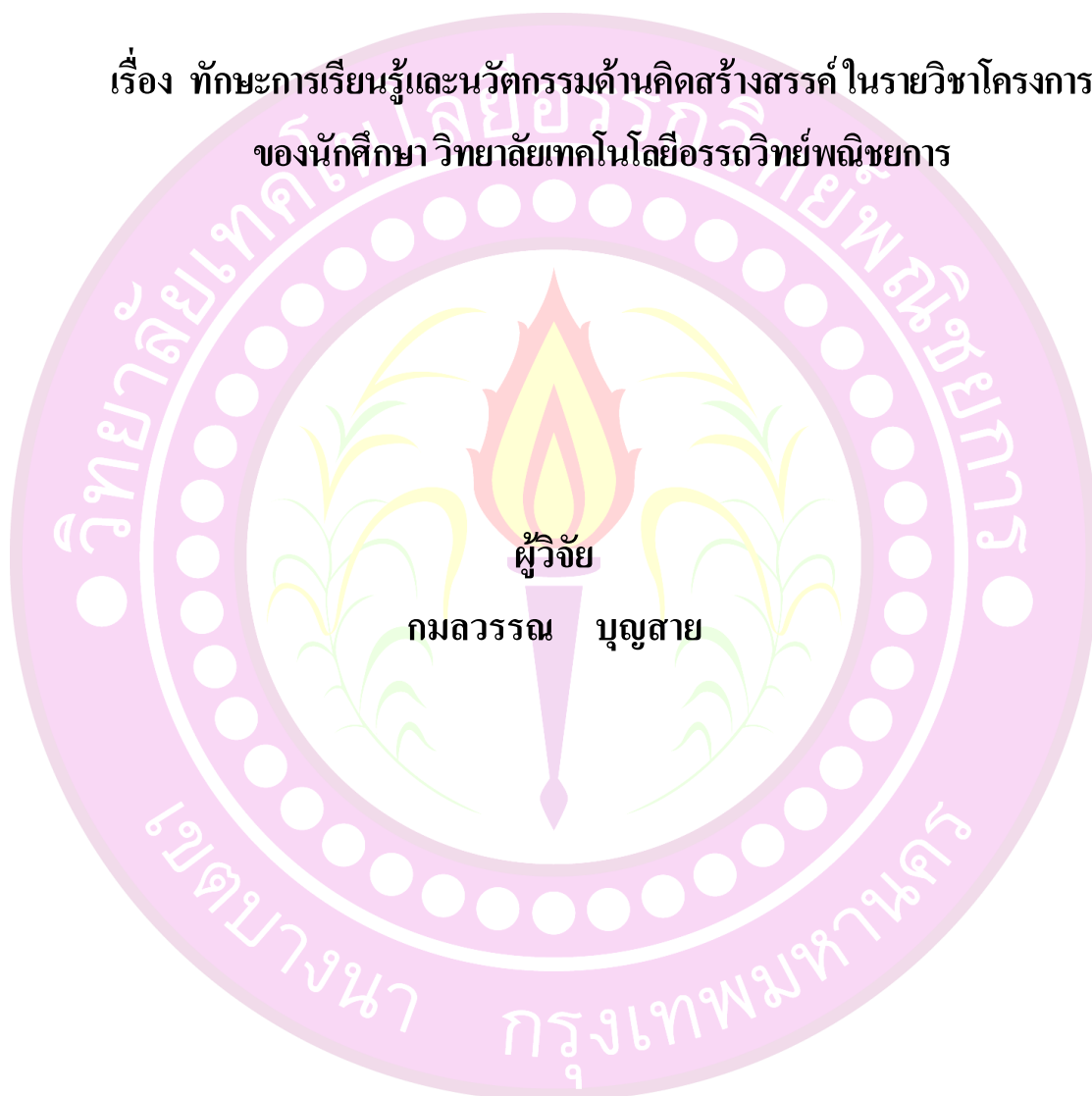




วิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมด้านคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาโครงการ
ของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณีวิทยัพณิชยการ



งานวิจัยฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาทางการศึกษา
วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณีวิทยัพณิชยการ กรุงเทพมหานคร
ปีการศึกษา 2564

ชื่องานวิจัย ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมด้านคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาโครงการ
ของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนชกการ
ชื่อผู้วิจัย อาจารย์กมลวรรณ บุญสาย
สาขา วิชาการตลาดดิจิทัล
ปีการศึกษา 2564

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์การวิจัย 1) เพื่อศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และ
นวัตกรรมด้านคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาโครงการ ของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์
พัฒนชกการ 2) เพื่อศึกษาทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมด้านคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาโครงการ
ของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนชกการ และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่ดีต่อ
การจัดการเรียนรู้และนวัตกรรมด้านคิดสร้างสรรค์ในรายวิชาโครงการ ของนักศึกษาวิทยาลัย
เทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนชกการ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาในวิทยาลัย
เทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนชกการ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์
พัฒนชกการ จำนวน 208 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม โดยใช้สูตรคำนวณของทาโร ยามาเน่
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสังเกตพฤติกรรมด้านทักษะความคิดสร้างสรรค์และแบบสอบถาม
ความพึงพอใจ สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

จากการดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนที่ได้นำเสนอแล้วนั้น ปรากฏผลการวิจัย ดังนี้

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้และนวัตกรรมด้านคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาโครงการ ของ
นักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนชกการ ซึ่งมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
ตามลำดับดังต่อไปนี้

สอนได้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ และสอนได้ทันตามเวลาที่กำหนดในแผนการ
จัดการเรียนการสอน กิจกรรมการเรียนการสอนที่กำหนดไว้เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียนและ
เหมาะสมกับเนื้อหาสาระ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนี้ ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ
ตรงตามสาระการเรียนรู้ ทำให้เกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์และมีทักษะ กระบวนการตามที่
จุดประสงค์กำหนดสื่อการเรียนการสอนที่กำหนดในแผนการจัดการเรียนรู้ได้ใช้สื่อหลายอย่าง เช่น
สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโสตทัศน์ กับวัยผู้เรียน สอดคล้องกับเนื้อหา สามารถใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการ
เรียนการสอนได้อย่างเหมาะสมช่วยให้ผู้เรียน เรียนรู้อย่างสนุกสนานและเข้าใจบทเรียนได้เร็วยิ่งขึ้น
ผลการเรียนของนักศึกษา ผู้เรียนรับการประเมินผลตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ทุกคนและ
นักศึกษาผ่านเกณฑ์การประเมิน คิดเป็นร้อยละ 80 ของการทำงานที่มอบหมาย

2. ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมด้านคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาโครงการ ของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา พบว่า ด้านการวางแผนการทำงานส่วนใหญ่ นักศึกษามีความสามารถในการกำหนดชื่อเรื่อง คิดเป็นร้อยละ 49.5 ด้านกระบวนการทำงาน ส่วนใหญ่ นักศึกษามีความสามารถในการปฏิบัติตามวิธีการและขั้นตอนที่กำหนด คิดเป็นร้อยละ 60.1 ด้านผลงานและการนำเสนอ ส่วนใหญ่ นักศึกษามีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม คิดเป็นร้อยละ 56.7
3. นักศึกษามีความพึงพอใจต่อโครงการนี้ในระดับใด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.06



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	(1)
กิตติกรรมประกาศ.....	(2)
สารบัญตาราง	(3)
บทที่ 1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ความสำคัญและที่มาของงานวิจัย.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
ขอบเขตของการวิจัย	3
สมมติฐานการวิจัย.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
บทที่ 2 เอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	6
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับ.....	6
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	23
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	26
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	26
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	26
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	27
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	27
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	30
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	30
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	30
สรุปผล.....	32
อภิปรายผล.....	33
ข้อเสนอแนะ	33
บรรณานุกรม.....	34
ภาคผนวก	35
ประวัติผู้เขียน	42

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การพัฒนาการศึกษาภายใต้กรอบประเทศไทย 4.0 สู่ศตวรรษที่ 21 เริ่มด้วยการฝึกให้ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ครูเปลี่ยนจากครูสอนเป็นพี่เลี้ยง ครูฝึก (Coach) การเรียนแบบ บูรณาการสหวิชาการเชื่อมโยงความรู้กับจินตนาการ เปลี่ยนแปลงไปสู่รูปธรรมให้ผู้เรียนมีทักษะที่ ต้องการ ซึ่งการจัดการศึกษาต้องสร้างความพอใจให้ผู้เรียนและทำท้ายสู่การสร้างกระบวนการ เรียนรู้ให้ผู้เรียนอยากเรียน นโยบายของรัฐบาลปัจจุบันมุ่งให้ความสำคัญกับการศึกษาในด้านการ ส่งเสริมให้เป็นผู้สามารถพัฒนานวัตกรรมใหม่อย่างสร้างสรรค์กล่าวคือ เมื่อมองย้อนกลับไป ในอดีตระบบสังคมของประเทศไทยยุค 1.0 คือ การเกษตรกรรม 2.0 คือ อุตสาหกรรมเบา 3.0 คือ อุตสาหกรรมหนัก 4.0 คือ นวัตกรรม ดังนั้น การขับเคลื่อนบริบทของภาครัฐเข้าสู่ยุคไทยแลนด์ 4.0 ภาคการศึกษามีส่วนสำคัญในการเตรียมผู้เรียนให้มีความพร้อมในการเรียนรู้มุ่งสร้างผู้เรียนให้เป็นผู้ รักการเรียนรู้มีคุณธรรม และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้ซึ่งเป็นที่มาของการสร้างผู้เรียนให้ มีทักษะในศตวรรษที่ 21 การศึกษาจึงต้องเร่งดำเนินการปฏิรูปการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนอย่างเป็น รูปธรรม เช่น การพัฒนาทักษะเพื่อการติดต่อสื่อสาร การแลกเปลี่ยนความรู้การประสานความร่วมมือ และการค้าขาย ในขณะเดียวกันนั้นผู้เรียนในอนาคตต้องดำรงรักษาวัฒนธรรมไทยควบคู่กับ การเรียนรู้ศาสตร์ใหม่ๆที่มีความทันสมัยด้วยเช่นกัน (ธีระเกียรติ เจริญเศรษฐศิลป์, 2559)

ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) วิจารย์ พานิช (2555: 16-21) ได้กล่าวถึง ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ดังนี้ สารวิชาที่มีความสำคัญ แต่ไม่เพียงพอสำหรับการ เรียนรู้เพื่อมีชีวิตในโลกยุคศตวรรษที่ 21 ปัจจุบันการเรียนรู้สาระวิชา (content หรือ subject matter) ควรเป็นการเรียนจากการค้นคว้าเองของศิษย์ โดยครูช่วยแนะนำ และช่วยออกแบบกิจกรรมที่ช่วย ให้นักเรียนแต่ละคนสามารถประเมินความก้าวหน้าของการเรียนรู้ของตนเองได้ การเตรียมนักเรียน ให้พร้อมกับการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 เป็นเรื่องสำคัญของกระแสการปรับเปลี่ยนทางสังคมที่เกิดขึ้นใน ศตวรรษที่ 21 ส่งผลต่อวิถีการดำรงชีพของสังคมอย่างทั่วถึง ครูจึงต้องมีความตื่นตัวและ เตรียมพร้อมในการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักเรียนมีทักษะสำหรับการออกไป ดำรงชีวิตในโลกในศตวรรษที่ 21 ที่เปลี่ยนไปจากศตวรรษที่ 20 และ 19 โดยทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ที่สำคัญที่สุด คือ ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill) ส่งผลให้มีการเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนรู้

เพื่อให้เด็กในศตวรรษที่ 21 นี้ มีความรู้ ความสามารถ และทักษะจำเป็น ซึ่งเป็นผลจากการปฏิรูปเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดการเรียนการสอน ตลอดจนการเตรียมความพร้อมด้านต่างๆ

แนวทางการศึกษาไทย 4.0 (Thai Education 4.0) สำหรับการนำไปใช้ในการบูรณาการจัดการจัดการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีแสวงหาความรู้ต่อยอดองค์ความรู้และเป็นการศึกษาสู่ออนาคต ที่เน้นการผลิตคนไปสร้างสรรค์นวัตกรรมสู่ความสำเร็จ จึงต้องอาศัยทุกภาคส่วนให้ความร่วมมือ โดยเฉพาะครูต้องปรับการเรียนการสอนตามแนวทางสะเต็มศึกษา (STEM) และการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) นำมาใช้ในการเรียนการสอนอย่างจริงจัง ผู้บริหาร โรงเรียนและสถานศึกษาต้องเป็นผู้นำทางวิชาการ การปฏิรูปการศึกษาต้องเน้นที่ห้องเรียน ติดตามพฤติกรรม การสอนของครูโดยสร้างตัวชี้วัดผลการปฏิบัติงาน และต้องมีมาตรฐานเดียวกัน (ธงชัย สิทธิธรรม, 2559; อดุลย์วงศ์วิเศษ 2557) ในการเตรียมความพร้อมของผู้เรียน/เยาวชนให้สามารถเติบโตและเป็นพลเมืองที่พร้อมในการดำรงชีวิตและการทำงาน ในสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปนั้น จึงจำเป็นที่จะต้องมุ่งเน้นในด้านการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียน การสอน และการอบรม โดยส่วนหนึ่งก็คือทำให้ทั้งผู้สอนและผู้เรียนเกิดความเข้าใจถึงความสำคัญของการปรับเปลี่ยนวิธีการสอนการเรียนรู้ให้ตอบสนองกับสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป (ดวงจันทร์ แก้วกาน, 2560) ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่อยู่เบื้องหลังความสำเร็จในการพัฒนาประเทศหลายๆ ประเทศ ผลของความคิดสร้างสรรค์ทำให้สังคมเกิดความเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้นก้าวหน้าขึ้น มีเครื่องช่วยอำนวยความสะดวก มีความปลอดภัย มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น ด้วยเหตุนี้เอง ความคิดสร้างสรรค์จึงถูกระบุไว้ในทักษะที่จำเป็นของคนในศตวรรษที่ 21 ที่ทุกคนจะต้องเรียนรู้ ตั้งแต่ชั้นอนุบาลไปจนถึงมหาวิทยาลัยและตลอดชีวิต(วิจารณ์ พานิช, 2556)

