิมที่ครูเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้และครูเป็นผู้กำหนดและถ่ายทอดเนื้อหาความรู้ใหม่ให้แก่ผู้เรียน ผู้เรียนเป็นผู้รับรู้ การเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มีขั้นตอน 4 ขั้นตอน คือ

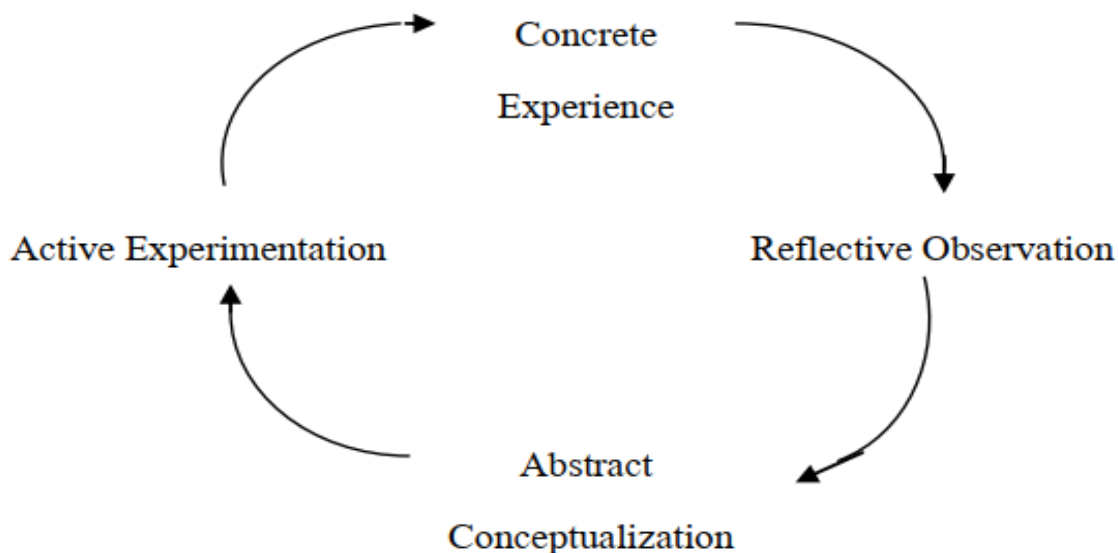
ขั้นที่ 1 ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม

ขั้นที่ 2 ผู้เรียนสะท้อนความคิดจากประสบการณ์ด้วยมุมมองที่หลากหลาย

ขั้นที่ 3 ผู้เรียนสรุปความรู้จากการสังเกตและการสะท้อนความคิดเป็นความคิดรวบยอด

ซึ่งเป็นนามธรรมและสรุปเป็นหลักการซึ่งได้จากการบูรณาการการสังเกตกับทฤษฎี

ขั้นที่ 4 ผู้เรียนนำหลักการนั้นไปประยุกต์ใช้หรือทดลองใช้ในสถานการณ์ต่าง



ภาพประกอบ 3 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์เป็นฐาน

ที่มา : (Kolb, 2005)

2. การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์การเรียนรู้ของโนลส์ (Knowles)

Knowles (1980) ได้กล่าวถึง ความสำคัญและประโยชน์ของการเรียนรู้ด้วยการชี้นำตนเองไว้ว่า บุคคลที่เรียนรู้ด้วยการริเริ่มของตนเองจะเรียนได้มากกว่าดีกว่ามีความตั้งใจมีจุดมุ่งหมายและมีแรงจูงใจสูงกว่า สามารถนำประโยชน์จากการเรียนรู้ไปใช้ได้ดีกว่าและยาวนานกว่าคนที่เรียนรู้โดยเป็นแต่เพียงผู้รับหรือรอการถ่ายทอดจากผู้สอนเท่านั้น นอกจากนี้การเรียนรู้ด้วยการชี้นำตนเองยังสอดคล้องกับพัฒนาการทางจิตวิทยาและกระบวนการทางธรรมชาติที่ว่า เมื่อบุคคลเติบโตขึ้นบุคคลจะมีความต้องการทางจิตวิทยาที่เป็นตัวของตัวเองสูงขึ้นเริ่มพัฒนาความสามารถในการรับผิดชอบตนเองมากขึ้นเรื่อย ๆ ทำให้บุคคลมีทิศทางของการบรรลุภาวะจากลักษณะหนึ่งไปสู่อีกลักษณะหนึ่ง ซึ่งเป็นการพัฒนาไปสู่การชี้นำตนเอง (self-directing) เพิ่มมากขึ้น รวมไปถึงการเรียนรู้ด้วยการชี้นำตนเองทำให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบ และได้ให้แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์การเรียนรู้ไว้ 2 แนวคิด คือ แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้และการจัดการศึกษาและการสอน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ ประกอบด้วยผู้เรียนจะเรียนรู้ได้มากหากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยตนเองและการเรียนรู้ของมนุษย์เป็นกระบวนการภายในอยู่ในความควบคุมของผู้เรียนแต่ละคน ผู้เรียนจะนำประสบการณ์ ความรู้ทักษะและค่านิยมต่างๆ เข้ามาสู่การเรียนรู้ของตน มนุษย์จะเรียนรู้ได้ดีหากมีอิสระที่จะเรียนในสิ่งที่ตนต้องการและด้วยวิธีการที่ตนพอใจ มนุษย์ทุกคนมีลักษณะเฉพาะตน ความเป็นเอกตบุคคลเป็นสิ่งที่มีความค่า มนุษย์ควรได้รับการส่งเสริมในการพัฒนาความเป็นเอกตบุคคลของตนและมนุษย์เป็นผู้มีความสามารถและเสรีภาพที่จะตัดสินใจและเลือกกระทำสิ่งต่างๆ ตามที่ตนพอใจและรับผิดชอบในผลของการกระทำนั้น แนวคิดตามการเรียนรู้ของโนลส์ (Knowles) เสนอแนวคิดการเรียนรู้ที่สำคัญ ดังนี้

- 1.1. ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีหากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยตนเอง
- 1.2. การเรียนรู้ของมนุษย์เป็นกระบวนการภายใน อยู่ในการควบคุมของแต่ละคน ผู้เรียนจะนำประสบการณ์ความรู้ ทักษะและค่านิยมต่าง ๆ เข้ามาเรียนรู้ด้วยตนเอง
- 1.3. มนุษย์จะเรียนรู้ได้ดีหากมีอิสระที่จะเรียนในสิ่งที่ตนเองต้องการและด้วยวิธีการที่ตนเองพอใจ
- 1.4. มนุษย์ทุกคนมีลักษณะเฉพาะตนเอกตบุคคลเป็นสิ่งที่มีความค่ามนุษย์ควรได้รับการส่งเสริมในการพัฒนาความเป็นเอกตบุคคลของตน
- 1.5. มนุษย์เป็นผู้มีความสามารถและมีเสรีภาพที่จะตัดสินใจและเลือกกระทำสิ่งต่างๆตามที่ตนเองพอใจและรับผิดชอบในผลของการกระทำนั้น

การเรียนรู้ตามแนวคิดโนลส์เน้นการเรียนรู้ที่มีอิสระให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการมีเสรีภาพในการเลือกตัดสินใจและรับผิดชอบด้วยตนเอง โดยส่งเสริมความเป็นเอกตบุคคลของผู้เรียน

2. การจัดการศึกษาและการสอนควรดำเนินการดังนี้ การให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรับผิดชอบร่วมกันในกระบวนการเรียนรู้จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี กระบวนการเรียนรู้ควรเปิดโอกาสและส่งเสริมให้ผู้เรียนนำประสบการณ์ความรู้ ทักษะเจตคติและค่านิยมต่างๆ ของตนเข้ามาใช้ในการทำความเข้าใจสิ่งใหม่ ประสบการณ์ใหม่ ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกสิ่งที่เรียนและวิธีเรียนด้วยตนเองในกระบวนการเรียนการสอน ครูควรเข้าใจและส่งเสริมความแตกต่างระหว่างบุคคลควรเปิดโอกาสและส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาคุณสมบัติเฉพาะตนไม่ควรปิดกั้นเพียงเพราะเขาไม่เหมือนคนอื่น กระบวนการเรียนรู้ควรเปิดโอกาสและส่งเสริมให้ผู้เรียนตัดสินใจด้วยตนเอง ลงมือกระทำและยอมรับผลของการตัดสินใจหรือการกระทำนั้น หลักการศึกษาของโนลส์ (Knowles) เสนอแนวคิดที่สำคัญ ดังนี้

2.1. มโนทัศน์ของผู้เรียน (self-concept) ผู้ใหญ่จะมีลักษณะที่เติบโตทั้งด้านร่างกายและจิตใจมีวุฒิภาวะสูง มโนทัศน์ต่อตนเองจะพัฒนาจากการพึ่งพาผู้อื่นไปเป็นการชี้นำตนเอง (self-directedness) เพิ่มขึ้นเป็นตัวของตัวเองวิธีจัดการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ตามหลักการข้อนี้ประกอบด้วย การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้การวิเคราะห์ความต้องการในการเรียนรู้การวางแผน ร่วมกันการนำประสบการณ์การเรียนรู้มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการประเมินผลการเรียนรู้

2.2. ประสบการณ์ของผู้เรียน (experience) ผู้ใหญ่มีวุฒิภาวะมากขึ้นมีประสบการณ์อย่างกว้างขวางที่จะเป็นแหล่งทรัพยากรอันมีค่าของการเรียนรู้ ผู้ใหญ่สะสมประสบการณ์เพิ่มขึ้นเป็นการขยายฐานที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์ใหม่ประสบการณ์ของผู้เรียน (experience) ประกอบด้วยความสำคัญของการนำประสบการณ์มาเป็นเทคนิคในการเรียนการสอน ความสำคัญของการนำประสบการณ์ไปปฏิบัติและการเรียนรู้ด้วยตนเองจากประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่จึงควรเป็นแนวที่ใช้ประโยชน์จากประสบการณ์เดิม

2.3. ความพร้อมที่จะเรียน (readiness) ผู้ใหญ่มีความพร้อมที่จะเรียนเมื่อรู้สึกว่าจะสิ่งนั้น “จำเป็น” ต่อบทบาทและสถานภาพทางสังคมของตน ปัจจัยที่ควรคำนึงถึงเกี่ยวกับการเสริมสร้างความพร้อมทางการเรียนให้แก่ผู้เรียนที่เป็นผู้ใหญ่ประกอบด้วยเวลาสำหรับการเรียนรู้และการจัดกลุ่มผู้เรียน

2.4. ความมุ่งหมายหรือแนวทางการเรียนรู้ (orientation to learning) ผู้ใหญ่จะยึดปัญหาเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้นำความรู้ไปใช้ทันที

หลักการจัดการศึกษา/การสอน

1. การให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรับผิดชอบร่วมกันในกระบวนการเรียนรู้จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี

2. ในกระบวนการเรียนรู้ควรเปิดโอกาสและส่งเสริมให้ผู้เรียนนำประสบการณ์ ความรู้ ทักษะ เจตคติ และค่านิยมต่างๆของตน เข้ามาใช้ในการทำความเข้าใจสิ่งใหม่ ประสบการณ์ ใหม่

3. ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกสิ่ง ที่เรียนและและวิธีเรียนด้วยตนเอง

4. ในกระบวนการเรียนการสอน ครูควรเข้าใจและส่งเสริมความแตกต่างระหว่าง บุคคลควรเปิดโอกาสและส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาคุณสมบัติเฉพาะตน ไม่ควรปิดกั้นเพียงเพราะเขา ไม่เหมือนคนอื่น

5. ในกระบวนการเรียนรู้ควรเปิดโอกาสและส่งเสริมให้ผู้เรียนตัดสินใจด้วยตนเอง ลง มือกระทำและยอมรับผลของการตัดสินใจหรือการกระทำนั้น

3. การจัดการเรียนรู้ตามสภาพจริง (Authentic Learning)

Gordon (1998) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ตามสภาพจริงถือเป็นแนวคิดหนึ่งที่น่ามาใช้ในการ พัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดีเป็นแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการ พัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ได้ศึกษานิยามหลักการ องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ของ การจัดการเรียนรู้ตามสภาพจริง ดังนี้

ความหมายของการจัดการเรียนรู้ตามสภาพจริง หมายถึง การดำเนินการช่วยให้ผู้เรียนเกิด การเรียนรู้โดยการให้ผู้เรียนเข้าไปเผชิญปัญหาในสภาพจริง ปัญหาจริงในบริบทจริงและร่วมกันศึกษา เรียนรู้แสวงหาความรู้ ข้อมูล และวิธีการต่าง ๆ เพื่อที่จะแก้ปัญหานั้น ผลการแก้ไขปัญหาสอดคล้อง กับสภาพจริง ทั้งนี้การจัดการเรียนการสอนไม่อาจจัดให้ผู้เรียนเผชิญปัญหาในชีวิตจริงปัญหาจริงใน ชั้นเรียนอาจทำโดยใช้สถานการณ์จำลองหรือสะท้อนความเป็นจริงให้ผู้เรียนได้ร่วมกันคิดแก้ปัญหา หรือเข้าใจสวามิภพาทในสถานการณ์จำลองเพื่อเรียนรู้จากสถานการณ์เชื่อมโยงสู่สภาพจริง ซึ่งการ แก้ปัญหาจากสถานการณ์จริงหรือจำลองดังกล่าวจะเป็นการฝึกทักษะการคิด การสนทนา การอภิปรายแลกเปลี่ยนแนวคิดการตัดสินใจและนำไปสู่การนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

หลักการพื้นฐานของการจัดการเรียนรู้ตามสภาพจริง มีดังนี้

1. การเรียนรู้ใด ๆ ก็ตามย่อมมีความสัมพันธ์กับเรื่อง ๆ นั้นเป็นการเรียนรู้ที่คำนึงถึง บริบทแวดล้อมที่สัมพันธ์กับความเป็นจริงเพื่อให้ผู้เรียนนำไปใช้ในชีวิตจริงได้

2. สภาพจริง ข้อมูลจริงเป็นโลกแห่งความเป็นจริงซึ่งทุกคนจะต้องเผชิญ ดังนั้น การให้ ผู้เรียนได้เผชิญกับสภาพจริง ปัญหาจริงจึงเป็นโอกาสที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ความเป็นจริง

3. การเรียนรู้ความเป็นจริงของจริง เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายเพราะสามารถ นำไปใช้ได้เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนจึงเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความใฝ่รู้อยากเรียนรู้

4. การให้ผู้เรียนเผชิญปัญหาและแก้ปัญหาจะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตจำนวนมาก

องค์ประกอบของการเรียนรู้ตามสภาพจริง

1. ในชีวิตจริง บุคคลต้องเผชิญปัญหาที่จะต้องคิดตัดสินใจการเรียนรู้ตามสภาพจริงเป็นการเรียนรู้ที่ฝึกการคิด การตัดสินใจ ลงมือกระทำและทราบผลการกระทำจากปัญหา

2. การเรียนรู้ตามสภาพจริงผู้เรียนต้องปฏิบัติการจริงเพื่อแก้ปัญหาโดยการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลใช้ทรัพยากรตามสภาพจริงในการแก้ปัญหา

3. การเรียนรู้ตามสภาพจริง บุคคลจะใช้ความรู้ทักษะและเกิดความรู้หรือพัฒนาเจตคติขณะแก้ปัญหาจึงเกิดการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กันในด้านต่าง ๆ ตามสภาพจริง

4. การเรียนรู้ตามสภาพจริง ผู้เรียนจะเลือกรับเฉพาะสิ่งที่มีความหมายกับตนเองและจำเป็นเหมาะสมต่อการนำไปใช้จริง ได้แก่ ทักษะในการเข้าใจผู้อื่น การอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น การแก้ปัญหา การตัดสินใจ

5. การเรียนรู้ตามสภาพจริง ผู้เรียนจะนำความรู้ ทักษะ เจตคติเดิมมาใช้ในการแก้ปัญหาหรือสถานการณ์ และเกิดการเรียนรู้ ทักษะ เจตคติพัฒนาขึ้นจากเดิมแล้วพัฒนาขึ้นไปเรื่อย ๆ

6. ข้อมูลย้อนกลับจากการเรียนรู้ตามสภาพจริงจะถูกนำไปยึดถือเป็นแนวปฏิบัติในชีวิตจริงซึ่งกิจกรรมปัญหาในการเรียนรู้ มีดังนี้

6.1 กิจกรรมแก้ปัญหาท้าทายความสามารถทางวิชาการ (academic challenges) โดยการนำเนื้อหาสาระที่ต้องการสอนมาปรับเปลี่ยนให้อยู่ในรูปของปัญหาแล้วให้ผู้เรียนเผชิญปัญหาร่วมมือแก้ไขแสวงหาข้อมูล นำข้อมูลทางวิชาการมาใช้ในการตัดสินใจลงมือกระทำและประเมินด้วยมาตรฐานของการดำรงชีวิตจริง

6.2 การจัดกิจกรรมสวมบทบาทในสถานการณ์จำลอง (scenario challenges) โดยการนำสาระที่ต้องการสอนมาจัดเป็นสถานการณ์จำลองที่สะท้อนความเป็นจริงชีวิตจริงและให้ผู้เรียนสวมบทบาทในสถานการณ์จำลองนั้นๆ และเกิดการเรียนรู้เข้าใจสภาพความเป็นจริง

ข้อสังเกตเพิ่มเติมของการจัดการเรียนรู้จากที่กล่าวไว้คือ การจัดการเรียนรู้ตามสภาพจริงมีคุณสมบัติ ดังนี้ ผู้เรียนได้พัฒนาการคิดขั้นสูง (higher order thinking) ผู้เรียนได้ความรู้ที่ลึกซึ้ง (depth of knowledge) ความเชื่อมโยงของสิ่งที่เรียนรู้กับโลกแห่งความจริงการอภิปรายหรือสนทนาที่เป็นแก่นสาร (substantive conversation) และการส่งเสริมสนับสนุนจากสังคมในผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน (social support for student achievements)

ตัวบ่งชี้ของการจัดการเรียนรู้ตามสภาพจริง มีดังนี้

1. ผู้สอนมีการนำผู้เรียนเข้าไปเผชิญสถานการณ์จริง ปัญหาจริงในบริบทจริงหรือมีการจัดกิจกรรมในห้องเรียนที่จำลองหรือสะท้อนความเป็นจริงให้ผู้เรียนได้ร่วมกันคิดแก้ปัญหาหรือเข้าร่วมไปสวมบทบาทในสถานการณ์นั้นๆ
2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมกันคิดวิเคราะห์ปัญหาแสวงหาความรู้ ข้อมูลและวิธีการต่างๆ จากแหล่งความรู้ที่หลากหลาย ศึกษาทำความเข้าใจ ความรู้และข้อมูลความรู้มาใช้ตัดสินใจ
3. ผู้เรียนที่มีการตัดสินใจกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อแก้ปัญหาารวมกัน
4. ผู้เรียนได้รับผลการตัดสินใจและการกระทำของตนจากสังคม
5. ผู้เรียนมีการอภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจสะท้อนความคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ของตน
6. ผู้สอนมีการวัดประเมินผล ทั้งด้านความรู้ ทักษะและเจตคติ

จากแนวคิดการพัฒนาโปรแกรมการจัดโปรแกรมการจัดการเรียนรู้ ดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ดังนี้ แนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่นักการศึกษาจัดไว้อย่างเป็นระบบตามหลักปรัชญา แนวคิดหลักการและความเชื่อนั้น ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิดการจัดการเรียนรู้หลายรูปแบบเพื่อเป็นแนวคิดในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์เป็นฐาน การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์การเรียนรู้ และการจัดการเรียนรู้ตามสภาพจริง ซึ่งมีกระบวนการหรือขั้นตอนและเทคนิควิธีการที่จะช่วยให้การจัดการเรียนรู้ตามโปรแกรมการจัดการเรียนรู้ ดังกล่าวเพื่อบรรลุผลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ เสนอดังตาราง 2

ตาราง 2 การสังเคราะห์หลักการแนวคิด ทฤษฎีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู



	ขั้นที่ 1 ขั้น ประสบการณ์ เดิม	ขั้นที่ 2 ขั้น เนื้อหาและ การพัฒนา แลกเปลี่ยน ประสบการณ์ และ อภิปราย ขั้นความ เข้าใจและ เกิดความ คิดรวบ ยอด	ขั้นที่ 3 ขั้นทดลอง ใช้ใน สถาน การณ์ ต่างๆ หรือ ประยุกต์ ใช้	ขั้นที่ 4 ขั้นการ ประเมิน ผลและ สะท้อน ความคิด
<p>กระบวนการเรียนรู้</p> <p>ทฤษฎีการเรียนรู้</p>				
1. ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Richardson, 1994)				
1.1 มุ่งเน้นที่กระบวนการสร้างความรู้ และตระหนักรู้ในกระบวนการ	✓	✓	✓	✓
1.2 ผู้เรียนได้รับความรู้ไปสู่กระบวนการ แปลความหมายที่หลากหลาย		✓	✓	✓
1.3 ผู้เรียนมีบทบาทในการจัด ประสบการณ์ต่าง ๆ ด้วยตนเอง	✓	✓	✓	
1.4 สร้างบรรยากาศทางสังคม- จริยธรรมร่วมมือแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน	✓	✓	✓	✓
1.5 ผู้เรียนเป็นผู้เลือกสิ่งที่ต้องการเรียน	✓	✓	✓	
1.6 ผู้เรียนสร้างความรู้เอง	✓	✓	✓	
1.7 การประเมินผลการเรียนรู้				✓
2. ทฤษฎีการเรียนรู้ (Rogers, 1969)				
2.1 การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ ปลอดภัย	✓	✓	✓	
2.2 ผู้เรียนเป็นผู้นำการเรียนรู้ด้วย	✓	✓	✓	

	ขั้นที่ 1 ขั้น ประสบการณ์ เดิม	ขั้นที่ 2 ขั้น เนื้อหาและ การพัฒนา แลกเปลี่ยน ประสบการณ์ และ อภิปราย ขั้นความ เข้าใจและ เกิดความ คิดรวบ ยอด	ขั้นที่ 3 ขั้นทดลอง ใช้ใน สถาน การณ์ ต่างๆ หรือ ประยุกต์ ใช้	ขั้นที่ 4 ขั้นการ ประเมิน ผลและ สะท้อน ความคิด
ตนเอง				
2.3 เน้นการเรียนรู้กระบวนการเป็น สำคัญ	✓	✓	✓	
3. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Johnson and Johnson,1994)				
3.1 วางแผนการจัดการเรียนการสอน กำหนดจุดมุ่งหมาย ความรู้และทักษะ	✓	✓	✓	
3.2 การชี้แจงงานกลุ่ม		✓		
3.3 การควบคุม กำกับและช่วยเหลือ กลุ่ม	✓	✓	✓	
3.4 การประเมินผลการเรียนรู้		✓	✓	✓
4. ทฤษฎีพหุปัญญา (Gardner, 1993)	✓	✓	✓	✓
4.1 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริม พัฒนาการของสติปัญญาหลายๆ ด้าน				
4.2 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสม กับขั้นพัฒนาการในแต่ละด้านของ	✓	✓	✓	✓

	ขั้นที่ 1 ขั้น ประสบการณ์ เดิม	ขั้นที่ 2 ขั้น เนื้อหาและ การพัฒนา แลกเปลี่ยน ประสบการณ์ และ อภิปราย ขั้นความ เข้าใจและ เกิดความ คิดรวบ ยอด	ขั้นที่ 3 ขั้นทดลอง ใช้ใน สถาน การณ์ ต่างๆ หรือ ประยุกต์ ใช้	ขั้นที่ 4 ขั้นการ ประเมิน ผลและ สะท้อน ความคิด
ผู้เรียน				
4.3 เน้นการส่งเสริมเอกลักษณ์และ ผลงานของผู้เรียน		✓	✓	
4.4 ประเมินผลการเรียนรู้หลายๆ ด้าน		✓	✓	✓
5. แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเน้น ประสบการณ์เป็นฐาน (Kolb, 1984)				
5.1 ขั้นการประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม	✓	✓	✓	
5.2 ขั้นการสะท้อนความคิดจาก ประสบการณ์ด้วยมุมมองที่หลากหลาย	✓	✓		✓
5.3 ขั้นการสรุปความรู้จากการสังเกต และการสะท้อนความคิดเป็นความ คิดรวบยอดซึ่งเป็นนามธรรม และสรุปเป็น หลักการซึ่งได้จากการบูรณาการการ สังเกตกับทฤษฎี			✓	✓
5.4 ขั้นการนำหลักการนั้นไปประยุกต์ใช้ หรือทดลองใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ			✓	
6. แนวคิดการจัดการเรียนรู้ตามสภาพ				

	ขั้นที่ 1 ขั้น ประสบการณ์ เดิม	ขั้นที่ 2 ขั้น เนื้อหาและ การพัฒนา แลกเปลี่ยน ประสบการณ์ และ อภิปราย ขั้นความ เข้าใจและ เกิดความ คิดรวบ ยอด	ขั้นที่ 3 ขั้นทดลอง ใช้ใน สถาน การณ์ ต่างๆ หรือ ประยุกต์ ใช้	ขั้นที่ 4 ขั้นการ ประเมิน ผลและ สะท้อน ความคิด
<p>กระบวนการเรียนรู้</p> <p>ทฤษฎีการเรียนรู้</p>				
จริง (Gordon 1998)				
6.1 ผู้เรียนเผชิญสถานการณ์จริง ร่วมคิดแก้ปัญหา		✓		
6.2 ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ แสดงความรู้ ข้อมูล	✓	✓	✓	
6.3 ผู้เรียนตัดสินใจแก้ปัญหาร่วมกัน		✓	✓	
6.4 ผู้เรียนได้รับผลการตัดสินใจและกระทำตาม		✓		✓
6.5 ผู้เรียนอภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้ ความเข้าใจ	✓	✓		✓
6.6 การวัดและประเมินผล				
7. แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์การเรียนรู้ (Knowles, 1997)	✓	✓	✓	
7.1 การมีส่วนร่วมรับผิดชอบ กระบวนการเรียนรู้				
7.2 เปิดโอกาสสร้างประสบการณ์ใหม่	✓	✓	✓	✓

	ขั้นที่ 1 ชั้น ประสบการณ์ เดิม	ขั้นที่ 2 ชั้น เนื้อหาและ การพัฒนา แลกเปลี่ยน ประสบการณ์ และ อภิปราย ชั้นความ เข้าใจและ เกิดความ คิดรวบ ยอด	ขั้นที่ 3 ชั้นทดลอง ใช้ใน สถาน การณ์ ต่างๆ หรือ ประยุกต์ ใช้	ขั้นที่ 4 ชั้นการ ประเมิน ผลและ สะท้อน ความคิด
7.3 ผู้เรียนเลือกสิ่งที่เรียนและวิธีเรียน ด้วยตนเอง		✓	✓	
7.4 ผู้เรียนพัฒนาคุณสมบัติของตนเอง	✓	✓	✓	
7.5 ผู้เรียนลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง	✓	✓	✓	

จากตาราง 5 การสังเคราะห์หลักการแนวคิดในการจัดกระบวนการเรียนรู้ส่งเสริมสมรรถนะ
การจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ชั้นประสบการณ์เดิม

ขั้นที่ 2 ชั้นเนื้อหาและการพัฒนา

ขั้นที่ 3 ชั้นทดลองใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ หรือประยุกต์ใช้

ขั้นที่ 4 ชั้นการประเมินผลและสะท้อนความคิด

ขั้นที่ 1 ชั้นประสบการณ์ การทบทวนประสบการณ์เดิมและการเรียนรู้ สอดคล้องกับ ทฤษฎี
การสร้างความรู้ ทฤษฎีการเรียนรู้ ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ และทฤษฎีปัญหา แนวคิดการ
จัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์เป็นฐาน การจัดการเรียนรู้ตามสภาพจริง การจัดการเรียนรู้เชิง
ประสบการณ์ คือ มุ่งเน้นที่กระบวนการวิเคราะห์ประสบการณ์เดิมและการจัดสภาพแวดล้อมการ
เรียนรู้ที่ปลอดภัย กิจกรรมการบรรยาย กิจกรรมทบทวนความรู้ เป็นกิจกรรมที่กระตุ้นให้มีการตั้ง
ประสบการณ์เดิมของตนเองและมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นของตนเองออกมา โดยใช้
กระบวนการสนทนากลุ่ม (focus group) และการทำกิจกรรมในใบงาน ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้ตั้งประเด็น

คำถาม หรือให้วิเคราะห์กรณีศึกษา และกระตุ้นให้แสดงความคิดเห็นในประเด็นใหม่ๆ วางแผนการจัดการเรียนการสอน กำหนด จุดมุ่งหมาย ความรู้และทักษะ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมพัฒนาการของสติปัญญาหลายๆ ด้าน ขั้นการประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ แสดงความรู้ ข้อมูล ผู้เรียนอภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจ เปิดโอกาสสร้างประสบการณ์ใหม่ ผู้เรียนพัฒนาคุณสมบัติของตนเอง ผู้เรียนลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ในด้านความคิดริเริ่มที่แปลกใหม่ ความคิดยืดหยุ่นในการปรับเปลี่ยนความคิดให้สอดคล้องกับสถานการณ์ ความคิดละเอียดละออรอบคอบที่จะปรับเปลี่ยนและเพิ่มเติมความรู้ในส่วนต่างๆ ที่จะถ่ายทอดต่อไป

ขั้นที่ 2 ขั้นเนื้อหาและการพัฒนา สอดคล้องกับ ทฤษฎีการสร้างความรู้ ทฤษฎีการเรียนรู้ ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ และทฤษฎีปัญหา แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์เป็นฐาน การจัดการเรียนรู้ตามสภาพจริง การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ คือ ผู้เรียนได้รับความรู้ไปสู่การแปลความหมายที่หลากหลาย ผู้เรียนมีบทบาทในการออกแบบการจัดประสบการณ์ต่างๆ ตามเรื่องหรือหน่วยที่ตนเองถนัดและวิเคราะห์องค์ประกอบการออกแบบร่วมกัน โดยแบ่งกลุ่ม 3-5 คน ระดมสมอง (brainstorming) ออกแบบแผนการจัดประสบการณ์ ผู้เรียนเป็นผู้นำการเรียนรู้ด้วยตนเองเก็บเป็นข้อมูล (self-study) ซึ่งได้จากการค้นคว้าเอกสาร ตำรา งานวิจัยและข้อความรู้จากอินเทอร์เน็ต รวมทั้งความรู้ที่ได้จากการสังเกต การอภิปราย การแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกลุ่ม สามารถบูรณาการเชื่อมโยงองค์ความรู้และเนื้อหา จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับขั้นพัฒนาการในแต่ละด้านของผู้เรียน อภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจภายในกลุ่ม และสรุปเป็นหลักการซึ่งได้จากการบูรณาการ การสังเกตกับทฤษฎี จากการออกแบบแผนการจัดประสบการณ์ผู้เรียนมีความคิดริเริ่ม และแลกเปลี่ยนความรู้ความคิดซึ่งกันและกันส่งเสริมส่งเสริมการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ในด้านความคิดริเริ่ม ผู้เรียนมีบทบาทในการนำเสนอความคิดรวบยอด โดยการนำเสนอแผนการจัดประสบการณ์และจำลองสถานการณ์ การเรียนการสอนจริงในห้องเรียน โดยแบ่งกลุ่ม 3-5 คน แสดงความรู้ ข้อมูลและอภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจ โดยครูเป็นคนคอยควบคุม (coaching) เน้นการส่งเสริมความคิดริเริ่มที่แปลกใหม่และมีความแตกต่าง มีวิธีการสอนที่หลากหลาย และสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามสถานการณ์ พร้อมทั้งยังมีการขยายรายละเอียดเพื่อบูรณาการการเรียนการสอนที่หลากหลายและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์ที่มีความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดละเอียดลออ

ขั้นที่ 3 ขั้นทดลองใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ หรือประยุกต์ใช้ สอดคล้องกับ ทฤษฎีการสร้างความรู้ ทฤษฎีการเรียนรู้ ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ และทฤษฎีปัญหา แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์เป็นฐาน การจัดการเรียนรู้ตามสภาพจริง การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ คือ ผู้เรียนนำแผนการจัดประสบการณ์ที่ออกแบบเองไปประยุกต์ใช้หรือทดลองใช้ในสถานการณ์ต่างๆ โดยไปจัดประสบการณ์การเรียนการสอนจริงในสถานศึกษา ด้วยวิธีการสอนที่แปลกใหม่

หลากหลายวิธี และสามารถยืดหยุ่นได้ตามสถานการณ์จริงที่เกิดขึ้น ประเมินผลการเรียนรู้ด้วยวิธีที่หลากหลาย พร้อมทั้งขยายความละเอียดของเนื้อหาเพื่อบูรณาการความรู้เพิ่มเติมให้มีความสมบูรณ์ และหลากหลายให้กับผู้เรียน ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ในด้านความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดละเอียดลออ

ขั้นที่ 4 ขั้นการประเมินผลและสะท้อน สอดคล้องกับ สอดคล้องกับ ทฤษฎีการสร้างความรู้ ทฤษฎีการเรียนรู้ ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ และทฤษฎีปัญหา แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์เป็นฐาน การจัดการเรียนรู้ตามสภาพจริง การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ คือ ผู้เรียนรู้จักตนเอง มีความตระหนักถึงจุดอ่อนและจุดแข็งของตนเองได้ และควบคุมกระบวนการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์ของตนเองได้ และสามารถสะท้อนความคิดของตนเองได้ตามสภาพจริง จากประสบการณ์ด้วยมุมมองที่หลากหลาย การสรุปความรู้จากการสังเกตและการสะท้อนความคิด เป็นความคิดรวบยอด ประเมินโดยครูผู้สอนพร้อมแนะนำและปรับปรุงให้สมบูรณ์

3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

บงกช ทองเอี่ยม (2565) ได้ศึกษา การพัฒนาตัวชี้วัดสมรรถนะความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา สาขาวิชาการศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต การวิจัยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างตัวชี้วัดด้านความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาศาสาวิชาการศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต 2) เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาศาสาวิชาการศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต เก็บข้อมูลกับนักศึกษาศาสาวิชาการศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต จำนวน 310 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ประกอบด้วย แบบประเมินสมรรถนะตัวชี้วัดความคิดสร้างสรรค์ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำแนกเป็น 20 ตัวชี้วัด วิเคราะห์ข้อมูลโดยการแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ และวิเคราะห์องค์ประกอบโดยใช้การวิเคราะห์เชิงสำรวจ (Exploratory Factor Analysis: EFA) ผลการวิจัย พบว่า องค์ประกอบและตัวชี้วัดด้านความคิดสร้างสรรค์ มี 3 องค์ประกอบ 20 ตัวชี้วัด ได้แก่ องค์ประกอบที่ 1 ด้านการคิดสั้นไหล มีตัวชี้วัด 1) ความสามารถในการใช้วลีหรือประโยคและนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็ว เพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ 2) ความสามารถในการใช้ถ้อยคำเพื่อสื่อสารอย่างคล่องแคล่ว 3) ความสามารถที่จะคิดในสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด 4) ความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันได้มากที่สุด 5) ความคล่องในการคิดที่มีความสำคัญต่อการแก้ปัญหา 6) ความสามารถในการใช้หมวดหมู่ความคิด 7) ความสามารถคิดตัดแปลงจากสิ่งหนึ่งไปเป็นหลายสิ่งได้ 8) ความสามารถในการปรับความคิดในสถานการณ์ต่าง ๆ องค์ประกอบที่ 2 ด้านการคิดหลายแง่มุม มีตัวชี้วัด 1) ความสามารถในการคิดพิจารณารายละเอียดในสิ่งที่ผู้อื่นมองข้าม 2) ความสามารถในการเชื่อมโยง สัมพันธ์สิ่งต่าง ๆ อย่างมีความหมาย 3) มีจินตนาการ ไม่ใช่คิดเพียงอย่างเดียว แต่จำเป็นต้องคิดสร้างประดิษฐ์ และหาทางทำ

ให้เกิดผลงาน 4) มีความกล้าคิด กล้าลอง เพื่อทดลองความคิดของตน 5) ความสามารถขยายความคิดหลักให้ได้ความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้น 6) ความสามารถในการสร้างผลงานที่มีความแปลกใหม่ให้สำเร็จ องค์ประกอบที่ 3 ด้านการคิดสิ่งใหม่ ๆ มีตัวชี้วัด 1) มีความคิดที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม 2) มีความคิดที่แปลกใหม่และต่างไปจากความคิดธรรมดา 3) ความสามารถนำความรู้เดิมมาคิดดัดแปลง และประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น 4) ความสามารถในการคิดหลากหลายทิศทางให้เกิดประโยชน์ 5) ความสามารถที่จะพยายามคิดได้อย่างอิสระ 6) ความสามารถในการคิดได้อย่างหลากหลาย ไม่ซ้ำกัน และเมื่อวิเคราะห์ค่าน้ำหนักองค์ประกอบ พบว่า ทุกองค์ประกอบสอดคล้องกับแนวคิดและทฤษฎีการคิดสร้างสรรค์

กมลพร ทองธิยะ และคณะ (2552) ได้ศึกษา องค์ประกอบและตัวบ่งชี้สมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาวิชาชีพครู การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษา องค์ประกอบและตัวบ่งชี้สมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาวิชาชีพครู เก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้และประสบการณ์ด้านการศึกษาและการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ จำนวน 17 คน โดยใช้เทคนิคเดลฟายในการเก็บข้อมูลจำนวน 3 รอบ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบวิเคราะห์เอกสาร แบบสัมภาษณ์รอบที่ 1 และแบบสอบถามแบบมาตราประเมินค่า 5 ระดับในรอบที่ 2 และรอบที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา การหาค่าสถิติบรรยายสำหรับการวิเคราะห์ฉันทามติ ได้แก่ ค่ามัธยฐาน และพิสัยระหว่างควอร์ไทล์ ผลการวิจัยพบว่า องค์ประกอบและตัวบ่งชี้สมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาวิชาชีพครู ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ มีจำนวน 47 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 1) ด้านการคิดสร้างสรรค์ 11 ตัวบ่งชี้ 2) ด้านการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ 27 ตัวบ่งชี้ และ 3) ด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่นเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ 9 ตัวบ่งชี้ ซึ่งทั้ง 47 ตัวบ่งชี้ ได้รับฉันทามติจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ โดยมีค่ามัธยฐานตั้งแต่ 4.00 ขึ้นไป และมีค่าพิสัยระหว่างควอร์ไทล์ไม่เกิน 1.00

คมกริช ภูคกงิ่ง (2560) ได้ศึกษา การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 24 โดยมีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อศึกษา องค์ประกอบ และตัวชี้วัด สมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้ของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 24 2) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และวิธีการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ ของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 24 และ 3) เพื่อสร้างโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 24 ผลการวิจัยพบว่า 1.องค์ประกอบและตัวชี้วัดสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ 30 ตัวชี้วัดคือ 1)การสร้างและพัฒนาหลักสูตรมี 5 ตัวชี้วัด 2)การออกแบบการเรียนรู้มี 6 ตัวชี้วัด 3) การจัดการเรียนรู้ ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมี 7 ตัวชี้วัด 4)การใช้และพัฒนาสื่อนวัตกรรมเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้มี 6 ตัวชี้วัดและ 5)การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

มี 6 ตัวชี้วัด 2.สภาพที่ปัจจุบันของสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับปานกลางส่วน สภาพที่พึงประสงค์สมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก และวิธีเสริมสร้างสมรรถนะมี 5 วิธี คือการประชุมปฏิบัติการ การเรียนรู้ด้วยตนเอง การสอนงาน การนิเทศ และกระบวนการที่ เลี้ยง 3.โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบของโปรแกรม 5องค์ประกอบ คือ 1)หลักการ 2)วัตถุประสงค์ 3)รูปแบบและวิธีการพัฒนา 4)เนื้อหาและสาระสำคัญประกอบด้วย 3 หน่วยการเรียนรู้ได้แก่การออกแบบการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญการวัดและ ประเมินผลการเรียนรู้ และ 5)การวัดและประเมินผลโปรแกรมส่วนรูปแบบ และวิธีการพัฒนามี 4 ขั้นตอน 1)เตรียมการ 2)พัฒนา 3)บูรณาการระหว่างปฏิบัติงาน และ 4)ประเมินผลหลังการพัฒนา

ต้องชนะ หมั่นบรรจง และคณะ (2565) ได้ศึกษา การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิง ประสบการณ์เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษา สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย การวิจัยครั้งนี้มี วัตถุประสงค์ เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย 2) เปรียบเทียบทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาสาขาวิชา การศึกษาปฐมวัยก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ 3) ศึกษาความพึงพอใจต่อการ จัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่มีต่อทักษะการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยปทุมธานี อำเภอเมือง จังหวัด ปทุมธานี ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาสื่อและของเล่นเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัย จำนวน 22 คน โดยใช้วิธี สุ่มแบบเจาะจง ระยะเวลาในการวิจัยภาคเรียนที่ 1-2 ปีการศึกษา 2563 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ แบบประเมินทักษะการเรียนรู้ก่อนและหลังการ จัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ และแบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษา ปฐมวัย ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย และค่าส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย พบว่า 1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อส่งเสริม ทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คือ AEDRCAE Model มี 5 ชั้น ได้แก่ ชั้น วิเคราะห์และรับประสบการณ์ ชั้นออกแบบและสะท้อนการเรียนรู้ ชั้นการสร้างมโนทัศน์ ชั้นการ ประยุกต์ใช้ และชั้นการประเมินผล มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และความเหมาะสมต่อการ ใช้รูปแบบการเรียนการสอนมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด 2) ทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษา สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัยหลังการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์โดยรวมมีทักษะการเรียนรู้อยู่ใน ระดับดีมาก 3) ระดับคุณภาพความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัยที่มีต่อรูปแบบ การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก

ประภาวรรณ สมุทรเผ่าจินดา (2546) ได้ศึกษา ผลการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตาม แนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานเพื่อพัฒนาสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีใน การจัดการกระบวนการเรียนรู้ ของครูประจำศูนย์การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย การ

วิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานสำหรับพัฒนาสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ของครู กศน. 2) เปรียบเทียบสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ของครู กศน. ก่อนและหลังการใช้แผนการจัดกิจกรรม 3) ศึกษาเจตคติที่มีต่อการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ของครู กศน. กลุ่มที่ศึกษา คือ ครู กศน. เขตสาทรและเขตคลองสาน กรุงเทพมหานคร ที่สมัครใจเข้าร่วม จำนวน 12 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน 2) แบบทดสอบความรู้การใช้เทคโนโลยีสร้างสื่อการเรียนรู้ 3) แบบประเมินความสามารถการใช้เทคโนโลยีสร้างสื่อการเรียนรู้ 4) แบบวัดเจตคติที่มีต่อการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และคะแนนความแตกต่างระหว่างก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม ผลการวิจัย 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน 2) ครู กศน. มีคะแนนสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้หลังการใช้แผนการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการใช้แผนการจัดกิจกรรมฯ โดยมีคะแนนความแตกต่างระหว่างก่อนและหลังการใช้แผนการจัดกิจกรรมสูงขึ้น และ 3) ครู กศน. มีเจตคติต่อการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้อยู่ในระดับมา

Jennifer Kelly (2015) ได้ศึกษา การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของครูชนบทโดยอาศัยความร่วมมือจากชุมชน ในบริติชโคลัมเบีย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของครูชนบทโดยอาศัยความร่วมมือจากชุมชนในบริติชโคลัมเบีย ผลการวิจัย พบว่า เมื่อชุมชนและครูชนบทมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ความรู้ซึ่งกันและกัน ทำให้ครู มีความรู้ ความเข้าใจในบริบทและความต้องการของชุมชน ส่งผลให้ครูสามารถออกแบบการเรียนรู้โดยอาศัยชุมชนเป็นแหล่งเรียนรู้ ทำให้นักเรียนมีผลการเรียนที่ดีขึ้นเพราะการเรียนรู้จากสิ่งที่ชุมชนของนักเรียนมีอยู่

Rossella Santagata (2016) ได้ศึกษา ความสามารถของครู ประถมศึกษาในการสอนคณิตศาสตร์ของสหรัฐอเมริกาและการพัฒนาการตั้งแต่เป็นครูฝึกสอนจนถึงการเป็นครูอย่างเต็มตัว โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาการผลิตครูของมหาวิทยาลัยในช่วงระยะเวลา 2 ปีแรก โดยข้อมูลมาจากกรณีศึกษาระยะยาวสามรายการ และรวมถึงการสำรวจการวิเคราะห์วิดีโอสังเกตการณ์ในชั้นเรียน และสัมภาษณ์เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ของครูและการทำงานตลอดทั้งวัน การออกแบบการศึกษาแบบหลายกรณีใช้เพื่อตรวจสอบกระบวนการรับรู้ การตีความ และการตัดสินใจในความเห็นของผู้เข้าร่วมเกี่ยวกับวิดีโอคลิปของการจัดการเรียนรู้ และการสะท้อนความเห็นเกี่ยวกับการสอนของตนเอง ผลการวิจัย พบว่า กระบวนการสำคัญที่จะทำให้ครูมีความสามารถ และมีความคิดสร้างสรรค์ในการจัดการเรียนรู้ คือ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันระหว่างครูด้วยกัน และการดูหรือศึกษาการ

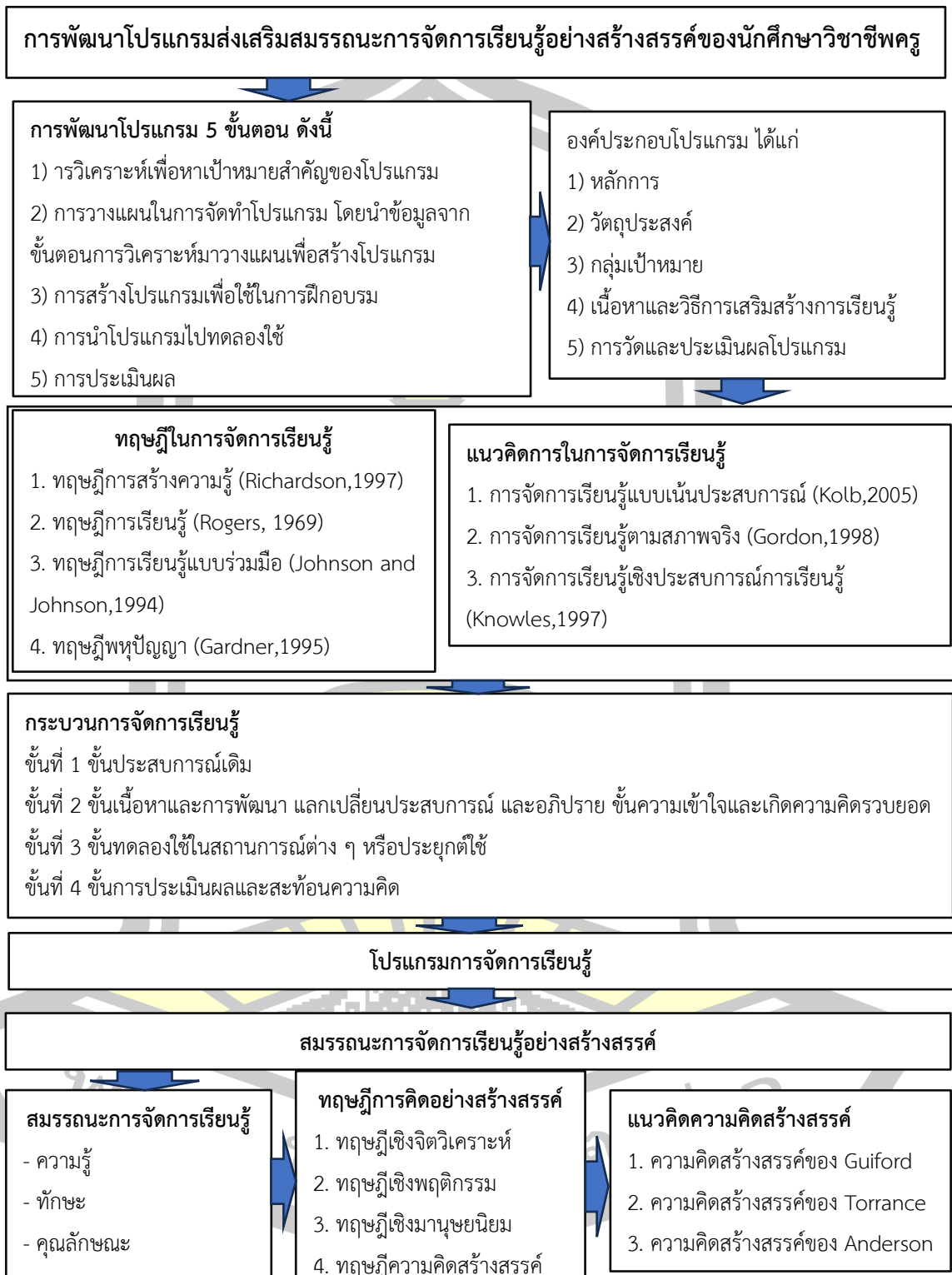
เรียนการสอนของครูคนอื่น ๆ ในการพัฒนาตนเอง ซึ่งสิ่งเหล่านี้ส่งผลให้ครูมีความสามารถในการจัดกาเรียนรู้มากขึ้น

Patil, et al., (2020) ได้ศึกษา การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้จากประสบการณ์ตามกรณีในระดับหลักสูตรในมหาวิทยาลัยระดับภูมิภาค: ภาพสะท้อนกระบวนการพัฒนา พบว่า โมเดล Federation University ในโปรแกรมชุมชนและบริการมนุษย์ระดับปริญญาตรีที่มหาวิทยาลัยระดับภูมิภาค โดยมีลำดับขั้นการสอน 4 ขั้น ดังนี้ ขั้นที่ 1 การเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เชื่อมโยงเข้ากับความรู้และความเชื่อ ขั้นที่ 2 การนำฐานประสบการณ์ที่เป็นเอกลักษณ์มาสู่สถานการณ์การสอน ขั้นที่ 3 การนำประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมมาสังเกต ทบทวน ไตร่ตรอง วิเคราะห์ และนำไปใช้ในสถานการณ์ในโลกแห่งความจริง ขั้นที่ 4 องค์ความรู้ที่จะนำมาปรับปรุงแก้ไข (ประเมิน) แสดงให้เห็นว่าการเปลี่ยนไปสู่การเรียนรู้จากประสบการณ์ช่วยให้สอดคล้องกับการเรียนรู้แบบตัวต่อตัวและแบบออนไลน์ได้ดีขึ้นอย่างไร แนะนำว่าการเรียนรู้จากประสบการณ์ตามกรณีมีความเกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ต่อการบริการมนุษย์/การศึกษางานสังคมสงเคราะห์ เนื่องจากเน้นไปที่การเชื่อมโยงทฤษฎีและแนวทางปฏิบัติ และเปิดโอกาสให้ผู้สำเร็จการศึกษาได้ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพในสภาพแวดล้อมที่ซับซ้อนและสิ้นไหลและภาคส่วนที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

กล่าวสรุปได้ว่า จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศพบว่าส่วนใหญ่จะพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้และพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ของนักศึกษา ทำให้การเรียนรู้ของนักศึกษา ซึ่งถือว่ามีสำคัญและเป็นแนวทางต่อการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู และเป็นแนวทางต่อการพัฒนาเครื่องมือการวิจัยสำหรับนำไปใช้พัฒนาผู้เรียนให้เกิดสมรรถนะการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ดังนั้นผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาใช้เป็นกรอบแนวคิดการวิจัยสำหรับการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ดังภาพประกอบ 4



กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพประกอบ 4 กรอบแนวคิดการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

บทที่ 3

การดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research & Development) มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู มีการดำเนินการวิจัย 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ได้แก่

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาองค์ประกอบ และตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ วิธีการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู

ระยะที่ 2 พัฒนาโปรแกรม

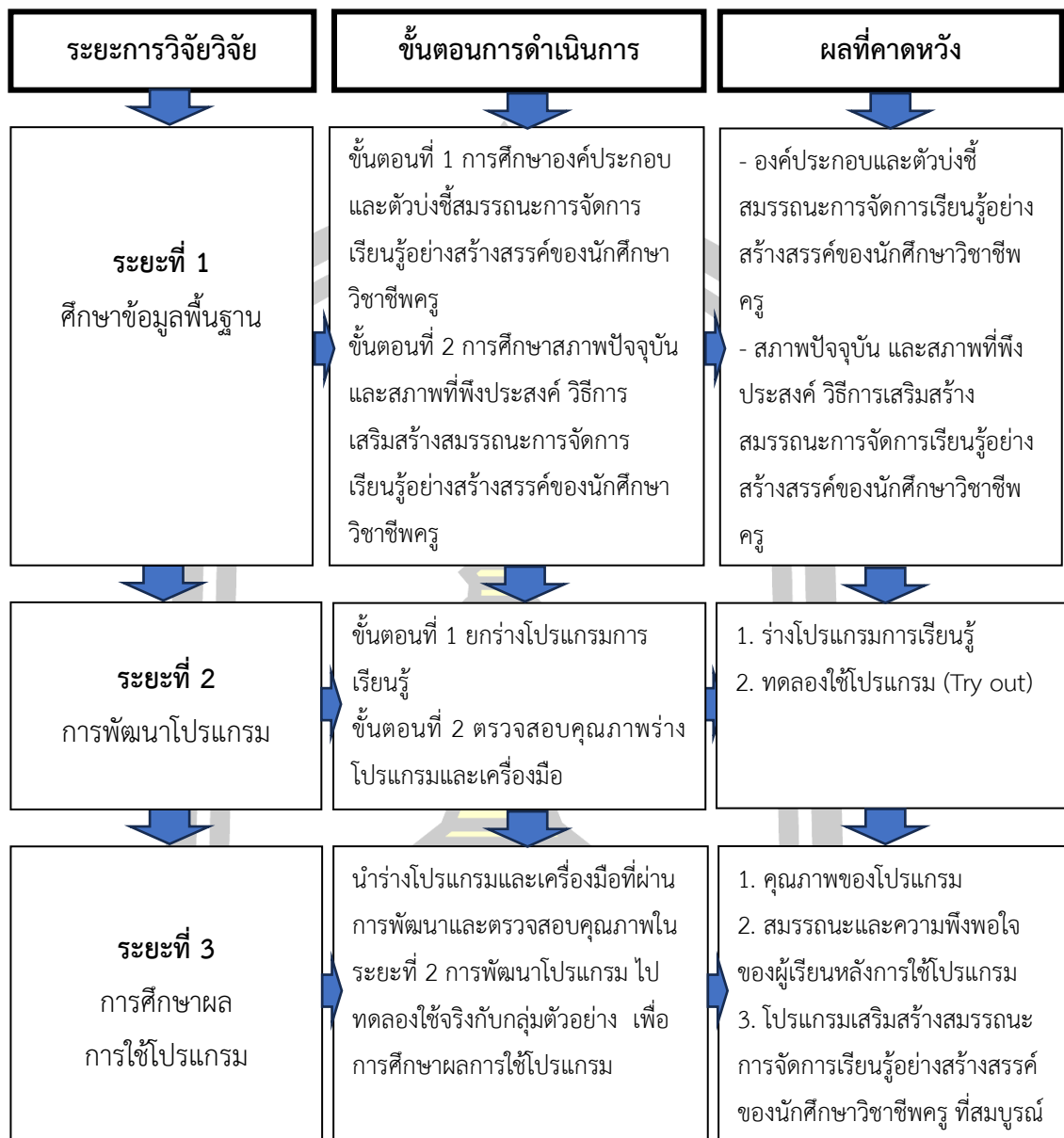
ขั้นตอนที่ 1 ยกร่างโปรแกรม และประเมินโปรแกรม

ขั้นตอนที่ 2 ทดลองใช้โปรแกรม

ระยะที่ 3 การศึกษาผลการใช้โปรแกรม

การศึกษาผลการใช้โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู

พหุ ประถมศึกษา



ภาพประกอบ 5 การวิจัยและพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู



ระยะที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน

การศึกษาข้อมูลที่เป็นสำหรับการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้
อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาองค์ประกอบ และตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้
อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู มีขั้นตอนดำเนินการ ดังนี้

1.1 ความมุ่งหมายของการศึกษา

เพื่อให้ทราบถึงองค์ประกอบ และตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้
อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

1.2 วิธีการศึกษา

1.2.1 วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร บทความและงานวิจัยที่
เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบ และตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้
อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู แล้วนำมาสรุป

1.2.2 นำข้อมูลองค์ประกอบ และตัวบ่งชี้สมรรถนะ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์ตรวจสอบความเหมาะสม แล้วนำข้อเสนอแนะไปพิจารณาปรับปรุงแก้ไข

1.2.3 ประเมินตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ความตรงเชิงโครงสร้างโดย
ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน

1.2.4 ประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบ และตัวบ่งชี้สมรรถนะ
การจัดการเรียนรู้
อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู โดยการประเมินอิงผู้เชี่ยวชาญ
(connoisseurship) ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน

1.3 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ได้แก่

1.3.1 ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง คัดเลือกจาก
ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบการจัดการเรียนรู้
อย่างสร้างสรรค์ ที่มีประสบการณ์ไม่น้อยกว่า
5 ปี ได้แก่

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อาจารย์โสภิตา ไครกโนนกรอก อาจารย์ประจำ
สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วรรัตน์ ฐุมลลา อาจารย์ประจำสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

3. นางสาวหทัยนุช บุญเพลิง ศึกษานิเทศก์ วิทยฐานะศึกษานิเทศชำนาญการ
พิเศษ (กลุ่มปฐมวัย) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยภูมิเขต 1

1.3.2 ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง คัดเลือกจากผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร การวัดและประเมินผล และออกแบบการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ที่มีประสบการณ์ไม่น้อยกว่า 5 ปี ดังนี้

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จิตติวรดา พลเยี่ยม คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิทยา วรพันธุ์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทิดศักดิ์ สุพันธ์ คณะครุศาสตร์และการพัฒนา มนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เทิน สีนวน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุชาดา หวังสิทธิเดช คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ผู้เชี่ยวชาญด้านวิจัยและพัฒนาหลักสูตร

1.4 เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

1.4.1 ข้อมูลองค์ประกอบ และตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครูจากการสังเคราะห์เอกสาร

1.4.2 แบบประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวบ่งชี้ของสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

1.5 วิธีการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1.5.1 ข้อมูลองค์ประกอบ และตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครูจากการสังเคราะห์เอกสาร มีขั้นตอนดำเนินการ ดังนี้

1. ศึกษาองค์ประกอบและตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู จากแนวคิด ทฤษฎี และแหล่งข้อมูลต่าง ๆ

2. วิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ประกอบ และตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

3. นำข้อมูลที่ได้จากวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ประกอบ และตัวบ่งชี้สมรรถนะ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความเหมาะสม

3. นำข้อมูลองค์ประกอบ และตัวบ่งชี้สมรรถนะ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญประเมินตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ความตรงเชิงโครงสร้าง ผลการประเมิน พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.60 -1.00 นำข้อมูลเพื่อใช้เป็นกรอบในการสร้างแบบประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

1.5.2 การสร้างแบบประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู มีขั้นตอนดำเนินการ ดังนี้

1. นำข้อมูลองค์ประกอบ และตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู เพื่อใช้เป็นกรอบเนื้อหาในการสร้างแบบประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบ และตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของ ลิกเคอร์ท (Likert) มีความหมาย ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง เหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง เหมาะสมอยู่ในระดับมาก

ระดับ 3 หมายถึง เหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง เหมาะสมอยู่ในระดับน้อย

ระดับ 1 หมายถึง เหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

โดยมีเกณฑ์ในการแปลความหมายของค่าคะแนนเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

2. นำร่างแบบประเมินความเหมาะสม เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบความเหมาะสมของแบบประเมิน แล้วนำข้อเสนอแนะที่ได้ไปพิจารณาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ตรวจสอบความสอดคล้องของข้อความคำถาม และภาษาที่ใช้ ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินโดยผู้วิจัยได้มีการเพิ่มเติมประเด็นในการประเมินให้มีความครอบคลุมเพิ่มมากขึ้น

3. นำแบบประเมินความเหมาะสม เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อพิจารณาข้อความคำถามที่ใช้ในการประเมินและตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ ผลการประเมิน พบว่า ข้อคำถามที่สร้างขึ้น มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.60 -1.00 ผู้วิจัยมีการปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินตามคำแนะนำในบางประเด็น ได้แก่ การใช้ภาษาให้เหมาะสมและเพิ่มเติมประเด็นให้ครอบคลุมมากขึ้น

4. จัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปเก็บข้อมูลต่อไป

1.6 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1.6.1 ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีหนังสือแต่งตั้งผู้ทรงคุณวุฒิขอความร่วมมือในการยืนยันความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

1.6.2 นำแบบประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู เสนอผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อยืนยันองค์ประกอบและตัวชี้วัด

1.7 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1.7.1 การวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ การวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ผู้วิจัยประยุกต์ใช้วิธีการหาดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of Item Objective Congruence) โดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2554) ดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{n}$$

เมื่อ **IOC** แทน ค่าดัชนีความสอดคล้อง

$\sum R$ แทน ผลรวมความเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ

n แทน จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิ

1.7.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมิน

1. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบประเมิน โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย (Mean) เป็นรายข้อโดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2554)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ \bar{x} แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

n แทน จำนวนข้อแบบสอบถามทั้งหมด

2. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบประเมิน โดยการคำนวณส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เป็นรายข้อโดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2554)

$$S.D. = \frac{n\sqrt{\sum x^2 - (\sum x)^2}}{n(n-1)}$$

เมื่อ **S.D.** แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum x^2$ แทน ผลรวมของกำลังสองของคะแนนแต่ละตัว

$(\sum x)^2$ แทน กำลังสองของผลรวมคะแนนแต่ละตัว

n แทน จำนวนข้อแบบสอบถามทั้งหมด

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ วิธีการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู มีขั้นตอนดำเนินการ ดังนี้

2.1 ความมุ่งหมายของการศึกษา

เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ วิธีการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

2.2 วิธีการศึกษา

2.2.1 ศึกษาเอกสารงานวิจัย แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และนำข้อมูลในขั้นตอนที่ 1 มาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการการศึกษาสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ วิธีการเสริมสร้าง สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

2.2.2 สร้างแบบสอบถามสภาพสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ วิธีการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล

2.2.3 วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ วิธีการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

2.3 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ได้แก่

2.3.1 อาจารย์ในสังกัดคณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ จำนวน 20 คน ใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) คัดเลือกจากผู้ที่มีประสบการณ์จัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ไม่น้อยกว่า 5 ปี

2.3.2 นักศึกษาวิชาชีพครู คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ จำนวน 100 คน ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) คัดเลือกจากนักศึกษาชั้นปีที่ 2 ถึงชั้นปีที่ 4

2.4 เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

แบบสอบถามสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ วิธีการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

2.5 วิธีการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

2.5.1 ศึกษาเอกสารงานวิจัย แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องการส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู นำข้อมูลในขั้นตอนที่ 1 มาเป็นข้อมูลพื้นฐาน

2.5.2 วิเคราะห์ประเด็นที่สำคัญเกี่ยวกับสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ วิธีการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู เพื่อใช้เป็นกรอบในการสร้างแบบสอบถาม

2.5.3 สร้างแบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ วิธีการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาวิชาชีพครู เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุดมาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุดตามกรอบเนื้อหาที่กำหนด โดยเครื่องมือที่ใช้ในการสอบถามความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง แบ่งออกเป็น 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 แบบสอบถามแบบตรวจสอบรายการ สอบถามเกี่ยวกับสภาพส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถามในเรื่อง เพศ อายุ สาขาวิชา สถานะอาจารย์/นักศึกษา และข้อมูลพื้นฐาน เป็นแบบเลือกตอบที่กำหนดไว้ให้เป็นตัวเลือก

ตอนที่ 2 แบบสอบถามสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ วิธีการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ซึ่งสร้างสรรคของนักศึกษาวิชาชีพครู โดยมีการกำหนดเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของซึ่งมีความหมาย มีความหมาย ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มีสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์มากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์มาก

ระดับ 3 หมายถึง มีสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์น้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์น้อยที่สุด

โดยมีเกณฑ์ในการแปลความหมายของค่าคะแนนเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
4.51–5.00	มีสภาพปัจจุบัน/มีสภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับมากที่สุด
3.51–4.50	มีสภาพปัจจุบัน/มีสภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับมาก
2.51–3.50	มีสภาพปัจจุบัน/มีสภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับปานกลาง
1.51–2.50	มีสภาพปัจจุบัน/มีสภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับน้อย
1.00–1.50	มีสภาพปัจจุบัน/มีสภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับน้อยที่สุด

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะแนวทางการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้
อย่างสร้างสรรค์

2.5.4 นำแบบสอบถาม เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความเหมาะสมของแบบสอบถาม ตรวจสอบความสอดคล้องของข้อความ และภาษาที่ใช้ ปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถาม โดยผู้วิจัยได้มีการเพิ่มประเด็นในแบบสอบถามให้มีความครอบคลุมเพิ่มมากขึ้น

2.5.5 นำแบบสอบถาม เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม เพื่อพิจารณาขอคำถามที่ใช้ในการประเมินและตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ ผลการประเมิน พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.60 -1.00 ผู้วิจัยมีการปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินตามคำแนะนำในบางประเด็น ได้แก่ การใช้ภาษาให้เหมาะสม และเพิ่มประเด็นให้ครอบคลุมมากขึ้น

2.5.6 จัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปเก็บข้อมูลต่อไป

2.6 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.6.1 ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีหนังสือขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อทำวิทยานิพนธ์จากคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

2.6.2 ผู้วิจัยส่งแบบสอบถาม พร้อมหนังสือขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลและขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ตอบแบบสอบถามส่งกลับมายังผู้วิจัย

2.7 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

2.7.1 การวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ การวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ผู้วิจัยประยุกต์ใช้วิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of Item Objective Congruence) (บุญชม ศรีสะอาด, 2554)

2.7.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมิน โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (บุญชม ศรีสะอาด, 2554)

ระยะที่ 2 การพัฒนาโปรแกรม

การนำข้อมูลจากระยะที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน นำมาพัฒนาร่างโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ยกร่างโปรแกรม และประเมินโปรแกรม มีขั้นตอนดำเนินการ ดังนี้

1.1 ความมุ่งหมายของการศึกษา

เพื่อพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

1.2 วิธีการศึกษา

1.2.1 นำข้อมูลที่ได้จากระยะที่ 1 และการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ มาพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

1.2.2 ร่างโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

1.2.3 ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน

1.2.4 ประเมินความเหมาะสมของร่างโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาวิชาชีพครู โดยการประเมินอิงผู้เชี่ยวชาญจากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน

1.3 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ได้แก่

1.3.1 ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา แบบทดสอบและแบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง คัดเลือกจากผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ที่มีประสบการณ์ไม่น้อยกว่า 5 ปี

1.3.2 ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน เพื่อรับรองความเหมาะสมของโปรแกรม ส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ที่ได้จากการศึกษา เอกสาร ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง คัดเลือกจากผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการวิจัยและพัฒนา หลักสูตร การวัดและประเมินผล และออกแบบการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ที่มีประสบการณ์ไม่น้อยกว่า 5 ปี

1.4 เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

1.4.1 แบบประเมินคุณภาพของโปรแกรม

1.4.2 ร่างโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

1.5 วิธีการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1.5.1 การสร้างแบบประเมินความเหมาะสมของโปรแกรม มีขั้นตอนดำเนินการ ดังนี้

1. กำหนดกรอบประเด็นที่จะประเมิน โดยวิเคราะห์จากองค์ประกอบของโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

2. สร้างแบบประเมินความเหมาะสมของโปรแกรม ให้ข้อคำถามครอบคลุมความเป็นประโยชน์ ความเป็นไปได้ ความเหมาะสมและความถูกต้องของโปรแกรม โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของ ลิเคอร์ท (Likert) มีความหมาย ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง เหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง เหมาะสมอยู่ในระดับมาก

ระดับ 3 หมายถึง เหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง เหมาะสมอยู่ในระดับน้อย

ระดับ 1 หมายถึง เหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

โดยมีเกณฑ์ในการแปลความหมายของค่าคะแนนเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

3. นำแบบประเมินความเหมาะสมของโปรแกรม เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์ตรวจสอบความเหมาะสมของแบบประเมิน ตรวจสอบความสอดคล้องของข้อความ และ ภาษาที่ใช้ ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมิน โดยผู้วิจัยได้มีการเพิ่มเติมประเด็นในการประเมินให้มีความครอบคลุมเพิ่มมากขึ้น

4. นำแบบประเมินความเหมาะสมของโปรแกรม เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม เพื่อพิจารณาข้อความที่ใช้ในการประเมิน และตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ปรับปรุงแก้ไขตาม ข้อเสนอแนะ ผลการประเมินพบว่า ข้อความที่สร้างขึ้นมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.60 -1.00 ผู้วิจัยมีการปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินตามคำแนะนำในบางประเด็น ได้แก่ การใช้ภาษา ให้เหมาะสม และเพิ่มประเด็นให้ครอบคลุมมากขึ้น

5. จัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปเก็บข้อมูลต่อไป

1.5.2 การสร้างร่างโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ของนักศึกษาวิชาชีพครู มีขั้นตอนดำเนินการ ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องของการพัฒนาโปรแกรม และแนวคิด ทฤษฎี การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรม ได้แก่ ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีหลักในการสร้างการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Richardson, 1997) ได้แก่ 1) ทฤษฎีการสร้างความรู้ 2) ทฤษฎีการเรียนรู้ของโรเจอร์ส (Rogers, 1969) 3) ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Johnson & Johnson, 1994) 4) ทฤษฎีพหุปัญญา (Gardner, 1993) และได้ศึกษาแนวคิดที่ เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ได้แก่ 1)การจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์เป็นฐาน ของ 2) การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ 3) การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์การเรียนรู้ (Gordon, 1998)

2. นำข้อมูลจากการสังเคราะห์ผลการศึกษาในระยะที่ 1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ในขั้นตอนที่ 1 ผลการศึกษารอบแรก และตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์ของ นักศึกษาวิชาชีพครู ขั้นตอนที่ 2 ผลการศึกษาสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ วิธีการ เสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู เพื่อนำไปสู่การพัฒนา โปรแกรม โดยมีแนวคิดการพัฒนาโปรแกรมฯ ดังนี้ 1) การวิเคราะห์เพื่อหาเป้าหมายความสำเร็จของ โปรแกรม 2) การวางแผนในการจัดทำโปรแกรม โดยนำข้อมูลจากขั้นตอนการวิเคราะห์มาวางแผน เพื่อสร้างโปรแกรม 3) การสร้างโปรแกรม 4) การนำโปรแกรมไปทดลองใช้ 5) การประเมินผล

3. สร้างร่างโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของ นักศึกษาวิชาชีพครู ตามองค์ประกอบของการสร้างโปรแกรม มีองค์ประกอบ ดังนี้ 1)หลักการ 2)

วัตถุประสงค์ 3)กลุ่มเป้าหมายและระยะเวลา 4)เนื้อหาและวิธีการเสริมสร้างการเรียนรู้ 5)การวัดและประเมินผลโปรแกรม

ร่างโปรแกรมการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ของนักศึกษาวิชาชีพครู

1. หลักการ

โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ จัดทำขึ้นเพื่อนำไปใช้พัฒนานักศึกษาวิชาชีพครู คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ให้สามารถจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งเสริมให้นักศึกษาวิชาชีพครูสามารถนำความรู้ ความเข้าใจที่ได้จากการพัฒนาไปดำเนินการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนและเป็นการเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาวิชาชีพครูมีศักยภาพในการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

2. วัตถุประสงค์

เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้
อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

3. กลุ่มตัวอย่างและระยะเวลา

นักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์และการ
พัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่
2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 60 คน
ดำเนินการ จำนวน 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบเรียน
(4 ชั่วโมง) รวมเวลา 24 ชั่วโมง

4. หลักการและกระบวนการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นการทบทวนประสบการณ์เดิมและการเรียนรู้

(experience: E)

ขั้นที่ 2 ขั้นการออกแบบ (design: D)

ขั้นที่ 3 ขั้นการนำเสนอ (presentation :P)

ขั้นที่ 4 ขั้นการประยุกต์ใช้ (applying: A)

ขั้นที่ 5 ขั้นการประเมินผลและสะท้อน (evaluation and
reflection: ER)

วิธีการเสริมสร้างการเรียนรู้

1. การฝึกอบรม (training/workshop)
2. การสอน ชี้แนะ (coaching)
3. การศึกษาด้วยตนเอง (self-study)
4. การศึกษาเป็นกลุ่ม (group discussion)
5. การระดมสมอง (brainstorming)
6. การศึกษาดูงาน (site visiting)

5. การวัดและประเมินผลโปรแกรม

- 5.1 ประเมินความรู้ก่อน หลัง การเข้าร่วมกิจกรรม
- 5.2 ประเมินสมรรถนะผู้เข้าร่วมโปรแกรม
- 5.3 ประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโปรแกรม

ภาพประกอบ 6 ร่างโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษา
วิชาชีพครู

3. นำร่างโปรแกรม เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความ
เหมาะสมของโปรแกรม ปรับปรุงแก้ไขโปรแกรมตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

4. นำร่างโปรแกรม เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจพิจารณาความสอดคล้องของโปรแกรมฯ และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.60-1.00

5. นำร่างโปรแกรม เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน เพื่อประเมินคุณภาพของโปรแกรม โดยการประเมินอิงผู้เชี่ยวชาญ ผลการประเมิน พบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด รายละเอียดนำเสนอในบทที่ 4

6. ปรับปรุงแก้ไขโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรุ โดยผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ได้แก่ ควรปรับหลักการและกระบวนการเรียนรู้” เพื่อให้ชัดเจนและแสดงถึงรายละเอียดของขั้นตอนในมากขึ้น ผู้วิจัยได้ปรับรายละเอียดหลักการและกระบวนการเรียนรู้ จากเดิม มีหลักการและกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ขั้นที่ 1 ขั้นการทบทวนประสบการณ์เดิมและการเรียนรู้ (experience: e) ขั้นที่ 2 ขั้นการออกแบบ (design: d) ขั้นที่ 3 ขั้นการนำเสนอ (presentation :p) ขั้นที่ 4 ขั้นการประยุกต์ใช้ (applying: a) ขั้นที่ 5 ขั้นการประเมินผลและสะท้อน (evaluation and reflection: er) ปรับเปลี่ยนเป็น 4 ขั้นตอนและแสดงรายละเอียดเนื้อหาที่ต้องเรียนรู้ให้ชัดเจน ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมพร้อมประสบการณ์เดิม ขั้นที่ 2 ขั้นเนื้อหา และการพัฒนา 1 การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ 2 องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้ 3 การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ 4 การจัดกระบวนการเรียนรู้ 5 การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ 6 การวัดและประเมินผล ขั้นที่ 3 ขั้นทดลองใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ หรือประยุกต์ใช้ ขั้นที่ 4 ขั้นการประเมินผลและสะท้อนความคิด

ตาราง 3 รายละเอียดการปรับปรุงโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรุ

ฉบับร่าง	ฉบับปรับปรุง
<p>1. หลักการ โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ จัดทำขึ้นเพื่อนำไปใช้พัฒนานักศึกษาวิชาชีพรุ คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ให้สามารถจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งเสริมให้นักศึกษาวิชาชีพรุสามารถนำความรู้ ความเข้าใจที่ได้จากการพัฒนาไปดำเนินการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนและเป็นการเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาวิชาชีพรุมีศักยภาพในการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21</p>	<p>1. หลักการ โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ จัดทำขึ้นเพื่อนำไปใช้พัฒนานักศึกษาวิชาชีพรุ คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ให้สามารถจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งเสริมให้นักศึกษาวิชาชีพรุสามารถนำความรู้ ความเข้าใจที่ได้จากการพัฒนาไปดำเนินการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนและเป็นการเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาวิชาชีพรุมีศักยภาพในการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21</p>
<p>2. วัตถุประสงค์</p>	<p>2. วัตถุประสงค์</p>

ฉบับร่าง	ฉบับปรับปรุง
เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู	เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู
3. กลุ่มเป้าหมายและระยะเวลา นักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 60 คน ดำเนินการ จำนวน 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบเรียน (4 ชั่วโมง) รวมเวลา 24 ชั่วโมง	3. กลุ่มเป้าหมายและระยะเวลา นักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 60 คน ดำเนินการ จำนวน 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบเรียน (4 ชั่วโมง) รวมเวลา 24 ชั่วโมง
4. หลักการและกระบวนการเรียนรู้ ขั้นที่ 1 ขั้นการทบทวนประสบการณ์เดิมและการเรียนรู้ (experience: E) ขั้นที่ 2 ขั้นการออกแบบ (design: D) ขั้นที่ 3 ขั้นการนำเสนอ (presentation :P) ขั้นที่ 4 ขั้นการประยุกต์ใช้ (applying: A) ขั้นที่ 5 ขั้นการประเมินผลและสะท้อน (evaluation and reflection: ER)	4. หลักการและกระบวนการเรียนรู้ ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมพร้อมประสบการณ์เดิม ขั้นที่ 2 ขั้นเนื้อหา และการพัฒนา 1 การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้สร้างสรรค์ 2 องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้ 3 การออกแบบแผนการเรียนรู้สร้างสรรค์ 4 การจัดกระบวนการเรียนรู้สร้างสรรค์ 5 การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ 6 การวัดและประเมินผล ขั้นที่ 3 ขั้นทดลองใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ หรือประยุกต์ใช้ ขั้นที่ 4 ขั้นการประเมินผลและสะท้อนความคิด
วิธีการเสริมสร้างการเรียนรู้ 1. การฝึกอบรม (training/workshop) 2. การสอน ชี้แนะ (coaching) 3. การศึกษาด้วยตนเอง (self-study) 4. การศึกษาเป็นกลุ่ม (group discussion) 5. การระดมสมอง (brainstorming) 6. การศึกษาดูงาน (site visiting)	วิธีการเสริมสร้างการเรียนรู้ 1. การฝึกอบรม (training/workshop) 2. การสอน ชี้แนะ (coaching) 3. การศึกษาด้วยตนเอง (self-study) 4. การศึกษาเป็นกลุ่ม (group discussion) 5. การระดมสมอง (brainstorming) 6. การศึกษาดูงาน (site visiting)
5. การวัดและประเมินผลโปรแกรม 5.1 ประเมินความรู้ก่อน หลังเข้าร่วมกิจกรรม 5.2 ประเมินสมรรถนะผู้เข้าร่วมโปรแกรม 5.3 ประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโปรแกรม	5. การวัดและประเมินผลโปรแกรม 5.1 ประเมินความรู้ก่อน ระหว่าง หลังเข้าร่วมกิจกรรม 5.2 ประเมินสมรรถนะผู้เข้าร่วมโปรแกรม 5.3 ประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโปรแกรม

1.5.3 การสร้างคู่มือโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู มีขั้นตอนดำเนินการ ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาโปรแกรม และแนวคิด ทฤษฎี การเรียนรู้เชิงประสบการณ์

2. สร้างร่างคู่มือโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
ของนักศึกษาวิชาชีพครู ตามองค์ประกอบของการสร้างโปรแกรม มีองค์ประกอบ ดังนี้ ส่วนที่ 1 บท
นำ ส่วนที่ 2 โปรแกรมการพัฒนา ส่วนที่ 3 การดำเนินการพัฒนา ส่วนที่ 4 การวัดและประเมินผล

**ร่างคู่มือโปรแกรมการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
ของนักศึกษาวิชาชีพครู**

ส่วนประกอบตอนต้น : 1) ปกนอก 2) ปกใน 3) คำนำ 4) สารบัญ 5) บัญชีตาราง/บัญชีภาพ

ส่วนที่ 1 บทนำ

ส่วนที่ 2 โปรแกรมการพัฒนา

- 1 การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
- 2 องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้
- 3 การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
- 4 การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
- 5 การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้
- 6 การวัดและประเมินผล

ส่วนที่ 3 การดำเนินการพัฒนา

ส่วนที่ 4 การวัดและประเมินผล

1. ประเมินความรู้ก่อน หลังการเข้าร่วมกิจกรรม
2. ประเมินสมรรถนะผู้เข้าร่วมโปรแกรม
3. ประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโปรแกรม

ส่วนประกอบตอนท้าย : 1) บรรณานุกรม 2) ภาคผนวก

ภาพประกอบ 7 ร่างคู่มือการใช้โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของ
นักศึกษาวิชาชีพครู

3. นำร่างคู่มือโปรแกรม เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบ
ความเหมาะสมของคู่มือโปรแกรม และภาษาที่ใช้ ปรับปรุงแก้ไขคู่มือโปรแกรมตามคำแนะนำของ
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

4. นำร่างคู่มือโปรแกรม เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจ
พิจารณาความสอดคล้องของคู่มือโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของ

นักศึกษาวิชาชีพครู แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

5. นำเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน เพื่อประเมินความเหมาะสม โดยการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ ผลการประเมิน พบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด รายละเอียดนำเสนอในบทที่ 4

6. ปรับปรุงแก้ไขคู่มือโปรแกรม ในส่วนที่ 3 การดำเนินการพัฒนา โดยปรับเพิ่มกิจกรรมในการศึกษาดูงาน จากเดิม 4 ชั่วโมง ปรับเป็น 6 ชั่วโมงเพื่อให้นักศึกษาเกิดประสบการณ์ตรงในสถานศึกษา

1.6 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1.6.1 ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีหนังสือขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อทำวิทยานิพนธ์จากคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย

1.6.2 ผู้วิจัยส่งแบบประเมิน พร้อมหนังสือขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลและขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ตอบแบบประเมินส่งกลับมายังผู้วิจัย

1.7. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1.7.1 การวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ การวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ผู้วิจัยประยุกต์ใช้วิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of Item Objective Congruence) (บุญชม ศรีสะอาด, 2554)

1.7.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมิน โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (บุญชม ศรีสะอาด, 2554)

ขั้นตอนที่ 2 ทดลองใช้โปรแกรม มีขั้นตอนดำเนินการ ดังนี้

2.1 ความมุ่งหมายของการศึกษา

เพื่อตรวจสอบคุณภาพโปรแกรมและเครื่องมือวิจัย และปรับปรุงแก้ไขให้มีความสมบูรณ์

2.2 วิธีการศึกษา

2.2.1 ทดลองใช้โปรแกรม โดยนำโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู คู่มือการใช้โปรแกรม และเครื่องมือการใช้ ประกอบไปด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบวัดสมรรถนะ 3) แบบประเมินสมรรถนะ 4) แบบประเมินความพึงพอใจ ที่สร้างขึ้น ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 60 คน จำนวน 1 แผน จำนวน 8 ชั่วโมง ใช้ระยะเวลา 1 สัปดาห์ ระหว่างวันที่ 11-15 พฤศจิกายน 2567

2.2.2 ปรับปรุง แก้ไขโปรแกรมฯ คู่มือการใช้โปรแกรมฯ และเครื่องมือการใช้ ให้มีความเหมาะสมและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

2.3 กลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 60 คน เพื่อใช้ในการทดลองใช้โปรแกรม ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง คัดเลือกจากสาขา ที่มีรายละเอียดวิชาการจัดการเรียนรู้ใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมาย และไม่เป็นกลุ่มเป้าหมายการวิจัยใน ระยะที่ 3

2.4 เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

2.4.1 โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษา วิชาชีพรู

2.4.2 คู่มือการใช้โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ของนักศึกษาวิชาชีพรู

2.4.3 แบบทดสอบความรู้ในการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

2.4.4 แบบประเมินทักษะและคุณลักษณะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

2.4.5 แบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้โปรแกรมฯ

2.5 วิธีการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

2.5.1 โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษา วิชาชีพรู มีขั้นตอนดำเนินการ ดังนี้

1. จัดพิมพ์ร่างโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ของนักศึกษาวิชาชีพรู แล้วนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน ประเมินความเหมาะสมของ โปรแกรมฯ ผลการประเมินนำเสนอในบทที่ 4

2. ปรับปรุงแก้ไขร่างโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู ก่อนการนำไปใช้

2.5.2 คู่มือการใช้โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ ของนักศึกษาวิชาชีพรู

1. จัดพิมพ์ร่างคู่มือการใช้โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู แล้วนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน ประเมินความเหมาะสม ของคู่มือการใช้โปรแกรมฯ ผลการประเมินนำเสนอในบทที่ 4

2. ปรับปรุงแก้ไขร่างคู่มือการใช้โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู ก่อนการนำไปใช้

2.5.3 การสร้างแบบทดสอบความรู้ในการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีขั้นตอนดำเนินการ ดังนี้

1. ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบ และเอกสารเกี่ยวกับการวัดผลประเมินผล (Guilford, 1950; ประโยชน์ คล้ายลักษณ์, 2556)

2. ศึกษาองค์ประกอบและตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ แล้วนำมาจัดทำแผนผังการสร้างข้อสอบให้ครอบคลุมตามองค์ประกอบและตัวบ่งชี้สมรรถนะ

3. สร้างแบบทดสอบความรู้การจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ จำนวน 40 ข้อ แผนผังการสร้างข้อสอบเป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ในแต่ละข้อมีคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว ตอบถูกในแต่ละข้อได้ 1 คะแนน ถ้าตอบผิดในแต่ละข้อได้ 0 คะแนน

4. นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้น เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความถูกต้องในเบื้องต้น แล้วนำมาปรับแก้ไข และเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา โดยหาดัชนีความสอดคล้องและคัดเลือกเฉพาะข้อที่มีค่าตั้งแต่ 0.60 ขึ้นไป โดยมีข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 52 ข้อ

5. นำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพไปทดลองใช้กับ นักศึกษา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 60 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง นำผลที่ได้มาวิเคราะห์ค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) ตั้งแต่ 0.20 - 0.80 ขึ้นไปถือว่าใช้ได้ ผลการวิเคราะห์พบว่า แบบทดสอบความรู้ จำนวน 40 ข้อ มีค่าความ ยาก (p) ตั้งแต่ 0.43 - 0.86 และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) ตั้งแต่ 0.00 - 0.52 จากนั้นทำการ คัดเลือกแบบทดสอบความรู้ไว้ จำนวน 30 ข้อ ที่มีค่าความยาก (p) ตั้งแต่ 0.43 - 0.86 และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) ตั้งแต่ 0.29 - 0.57 (ดังภาคผนวก ค ตาราง 33) นำแบบทดสอบความรู้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ โดยใช้สูตรคำนวณของโลเวท (Lovett Method) พบว่า ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.82

7. จัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปเก็บข้อมูลต่อไป

2.5.4 การสร้างแบบประเมินทักษะและคุณลักษณะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีขั้นตอนดำเนินการ ดังนี้

1. ศึกษาทฤษฎี นิยามเชิงปฏิบัติการและกำหนดพฤติกรรมที่ต้องการในการสร้างแบบประเมิน

2. สร้างแบบประเมินทักษะและคุณลักษณะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ โดยแบ่งเป็น 6 ด้าน คือ การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้ การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล โดยใช้มาตราส่วน
ประมาณค่า 5 ระดับของ ลิเคอร์ท (Likert) มีความหมาย ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง เหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง เหมาะสมอยู่ในระดับมาก

ระดับ 3 หมายถึง เหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง เหมาะสมอยู่ในระดับน้อย

ระดับ 1 หมายถึง เหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

โดยมีเกณฑ์ในการแปลความหมายของค่าคะแนนเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

3. นำแบบประเมินทักษะและคุณลักษณะ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

4. นำแบบประเมินทักษะและคุณลักษณะ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน
เพื่อประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ปรับปรุงแบบประเมิน
สมรรถนะตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงแบบประเมินในส่วนที่เป็นข้อ
คำถามที่กำหนดพฤติกรรมที่ยังไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหาที่ใช้ในการประเมิน พบว่า มีค่า
ดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.60-1.00

5. จัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปเก็บข้อมูลต่อไป

2.5.5 การสร้างแบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะ
การจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู มีขั้นตอนดำเนินการ ดังนี้

1. ศึกษาเอกสาร และแนวคิดความพึงพอใจ และวิธีการสร้างแบบวัดความพึง
พอใจ

2. วิเคราะห์ประเด็นที่เกี่ยวข้องในการสร้างประเมินความพึงพอใจ

3. สร้างแบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการ
จัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของ
ลิเคอร์ท (Likert) มีความหมาย ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง เหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง เหมาะสมอยู่ในระดับมาก

ระดับ 3 หมายถึง เหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง เหมาะสมอยู่ในระดับน้อย

ระดับ 1 หมายถึง เหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

โดยมีเกณฑ์ในการแปลความหมายของค่าคะแนนเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

4. นำแบบประเมินความพึงพอใจ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

5. นำแบบประเมินความพึงพอใจ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ปรับปรุงประเมินความพึงพอใจตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงแบบประเมินในส่วนที่เป็นข้อคำถามที่กำหนดพฤติกรรมที่ยังไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหาที่ใช้ในการประเมินความพึงพอใจพบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 ทุกข้อ

1.5.7 จัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปเก็บข้อมูลต่อไป

2.6 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.6.1 ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีหนังสือขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อทำวิทยานิพนธ์จากคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

2.6.2 ผู้วิจัยทดลองใช้โปรแกรมกับกลุ่มเป้าหมาย ที่ไม่เป็นกลุ่มเป้าหมายการวิจัยในระยะที่ 3 และทำการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.7 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

2.7.1 การวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ การวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ผู้วิจัยประยุกต์ใช้วิธีการหาดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of Item Objective Congruence) (บุญชม ศรีสะอาด, 2554)

2.7.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมิน โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (บุญชม ศรีสะอาด, 2554)

2.7.3 การวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (difficulty: p) ของแบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจการออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ โดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2554) ดังนี้

$$p = \frac{R_H + R_L}{N_H + N_L}$$

เมื่อ	P	แทน	ค่าความยากของข้อสอบ
	R _H	แทน	จำนวนคนในกลุ่มสูงที่ตอบถูก
	R _L	แทน	จำนวนคนในกลุ่มต่ำที่ตอบถูก
	N _H	แทน	จำนวนคนทั้งหมดในกลุ่มสูง
	N _L	แทน	จำนวนคนทั้งหมดในกลุ่มต่ำ

2.7.4 การวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนก (discrimination: r) ของ

แบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจ โดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2554) ดังนี้

$$r = \frac{R_H + R_L}{N_H}$$

เมื่อ	r	แทน	ค่าความยากของข้อสอบ
	R _H	แทน	จำนวนคนในกลุ่มสูงที่ตอบถูก
	R _L	แทน	จำนวนคนในกลุ่มต่ำที่ตอบถูก
	N _H	แทน	จำนวนคนทั้งหมดในกลุ่มสูง

2.7.5 การหาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับของแบบทดสอบวัดความรู้ ใช้สูตร

ของโลเวท (Lovett Method) ดังนี้ (คณาจารย์ภาควิชาวิจัยและพัฒนาศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2564)

$$\text{เมื่อ } r_{cc} = 1 - \frac{K \sum X_i - \sum X_i^2}{(K-1) \sum (X_i - C)^2} \text{ ของข้อสอบ}$$

	K	แทน	จำนวนข้อสอบ
	X _i	แทน	คะแนนของแต่ละคน
	C	แทน	คะแนนเกณฑ์หรือจุดตัดของแบบทดสอบ

ระยะที่ 3 การศึกษาผลการใช้โปรแกรม

การนำร่างโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครูและเครื่องมือวิจัยที่ผ่านการพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพในระยะที่ 2 การพัฒนาโปรแกรม

นำไปทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อศึกษาผลการใช้โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้
อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

3.1 ความมุ่งหมายของการศึกษา

3.1.1 เพื่อศึกษาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

3.1.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้โปรแกรมการเสริมสร้างสรรคสมรรถนะการ
จัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.2.1 ประชากร คือ นักศึกษาวิชาชีพครู คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์
มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 2,398 คน

3.2.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัยชั้นปีที่ 2 คณะครุ
ศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ จำนวน 60 คน โดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม
(cluster random sampling) ด้วยวิธีการจับสลากใช้สาขาเป็นหน่วยสุ่ม

3.3 เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

3.3.1 โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษา
วิชาชีพครู

3.3.2 คู่มือการใช้โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของ
นักศึกษาวิชาชีพครู

3.3.3 แบบวัดสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ได้แก่

1) แบบทดสอบความรู้ในการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ใช้สำหรับวัดความ
เข้าใจเกี่ยวกับการวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้สร้างสรรค์ การจัดการกระบวนการเรียนรู้อย่าง
สร้างสรรค์ มุ่งองค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้ การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ การ
วัดและประเมินผล แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

2) แบบประเมินทักษะและคุณลักษณะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ใช้
สำหรับวัดความสามารถในการออกแบบแผนการเรียนรู้สร้างสรรค์ และพฤติกรรมแสดงออก
ของนักศึกษาครูที่พึงประสงค์ ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สร้างสรรค์ โดยกำหนดเกณฑ์
คุณภาพการให้คะแนนแบบ Rubric scores 5 ระดับ

3.3.5 แบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้โปรแกรมฯ ใช้สำหรับวัดความพึงพอใจ
ต่อการใช้โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู โดย
กำหนดเกณฑ์คุณภาพการให้คะแนนแบบ Rubric scores 5 ระดับ

3.4 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ การทดลองใช้เพื่อประเมินผลของโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ที่พัฒนาขึ้นนั้น ผู้วิจัยใช้แบบแผนการทดลองแบบ One-group pretest-posttest design ดังนี้

ตาราง 4 แผนการทดลอง

n	Pre	Test	Post
60	E ₁	X	E ₂
เมื่อ	E ₁	แทน โปรแกรมฯ	แทน โปรแกรมฯ
	X	แทน โปรแกรมฯ	แทน โปรแกรมฯ
	E ₂	แทน โปรแกรมฯ	แทน โปรแกรมฯ
	n	แทน จำนวนกลุ่มเป้าหมาย	แทน จำนวนกลุ่มเป้าหมาย

3.5 วิธีการดำเนินการ

3.5.1 ปฐมนิเทศกลุ่มตัวอย่าง นักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ชั้นปีที่ 2 จำนวน 60 คน เพื่อแนะนำและสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

3.5.2 ดำเนินการทดสอบความรู้ในการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ กับกลุ่มตัวอย่างก่อนการจัดการเรียนการสอน โดยใช้แบบทดสอบความรู้ในการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

3.5.2 ดำเนินการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ กับกลุ่มตัวอย่าง ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ระยะเวลาในการดำเนินการทดลอง จำนวน 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบเรียน (4 ชั่วโมง) รวมเวลา 24 ชั่วโมง

3.5.3 ประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ กับกลุ่มตัวอย่างหลังการจัดการเรียนการสอน โดยใช้แบบทดสอบความรู้ในการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์, แบบประเมินทักษะและคุณลักษณะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

3.5.4 ดำเนินการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ กับกลุ่มตัวอย่างหลังการจัดการเรียนการสอน โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้โปรแกรมฯ

3.6 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.6.1 ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีหนังสือขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อทำวิทยานิพนธ์จากคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

3.6.2 ผู้วิจัยทำการศึกษาผลการใช้โปรแกรมกับกลุ่มเป้าหมาย และการเก็บรวบรวมข้อมูลวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

3.7 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

3.7.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินทักษะและคุณลักษณะ โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (บุญชม ศรีสะอาด, 2554)

3.7.2 เปรียบเทียบข้อมูลก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้การทดสอบค่าที (t-test for dependent samples)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n - 1}}}$$

$$df = n - 1$$

- เมื่อ t = ค่าที่ใช้ในการพิจารณา t - distribution
 D = คะแนนความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่
 n = จำนวนคู่ของคะแนนจากการทดสอบก่อน และหลังเรียน
 df = ชั้นแห่งความเป็นอิสระ (degree of freedom)

3.7.3 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจ โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (บุญชม ศรีสะอาด, 2554)

พหุ ประถมศึกษา

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยเรื่องการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้
อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู ลำดับการนำเสนอ ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลความหมายของผลการวิเคราะห์ ข้อมูลผู้วิจัย
กำหนดสัญลักษณ์แทนความหมายต่างๆ ดังนี้

\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย (Mean)
SD	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
n	แทน	จำนวนคนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง
D	แทน	ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบัน
I	แทน	ค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์
t	แทน	การทดสอบที (t-test)
p	แทน	ค่าความน่าจะเป็นทางสถิติ
$*$	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนในการเสนอผลวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