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐาน ในการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งให้ผู้เรียน ได้เชื่อมโยงประสบการณ์จากชีวิตจริงสู่การเรียนรู้ค้นหาคำตอบด้วยการลงมือ ค้นคว้า ปฏิบัติจริง เน้นประสบการณ์ในการปฏิบัติงานให้แก่ผู้เรียนเหมือนกับการทำงานในชีวิตจริงอย่างเป็นระบบ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ตรง ได้เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหา ได้ทำการทดลอง ได้พิสูจน์สิ่งต่างๆ ผ่านการวางแผน การทำงานเป็นทีม และการคิดเชิงวิพากษ์อย่างเป็นระบบ โดยเน้นให้สามารถบูรณาการวิชาการด้านต่างๆ มาใช้ในการทำโครงการนั้นๆ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเป็นรูปธรรม

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และนวัตกรรมด้านคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาโครงการ ของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา
2. เพื่อศึกษาทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมด้านคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาโครงการ ของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่ดีต่อการจัดการเรียนรู้และนวัตกรรมด้านคิดสร้างสรรค์ในรายวิชาโครงการ ของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร

ประชากร คือ นักเรียน นักศึกษาในวิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา จำนวน 2,824 คน (ข้อมูลจากสำนักทะเบียนและวัดผล ณ วันที่ 10 มิถุนายน พ.ศ. 2564)

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียน นักศึกษาในวิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา จำนวน 208 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม โดยใช้สูตรคำนวณของทาโร ยามาเน่

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนด้านทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ในรายวิชาโครงการ ของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา

ตัวแปรตาม คือ

- แนวทางการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาโครงการ ของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา
- ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมด้านคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาโครงการ ของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา
- ความพึงพอใจที่ดีต่อการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมด้านคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาโครงการ ของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา

ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย

ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย ตั้งแต่ เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2564 จนถึงเดือน มีนาคม พ.ศ. 2565 รวมเป็นระยะเวลา 10 เดือน

นิยามศัพท์เฉพาะ

ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) คือ ทักษะพื้นฐานที่มนุษย์ในศตวรรษที่ 21 ทุกคนต้องเรียนรู้และพัฒนาทักษะ ของตนเองในด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม ตลอดชีวิต เรียนรู้แบบที่ร่วมกันสร้างความรู้เอง เรียนรู้โดยการสร้างความรู้ และ เรียนรู้เป็นทีม

ทักษะ “Skill” หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่จะดำเนินการเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้อย่างชำนาญ ซึ่งความสามารถนั้นเกิดขึ้นได้จากการเรียนรู้ เช่น ทักษะทางอาชีพ ทักษะทางการกีฬา ทักษะในการทำงานร่วมกับคนอื่น ทักษะการอ่าน ทักษะในการจัดการ ทักษะทางคณิตศาสตร์ หรือ ทักษะทางภาษา ฯลฯ เป็นต้น

ความริเริ่มสร้างสรรค์ (creativity) และนวัตกรรม (innovation) ซึ่งหมายถึง การประยุกต์ใช้จินตนาการและการประดิษฐ์

ความพึงพอใจ หมายถึง ทศนคติ ความรู้สึกและความนึกคิดของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนแบบวิธีสถานการณ์จำลองซึ่งวัดจากแบบประเมินความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

นักศึกษา หมายถึง นักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนชกการ

วิทยาลัยฯ หมายถึง วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนชกการ

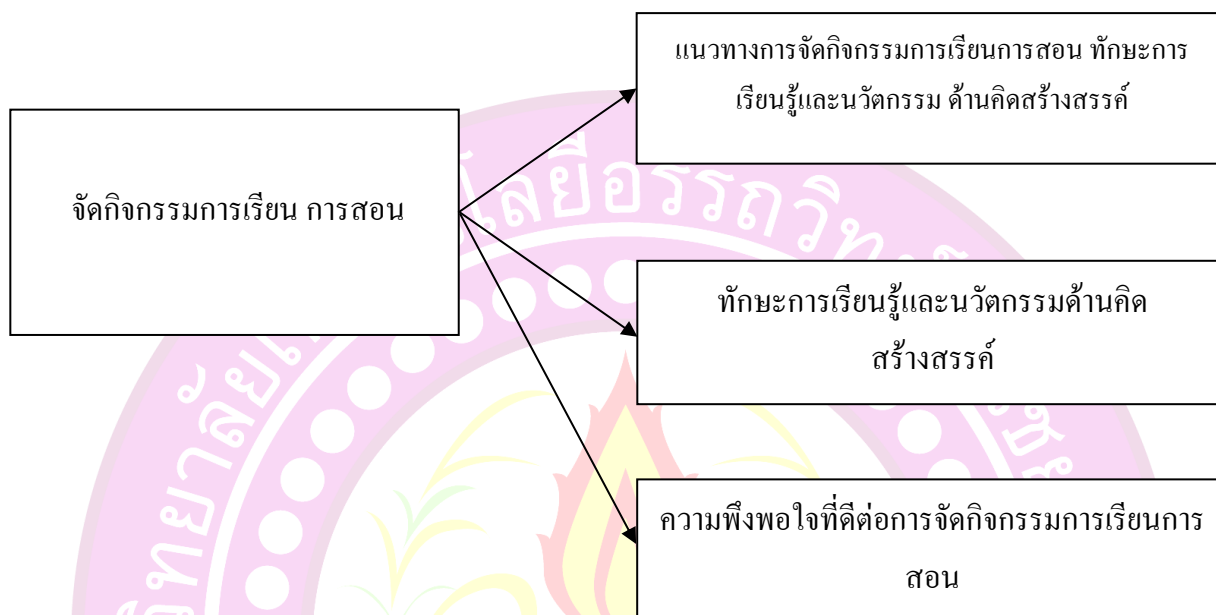
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ได้แนวทางแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ด้านคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาโครงการ ของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนชกการ
2. เป็นแนวทางในการวิจัยต่อในสาขาวิชาอื่น และตัวแปรด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา ผลการปฏิบัติงาน
3. ได้ทราบถึงความพึงพอใจที่ดีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมด้านคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาโครงการ ของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนชกการ

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปรต้น

ตัวแปรตาม



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัย เรื่อง ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมด้านคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาโครงการ ของ นักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนชยการ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องจาก เอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นแนวทางในการทำวิจัย ดังนี้

1. คำอธิบายรายวิชาโครงการสิ่งประดิษฐ์/นวัตกรรม
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษ ที่ 21
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน
4. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการและกระบวนการวางแผนจัดทำโครงการสร้างและพัฒนางาน
2. ประมวลความรู้และทักษะในการสร้างและหรือพัฒนางานในสาขาวิชาชีพตาม กระบวนการวางแผน ดำเนินงาน แก้ไขปัญหา ประเมินผล ทำรายงานและนำเสนอ ผลงาน
3. มีเจตคติภินิสัยในการทำงานด้วยความรับผิดชอบ มีนิสัย คุณธรรม จริยธรรม ความคิด ริเริ่มสร้างสรรค์และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการจัดทำโครงการ และนำเสนอผลงาน
2. ดำเนินจัดทำโครงการ
3. รายงานผลการปฏิบัติงาน

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติที่เกี่ยวกับ หลักการจัดทำโครงการ การวางแผน การดำเนินการ การแก้ไข ปัญหา การประเมินผล การจัดทำรายงานและการนำเสนอผลงาน โดยปฏิบัติจัดทำโครงการสร้าง หรือพัฒนางานที่ใช้ความรู้และทักษะ ในระดับฝีมือสอดคล้องกับสาขาวิชาชีพที่ศึกษา ดำเนินการ เป็นรายบุคคลหรือกลุ่มตามลักษณะของงานให้แล้วเสร็จในระยะเวลาที่กำหนด

โครงการสิ่งประดิษฐ์/นวัตกรรม

- 1 โครงการต้องเกิดจากความถนัดและความสนใจของแต่ละบุคคลหรือกลุ่ม โดยผ่านกระบวนการตัดสินใจและเห็นชอบของครูผู้สอน
- 2 ลักษณะของโครงการจะต้องเป็นการทำ สิ่งประดิษฐ์/นวัตกรรมที่เกิดจากการบูรณาการความรู้ประสบการณ์และทักษะที่เกิดจากการปฏิบัติงานในสาขางาน/สาขาวิชา
- 3 ลักษณะของผลงานจะต้องเกิดจากการออกแบบขึ้นมาใหม่โดยคำนึงถึงรูปแบบความเหมาะสม ความสวยงาม และประโยชน์ในการใช้งานได้จริง
- 4 ลักษณะของโครงการต้องเป็นงานที่สร้างสรรค์และพัฒนาความรู้ให้เกิดประโยชน์ กระจายไปประกอบอาชีพในสาขางาน / สาขาวิชา
- 5 โครงการสามารถทำเป็นกลุ่มๆ ละ 2-3 คน (ปวช. 3 คน/ปวส.2 คน)
- 6 โครงการต้องผ่านความเห็นชอบของครูผู้สอน

การนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงสู่การจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21

1. ลักษณะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โลกแห่งการศึกษาได้เปลี่ยนแปลงไปค่อนข้างมาก ในช่วงระยะเวลาที่ผ่านมา การศึกษาที่ยอมรับกันว่าเป็นการสร้างความรู้ความสามารถ และพัฒนาศักยภาพของคน ได้แก่ การศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดทั้งในการแก้ปัญหา วิเคราะห์ และสังเคราะห์ความรู้ในทุกระดับในลักษณะที่เรียกว่า Constructionism อีกทั้งความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communication Technology– ICT) เป็นปัจจัยที่สำคัญที่ทำให้การศึกษาในอุดมคติเป็นจริงได้ เพราะสามารถแสดงอักษร ภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว รวมถึงการสร้างสถานการณ์เสมือนจริง (Virtual Situation) รวมทั้งเพิ่มการปฏิสัมพันธ์ (Interaction) กับผู้ใช้ได้ และสร้างเครือข่ายให้สามารถติดต่อสื่อสารได้อย่างไร้ขอบเขต (Chitmittraphap, 2010)

2. การเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงสู่การจัดการเรียนการสอนแนวคิดการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงได้รับการพัฒนาขึ้นมาโดยเมลิโรว์ เพื่อก้าวข้ามเหนือการแสวงหาความรู้แบบพื้นที่ ที่ให้ความสำคัญแต่เฉพาะตัวเนื้อหาและกระบวนการเรียนรู้แบบเดิมๆ โดยเน้นให้เห็นถึงเป้าหมาย และคุณค่าของการพัฒนาการเรียนรู้ที่แตกต่าง ครอบคลุมบริบททางสังคมและวัฒนธรรมโดยรวม ด้วยการปรับเปลี่ยนมโนทัศน์ (Perspective Transformation) หรือกรอบความคิด(Paradigm) หรือกรอบอ้างอิง (Frame of Reference) ที่เป็นฐานรากของชีวิต ทำให้เกิดมโนธรรมสำนึกใหม่บนหลักการที่ถูกต้อง (Principle-based Conscientization) ด้วยการสะท้อนภายในตนเองเชิงวิพากษ์อย่างไคร์ครวญ (Critical Self-reflection) โดยผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันเชิงเปรียบเทียบ ตามบริบทและประสบการณ์เดิมของบุคคลและยอมรับประสบการณ์ใหม่ที่รับเข้ามา

(Discourse/Dialogue Interaction) เพื่อนำไปสู่ความเข้าใจในความเป็นตัวตนของตนเองอย่างเป็นหนึ่งเดียว (Individuation) เกิดเป็นความเชื่อมั่นและความความมั่นคงภายในตนเอง (Self-esteem) อย่างเห็นคุณค่าและความหมายของชีวิต (Meaning Perspective)

ทั้งนี้ ปัจจัยที่กล่าวมาจะนำไปสู่การปรับเปลี่ยนจากกรอบความคิดหรือโลกทัศน์เดิมที่คับแคบ โดยการปลดปล่อยศักยภาพและความเป็นอิสระภายในของบุคคลในการเลือกตอบสนองต่อโลกภายนอกที่เข้ามากระทบที่นำไปสู่การเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น ส่งผลต่อการเกิดอำนาจภายในแห่งการนำตนเอง รวมทั้งทักษะชีวิตที่มีคุณค่าและความหมาย สามารถนำไปพัฒนาตนเองในการจัดการต่อปัญหา และความท้าทายที่ผ่านเข้ามาในชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งสร้างความตระหนักต่อบริบททางสังคมที่กว้างขึ้นเพื่อสร้างสังคมที่ดีขึ้น (Mezirow, Taylor, Edward, and Associates, 2009) ด้วยการปรับเปลี่ยนความรู้สึกและกระบวนการความคิดให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมยุคดิจิทัล เพื่อฝ่าวิกฤตการณ์ของมนุษยชาติโดยเน้นการเรียนรู้ระบบคุณค่า (Value system) และสะท้อนการมองผ่านตนเอง (Reflective learning) และเกิดการหยั่งรู้ความจริงของสรรพสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัวของผู้เรียน ซึ่งกระบวนการที่สนี้ดังกล่าว จำเป็นต้องเริ่มต้นในระดับบุคคลที่นำไปสู่การปรับเปลี่ยนระดับองค์กร หรือชุมชน ทั้งนี้ วิกฤตการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง จำเป็นต้องอาศัยการปรับเปลี่ยนกระบวนการที่สนี้ที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วงเวลาอย่างเหมาะสม กระบวนการ Transformative Learning เป็นการเรียนรู้ที่สำคัญของการเรียนรู้ในผู้ใหญ่ ผู้สอนเป็นบุคคลที่สำคัญที่สามารถเอื้ออำนวยกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนทุกชั้นตอน ต้องเข้าใจกระบวนการจัดการเรียนการสอน ควรมีประสบการณ์ตรงต่อการเรียนรู้อย่างชัดเจนเพื่อที่จะช่วยสร้างความมั่นใจในการนำกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าว ด้วยการให้ความสำคัญของประสบการณ์ของผู้เรียนการเรียนรู้ตามแนว Transformative Learning ประสบการณ์ของผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญ ซึ่งอาจเป็นประสบการณ์ตรงที่เคยได้รับมาในอดีตหรือประสบการณ์ตรงที่รับในห้องเรียนหรือเป็นตัวอย่างประสบการณ์ของผู้อื่นที่มีรายละเอียดของบริบทและเห็นภาพลักษณะของเจ้าของประสบการณ์ก็ได้ ซึ่งประสบการณ์การจัดการกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าว จะช่วยสร้างการเรียนรู้ที่ดีนั้น ต้องมีความขัดแย้งกับการรับรู้จากประสบการณ์เดิมที่ผ่านมา ยังมีความย้อนแย้ง (dilemma) มากขึ้นก็จะยิ่งทำให้เกิดการสะท้อนคิดได้ง่ายขึ้น และเป็นหน้าที่ของผู้สอนที่จำเป็นจะต้องมีความสามารถในการชี้ให้ผู้เรียนได้มองเห็นความขัดแย้งเหล่านั้น เนื่องจากบางครั้งผู้เรียนขาดประสบการณ์ในการจำแนกประเด็นที่รับรู้ ดังนั้น ผู้สอนควรมองเห็นด้วยตนเอง โดยเฉพาะการจัดการเรียนรู้ในภาคสนามซึ่งบางครั้งประสบการณ์ความย้อนแย้งอาจเกิดขึ้น ในระยะเวลาสั้นๆ แล้วผ่านไป ผู้สอนและผู้เรียนจำเป็นต้องมีสติที่ไวพอที่จะจับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจะส่งผลให้สามารถเห็นการสะท้อนในจิตใจและเรียนรู้สิ่งที่เกิดขึ้นวินาทีนั้นๆ ที่ได้เรียนรู้และเปลี่ยนแปลงก็จะช่วยให้จดจำการเรียนรู้ที่แม่นยำและติดตัว (Ratanamongkolkul, 2014)