ระยะที่ 1 ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ได้แก่

1.1 ผลการศึกษารูปแบบ และตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
ของนักศึกษาวิชาชีพรู

1.2 ผลการศึกษาสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ วิธีการเสริมสร้างสมรรถนะการ
จัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู

ระยะที่ 2 ผลการพัฒนาโปรแกรม

2.1 ผลการประเมินความเหมาะสมของโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้

ระยะที่ 3 การศึกษาผลการใช้โปรแกรม

การศึกษาผลการใช้โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของ
นักศึกษาวิชาชีพรู

3.1 ผลการประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ได้แก่

- 1) แบบทดสอบความรู้ในการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
- 2) แบบประเมินทักษะและคุณลักษณะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

3.2 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการ
เรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู

ระยะที่ 1 ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน

ขั้นตอนที่ 1 ผลการศึกษาองค์ประกอบ และตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้
อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู มีรายละเอียด ดังนี้

1.1 ผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ประกอบและตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้
อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู ได้องค์ประกอบสมรรถนะ ทั้งหมด 6 องค์ประกอบ และ
ตัวชี้วัดสมรรถนะ ทั้งหมด 34 ตัวชี้วัด เสนอดังตาราง 5

ตาราง 5 องค์ประกอบและตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู

องค์ประกอบสมรรถนะ การจัดการเรียนรู้	ตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้
1. การวางแผนออกแบบ แผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. มีความรู้ ความเข้าใจปรัชญาการจัดการเรียนรู้ 2. มีความรู้ ความเข้าใจทฤษฎีการจัดการเรียนรู้ 3. มีความรู้ ความเข้าใจแนวทางการจัดการเรียนรู้ 4. มีความรู้ ความเข้าใจจิตวิทยาพัฒนาการการเรียนรู้ 5. มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบและการพัฒนาการจัดการ เรียนรู้ 6. มีความรู้ ความเข้าใจหลักและทฤษฎีการวัดและประเมินผล การเรียนรู้
2. องค์ความรู้ตามสาระการ เรียนรู้	<ol style="list-style-type: none"> 1. มีทักษะในการสืบค้นและสังเคราะห์องค์ความรู้ตามสาระ การเรียนรู้ 2. มีความรู้ในเนื้อหาตามสาระการเรียนรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนด

องค์ประกอบสมรรถนะ การจัดการเรียนรู้	ตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้
	3. มีความสามารถกำหนดเป้าหมายตามสาระการเรียนรู้ 4. มีความสามารถกำหนดองค์ประกอบตามสาระการเรียนรู้ 5. มีความสามารถกำหนดผลการเรียนรู้ตามสาระการเรียนรู้ ที่เป้าหมายที่กำหนด 6. มีความสามารถกำหนดเกณฑ์การประเมินผลตามสาระ การเรียนรู้
3. การออกแบบแผนการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์	1. มีความสามารถออกแบบและพัฒนาแผนการเรียนรู้ ที่เหมาะสมกับผู้เรียน 2. มีความสามารถวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อ การนำไปใช้ได้อย่างสร้างสรรค์ 3. มีความสามารถจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ 4. มีความสามารถในการปรับปรุงและพัฒนาแผนการจัด การเรียนรู้ 5. มีความสามารถในการออกแบบการประเมินผู้เรียนได้อย่าง เหมาะสม
4. การจัดกระบวนการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์	1. มีความรู้ ความเข้าใจหลักการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้น ผู้เรียนเป็นสำคัญ 2. มีความรู้ ความเข้าใจหลักการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้น ทักษะการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ 3. มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบของการจัดกระบวนการ การเรียนรู้ 4. มีความสามารถในการจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ 5. มีความรู้ ความเข้าใจบทบาทของผู้สอนในการจัด กระบวนการเรียนรู้ 6. มีความสามารถในการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม
5. การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้	1. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการใช้สื่อที่เหมาะสมกับ ผู้เรียน 2. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการใช้สื่อการเรียนรู้อย่าง

องค์ประกอบสมรรถนะ การจัดการเรียนรู้	ตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้
	<p>สร้างสรรค์</p> <p>3. มีความสามารถกำหนดเนื้อหาการเรียนรู้ในสื่อการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์</p> <p>4. มีความสามารถจัดทำสื่อการเรียนการสอนที่เป็นข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและวีดิทัศน์ที่แปลกใหม่</p> <p>5. มีความสามารถใช้สื่อและพัฒนาแหล่งเรียนรู้การเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม</p>
6. การวัดและประเมินผล	<p>1. มีความรู้ ความเข้าใจการประเมินการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม</p> <p>2. มีความรู้ ความเข้าใจแนวทางการวัดและประเมินผล</p> <p>3. มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบของการวัดและประเมินผล</p> <p>4. มีความสามารถสร้างและพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผล</p> <p>5. มีความสามารถวัดและประเมินผลโดยวิธีการที่เหมาะสมกับผู้เรียน</p> <p>6. มีความสามารถวัดและประเมินผลอย่างสร้างสรรค์</p>

1.2. ผลการประเมินความเหมาะสมองค์ประกอบ และตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาวิชาชีพครูโดยผู้ทรงคุณวุฒิ

1.2.1 ผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาวิชาชีพครูโดยผู้ทรงคุณวุฒิ เสนอดังตาราง 6

ตาราง 6 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาวิชาชีพครู โดยรวม

องค์ประกอบสมรรถนะการจัดการเรียนรู้	\bar{x}	SD	ระดับความเหมาะสม
1. การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
2. องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด

องค์ประกอบสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	\bar{X}	SD	ระดับความเหมาะสม
3. การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	4.80	0.45	มากที่สุด
4. การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	4.80	0.45	มากที่สุด
5. การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
6. การวัดและประเมินผล	4.80	0.45	มากที่สุด
รวม	4.77	0.04	มากที่สุด

จากตาราง 6 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมองค์ประกอบสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ พบว่า โดยรวมระดับความเหมาะสมมากที่สุด (\bar{X} 4.77, SD 0.45) เมื่อเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่ องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้ การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน (\bar{X} 4.80, SD 0.45) และรองลงมา การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ (\bar{X} 4.60, SD 0.55) ตามลำดับ

1.2.2 ผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาวิชาชีพครู เสนอตาราง 7 ถึง 12

ตาราง 7 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาวิชาชีพครู องค์ประกอบ 1 การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้

การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้	\bar{X}	SD	ระดับความเหมาะสม
1. มีความรู้ ความเข้าใจปรัชญาการจัดการเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
2. มีความรู้ ความเข้าใจทฤษฎีการจัดการเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
3. มีความรู้ ความเข้าใจแนวทางการจัดการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
4. มีความรู้ ความเข้าใจจิตวิทยาพัฒนาการการเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
5. มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบและการพัฒนาการจัดการเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
6. มีความรู้ ความเข้าใจหลักและทฤษฎีการวัดและประเมินผล การเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด

การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	\bar{X}	SD	ระดับความเหมาะสม
รวม	4.67	0.05	มากที่สุด

จากตาราง 7 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู องค์กรประกอบ 1 การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ พบว่า รวมทุกตัวบ่งชี้ มีระดับความเหมาะสมมากที่สุด (\bar{X} 4.67, SD 0.05) เมื่อ เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่ มีความรู้ความเข้าใจแนวทางการจัดการเรียนรู้ มีความรู้ความ เข้าใจหลักและทฤษฎีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน (\bar{X} 4.80, SD 0.45) และ รองลงมา มีความรู้ความเข้าใจปรัชญาการจัดการเรียนรู้ มีความรู้ความเข้าใจทฤษฎีการจัดการเรียนรู้ มีความรู้ความเข้าใจจิตวิทยาพัฒนาการการเรียนรู้ มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบและการ พัฒนาการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน (\bar{X} 4.60, SD 0.55) ตามลำดับ

ตาราง 8 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ของนักศึกษาวิชาชีพรู องค์กรประกอบ 2 องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้

องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้	\bar{X}	SD	ระดับความเหมาะสม
1. มีทักษะในการสืบค้นและสังเคราะห์องค์ความรู้ตามสาระ การเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
2. มีความรู้ในเนื้อหาตามสาระการเรียนรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนด	4.60	0.55	มากที่สุด
3. มีความสามารถกำหนดเป้าหมายตามสาระการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
4. มีความสามารถกำหนดองค์ประกอบตามสาระการเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
5. มีความสามารถกำหนดผลการเรียนรู้ตามสาระการเรียนรู้ที่ เป้าหมายที่กำหนด	4.60	0.55	มากที่สุด
6. มีความสามารถกำหนดเกณฑ์การประเมินผลตามสาระการ เรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
รวม	4.73	0.21	มากที่สุด

จากตาราง 8 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู องค์กรประกอบ 2 องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้ พบว่า รวม

ทุกตัวบ่งชี้ มีระดับความเหมาะสมมากที่สุด (\bar{X} 4.73, SD 0.21) เมื่อเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่ มีทักษะในการสืบค้นและสังเคราะห์องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้ (\bar{X} 5.00, SD 0.00) มีความสามารถกำหนดเป้าหมายตามสาระการเรียนรู้ มีความสามารถกำหนดเกณฑ์การประเมินผลตามสาระการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน (\bar{X} 4.80, SD 0.45) และรองลงมา มีความรู้ในเนื้อหาตามสาระการเรียนรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนด มีความสามารถกำหนดองค์ประกอบตามสาระการเรียนรู้ มีความสามารถกำหนดผลการเรียนรู้ตามสาระการเรียนรู้ที่เป้าหมายที่กำหนด มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน (\bar{X} 4.60, SD 0.55) ตามลำดับ

ตาราง 9 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู องค์กรประกอบ 3 การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	\bar{X}	SD	ระดับความเหมาะสม
1. มีความสามารถออกแบบและพัฒนาแผนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน	4.80	0.45	มากที่สุด
2. มีความสามารถวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้ได้อย่างสร้างสรรค์	4.60	0.55	มากที่สุด
3. มีความสามารถจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	4.80	0.45	มากที่สุด
4. มีความสามารถในการปรับปรุงและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
5. มีความสามารถในการออกแบบการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม	4.60	0.55	มากที่สุด
รวม	4.68	0.06	มากที่สุด

จากตาราง 9 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู องค์กรประกอบ 3 การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์พบว่า รวมทุกตัวบ่งชี้ มีระดับความเหมาะสมมากที่สุด (\bar{X} 4.68, SD 0.06) เมื่อเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่ มีความสามารถออกแบบและพัฒนาแผนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน มีความสามารถจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน (\bar{X} 4.80, SD 0.45) และรองลงมา มีความสามารถวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้ได้อย่างสร้างสรรค์ มี

ความสามารถในการปรับปรุงและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ มีความสามารถในการออกแบบการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} 4.60, SD 0.55) ตามลำดับ

ตาราง 10 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู องค์กรประกอบ 4 การจัดการกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

การจัดการกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	\bar{X}	SD	ระดับความเหมาะสม
1. มีความรู้ ความเข้าใจหลักการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	4.80	0.45	มากที่สุด
2. มีความรู้ ความเข้าใจหลักการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	4.60	0.55	มากที่สุด
3. มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบของการจัดการกระบวนการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
4. มีความสามารถในการจัดการกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	4.80	0.45	มากที่สุด
5. มีความรู้ ความเข้าใจบทบาทของผู้สอนในการจัดการกระบวนการเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
6. มีความสามารถในการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม	4.80	0.45	มากที่สุด
รวม	4.73	0.05	มากที่สุด

จากตาราง 10 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู องค์กรประกอบ 4 การจัดการกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์พบว่า รวมทุกตัวบ่งชี้ มีระดับความเหมาะสมมากที่สุด (\bar{X} 4.73, SD 0.05) เมื่อเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่ มีความรู้ความเข้าใจหลักการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบของการจัดการกระบวนการเรียนรู้ มีความสามารถในการจัดการกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีความสามารถในการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} 4.80, SD 0.45) และรองลงมา มีความรู้ความเข้าใจหลักการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีความรู้ความเข้าใจบทบาทของผู้สอนในการจัดการกระบวนการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} 4.60, SD 0.55) ตามลำดับ

ตาราง 11 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู องค์กรประกอบ 5 การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้

การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้	\bar{x}	SD	ระดับความเหมาะสม
1. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการใช้สื่อที่เหมาะสมกับผู้เรียน	4.80	0.45	มากที่สุด
2. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการใช้สื่อการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์	4.80	0.45	มากที่สุด
3. มีความสามารถกำหนดเนื้อหาการเรียนรู้ ในสื่อการเรียน การสอนอย่างสร้างสรรค์	4.80	0.45	มากที่สุด
4. มีความสามารถจัดทำสื่อการเรียนการสอนที่เป็นข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและวีดิทัศน์ที่แปลกใหม่	4.60	0.55	มากที่สุด
5. มีความสามารถใช้สื่อและพัฒนาแหล่งเรียนรู้การเรียน การสอนได้อย่างเหมาะสม	4.60	0.55	มากที่สุด
รวม	4.72	0.06	มากที่สุด

จากตาราง 11 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู องค์กรประกอบ 5 การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการ เรียนรู้ พบว่า รวมทุกตัวบ่งชี้ มีระดับความเหมาะสมมากที่สุด (\bar{x} 4.72, SD 0.06) เมื่อเรียงลำดับจาก มากไปหาน้อย ได้แก่ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการใช้สื่อที่เหมาะสมกับผู้เรียน มีความรู้ความ เข้าใจเกี่ยวกับหลักการใช้สื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีความสามารถกำหนดเนื้อหาการเรียนรู้ ใน สื่อการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน (\bar{x} 4.80, SD 0.45) และรองลงมา มี ความสามารถจัดทำสื่อการเรียนการสอนที่เป็นข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและวีดิทัศน์ที่แปลก ใหม่ มีความสามารถใช้สื่อและพัฒนาแหล่งเรียนรู้การเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม (\bar{x} 4.60, SD 0.55) ตามลำดับ

ตาราง 12 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู องค์กรประกอบ 6 การวัดและประเมินผล

การวัดและประเมินผล	\bar{X}	SD	ระดับความเหมาะสม
1. มีความรู้ ความเข้าใจการประเมินการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม	4.80	0.45	มากที่สุด
2. มีความรู้ ความเข้าใจแนวทางการวัดและประเมินผล	4.60	0.55	มากที่สุด
3. มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบของการวัดและประเมินผล	4.80	0.45	มากที่สุด
4. มีความสามารถสร้างและพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผล	4.60	0.55	มากที่สุด
5. มีความสามารถวัดและประเมินผลโดยวิธีการที่เหมาะสมกับผู้เรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
6. มีความสามารถวัดและประเมินผลอย่างสร้างสรรค์	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	4.73	0.21	มากที่สุด

จากตาราง 12 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู องค์กรประกอบ 6 การวัดและประเมินผล พบว่า รวมทุกตัวบ่งชี้มีระดับความเหมาะสมมากที่สุด (\bar{X} 4.72, SD 0.06) เมื่อเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่ มีความสามารถวัดและประเมินผลอย่างสร้างสรรค์ (\bar{X} 5.00, SD 0.00) รองลงมา มีความรู้ความเข้าใจการประเมินการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบของการวัดและประเมินผล มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน (\bar{X} 4.80, SD 0.45) และรองลงมา มีความรู้ความเข้าใจแนวทางการวัดและประเมินผล มีความสามารถสร้างและพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผล มีความสามารถวัดและประเมินผลโดยวิธีการที่เหมาะสมกับผู้เรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน (\bar{X} 4.60, SD 0.55) ตามลำดับ

ผลการประเมินความเหมาะสม รับรองโดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 คน เกี่ยวกับองค์ประกอบและตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู พบว่า องค์กรประกอบและตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู ประกอบไปด้วย 6 องค์ประกอบ 34 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 1)การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้สร้างสรรค์ 6 ตัวบ่งชี้ 2) องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้ 6 ตัวบ่งชี้ 3)การออกแบบแผนการเรียนรู้สร้างสรรค์ 5 ตัวบ่งชี้ 4)การจัดกระบวนการเรียนรู้สร้างสรรค์ 6 ตัวบ่งชี้ 5)การใช้และพัฒนาสื่อนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ 5 ตัวบ่งชี้ 6)การวัดและประเมินผล 6 ตัวบ่งชี้ ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย 6 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 1.1 มีความรู้ ความเข้าใจปรัชญาการจัดการเรียนรู้ 1.2 มีความรู้ ความเข้าใจทฤษฎีการจัดการเรียนรู้ 1.3 มีความรู้ ความเข้าใจแนวทางการจัดการเรียนรู้ 1.4 มีความรู้ ความเข้าใจจิตวิทยาพัฒนาการการเรียนรู้ 1.5 มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบและการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ 1.6 มีความรู้ ความเข้าใจหลักและทฤษฎีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้

องค์ประกอบที่ 2 องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้ ประกอบไปด้วย 6 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 2.1 มีทักษะในการสืบค้นและสังเคราะห์องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้ 2.2 มีความรู้ในเนื้อหาตามสาระการเรียนรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนด 2.3 มีความสามารถกำหนดเป้าหมายตามสาระการเรียนรู้ 2.4 มีความสามารถกำหนดองค์ประกอบตามสาระการเรียนรู้ 2.5 มีความสามารถกำหนดผลการเรียนรู้ตามสาระการเรียนรู้ที่เป้าหมายที่กำหนด 2.6 มีความสามารถกำหนดเกณฑ์การประเมินผลตามสาระการเรียนรู้

องค์ประกอบที่ 3 การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย 5 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 3.1 มีความสามารถออกแบบและพัฒนาแผนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน 3.2 มีความสามารถวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้ได้อย่างสร้างสรรค์ 3.3 มีความสามารถจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ 3.4 มีความสามารถในการปรับปรุงและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ 3.5 มีความสามารถในการออกแบบการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

องค์ประกอบที่ 4 การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย 6 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 4.1 มีความรู้ ความเข้าใจหลักการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ 4.2 มีความรู้ ความเข้าใจหลักการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ 4.3 มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบของการจัดกระบวนการเรียนรู้ 4.4 มีความสามารถในการจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ 4.5 มีความรู้ ความเข้าใจบทบาทของผู้สอนในการจัดกระบวนการเรียนรู้ 4.6 มีความสามารถในการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

องค์ประกอบที่ 5 การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ ประกอบไปด้วย 5 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 5.1 มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการใช้สื่อที่เหมาะสมกับผู้เรียน 5.2 มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการใช้สื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ 5.3 มีความสามารถกำหนดเนื้อหาการเรียนรู้ในสื่อการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์ 5.4 มีความสามารถจัดทำสื่อการเรียนการสอนที่เป็นข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและวีดิทัศน์ที่แปลกใหม่ 5.5 มีความสามารถใช้สื่อและพัฒนาแหล่งเรียนรู้อการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม

องค์ประกอบที่ 6 การวัดและประเมินผล ประกอบไปด้วย 6 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 6.1 มีความรู้ ความเข้าใจการประเมินการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม 6.2 มีความรู้ ความเข้าใจแนวทางการวัดและประเมินผล 6.3 มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบของการวัดและประเมินผล 6.4 มีความสามารถ

สร้างและพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผล 6.4 มีความสามารถวัดและประเมินผลโดยวิธีการที่เหมาะสมกับผู้เรียน 6.5 มีความสามารถวัดและประเมินผลอย่างสร้างสรรค์

ขั้นตอนที่ 2 ผลการศึกษาสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ วิธีเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

2.1 การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถามสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ วิธีเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู เสนอด้ตาราง 13

ตาราง 13 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานผู้ตอบแบบสอบถามสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ วิธีการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

ข้อมูลเบื้องต้น	อาจารย์และนักศึกษา (n=120)	
	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	30	25
หญิง	90	75
รวม	120	100
สาขาวิชาที่ศึกษา		
สาขาวิชาการศึกษปฐมวัย	15	12.50
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา	10	8.33
สาขาวิชาภาษาไทย	15	12.50
สาขาวิชาพลศึกษา	10	8.33
สาขาวิชาประถมศึกษา	10	8.33
สาขาวิชาคณิตศาสตร์	10	8.33
สาขาวิชาภาษาอังกฤษ	10	8.33
สาขาวิชาสังคมศึกษา	10	8.33
สาขาเอกศิลปศึกษา	12	10.00
สาขาเอกคหกรรมศาสตร์	10	8.33
สาขาเอกอุตสาหกรรมศิลป์	8	6.66
รวม	120	100

ข้อมูลเบื้องต้น	อาจารย์และนักศึกษา (n=120)	
	จำนวน	ร้อยละ
ชั้นปีที่ศึกษา		
ชั้นปีที่ 2	40	33.33
ชั้นปีที่ 3	40	33.33
ชั้นปีที่ 4	40	33.33
รวม	120	100

จากตาราง 13 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานผู้ตอบแบบสอบถามสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ วิธีการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามอาจารย์และนักศึกษา ได้รับกลับคืนมาจำนวน 120 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100 พบว่า เมื่อจำแนกเพศส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 90 คน (ร้อยละ 75.00) จำแนกตามสาขาวิชาที่ศึกษาจำนวน 11 สาขา ส่วนใหญ่สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์และสาขาวิชาภาษาไทย จำนวนสาขาละ 15 ฉบับ (ร้อยละ 12.50) จำแนกตามชั้นปีจำนวน 3 ชั้นปี ชั้นปีละ 40 คน (ร้อยละ 33.33)

2.2 การวิเคราะห์ข้อมูลสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ขององค์ประกอบสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครูโดยรวม เสนอดังตาราง 14

ตาราง 14 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์องค์ประกอบสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู โดยรวม

ข้อ	องค์ประกอบสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ ของนักศึกษาวิชาชีพครู	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
		\bar{x}	SD	ระดับความคิดเห็น	\bar{x}	SD	ระดับความคิดเห็น
1	การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์	3.26	0.18	ปานกลาง	4.68	0.05	มากที่สุด
2	องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้	3.30	0.15	ปานกลาง	4.62	0.02	มากที่สุด
3	การออกแบบแผนการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์	3.27	0.16	ปานกลาง	4.58	0.04	มากที่สุด
4	การจัดกระบวนการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์	3.22	0.11	ปานกลาง	4.68	0.05	มากที่สุด

ข้อ	องค์ประกอบสมรรถนะการ จัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ของนักศึกษาวิชาชีพครู	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
		\bar{x}	<i>SD</i>	ระดับความ คิดเห็น	\bar{x}	<i>SD</i>	ระดับความ คิดเห็น
5	การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรม ในการจัดการเรียนรู้	3.25	0.13	ปานกลาง	4.71	0.05	มากที่สุด
6	การวัดและประเมินผล	3.20	0.17	ปานกลาง	4.68	0.05	มากที่สุด

จากตาราง 14 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ องค์ประกอบสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู โดยรวม พบว่า สภาพปัจจุบันในการส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ ทุกองค์ประกอบอยู่ในระดับปานกลาง และสภาพที่พึงประสงค์ในการส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ ทุกองค์ประกอบอยู่ในระดับมากที่สุด

2.2 การวิเคราะห์ข้อมูลสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู เสนอตาราง 15 ถึง 20

ตาราง 15 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้องค์ประกอบ 1 การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

ข้อ	ตัวบ่งชี้	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
		\bar{x}	<i>SD</i>	ระดับความ คิดเห็น	\bar{x}	<i>SD</i>	ระดับความ คิดเห็น
1	มีความรู้ ความเข้าใจปรัชญา การจัดการเรียนรู้	3.45	0.50	ปานกลาง	4.61	0.49	มากที่สุด
2	มีความรู้ ความเข้าใจทฤษฎี การจัดการเรียนรู้	3.00	0.16	ปานกลาง	4.80	0.40	มากที่สุด
3	มีความรู้ ความเข้าใจแนว ทางการจัดการเรียนรู้	2.99	0.15	ปานกลาง	4.80	0.40	มากที่สุด
4	มีความรู้ ความเข้าใจจิตวิทยา พัฒนาการการเรียนรู้	3.28	0.47	ปานกลาง	4.61	0.49	มากที่สุด
5	มีความรู้ ความเข้าใจ องค์ประกอบและการ	3.48	0.52	ปานกลาง	4.62	0.49	มากที่สุด

ข้อ	ตัวบ่งชี้	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
		\bar{x}	SD	ระดับความ คิดเห็น	\bar{x}	SD	ระดับความ คิดเห็น
	พัฒนาการจัดการเรียนรู้						
6	มีความรู้ ความเข้าใจหลักและ ทฤษฎีการวัดและประเมินผล การเรียนรู้	3.38	0.50	ปานกลาง	4.63	0.48	มากที่สุด
	รวม	3.26	0.18	ปานกลาง	4.68	0.05	มากที่สุด

จากตาราง 15 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้
องค์ประกอบที่ 1 การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ พบว่า สภาพปัจจุบัน โดยรวม
อยู่ในระดับปานกลาง (\bar{x} 3.26, SD 0.18) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านมีการปฏิบัติอยู่ในระดับปาน
กลางทุกด้าน และสภาพที่พึงประสงค์โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{x} 4.68, SD 0.05) เมื่อพิจารณา
เป็นรายด้านอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน

ตาราง 16 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้องค์ประกอบที่ 2
องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้

ข้อ	ตัวบ่งชี้	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
		\bar{x}	SD	ระดับความ คิดเห็น	\bar{x}	SD	ระดับความ คิดเห็น
1	มีทักษะในการสืบค้นและ สังเคราะห์องค์ความรู้ ตามสาระการเรียนรู้	3.48	0.51	ปานกลาง	4.55	0.50	มากที่สุด
2	มีความรู้ในเนื้อหาตามสาระ การเรียนรู้ตามเกณฑ์ ที่กำหนด	3.01	0.12	ปานกลาง	4.68	0.47	มากที่สุด
3	มีความสามารถกำหนด เป้าหมายตามสาระ การเรียนรู้	3.29	0.48	ปานกลาง	4.58	0.49	มากที่สุด
4	มีความสามารถกำหนด องค์ประกอบตามสาระ	3.17	0.40	ปานกลาง	4.72	0.45	มากที่สุด

ข้อ	ตัวบ่งชี้	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
		\bar{x}	SD	ระดับความคิดเห็น	\bar{x}	SD	ระดับความคิดเห็น
	การเรียนรู้						
5	มีความสามารถกำหนดผลการเรียนรู้ตามสาระการเรียนรู้ที่เป้าหมายที่กำหนด	3.49	0.50	ปานกลาง	4.58	0.49	มากที่สุด
6	มีความสามารถกำหนดเกณฑ์การประเมินผลตามสาระการเรียนรู้	3.34	0.48	ปานกลาง	4.62	0.49	มากที่สุด
	รวม	3.30	0.15	ปานกลาง	4.62	0.02	มากที่สุด

จากตาราง 16 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้ องค์ประกอบที่ 2 องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้ พบว่า สภาพปัจจุบัน โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง (\bar{x} 3.33, SD 0.15) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านมีการปฏิบัติอยู่ในระดับปานกลางทุกด้าน และสภาพที่พึงประสงค์โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{x} 4.62, SD 0.02) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน

ตาราง 17 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้ องค์ประกอบที่ 3 การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

ข้อ	ตัวบ่งชี้	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
		\bar{x}	SD	ระดับความคิดเห็น	\bar{x}	SD	ระดับความคิดเห็น
1	มีความสามารถออกแบบและพัฒนาแผนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน	3.49	0.50	ปานกลาง	4.38	0.49	มากที่สุด
2	มีความสามารถวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อการนำไปใช้ได้อย่างสร้างสรรค์	3.14	0.35	ปานกลาง	4.58	0.49	มากที่สุด
3	มีความสามารถจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	3.01	0.11	ปานกลาง	4.57	0.50	มากที่สุด

ข้อ	ตัวบ่งชี้	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
		\bar{x}	SD	ระดับความคิดเห็น	\bar{x}	SD	ระดับความคิดเห็น
4	มีความสามารถในการปรับปรุงและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้	3.35	0.48	ปานกลาง	4.57	0.50	มากที่สุด
5	มีความสามารถในการออกแบบการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม	3.34	0.47	ปานกลาง	4.78	0.41	มากที่สุด
	รวม	3.27	0.16	ปานกลาง	4.58	0.04	มากที่สุด

จากตาราง 17 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้ องค์ประกอบที่ 3 การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ พบว่า สภาพปัจจุบัน โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง (\bar{x} 3.27, SD 0.16) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านมีการปฏิบัติอยู่ในระดับปานกลางทุกด้าน และสภาพที่พึงประสงค์โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{x} 4.58, SD 0.04) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน

ตาราง 18 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้ องค์ประกอบที่ 4 การจัดการกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

ข้อ	ตัวบ่งชี้	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
		\bar{x}	SD	ระดับความคิดเห็น	\bar{x}	SD	ระดับความคิดเห็น
1	มีความรู้ ความเข้าใจหลักการ จัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	3.04	0.20	ปานกลาง	4.61	0.49	มากที่สุด
2	มีความรู้ ความเข้าใจหลักการ จัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	3.18	0.38	ปานกลาง	4.80	0.40	มากที่สุด
3	มีความรู้ ความเข้าใจ องค์ประกอบของการจัด	3.16	0.37	ปานกลาง	4.80	0.40	มากที่สุด

ข้อ	ตัวบ่งชี้	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
		\bar{x}	SD	ระดับความคิดเห็น	\bar{x}	SD	ระดับความคิดเห็น
	กระบวนการเรียนรู้						
4	มีความสามารถในการจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	3.34	0.47	ปานกลาง	4.61	0.49	มากที่สุด
5	มีความรู้ ความเข้าใจบทบาทของผู้สอนในการจัดกระบวนการเรียนรู้	3.46	0.50	ปานกลาง	4.62	0.49	มากที่สุด
6	มีความสามารถในการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม	3.17	0.38	ปานกลาง	4.63	0.48	มากที่สุด
	รวม	3.23	0.01	ปานกลาง	4.68	0.05	มากที่สุด

จากตาราง 18 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้องค์ประกอบที่ 4 การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ พบว่า สภาพปัจจุบัน โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง (\bar{x} 3.23, SD 0.01) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านมีการปฏิบัติอยู่ในระดับปานกลางทุกด้าน และสภาพที่พึงประสงค์โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{x} 4.68, SD 0.05) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน

ตาราง 19 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้องค์ประกอบที่ 5 การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้

ข้อ	ตัวบ่งชี้	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
		\bar{x}	SD	ระดับความคิดเห็น	\bar{x}	SD	ระดับความคิดเห็น
1	มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการใช้สื่อที่เหมาะสมกับผู้เรียน	3.04	0.19	ปานกลาง	4.80	0.40	มากที่สุด
2	มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการใช้สื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	3.16	0.36	ปานกลาง	4.60	0.49	มากที่สุด

ข้อ	ตัวบ่งชี้	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
		\bar{x}	SD	ระดับความคิดเห็น	\bar{x}	SD	ระดับความคิดเห็น
3	มีความสามารถกำหนดเนื้อหาการเรียนรู้ ในสื่อการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์	3.32	0.47	ปานกลาง	4.66	0.47	มากที่สุด
4	มีความสามารถจัดทำสื่อการเรียนการสอนที่เป็นข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและวีดิทัศน์ที่แปลกใหม่	3.35	0.48	ปานกลาง	4.83	0.38	มากที่สุด
5	มีความสามารถใช้สื่อและพัฒนาแหล่งเรียนรู้การเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม	3.38	0.48	ปานกลาง	4.68	0.47	มากที่สุด
	รวม	3.25	0.13	ปานกลาง	4.71	0.05	มากที่สุด

จากตาราง 19 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้ องค์ประกอบที่ 5 การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ พบว่า สภาพปัจจุบัน โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง (\bar{x} 3.25, SD 0.13) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านมีการปฏิบัติอยู่ในระดับปานกลางทุกด้าน และสภาพที่พึงประสงค์โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{x} 4.71, SD 0.05) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน

ตาราง 20 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้ องค์ประกอบที่ 6 การวัดและประเมินผล

ข้อ	ตัวบ่งชี้	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
		\bar{x}	SD	ระดับความคิดเห็น	\bar{x}	SD	ระดับความคิดเห็น
1	มีความรู้ ความเข้าใจการประเมินการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม	3.01	0.10	ปานกลาง	4.61	0.49	มากที่สุด
2	มีความรู้ ความเข้าใจแนวทางการวัดและประเมินผล	3.02	0.13	ปานกลาง	4.80	0.40	มากที่สุด

ข้อ	ตัวบ่งชี้	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
		\bar{x}	SD	ระดับความคิดเห็น	\bar{x}	SD	ระดับความคิดเห็น
3	มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบของการวัดและประเมินผล	3.17	0.37	ปานกลาง	4.80	0.40	มากที่สุด
4	มีความสามารถสร้างและพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผล	3.5	0.50	ปานกลาง	4.61	0.49	มากที่สุด
5	มีความสามารถวัดและประเมินผลโดยวิธีการที่เหมาะสมกับผู้เรียน	3.32	0.47	ปานกลาง	4.62	0.49	มากที่สุด
6	มีความสามารถวัดและประเมินผลอย่างสร้างสรรค์	3.19	0.39	ปานกลาง	4.63	0.48	มากที่สุด
	รวม	3.20	0.17	ปานกลาง	4.68	0.05	มากที่สุด

จากตาราง 20 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้ องค์ประกอบที่ 6 การวัดและประเมินผล พบว่า สภาพปัจจุบัน โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง (\bar{x} 3.20, SD 0.17) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านมีการปฏิบัติอยู่ในระดับปานกลางทุกด้าน และสภาพที่พึงประสงค์โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{x} 4.68, SD 0.05) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน

สรุปได้ว่า สภาพปัจจุบันสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครูโดยรวมมีการปฏิบัติอยู่ในระดับปานกลาง และสภาพที่พึงประสงค์สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาวิชาชีพครู โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

2.3 ผลการศึกษาวิธีการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู เสนอดังตาราง 21

ตาราง 21 แสดงผลการศึกษาวิธีการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

วิธีการเสริมสร้างการเรียนรู้	n= 120	
	จำนวน	ร้อยละ
1. การฝึกอบรม/ฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ	105	87.50
2. การสอน ชี้แนะ	98	81.70
3. การศึกษาดูงาน	75	62.50
4. การระดมสมอง	61	50.83
5. การศึกษาเป็นกลุ่ม	58	48.33
6. การศึกษาด้วยตนเอง	47	39.16

จากตาราง 21 แสดงผลการศึกษาวิธีการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู พบว่า วิธีการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้มีค่าร้อยละมากกว่า 30 เมื่อเรียงจากมากไปน้อยตามลำดับ ดังนี้ การฝึกอบรม/ฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ การสอน การศึกษาดูงาน การระดมสมอง การศึกษาเป็นกลุ่ม การศึกษาด้วยตนเอง

ระยะที่ 2 ผลการพัฒนาโปรแกรม

ผลการประเมินโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู โดยผู้ทรงคุณวุฒิ มีรายละเอียด ดังนี้

ตาราง 22 ผลการประเมินความเหมาะสมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

รายการประเมิน	\bar{x}	SD	ระดับความเหมาะสม
ด้านความเป็นประโยชน์			
1. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีประโยชน์สามารถตอบสนองความต้องการของนักศึกษาวิชาชีพครูได้อย่างครอบคลุม	5.00	0.00	มากที่สุด
2. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนของอาจารย์คณะครุศาสตร์	4.60	0.55	มากที่สุด

รายการประเมิน	\bar{x}	SD	ระดับความเหมาะสม
3. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีประโยชน์ต่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู	4.60	0.55	มากที่สุด
4. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีประโยชน์ต่อการพัฒนาการสอนอย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู	4.60	0.55	มากที่สุด
รวมด้านความเป็นประโยชน์	4.70	0.27	มากที่สุด
ด้านความเป็นไปได้			
5. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้กับสถานการณ์จริง	4.60	0.55	มากที่สุด
6. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้ในการพัฒนานักศึกษาวิชาชีพครู	4.60	0.55	มากที่สุด
7. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้ในการพัฒนา กิจกรรมการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์	4.60	0.55	มากที่สุด
รวมด้านความเป็นไปได้	4.60	0.00	มากที่สุด
ด้านความเหมาะสม			
8. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้เพื่อใช้พัฒนาการจัดการเรียนการสอนของอาจารย์คณะครุศาสตร์	4.80	0.45	มากที่สุด
9. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการอบรมสมรรถนะนักศึกษาวิชาชีพครู	4.60	0.55	มากที่สุด
10. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีความเหมาะสมที่จะใช้พัฒนา กิจกรรมการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์	4.80	0.45	มากที่สุด
รวมด้านความเหมาะสม	4.73	0.06	มากที่สุด

รายการประเมิน	\bar{x}	SD	ระดับความเหมาะสม
ด้านความถูกต้อง			
11. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์และเป้าหมายอย่างชัดเจนและถูกต้อง	4.80	0.45	มากที่สุด
12. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีความถูกต้องและตรงตามสภาพจริงของนักศึกษาวิชาชีพครู	4.80	0.45	มากที่สุด
13. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ใช้เทคนิคที่ถูกต้อง	4.80	0.45	มากที่สุด
14. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีกระบวนการประเมินที่เป็นระบบทำให้ได้ผลการประเมินที่มีความถูกต้อง	4.60	0.55	มากที่สุด
รวมด้านความถูกต้อง	4.74	0.55	มากที่สุด
รวมทุกด้าน	4.70	0.12	มากที่สุด

จากตาราง 22 ผลการประเมินความเหมาะสมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาวิชาชีพครู พบว่า รวมทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{x} 4.70, SD 0.12) เมื่อเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ ด้านความถูกต้องอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{x} 4.74, SD 0.55) ด้านความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{x} 4.73, SD 0.06) ด้านความเป็นประโยชน์อยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{x} 4.70, SD 0.27) และด้านความเป็นไปได้อยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{x} 4.60, SD 0.00) ดังนั้น โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาวิชาชีพครูสามารถนำไปใช้ได้

ข้อเสนอแนะและการปรับปรุง

จากข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิควรมีการปรับ “หลักการและกระบวนการเรียนรู้” เพื่อให้ชัดเจนและแสดงถึงรายละเอียดของขั้นตอนในมากขึ้น ผู้วิจัยได้ปรับรายละเอียดหลักการและกระบวนการเรียนรู้ จากเดิม มีหลักการและกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ขั้นที่ 1 ขั้นการทบทวนประสบการณ์เดิมและการเรียนรู้ (experience: e) ขั้นที่ 2 ขั้นการออกแบบ (design: d) ขั้นที่ 3 ขั้นการนำเสนอ (presentation :p) ขั้นที่ 4 ขั้นการประยุกต์ใช้ (applying: a) ขั้นที่ 5 ขั้นการประเมินผลและสะท้อน (evaluation and reflection: er) ปรับเปลี่ยนเป็น 4 ขั้นตอนและแสดง

รายละเอียดเนื้อหาที่ต้องเรียนรู้ใช้ชัดเจน ดังนี้ ชั้นที่ 1 ชั้นเตรียมพร้อมประสบการณ์เดิม ชั้นที่ 2 ชั้นเนื้อหา และการพัฒนา 1 การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ 2 องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้ 3 การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ 4 การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ 5 การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ 6 การวัดและประเมินผล ชั้นที่ 3 ชั้นทดลองใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ หรือประยุกต์ใช้ ชั้นที่ 4 ชั้นการประเมินผลและสะท้อนความคิด

ด้านความเป็นไปได้ในการนำไปใช้กับสถานการณ์จริง พบว่า ยังมีความเป็นไปได้น้อยที่นักศึกษาจะนำไปใช้ในสถานการณ์จริง ผู้วิจัยจึงได้ปรับเปลี่ยนกิจกรรมในการจัดการเรียนรู้เป็นการศึกษาในสถานที่จริงให้มากขึ้น โดยปรับเพิ่มกิจกรรมในการศึกษาดูงาน จากเดิม 4 ชั่วโมง ปรับเป็น 6 ชั่วโมงเพื่อให้นักศึกษาเกิดประสบการณ์ตรงในสถานศึกษา ฝึกการคิดยืดหยุ่นและการแก้ปัญหาในการจัดกิจกรรมให้เด็กได้เรียนรู้อย่างเต็มที่ และทำให้นักศึกษามีคุณลักษณะในการกล้าคิด กล้าตัดสินใจ และลงมือแก้ไข้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่ ๆ ที่ตนเองไม่เคยพบเจอมาก่อน และเพื่อให้เกิดทักษะ และคุณลักษณะกับนักศึกษามากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยได้กำหนดให้มีการแลกเปลี่ยนความรู้และสถานที่ที่ได้พบเจอในแต่ละบริบทในห้องเรียนเพื่อเป็นการขยายแนวความรู้ของผู้เรียน



โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ของนักศึกษาวิชาชีพครู

1. หลักการ

โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ จัดทำขึ้นเพื่อนำไปใช้พัฒนานักศึกษาวิชาชีพครู คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ให้สามารถจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งเสริมให้นักศึกษาวิชาชีพครูสามารถนำความรู้ ความเข้าใจที่ได้จากการพัฒนาไปดำเนินการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนและเป็นการเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาวิชาชีพครูมีศักยภาพในการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

2. วัตถุประสงค์

เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้
อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

3. กลุ่มตัวอย่างและระยะเวลา

นักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์และการ
พัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่
2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 60 คน
ดำเนินการ จำนวน 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบเรียน
(4 ชั่วโมง) รวมเวลา 24 ชั่วโมง

4. หลักการและกระบวนการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมพร้อมประสบการณ์เดิม

ขั้นที่ 2 ขั้นเนื้อหา และการพัฒนา

- 1 การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
- 2 องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้
- 3 การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
- 4 การจัดการกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
- 5 การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้
- 6 การวัดและประเมินผล

ขั้นที่ 3 ขั้นทดลองใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ หรือประยุกต์ใช้

ขั้นที่ 4 ขั้นการประเมินผลและสะท้อนความคิด

วิธีการเสริมสร้างการเรียนรู้

1. การฝึกอบรม (Training/workshop)
2. การสอน ชี้แนะ (Coaching)
3. การศึกษาด้วยตนเอง (Self-study)
4. การศึกษาเป็นกลุ่ม (Group Discussion)
5. การระดมสมอง (Brainstorming)
6. การศึกษาดูงาน (Site Visiting)

5. การวัดและประเมินผลโปรแกรม

- 5.1 ประเมินความรู้ก่อน ระหว่าง หลัง การเข้าร่วมกิจกรรม
- 5.2 ประเมินสมรรถนะผู้เข้าร่วมโปรแกรม
- 5.3 ประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโปรแกรม

ภาพประกอบ 8 โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

โปรแกรมการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู ประกอบไปด้วย 5 ส่วน ได้แก่

1. หลักการ โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ จัดทำขึ้นเพื่อนำไปใช้พัฒนานักศึกษาวิชาชีพรู คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ให้สามารถจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งเสริมให้นักศึกษาวิชาชีพรูสามารถนำความรู้ ความเข้าใจที่ได้จากการพัฒนาไปดำเนินการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนและเป็นการเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาวิชาชีพรูมีศักยภาพในการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

2. วัตถุประสงค์ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู

3. กลุ่มตัวอย่างและระยะเวลา นักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 60 คน ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาผลการใช้โปรแกรม จำนวน 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบเรียน (4 ชั่วโมง) รวมเวลา 24 ชั่วโมง

4. เนื้อหาและวิธีการเสริมสร้างการเรียนรู้ โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ ได้แบ่งเนื้อหาการเรียนรู้ออกเป็น 6 Module ได้แก่

Module 1 การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย 6 ตัวบ่งชี้ ได้แก่

- 1.1 มีความรู้ ความเข้าใจปรัชญาการจัดการเรียนรู้
- 1.2 มีความรู้ ความเข้าใจทฤษฎีการจัดการเรียนรู้
- 1.3 มีความรู้ ความเข้าใจแนวทางการจัดการเรียนรู้
- 1.4 มีความรู้ ความเข้าใจจิตวิทยาพัฒนาการการเรียนรู้
- 1.5 มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบและการพัฒนาการจัดการเรียนรู้
- 1.6 มีความรู้ ความเข้าใจหลักและทฤษฎีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้

Module 2 องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้ ประกอบไปด้วย 6 ตัวบ่งชี้ ได้แก่

- 2.1 มีทักษะในการสืบค้นและสังเคราะห์องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้
- 2.2 มีความรู้ในเนื้อหาตามสาระการเรียนรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนด
- 2.3 มีความสามารถกำหนดเป้าหมายตามสาระการเรียนรู้
- 2.4 มีความสามารถกำหนดองค์ประกอบตามสาระการเรียนรู้
- 2.5 มีความสามารถกำหนดผลการเรียนรู้ตามสาระการเรียนรู้ที่เป้าหมายที่กำหนด
- 2.6 มีความสามารถกำหนดเกณฑ์การประเมินผลตามสาระการเรียนรู้

Module 3 การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย 5 ตัวบ่งชี้

ได้แก่

สร้างสรรค์

- 3.1 มีความสามารถออกแบบและพัฒนาแผนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน
- 3.2 มีความสามารถวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้ได้อย่าง
- 3.3 มีความสามารถจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
- 3.4 มีความสามารถในการปรับปรุงและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้
- 3.5 มีความสามารถในการออกแบบการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

Module 4 การจัดการกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย 6 ตัวบ่งชี้ ได้แก่

สร้างสรรค์

- 4.1 มีความรู้ ความเข้าใจหลักการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- 4.2 มีความรู้ ความเข้าใจหลักการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการเรียนรู้อย่าง
- 4.3 มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบของการจัดการกระบวนการเรียนรู้
- 4.4 มีความสามารถในการจัดการกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
- 4.5 มีความรู้ ความเข้าใจบทบาทของผู้สอนในการจัดการกระบวนการเรียนรู้
- 4.6 มีความสามารถในการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

Module 5 การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ ประกอบไปด้วย 5 ตัว

บ่งชี้ ได้แก่

และวีดิทัศน์ที่แปลกใหม่

- 5.1 มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการใช้สื่อที่เหมาะสมกับผู้เรียน
- 5.2 มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการใช้สื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
- 5.3 มีความสามารถกำหนดเนื้อหาการเรียนรู้ในสื่อการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์
- 5.4 มีความสามารถจัดทำสื่อการเรียนการสอนที่เป็นข้อความภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหว
- 5.5 มีความสามารถใช้สื่อและพัฒนาแหล่งเรียนรู้การเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม

Module 6 การวัดและประเมินผล ประกอบไปด้วย 6 ตัวบ่งชี้ ได้แก่

- 6.1 มีความรู้ ความเข้าใจการประเมินการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม
- 6.2 มีความรู้ ความเข้าใจแนวทางการวัดและประเมินผล
- 6.3 มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบของการวัดและประเมินผล
- 6.4 มีความสามารถสร้างและพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผล
- 6.5 มีความสามารถวัดและประเมินผลโดยวิธีการที่เหมาะสมกับผู้เรียน
- 6.6 มีความสามารถวัดและประเมินผลอย่างสร้างสรรค์

วิธีการเสริมสร้างการเรียนรู้

1. การฝึกอบรม (Training/workshop) หมายถึง กระบวนการพัฒนาความรู้ ทักษะตามสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ด้วยการจัดประชุมเชิงปฏิบัติการ มีการให้ความรู้โดยวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ การบรรยาย อธิบาย การฝึกปฏิบัติจริงและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้เข้าร่วม

2. การสอน ชี้นำ (Coaching) หมายถึง กระบวนการพัฒนาความรู้ ทักษะสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู โดยที่ผู้สอนหรือวิทยากรชี้นำ (Coaching) วัตถุประสงค์ วิธีการปฏิบัติอย่างละเอียดชัดเจน และมีประสิทธิภาพแก่ผู้เรียนเพื่อให้เกิดความเข้าใจ มีความชำนาญและสามารถปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง นำไปสู่ความสำเร็จในการเรียนรู้และช่วยให้ความสัมพันธ์อันดีระหว่างกัน

3. การศึกษาด้วยตนเอง (Self-study) หมายถึง กระบวนการพัฒนาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู โปรแกรมพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ด้วยการศึกษานิตยสารการเรียนรู้เป็น 6 กิจกรรม ด้วยตนเอง

4. การศึกษาเป็นกลุ่ม (Group Discussion) หมายถึง กระบวนการพัฒนาความรู้ ทักษะตามสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู โปรแกรมด้วยการศึกษาค้นคว้าความรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม

5. การระดมสมอง (Brainstorming) หมายถึง กระบวนการพัฒนาความรู้ทักษะตามสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู โดยการกระตุ้นและส่งเสริมในด้านความคิดสร้างสรรค์และการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ การคิดอย่างเป็นระบบ และการมีส่วนร่วมในการทำงาน

6. การศึกษาดูงาน (Site Visiting) หมายถึง การพัฒนาความรู้ ทักษะตามสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู โดยการเข้าเยี่ยมชมและศึกษาเป็นรายกรณีจากวิทยากรหรือโรงเรียน/หน่วยงานที่มีผลการปฏิบัติงานที่เป็นที่ยอมรับ

โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ใช้วิธีการส่งเสริมการเรียนรู้ เสนอดังตาราง 23

ตาราง 23 แสดงระยะเวลาการใช้วิธีการส่งเสริมการเรียนรู้

ครั้งที่	เวลา 08.00-12.00 น.	วิธีการส่งเสริมการเรียนรู้
1	Module 1 การวางแผนออกแบบ แผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	การฝึกอบรม, การสอน ชี้แนะ, การศึกษาด้วย ตนเอง, การศึกษาเป็นกลุ่ม การระดมสมอง
2	Module 2 องค์ความรู้ตามสาระการ เรียนรู้	การฝึกอบรม, การสอน ชี้แนะ, การศึกษาด้วย ตนเอง, การศึกษาเป็นกลุ่ม, การระดมสมอง
3	Module 3 การออกแบบแผนการ เรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	การฝึกอบรม, การสอน ชี้แนะ, การศึกษาด้วย ตนเอง, การศึกษาเป็นกลุ่ม, การศึกษาดูงาน
4	Module 4 การจัดกระบวนการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์	การฝึกอบรม, การสอน ชี้แนะ, การศึกษาด้วย ตนเอง, การศึกษาเป็นกลุ่ม, การระดมสมอง
5	Module 5 การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้	การฝึกอบรม, การสอน ชี้แนะ, การศึกษาด้วย ตนเอง, การระดมสมอง
6	Module 6 การวัดและประเมินผล	การฝึกอบรม, การสอน ชี้แนะ, การศึกษาด้วย ตนเอง, การศึกษาเป็นกลุ่ม, การระดมสมอง

จากตารางที่ 23 ระยะเวลาการศึกษาผลการใช้โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการ
เรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู จำนวน 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบเรียน (4 ชั่วโมง)
รวมเวลา 24 ชั่วโมง ดังนี้

1. การฝึกอบรม 4 ชั่วโมง
2. การสอน ชี้แนะ 4 ชั่วโมง
3. การศึกษาดูงาน 6 ชั่วโมง
4. การระดมสมอง 4 ชั่วโมง
5. การศึกษาเป็นกลุ่ม 3 ชั่วโมง
6. การศึกษาด้วยตนเอง 3 ชั่วโมง
5. การวัดและประเมินผลโปรแกรม
 - 6.1 ประเมินความรู้ก่อน ระหว่าง หลัง การเข้าร่วมกิจกรรม
 - 6.2 ประเมินสมรรถนะผู้เข้าร่วมโปรแกรม
 - 6.3 ประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโปรแกรม

คู่มือการใช้โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ของนักศึกษาวิชาชีพครู

ส่วนประกอบตอนต้น : 1) ปกนอก 2) ปกใน 3) คำนำ 4) สารบัญ 5) บัญชีตาราง/บัญชีภาพ

ส่วนที่ 1 บทนำ

ส่วนที่ 2 โปรแกรมการพัฒนา

- 1 การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
- 2 องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้
- 3 การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
- 4 การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
- 5 การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้
- 6 การวัดและประเมินผล

ส่วนที่ 3 การดำเนินการพัฒนา

ส่วนที่ 4 การวัดและประเมินผล

1. ประเมินความรู้ก่อน ระหว่าง หลัง การเข้าร่วมกิจกรรม
2. ประเมินสมรรถนะผู้เข้าร่วมโปรแกรม
3. ประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโปรแกรม

ส่วนประกอบตอนท้าย : 1) บรรณานุกรม 2) ภาคผนวก

ภาพประกอบ 9 คู่มือการใช้โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของ
นักศึกษาวิชาชีพครู

คู่มือการใช้โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษา
วิชาชีพครู ประกอบไปด้วย 5 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 บทนำ ได้แก่ หลักการ วัตถุประสงค์ เป้าหมาย กลุ่มเป้าหมายและระยะเวลา
นิยามศัพท์

ส่วนที่ 2 โปรแกรมการพัฒนา ได้แก่ เนื้อหาและวิธีการเสริมสร้างการเรียนรู้

ส่วนที่ 3 ดำเนินกิจกรรมของโปรแกรมฯ

ส่วนที่ 4 การวัดและประเมินผล

ระยะที่ 3 ผลการศึกษาการใช้โปรแกรม

การศึกษาผลการใช้โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู แบ่งการนำเสนอเป็น 2 ส่วน มีรายละเอียด ดังนี้ 1) สมรรถนะสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ประกอบด้วย 1.1) ผลเปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจการออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู 1.2) ผลการศึกษาทักษะและคุณลักษณะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ที่ได้รับหลังการเรียนรู้ด้วยโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู 2) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาวิชาชีพครูที่มีต่อการเรียนโดยใช้โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ดังรายละเอียดต่อไปนี้

3.1 สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู มีดังนี้

3.1.1 ผลเปรียบเทียบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยโปรแกรมฯ โดยใช้สถิติ t-test (dependent sample) แสดงดังตาราง 24

ตาราง 24 แสดงผลเปรียบเทียบความรู้ ความเข้าใจการออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยโปรแกรมฯ

เปรียบเทียบ	Pre (30)		Post (30)		t	p
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
คะแนน	12.40	1.18	25.22	1.25	89.26	0

จากตาราง 24 แสดงผลเปรียบเทียบความรู้ ความเข้าใจการออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยโปรแกรมฯ พบว่า ก่อนทดลอง (Pre) \bar{X} 12.40, SD 1.18 หลังทดลอง (Post) \bar{X} 25.22, SD 1.25 หลังการจัดโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ นักศึกษาวิชาชีพครูมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.1.2 ผลการศึกษาทักษะและคุณลักษณะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ที่ได้รับหลังการเรียนรู้ด้วยโปรแกรมฯ แสดงดังตาราง 25

ตาราง 25 แสดงผลการศึกษาทักษะและคุณลักษณะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ที่ได้รับหลังการเรียนด้วยโปรแกรมฯ

องค์ประกอบสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	หลังเรียน		
	\bar{x}	S. D.	ระดับสมรรถนะ
1. การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	4.57	0.01	มากที่สุด
2. องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้	4.63	0.03	มากที่สุด
3. การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	4.64	0.03	มากที่สุด
4. การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	4.69	0.03	มากที่สุด
5. การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้	4.68	0.04	มากที่สุด
6. การวัดและประเมินผล	4.66	0.04	มากที่สุด
รวม	4.65	0.01	มากที่สุด

จากตาราง 25 แสดงผลการศึกษาทักษะและคุณลักษณะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ที่ได้รับหลังการเรียนด้วยโปรแกรมฯ พบว่า โดยรวมทั้ง 6 องค์ประกอบ หลังเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} 4.65, SD 0.01) เมื่อเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้ การวัดและประเมินผล, การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์, การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์, การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้, การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์, องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้ และหลังเรียนอยู่ในระดับมากที่สุดทุกองค์ประกอบ เมื่อพิจารณารายองค์ประกอบ โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่ การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์, การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้, การวัดและประเมินผล, การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์, องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้, การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

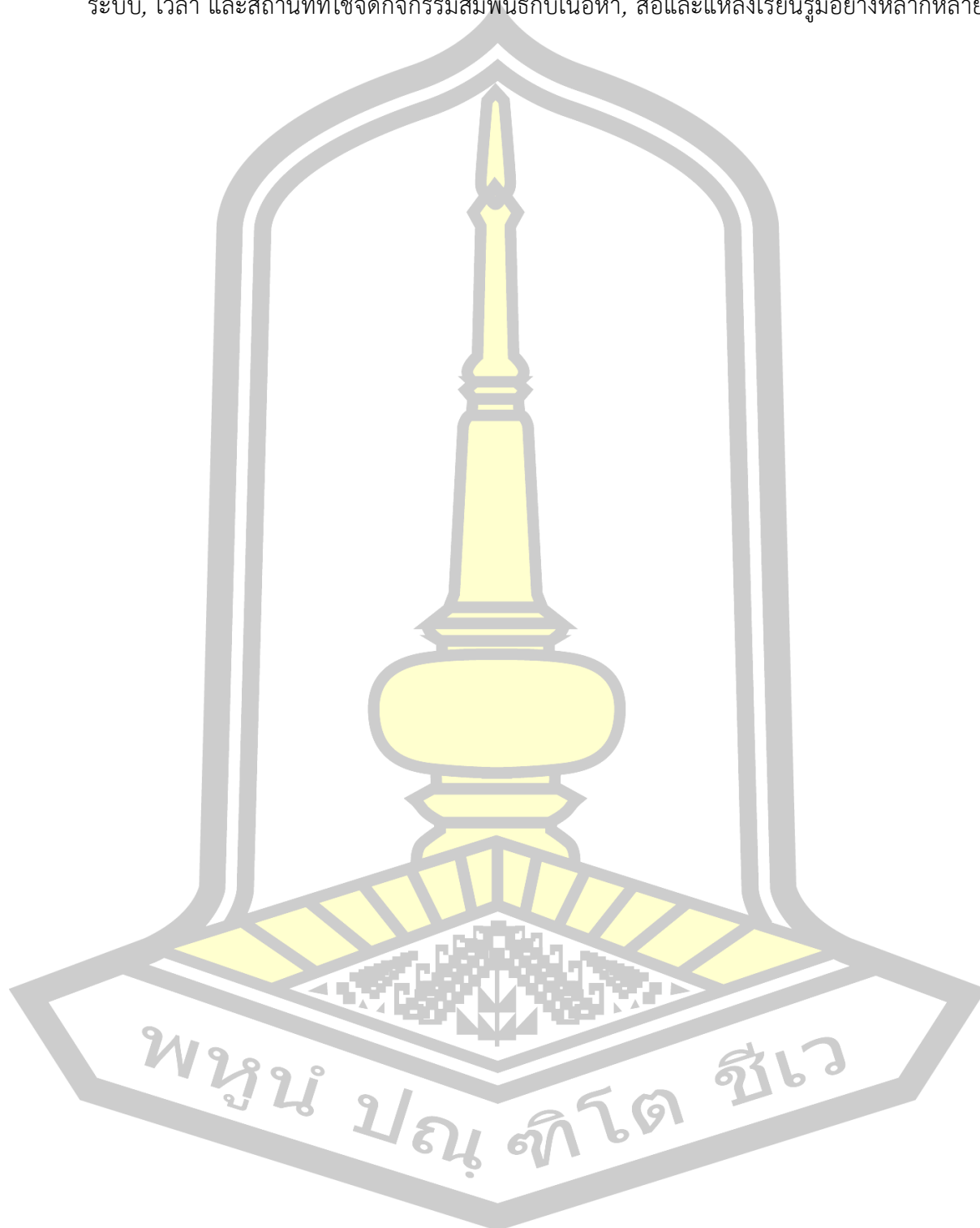
3.2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาวิชาชีพครูที่มีต่อการเรียนโดยใช้โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู แสดงดังตาราง 26

ตาราง 26 แสดงผลการศึกษาคำพึงพอใจของนักศึกษาวิชาชีพครูที่มีต่อการเรียนโดยใช้โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

ข้อ	รายการประเมิน	\bar{x}	<i>S. D.</i>	ระดับ ความ พึงพอใจ
1	การจัดกิจกรรมมีความสอดคล้องกับสภาพปัญหา และความต้องการของนักศึกษา	4.83	0.38	มากที่สุด
2	การจัดกิจกรรมมีความสอดคล้องเหมาะสมกับการเรียนการสอนของนักศึกษา	4.85	0.36	มากที่สุด
3	การจัดกิจกรรมมีความหลากหลายและดำเนินการตามลำดับขั้นตอนอย่างเหมาะสมและต่อเนื่อง	4.87	0.34	มากที่สุด
4	การจัดกิจกรรมสามารถกระตุ้นส่งเสริมให้นักศึกษาเกิดการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	4.88	0.32	มากที่สุด
5	นักศึกษสามารถนำความรู้ในการออกแบบแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ได้	4.80	0.40	มากที่สุด
6	นักศึกษสามารถจัดประสบการณ์ที่ได้ใช้ในการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ได้	4.83	0.38	มากที่สุด
7	วิธีเสริมสร้างการเรียนรู้ช่วยให้นักศึกษาครูเกิดการเรียนรู้	4.78	0.42	มากที่สุด
8	กระบวนการเรียนรู้เป็นระบบ	4.68	0.47	มากที่สุด
9	สื่อและแหล่งเรียนรู้มีอย่างหลากหลาย	4.48	0.50	มาก
10	เวลา และสถานที่ที่ใช้จัดกิจกรรมสัมพันธ์กับเนื้อหา	4.50	0.50	มาก
รวมผลการประเมิน		4.75	0.06	มากที่สุด

จากตาราง 26 แสดงผลการศึกษาคำพึงพอใจของนักศึกษาวิชาชีพครูที่มีต่อการเรียนโดยใช้โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู พบว่า รวมอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{x} 4.75, *SD* 0.06) เมื่อเรียงตามค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ดังนี้ การจัดกิจกรรมสามารถกระตุ้นส่งเสริมให้นักศึกษาเกิดการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์, การจัดกิจกรรมมีความหลากหลายและดำเนินการตามลำดับขั้นตอนอย่างเหมาะสมและต่อเนื่อง, การจัดกิจกรรมมีความสอดคล้องเหมาะสมกับการเรียนการสอนของนักศึกษา, การจัดกิจกรรมมีความสอดคล้องกับสภาพปัญหา และความต้องการของนักศึกษา, นักศึกษสามารถจัดประสบการณ์ที่ได้ใช้ในการจัดการเรียนรู้
อย่างสร้างสรรค์ได้, นักศึกษสามารถนำความรู้ในการออกแบบแผนออกแบบแผนการเรียนรู้

สร้างสรรค์ได้, วิธีเสริมสร้างการเรียนรู้ช่วยให้นักศึกษาครูเกิดการเรียนรู้, กระบวนการเรียนรู้เป็นระบบ, เวลา และสถานที่ที่ใช้จัดกิจกรรมสัมพันธ์กับเนื้อหา, สื่อและแหล่งเรียนรู้มีอย่างหลากหลาย



บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การนำเสนอสรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะการวิจัย เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพอครู ตามลำดับดังนี้

สรุปผล

ผู้วิจัยได้นำเสนอสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย มีดังนี้

1. องค์ประกอบ และตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพอครู โดยผู้ทรงคุณวุฒิรับรององค์ประกอบสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพอครู พบว่า โดยรวมมีระดับความเหมาะสมมากที่สุด (\bar{X} 4.77, SD 0.45) ประกอบไปด้วย 6 องค์ประกอบ 34 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 1)การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ 6 ตัวบ่งชี้ 2)องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้ 6 ตัวบ่งชี้ 3)การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ 5 ตัวบ่งชี้ 4)การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ 6 ตัวบ่งชี้ 5)การใช้และพัฒนาสื่อนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ 5 ตัวบ่งชี้ 6)การวัดและประเมินผล 6 ตัวบ่งชี้ ดังนี้

2. สภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ วิธีการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพอครู พบว่า สภาพปัจจุบันในการส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพอครู ทุกองค์ประกอบอยู่ในระดับปานกลาง และสภาพที่พึงประสงค์ในการส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพอครู ทุกองค์ประกอบอยู่ในระดับมากที่สุด ผลการวิเคราะห์ข้อมูลวิธีการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพอครู พบว่า วิธีการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์มีค่าร้อยละมากกว่า 30 เมื่อเรียงจากมากไปน้อยตามลำดับ ดังนี้ การฝึกอบรม, การสอนชี้แนะ, การศึกษาดูงาน, การระดมสมอง, การศึกษาเป็นกลุ่ม, การศึกษาด้วยตนเอง

3. ผลการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพอครู โดยผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่า การประเมินด้านความถูกต้อง ความเหมาะสม ด้านความเป็นประโยชน์ และด้านความเป็นไปได้ ผลรวมทุกด้านอยู่ในระดับมาก (\bar{X} 4.70, SD 0.12) ดังนั้นโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพอครูสามารถนำไปใช้ได้

4. ผลการใช้โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพอครู รายละเอียดดังนี้

4.1 สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู มีดังนี้

4.1.1 การศึกษาความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการเรียนด้วยโปรแกรมฯ พบว่า หลังการจัดโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะ การจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ นักศึกษาวิชาชีพครูมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.1.2 การศึกษาทักษะและคุณลักษณะในการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ที่ได้รับ หลังการเรียนด้วยโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพ ครู พบว่า ทักษะและคุณลักษณะในการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับมากที่สุด

4.2 การศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาวิชาชีพครูที่มีต่อการเรียนโดยใช้โปรแกรม ส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู พบว่า นักศึกษาวิชาชีพครู มีความพึงพอใจต่อการใช้โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับ มากที่สุด

อภิปรายผล

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของ นักศึกษาวิชาชีพครู มีประเด็นการอภิปรายผลการวิจัย ดังนี้

1. การศึกษาองค์ประกอบและตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของ นักศึกษาวิชาชีพครู พบว่า ประกอบไปด้วย 6 องค์ประกอบ 33 ตัวบ่งชี้ ได้แก่

องค์ประกอบที่ 1 การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย 6 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 1.1 มีความรู้ ความเข้าใจปรัชญาการจัดการเรียนรู้ 1.2 มีความรู้ ความเข้าใจทฤษฎี การจัดการเรียนรู้ 1.3 มีความรู้ ความเข้าใจแนวทางการจัดการเรียนรู้ 1.4 มีความรู้ ความเข้าใจ จิตวิทยาพัฒนาการการเรียนรู้ 1.5 มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบและการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ 1.6 มีความรู้ ความเข้าใจหลักและทฤษฎีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้

องค์ประกอบที่ 2 องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้ ประกอบไปด้วย 6 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 2.1 มีทักษะในการสืบค้นและสังเคราะห์องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้ 2.2 มีความรู้ในเนื้อหาตามสาระ การเรียนรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนด 2.3 มีความสามารถกำหนดเป้าหมายตามสาระการเรียนรู้ 2.4 มี ความสามารถกำหนดองค์ประกอบตามสาระการเรียนรู้ 2.5 มีความสามารถกำหนดผลการเรียนรู้ตาม สาระการเรียนรู้ที่เป้าหมายที่กำหนด 2.6 มีความสามารถกำหนดเกณฑ์การประเมินผลตามสาระการ เรียนรู้

องค์ประกอบที่ 3 การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย 5 ตัว บ่งชี้ ได้แก่ 3.1 มีความสามารถออกแบบและพัฒนาแผนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน 3.2 มี

ความสามารถวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้ได้อย่างสร้างสรรค์ 3.3 มีความสามารถจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ 3.4 มีความสามารถในการปรับปรุงและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ 3.5 มีความสามารถในการออกแบบการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

องค์ประกอบที่ 4 การจัดการกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย 6 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 4.1 มีความรู้ ความเข้าใจหลักการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ 4.2 มีความรู้ความเข้าใจหลักการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ 4.3 มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบของการจัดการกระบวนการเรียนรู้ 4.4 มีความสามารถในการจัดการกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ 4.5 มีความรู้ ความเข้าใจบทบาทของผู้สอนในการจัดการกระบวนการเรียนรู้ 4.6 มีความสามารถในการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

องค์ประกอบที่ 5 การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ ประกอบไปด้วย 5 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 5.1 มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการใช้สื่อที่เหมาะสมกับผู้เรียน 5.2 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการใช้สื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ 5.3 มีความสามารถกำหนดเนื้อหาการเรียนรู้อันสื่อการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์ 5.4 มีความสามารถจัดทำสื่อการเรียนการสอนที่เป็นข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและวีดิทัศน์ที่แปลกใหม่ 5.5 มีความสามารถใช้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสม

องค์ประกอบที่ 6 การวัดและประเมินผล ประกอบไปด้วย 6 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 6.1 มีความรู้ความเข้าใจการประเมินการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม 6.2 มีความรู้ ความเข้าใจแนวทางการวัดและประเมินผล 6.3 มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบของการวัดและประเมินผล 6.4 มีความสามารถสร้างและพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผล 6.5 มีความสามารถวัดและประเมินผลโดยวิธีการที่เหมาะสมกับผู้เรียน 6.6 มีความสามารถวัดและประเมินผลอย่างสร้างสรรค์

การศึกษาองค์ประกอบและตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู การศึกษานี้ได้วิเคราะห์เพื่อให้ทราบถึงรายละเอียดองค์ประกอบและตัวบ่งชี้สมรรถนะสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งมีจุดเด่นด้านรายละเอียดในการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้นจากงานวิจัยของ บงกช ทองเอี่ยม (2565) ได้ศึกษา การพัฒนาตัวชี้วัดสมรรถนะความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย จากผลการวิจัยพบว่า องค์ประกอบและตัวชี้วัดด้านความคิดสร้างสรรค์ มี 3 องค์ประกอบ 20 ตัวชี้วัด ได้แก่ องค์ประกอบที่ 1 ด้านการคิดค้นไหล มีตัวชี้วัด 8 ตัวชี้วัด องค์ประกอบที่ 2 ด้านการคิดหลายแง่มุม มีตัวชี้วัด 6 ตัวชี้วัด องค์ประกอบที่ 3 ด้านการคิดสิ่งใหม่ ๆ มีตัวชี้วัด 6 ตัวชี้วัด ทุกองค์ประกอบและตัวบ่งชี้สอดคล้องกับแนวคิดและทฤษฎีการคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังมีความสอดคล้องกับงานวิจัย กมลพร ทองธิยะ และคณะ (2552) ได้ศึกษา องค์ประกอบและตัวบ่งชี้สมรรถนะการสร้างสรรค นวัตกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาวิชาชีพครู จากผลการวิจัย พบว่า ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ มี

จำนวน 47 ตัวอย่าง ได้แก่ 1) ด้านการคิดสร้างสรรค์ 11 ตัวอย่าง 2) ด้านการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ 27 ตัวอย่าง และ 3) ด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่นเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ 9 ตัวอย่าง สอดคล้องกับงานวิจัยคมกริช ภูคกงิ่ง (2560) ได้ศึกษา การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 24 จากผลการวิจัยพบว่า องค์ประกอบและตัวชี้วัดสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ 30 ตัวชี้วัด คือ 1) การสร้างและพัฒนาหลักสูตร มี 5 ตัวชี้วัด 2) การออกแบบการเรียนรู้ มี 6 ตัวชี้วัด 3) การจัดการเรียนรู้ ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มี 7 ตัวชี้วัด 4) การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ มี 6 ตัวชี้วัด และ 5) การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ มี 6 ตัวชี้วัด

2. การศึกษาสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ วิธีการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู วิธีการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ข้อมูลจากความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม รายละเอียดดังนี้ สภาพปัจจุบันโดยรวมทุกองค์ประกอบอยู่ในระดับปานกลาง และสภาพที่พึงประสงค์ โดยรวมทุกองค์ประกอบอยู่ในระดับมากที่สุด วิธีการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู พิจารณาจากการจัดอันดับวิธีการเสริมสร้าง มีค่าร้อยละมากกว่า 30 เมื่อเรียงจากมากไปน้อยตามลำดับ ดังนี้ การฝึกอบรม, การสอน ชี้นำ, การศึกษาดูงาน, การระดมสมอง, การศึกษาเป็นกลุ่ม, การศึกษาด้วยตนเอง, สอดคล้องกับงานวิจัย อนุตรา อุดทะ และจิตติมา วรณศรี (2563) ได้ศึกษา รูปแบบการพัฒนาสมรรถนะของครูปฐมวัย สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น จากผลการวิจัยพบว่า วิธีการพัฒนาสมรรถนะ ได้แก่ การประชุมเชิงปฏิบัติการ พี่เลี้ยงสอนงาน การศึกษาดูงาน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้จากการปฏิบัติและชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ สอดคล้องกับงานวิจัย Jennifer Kelly (2015) ได้ศึกษา การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของครูชนบทโดยอาศัยความร่วมมือจากชุมชน ในบริติชโคลัมเบีย การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ความรู้ซึ่งกันและกัน ทำให้ครู มีความรู้ ความเข้าใจ ส่งผลให้ครูสามารถออกแบบการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับ Rossella Santagata (2016) ได้ศึกษา ความสามารถของครูประถมศึกษาในการสอนคณิตศาสตร์ของสหรัฐอเมริกาและการพัฒนาการตั้งแต่เป็นครูฝึกสอนจนถึงการเป็นครูอย่างเต็มตัว พบว่า กระบวนการสำคัญที่จะทำให้ครูมีความสามารถ และมีความคิดสร้างสรรค์ในการจัดการเรียนรู้ คือ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันระหว่างครูด้วยกัน และการดูหรือศึกษาการเรียนการสอนของครูคนอื่น ๆ ในการพัฒนาตนเอง ซึ่งสิ่งเหล่านี้ส่งผลให้ครูมีความสามารถในการจัดการเรียนรู้อย่างมากขึ้น

3. การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู มีจุดเด่น คือ การบูรณาการแนวคิดและทฤษฎีทางการศึกษาที่หลากหลายรูปแบบการเรียนการสอนนี้

ได้รับการพัฒนาบนพื้นฐานของ การบูรณาการแนวคิดและทฤษฎีการศึกษาที่สำคัญ ซึ่งช่วย ส่งเสริม สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ประกอบด้วย การสร้างการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ได้แก่ 1) ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Richardson, 1997) การสร้างความรู้ ความเข้าใจของตนเอง โดยผู้เรียนสร้างความรู้ ความเข้าใจในสิ่งที่เรียนรู้ด้วยตนเอง รับรู้สิ่งใหม่กับ ความรู้เดิมมีปฏิสัมพันธ์ต่อสังคม จัดกิจกรรมที่คล้ายคลึงกับชีวิตจริงทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ 2) ทฤษฎีการเรียนรู้ (Rogers, 1969) เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยครูใช้วิธีการสอนแบบไม่ชี้แนะ ทำหน้าที่อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ และการเรียนรู้จะเน้นกระบวนการเป็นสำคัญ 3) ทฤษฎี การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Johnson & Johnson, 1994) เป็นการให้แต่ละคนต่างก็รับผิดชอบในการ เรียนรู้ของตน และในขณะเดียวกันก็ต้องช่วยให้สมาชิกคนอื่นเรียนรู้ด้วย เพื่อให้เกิดการปรึกษาหารือ กันอย่างใกล้ชิด การตรวจสอบซึ่งกันและกัน รวมทั้งการใช้ทักษะการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และ ทักษะการทำงานกลุ่มย่อย 4) ทฤษฎีพหุปัญญา (Gardner, 1993) ความสามารถแต่ละคนมีไม่เท่ากัน การแยกปัญญาในการจัดการเรียนรู้ออกเป็นด้านต่างๆ ร่วมกันศึกษาเรียนรู้และอภิปราย จากความรู้ ของแต่ละคนเพื่อหาข้อสรุปที่เหมาะสมร่วมกัน และศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิง ประสบการณ์ ได้แก่ 1) การจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์เป็นฐาน (Kolb, 1984) การเรียนรู้โดย การลงมือกระทำ โดยการดึงเอาประสบการณ์จากตัวผู้เรียน แล้วกระตุ้นให้สะท้อนความคิดเกี่ยวกับ ประสบการณ์นั้นออกมาเพื่อพัฒนาความคิดใหม่ เจตคติใหม่และทักษะใหม่ไปสู่ความรู้ใหม่ 2) การ จัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ Knowles (1980) เน้นการเรียนรู้ที่มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ จะสามารถ เรียนรู้ได้ดีกว่า สามารถนำประโยชน์จากการเรียนรู้ไปใช้ได้ดีกว่าและยาวนานกว่าคนที่เรียนรู้โดยเป็น แต่เพียงผู้รับหรือรอการถ่ายทอดจากผู้สอนเท่านั้น 3) การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์การเรียนรู้ โดยการให้ผู้เรียนเข้าไปเผชิญปัญหาในสภาพจริงและร่วมกันแสวงหาความรู้ ข้อมูล และวิธีการต่าง ๆ เพื่อที่จะแก้ปัญหาที่ (Gordon, 1998)

ทั้งนี้ โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู มีการสังเคราะห์หลักการและกระบวนการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมพร้อม ประสบการณ์เดิม การทบทวนประสบการณ์เดิมและการเรียนรู้ มุ่งเน้นที่กระบวนการวิเคราะห์ ประสบการณ์เดิม ดึงประสบการณ์เดิมของตนเอง และกระตุ้นให้แสดงความคิดเห็นในประเด็นใหม่ ๆ ขั้นที่ 2 ขั้นเนื้อหาและการพัฒนา ผู้เรียนได้รับความรู้ไปสู่การแปลความหมายที่หลากหลาย ผู้เรียนมี บทบาทในการออกแบบการจัดประสบการณ์ต่าง ๆ ตามเรื่องหรือหน่วยที่ตนเองถนัด และวิเคราะห์ องค์ประกอบการออกแบบร่วมกัน ขั้นที่ 3 ขั้นทดลองใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ หรือประยุกต์ใช้ ผู้เรียน นำแผนการจัดประสบการณ์ที่ออกแบบเองไปประยุกต์ใช้หรือทดลองใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยไป จัดประสบการณ์การเรียนการสอนจริงในสถานศึกษา ขั้นที่ 4 ขั้นการประเมินผลและสะท้อน ผู้เรียน รู้จักตนเอง มีความตระหนักถึงจุดอ่อนและจุดแข็งของตนเองได้ และควบคุมกระบวนการจัดการ

เรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของตนเองได้ และสามารถสะท้อนความคิดของตนเองได้ตามสภาพจริงจากประสบการณ์ด้วยมุมมองที่หลากหลาย เห็นได้ว่าขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้นักศึกษาวิชาชีพครูเกิดสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ และสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริง สอดคล้องกับ มาตรฐานครูในมลรัฐฟลอริดา (Florida Education Standards Commission) ได้นำเสนอ สมรรถนะความเป็นครูในศตวรรษที่ 21 ครูต้องสามารถใช้ยุทธศาสตร์การเรียนการสอนที่หลากหลาย สามารถวางแผนการสอนและดำเนินการตามแผนได้อย่างหลากหลาย และสามารถใช้ยุทธศาสตร์การประเมินอย่างหลากหลาย (พิมพ์พันธุ์ เดชะคุปต์ และพรทิพย์ แข็งขัน, 2551) ซึ่งการจัดโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ยังสามารถพัฒนากระบวนการคิดที่แปลกใหม่ และการทำงานร่วมกันกับผู้อื่นในสถานการณ์จริง โดยการเรียนรู้ของตน และในขณะเดียวกันก็ต้องช่วยให้สมาชิกคนอื่นเรียนรู้ด้วย เพื่อให้เกิดการปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด การตรวจสอบซึ่งกันและกัน ร่วมทั้งการใช้ทักษะการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และทักษะการทำงานกลุ่มย่อย (Johnson & Johnson, 1994) สอดคล้องกับ Patil, et al (2020) ได้ศึกษา การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้จากประสบการณ์ในระดับหลักสูตรในมหาวิทยาลัยระดับภูมิภาค พบว่า การเรียนรู้จากประสบการณ์ช่วยให้เรียนรู้ได้ดีกว่าการเรียนแบบครูสอนและแบบออนไลน์ การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในสถานการณ์จริงเป็นประโยชน์ต่อการนำไปใช้ในระยะเวลา เพราะเป็นการสอนแบบเชื่อมโยงทฤษฎีไปสู่การปฏิบัติ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพในสภาพแวดล้อมที่ซับซ้อนและเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา สอดคล้องกับต้องชนะ หมั่นบรรจง และคณะ (2565) ได้ศึกษา การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย พบว่า ทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัยหลังการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์โดยรวมมีทักษะการเรียนรู้ในระดับดีมาก

4. การศึกษาการใช้โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู รายละเอียดดังนี้

4.1 ผลเปรียบเทียบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ พบว่า หลังการจัดโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ นักศึกษาวิชาชีพครูมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาวิชาชีพครู สามารถพัฒนาความรู้ความเข้าใจการออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ที่เป็นเช่นนี้ อาจเป็นเพราะว่ากระบวนการเรียนรู้เน้นการเรียนรู้ร่วมกัน เมื่อได้แลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจและความคิดกันและกัน ศักยภาพของแต่ละคนจะเกิดขึ้น เมื่อประเมินความรู้ความเข้าใจของตนเองและผู้อื่น แล้วนำความเหมือนและความต่างมาปรับเปลี่ยนความรู้ ความเข้าใจเดิมของตนให้สมเหตุสมผลมากขึ้น ขจัดความขัดแย้งและทำให้เกิดความสมดุลของความรู้ขึ้น (Richardson, 1997) และจากการเรียนรู้ร่วมกันอย่างอิสระ ทำ

ให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการคิดนอกกรอบ จากความคิดเดิมที่ปิดกั้นอยู่ ทำให้เกิดแนวคิดอื่นและนำมาเพื่อใช้แก้ปัญหาที่เผชิญ สอดคล้องกับ David and Sullivan (1980) อธิบายเทคนิควิธีในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทั้งที่เป็นเทคนิคส่วนบุคคลและเทคนิคที่เป็นมาตรฐาน ไว้ว่าการระดมพลังสมองนำเอาคุณลักษณะต่าง ๆ ออกมาแจกแจงหรือปรับลักษณะต่าง ๆ จะได้รูปแบบหลายรูปแบบ การใช้ความคิดริเริ่มหรือการสร้างสิ่งใหม่ ๆ โดยอาศัยข้อมูลที่มีอยู่แล้ว หรือการคิดโดยเอาสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องมาเกี่ยวข้องกัน หรือทำสิ่งธรรมดาให้แปลกใหม่โดยการใช้คุณลักษณะของการเปรียบเทียบมาใช้ทำให้เกิดลำดับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

4.1.2 ผลการศึกษาทักษะและคุณลักษณะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ที่ได้รับหลังการเรียนด้วยโปรแกรมฯ พบว่า ทักษะและคุณลักษณะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับมากที่สุดเป็นเช่นนี้ อาจเป็นเพราะว่า จากการจัดการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมจริง ทำให้เกิดกระบวนการคิดแก้ปัญหาในบริบทของตนเอง สอดคล้องกับ ประภาวรรณ สมุทรเผ่าจินดา (2546) ได้ศึกษา ผลการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานเพื่อพัฒนาสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ของครูประจำศูนย์การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย พบว่า หลังการใช้แผนการจัดกิจกรรมฯ ครูมีคะแนนสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้สูงขึ้น และจากกระบวนการสร้างความรู้ โดยการปรับเปลี่ยนประสบการณ์อย่างต่อเนื่องจากการสังเกต การสะท้อนความคิด การสรุปความคิดรวบยอดนำไปสู่การนำไปปฏิบัติ (Kolb, 2005) ทำให้นักศึกษาวิชาชีพครูเกิดสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ จากการทำให้นักศึกษาได้นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้ในสถานที่จริง ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นจากการแสดงพฤติกรรมตอบสนองสิ่งที่เป็นปัญหาอย่างคล่องแคล่ว มีความสามารถในการปรับตัว และแสดงออกซึ่งความคิดริเริ่มแปลกใหม่มองเห็นประโยชน์ของสิ่งของอย่างหลากหลาย สอดคล้องกับ Johnson & Johnson (1994) กล่าวถึงลักษณะของบุคคลที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์ ไว้ว่า มีความคล่องตัวในการคิดและมีความคิดยืดหยุ่น สนใจในปัญหาต่างๆ พยายามติดตามปัญหา มีความเชื่อมั่นในตนเองชอบสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ จากคุณลักษณะดังกล่าวนี้ ทำให้นักศึกษาวิชาชีพครูมีความรู้ ความเข้าใจสามารถออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ และนำไปจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ได้

4.2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาวิชาชีพครูที่มีต่อการใช้โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ พบว่า นักศึกษาวิชาชีพครูมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับมากที่สุด แสดงว่า นักศึกษาวิชาชีพครูที่เรียนด้วยโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีความพึงพอใจต่อโปรแกรมฯ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า โปรแกรมฯ ที่พัฒนาขึ้นสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้อย่างดี โดยสอดคล้องกับ Rogers (1969) อธิบายว่า การเรียนรู้ควรการจัดบรรยากาศ

การเรียนรู้ที่ผ่อนคลายและเอื้อต่อการเรียนรู้และเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยครูใช้วิธีการสอนแบบไม่ชี้แนะและทำหน้าที่อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน และการเรียนรู้จะเน้นกระบวนการเป็นสำคัญ สอดคล้องกับ Torrance (1962) กล่าวว่า ได้กล่าวถึง กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เพื่อการจูงใจให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ โดยวิธีการสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา ความไม่สมบูรณ์หรือความเปิดกว้าง อาศัยความไม่สมบูรณ์ในการกระตุ้นการเรียนรู้ ให้อยากรู้เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ มีกระบวนการเรียนรู้สร้างสรรค์และการแก้ปัญหาการให้ผู้เรียนสร้างและผลิตงานใหม่ที่ไม่มีใครทำมาก่อน ในกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายในโปรแกรมฯ นี้ นักศึกษาได้มีโอกาสนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปปฏิบัติการสอนจริง ทำให้นักศึกษาเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นระบบจากบริบทจริง สอดคล้องกับ Knowles (1980) กล่าวว่า การให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้รับผิดชอบร่วมกันในกระบวนการเรียนรู้จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี โดยที่ครูส่งเสริมความแตกต่างระหว่างบุคคลควรเปิดโอกาส และส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาคุณสมบัติเฉพาะตน เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสและส่งเสริมให้ผู้เรียนตัดสินใจด้วยตนเอง ลงมือกระทำและยอมรับผลของการตัดสินใจหรือการกระทำนั้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

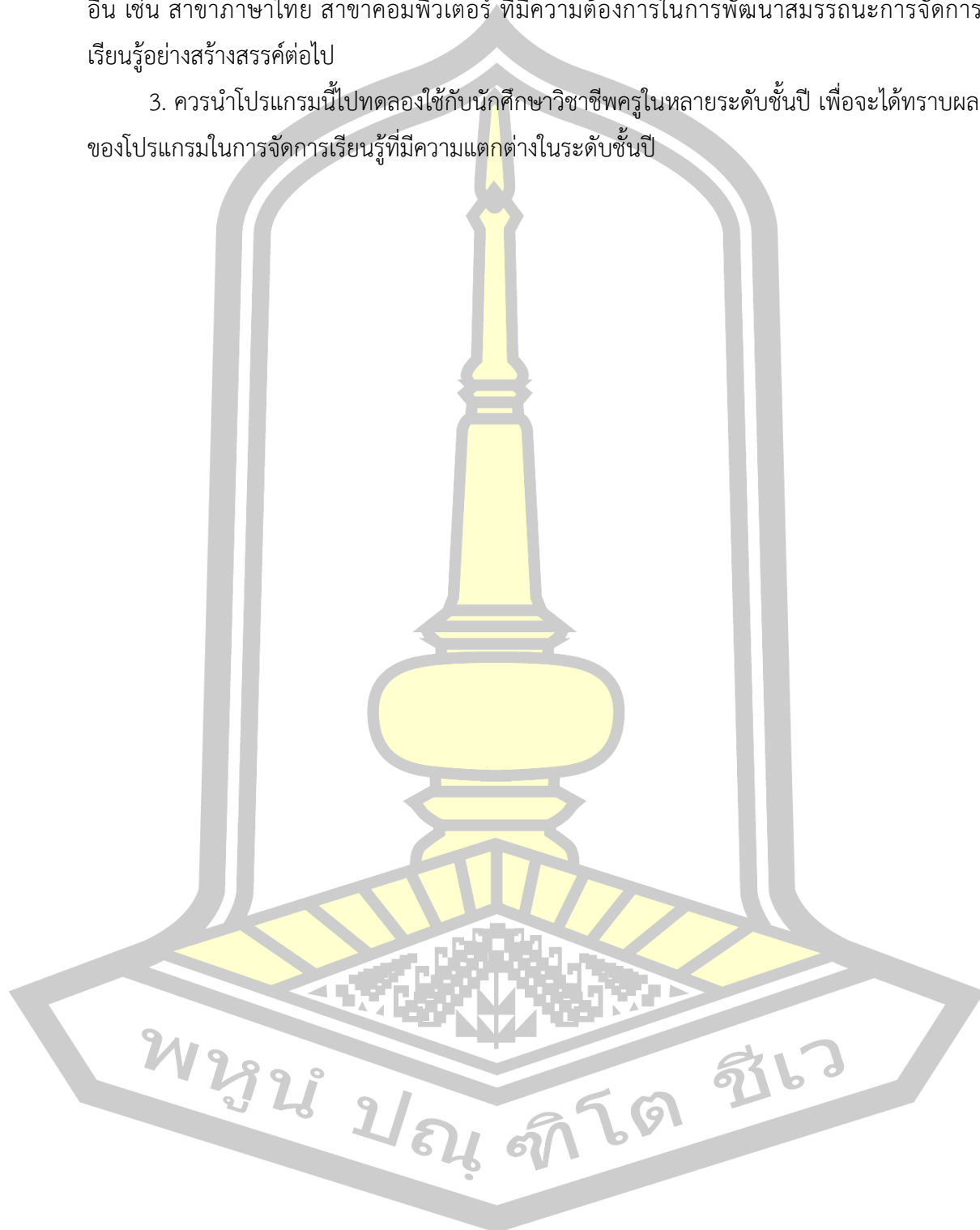
1. ผู้ใช้โปรแกรมฯ ควรศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการ วัตถุประสงค์ เนื้อหา ขั้นตอนการจัดกิจกรรม และการประเมินผล ให้ละเอียดก่อนเพื่อที่จะได้ใช้โปรแกรมฯ ได้โดยสะดวกและเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด
2. ผู้ที่จะนำโปรแกรมฯ ไปใช้ จะต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์อย่างแม่นยำ สามารถส่งเสริมและให้คำแนะนำได้อย่างถูกต้อง
3. กิจกรรมต่าง ๆ ในโปรแกรมฯ สามารถยืดหยุ่นและปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม เช่น วัน เวลา และสื่อต่าง ๆ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสะดวกของผู้ใช้โปรแกรมฯ แต่ควรดำเนินการตามลำดับขั้นที่กำหนดไว้ในแผนการจัดกิจกรรม เพื่อให้ นักศึกษาได้รับความรู้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด
4. โปรแกรมฯ ที่พัฒนาขึ้นนี้เป็นโปรแกรมเฉพาะสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู แต่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับครูประจำการได้ เพียงแต่ต้องปรับเนื้อหาสาระให้มีความเหมาะสม

ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

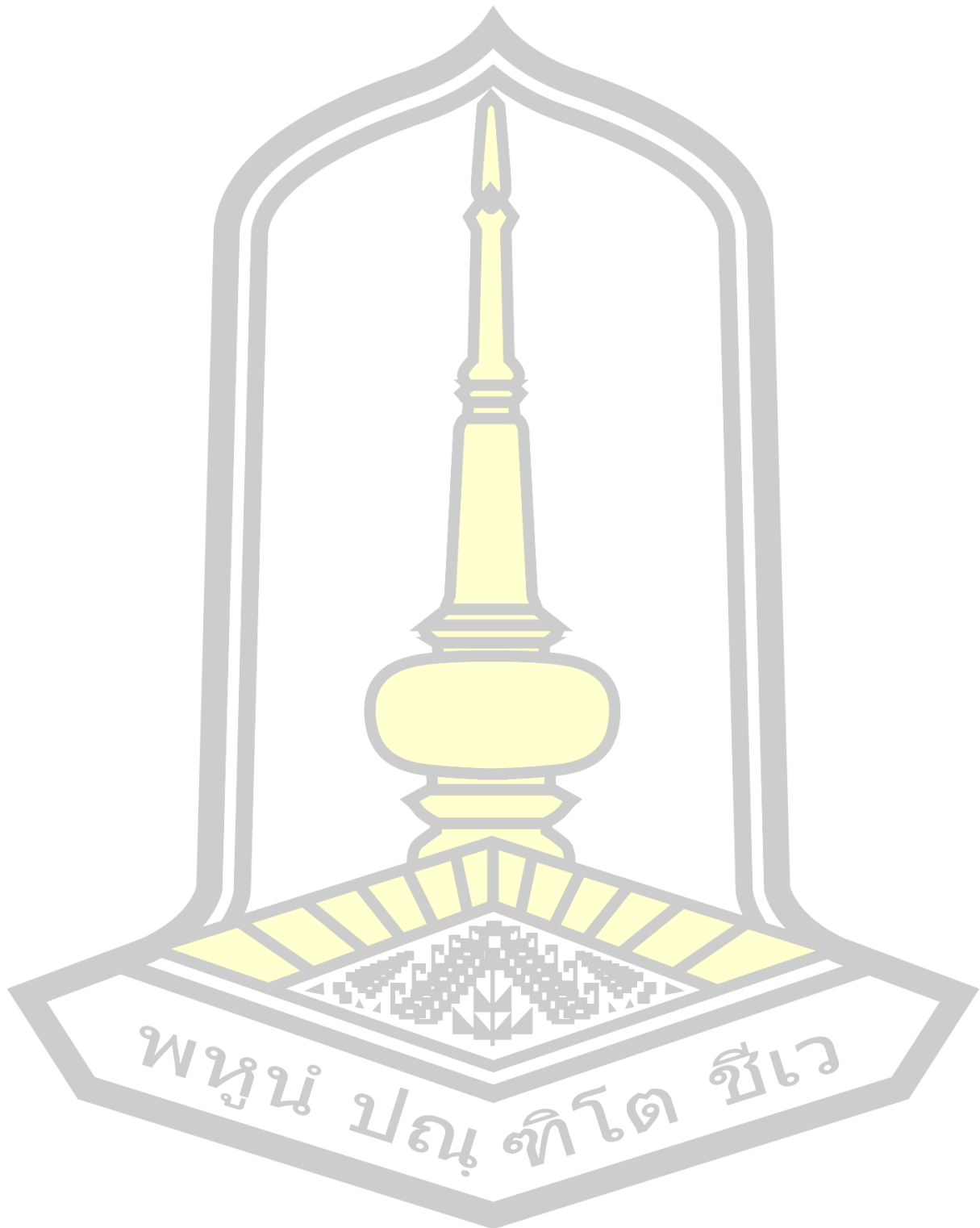
1. ควรมีการวิจัยติดตามผลหลังการใช้หลักสูตรในระยะยาว สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครูที่เรียนรู้ในโปรแกรมนี้ เพื่อติดตามและศึกษาผลการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

2. ควรมีการขยายผลการใช้โปรแกรม และมีการใช้โปรแกรมกับนักศึกษาวิชาชีพรู สาขาวิชาอื่น เช่น สาขาภาษาไทย สาขาคอมพิวเตอร์ ที่มีความต้องการในการพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ต่อไป

3. ควรนำโปรแกรมนี้ไปทดลองใช้กับนักศึกษาวิชาชีพรูในหลายระดับชั้นปี เพื่อจะได้ทราบผลของโปรแกรมในการจัดการเรียนรู้ที่มีความแตกต่างในระดับชั้นปี



บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กมลพร ทองธิยะ, รุ่งทิวา แยมรุ่ง, และวิไล ลักษณะลังกา. (2552). องค์ประกอบและตัวบ่งชี้สมรรถนะ การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาวิชาชีพครู. *วารสารครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย*, 52(2), 1-13.
- กรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2544). *ความรู้ พื้นฐานทางการศึกษาพิเศษ*. กรมสามัญศึกษา.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กระทรวงศึกษาธิการ.
- กิ่งฟ้า สินธุวงษ์. (2547). *คู่มืออาจารย์การพัฒนาการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ* (2nd ed.). หจก.โรงพิมพ์คลังนานาวิทยา.
- เกสรี่ สุวรรณเรืองศรี. (2542). การพัฒนาโปรแกรมความร่วมมือระหว่างโรงเรียนและชุมชนตาม แนวคิดพหุวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาการสอนระดับอนุบาลในชุมชนไทยมุสลิม ภาคใต้. *วิทยานิพนธ์ ครุศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาการศึกษาปฐมวัย จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย*.
- โกวิท ประวาลพลกฤษ, ม. ป. ป. (n.d.). *การเรียนรู้ที่พัฒนาสมองได้สูงสุด*. ในเอกสารประกอบการ อบรมเรื่อง การเรียนรู้ แบบเพิ่มพลังสมอง *Brain-Based Learning (BBL)*. สถาบันพัฒนา คุณภาพ วิชาการ(พว.).
- ขจรศักดิ์ ศิริมัย. (2554). การพัฒนาระบบสมรรถนะเพื่อพัฒนาการบริหารทรัพยากรบุคคล สังกัด มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร. *รายงานผลการวิจัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร*.
- คณาจารย์ภาควิชาวิจัยและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. (2564). *พื้นฐานการวิจัยการศึกษา* (9th ed.). ตักสิลาการพิมพ์.
- คมกริช ภูคงกิ่ง. (2560). การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครู สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 24 มหาสารคาม. *มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*.
- ฉันท ชาติทอง. (2553). *การพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551* (พิมพ์ครั้งที่ 2 (ed.)). เพชรเกษมการพิมพ์.
- ชูชัย สมितिไกร. (2550). *การฝึกอบรมบุคลากรในองค์กร* (5th ed.). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- ฐิติพัฒน์ พิษณุธาดาพงศ์. (2548). *การพัฒนาระบบสมรรถนะของกรมการแพทย์*. กระทรวง สาธารณสุข.
- ณรงค์วิทย์ แสนทอง. (2547). *มารู้จัก COMPETENCY กันเถอะ*. เอช อาร์ เซ็นต์.