สรุปจะเห็นได้ว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกในศตวรรษที่ 21 ผู้สอนหรือผู้จัดประสบการณ์เรียนรู้ให้กับผู้เรียนจะต้องให้ความสำคัญต่อบุคลิกภาพ พฤติกรรมและประสบการณ์เดิมที่นำไปสู่ประสบการณ์ใหม่ที่เกิดขึ้น การเปลี่ยนแปลงบทบาทของตนเองจากการสอน เป็นผู้ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนคอยช่วยเหลือให้คำแนะนำต่อผู้เรียนด้วยเทคโนโลยีและสารสนเทศ ผู้สอนจำเป็นต้องเรียนรู้ควบคู่ไปกับผู้เรียน รวมทั้งการย้อนแย้งประสบการณ์เดิมของผู้เรียนที่นำไปสู่ประสบการณ์ใหม่ ด้วยข้อมูลและหลักฐานเชิงประจักษ์จากเทคโนโลยีและสารสนเทศ ดังนั้น ผู้จัดการเรียนการสอนและผู้เรียนต้องปรับเปลี่ยนบทบาทของตนเองที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกในศตวรรษที่ 21

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นความสามารถของนักเรียนในด้านต่างๆ ซึ่งเกิดจากนักเรียนได้รับประสบการณ์ จากกระบวนการเรียนการสอนของครู โดยครูต้องศึกษาแนวทางในการวัดและประเมินผล การสร้างเครื่องมือวัดให้ มีคุณภาพนั้น ได้มีผู้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ดังนี้ สมพร เชื้อพันธ์ (2547, หน้า 53) สรุปว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ หมายถึง ความสามารถ ความสำเร็จและสมรรถภาพด้านต่างๆของผู้เรียนที่ได้จากการเรียนรู้อันเป็นผลมาจากการเรียนการสอน การฝึกฝน หรือประสบการณ์ของแต่ละบุคคลซึ่งสามารถวัดได้จากการทดสอบด้วยวิธีการต่างๆ พิมพันธ์ เศษะคุปต์ และ พเยาว์ ยินดีสุข (2548, หน้า 125) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหมายถึง ขนาดของความสำเร็จที่ได้จากกระบวนการเรียนการสอน ปรานี กองจินดา (2549, หน้า 42) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถหรือผลสำเร็จ ที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์รู้ทางด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย และยังได้จำแนกผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ตามลักษณะของวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนที่แตกต่างกัน ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหมายถึง ผลที่เกิดจากกระบวนการเรียนการสอนที่จะทำให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และสามารถวัดได้โดยการแสดงออกมาทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย ด้าน จิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Learning achievement) เป็นผลที่เกิดจากปัจจัยต่าง ๆ ในการจัดการศึกษา นักศึกษาได้ให้ความสำคัญกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเนื่องจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นดัชนีประการหนึ่งที่สามารถบอกระดับคุณภาพการศึกษา ดังที่ กู๊ด (Good 1973: 17, อ้างถึงใน ทรัพย์ญา นามแก้ว 2538 : 49) กล่าวถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สรุปได้ว่า หมายถึงความรู้หรือทักษะอันเกิดจากการเรียนรู้ที่ได้เรียนมาแล้วที่ได้จากผลการสอนของครูผู้สอน ซึ่งอาจพิจารณาจากคะแนนสอบที่กำหนด ให้คะแนนที่ได้จากงานที่ครูมอบหมายให้หรือทั้งสองอย่าง ซึ่งสอดคล้องกับ