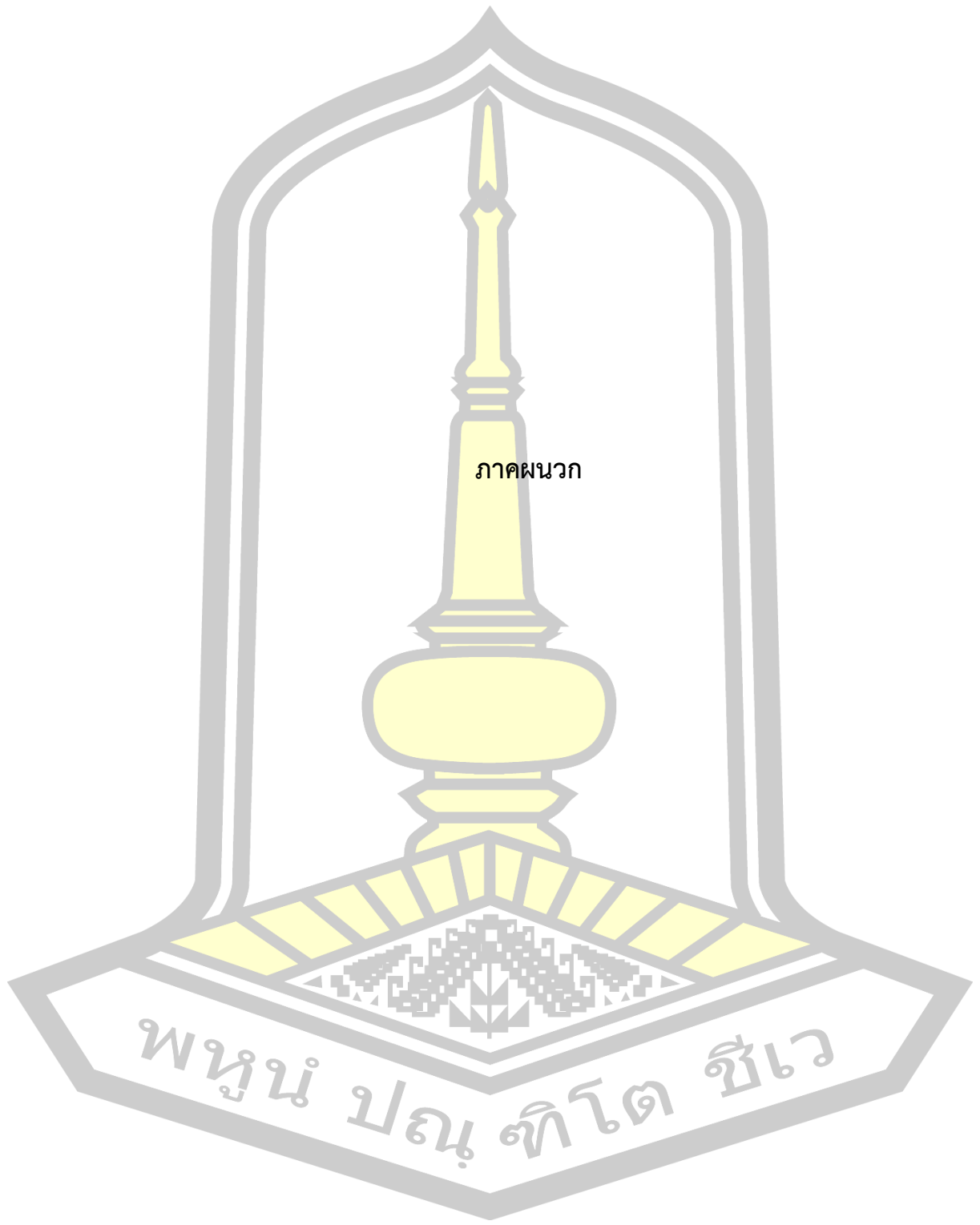
- ต้องชนะ หมั่นบรรจง, ประภาพร คงวัดใหม่, แอ. ส. (2565). การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิง
 ประสพการณ์เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ศึกษาศาสตร์. *วารสาร
 สถาบันร้อยแก่นสาร*, 7.
- ถวัลย์ มาศจรัส. (2553). *MODEL การจัดการศึกษาและแหล่งการเรียนรู้สร้างสรรค์*. ธารอักษร.
- ทิพวัลย์ ปัญจมะวัต และสิริพันธ์ สุวรรณมรรคา. (2548). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของ
 นิสิตระดับปริญญาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- ทิตินา แคมมณี. (2550). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มี
 ประสิทธิภาพ* (2nd ed.). โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนานันต์ ดียิ่ง. (2556). *โปรแกรมการพัฒนาสมรรถนะครูระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานด้านการวัดและ
 ประเมินในชั้นเรียน. ปรินญาปรัชญาดุสิตบัณฑิต ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน สาขาวิชา
 หลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยศิลปากร.*
- นิพาดา เทวกุล. (2552). *ลักษณะความคิดสร้างสรรค์*.
- บงกช ทองเอี่ยม, แอ. (2565). การพัฒนาตัวชี้วัดสมรรถนะความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา สาขาวิชา
 การศึกษาศาสตร์. *วารสารมนุษยศาสตร์ปริทัศน์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
 มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี*, 24.
- บรรจง อมรชีวิน. (2554). *การคิดด้วยคำถาม*. ภาพพิมพ์.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2554). *การวิจัยเบื้องต้น* (7th ed.). สุวีริยาสาสน.
- ประจักษ์ ทรัพย์อุดม. (2550). *แนวทางการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้วย Competency*. ศิริวัฒนา
 อินเตอร์พรินทร์.
- ประภาวรรณ สมุทรเผ่าจินดา. (2546). ผลการใช้แผนการจัดการจัดการเรียนรู้อตามแนวคิดการ
 เรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานเพื่อพัฒนาสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีในการจัด
 กระบวนการเรียนรู้ ของครูประจำศูนย์ศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย.
วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 36.
- ประโยชน์ คล้ายลักษณ์. (2556). *รูปแบบการพัฒนาสมรรถนะด้านการทำงานเป็นทีมของบุคลากร
 ทางการศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา. มหาวิทยาลัยนเรศวร.*
- ปริญญา จเรรัชต์. (2546). *ความพึงพอใจของเกษตรกรผู้ผลิตและผู้ใช้เสปียลต์จังหวัด. กองอาหาร
 สัตว์ กรมปศุสัตว์.*
- ปรีดี ปลื้มสำราญกิจ. (2560). *ทักษะในศตวรรษที่ 21: ทักษะจำเป็นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราช
 ภัฏนครสวรรค์. วารสารวิชาการ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 1(4).
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และพรทิพย์ แข็งขัน. (2551). *สมรรถนะครูและแนวทางการพัฒนาครูในสังคมที่
 เปลี่ยนแปลง. สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.*

- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์, และราเชน มีศรี. (n.d.). *วิจัยในชั้นเรียน : หลักการสู่การปฏิบัติ*. สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว).
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2551a). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบหลากหลาย*. ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์, แอ. แอ. (2551b). *สมรรถนะครูและแนวทางการพัฒนาครูในสังคมที่เปลี่ยนแปลง*. พริกหวานกราฟฟิค.
- มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์. (2553). *คู่มือการจัดการระบบการเรียนการสอนที่ยืดหยุ่นเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้*. เทียนวัฒนา พรินท์ติ้ง.
- ยอดอนงค์ จอมหงส์พิพัฒน์. (2553). *การพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูผู้นำการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางปฏิรูปการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. วิทยานิพนธ์ ค.ด. สกลนคร :มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2542). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542*. นามมีบุ๊ค พับลิเคชันส์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2555). *พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ (ฉบับราชบัณฑิตยสถาน)*. สำนักราชบัณฑิตยสภา.
- วนิษา เรช. (2550). *อัจฉริยะสร้างได้*. เรด.
- วิจารณ์ พานิช. (2556). *ครูเพื่อศิษย์สร้างห้องเรียนกลับทาง*. มูลนิธิสยามกัมมาจล.
- วีโรจน์ สารรัตนะ. (2551). *การบริหารสถานศึกษา*. ทิพย์วิสุทธิ์.
- วิเศษ ชินวงศ์. (2544). *การจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ*. *วารสารวิชาการ*, 10(4).
- ศิริพร ยูชัย. (2559). *ผลของการใช้โปรแกรมการจัดกิจกรรมตามรูปแบบพหุปัญญาเพื่อการเรียนรู้สำหรับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญคอนแวนต์ สีลม*. *บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*.
- สมคิด บางโม. (2547). *องค์การและการจัดการ* (2nd ed.). บริษัทจูนพับลิชชิงจำกัด.
- สมชาติ กิจยรรยง. (2545). *เทคนิคการเป็นวิทยากรฝึกอบรม* (2nd ed.). มัลติอินฟอร์เมชันเทคโนโลยี.
- สมพร หลิมเจริญ. (2552). *การพัฒนาหลักสูตรเสริมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2*. *ปริญญาการศึกษาดุษฎีบัณฑิต*. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สมศักดิ์ ภูวิภาดาวรรณ. (2542). *เทคนิคการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์* (5th ed.). ไทยวัฒนาพานิช.
- สาลินี เรืองจ้อย. (2554). *ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาปลายเปิด เรื่องลำดับและอนุกรมที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*. (*ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาการมัธยมศึกษา*), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2553). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 และที่แก้ไข. เพิ่มเติม (ฉบับที่ 3) พ.ศ.2553*. สำนักนายกรัฐมนตรี.
- สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน. (2548). *สมรรถนะของข้าราชการ*. สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน.
- สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ. (2550). *ฐานข้อมูลวิทยานิพนธ์ 2007*.
<http://thesis.tiac.or.th/>
- สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา. (2548). *มาตรฐานวิชาชีพทางการศึกษา*. สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579*. บริษัท พริกหวานกราฟฟิค จำกัด.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2564). *แนวทางการพัฒนาสมรรถนะหลักของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานในช่วงเปลี่ยนผ่านสู่หลักสูตรฐานสมรรถนะ*. บริษัท พริกหวานกราฟฟิค จำกัด.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579*. บริษัท พริกหวานกราฟฟิค จำกัด.
- สิทธิพล วิบูลย์ธนากุล. (2563). *สำรวจพฤติกรรมผู้บริโภคครึ่งปีแรก 2563*.
<http://www.marketingoops.com>
- สุจิตรา ยีหวังเจริญ. (2554). *สมรรถนะผู้บริหารโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามในจังหวัดชายแดนภาคใต้. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารและการจัดการการศึกษาอิสลามมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์*.
- สุดาเรศ แจ่มเดชะศักดิ์. (2543). *การพัฒนา โปรแกรมสิ่งแวดล้อมศึกษาสำหรับเด็กวัยอนุบาลโดยใช้แนวการสอนแบบผูกเป็นเรื่องราว. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการศึกษาปฐมวัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*.
- สุรัชย์ พรหมพันธุ์. (2554). *ข้อหาละสมรรถนะเพื่อการพัฒนา*. ปัญญาชน.
- สุรางค์ โค้วตระกูล. (2550). *จิตวิทยาการศึกษา*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2547). *กลยุทธ์การสอนคิดสร้างสรรค์ (2nd ed.)*. ภาพพิมพ์.
- สุวิทย์ ยอดสละ. (2556). *การพัฒนาภาวะผู้นำเชิงวิสัยทัศน์ของผู้บริหารโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษาดุซงฎิบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*.
- สุวิมล ว่องวานิช. (2554). *การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน*. ภาควิชาวิจัยการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

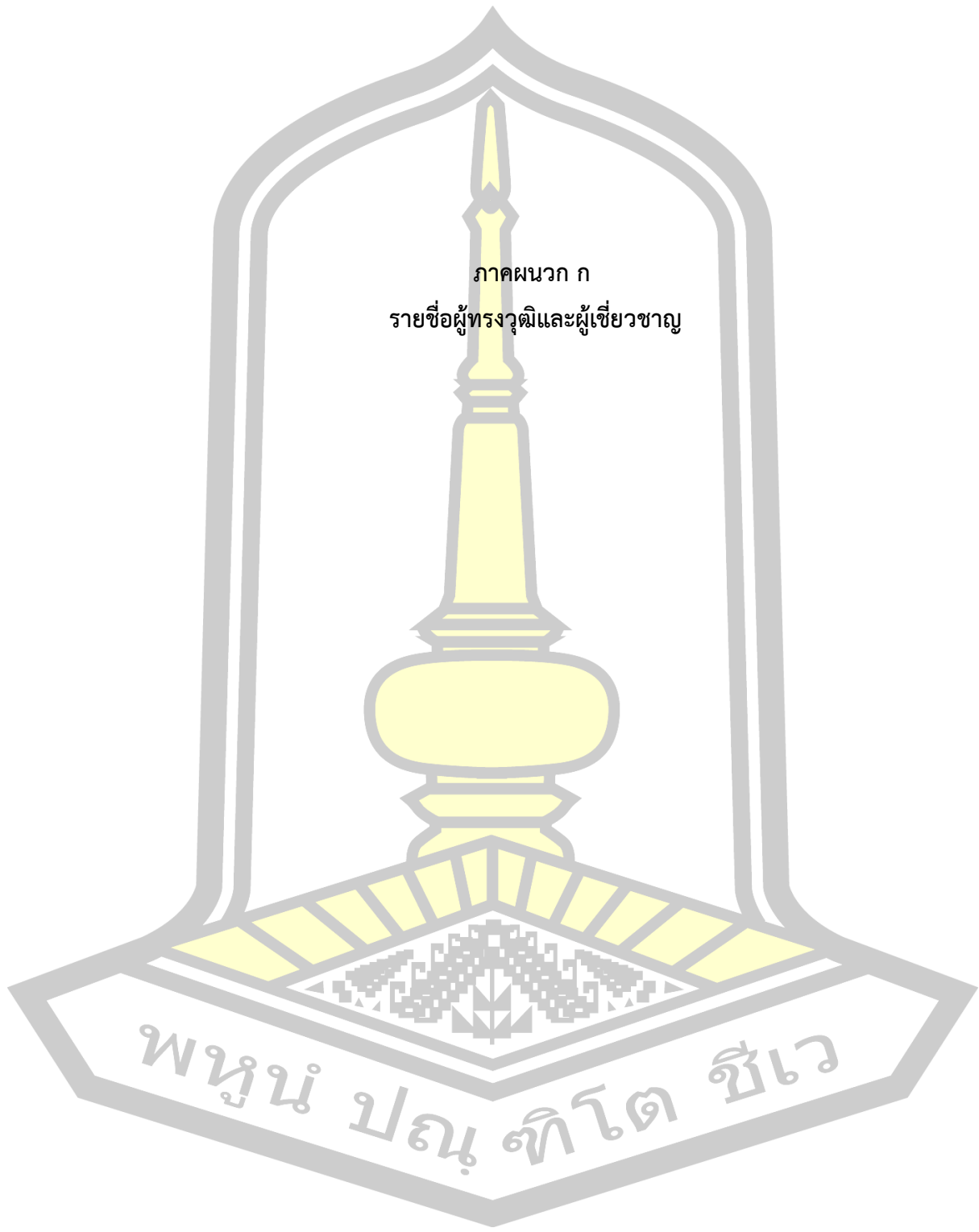
- อนุศรา อุดทะ, และจิตติมา วรณศรี. (2563). รูปแบบการพัฒนาสมรรถนะของครูปฐมวัย สังกัด
องค์กร ปกครองส่วนท้องถิ่น. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์*, ปีที่ 22 ฉ.
- อรรถัย มูลคำ. (2542). *Child Centre : Storyline Method : การบูรณาการหลักสูตรและการเรียน
การสอนโดยเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง*. ดวงกลมสมัย.
- อารี พันธุ์ณี. (2547). *ฝึกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์*. สำนักพิมพ์ไผ่ไหม.
- อุดม คชินทร. (2561). *เด็ก Gen Z*. <http://www.moe.go.th/moe/th/news/>
- Anderson, L., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and
assessing: A revision of bloom's taxonomy of educational objectives. Handbook
I: Cognitive domain*. Longmans, Green.
- Anderson. (1970). *Creative and its cultivation*. Harper.
- Armstrong, Thomas. (2009). *Multiple Intelligence in the Classroom. 3rd Ed.*
Alexandria, VA: Association for Super Ion and Curriculum Development, 2009.
- Barr, M. J., & Keating L. A. (1990). *Introduction Elements of program development,
Developing effective student services program*. Jossey-Bass.
- Bellanca, James and Brandt Ron. (2010). *21th Century Skills : Rethinking How
Students Learn*. Solution Tree Press.
- Boone, E. J. (1992). *Developing programs in adult education*. Waveland Press.
- Boyatzis, R. E. (1982). *The Competence Manage: A Model for Effective Performance*.
Wiley.
- Carolyn, B. and others. (2013). *How to Develop a Training Program on the Job*. Price
Hall.
- Chen, Z. X. Tsui, A. S., & Farh, J. L. (2002). Loyalty to Supervisor vs. Organizational
Commitment: Relationships to Employee Performance in China. *Journal of
Occupational and Organizational Psychology*, 75(3), 339–356.
- Davis, G. A. (1973). *Psychology of Problem Solving*. Basic Books.
- Dubois, D.D, & Rothwell, W.J. (2004). *Competency – Based Human Resource
Management*. Davies–Black Publishing.
- European Federation of National Engineering Association. (2013). *How to Develop
Competency*. <http://www.feani.org/site/index.php?id=157>
- Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development. (2005).

- Gardner, Howard. (1993). *Multiple Intelligence: The Theory in Practice*. Basic Books.
- Guilford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 1(5).
- Guilford, J. P. (1976). *The Nature of Human Intelligence*. Book Company.
- Guilford, J. P. (1950). "Creativity." *American Psychologist*, 5, 445–454.
- Guilford, J. P. (1976). *The Nature of Human Intelligence*. Book Company.
- Huda. (2012). A Proposed Program to Develop Teaching for Thinking in Pre-service English Language Teachers. *English Language Teaching*, 5(7), 53–63.
- Jennifer Kelly. (2015). Collaboration, Collegiality and Collective Reflection: A Case Study of Professional Development for Teachers. *Canadian Journal of Educational Administration and Policy*, 2(169).
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1994). *The nuts and bolts of cooperative learning*. Interaction Book Company.
- Judith R. Gordon. (1998). *A Diagnosis approach to Organization Behavior* (3 Edition). Simon & Schuster.
- Knowles. (1997). *Self-directed Learning: A Guide for Learners and Teacher*. Association Press.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning Experience as the source of learning and development*. NJ : Prentice-Hall.
- Malcolm Shepherd Knowles. (1980). *The Modern Practice of Adult Education : From Pedagogy to Andragogy*. Cambridge, The Adult Education Company.
- McClelland, D. (1987). *Testing for Competency Rather than for Intelligence* *American Psychologist*. Association Press.
- Niedermeyer, F. C. A. (1992). Checklist for Reviewing Environmental Education Programs. *The Journal of Environmental Education*, 23, 46–50.
- Partnership for 21st Century Skills. (2011). *Framework for 21st Century Learning*. http://www.p21.org/storage/documents/P21_Framework_Definitions.pdf
- Patil, T., et al. (2020). Developing a Case-Based Experiential Learning Model at a Program Level in a Regional University: Reflections on the Developmental Process. *Australian Journal of Adult Learning* 60, Number.
- Richardson, T. (1997). *Total Quality Management*. Delmar.



ภาคผนวก

พหุ ประดิษฐ์ ชัยเว



ภาคผนวก ก
รายชื่อผู้ทรงคุณและผู้เชี่ยวชาญ

พหุบัน ปณุ ทิโต ชีเว

ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินเครื่องมือโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้
อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

ชื่อ-สกุล	ตำแหน่งและความเชี่ยวชาญ
1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ฐิติวรดา พลเยี่ยม	อาจารย์คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิทยา วรพันธ์	อาจารย์คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทิดศักดิ์ สุพันธ์	คณบดีคณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เทิน สีนวน	อาจารย์คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุซาดา หวังสิทธิเดช	อาจารย์คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

พูน ปณ ทิโต ชีเว

ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้
อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

ชื่อ- สกุล

ตำแหน่ง

- | | |
|---|---|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อาจารย์โสภิตา โครกโนนกรอก | อาจารย์ประจำสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ
นครราชสีมา |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วรรัตน์ ฐุมาลา | อาจารย์ประจำสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัย
อุบลราชธานี |
| 3. นางสาวหทัยนุช บุญเพลิง | ศึกษานิเทศก์ วิทยฐานะศึกษานิเทศชำนาญ
การพิเศษ (กลุ่มปฐมวัย) สำนักงานเขตพื้นที่
การศึกษาประถมศึกษาชัยภูมิเขต 1 |





บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม โทรสาร. 0-4372-1764 ภายใน 6216

ที่ อว 0605.5(2)/ว1799

วันที่ 19 มิถุนายน 2567

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชูติวรตา พลเยี่ยม

ด้วย นางสาวทิพย์อักษร พุทธสริน นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (ปร.ต.) หลักสูตรและการสอน โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ประสาธ เนืองเฉลิม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลักในครั้งนี

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม โทรสาร. 0-4372-1764 ภายใน 6216

ที่ อว 0605.5(2)/ว1799

วันที่ 19 มิถุนายน 2567

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิทยา วรรณธ์

ด้วย นางสาวทิพย์อักษร พุทธสริน นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาคตามหลักสูตร (ปร.ต.) หลักสูตรและการสอน โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ประสาธ เมืองเฉลิม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลักในครั้งนี

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ กุสื้ออน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์



ที่ อว 0605.5(2)/ว1799

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

19 มิถุนายน 2567

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทิดศักดิ์ สุพันธ์

ด้วย นางสาวทิพย์อักษร พุทธสริน นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (ปร.ศ.) หลักสูตรและการสอน โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ประสาธ เนืองเฉลิม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลักในครั้งนี

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

สำนักงานเลขานุการคณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์ 0-4375-4322-40 ต่อ 6216
โทรสาร 0-4371-3147



ที่ อว 0605.5(2)/ว1799

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

19 มิถุนายน 2567

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เจิน สีนวน

ด้วย นางสาวทิพย์อักษร พุทธสริน นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (ปร.ด.) หลักสูตรและการสอน โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ประสาธ เนืองเฉลิม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลักในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

สำนักงานเลขานุการคณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์ 0-4375-4322-40 ต่อ 6216

โทรสาร 0-4371-3147



ที่ อว 0605.5(2)/ว1799

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

19 มิถุนายน 2567

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุชาดา หวังสิทธิเดช

ด้วย นางสาวทิพย์อักษร พุทธสริน นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (ปร.ศ.) หลักสูตรและการสอน โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ประสาธต์ เนื่องเฉลิม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลักในครั้งนี

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

สำนักงานเลขานุการคณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์ 0-4375-4322-40 ต่อ 6216

โทรสาร 0-4371-3147



ที่ อว 0605.5(2)/ว1800

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

19 มิถุนายน 2567

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อาจารย์โสภิตา ไครกโนนกรอก

ด้วย นางสาวทิพย์อักษร พุทธสริน นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (ปร.ศ.) หลักสูตรและการสอน โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ประสาธ เนืองเฉลิม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลักในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้นำไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

สำนักงานเลขานุการคณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์ 0-4375-4322-40 ต่อ 6216

โทรสาร 0-4371-3147



ที่ อว 0605.5(2)/ว1800

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

19 มิถุนายน 2567

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วรรัตน์ ตูมาลา

ด้วย นางสาวทิพย์อักษร พุทธสริน นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (ปร.ต.) หลักสูตรและการสอน โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ประสาท เนืองเฉลิม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลักในครั้งนี

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และ มีประสบการณ์ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

สำนักงานเลขานุการคณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์ 0-4375-4322-40 ต่อ 6216

โทรสาร 0-4371-3147



ที่ อว 0605.5(2)/ว1800

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

19 มิถุนายน 2567

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

เรียน นางสาวหทัยนุช บุญเพลิง

ด้วย นางสาวทิพย์อักษร พุทธสริน นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (ปร.ศ.) หลักสูตรและการสอน โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ประสาธต์ เนื่องเฉลิม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลักในครั้งนี

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อผลิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ กุสีอ่อน)

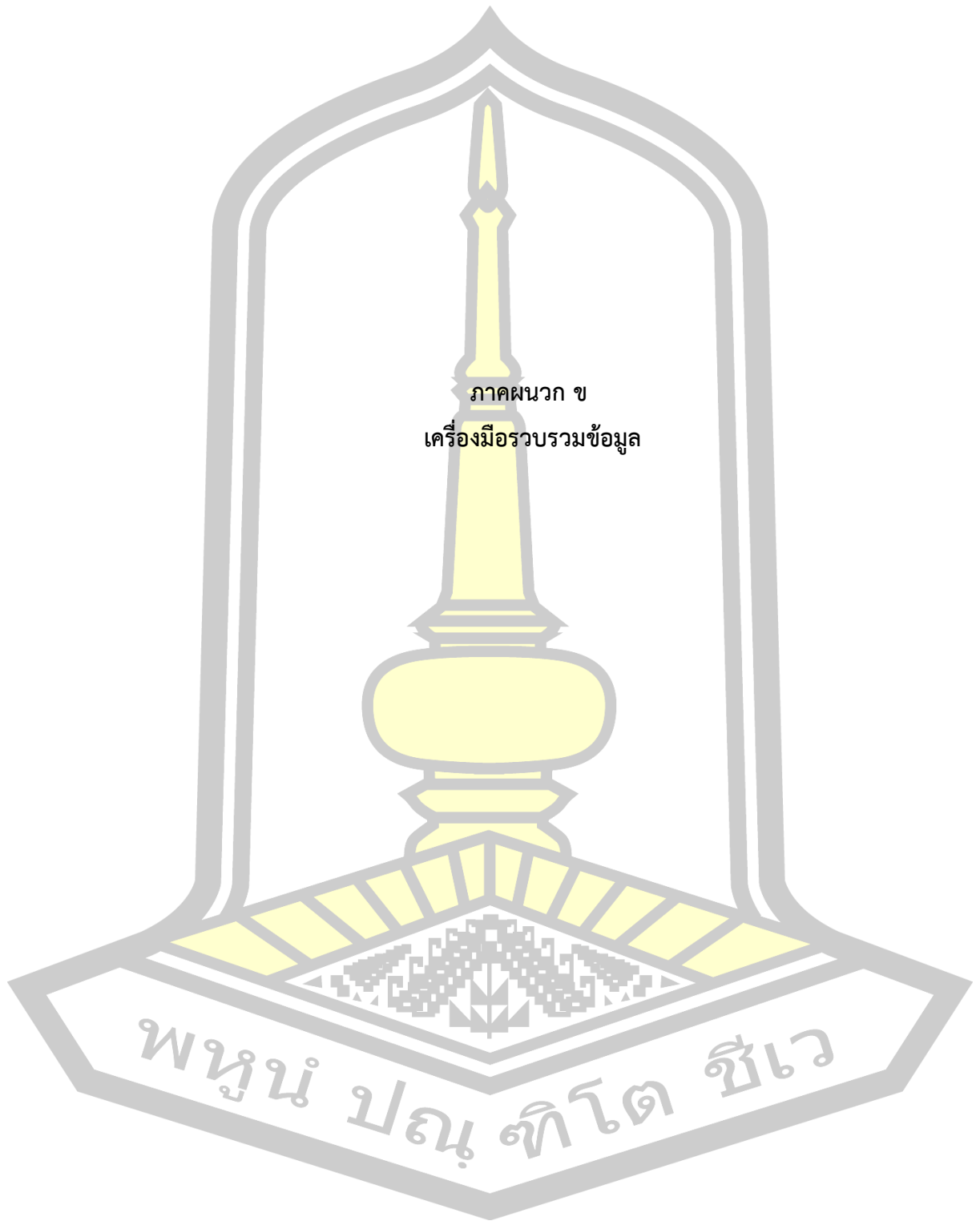
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

สำนักงานเลขานุการคณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์ 0-4375-4322-40 ต่อ 6216

โทรสาร 0-4371-3147



ภาคผนวก ข
เครื่องมือรวบรวมข้อมูล

พหุบัน ปณุ ทิโต ชีเว



MAHASARAKHAM
UNIVERSITY

แบบประเมินความเหมาะสมองค์ประกอบและตัวชี้วัดของสมรรถนะการจัดการเรียนรู้

อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู โดยผู้ทรงคุณวุฒิ

คำชี้แจง

1. แบบประเมินนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเรื่อง การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมิน 1) ความเหมาะสมขององค์ประกอบของสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู และ 2) ความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัดของสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ตามที่ผู้วิจัยได้สังเคราะห์จากเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้อง

2. แบบประเมินมี 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบของสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

ตอนที่ 2 ประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัดของสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

ขอให้ท่านพิจารณารายละเอียดที่แนบมาพร้อมนี้ว่า องค์ประกอบและตัวชี้วัดของสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู มีความเหมาะสมเพียงใด ในฐานะที่ท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในด้านสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความเหมาะสม ตามเกณฑ์พิจารณาและถ้ามีข้อคิดเห็นเพิ่มเติมให้ท่านระบุไว้ในช่องที่กำหนดในแบบประเมินความเหมาะสมดังนี้

5 หมายถึง องค์ประกอบและตัวชี้วัดสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เหมาะสมมากที่สุด

4 หมายถึง องค์ประกอบและตัวชี้วัดสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เหมาะสมมาก

3 หมายถึง องค์ประกอบและตัวชี้วัดสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เหมาะสมปานกลาง

2 หมายถึง องค์ประกอบและตัวชี้วัดสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เหมาะสมน้อย

1 หมายถึง องค์ประกอบและตัวชี้วัดสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เหมาะสมน้อยที่สุด

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะที่มีต่อสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

ตอนที่ 1 ประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

คำชี้แจง : โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความเหมาะสมขององค์ประกอบสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

ข้อ	องค์ประกอบสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู	ระดับความเหมาะสม					ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม
		5	4	3	2	1	
1	การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์						
2	องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้						
3	การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์						
4.	การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์						
5	การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้						
6	การวัดและประเมินผล						

หากท่านเห็นว่าควรมีองค์ประกอบอื่นๆ เพิ่มเติม โปรดระบุ

.....

.....

.....

.....

.....

ตอนที่ 2 ประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัดของสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

คำชี้แจง : โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัดของสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

ข้อ	องค์ประกอบ/ตัวชี้วัดของสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู	ระดับความเหมาะสม					ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม
		5	4	3	2	1	
1. การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์							
1	มีความรู้ ความเข้าใจปรัชญาการจัดการเรียนรู้						
2	มีความรู้ ความเข้าใจทฤษฎีการจัดการเรียนรู้						
3	มีความรู้ ความเข้าใจแนวทางการจัดการเรียนรู้						
4	มีความรู้ ความเข้าใจจิตวิทยาพัฒนาการการเรียนรู้						
5	มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบและการพัฒนาการจัดการเรียนรู้						
6	มีความรู้ ความเข้าใจหลักและทฤษฎีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้						
2. องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้							
7	มีทักษะในการสืบค้นและสังเคราะห์องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้						
8	มีความรู้ในเนื้อหาตามสาระการเรียนรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนด						
9	มีความสามารถกำหนดเป้าหมายตามสาระการเรียนรู้						
10	มีความสามารถกำหนดองค์ประกอบตามสาระการเรียนรู้						
11	มีความสามารถกำหนดผลการเรียนรู้ตามสาระการเรียนรู้ที่เป้าหมายที่กำหนด						
12	มีความสามารถกำหนดเกณฑ์การประเมินผลตามสาระการเรียนรู้						
3. การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์							
13	มีความสามารถออกแบบและพัฒนาแผนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน						
14	มีความสามารถวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้ได้อย่างสร้างสรรค์						
15	มีความสามารถจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์						
16	มีความสามารถในการปรับปรุงและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้						
17	มีความสามารถในการออกแบบการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม						
4. การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์							
18	มีความรู้ ความเข้าใจหลักการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ						
19	มีความรู้ ความเข้าใจหลักการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์						

ข้อ	องค์ประกอบ/ตัวชี้วัดของสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู	ระดับความเหมาะสม					ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม
		5	4	3	2	1	
20	มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบของการจัดกระบวนการเรียนรู้						
21	มีความสามารถในการจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์						
22	มีความรู้ ความเข้าใจบทบาทของผู้สอนในการจัดกระบวนการเรียนรู้						
23	มีความสามารถในการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม						
5. การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้							
24	มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการเลือกใช้สื่อที่เหมาะสมกับผู้เรียน						
25	มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการเลือกใช้สื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์						
26	มีความสามารถกำหนดเนื้อหาการเรียนรู้ ในสื่อการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์						
27	มีความสามารถจัดทำสื่อการเรียนการสอนที่เป็นข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและวีดิทัศน์ที่แปลกใหม่						
28	มีความสามารถเลือกใช้สื่อและพัฒนาแหล่งเรียนรู้การเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม						
6. การวัดและประเมินผล							
29	มีความรู้ ความเข้าใจการประเมินการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม						
30	มีความรู้ ความเข้าใจแนวทางการวัดและประเมินผล						
31	มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบของการวัดและประเมินผล						
32	มีความสามารถสร้างและพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผล						
33	มีความสามารถวัดและประเมินผลโดยวิธีการที่เหมาะสมกับผู้เรียน						
34	มีความสามารถวัดและประเมินผลอย่างสร้างสรรค์						

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

ตาราง 27 แสดงค่าความเหมาะสมองค์ประกอบสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู โดยผู้ทรงคุณวุฒิ

ประเด็นประเมิน	ระดับความคิดเห็น/คนที่					\bar{x}	SD	ระดับความเหมาะสม
	1	2	3	4	5			
1. การวางแผนออกแบบแผนการ	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด

เรียนรู้อย่างสร้างสรรค์								
2. องค์กรความรู้ตามสาระการเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3. การออกแบบแผนการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4. การจัดกระบวนการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
5. การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรม ในการจัดการเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6. การวัดและประเมินผล	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
รวม						4.77	0.04	มากที่สุด

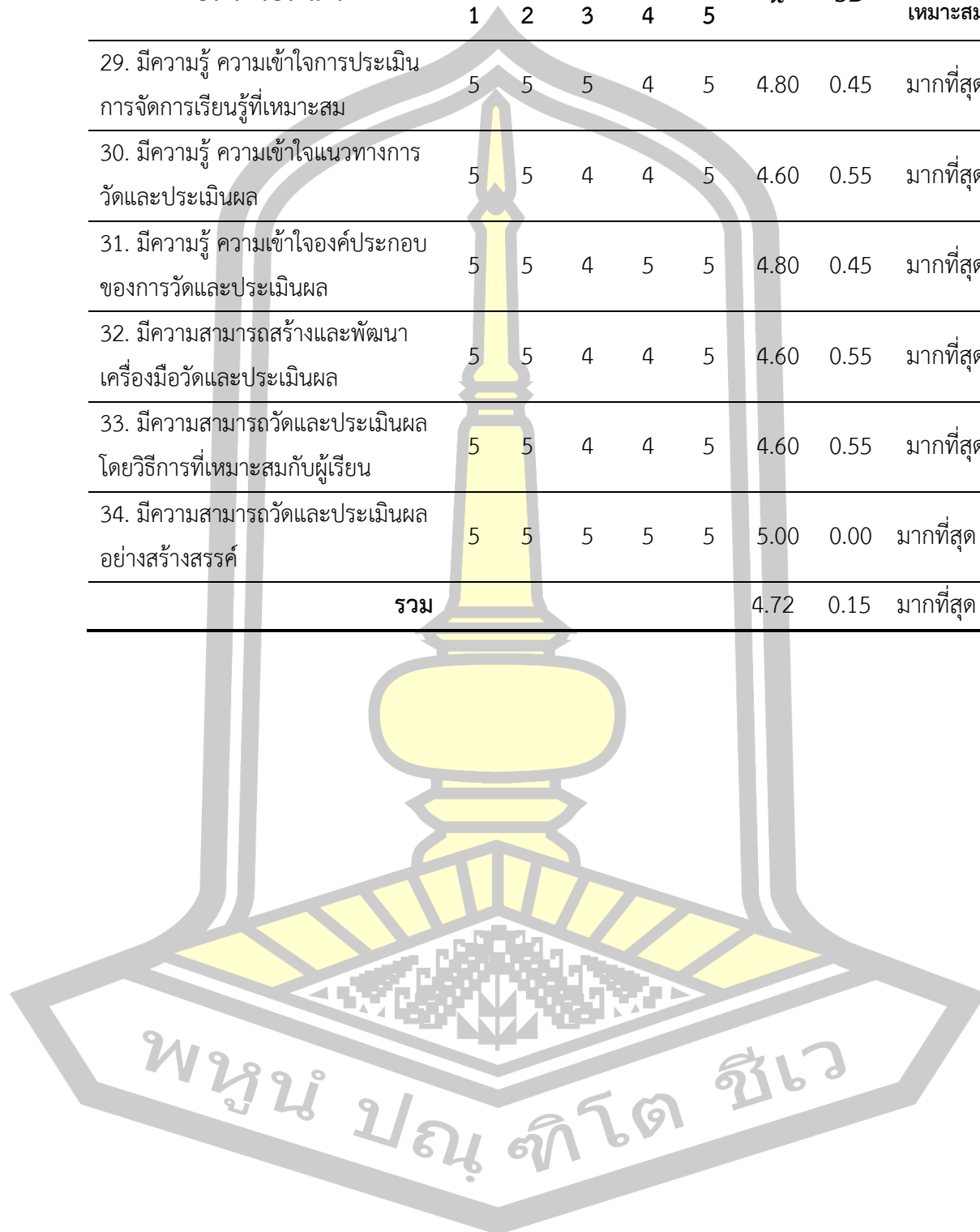
ตาราง 28 แสดงค่าความเหมาะสมองค์ประกอบและตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้
อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู โดยผู้ทรงคุณวุฒิ

ประเด็นประเมิน	ระดับความคิดเห็น/คนที					\bar{x}	SD	ระดับความ เหมาะสม
	1	2	3	4	5			
1. การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์								
1. มีความรู้ ความเข้าใจปรัชญาการ จัดการเรียนรู้	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
2. มีความรู้ ความเข้าใจทฤษฎีการ จัดการเรียนรู้	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
3. มีความรู้ ความเข้าใจแนวทางการ จัดการเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4. มีความรู้ ความเข้าใจจิตวิทยา พัฒนาการการเรียนรู้	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
5. มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบ และการพัฒนาการจัดการเรียนรู้	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
6. มีความรู้ ความเข้าใจหลักและ ทฤษฎีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2. องค์กรความรู้ตามสาระการเรียนรู้								

ประเด็นประเมิน	ระดับความคิดเห็น/คนที่					\bar{x}	SD	ระดับความเหมาะสม
	1	2	3	4	5			
7. มีทักษะในการสืบค้นและสังเคราะห์องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
8. มีความรู้ในเนื้อหาตามสาระการเรียนรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนด	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
9. มีความสามารถกำหนดเป้าหมายตามสาระการเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
10. มีความสามารถกำหนดองค์ประกอบตามสาระการเรียนรู้	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
11. มีความสามารถกำหนดผลการเรียนรู้ตามสาระการเรียนรู้ที่เป้าหมายที่กำหนด	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
12. มีความสามารถกำหนดเกณฑ์การประเมินผลตามสาระการเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3. การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์								
13. มีความสามารถออกแบบและพัฒนาแผนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
14. มีความสามารถวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้ได้อย่างสร้างสรรค์	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
15. มีความสามารถจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
16. มีความสามารถในการปรับปรุงและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
17. มีความสามารถในการออกแบบการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4. การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์								
18. มีความรู้ ความเข้าใจหลักการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็น	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด

ประเด็นประเมิน	ระดับความคิดเห็น/คนที่					\bar{x}	SD	ระดับความเหมาะสม
	1	2	3	4	5			
สำคัญ								
19. มีความรู้ ความเข้าใจหลักการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
20. มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบของการจัดกระบวนการเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
21. มีความสามารถในการจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	5	5	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
22. มีความรู้ ความเข้าใจบทบาทของผู้สอนในการจัดกระบวนการเรียนรู้	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
23. มีความสามารถในการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
5. การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้								
24. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการใช้สื่อที่เหมาะสมกับผู้เรียน	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
25. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการใช้สื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
26. มีความสามารถกำหนดเนื้อหาการเรียนรู้ ในสื่อการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
27. มีความสามารถจัดทำสื่อการเรียนการสอนที่เป็นข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและวีดิทัศน์ที่แปลกใหม่	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
28. มีความสามารถใช้สื่อและพัฒนาแหล่งเรียนรู้การเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
6. การวัดและประเมินผล								

ประเด็นประเมิน	ระดับความคิดเห็น/คนที่					\bar{x}	SD	ระดับความเหมาะสม
	1	2	3	4	5			
29. มีความรู้ ความเข้าใจการประเมิน การจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
30. มีความรู้ ความเข้าใจแนวทางการ วัดและประเมินผล	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
31. มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบ ของการวัดและประเมินผล	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
32. มีความสามารถสร้างและพัฒนา เครื่องมือวัดและประเมินผล	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
33. มีความสามารถวัดและประเมินผล โดยวิธีการที่เหมาะสมกับผู้เรียน	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
34. มีความสามารถวัดและประเมินผล อย่างสร้างสรรค์	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม						4.72	0.15	มากที่สุด





แบบสอบถามสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของสมรรถนะการจัดการเรียนรู้
อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยในหลักสูตรหลักสูตรดุขภูิบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการศึกษากการพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู จึงขอความกรุณาให้ท่านให้ข้อมูลที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

2. แบบสอบถามนี้ประกอบด้วย 3 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ข้อคำถามสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของสมรรถนะการจัดการเรียนรู้
อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะแนวทางการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้
อย่างสร้างสรรค์

ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน หน้าข้อความที่ตรงกับความเป็นจริงปฏิบัติหน้าที่

อาจารย์

1. เพศ () ชาย () หญิง

2. วุฒิการศึกษา

() ปริญญาตรี () ปริญญาโท () ปริญญาเอก

3. ประสบการณ์ในการสอน

() น้อยกว่า 5 ปี () 5-10 ปี () 11-15 ปี

() 16-20 ปี () 21-25 ปี () 26-30 ปี

() 31-35 ปี () 36 ปีขึ้นไป

นักศึกษา

1. เพศ () ชาย () หญิง

2. สาขาวิชาที่ศึกษา

- () สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์
 () สาขาวิชาคณิตศาสตร์
 () สาขาวิชาประถมศึกษา
 () สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา
 () สาขาวิชาภาษาไทย
 () สาขาวิชาภาษาอังกฤษ
 () สาขาวิชาพลศึกษา
 () สาขาวิชาสังคมศึกษา
 () สาขาเอกศิลปศึกษา
 () สาขาเอกคหกรรม
 () สาขาเอกอุตสาหกรรมศิลป์

3. ชั้นปีศึกษา

- () ชั้นปีที่ 1
 () ชั้นปีที่ 2
 () ชั้นปีที่ 3
 () ชั้นปีที่ 4

ตอนที่ 2 ข้อคำถามสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ของสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

คำชี้แจง โปรดอ่านข้อคำถามแต่ละข้อโดยละเอียดแล้วพิจารณาว่าสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

ของท่านอยู่ในระดับใดแล้วตัดสินใจทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงเพียงช่องเดียว โดยพิจารณาจากเกณฑ์ต่อไปนี้

ให้คะแนน 5 หมายถึง มีการปฏิบัติ มากที่สุด

ให้คะแนน 4 หมายถึง มีการปฏิบัติ มาก

ให้คะแนน 3 หมายถึง มีการปฏิบัติ ปานกลาง

ให้คะแนน 2 หมายถึง มีการปฏิบัติ น้อย

ให้คะแนน 1 หมายถึง มีการปฏิบัติ น้อยที่สุด

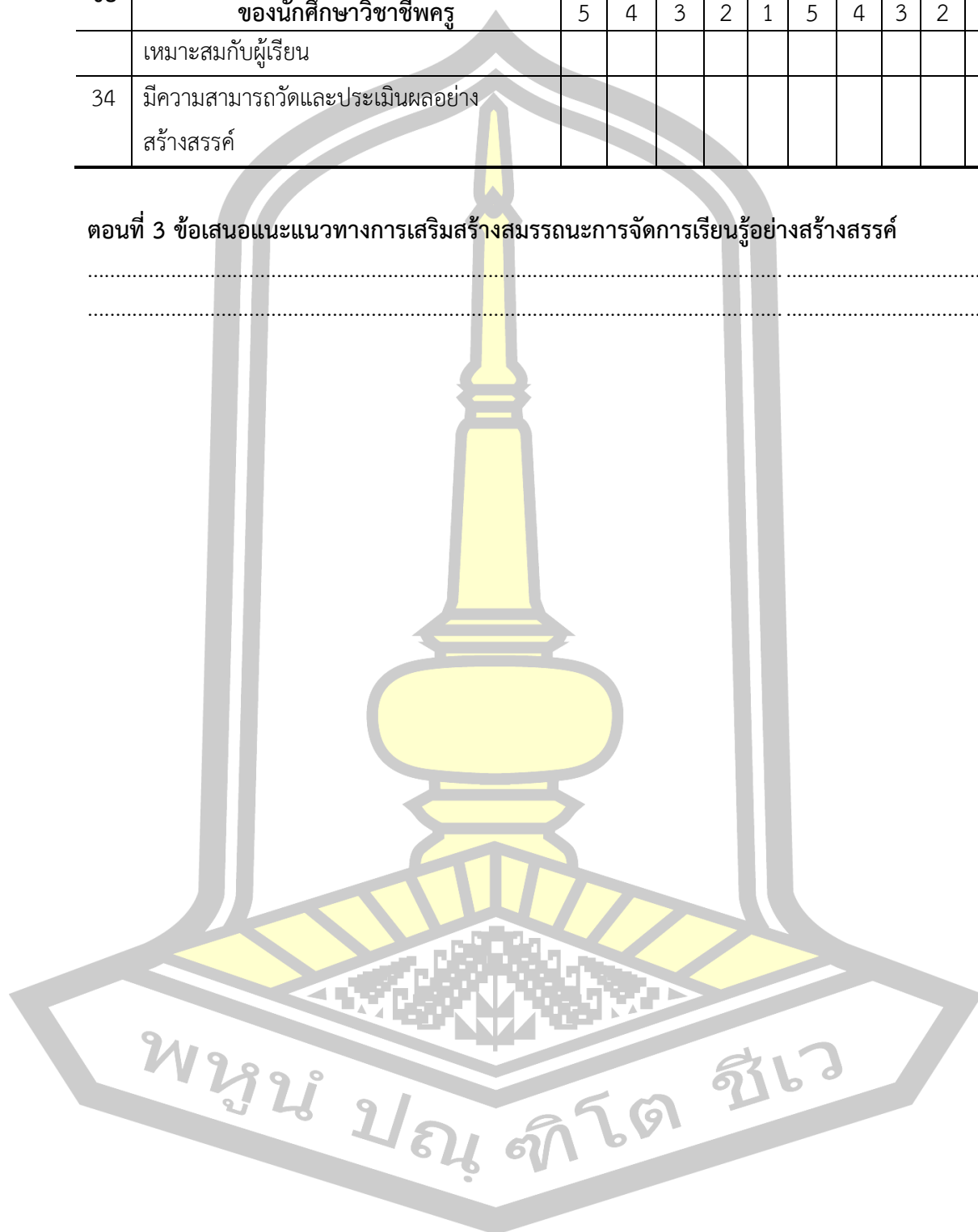
ข้อ	สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ของนักศึกษาวิชาชีพครู	สภาพปัจจุบัน					สภาพที่พึงประสงค์				
		5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
1. การสร้างและการออกแบบการจัดการเรียนรู้											
1	มีความรู้ ความเข้าใจปรัชญาการจัดการเรียนรู้										
2	มีความรู้ ความเข้าใจทฤษฎีการจัดการเรียนรู้										
3	มีความรู้ ความเข้าใจแนวทางการจัดการเรียนรู้										
4	มีความรู้ ความเข้าใจจิตวิทยาพัฒนาการการเรียนรู้										
5	มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบและการพัฒนาการจัดการเรียนรู้										
6	มีความรู้ ความเข้าใจหลักและทฤษฎีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้										

ข้อ	สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ของนักศึกษาวิชาชีพครู	สภาพปัจจุบัน					สภาพที่พึงประสงค์					
		5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	
	เหมาะสมกับผู้เรียน											
34	มีความสามารถวัดและประเมินผลอย่าง สร้างสรรค์											

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะแนวทางการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

.....

.....





แบบประเมินความเหมาะสมโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของ
นักศึกษาวิชาชีพครู โดยผู้ทรงคุณวุฒิ

คำชี้แจง

1. แบบประเมินนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเรื่อง การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินความเหมาะสมของโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครูตามกรอบการประเมิน 4 ด้าน ประกอบด้วย ด้านความเป็นไปได้ (Feasibility) ด้านความเหมาะสม (Propriety) ด้านความถูกต้อง (Accuracy) และด้านความเป็นประโยชน์ (Utility) ของโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ซึ่งผู้วิจัยได้แนบมาพร้อมแบบประเมินนี้

2. แบบประเมินฉบับนี้แบ่งเป็น 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 การประเมินโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครูเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale)

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

ตอนที่ 1 การประเมินโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครูเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale)

คำชี้แจง

1. โปรดพิจารณาเพื่อประเมินโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

2. โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความคิดเห็นของแต่ละข้อคำถามที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด ดังนี้

5 หมายถึง ระดับความเป็นไปได้ / ความเหมาะสม / ความถูกต้อง / ความเป็นประโยชน์มากที่สุด

4 หมายถึง ระดับความเป็นไปได้ / ความเหมาะสม / ความถูกต้อง / ความเป็นประโยชน์มาก

3 หมายถึง ระดับความเป็นไปได้ / ความเหมาะสม / ความถูกต้อง / ความเป็นประโยชน์ปานกลาง

2 หมายถึง ระดับความเป็นไปได้ / ความเหมาะสม / ความถูกต้อง / ความเป็นประโยชน์น้อย

1 หมายถึง ระดับความเป็นไปได้ / ความเหมาะสม / ความถูกต้อง / ความเป็นประโยชน์น้อยที่สุด

รายการประเมิน	1	2	3	4	5
ด้านความเป็นประโยชน์					
1. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีประโยชน์สามารถตอบสนองความต้องการของนักศึกษาวิชาชีพครูได้อย่างครอบคลุม					
2. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนของนักศึกษาวิชาชีพครู					
3. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีประโยชน์ต่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู					
4. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีประโยชน์ต่อการพัฒนาการสอนอย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู					
รวมด้านความเป็นประโยชน์					
ด้านความเป็นไปได้					
5. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้กับสถานการณ์จริง					
6. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้ในการพัฒนานักศึกษาวิชาชีพครู					
7. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอน					
รวมด้านความเป็นไปได้					
ด้านความเหมาะสม					
8. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้เพื่อใช้พัฒนาการจัดการเรียนการสอนของนักศึกษาวิชาชีพครู					
9. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการอบรมสมรรถนะนักศึกษาวิชาชีพครู					
10. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มี					

รายการประเมิน	1	2	3	4	5
ความเหมาะสมที่จะใช้พัฒนากิจกรรมการเรียนการสอน					
รวมด้านความเหมาะสม					
ด้านความถูกต้อง					
11. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์และเป้าหมายอย่างชัดเจนและถูกต้อง					
12. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีความถูกต้องและตรงตามสภาพจริงของนักศึกษาวิชาชีพครู					
13. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ใช้เทคนิคที่ถูกต้อง					
14. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีกระบวนการประเมินที่เป็นระบบทำให้ได้ผลการประเมินที่มีความถูกต้อง					
รวมด้านความถูกต้อง					
รวมทุกด้าน					

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

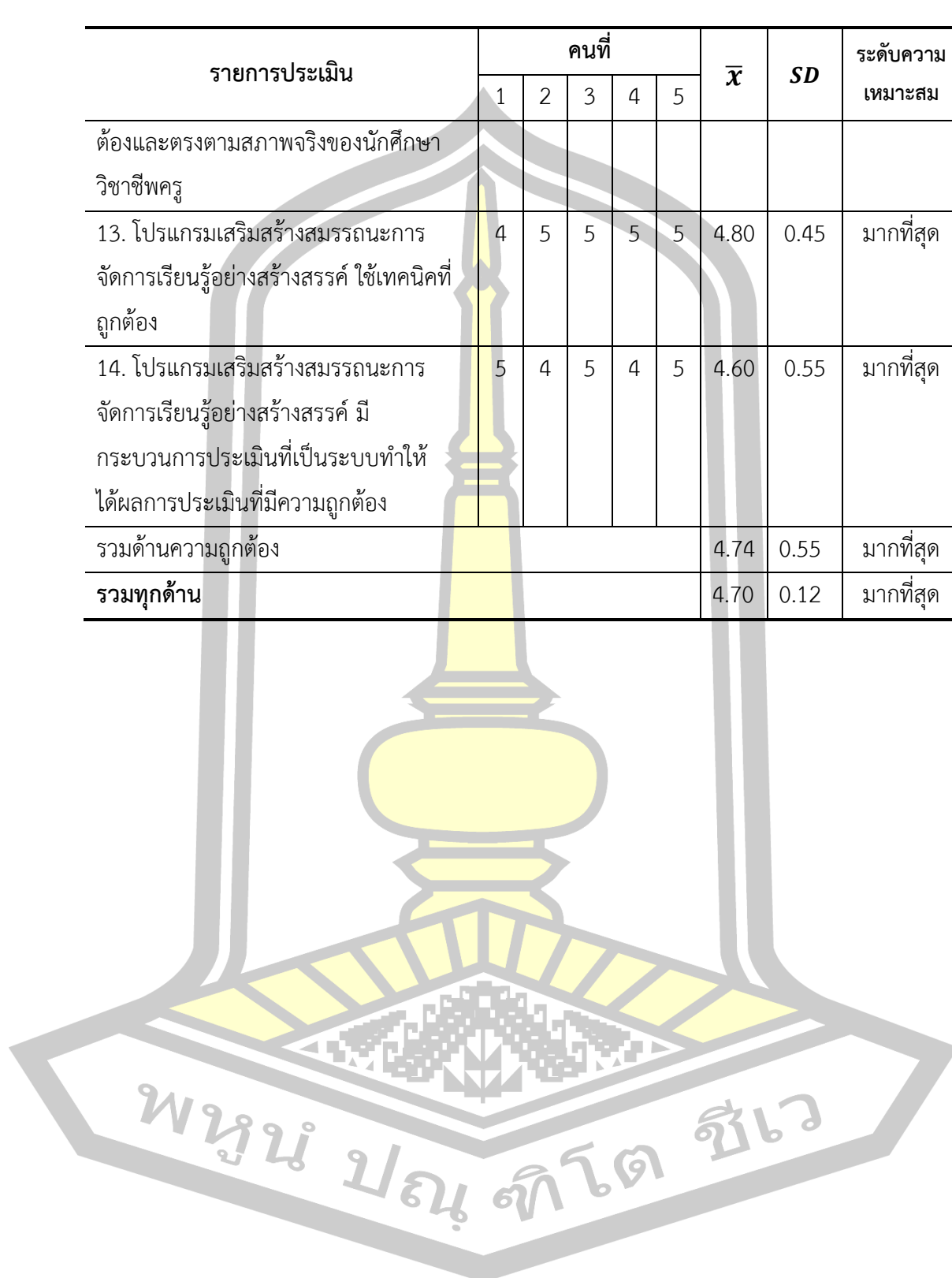


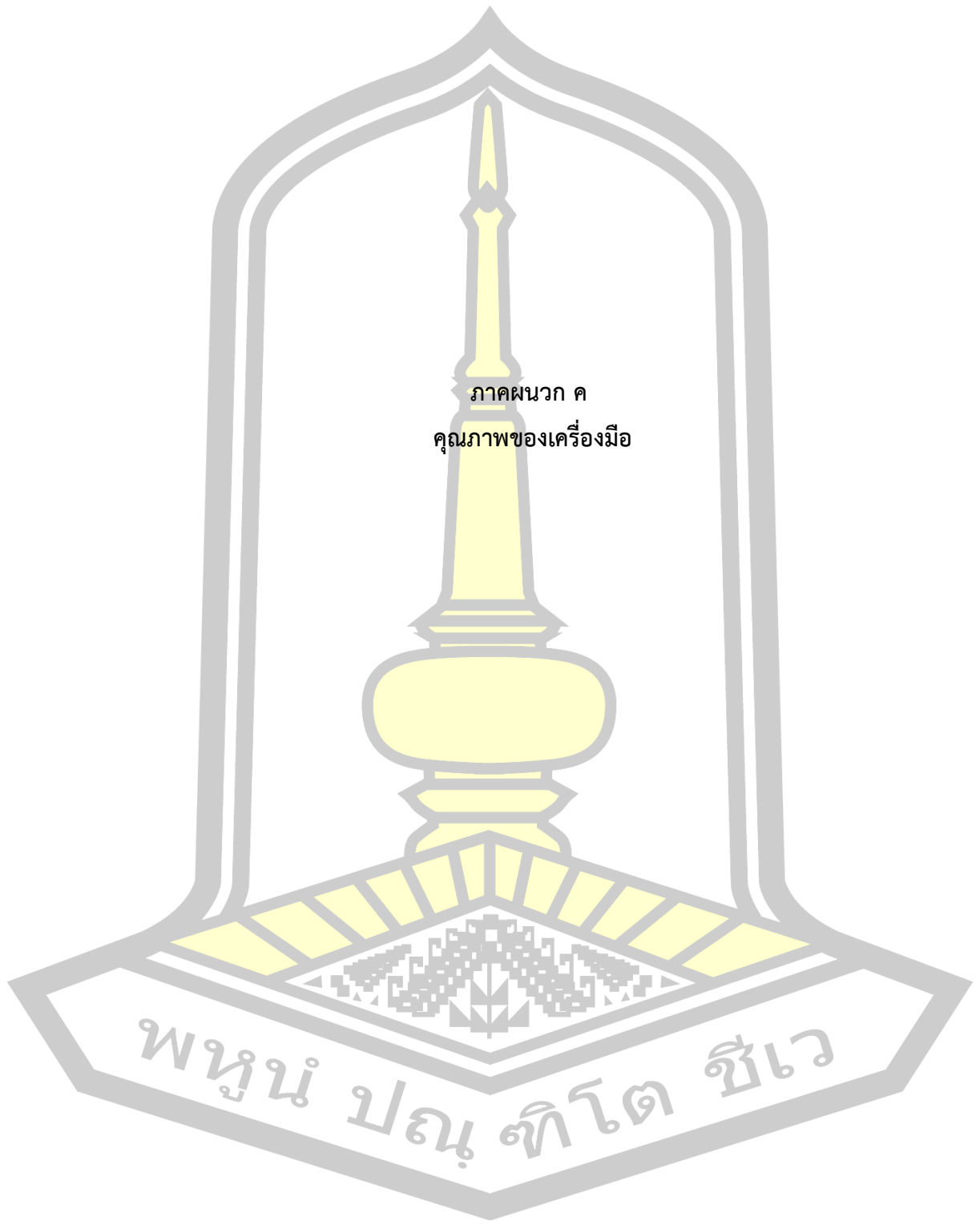
ตาราง 29 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู โดยผู้ทรงคุณวุฒิ

รายการประเมิน	คนที่					\bar{x}	SD	ระดับความเหมาะสม
	1	2	3	4	5			
ด้านความเป็นประโยชน์								
1. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีประโยชน์สามารถตอบสนองความต้องการของนักศึกษาวิชาชีพครูได้อย่างครอบคลุม	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนของอาจารย์คณะครุศาสตร์	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
3. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีประโยชน์ต่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
4. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีประโยชน์ต่อการพัฒนาการสอนอย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
รวมด้านความเป็นประโยชน์						4.70	0.27	มากที่สุด
ด้านความเป็นไปได้								
5. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้กับสถานการณ์จริง	4	5	5	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
6. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้ในการพัฒนา	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด

รายการประเมิน	คนที่					\bar{x}	SD	ระดับความเหมาะสม
	1	2	3	4	5			
นักศึกษาวิชาชีพครู								
7. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้ในการพัฒนา กิจกรรมการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์	5	5	5	4	4	4.60	0.55	มากที่สุด
รวมด้านความเป็นไปได้						4.60	0.00	มากที่สุด
ด้านความเหมาะสม								
8. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้เพื่อใช้พัฒนาการจัดการเรียนการสอนของอาจารย์คณะครู ศาสตร์	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
9. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการอบรมสมรรถนะ นักศึกษาวิชาชีพครู	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
10. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีความเหมาะสมที่จะใช้พัฒนา กิจกรรมการเรียน การสอนอย่างสร้างสรรค์	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
รวมด้านความเหมาะสม						4.73	0.06	มากที่สุด
ด้านความถูกต้อง								
11. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มี วัตถุประสงค์และเป้าหมายอย่างชัดเจน และถูกต้อง	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
12. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีความถูกต้อง	5	5	5	4	4	4.60	0.55	มากที่สุด

รายการประเมิน	คนที่					\bar{x}	SD	ระดับความเหมาะสม
	1	2	3	4	5			
ต้องและตรงตามสภาพจริงของนักศึกษาวิชาชีพครู								
13. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ใช้เทคนิคที่ถูกต้อง	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
14. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีกระบวนการประเมินที่เป็นระบบทำให้ได้ผลการประเมินที่มีความถูกต้อง	5	4	5	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
รวมด้านความถูกต้อง						4.74	0.55	มากที่สุด
รวมทุกด้าน						4.70	0.12	มากที่สุด





ภาคผนวก ค
คุณภาพของเครื่องมือ

พหุ ประทีป ชัยเว

ตาราง 30 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินความเหมาะสมองค์ประกอบและตัวชี้วัดของสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู โดยผู้เชี่ยวชาญ

ข้อ	ประเด็นคำถาม	คนที่			IOC	แปลผล
		1	2	3		
1. การสร้างและการออกแบบการจัดการเรียนรู้						
1	มีความรู้ ความเข้าใจปรัชญาการจัดการเรียนรู้	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
2	มีความรู้ ความเข้าใจทฤษฎีการจัดการเรียนรู้	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
3	มีความรู้ ความเข้าใจแนวทางการจัดการเรียนรู้	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
4	มีความรู้ ความเข้าใจจิตวิทยาพัฒนาการการเรียนรู้	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
5	มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบและการพัฒนาการจัดการเรียนรู้	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
6	มีความรู้ ความเข้าใจหลักและทฤษฎีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
2. องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้						
7	มีทักษะในการสืบค้นและสังเคราะห์องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
8	มีความสามารถกำหนดเป้าหมายตามสาระการเรียนรู้	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
9	มีความสามารถกำหนดเนื้อหาตามสาระการเรียนรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนด	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
10	มีความสามารถกำหนดองค์ประกอบตามสาระการเรียนรู้	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
11	มีความสามารถกำหนดผลการเรียนรู้ตามสาระการเรียนรู้ที่เป้าหมายที่กำหนด	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
12	มีความสามารถกำหนดเกณฑ์การประเมินผลตามสาระการเรียนรู้	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
3. การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์						

ข้อ	ประเด็นคำถาม	คนที่			IOC	แปลผล
		1	2	3		
13	มีความสามารถออกแบบและพัฒนาแผนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
14	มีความสามารถวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อการนำไปใช้ได้อย่างสร้างสรรค์	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
15	มีความสามารถจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
16	มีความสามารถในการปรับปรุงและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
17	มีความสามารถในการออกแบบการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
4. การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย						
18	มีความรู้ ความเข้าใจหลักการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
19	มีความรู้ ความเข้าใจหลักการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
20	มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบของการจัดกระบวนการเรียนรู้	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
21	มีความสามารถในการจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
22	มีความรู้ ความเข้าใจบทบาทของผู้สอนในการจัดกระบวนการเรียนรู้	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
23	มีความสามารถในการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
5. การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้						
24	มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการใช้สื่อที่เหมาะสมกับผู้เรียน	1	1	0	0.60	มีความ สอดคล้อง
25	มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการใช้สื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง

ข้อ	ประเด็นคำถาม	คนที่			IOC	แปลผล
		1	2	3		
26	มีความสามารถกำหนดเนื้อหาการเรียนรู้ในสื่อการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
27	มีความสามารถจัดทำสื่อการเรียนการสอนที่เป็นข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและวีดิทัศน์ที่แปลกใหม่	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
28	มีความสามารถใช้และพัฒนาแหล่งเรียนรู้และสื่อการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง

6. การวัดและประเมินผล

29	มีความรู้ ความเข้าใจการประเมินการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
30	มีความรู้ ความเข้าใจแนวทางการวัดและประเมินผล	1	1	0	0.60	มีความ สอดคล้อง
31	มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบของการวัดและประเมินผล	1	1	0	0.60	มีความ สอดคล้อง
32	มีความสามารถสร้างและพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผล	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
33	มีความสามารถวัดและประเมินผลโดยวิธีการที่เหมาะสมกับผู้เรียน	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
34	มีความสามารถวัดและประเมินผลอย่างสร้างสรรค์	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง

พหุ ประถมศึกษา ชีวะ

ตาราง 31 แสดงค่าดัชนีความความสอดคล้อง (IOC) แบบสอบถามสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ของสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู โดยผู้เชี่ยวชาญ

ข้อ	ประเด็นคำถาม	คนที่			IOC	แปลผล
		1	2	3		
1. การสร้างและการออกแบบการจัดการเรียนรู้						
1	มีความรู้ ความเข้าใจปรัชญาการจัดการเรียนรู้	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
2	มีความรู้ ความเข้าใจทฤษฎีการจัดการเรียนรู้	1	1	0	0.60	มีความสอดคล้อง
3	มีความรู้ ความเข้าใจแนวทางการจัดการเรียนรู้	1	1	0	0.60	มีความสอดคล้อง
4	มีความรู้ ความเข้าใจจิตวิทยาพัฒนาการการเรียนรู้	1	1	0	0.60	มีความสอดคล้อง
5	มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบและการพัฒนาการจัดการเรียนรู้	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
6	มีความรู้ ความเข้าใจหลักและทฤษฎีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
2. องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้						
7	มีทักษะในการสืบค้นและสังเคราะห์องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
8	มีความสามารถกำหนดเป้าหมายตามสาระการเรียนรู้	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
9	มีความสามารถกำหนดเนื้อหาตามสาระการเรียนรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนด	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
10	มีความสามารถกำหนดองค์ประกอบตามสาระการเรียนรู้	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
11	มีความสามารถกำหนดผลการเรียนรู้ตามสาระการเรียนรู้ที่เป้าหมายที่กำหนด	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
12	มีความสามารถกำหนดเกณฑ์การประเมินผลตามสาระการเรียนรู้	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
3. การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์						

ข้อ	ประเด็นคำถาม	คนที่			IOC	แปลผล
		1	2	3		
13	มีความสามารถออกแบบและพัฒนาแผนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
14	มีความสามารถวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อการนำไปใช้ได้อย่างสร้างสรรค์	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
15	มีความสามารถจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
16	มีความสามารถในการปรับปรุงและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
17	มีความสามารถในการออกแบบการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
4. การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย						
18	มีความรู้ ความเข้าใจหลักการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
19	มีความรู้ ความเข้าใจหลักการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
20	มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบของการจัดกระบวนการเรียนรู้	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
21	มีความสามารถในการจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
22	มีความรู้ ความเข้าใจบทบาทของผู้สอนในการจัดกระบวนการเรียนรู้	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
23	มีความสามารถในการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
5. การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้						
24	มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการใช้สื่อที่เหมาะสมกับผู้เรียน	1	1	0	0.60	มีความ สอดคล้อง
25	มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการใช้สื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง

ข้อ	ประเด็นคำถาม	คนที่			IOC	แปลผล
		1	2	3		
26	มีความสามารถกำหนดเนื้อหาการเรียนรู้ในสื่อการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
27	มีความสามารถจัดทำสื่อการเรียนการสอนที่เป็นข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและวีดิทัศน์ที่แปลกใหม่	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
28	มีความสามารถใช้และพัฒนาแหล่งเรียนรู้และสื่อการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
6. การวัดและประเมินผล						
29	มีความรู้ ความเข้าใจการประเมินการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
30	มีความรู้ ความเข้าใจแนวทางการวัดและประเมินผล	1	1	0	0.60	มีความ สอดคล้อง
31	มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบของการวัดและประเมินผล	1	1	0	0.60	มีความ สอดคล้อง
32	มีความสามารถสร้างและพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผล	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
33	มีความสามารถวัดและประเมินผลโดยวิธีการที่เหมาะสมกับผู้เรียน	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
34	มีความสามารถวัดและประเมินผลอย่างสร้างสรรค์	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง

พหุบัณฑิต ชีวะ

ตาราง 32 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจการออกแบบแผนการ
เรียนรู้สร้างสรรค์ โดยผู้เชี่ยวชาญ

ข้อ	คนที่			IOC	แปลผล
	1	2	3		
1	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
2	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
3	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
4	1	1	0	0.60	มีความสอดคล้อง
5	1	1	0	0.60	มีความสอดคล้อง
6	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
7	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
8	1	1	0	0.60	มีความสอดคล้อง
9	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
10	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
11	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
12	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
13	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
14	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
15	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
16	1	1	0	0.60	มีความสอดคล้อง
17	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
18	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
19	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
20	1	1	0	0.60	มีความสอดคล้อง
21	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
22	1	1	0	0.60	มีความสอดคล้อง
23	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
24	1	1	0	0.60	มีความสอดคล้อง
25	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
26	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง

ข้อ	คนที่			IOC	แปลผล
	1	2	3		
27	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
28	1	1	0	0.60	มีความสอดคล้อง
29	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
30	1	1	0	0.60	มีความสอดคล้อง
31	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
32	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
33	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
34	1	1	0	0.60	มีความสอดคล้อง
35	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
36	1	1	0	0.60	มีความสอดคล้อง
37	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
38	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
39	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
40	1	1	0	0.60	มีความสอดคล้อง



ตาราง 33 แสดงค่าอำนาจจำแนก (r) ค่าความยาก (P) และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับของแบบทดสอบ
ความรู้ ความเข้าใจการออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

ข้อที่	p	r	แปลผล	ข้อที่	p	r	แปลผล
1	0.57	0.57	ใช้ได้	21	0.57	0.57	ใช้ได้
2	0.71	0.29	ใช้ได้	22	0.43	0.57	ใช้ได้
3	0.57	0.57	ใช้ได้	23	0.43	0.29	ใช้ได้
4	0.57	0.00	ตัดทิ้ง	24	0.71	0.57	ใช้ได้
5	0.57	0.00	ตัดทิ้ง	25	0.71	0.29	ใช้ได้
6	0.71	0.57	ใช้ได้	26	0.57	0.00	ตัดทิ้ง
7	0.86	0.29	ตัดทิ้ง	27	0.86	0.29	ใช้ได้
8	0.57	0.00	ตัดทิ้ง	28	0.71	0.57	ใช้ได้
9	0.71	0.29	ใช้ได้	29	0.86	0.29	ตัดทิ้ง
10	0.71	0.57	ใช้ได้	30	0.71	0.57	ใช้ได้
11	0.57	0.57	ใช้ได้	31	0.43	0.57	ใช้ได้
12	0.71	0.29	ใช้ได้	32	0.43	0.29	ใช้ได้
13	0.71	0.29	ใช้ได้	33	0.71	0.57	ใช้ได้
14	0.71	0.57	ใช้ได้	34	0.71	0.29	ใช้ได้
15	0.71	0.57	ใช้ได้	35	0.57	0.00	ตัดทิ้ง
16	0.71	0.29	ใช้ได้	36	0.86	0.29	ใช้ได้
17	0.57	0.00	ตัดทิ้ง	37	0.71	0.57	ใช้ได้
18	0.86	0.29	ตัดทิ้ง	38	0.71	0.29	ใช้ได้
19	0.71	0.57	ใช้ได้	39	0.57	0.00	ตัดทิ้ง
20	0.71	0.29	ใช้ได้	40	0.86	0.29	ใช้ได้

Reliability Statistics

N of Item	Lovett Method (r_{cc})
30	0.82

ตาราง 34 แสดงดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินทักษะและคุณลักษณะการจัดการเรียนรู้
อย่างสร้างสรรค์ โดยผู้เชี่ยวชาญ

ข้อ	สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์	คนที่			IOC	แปลผล
		1	2	3		
1	การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์					
1	สามารถวางแผนการจัดการเรียนการสอนตามปรัชญาการจัดการเรียนรู้	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
2	สามารถวางแผนการจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีการจัดการเรียนรู้	1	1	0	0.60	มีความสอดคล้อง
3	สามารถวางแผนการจัดการเรียนการสอนตามแนวทางการจัดการเรียนรู้	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
4	สามารถวางแผนการจัดการเรียนการสอนตามจิตวิทยาพัฒนาการการเรียนรู้	1	1	0	0.60	มีความสอดคล้อง
5	สามารถวางแผนการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ตามองค์ประกอบ	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
6	ใช้หลักและทฤษฎีวางแผนการวัดและประเมินผลการเรียนรู้	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
2	องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้					
2.1	สืบค้นและสังเคราะห์องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
2.2	กำหนดเนื้อหาตามสาระการเรียนรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนด	1	1	0	0.60	มีความสอดคล้อง
2.3	กำหนดเป้าหมายตามสาระการเรียนรู้	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
2.4	กำหนดองค์ประกอบตามสาระการเรียนรู้	1	1	0	0.60	มีความสอดคล้อง
2.5	กำหนดผลการเรียนรู้ตามสาระการเรียนรู้ที่เป้าหมายที่กำหนด	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
2.6	กำหนดเกณฑ์การประเมินผลตามสาระการเรียนรู้	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง

ข้อ	สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์	คนที่			IOC	แปลผล
		1	2	3		
3	การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์					
3.1	ออกแบบและพัฒนาแผนการเรียนรู้ที่ เหมาะสมกับผู้เรียน	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
3.2	วิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อ การนำไปใช้ได้อย่างสร้างสรรค์	1	1	0	0.60	มีความสอดคล้อง
3.3	จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้อย่าง สร้างสรรค์	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
3.4	ปรับปรุงและพัฒนาแผนการจัดการ เรียนรู้	1	1	0	0.60	มีความสอดคล้อง
3.5	ออกแบบการประเมินผู้เรียนได้อย่าง เหมาะสม	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
4	การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์					
4.1	จัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ตามหลักการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
4.2	จัดกระบวนการเรียนรู้ตามหลักการจัด กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการ เรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
4.3	จัดกระบวนการเรียนรู้ตาม องค์ประกอบของการจัดกระบวนการ เรียนรู้	1	1	0	0.60	มีความสอดคล้อง
4.4	จัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
4.5	แสดงบทบาทของผู้สอนในการจัด กระบวนการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม	1	1	0	0.60	มีความสอดคล้อง
4.6	ประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
5	การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้					
5.1	เลือกใช้สื่อที่เหมาะสมกับผู้เรียนตาม หลักการ	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง

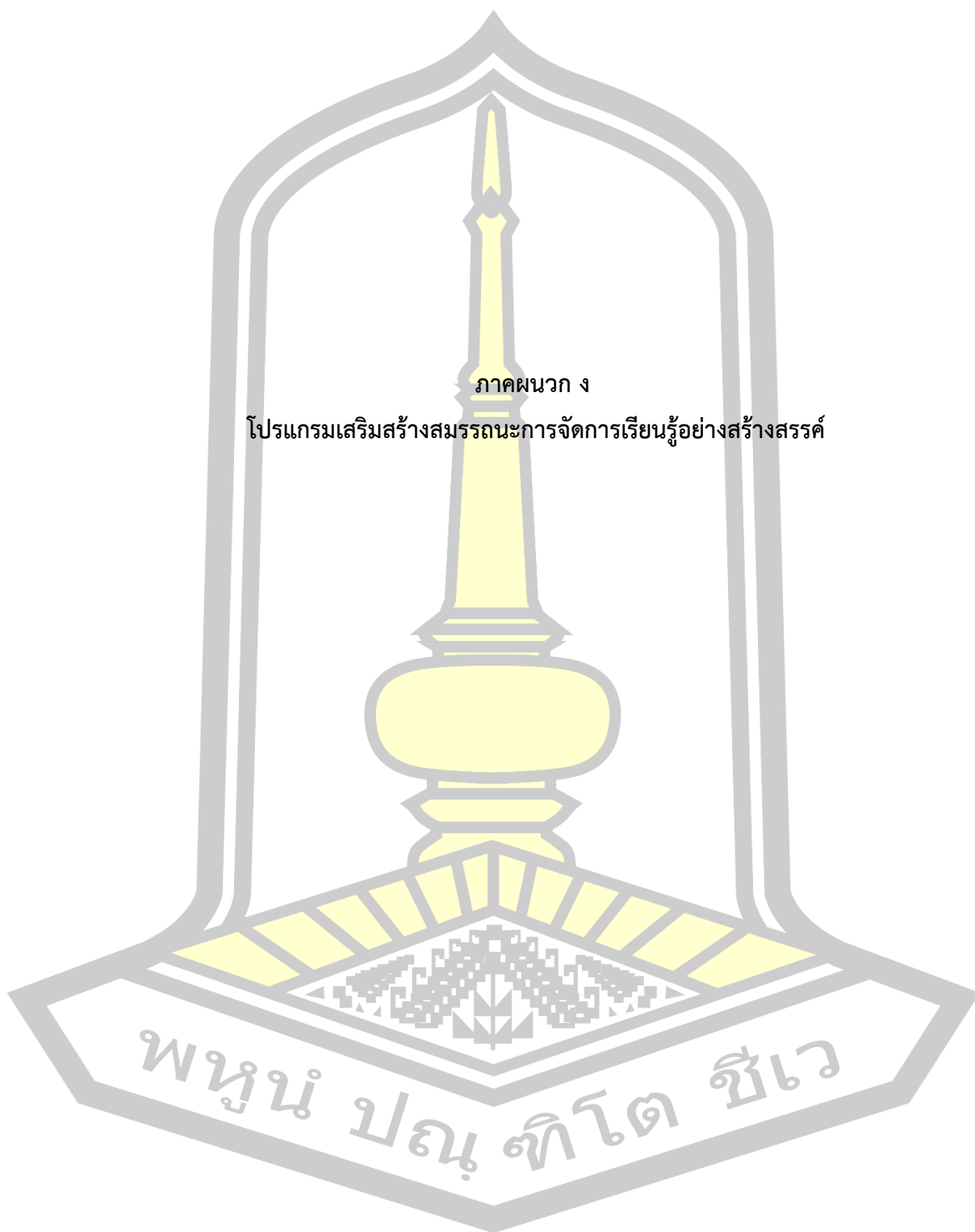
ข้อ	สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์	คนที่			IOC	แปลผล
		1	2	3		
5.2	เลือกใช้สื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	1	1	0	0.60	มีความสอดคล้อง
5.3	กำหนดเนื้อหาการเรียนรู้ในสื่อการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
5.4	ผลิตสื่อการเรียนการสอนที่เป็นข้อความภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหวและวีดิทัศน์ที่แปลกใหม่	1	1	0	0.60	มีความสอดคล้อง
5.5	ใช้สื่อและพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
6	การวัดและประเมินผล					
6.1	ประเมินการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
6.2	วัดและประเมินผลตามแนวทางการวัดและประเมินผล	1	1	0	0.60	มีความสอดคล้อง
6.3	วัดและประเมินผลตามองค์ประกอบของการวัดและประเมินผล	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
6.4	สร้างและพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผล	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
6.5	วัดและประเมินผลโดยวิธีการที่เหมาะสมกับผู้เรียน	1	1	0	0.60	มีความสอดคล้อง
6.6	วัดและประเมินผลอย่างสร้างสรรค์	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง



ตาราง 35 แสดงดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู โดยผู้เชี่ยวชาญ

ข้อ	รายละเอียด	คนที่			IOC	แปลผล
		1	2	3		
1	การจัดกิจกรรมมีความสอดคล้องกับสภาพปัญหา และความต้องการของนักศึกษา	1	1	1	1.00	มีความสอดคล้อง
2	การจัดกิจกรรมมีความสอดคล้องเหมาะสมกับการเรียนการสอนของนักศึกษา	1	1	0	0.6	มีความสอดคล้อง
3	การจัดกิจกรรมมีความหลากหลายและดำเนินการตามลำดับขั้นตอนอย่างเหมาะสมและต่อเนื่อง	1	1	1	1	มีความสอดคล้อง
4	การจัดกิจกรรมสามารถกระตุ้นส่งเสริมให้นักศึกษาเกิดการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	1	1	0	0.6	มีความสอดคล้อง
5	นักศึกษาสามารถนำความรู้ในการออกแบบแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ได้	1	1	1	1	มีความสอดคล้อง
6	นักศึกษาสามารถจัดประสบการณ์ที่ได้ใช้ในการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ได้	1	1	1	1	มีความสอดคล้อง
7	วิธีเสริมสร้างการเรียนรู้ช่วยให้นักศึกษาครูเกิดการเรียนรู้	1	1	1	1	มีความสอดคล้อง
8	กระบวนการเรียนรู้เป็นระบบ	1	1	0	0.6	มีความสอดคล้อง
9	สื่อและแหล่งเรียนรู้มีอย่างหลากหลาย	1	1	1	1	มีความสอดคล้อง
10	เวลา และสถานที่ที่ใช้จัดกิจกรรมสัมพันธ์กับเนื้อหา	1	1	0	0.6	มีความสอดคล้อง

พูน ปณ ทิโต ชเว



ภาคผนวก ง

โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

พหุบัณฑิตวิทโย

โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
ของนักศึกษาวิชาชีพครู



โดย

นางสาวทิพย์อักษร พุทธสริน

นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คำนำ

โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ได้พัฒนาขึ้นเพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาวิชาชีพครู ซึ่งได้อธิบายถึงขั้นตอนการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ประกอบด้วยเนื้อหาสาระ วิธีการใช้งานโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ ซึ่งเป็นแนวทางในการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าโปรแกรมนี้จะเป็นประโยชน์สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู และบุคลากรทางการศึกษา หรือหน่วยงานต่างๆ ที่มีความประสงค์จะเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ เพื่อให้ได้มีโอกาสพัฒนาตัวเองไปสู่ความเป็นครูมืออาชีพ สามารถปฏิบัติหน้าที่ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและดำเนินงานด้านการจัดการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ ให้บรรลุวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายที่มีคุณภาพของการจัดการศึกษาต่อไป

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการมีส่วนร่วม พัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ให้ประสบผลสำเร็จลุล่วงด้วยดีมา ณ โอกาสนี้

ทิพย์อักษร พุทธสริน



1. หลักการ

การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครูเป็นโปรแกรมที่ได้จากการวิจัยและพัฒนา (R&D) ที่ผ่านการตรวจสอบ ปรับปรุงแก้ไข โดยผู้เชี่ยวชาญหลายขั้นตอน ซึ่งส่งผลต่อการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู อันประกอบด้วย การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้ การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ การจัดกระบวนการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล อันจะก่อให้เกิดประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ผู้วิจัยได้วิเคราะห์องค์ประกอบการฝึกอบรม 6 Module ดังนี้ Module 1 การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ Module 2 องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้ Module 3 การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ Module 4 การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ Module 5 การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ Module 6 การวัดและประเมินผล ซึ่งมีเนื้อหาครอบคลุมองค์ประกอบของสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาวิชาชีพครู

2. วัตถุประสงค์

เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาวิชาชีพครู

3. กลุ่มตัวอย่างและระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม

นักศึกษาศาขานศึกษาปริญญาตรี คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 60 คน

ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาผลการใช้โปรแกรม จำนวน 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบเรียน (4 ชั่วโมง) รวมเวลา 24 ชั่วโมง ดังแสดงใน 1

ตาราง 1 ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม

ครั้งที่	เวลา 08.00-12.00 น.	วิธีการส่งเสริมการเรียนรู้
1	Module 1 การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	การฝึกอบรม, การสอน ชี้แนะ, การศึกษาด้วยตนเอง, การศึกษาเป็นกลุ่ม การระดมสมอง
2	Module 2 องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้	การฝึกอบรม, การสอน ชี้แนะ, การศึกษาด้วยตนเอง, การศึกษาเป็นกลุ่ม, การระดมสมอง
3	Module 3 การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	การฝึกอบรม, การสอน ชี้แนะ, การศึกษาด้วยตนเอง, การศึกษาเป็นกลุ่ม, การศึกษาดูงาน

ครั้งที่	เวลา 08.00-12.00 น.	วิธีการส่งเสริมการเรียนรู้
4	Module 4 การจัดกระบวนการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์	การฝึกอบรม, การสอน ชี้นำ, การศึกษาด้วย ตนเอง, การศึกษาเป็นกลุ่ม, การระดมสมอง
5	Module 5 การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้	การฝึกอบรม, การสอน ชี้นำ, การศึกษาด้วย ตนเอง, การระดมสมอง
6	Module 6 การวัดและประเมินผล	การฝึกอบรม, การสอน ชี้นำ, การศึกษาด้วย ตนเอง, การศึกษาเป็นกลุ่ม, การระดมสมอง

จากตาราง 1 ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม ช่วงเวลา 08.00-12.00 น. จำนวน 6 ครั้ง
ครั้งละ 4 ชั่วโมง รวมเวลา 24 ชั่วโมง โดยมีวิธีการส่งเสริมการเรียนรู้ ดังนี้

1. การฝึกอบรม 4 ชั่วโมง
2. การสอน ชี้นำ 4 ชั่วโมง
3. การศึกษาคูงาน 6 ชั่วโมง
4. การระดมสมอง 4 ชั่วโมง
5. การศึกษาเป็นกลุ่ม 3 ชั่วโมง
6. การศึกษาด้วยตนเอง 3 ชั่วโมง

4. หลักการและกระบวนการเรียนรู้

เนื้อหาและวิธีการเสริมสร้างการเรียนรู้ โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่าง
สร้างสรรค์ ได้แบ่งเนื้อหาการเรียนรู้ออกเป็น 6 Module ได้แก่

Module 1 การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย 6 ตัวบ่งชี้
ได้แก่

- 1.1 มีความรู้ ความเข้าใจปรัชญาการจัดการเรียนรู้
- 1.2 มีความรู้ ความเข้าใจทฤษฎีการจัดการเรียนรู้
- 1.3 มีความรู้ ความเข้าใจแนวทางการจัดการเรียนรู้
- 1.4 มีความรู้ ความเข้าใจจิตวิทยาพัฒนาการการเรียนรู้
- 1.5 มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบและการพัฒนาการจัดการเรียนรู้
- 1.6 มีความรู้ ความเข้าใจหลักและทฤษฎีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้

Module 2 องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้ ประกอบไปด้วย 6 ตัวบ่งชี้ ได้แก่

- 2.1 มีทักษะในการสืบค้นและสังเคราะห์องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้
- 2.2 มีความรู้ในเนื้อหาตามสาระการเรียนรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนด
- 2.3 มีความสามารถกำหนดเป้าหมายตามสาระการเรียนรู้

- 2.4 มีความสามารถกำหนดองค์ประกอบตามสาระการเรียนรู้
- 2.5 มีความสามารถกำหนดผลการเรียนรู้ตามสาระการเรียนรู้ที่เป้าหมายที่กำหนด
- 2.6 มีความสามารถกำหนดเกณฑ์การประเมินผลตามสาระการเรียนรู้

Module 3 การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย 5 ตัวบ่งชี้ ได้แก่

- 3.1 มีความสามารถออกแบบและพัฒนาแผนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน
- 3.2 มีความสามารถวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้ได้อย่างสร้างสรรค์
- 3.3 มีความสามารถจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
- 3.4 มีความสามารถในการปรับปรุงและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้
- 3.5 มีความสามารถในการออกแบบการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

Module 4 การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย 6 ตัวบ่งชี้ ได้แก่

- 4.1 มีความรู้ ความเข้าใจหลักการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- 4.2 มีความรู้ ความเข้าใจหลักการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
- 4.3 มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบของการจัดกระบวนการเรียนรู้
- 4.4 มีความสามารถในการจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
- 4.5 มีความรู้ ความเข้าใจบทบาทของผู้สอนในการจัดกระบวนการเรียนรู้
- 4.6 มีความสามารถในการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

Module 5 การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ ประกอบไปด้วย 5 ตัวบ่งชี้ ได้แก่

- 5.1 มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการใช้สื่อที่เหมาะสมกับผู้เรียน
- 5.2 มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการใช้สื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
- 5.3 มีความสามารถกำหนดเนื้อหาการเรียนรู้ในสื่อการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์
- 5.4 มีความสามารถจัดทำสื่อการเรียนการสอนที่เป็นข้อความภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหวและวีดิทัศน์ที่แปลกใหม่
- 5.5 มีความสามารถใช้สื่อและพัฒนาแหล่งเรียนรู้การเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม

Module 6 การวัดและประเมินผล ประกอบไปด้วย 6 ตัวบ่งชี้ ได้แก่

- 6.1 มีความรู้ ความเข้าใจการประเมินการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม
- 6.2 มีความรู้ ความเข้าใจแนวทางการวัดและประเมินผล
- 6.3 มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบของการวัดและประเมินผล
- 6.4 มีความสามารถสร้างและพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผล
- 6.5 มีความสามารถวัดและประเมินผลโดยวิธีการที่เหมาะสมกับผู้เรียน

6.6 มีความสามารถวัดและประเมินผลอย่างสร้างสรรค์

วิธีการเสริมสร้างการเรียนรู้

1. การฝึกอบรม (Training/workshop) หมายถึง กระบวนการพัฒนาความรู้ ทักษะตามสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ด้วยการจัดประชุมเชิงปฏิบัติการ มีการให้ความรู้โดยวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ การบรรยาย อธิบาย การฝึกปฏิบัติจริงและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้เข้าร่วม

2. การสอน ชี้แนะ (Coaching) หมายถึง กระบวนการพัฒนาความรู้ ทักษะสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู โดยที่ผู้สอนหรือวิทยากรชี้แนะ (Coaching) วัตถุประสงค์ วิธีการปฏิบัติอย่างละเอียดชัดเจน และมีประสิทธิภาพแก่ผู้เรียนเพื่อให้เกิดความเข้าใจ มีความชำนาญและสามารถปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง นำไปสู่ความสำเร็จในการเรียนรู้และช่วยให้เกิดความสัมพันธ์อันดีระหว่างกัน

3. การศึกษาด้วยตนเอง (Self-study) หมายถึง กระบวนการพัฒนาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู โปรแกรมพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ด้วยการศึกษานิตยสารการเรียนรู้ เป็น 6 กิจกรรม ด้วยตนเอง

4. การศึกษาเป็นกลุ่ม (Group Discussion) หมายถึง กระบวนการพัฒนาความรู้ ทักษะตามสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู โปรแกรมด้วยการศึกษาหาความรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม

5. การระดมสมอง (Brainstorming) หมายถึง กระบวนการพัฒนาความรู้ทักษะตามสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู โดยการกระตุ้นและส่งเสริมในด้านความคิดสร้างสรรค์และการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ การคิดอย่างเป็นระบบ และการมีส่วนร่วมในการทำงาน

6. การศึกษาดูงาน (Site Visiting) หมายถึง การพัฒนาความรู้ ทักษะตามสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู โดยการเข้าเยี่ยมชมและศึกษาเป็นรายกรณีจากวิทยากรหรือโรงเรียน/หน่วยงานที่มีผลการปฏิบัติงานที่เป็นที่ยอมรับ

กระบวนการเรียนรู้

โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการเสริมสร้างสมรรถนะโดยผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ซึ่งประกอบด้วยเนื้อหาและตัวอย่างเพื่อการเสริมสร้างสมรรถนะ ทำให้นักศึกษาวิชาชีพครูที่เข้ารับการพัฒนาศักยภาพ ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปเป็นองค์ความรู้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม โดยใช้แนวคิดในการจัดการเรียนรู้

ดังนี้ 1. การจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์เป็นฐานโดยการลงมือกระทำ (Learning by doing) โดยการดึงเอาประสบการณ์จากตัวผู้เรียนแล้วกระตุ้นให้ผู้เรียนสะท้อนความคิดเกี่ยวกับประสบการณ์นั้นออกมาเพื่อพัฒนาความคิดใหม่ เจตคติใหม่และทักษะใหม่ไปสู่ความรู้ใหม่ 2. การจัดการเรียนรู้ตามสภาพจริง การให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยการให้ผู้เรียนเข้าไปเผชิญปัญหาในสภาพจริง ปัญหาจริงในบริบทจริงและร่วมกันศึกษาเรียนรู้แสวงหาความรู้และข้อมูลและวิธีการต่างๆ เพื่อที่จะแก้ปัญหาที่ 3. การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์โดยที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง การลงมือปฏิบัติจริง การมีส่วนร่วม การสร้างองค์ความรู้ใหม่นำไปสู่การจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

ผู้จัดทำได้การสังเคราะห์หลักการ แนวคิด ทฤษฎีกระบวนการเรียนรู้ในการส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

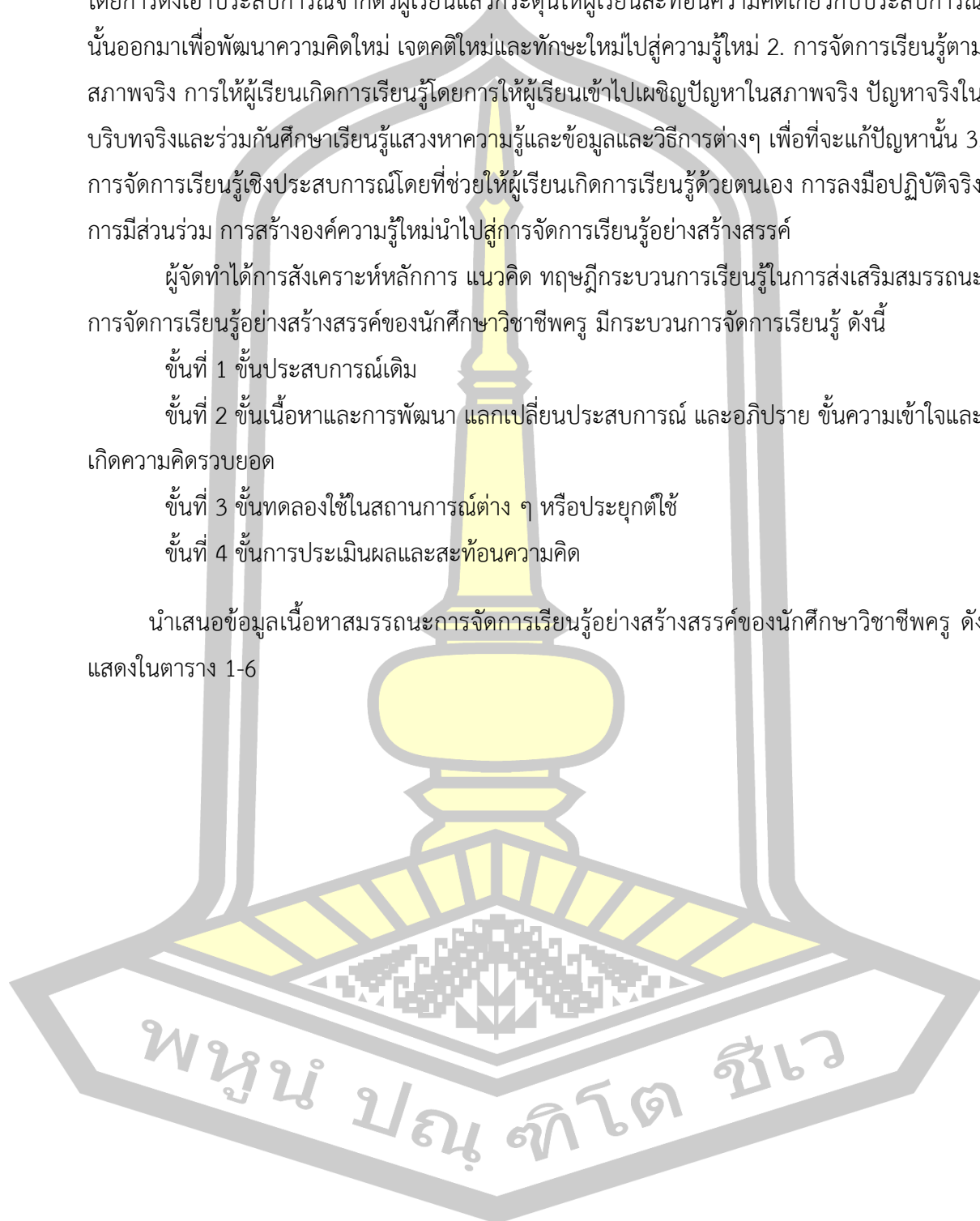
ขั้นที่ 1 ขั้นประสบการณ์เดิม

ขั้นที่ 2 ขั้นเนื้อหาและการพัฒนา แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และอภิปราย ขั้นความเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด

ขั้นที่ 3 ขั้นทดลองใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ หรือประยุกต์ใช้

ขั้นที่ 4 ขั้นการประเมินผลและสะท้อนความคิด

นำเสนอข้อมูลเนื้อหาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ดังแสดงในตาราง 1-6



ตาราง 1 Module 1 การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

แนวคิด Module	กระบวนการเรียนรู้	เนื้อหา	วิธีการเสริมสร้างการเรียนรู้	ตัวชี้วัด
Module 1 การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ โมดูลนี้เป็น การวางแผนในการสร้างความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับปรัชญา ทฤษฎี แนวทาง จิตวิทยาพัฒนาการ องค์ประกอบและการพัฒนาการ การจัดการเรียนรู้ หลัก และทฤษฎี การวัดและประเมินผลการเรียนรู้เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ หลักการพื้นฐาน สามารถนำข้อมูลมาเชื่อมโยงกันออกมาเป็นองค์ความรู้ในการออกแบบการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	<p>ขั้นที่ 1 ขั้นประสบการณ์เดิม</p> <p>ขั้นที่ 2 ขั้นเนื้อหาและการพัฒนา</p> <p>แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และอภิปราย</p> <p>ขั้นความเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด</p> <p>ขั้นที่ 3 ขั้นทดลองใช้ในสถาน การณ์ต่าง ๆ หรือประยุกต์ใช้</p> <p>ขั้นที่ 4 ขั้นการประเมินผลและสะท้อนความคิด</p>	<p>1. ปรัชญาการจัดการเรียนรู้</p> <p>2. ทฤษฎีการจัดการเรียนรู้</p> <p>3. แนวทางการจัดการเรียน</p> <p>รู้</p> <p>4. จิตวิทยาพัฒนาการ การเรียนรู้</p> <p>5. องค์ประกอบและการพัฒนาการจัดการเรียนรู้</p> <p>6. หลักและทฤษฎีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้</p>	<p>การฝึกอบรม</p> <p>การสอน ชี้นำ</p> <p>การศึกษาด้วยตนเอง</p> <p>การศึกษาเป็นกลุ่ม</p> <p>การระดมสมอง</p>	<p>1. มีความรู้ ความเข้าใจ ปรัชญาการจัดการเรียนรู้</p> <p>2. มีความรู้ ความเข้าใจ ทฤษฎีการจัดการเรียนรู้</p> <p>3. มีความรู้ ความเข้าใจ แนวทาง การจัดการเรียนรู้</p> <p>4. มีความรู้ ความเข้าใจ จิตวิทยาพัฒนาการ การเรียนรู้</p> <p>5. มีความรู้ ความเข้าใจ องค์ ประกอบและการพัฒนาการจัดการเรียนรู้</p> <p>6. มีความรู้ ความเข้าใจ หลักและทฤษฎีการวัด และประเมินผลการเรียนรู้</p>

ตาราง 2 Module 2 องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้

แนวคิด Module	กระบวนการเรียนรู้	เนื้อหา	วิธีการเสริมสร้างการเรียนรู้	ตัวชี้วัด
Module 2 องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้ โมดูลนี้เป็นศึกษาความรู้ตามสาระการเรียนรู้ สร้างความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาที่เหมาะสมตามเกณฑ์ มีทักษะในการสืบค้นและสังเคราะห์องค์ความรู้ และความสามารถกำหนดเป้าหมาย องค์ประกอบ ผลการเรียนรู้ และเกณฑ์การประเมินผลตามสาระการเรียนรู้กับวัยผู้เรียนที่เหมาะสม	<p>ขั้นที่ 1 ขั้นประสบการณ์เดิม</p> <p>ขั้นที่ 2 ขั้นเนื้อหาและการพัฒนา</p> <p>แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และอภิปราย</p> <p>ขั้นความเข้าใจและเกิดความศรัทธา</p> <p>ยกยอ</p> <p>ขั้นที่ 3 ขั้นทดลองใช้ในสถาน</p> <p>การณ์ต่าง ๆ หรือประยุกต์ใช้</p> <p>ขั้นที่ 4 ขั้นการประเมินผลและสะท้อนความคิด</p>	<p>1. การกำหนดเนื้อหาตามสาระการเรียนรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนด</p> <p>2. การกำหนดเป้าหมายตามสาระการเรียนรู้</p> <p>3. การกำหนดองค์ประกอบตามสาระการเรียนรู้</p> <p>4. การกำหนดผลการเรียนรู้ตามสาระการเรียนรู้ที่เป้าหมายที่กำหนด</p> <p>5. การกำหนดเกณฑ์การประเมินผลตามสาระการเรียนรู้</p>	<p>การฝึกอบรม</p> <p>การสอน ชี้แนะ</p> <p>การศึกษาด้วยตนเองการศึกษาเป็นกลุ่ม</p> <p>การระดมสมอง</p>	<p>1. มีทักษะในการสืบค้นและสังเคราะห์องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้</p> <p>2. มีความรู้ในเนื้อหาตามสาระการเรียนรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนด</p> <p>3. มีความสามารถกำหนดเป้าหมายตามสาระการเรียนรู้</p> <p>4. มีความสามารถกำหนดองค์ประกอบตามสาระการเรียนรู้</p> <p>5. มีความสามารถกำหนดผลการเรียนรู้ตามสาระการเรียนรู้ที่เป้าหมายที่กำหนด</p> <p>6. มีความสามารถกำหนดเกณฑ์การประเมินผลตามสาระการเรียนรู้</p>

ตาราง 3 Module 3 การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

แนวคิด Module	กระบวนการ เรียนรู้	เนื้อหา	วิธีการ เสริมสร้างการ เรียนรู้	ตัวชี้วัด
Module 3 การ ออกแบบแผนการ เรียนรู้อย่าง สร้างสรรค์ โมดูล นี้เป็นการแสดง ความสามารถใน การการออกแบบ แผนการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ โดยมี ความสามารถ ออกแบบและ พัฒนาแผนการ เรียนรู้ที่เหมาะสม กับผู้เรียน จัดทำ แผนและ วิเคราะห์แผนการ จัดการเรียนรู้เพื่อ การนำไปใช้ได้ อย่างสร้างสรรค์ สามารถปรับปรุง พัฒนาและ ออกแบบการ ประเมินผู้เรียนได้ อย่างเหมาะสม	<p>ขั้นที่ 1 ขั้น ประสบการณ์เดิม</p> <p>ขั้นที่ 2 ขั้นเนื้อหา และการพัฒนา แลกเปลี่ยน ประสบการณ์ และ อภิปราย ขั้น ความเข้าใจและ เกิดความคิดรวบ ยอด</p> <p>ขั้นที่ 3 ขั้นทดลองใช้ใน สถาน การณ์ต่าง ๆ หรือ ประยุกต์ใช้</p> <p>ขั้นที่ 4 ขั้นการ ประเมินผลและ สะท้อนความคิด</p>	<p>1. การออกแบบและ พัฒนาแผนการ เรียนรู้ที่เหมาะสมกับ ผู้เรียน</p> <p>2. การวิเคราะห์ แผนการจัดการ เรียนรู้เพื่อการ นำไปใช้ได้อย่าง สร้างสรรค์</p> <p>3.การจัดทำแผนการ จัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์</p> <p>4. การปรับปรุงและ พัฒนาแผนการ จัดการเรียนรู้</p> <p>5. การออกแบบการ ประเมินผู้เรียนได้ อย่างเหมาะสม</p>	<p>การฝึกอบรม การสอน ชี้นำ การศึกษาด้วย ตนเอง การศึกษาเป็น กลุ่ม การศึกษาดูงาน</p>	<p>1. มีความสามารถ ออกแบบและพัฒนา แผนการเรียนรู้ที่ เหมาะสมกับผู้เรียน</p> <p>2. มีความสามารถ วิเคราะห์แผน การจัดการเรียนรู้เพื่อ การนำไปใช้ได้อย่าง สร้างสรรค์</p> <p>3.มีความสามารถ จัดทำแผนการจัดการ เรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์</p> <p>4. มีความสามารถใน การปรับปรุงและ พัฒนาแผนการจัดการ เรียนรู้</p> <p>5. มีความสามารถใน การออกแบบการ ประเมินผู้เรียนได้อย่าง เหมาะสม</p>

ตาราง 4 Module 4 การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

แนวคิด Module	กระบวนการเรียนรู้	เนื้อหา	วิธีการเสริมสร้างการเรียนรู้	ตัวชี้วัด
Module 4 การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ โมดูลนี้เป็นการศึกษาความรู้เกี่ยวกับหลักการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และเน้นทักษะการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ และองค์ประกอบของการจัดกระบวนการเรียนรู้จนสามารถจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ และเข้าใจบทบาทของครูในการจัดกระบวนการเรียนรู้	<p>ขั้นที่ 1 ขั้นประสบการณ์เดิม</p> <p>ขั้นที่ 2 ขั้นเนื้อหาและการพัฒนาแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และอภิปรายขั้นความเข้าใจและเกิดความศรัทธา</p> <p>ขั้นที่ 3 ขั้นทดลองใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ หรือประยุกต์ใช้</p> <p>ขั้นที่ 4 ขั้นการประเมินผลและสะท้อนความคิด</p>	<p>1 หลักการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ</p> <p>2. หลักการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์</p> <p>3. องค์ประกอบของการจัดกระบวนการเรียนรู้</p> <p>4. การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์</p> <p>5. บทบาทของผู้สอนในการจัดกระบวนการเรียนรู้</p> <p>6. การประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม</p>	<p>การฝึกอบรม</p> <p>การสอน ชี้แนะ</p> <p>การศึกษาด้วยตนเอง</p> <p>การศึกษาเป็นกลุ่ม</p> <p>การระดมสมอง</p>	<p>1 มีความรู้ ความเข้าใจ หลักการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ</p> <p>2. มีความรู้ ความเข้าใจ หลักการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์</p> <p>3. มีความรู้ ความเข้าใจ องค์ประกอบของการจัดกระบวนการเรียนรู้</p> <p>4. มีความสามารถในการจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์</p> <p>5. มีความรู้ ความเข้าใจ บทบาทของผู้สอนในการจัดกระบวนการเรียนรู้</p> <p>6. มีความสามารถในการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม</p>

ตาราง 5 Module 5 การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้

แนวคิด Module	กระบวนการเรียนรู้	เนื้อหา	วิธีการเสริมสร้าง การเรียนรู้	ตัวชี้วัด
Module 5 การใช้ และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการ จัดการเรียนรู้ โมดูล นี้เป็นการศึกษา ความรู้ เกี่ยวกับ หลักการใช้สื่อที่ เหมาะสมกับผู้เรียน และหลักการใช้สื่อ การเรียนรู้อย่าง สร้างสรรค์ จน สามารถกำหนด เนื้อหาและจัดทำสื่อ การเรียนการสอนที่ เป็นข้อความภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และวีดิทัศน์ที่แปลก ใหม่ ใช้สื่อและ พัฒนาแหล่งเรียนรู้ การเรียนการสอนได้ อย่างเหมาะสม	ขั้นที่ 1 ขั้น ประสบการณ์เดิม ขั้นที่ 2 ขั้นเนื้อหา และการพัฒนา แลกเปลี่ยนประสบ การณ์ และอภิปราย ขั้นความเข้าใจและ เกิดความคิดรวบ ยอด ขั้นที่ 3 ขั้นทดลองใช้ ในสถาน การณ์ต่าง ๆ หรือ ประยุกต์ใช้ ขั้นที่ 4 ขั้นการ ประเมินผลและ สะท้อนความคิด	1. หลักการใช้สื่อที่ เหมาะสมกับผู้เรียน 2. หลักการใช้สื่อการ เรียนรู้สร้างสรรค์ 3. การกำหนดเนื้อหา การเรียนรู้ในสื่อการ เรียนการสอนอย่าง สร้างสรรค์ 4. การจัดทำสื่อการ เรียนการสอนที่เป็น ข้อความภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และวีดิ ทัศน์ที่แปลกใหม่ 5. การใช้สื่อและพัฒนา แหล่งเรียนรู้การเรียน การสอนได้อย่าง เหมาะสม	การฝึกอบรม การสอน ชี้แนะ การศึกษาด้วย ตนเอง การระดมสมอง	1. มีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับหลักการใช้สื่อที่ เหมาะสมกับผู้เรียน 2. มีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับหลักการใช้สื่อการ เรียนรู้สร้างสรรค์ 3. มีความสามารถกำหนด เนื้อหาการเรียนรู้ในสื่อ การเรียนการสอนอย่าง สร้างสรรค์ 4. มีความสามารถจัดทำ สื่อการเรียนการสอนที่เป็น ข้อความภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และวีดิ ทัศน์ที่แปลกใหม่ 5. มีความสามารถใช้สื่อ และพัฒนาแหล่งเรียนรู้ การเรียนการสอนได้อย่าง เหมาะสม

ตาราง 6 Module 6 การวัดและประเมินผล

แนวคิด Module	กระบวนการเรียนรู้	เนื้อหา	วิธีการเสริมสร้างการเรียนรู้	ตัวชี้วัด
Module 6 การวัดและประเมินผล โมดูลนี้เป็นการศึกษาความรู้เกี่ยวกับการประเมินการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมเข้าใจแนวทางองค์ประกอบของการวัดและประเมินผล จนสามารถสร้างและพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผล โดยวิธีการที่แปลกใหม่เหมาะสมกับผู้เรียน	<p>ขั้นที่ 1 ขั้นประสบการณ์เดิม</p> <p>ขั้นที่ 2 ขั้นเนื้อหาและการพัฒนาแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และอภิปรายขั้นความเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด</p> <p>ขั้นที่ 3 ขั้นทดลองใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ หรือประยุกต์ใช้</p> <p>ขั้นที่ 4 ขั้นการประเมินผลและสะท้อนความคิด</p>	<p>1. การประเมินการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม</p> <p>2. แนวทางการวัดและประเมินผล</p> <p>3. องค์ประกอบของการวัดและประเมินผล</p> <p>4. การสร้างและพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผล</p> <p>5. การวัดและประเมินผลโดยวิธีการที่เหมาะสมกับผู้เรียน</p> <p>6. การวัดและประเมินผลอย่างสร้างสรรค์</p>	<p>การฝึกอบรม</p> <p>การสอน ชี้แนะ</p> <p>การศึกษาด้วยตนเอง</p> <p>การศึกษาเป็นกลุ่ม</p> <p>การระดมสมอง</p>	<p>1. มีความรู้ ความเข้าใจ การประเมินการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม</p> <p>2. มีความรู้ ความเข้าใจ แนวทาง การวัดและประเมินผล</p> <p>3. มีความรู้ ความเข้าใจ องค์ประกอบของการวัดและประเมินผล</p> <p>4. มีความสามารถสร้างและพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผล</p> <p>5. มีความสามารถวัดและประเมินผลโดยวิธีการที่เหมาะสมกับผู้เรียน</p> <p>6. มีความสามารถวัดและประเมินผลอย่างสร้างสรรค์</p>

สื่อ/แหล่งเรียนรู้ ประกอบด้วย

1. เอกสารประกอบ Module 1, Module 2, Module 3, Module 4, Module 5, Module 6
2. ใบงาน
3. แบบทดสอบ
4. แบบประเมิน

การวัดและประเมินผลโปรแกรม

1. ประเมินความรู้ก่อน ระหว่าง หลัง การเข้าร่วมกิจกรรม
2. ประเมินสมรรถนะผู้เข้าร่วมโปรแกรม
3. ประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโปรแกรม



คู่มือการใช้

โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
ของนักศึกษาวิชาชีพครู



โดย

นางสาวทิพย์อักษร พุทธสริน

นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์

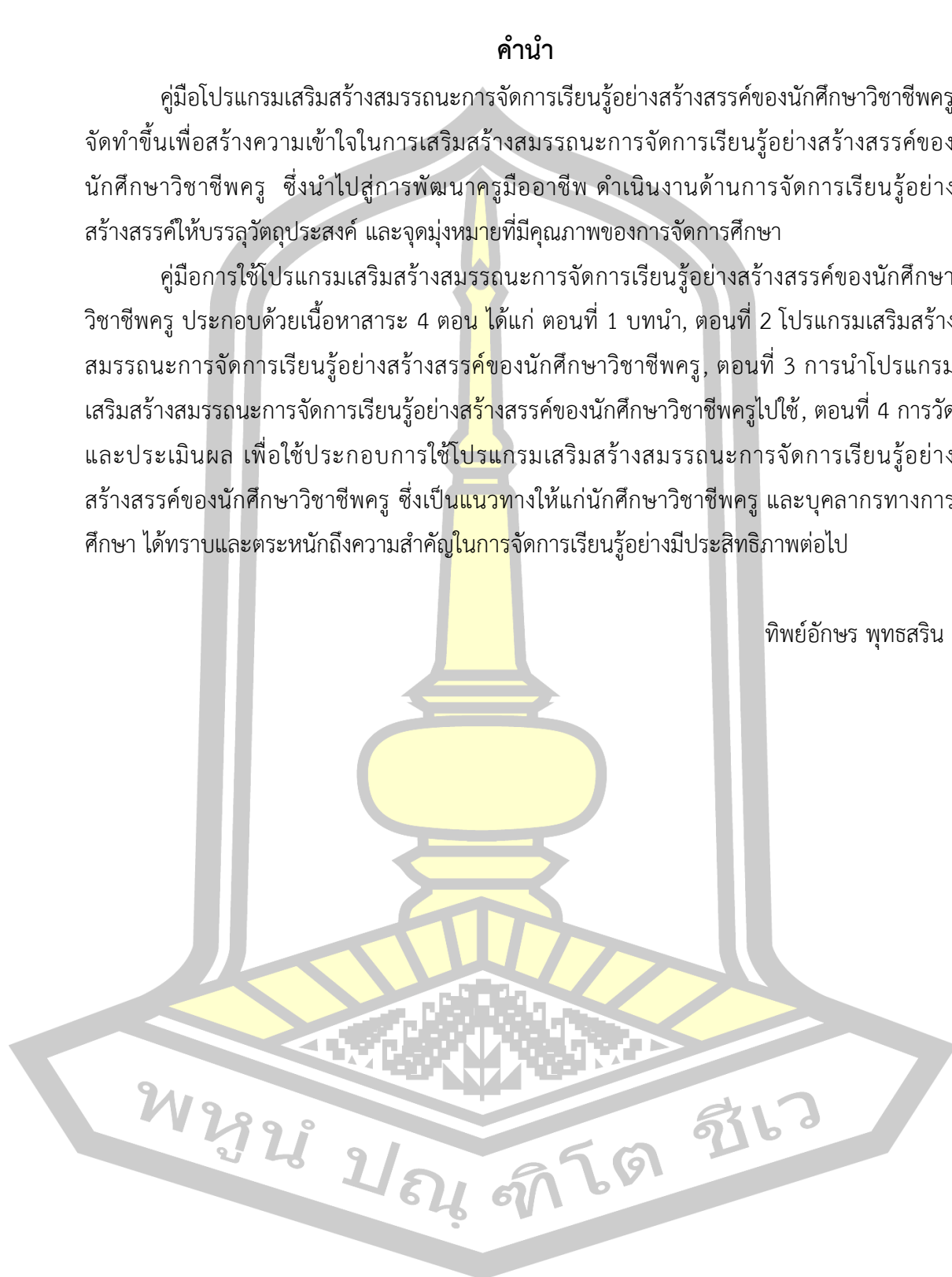
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คำนำ

คู่มือโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู จัดทำขึ้นเพื่อสร้างความเข้าใจในการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของ นักศึกษาวิชาชีพครู ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาครูมืออาชีพ ดำเนินงานด้านการจัดการเรียนรู้ อย่าง สร้างสรรค์ให้บรรลุวัตถุประสงค์ และจุดมุ่งหมายที่มีคุณภาพของการจัดการศึกษา

คู่มือการใช้โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษา วิชาชีพครู ประกอบด้วยเนื้อหาสาระ 4 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 บทนำ, ตอนที่ 2 โปรแกรมเสริมสร้าง สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู, ตอนที่ 3 การนำโปรแกรม เสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครูไปใช้, ตอนที่ 4 การวัด และประเมินผล เพื่อใช้ประกอบการใช้โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ อย่าง สร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ซึ่งเป็นแนวทางให้แก่นักศึกษาวิชาชีพครู และบุคลากรทางการ ศึกษา ได้ทราบและตระหนักถึงความสำคัญในการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต่อไป

ทิพย์อักษร พุทธสริน



สารบัญ

เรื่อง

หน้า

ตอนที่ 1 บทนำ

ตอนที่ 2 โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
ของนักศึกษาวิชาชีพครู

ตอนที่ 3 การนำโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
ของนักศึกษาวิชาชีพครูไปใช้

ตอนที่ 4 การวัดและประเมินผล



ส่วนที่ 1

บทนำ

1. หลักการและเหตุผล

โปรแกรมการจัดการเรียนรู้เป็นระบบโครงสร้างที่กำหนดกิจกรรมต่าง ๆ ที่ออกแบบมาเพื่อจุดมุ่งหมายเดียวกันเพื่อการปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) และเจตคติ (Attitude) ในการปฏิบัติงานของครู อันจะนำไปสู่การยกมาตรฐานการทำงานให้สูงขึ้น ทำให้บุคคลมีความเจริญก้าวหน้าในหน้าที่การงานและบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ สมชาติ กิจยรรยง (2545); สุวิมล ว่องวาณิช (2554) เสนอว่า กระบวนการที่จะทำให้ผู้เข้าเรียนเกิดความรู้ (Knowledge) เกิดความเข้าใจ (Understanding) เกิดความชำนาญ (Skill) และเกิดเจตคติ (Attitude) ที่ดีเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปตามวัตถุประสงค์ของการฝึกอบรมอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ซึ่งการเรียนรู้ที่ดีมีคุณภาพและตรงตามวัตถุประสงค์จะทำให้สามารถพัฒนามนุษย์เพื่อพัฒนาประเทศได้ และเกสรี สุวรรณเรืองศรี (2542) ยังได้ให้ความหมายของ โปรแกรมการสอน ไว้ว่าเป็น รายละเอียดของแนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เพื่อมุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนโดยทั่วไปหรือผู้เรียนที่มีคุณสมบัติพิเศษ ให้ผู้เรียนนั้นได้รับการพัฒนาไปตามจุดมุ่งหมายหรือลักษณะของโปรแกรมที่วางไว้ ซึ่งส่วนใหญ่รายละเอียดของโปรแกรมจะประกอบไปด้วย จุดมุ่งหมาย ลักษณะของโปรแกรม การเลือกผู้เข้าร่วมโปรแกรม วิธีการจัดกิจกรรม และการประเมินผลโปรแกรม ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ ศึกษาการพัฒนาโปรแกรมการจัดการเรียนรู้ โดยกำหนดกรอบแนวคิดเชิงโครงสร้างที่ขึ้นแนะแนวทางลักษณะการคิดที่ครอบคลุมกระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยมีองค์ประกอบ ได้แก่ 1) บริบททั่วไปของโปรแกรม ได้แก่ หลักการ วัตถุประสงค์ ระยะเวลา กลุ่มเป้าหมาย 2) เนื้อหาโปรแกรม กระบวนการเรียนรู้ เอกสารประกอบ 3) การประเมินผล

การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครูเป็นโปรแกรมที่ได้จากการวิจัยและพัฒนา (R&D) ที่ผ่านการตรวจสอบ ปรับปรุงแก้ไข โดยผู้เชี่ยวชาญหลายขั้นตอน ซึ่งส่งผลต่อการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู อันประกอบด้วย การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้ การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ การจัดกระบวนการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล อันจะก่อให้เกิดประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิดในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้ 1. การจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์เป็นฐานโดยการลงมือกระทำ (Learning by doing) โดยการดึงเอาประสบการณ์จากตัวผู้เรียนแล้วกระตุ้นให้ผู้เรียนสะท้อนความคิดเกี่ยวกับประสบการณ์นั้นออกมาเพื่อพัฒนาความคิดใหม่ เจตคติใหม่และทักษะใหม่ไปสู่ความรู้ใหม่ 2. การจัดการเรียนรู้ตาม

สภาพจริง การให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนเข้าไปเผชิญปัญหาในสภาพจริง ปัญหาจริงในบริบทจริงและร่วมกันศึกษาเรียนรู้แสวงหาความรู้และข้อมูลและวิธีการต่างๆ เพื่อที่จะแก้ปัญหาที่ 3. การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์โดยที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง การลงมือปฏิบัติจริง การมีส่วนร่วม การสร้างองค์ความรู้ใหม่ไปสู่การจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ผู้วิจัยได้วิเคราะห์องค์ประกอบการฝึกอบรม 6 Module ดังนี้ Module 1 การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ Module 2 องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้ Module 3 การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ Module 4 การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ Module 5 การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ Module 6 การวัดและประเมินผล ซึ่งมีเนื้อหาครอบคลุมองค์ประกอบของสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

2. วัตถุประสงค์

- เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

3. เป้าหมาย

- เพื่อส่งเสริมนักศึกษาวิชาชีพครูให้มีความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ คุณลักษณะในการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ ได้แก่

1. การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
2. องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้
3. การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
4. การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
5. การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้
6. การวัดและประเมินผล

4. กลุ่มตัวอย่างและระยะเวลา

นักศึกษาศาขานักศึกษาศึกษาปริญญาตรี คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 60 คน

ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาผลการใช้โปรแกรม จำนวน 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบเรียน (4 ชั่วโมง) รวมเวลา 24 ชั่วโมง ดังนี้

5. นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้

5.1 โปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู หมายถึง กรอบแนวคิดเชิงโครงสร้างที่ชี้แนะแนวทางลักษณะการคิดที่ครอบคลุมกระบวนการจัดการ

เรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้ ชั้นที่ 1 ชั้นประสบการณ์เดิม ชั้นที่ 2 ชั้นเนื้อหาและการพัฒนา ชั้นที่ 3 ชั้นทดลองใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ หรือประยุกต์ใช้ ชั้นที่ 4 ชั้นการประเมินผลและสะท้อนความคิด องค์ประกอบสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ ดังนี้

1. การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
2. องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้
3. การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
4. การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
5. การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้
6. การวัดและประเมินผล

วิธีการสร้างการเรียนรู้ การฝึกอบรม การสอน ชี้นำ การศึกษาด้วยตนเอง การศึกษาเป็นกลุ่ม ระดมสมอง การศึกษาดูงาน

5.2 สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ หมายถึง พฤติกรรมและความสามารถที่เกี่ยวกับ ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่แสดงออกถึงการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความแปลกใหม่หรือกิจกรรมที่เชื่อมโยงองค์ความรู้/เนื้อหาเดิม และนำมาต่อยอดจนเกิดกิจกรรมการเรียนรู้ใหม่ ๆ เพื่อนำไปใช้จัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียน รวมทั้งสามารถปรับกิจกรรมตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง และมองเห็นรายละเอียดที่จะแก้ไขสถานการณ์นั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่

5.2.1 ความรู้ หมายถึง ความจดจำ และความเข้าใจเกี่ยวกับการวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้ การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล

5.2.2 ทักษะ หมายถึง ความสามารถในการออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล

5.2.3 คุณลักษณะ หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงออกถึงการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล

ตอนที่ 2

โปรแกรมการพัฒนา

1. หลักการและแนวคิด

โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ เป็นโปรแกรมที่ได้มาจากกระบวนการวิจัยและพัฒนา 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นตอนการตรวจสอบแนวคิดเชิงทฤษฎีของโปรแกรม 2) ขั้นตอนการจัดทำรายละเอียดของ โปรแกรม 3) ขั้นตอนการตรวจสอบและปรับปรุงโปรแกรม 4) ขั้นตอนการทดลองใช้โปรแกรม 5) ขั้นตอนวัดและประเมินผลโปรแกรม การจัดโปรแกรมเป็นกระบวนการเสริมสร้างสมรรถนะโดยผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ซึ่งประกอบด้วยเนื้อหาและตัวอย่างเพื่อการเสริมสร้างสมรรถนะ ทำให้นักศึกษาวิชาชีพครูที่เข้ารับการพัฒนาศึกษาวิเคราะห์ และสรุปเป็นองค์ความรู้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม โดยได้ประยุกต์ใช้หลักการเรียนรู้จากหลักการ แนวคิด และทฤษฎี “การเรียนรู้เชิงประสบการณ์” ได้แก่ 1) ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Richardson, 1997) ผู้เรียนสร้างความรู้ ความเข้าใจในสิ่งที่เรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้สิ่งใหม่ขึ้นกับความรู้เดิมและความเข้าใจที่มีอยู่ในปัจจุบัน การมีปฏิสัมพันธ์ต่อสังคมมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ 2) ทฤษฎีการเรียนรู้ของโรเจอร์ส (Rogers, 1969) ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองได้ดีหากอยู่ในสภาวะที่ผ่อนคลายและเป็นอิสระการจัดบรรยากาศที่ผ่อนคลาย เอื้อต่อการเรียนรู้อย่างเต็มที่ และเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นการเรียนรู้จะเน้นกระบวนการเป็นสำคัญ 3) ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Johnson & Johnson, 1994) การเรียนรู้เกิดจากกลุ่มย่อย โดยมีสมาชิกกลุ่มที่มีความสามารถแตกต่างกันประมาณ 3-6 คนช่วยกันเรียนรู้เพื่อไปสู่เป้าหมายของกลุ่ม โดยผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันและร่วมมือกันหรือช่วยกันการเรียนรู้ในความบกพร่องของกลุ่ม 4) ทฤษฎีพหุปัญญา (Gardner, 1993) เซวาน์ปัญญาของแต่ละคนอาจจะมีมากกว่านี้คนแต่ละคนจะมีความสามารถเฉพาะด้านที่แตกต่างกันไป และ ทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้ความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ 1) ทฤษฎีเชิงจิตวิเคราะห์ Kubie และ Rugg จิตใต้สำนึก 2) ทฤษฎีเชิงพฤติกรรม พฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ 3) ทฤษฎีเชิงมานุษยนิยม Maslow and Rogers การรู้จักตนเองและพัฒนาตนเอง 4) ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์โมเดล AUTA David and Sullivan กระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ ลำดับขั้นตอน ดังนี้ การตระหนัก ความเข้าใจ เทคนิควิธี (Techniques) และการตระหนักในความจริงของสิ่งต่างๆ (Actualization) โดยใช้แนวคิดในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้ 1. การจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์เป็นฐานโดยการลงมือกระทำ (Learning by doing) โดยการดึงเอาประสบการณ์จากตัวผู้เรียนแล้วกระตุ้นให้ผู้เรียนสะท้อนความคิดเกี่ยวกับประสบการณ์นั้นออกมาเพื่อพัฒนาความคิดใหม่ เจตคติใหม่และทักษะใหม่ไปสู่ความรู้ใหม่ 2. การจัดการเรียนรู้ตามสภาพจริง การให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยการให้ผู้เรียนเข้าไปเผชิญปัญหาในสภาพจริง ปัญหาจริงในบริบทจริงและร่วมกันศึกษา

เรียนรู้แสวงหาความรู้และข้อมูลและวิธีการต่างๆ เพื่อที่จะแก้ปัญหาที่ 3. การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์โดยที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง การลงมือปฏิบัติจริง การมีส่วนร่วม การสร้างองค์ความรู้ใหม่นำไปสู่การจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

ผู้จัดทำได้การสังเคราะห์หลักการ แนวคิด ทฤษฎีกระบวนการเรียนรู้ในการส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นประสบการณ์เดิม ขั้นที่ 2 ขั้นเนื้อหาและการพัฒนา แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และอภิปราย ขั้นความเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด ขั้นที่ 3 ขั้นทดลองใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ หรือประยุกต์ใช้ ขั้นที่ 4 ขั้นการประเมินผลและสะท้อนความคิด

2. โครงสร้างเนื้อหาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

เนื้อหาโปรแกรมส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ได้แบ่งเนื้อหาการเรียนรู้ออกเป็น 6 Module ได้แก่

Module 1 การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย 6 ตัวบ่งชี้ ได้แก่

- 1.1 มีความรู้ ความเข้าใจปรัชญาการจัดการเรียนรู้
- 1.2 มีความรู้ ความเข้าใจทฤษฎีการจัดการเรียนรู้
- 1.3 มีความรู้ ความเข้าใจแนวทางการจัดการเรียนรู้
- 1.4 มีความรู้ ความเข้าใจจิตวิทยาพัฒนาการการเรียนรู้
- 1.5 มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบและการพัฒนาการจัดการเรียนรู้
- 1.6 มีความรู้ ความเข้าใจหลักและทฤษฎีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้

Module 2 องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้ ประกอบไปด้วย 6 ตัวบ่งชี้ ได้แก่

- 2.1 มีทักษะในการสืบค้นและสังเคราะห์องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้
- 2.2 มีความรู้ในเนื้อหาตามสาระการเรียนรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนด
- 2.3 มีความสามารถกำหนดเป้าหมายตามสาระการเรียนรู้
- 2.4 มีความสามารถกำหนดองค์ประกอบตามสาระการเรียนรู้
- 2.5 มีความสามารถกำหนดผลการเรียนรู้ตามสาระการเรียนรู้ที่เป้าหมายที่กำหนด
- 2.6 มีความสามารถกำหนดเกณฑ์การประเมินผลตามสาระการเรียนรู้

Module 3 การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย 5 ตัวบ่งชี้ ได้แก่

- 3.1 มีความสามารถออกแบบและพัฒนาแผนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน
- 3.2 มีความสามารถวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อการนำไปใช้ได้อย่างสร้างสรรค์
- 3.3 มีความสามารถจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
- 3.4 มีความสามารถในการปรับปรุงและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้

3.5 มีความสามารถในการออกแบบการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

Module 4 การจัดการกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย 6 ตัวบ่งชี้ ได้แก่

4.1 มีความรู้ ความเข้าใจหลักการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

4.2 มีความรู้ ความเข้าใจหลักการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการเรียนรู้
อย่างสร้างสรรค์

4.3 มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบของการจัดการกระบวนการเรียนรู้

4.4 มีความสามารถในการจัดการกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

4.5 มีความรู้ ความเข้าใจบทบาทของผู้สอนในการจัดการกระบวนการเรียนรู้

4.6 มีความสามารถในการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

Module 5 การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ ประกอบไปด้วย 5 ตัวบ่งชี้
ได้แก่

5.1 มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการใช้สื่อที่เหมาะสมกับผู้เรียน

5.2 มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการใช้สื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

5.3 มีความสามารถกำหนดเนื้อหาการเรียนรู้ในสื่อการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์

5.4 มีความสามารถจัดทำสื่อการเรียนการสอนที่เป็นข้อความภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหวและ
วีดิทัศน์ที่แปลกใหม่

5.5 มีความสามารถใช้สื่อและพัฒนาแหล่งเรียนรู้การเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม

Module 6 การวัดและประเมินผล ประกอบไปด้วย 6 ตัวบ่งชี้ ได้แก่

6.1 มีความรู้ ความเข้าใจการประเมินการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม

6.2 มีความรู้ ความเข้าใจแนวทางการวัดและประเมินผล

6.3 มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบของการวัดและประเมินผล

6.4 มีความสามารถสร้างและพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผล

6.5 มีความสามารถวัดและประเมินผลโดยวิธีการที่เหมาะสมกับผู้เรียน

6.6 มีความสามารถวัดและประเมินผลอย่างสร้างสรรค์

3. กระบวนการเรียนรู้และวิธีการเสริมสร้างการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้

โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการเสริมสร้าง
สมรรถนะผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ซึ่งประกอบด้วยเนื้อหาและตัวอย่างเพื่อการเสริมสร้าง
สมรรถนะ ทำให้นักศึกษาวิชาชีพครูที่เข้ารับการพัฒนาศักยภาพ ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปเป็นองค์
ความรู้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม โดยใช้แนวคิดในการจัดการเรียนรู้

ดังนี้ 1.การจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์เป็นฐานโดยการลงมือกระทำ (Learning by doing) โดยการดึงเอาประสบการณ์จากตัวผู้เรียนแล้วกระตุ้นให้ผู้เรียนสะท้อนความคิดเกี่ยวกับประสบการณ์นั้นออกมาเพื่อพัฒนาความคิดใหม่ เจตคติใหม่และทักษะใหม่ไปสู่ความรู้ใหม่ 2.การจัดการเรียนรู้ตามสภาพจริง การให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยการให้ผู้เรียนเข้าไปเผชิญปัญหาในสภาพจริง ปัญหาจริงในบริบทจริงและร่วมกันศึกษาเรียนรู้แสวงหาความรู้และข้อมูลและวิธีการต่างๆ เพื่อที่จะแก้ปัญหาที่ 3. การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์โดยที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง การลงมือปฏิบัติจริง การมีส่วนร่วม การสร้างองค์ความรู้ใหม่นำไปสู่การจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

ผู้จัดทำได้การสังเคราะห์หลักการ แนวคิด ทฤษฎีกระบวนการเรียนรู้ในการส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นประสบการณ์

ขั้นที่ 2 ขั้นเนื้อหาและการพัฒนา แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และอภิปราย ขั้นความเข้าใจ และเกิดความคิดรวบยอด

ขั้นที่ 3 ขั้นทดลองใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ หรือประยุกต์ใช้

ขั้นที่ 4 ขั้นการประเมินผลและสะท้อนความคิด

วิธีการเสริมสร้างการเรียนรู้

1. การฝึกอบรม (Training/workshop) หมายถึง กระบวนการพัฒนาความรู้ ทักษะตามสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ด้วยการจัดประชุมเชิงปฏิบัติการ มีการให้ความรู้โดยวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ การบรรยาย อธิบาย การฝึกปฏิบัติจริงและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้เข้าร่วม

2. การสอน ชี้แนะ (Coaching) หมายถึง กระบวนการพัฒนาความรู้ ทักษะสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู โดยที่ผู้สอนหรือวิทยากรชี้แนะ (Coaching) วัตถุประสงค์ วิธีการปฏิบัติอย่างละเอียดชัดเจน และมีประสิทธิภาพแก่ผู้เรียนเพื่อให้เกิดความเข้าใจ มีความชำนาญและสามารถปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง นำไปสู่ความสำเร็จในการเรียนรู้และช่วยให้ความสัมพันธ์อันดีระหว่างกัน

3. การศึกษาด้วยตนเอง (Self-study) หมายถึง กระบวนการพัฒนาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู โปรแกรมพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาวิชาชีพครู ด้วยการศึกษานักเรียนเป็น 6 กิจกรรม ด้วยตนเอง

4. การศึกษาเป็นกลุ่ม (Group Discussion) หมายถึง กระบวนการพัฒนาความรู้ ทักษะตามสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาวิชาชีพครู โปรแกรมด้วยการศึกษาหาความรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม

5. การระดมสมอง (Brainstorming) หมายถึง กระบวนการพัฒนาความรู้ทักษะตามสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู โดยการกระตุ้นและส่งเสริมในด้านความคิดสร้างสรรค์และการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ การคิดอย่างเป็นระบบ และการมีส่วนร่วมในการทำงาน

6. การศึกษาดูงาน (Site Visiting) หมายถึง การพัฒนาความรู้ ทักษะตามสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู โดยการเข้าเยี่ยมชมและศึกษาเป็นรายกรณีจากวิทยากรหรือโรงเรียน/หน่วยงานที่มีผลการปฏิบัติงานที่เป็นที่ยอมรับ

ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม

ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาผลการใช้โปรแกรม จำนวน 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบเรียน (4 ชั่วโมง) รวมเวลา 24 ชั่วโมง

4. สื่อ/แหล่งเรียนรู้ ประกอบด้วย

1. เอกสารประกอบ Module 1, Module 2, Module 3, Module 4, Module 5, Module 6
2. ใบงาน
3. แบบทดสอบ
4. แบบประเมิน

5. การวัดและประเมินผลโปรแกรม

1. ประเมินความรู้ก่อน ระหว่าง หลัง การเข้าร่วมกิจกรรม
2. ประเมินสมรรถนะผู้เข้าร่วมโปรแกรม
3. ประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโปรแกรม

พหุ ประถมศึกษา

ตอนที่ 3

การดำเนินการพัฒนา

โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ผู้วิจัยได้วิเคราะห์องค์ประกอบการฝึกอบรม 6 Module ดังนี้ Module 1 การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ Module 2 องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้ Module 3 การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ Module 4 การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ Module 5 การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ Module 6 การวัดและประเมินผล ซึ่งมีเนื้อหาครอบคลุมองค์ประกอบของสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาวิชาชีพครู

ผู้จัดทำได้การสังเคราะห์หลักการ แนวคิด ทฤษฎีกระบวนการเรียนรู้ในการส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาวิชาชีพครู มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

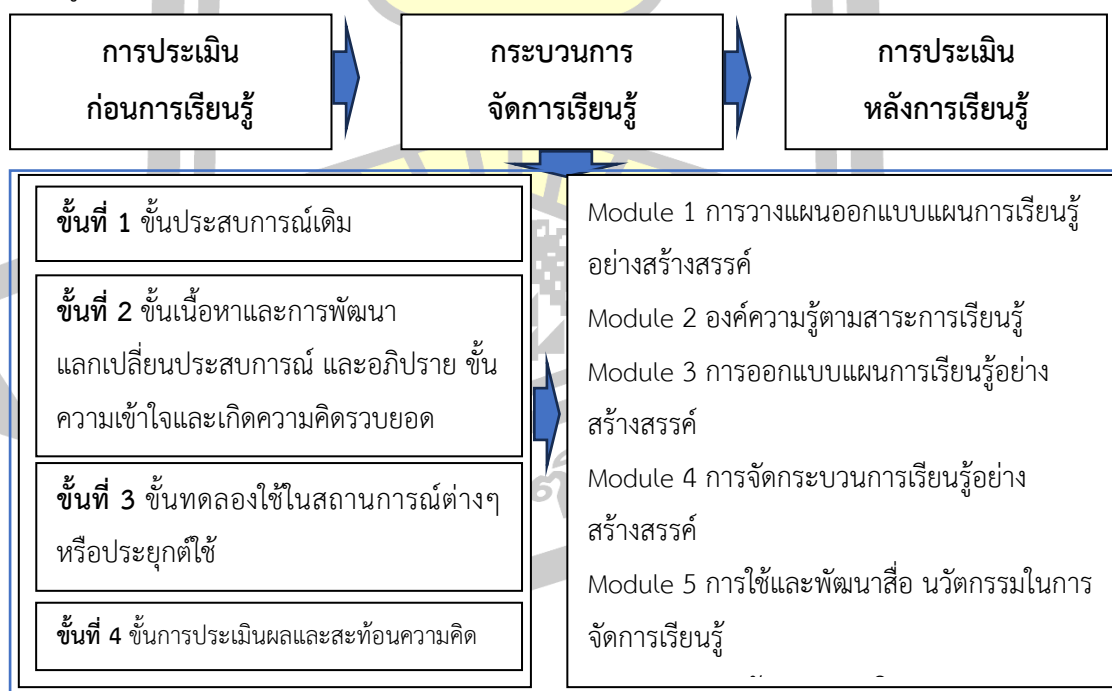
ขั้นที่ 1 ขั้นประสบการณ์เดิม

ขั้นที่ 2 ขั้นเนื้อหาและการพัฒนา แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และอภิปราย ขั้นความเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด

ขั้นที่ 3 ขั้นทดลองใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ หรือประยุกต์ใช้

ขั้นที่ 4 ขั้นการประเมินผลและสะท้อนความคิด

โดยดำเนินการประเมินก่อนการเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ และการประเมินหลังการเรียนรู้ ดังภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 1 การดำเนินการพัฒนา

การประเมินก่อนการเรียนรู้

โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู
ดำเนินการดังนี้

1. การชี้แจงทำความเข้าใจและสร้างความตระหนัก และการปฐมนิเทศ
2. การทดสอบความรู้พื้นฐาน เนื้อหารายละเอียด ดังนี้

Module 1 การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย 6 ตัวบ่งชี้
ได้แก่

- 1.1 มีความรู้ ความเข้าใจปรัชญาการจัดการเรียนรู้
- 1.2 มีความรู้ ความเข้าใจทฤษฎีการจัดการเรียนรู้
- 1.3 มีความรู้ ความเข้าใจแนวทางการจัดการเรียนรู้
- 1.4 มีความรู้ ความเข้าใจจิตวิทยาพัฒนาการการเรียนรู้
- 1.5 มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบและการพัฒนาการจัดการเรียนรู้
- 1.6 มีความรู้ ความเข้าใจหลักและทฤษฎีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้

Module 2 องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้ ประกอบไปด้วย 6 ตัวบ่งชี้ ได้แก่

- 2.1 มีทักษะในการสืบค้นและสังเคราะห์องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้
- 2.2 มีความรู้ในเนื้อหาตามสาระการเรียนรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนด
- 2.3 มีความสามารถกำหนดเป้าหมายตามสาระการเรียนรู้
- 2.4 มีความสามารถกำหนดองค์ประกอบตามสาระการเรียนรู้
- 2.5 มีความสามารถกำหนดผลการเรียนรู้ตามสาระการเรียนรู้ที่เป้าหมายที่กำหนด
- 2.6 มีความสามารถกำหนดเกณฑ์การประเมินผลตามสาระการเรียนรู้

Module 3 การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย 5 ตัวบ่งชี้ ได้แก่

- 3.1 มีความสามารถออกแบบและพัฒนาแผนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน
- 3.2 มีความสามารถวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้ได้อย่างสร้างสรรค์
- 3.3 มีความสามารถจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
- 3.4 มีความสามารถในการปรับปรุงและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้
- 3.5 มีความสามารถในการออกแบบการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

Module 4 การจัดการกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย 6 ตัวบ่งชี้ ได้แก่

- 4.1 มีความรู้ ความเข้าใจหลักการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- 4.2 มีความรู้ ความเข้าใจหลักการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการเรียนรู้

สร้างสรรค์

- 4.3 มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบของการจัดกระบวนการเรียนรู้
- 4.4 มีความสามารถในการจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
- 4.5 มีความรู้ ความเข้าใจบทบาทของผู้สอนในการจัดกระบวนการเรียนรู้
- 4.6 มีความสามารถในการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

Module 5 การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ ประกอบไปด้วย 5 ตัวบ่งชี้
ได้แก่

- 5.1 มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการใช้สื่อที่เหมาะสมกับผู้เรียน
- 5.2 มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการใช้สื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
- 5.3 มีความสามารถกำหนดเนื้อหาการเรียนรู้ในสื่อการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์
- 5.4 มีความสามารถจัดทำสื่อการเรียนการสอนที่เป็นข้อความภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหวและวีดิทัศน์ที่แปลกใหม่

5.5 มีความสามารถใช้สื่อและพัฒนาแหล่งเรียนรู้การเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม

Module 6 การวัดและประเมินผล ประกอบไปด้วย 6 ตัวบ่งชี้ ได้แก่

- 6.1 มีความรู้ ความเข้าใจการประเมินการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม
- 6.2 มีความรู้ ความเข้าใจแนวทางการวัดและประเมินผล
- 6.3 มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบของการวัดและประเมินผล
- 6.4 มีความสามารถสร้างและพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผล
- 6.5 มีความสามารถวัดและประเมินผลโดยวิธีการที่เหมาะสมกับผู้เรียน
- 6.6 มีความสามารถวัดและประเมินผลอย่างสร้างสรรค์

กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. การดำเนินกิจกรรม

กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นการอบรมตามโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้
อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ใช้เวลาในการอบรม 6 ครั้ง ครั้งละ 4 ชั่วโมง โดยใช้วิธีการ
ฝึกรอบรม การสอน ชี้นำ การศึกษาดูงาน การระดมสมอง การศึกษาเป็นกลุ่ม การศึกษาด้วยตนเอง
โดยมีรายละเอียดตามตารางอบรมและ รายละเอียดแต่ละ Module ดังนี้

ตาราง 2 การดำเนินกิจกรรม

ครั้งที่	เวลา 08.00-12.00 น.	วิธีการส่งเสริมการเรียนรู้
1	Module 1 การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	การฝึกอบรม, การสอน ชี้นำ, การศึกษาด้วยตนเอง, การศึกษาเป็นกลุ่ม การระดมสมอง
2	Module 2 องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้	การฝึกอบรม, การสอน ชี้นำ, การศึกษาด้วยตนเอง, การศึกษาเป็นกลุ่ม, การระดมสมอง
3	Module 3 การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	การฝึกอบรม, การสอน ชี้นำ, การศึกษาด้วยตนเอง, การศึกษาเป็นกลุ่ม, การศึกษาดูงาน
4	Module 4 การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	การฝึกอบรม, การสอน ชี้นำ, การศึกษาด้วยตนเอง, การศึกษาเป็นกลุ่ม, การระดมสมอง
5	Module 5 การใช้และพัฒนาสื่อนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้	การฝึกอบรม, การสอน ชี้นำ, การศึกษาด้วยตนเอง, การระดมสมอง
6	Module 6 การวัดและประเมินผล	การฝึกอบรม, การสอน ชี้นำ, การศึกษาด้วยตนเอง, การศึกษาเป็นกลุ่ม, การระดมสมอง

จากตาราง 2 ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม ช่วงเวลา 08.00-12.00 น. จำนวน 6 ครั้ง ครั้งละ 4 ชั่วโมง รวมเวลา 24 ชั่วโมง โดยมีวิธีการส่งเสริมการเรียนรู้ ดังนี้

1. การฝึกอบรม 4 ชั่วโมง
2. การสอน ชี้นำ 4 ชั่วโมง
3. การศึกษาดูงาน 6 ชั่วโมง
4. การระดมสมอง 4 ชั่วโมง
5. การศึกษาเป็นกลุ่ม 3 ชั่วโมง
6. การศึกษาด้วยตนเอง 3 ชั่วโมง

2. แนวทางการดำเนินการอบรม

Module 1 การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

1. แนวคิด Module

โมดูลนี้เป็นการวางแผนในการสร้างความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับปรัชญา ทฤษฎี แนวทาง จิตวิทยาพัฒนาการ องค์ประกอบและการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ หลักและทฤษฎี การวัดและประเมินผลการเรียนรู้เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจหลักการพื้นฐาน สามารถนำข้อมูลมาเชื่อมโยงกันออกมาเป็นองค์ความรู้ในการออกแบบการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

2. วัตถุประสงค์

1. มีความรู้ ความเข้าใจปรัชญาการจัดการเรียนรู้
2. มีความรู้ ความเข้าใจทฤษฎีการจัดการเรียนรู้
3. มีความรู้ ความเข้าใจแนวทางการจัดการเรียนรู้
4. มีความรู้ ความเข้าใจจิตวิทยาพัฒนาการการเรียนรู้
5. มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบและการพัฒนาการจัดการเรียนรู้
6. มีความรู้ ความเข้าใจหลักและทฤษฎีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้

3. กระบวนการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นประสบการณ์เดิม

ขั้นที่ 2 ขั้นเนื้อหาและการพัฒนา แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และอภิปราย ขั้นความ

เข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด

ขั้นที่ 3 ขั้นทดลองใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ หรือประยุกต์ใช้

ขั้นที่ 4 ขั้นการประเมินผลและสะท้อนความคิด

4. เนื้อหา

1. ปรัชญาการจัดการเรียนรู้
2. ทฤษฎีการจัดการเรียนรู้
3. แนวทางการจัดการเรียนรู้
4. จิตวิทยาพัฒนาการการเรียนรู้
5. องค์ประกอบและการพัฒนาการจัดการเรียนรู้
6. หลักและทฤษฎีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้

5. วิธีการเสริมสร้างการเรียนรู้

การระดมสมอง, การฝึกอบรม, การสอน ชี้แนะ, การศึกษาด้วยตนเอง, การศึกษาเป็นกลุ่ม

6. สื่อ/แหล่งเรียนรู้ ประกอบด้วย

1. เอกสารประกอบ Module 1
2. ใบงาน
3. แบบทดสอบ

7. การวัดและประเมินผลโปรแกรม

1. ประเมินความรู้ก่อน-หลัง การเข้าร่วมกิจกรรม

Module 2 องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้

1. แนวคิด Module

โมดูลนี้เป็นศึกษาความรู้ตามสาระการเรียนรู้ สร้างความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาที่เหมาะสมตามเกณฑ์ มีทักษะในการสืบค้นและสังเคราะห์องค์ความรู้ และความสามารถกำหนดเป้าหมาย องค์ประกอบ ผลการเรียนรู้ และเกณฑ์การประเมินผลตามสาระการเรียนรู้กับวัยผู้เรียนที่เหมาะสม

2. วัตถุประสงค์

1. มีทักษะในการสืบค้นและสังเคราะห์องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้
2. มีความรู้ในเนื้อหาตามสาระการเรียนรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนด
3. มีความสามารถกำหนดเป้าหมายตามสาระการเรียนรู้
4. มีความสามารถกำหนดองค์ประกอบตามสาระการเรียนรู้
5. มีความสามารถกำหนดผลการเรียนรู้ตามสาระการเรียนรู้ที่เป้าหมายที่กำหนด
6. มีความสามารถกำหนดเกณฑ์การประเมินผลตามสาระการเรียนรู้

3. กระบวนการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นประสบการณ์เดิม

ขั้นที่ 2 ขั้นเนื้อหาและการพัฒนา แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และอภิปราย ขั้นความเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด

ขั้นที่ 3 ขั้นทดลองใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ หรือประยุกต์ใช้

ขั้นที่ 4 ขั้นการประเมินผลและสะท้อนความคิด

4. เนื้อหา

1. การกำหนดเนื้อหาตามสาระการเรียนรู้ ตามเกณฑ์ที่กำหนด
2. การกำหนดเป้าหมายตามสาระการเรียนรู้
3. การกำหนดองค์ประกอบตามสาระการเรียนรู้
4. การกำหนดผลการเรียนรู้ตามสาระการเรียนรู้ที่เป้าหมายที่กำหนด
5. การกำหนดเกณฑ์การประเมินผลตามสาระการเรียนรู้

5. วิธีการเสริมสร้างการเรียนรู้

การฝึกอบรม, การสอน ชี้นำ, การศึกษาด้วยตนเอง, การศึกษาเป็นกลุ่ม, การระดมสมอง

6. สื่อ/แหล่งเรียนรู้ ประกอบด้วย

1. เอกสารประกอบ Module 2
2. ใบงาน

3. แบบทดสอบ

4. แบบประเมิน

7. การวัดและประเมินผลโปรแกรม

1. ประเมินความรู้ก่อน-หลัง การเข้าร่วมกิจกรรม

Module 3 การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

1. แนวคิด Module

โมดูลนี้เป็นการแสดงความสามารถในการการออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ โดยมีความสามารถออกแบบและพัฒนาแผนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน จัดทำแผนและวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้ได้อย่างสร้างสรรค์ สามารถปรับปรุงพัฒนาและออกแบบการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

2. วัตถุประสงค์

1. มีความสามารถออกแบบและพัฒนาแผนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน
2. มีความสามารถวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้ได้อย่างสร้างสรรค์
3. มีความสามารถจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
4. มีความสามารถในการปรับปรุงและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้
5. มีความสามารถในการออกแบบการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

3. กระบวนการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นประสบการณ์เดิม

ขั้นที่ 2 ขั้นเนื้อหาและการพัฒนา แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และอภิปราย ขั้นความ

เข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด

ขั้นที่ 3 ขั้นทดลองใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ หรือประยุกต์ใช้

ขั้นที่ 4 ขั้นการประเมินผลและสะท้อนความคิด

4. เนื้อหา

1. การออกแบบและพัฒนาแผนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน
2. การวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้ได้อย่างสร้างสรรค์
3. การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
4. การปรับปรุงและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้
5. การออกแบบการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

5. วิธีการเสริมสร้างการเรียนรู้

การฝึกอบรม, การสอน ชี้แนะ, การศึกษาด้วยตนเอง, การศึกษาเป็นกลุ่ม, การศึกษาดูงาน

6. สื่อ/แหล่งเรียนรู้ ประกอบด้วย

1. เอกสารประกอบ Module 3
2. ใบงาน
3. แบบทดสอบ
4. แบบประเมิน

7. การวัดและประเมินผลโปรแกรม

1. ประเมินความรู้ก่อน-หลัง การเข้าร่วมกิจกรรม

Module 4 การจัดการกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

1. แนวคิด Module

โมดูลนี้เป็นการศึกษาความรู้ เกี่ยวกับหลักการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและเน้นทักษะการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ และองค์ประกอบของการจัดการกระบวนการเรียนรู้จนสามารถจัดการกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์และเข้าใจบทบาทของครูสอนในการจัดการกระบวนการเรียนรู้

2. วัตถุประสงค์

1. มีความรู้ ความเข้าใจหลักการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
2. มีความรู้ ความเข้าใจหลักการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
3. มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบของการจัดการกระบวนการเรียนรู้
4. มีความสามารถในการจัดการกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
5. มีความรู้ ความเข้าใจบทบาทของครูสอนในการจัดการกระบวนการเรียนรู้
6. มีความสามารถในการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

3. กระบวนการเรียนรู้

- ขั้นที่ 1 ขั้นประสบการณ์เดิม
- ขั้นที่ 2 ขั้นเนื้อหาและการพัฒนา แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และอภิปราย ขั้นความเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด
- ขั้นที่ 3 ขั้นทดลองใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ หรือประยุกต์ใช้
- ขั้นที่ 4 ขั้นการประเมินผลและสะท้อนความคิด

4. เนื้อหา

1. หลักการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
2. หลักการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

3. องค์ประกอบของการจัดกระบวนการเรียนรู้
4. การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
5. บทบาทของผู้สอนในการจัดกระบวนการเรียนรู้
6. การประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม
5. **วิธีการเสริมสร้างการเรียนรู้**
การฝึกอบรม, การสอน ชี้นำ, การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง, การศึกษาเป็นกลุ่ม, การระดมสมอง
6. **สื่อ/แหล่งเรียนรู้ ประกอบด้วย**
 1. เอกสารประกอบ Module 4
 2. ใบงาน
 3. แบบทดสอบ
 4. แบบประเมิน
7. **การวัดและประเมินผลโปรแกรม**
 1. ประเมินความรู้ก่อน-หลัง การเข้าร่วมกิจกรรม

Module 5 การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้

1. แนวคิด Module

โมดูลนี้เป็นการศึกษาความรู้ เกี่ยวกับหลักการเลือกใช้สื่อที่เหมาะสมกับผู้เรียนและหลักการเลือกใช้สื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ จนสามารถกำหนดเนื้อหาและจัดทำสื่อการเรียนการสอนที่เป็นข้อความภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และวีดิทัศน์ที่แปลกใหม่ ใช้สื่อและพัฒนาแหล่งเรียนรู้อการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม

2. วัตถุประสงค์

1. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการเลือกใช้สื่อที่เหมาะสมกับผู้เรียน
2. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการเลือกใช้สื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
3. มีความสามารถกำหนดเนื้อหาการเรียนรู้อในสื่อการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์
4. มีความสามารถจัดทำสื่อการเรียนการสอนที่เป็นข้อความภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหว และวีดิทัศน์ที่แปลกใหม่
5. มีความสามารถเลือกใช้สื่อและพัฒนาแหล่งเรียนรู้อการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม

3. กระบวนการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ชั้นประสบการณ์เดิม

ขั้นที่ 2 ขั้นเนื้อหาและการพัฒนา แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และอภิปราย ขั้นความ

เข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด

ขั้นที่ 3 ขั้นทดลองใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ หรือประยุกต์ใช้

ขั้นที่ 4 ขั้นการประเมินผลและสะท้อนความคิด

4. เนื้อหา

1. หลักการใช้สื่อที่เหมาะสมกับผู้เรียน
2. หลักการใช้สื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
3. การกำหนดเนื้อหาการเรียนรู้ในสื่อการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์
4. การจัดทำสื่อการเรียนการสอนที่เป็นข้อความภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหว และวีดิทัศน์ที่

แปลกใหม่

5. การใช้สื่อและพัฒนาแหล่งเรียนรู้การเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม

5. วิธีการเสริมสร้างการเรียนรู้

การฝึกอบรม, การสอน ชี้แนะ, การศึกษาด้วยตนเอง, การระดมสมอง

6. สื่อ/แหล่งเรียนรู้ ประกอบด้วย

1. เอกสารประกอบ Module 5
2. ใบงาน
3. แบบทดสอบ
4. แบบประเมิน

7. การวัดและประเมินผลโปรแกรม

1. ประเมินความรู้ก่อน-หลัง การเข้าร่วมกิจกรรม

Module 6 การวัดและประเมินผล

1. แนวคิด Module

โมดูลนี้เป็นการศึกษาความรู้ เกี่ยวกับการประเมินการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม เข้าใจแนวทาง องค์ประกอบของการวัดและประเมินผล จนสามารถสร้างและพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผล โดยวิธีการที่แปลกใหม่เหมาะสมกับผู้เรียน

2. วัตถุประสงค์

1. มีความรู้ ความเข้าใจการประเมินการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม
2. มีความรู้ ความเข้าใจแนวทางการวัดและประเมินผล
3. มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบของการวัดและประเมินผล
4. มีความสามารถสร้างและพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผล

5. มีความสามารถวัดและประเมินผลโดยวิธีการที่เหมาะสมกับผู้เรียน

6. มีความสามารถวัดและประเมินผลอย่างสร้างสรรค์

3. กระบวนการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นประสบการณ์เดิม

ขั้นที่ 2 ขั้นเนื้อหาและการพัฒนา แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และอภิปราย ขั้นความ

เข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด

ขั้นที่ 3 ขั้นทดลองใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ หรือประยุกต์ใช้

ขั้นที่ 4 ขั้นการประเมินผลและสะท้อนความคิด

4. เนื้อหา

1. การประเมินการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม

2. แนวทางการวัดและประเมินผล

3. องค์ประกอบของการวัดและประเมินผล

4. การสร้างและพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผล

5. การวัดและประเมินผลโดยวิธีการที่เหมาะสมกับผู้เรียน

6. การวัดและประเมินผลอย่างสร้างสรรค์

5. วิธีการเสริมสร้างการเรียนรู้

การฝึกอบรม, การสอน ชี้นำ, การศึกษาด้วยตนเอง, การศึกษาเป็นกลุ่ม, การระดมสมอง

6. สื่อ/แหล่งเรียนรู้ ประกอบด้วย

1. เอกสารประกอบ Module 6

2. ใบงาน

3. แบบทดสอบ

4. แบบประเมิน

7. การวัดและประเมินผลโปรแกรม

1. ประเมินความรู้ก่อน-หลัง การเข้าร่วมกิจกรรม

การประเมินหลังการเรียนรู้

1. สรุปผลการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู

2. ประเมินสมรรถนะผู้เข้าร่วมโปรแกรม

3. ประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโปรแกรม

ตอนที่ 4

การวัดและประเมินผล

การประเมินผลสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

1. ความรู้ หมายถึง ความจดจำ และความเข้าใจเกี่ยวกับการวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้ การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ การจัด กระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ การวัดและ ประเมินผล

2. ทักษะ หมายถึง ความสามารถในการออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ การจัด กระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ การวัดและ ประเมินผล

3. คุณลักษณะ หมายถึง พฤติกรรมการแสดงออกถึงการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล

การวัดและประเมินผลโปรแกรม

1. ประเมินความรู้ก่อน ระหว่าง หลัง การเข้าร่วมกิจกรรม
2. ประเมินสมรรถนะผู้เข้าร่วมโปรแกรม
3. ประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโปรแกรม

เกณฑ์การประเมิน

1. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะต้องมีเวลาเข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเวลาที่กำหนด
2. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนจะต้องผ่านการทดสอบก่อน - หลัง การเข้าร่วมกิจกรรม
3. ผลสัมฤทธิ์จากการฝึกอบรม 100 คะแนน แบ่งได้ดังนี้
 - 3.1 ชิ้นงานเดี่ยว 50 คะแนน
 - 3.2 ชิ้นงานกลุ่ม 40 คะแนน
 - 3.3 การมีส่วนร่วมในกิจกรรม 10 คะแนน

พูนปัญญาพิบัต ชีวะ

แบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจการออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

คำชี้แจง

1. แบบประเมินฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินความรู้ ความเข้าใจของนักศึกษาวิชาชีพรู้ก่อนและหลังพัฒนาตามโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพรู้

2. ให้ผู้เข้ารับการประเมินผลการเรียนรู้ในครั้งนี้ ทำเครื่องหมาย (X) ทับตัวอักษรหน้าคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว

3. แบบประเมินชุดนี้ มีทั้งสิ้น 30 ข้อ (30 คะแนน)

ข้อ 1. ข้อใดเป็นเป้าหมายของหลักสูตรการ

จัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณภาพตาม

ก) ศึกษาวิเคราะห์ให้ผู้เรียนเป็นรายบุคคล แล้ว

นำ

ข้อมูลมาใช้ในการวางแผนการจัดการเรียนรู้ที่

ท้าทายความสามารถ

ข) กำหนดเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับ

ผู้เรียนด้านความรู้และทักษะกระบวนการที่

เป็นความคิดรวบยอด หลักการ และ

ความสัมพันธ์ รวมทั้งคุณลักษณะอันพึง

ประสงค์

ค) ออกแบบการเรียนรู้และจัดการเรียนรู้ที่

ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลและ

พัฒนาการทางสมอง เพื่อนำผู้เรียนไปสู่

เป้าหมาย

ง) จัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้และดูแล

ช่วยเหลือผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้

ข้อ 2. ข้อใดไม่ใช่องค์ประกอบของสาระการ

เรียนรู้

ก) องค์ความรู้

ข) คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ค) ทักษะหรือกระบวนการเรียนรู้

ง) สื่อและนวัตกรรม

ข้อ 3. สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา (2561) ได้

กำหนดสมรรถนะวิชาชีพรู้ อะไรบ้าง

ก) ความรู้ในเนื้อหา การจัดการเรียนรู้

คุณลักษณะความเป็นครู คุณลักษณะอันพึง

ประสงค์ผู้เรียน

ข) ความรู้ในเนื้อหา การจัดการเรียนรู้

คุณลักษณะความเป็นครู ความสัมพันธ์กับ

ชุมชน

ค) ความรู้ในเนื้อหา การจัดการเรียนรู้

คุณลักษณะความเป็นครู มาตรฐานและ

ตัวชี้วัด

ง) ความรู้ในเนื้อหา การจัดการเรียนรู้

คุณลักษณะความเป็นครู กิจกรรมพัฒนา

ผู้เรียน

ข้อ 4. ข้อใดเป็นองค์ประกอบสมรรถนะ

มาตรฐานความรู้วิชาชีพรู้

- ก) มาตรฐานและตัวชี้วัด
 ข) มาตรฐาน ตัวชี้วัดคุณลักษณะที่พึงประสงค์
 ค. มาตรฐาน ตัวชี้วัด และเนื้อหาที่ทำการจัดการเรียนการสอน
 ง) มาตรฐาน ตัวชี้วัดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ สมรรถนะ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ข้อ 5. ข้อใดกล่าวถึงหลักสูตรได้ถูกต้อง

- ก) หลักสูตรเป็นเครื่องมือที่จะช่วยให้การเรียนการสอน
 ข) หลักสูตร คือ มวลประสบการณ์ความรู้ต่างๆที่จัดให้ผู้เรียนทั้งในและนอกห้องเรียน
 ค) การกำหนดรูปแบบของหลักสูตรเป็นการพิจารณาเลือกและจัดเนื้อหาวิชา
 ง) หลักสูตรเป็นตัวชี้แนะแนวทางการเรียนรู้

ข้อ 6. ข้อใดเป็นปรัชญาการศึกษา

- ก) กำหนดเนื้อหาสาระ
 ข) กำหนดการจัดกระบวนการเรียนการสอน
 ค) กำหนดวิธีการสอนและหลักการสอน
 ง) กำหนดเป้าหมายและจุดมุ่งหมายของการศึกษา

ข้อ 7. ข้อใดเป็นขั้นตอนแรกของการออกแบบการจัดการเรียนรู้

- ก) ศึกษาวิธีการสอนและเทคนิคการสอน
 ข) วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้
 ค) การวิเคราะห์ผู้เรียน
 ง) ศึกษาการวัดและประเมิน

ข้อ 8. ข้อใดเป็นองค์ประกอบของสมรรถนะ

- ก) ความรู้ ทักษะ การวิเคราะห์ผู้เรียน
 บุคลิกลักษณะประจำตัวของบุคคล เจตคติ
 ข) ความรู้ ทักษะ สาระการเรียนรู้
 บุคลิกลักษณะประจำตัวของบุคคล เจตคติ
 ค) ความรู้ ทักษะ กระบวนการจัดการเรียนรู้
 ความคิดเห็นเกี่ยวกับตนเอง บุคลิกลักษณะประจำตัวของบุคคล
 ง) ความรู้ ทักษะ ความคิดเห็นเกี่ยวกับตนเอง
 บุคลิกลักษณะประจำตัวของบุคคล เจตคติ

ข้อ 9. ข้อใดกล่าวถึง สมรรถนะความเป็นครูได้ถูกต้อง

- ก) ความรู้ ความเข้าใจ ที่นำไปสู่การทำงานที่มีผลการปฏิบัติงานดีและบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ
 ข) ทักษะการจัดการศึกษาที่นำไปสู่บรรลุเป้าหมายที่ต้องการ
 ค) คุณลักษณะเชิงพฤติกรรมของบุคคลที่เป็นผลมาจากความรู้ทักษะ ความสามารถและคุณลักษณะ ที่นำไปสู่การทำงานที่มีผลการปฏิบัติงานดีและบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ
 ง) คุณลักษณะของบุคคลในการการพัฒนาสาระและกระบวนการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง

ข้อ 10. Florida Education Standards Commission ได้นำเสนอ มาตรฐานครูในศตวรรษที่ 21 อะไรบ้าง

- ก) มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหารายวิชา
 ข) สามารถใช้ยุทธศาสตร์การเรียนการสอนที่หลากหลาย

ค) สามารถใช้ยุทธศาสตร์การประเมินอย่าง

หลากหลาย

ง) ถูกทุกข้อ

ข้อ 11. สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา (2561)

ให้ความหมาย องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้
ไว้อย่างไร

ก) ความรอบรู้ในศาสตร์ความเป็นครู

เนื้อหาวิชาที่สอนการบูรณาการเนื้อหากับวิธี
สอน ผู้เรียน และบริบทที่เกี่ยวข้องกับการจัด
การศึกษา

ข) คุณลักษณะพื้นฐานของบุคคลที่แสดงออก
ในการจัดการเรียนการสอน

ค) การส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วย

วิธีการต่างๆ ที่มีประสิทธิภาพและเกิด

ประสิทธิผลต่อผู้เรียนชุมชน

ง) คุณลักษณะการแสดงออกที่สะท้อนถึงการ
เป็นผู้มีจิตวิญญาณความเป็นครู

ข้อ 12. ข้อใดเป็นโครงสร้างมาตรฐานความรู้

วิชาชีพครู ฐานสมรรถนะได้กำหนด

“คุณลักษณะความเป็นครู” คือ?

ก) คุณลักษณะการแสดงออกที่สะท้อนถึงการ

เป็นผู้มีจิตวิญญาณความเป็นครู เป็น

แบบอย่างที่ดีและมีภาวะผู้นำ

ข) คุณลักษณะพื้นฐานของบุคคลที่แสดงออก

ในการจัดการเรียนการสอน

ค) คุณลักษณะพื้นฐานของบุคคลที่แสดงออก

ในการจัดการเรียนการสอน

ง) คุณลักษณะการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียน

ด้วยวิธีการต่างๆ ที่มีประสิทธิภาพและเกิด

ประสิทธิผลต่อผู้เรียนชุมชน

ข้อ 13. ข้อใดคือความหมายของการเรียนรู้ที่
สร้างสรรค์คือ

ก) การท่องจำข้อมูลจากหนังสือเรียน

ข) การเรียนรู้ที่เน้นการสร้างสิ่งใหม่และการ
ทดลอง

ค) การฟังคำบรรยายจากครู

ง) การทำข้อสอบเพื่อตรวจสอบความรู้

ข้อ 14. ข้อใดคือประเด็นของการใช้

เครื่องมือเทคโนโลยีในห้องเรียน

ก) ช่วยให้นักเรียนเข้าใจการใช้เครื่องมือ

ข) ช่วยให้นักเรียนสามารถค้นหาข้อมูลได้ง่าย

ค) ทำให้ครูสอนง่ายขึ้น

ง) ทำให้นักเรียนไม่ต้องทำการบ้าน

ข้อ 15. วิธีการการเรียนรู้แบบ

Brainstorming เน้นกระบวนการใด

ก) การเรียนรู้จากการมีส่วนร่วม

ข) การเรียนรู้จากการท่องจำข้อมูล

ค) การเรียนรู้จากการสอนที่ครูบรรยาย

ง) การเรียนรู้จากการทำแบบฝึกหัด

ข้อ 16. การเรียนรู้ที่เน้น Coaching ส่งเสริม

ทักษะด้านใด

ก) การท่องจำข้อมูล

ข) การชี้แนะจากครู

ค) การทำข้อสอบอย่างรวดเร็ว

ง) การจดบันทึกเนื้อหาจากครู

ข้อ 17. การเรียนรู้ที่เน้นการศึกษาหาความรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาอะไร

- ก) ทักษะการท่องจำ
- ข) ทักษะการคิดวิเคราะห์
- ค) ทักษะการเรียนรู้จากหนังสือ
- ง) ทักษะการทำข้อสอบ

ข้อ 18. ในการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ การให้โอกาสให้แสดงความคิดเห็นช่วยพัฒนาผู้เรียนอย่างไร

- ก) ผู้เรียนเรียนรู้จากครูอย่างเดียว
- ข) เพิ่มความเข้าใจและการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้
- ค) ครูไม่ต้องอธิบายเนื้อหาหมาก
- ง) ผู้เรียนทำข้อสอบได้ดี

ข้อ 19. การเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ควรเน้นอะไรเป็นหลัก

- ก) การให้ผู้เรียนทำข้อสอบ
- ข) การให้ผู้เรียนคิดและสร้างสิ่งใหม่ๆ
- ค) การท่องจำคำตอบจากหนังสือ
- ง) การเรียนรู้จากการฟังบรรยาย

ข้อ 20. ข้อใดไม่ใช่ วิธีการเสริมสร้างการเรียนรู้

- ก) Coaching, Supervising
- ข) Competency
- ค) Job Assignment
- ง) Teaching, Training

ข้อ 21. การใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์มีประโยชน์อย่างไร

- ก) ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการสอนของครูเพียงอย่างเดียว
- ข) การเรียนการสอนมีความหลากหลายและเป็นสากล
- ค) เรียนรู้เร็วขึ้นโดยไม่ต้องคิด
- ง) ทำให้การเรียนรู้จำกัดอยู่แค่ในห้องเรียน

ข้อ 22. การใช้กิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ทำให้เกิดอะไร

- ก) การสร้างความรู้ที่ยั่งยืน
- ข) การท่องจำข้อมูล
- ค) การเรียนรู้ที่ซ้ำซาก
- ง) การเรียนรู้ที่ไม่มีการทดลอง

ข้อ 23. ในการใช้แนวทางการเรียนรู้แบบ Collaborative Learning ผู้เรียนควรปฏิบัติอย่างไร

- ก) ทำงานเดี่ยวเพื่อหาคำตอบ
- ข) ทำงานร่วมกับเพื่อนเพื่อแก้ปัญหา
- ค) ฟังการบรรยายจากครูและจดบันทึก
- ง) ทำข้อสอบเพื่อวัดความรู้

ข้อ 24. การใช้กิจกรรมกลุ่มช่วยส่งเสริมทักษะอะไร

- ก) การท่องจำและทบทวน
- ข) การคิดเชิงวิพากษ์และการทำงานเป็นทีม
- ค) การเรียนรู้และการทำข้อสอบ
- ง) การเรียนรู้จากการบรรยายและการชี้แนะ

ข้อ 25. การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ออกแบบ

และทดลองช่วยพัฒนาทักษะด้านใด

ก) การท่องจำและการเรียนรู้ตามแบบแผน

ข) ทักษะการคิดสร้างสรรค์และการทำงาน

เป็นทีม

ค) การเรียนรู้จากการฟังคำบรรยาย

ง) การทำข้อสอบเพื่อวัดความรู้

ข้อ 26. ข้อใดตรงกับความหมายของการจัดการเรียนรู้

ก) การส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วย

วิธีการต่างๆ ที่มีประสิทธิภาพและเกิด

ประสิทธิผลต่อผู้เรียนชุมชน

ข) การดำเนินกิจกรรมต่างๆ อย่างเป็นระบบ

เพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และ

พัฒนาได้เต็มตามศักยภาพของตนเองมีทักษะ

ในศตวรรษที่ 21 มีแรงบันดาลใจและมีพลังใน

การเรียนรู้ตลอดชีวิต

ค) ความรอบรู้ในศาสตร์ความเป็นครู

เนื้อหาวิชาที่สอนการบูรณาการเนื้อหากับวิธี

สอน ผู้เรียน และบริบทที่เกี่ยวข้องกับการจัด

การศึกษา

ง) คุณลักษณะพื้นฐานของบุคคลที่แสดงออก

ในการจัดการเรียนการสอน

ข้อ 27. การจัดการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างสรรค์

ควรให้โอกาสผู้เรียนในด้านใด

ก) การท่องจำเนื้อหาจากหนังสือเรียนในเรื่อง

ใหม่ๆ ตลอดเวลา

ข) การเรียนรู้จากการฟังบรรยายโดยครู

ค) การแสดงความคิดเห็นและทดลองสร้างสิ่งใหม่ ๆ

ง) การทำข้อสอบปลายภาค

ข้อ 28. ข้อใดที่เป็นการสร้างสภาพแวดล้อม

การเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ก) การจัดกิจกรรมที่จำกัดให้ทำเพียงแค่การคัดลอกเนื้อหา

ข) การให้คำตอบที่ตายตัวสำหรับทุกคำถาม

ค) การสร้างพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้มีการแสดงความคิดเห็นและการทดลอง

ง) การให้คะแนนตามผลลัพธ์เดียวโดยไม่

คำนึงถึงกระบวนการ

ข้อ 29. ข้อใดเป็นลักษณะของการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์

ก) การเรียนรู้จากการฟังเพียงอย่างเดียว

ข) การสร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้ทดลองและ

สร้างสิ่งใหม่

ค) การทบทวนบทเรียนใหม่อีกครั้งโดยใช้วิธี

เดิม ๆ

ง) การเน้นผลการเรียนที่เร็วที่สุด

ข้อ 30. วิธีการจัดการเรียนรู้ที่สามารถกระตุ้น

ความคิดสร้างสรรค์ที่เหมาะสม

ก) การให้เนื้อหาที่ซับซ้อนโดยไม่มีคำแนะนำ

ข) การให้โอกาสผู้เรียนในการเรียนรู้จาก

ประสบการณ์

ค) การให้คำตอบที่ถูกต้องและรวดเร็ว

ง) การจำกัดเวลาในการเรียนรู้

เฉลยแบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจการออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

1 = ข

2 = ข

3 = ข

4 = ค

5 = ก

6 = ง

7 = ค

8 = ง

9 = ค

10 = ง

11 = ก

12 = ก

13 = ข

14 = ข

15 = ก

16 = ข

17 = ข

18 = ข

19 = ข

20 = ข

21 = ข

22 = ก

23 = ข

24 = ข

25 = ข

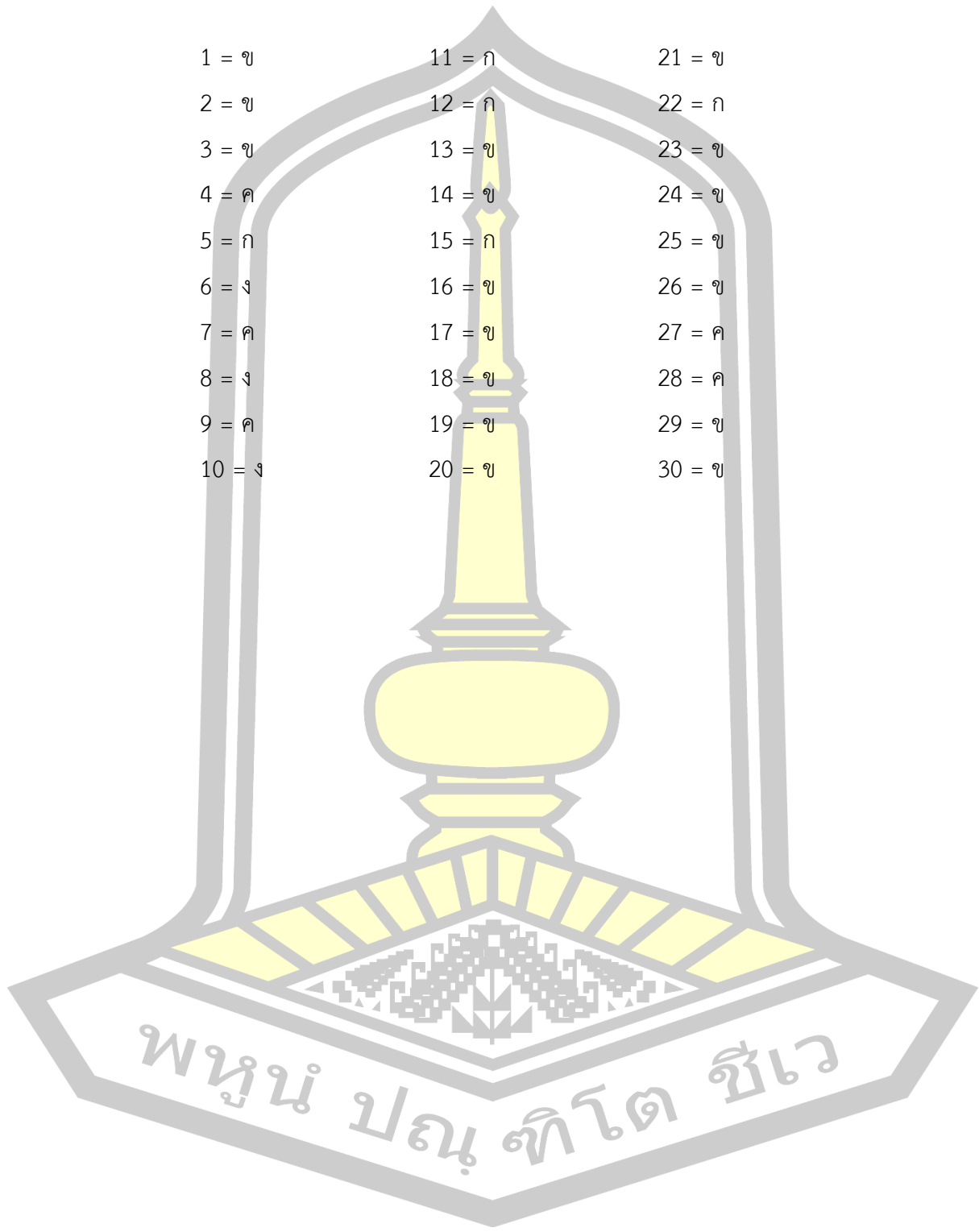
26 = ข

27 = ค

28 = ค

29 = ข

30 = ข



พหุณฺ์ ปณฺุ ทิโต ชีเว

แบบประเมินทักษะและคุณลักษณะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความเหมาะสมของทักษะและคุณลักษณะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ที่ตรงกับความเป็นจริงเพียงช่องเดียว โดยพิจารณาจากเกณฑ์ต่อไปนี้

ให้คะแนน 5 หมายถึง มีการปฏิบัติ มากที่สุด

ให้คะแนน 4 หมายถึง มีการปฏิบัติ มาก

ให้คะแนน 3 หมายถึง มีการปฏิบัติ ปานกลาง

ให้คะแนน 2 หมายถึง มีการปฏิบัติ น้อย

ให้คะแนน 1 หมายถึง มีการปฏิบัติ น้อยที่สุด

ข้อ	สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	ระดับการปฏิบัติ				
		5	4	3	2	1
1	การวางแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์					
1.1	สามารถวางแผนการจัดการเรียนการสอนตามปรัชญาการจัดการเรียนรู้					
1.2	สามารถวางแผนการจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีการจัดการเรียนรู้					
1.3	สามารถวางแผนการจัดการเรียนการสอนตามแนวทางการจัดการเรียนรู้					
1.4	สามารถวางแผนการจัดการเรียนการสอนตามจิตวิทยาพัฒนาการการเรียนรู้					
1.5	สามารถวางแผนการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ตามองค์ประกอบ					
1.6	กำหนดหลักและทฤษฎีวางแผนการวัดและประเมินผลการเรียนรู้					
2	องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้					
2.1	สืบค้นและสังเคราะห์องค์ความรู้ตามสาระการเรียนรู้					
2.2	กำหนดเนื้อหาตามสาระการเรียนรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนด					
2.3	กำหนดเป้าหมายตามสาระการเรียนรู้					
2.4	กำหนดองค์ประกอบตามสาระการเรียนรู้					
2.5	กำหนดผลการเรียนรู้ตามสาระการเรียนรู้ที่เป้าหมายที่					

ข้อ	สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	ระดับการปฏิบัติ				
		5	4	3	2	1
	กำหนด					
2.6	กำหนดเกณฑ์การประเมินผลตามสาระการเรียนรู้					
3	การออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์					
3.1	ออกแบบและพัฒนาแผนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน					
3.2	วิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้ได้อย่างสร้างสรรค์					
3.3	จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์					
3.4	ปรับปรุงและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้					
3.5	ออกแบบการประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม					
4	การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์					
4.1	จัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ตามหลักการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ					
4.2	จัดกระบวนการเรียนรู้ตามหลักการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์					
4.3	จัดกระบวนการเรียนรู้ตามองค์ประกอบของการจัดกระบวนการเรียนรู้					
4.4	จัดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์					
4.5	แสดงบทบาทของผู้สอนในการจัดกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม					
4.6	ประเมินผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม					
5	การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้					
5.1	เลือกใช้สื่อที่เหมาะสมกับผู้เรียนตามหลักการ					
5.2	เลือกใช้สื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์					
5.3	กำหนดเนื้อหาการเรียนรู้ในสื่อการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์					
5.4	ผลิตสื่อการเรียนการสอนที่เป็นข้อความภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและวีดิทัศน์ที่แปลกใหม่					
5.5	ใช้สื่อและพัฒนาสื่อ นวัตกรรมในการเรียนการสอนได้อย่าง					

ข้อ	สมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	ระดับการปฏิบัติ				
		5	4	3	2	1
	เหมาะสม					
6	การวัดและประเมินผล					
6.1	ประเมินการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม					
6.2	วัดและประเมินผลตามแนวทางการวัดและประเมินผล					
6.3	วัดและประเมินผลตามองค์ประกอบของการวัดและประเมินผล					
6.4	สร้างและพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผล					
6.5	วัดและประเมินผลโดยวิธีการที่เหมาะสมกับผู้เรียน					
6.6	วัดและประเมินผลอย่างสร้างสรรค์					

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)



แบบประเมินความพึงพอใจโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของ
นักศึกษาวิชาชีพครู

คำชี้แจง

1. แบบประเมินความพึงพอใจโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครูฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ภายหลังจากการดำเนินการพัฒนาตามโปรแกรมฯ โดยแบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การแบบประเมินความพึงพอใจโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ

2. ผู้ตอบแบบประเมินฉบับนี้ คือ นักศึกษาวิชาชีพครู คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ที่เข้าร่วมกิจกรรมตามโปรแกรม

3. ข้อมูลที่ได้จากการประเมินในครั้งนี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอในภาพรวม และไม่ส่งผลต่อผู้ตอบแบบประเมินแต่ประการใด

ตอนที่ 1 การแบบประเมินความพึงพอใจโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู โปรดพิจารณาแต่ละข้อว่าท่านมีความพึงพอใจอยู่ในระดับใด แล้วใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับที่ท่านเลือกเพียงช่องเดียว โดยพิจารณาจากเกณฑ์ต่อไปนี้

ให้คะแนน 5 หมายถึง มีการปฏิบัติ มากที่สุด

ให้คะแนน 4 หมายถึง มีการปฏิบัติ มาก

ให้คะแนน 3 หมายถึง มีการปฏิบัติ ปานกลาง

ให้คะแนน 2 หมายถึง มีการปฏิบัติ น้อย

ให้คะแนน 1 หมายถึง มีการปฏิบัติ น้อยที่สุด

พูน ปณ ทิโต ชิว

ข้อ	รายละเอียด	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	การจัดกิจกรรมมีความสอดคล้องกับสภาพปัญหา และความต้องการของนักศึกษา					
2	การจัดกิจกรรมมีความสอดคล้องเหมาะสมกับการเรียนการสอนของนักศึกษา					
3	การจัดกิจกรรมมีความหลากหลายและดำเนินการตามลำดับขั้นตอนอย่างเหมาะสมและต่อเนื่อง					
4	การจัดกิจกรรมสามารถกระตุ้นส่งเสริมให้นักศึกษาเกิดการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์					
5	นักศึกษาสามารถนำความรู้ในการออกแบบแผนออกแบบแผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ได้					
6	นักศึกษาสามารถจัดประสบการณ์ที่ได้ใช้ในการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ได้					
7	วิธีเสริมสร้างการเรียนรู้ช่วยให้นักศึกษาครูเกิดการเรียนรู้					
8	กระบวนการเรียนรู้เป็นระบบ					
9	สื่อและแหล่งเรียนรู้มีอย่างหลากหลาย					
10	เวลา และสถานที่ที่ใช้จัดกิจกรรมสัมพันธ์กับเนื้อหา					

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

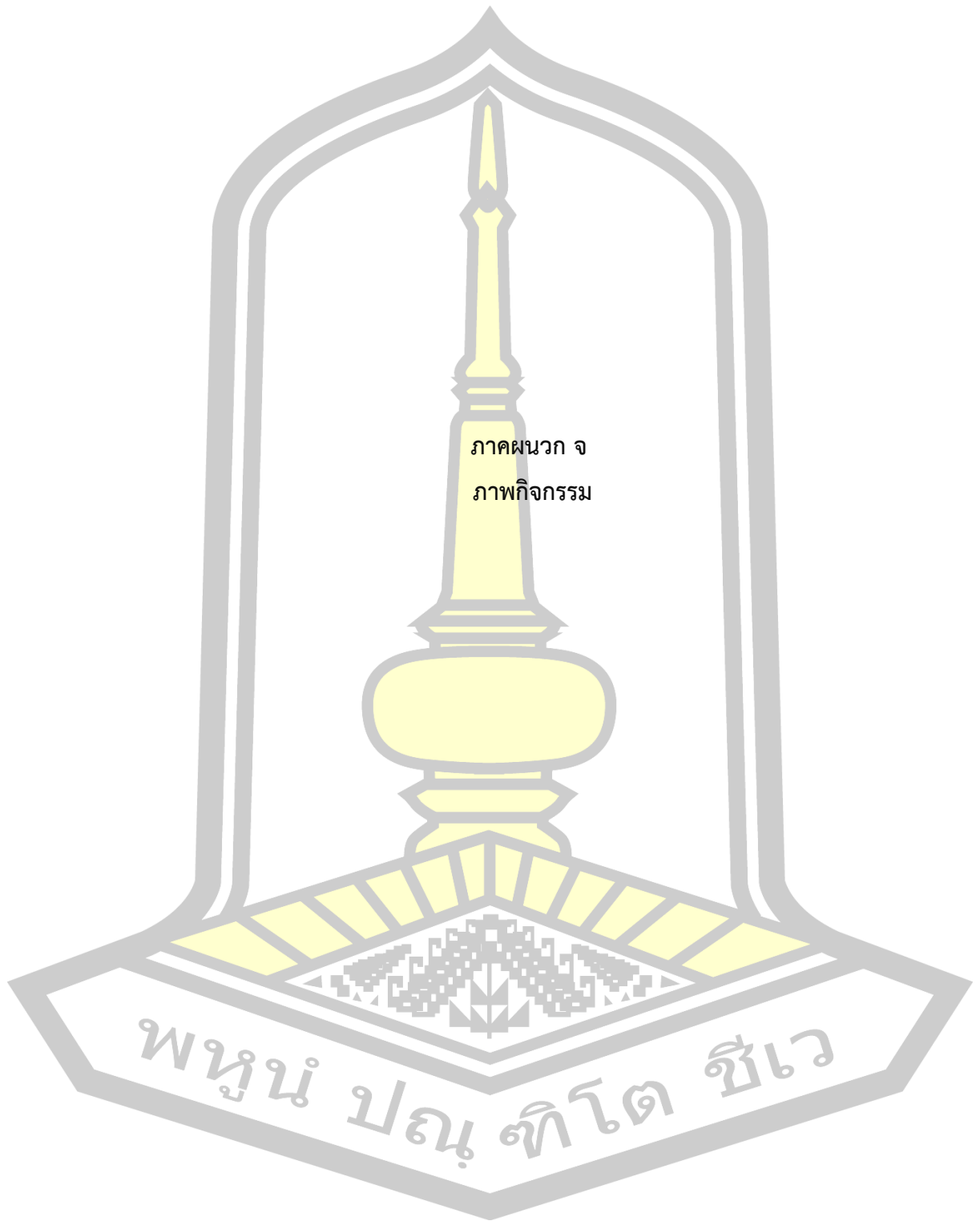
.....

.....

.....

.....

พจน ปรณ ทิโต ชิว



ภาคผนวก จ
ภาพกิจกรรม

พหุ ประยูร ทิตฺต ชัยเว







ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นางสาวทิพย์อักษร พุทธสริน
วันเกิด	วันที่ 5 มีนาคม พ.ศ. 2528
สถานที่เกิด	อำเภอเมือง จังหวัดสระบุรี ประเทศไทย
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 858/31 หมู่ 4 ตำบลรอบเมือง อำเภอเมืองชัยภูมิ จังหวัดชัยภูมิ รหัสไปรษณีย์ 36000
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	อาจารย์
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ตำบลนาฝาย อำเภอเมืองชัยภูมิ จังหวัดชัยภูมิ รหัสไปรษณีย์ 36000
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2550 ปริญญาบริหารธุรกิจบัณฑิต (บธ.บ.) สาขาวิชาการตลาด มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร พ.ศ. 2552 ประกาศนียบัตร (วิชาชีพอครู) มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร พ.ศ. 2554 ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (ศษ.ม.) สาขาวิชาการปฐมวัยศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ พ.ศ. 2557 ปริญญาศึกษาศาสตรบัณฑิต (ศษ.บ.) สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต พ.ศ. 2568 ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (ปร.ด.) สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

พูนุ่ ปณุ่ ทิโต ชีเว