ไพศาล หวังพานิช (2536 : 89) ที่ให้ความหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่าหมายถึง คุณลักษณะและความสามารถของบุคคลอันเกิดจากการเรียนการสอนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการฝึกอบรมหรือการสอบ จึงเป็นการตรวจสอบระดับความสามารถของบุคคลว่าเรียนแล้วมีความรู้เท่าใด สามารถวัดได้โดยการใช้แบบทดสอบต่าง ๆ เช่น ใช้ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ข้อสอบวัดภาคปฏิบัติ เป็นต้น จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลการวัดการเปลี่ยนแปลงและประสบการณ์การเรียนรู้ ในเนื้อหาสาระที่เรียนมาแล้วว่าเกิดการเรียนรู้เท่าใดมีความสามารถชนิดใด โดยสามารถวัดได้จากแบบทดสอบวัดสัมฤทธิ์ในลักษณะต่าง ๆ และการวัดผลตามสภาพจริง เพื่อบอกถึงคุณภาพการศึกษา

ศุภชัย ขวัญเมือง (2522 : 232) กล่าวว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึงการตรวจสอบว่าผู้เรียนได้บรรลุถึงจุดมุ่งหมายทางการศึกษาตามที่หลักสูตรกำหนดไว้แล้วเพียงใด ทั้งนี้ ยกเว้น ในทางด้านอารมณ์ สังคมและการปรับตัว นอกจากนี้แล้วยังหมายรวมไปถึงการประเมินผลความสำเร็จต่าง ๆ ทั้งที่เป็นการวัดโดยใช้แบบทดสอบ แบบให้ปฏิบัติการ และแบบที่ไม่ใช้แบบทดสอบด้วย

เสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์ และ เอนกกุล กริแสง (2522 : 22) ให้ความหมายการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า เป็นกระบวนการวัดปริมาณของผลการศึกษาแล้วเรียนว่าเกิดขึ้นมากน้อยเพียงใด คำนึงถึงเฉพาะการทดสอบเท่านั้น

ไพศาล หวังพานิช (2526 : 89) กล่าวไว้ว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คุณลักษณะ และความสามารถของบุคคลอันเกิดจากการเรียนการสอน เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดจากการฝึกฝน อบรม หรือจากการสอน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจึงเป็นการตรวจสอบระดับความสามารถ วัดสัมฤทธิ์ผลของบุคคลว่าเรียนแล้วเท่าใด

สมพร เชื้อพันธ์ (2547) สรุปว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ หมายถึง ความสามารถ ความสำเร็จและสมรรถภาพด้านต่างๆของผู้เรียนที่ได้จากการเรียนรู้อันเป็นผลมาจากการเรียนการสอน การฝึกฝนหรือประสบการณ์ของแต่ละบุคคลซึ่งสามารถวัดได้จากการทดสอบด้วยวิธีการต่างๆ

พิมพ์พันธ์ เดชะอุปต์ และเพชรวิทย์ ยินดีสุข (2548) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหมายถึง ขนาดของความสำเร็จที่ได้จากกระบวนการเรียนการสอน

ปราณี กองจินดา (2549) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถหรือผลสำเร็จที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์เรียนรู้ทางด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย และยังได้จำแนกผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ตามลักษณะของวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนที่แตกต่างกัน

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2546) ให้ความหมายว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นการวัดความสำเร็จทางการเรียน หรือวัดประสบการณ์ทางการเรียนที่ผู้เรียนได้รับจากการเรียน การสอน

ไพโรจน์ คะเชนทร์ (2556) ให้คำจำกัดความผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า คือคุณลักษณะ รวมถึงความรู้ ความสามารถของบุคคลอันเป็นผลมาจากการเรียนการสอน หรือ มวลประสบการณ์ ทั้งปวงที่บุคคลได้รับจากการเรียนการสอน ทำให้บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้านต่างๆ ของสมรรถภาพทางสมอง ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นการตรวจสอบระดับความสามารถสมองของ บุคคลว่าเรียนแล้วรู้อะไรบ้าง และมีความสามารถด้านใดมากน้อยเท่าไร ตลอดจนผลที่เกิดขึ้นจาก การเรียนการฝึกฝนหรือประสบการณ์ต่างๆ ทั้งใน โรงเรียน ที่บ้าน และสิ่งแวดล้อมอื่นๆ รวมทั้ง ความรู้สึก ค่านิยม จริยธรรมต่างๆ ก็เป็นผลมาจากการฝึกฝนด้วย

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลที่เกิดจากกระบวนการเรียนการสอนที่จะทำให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และสามารถวัดได้โดยการแสดงออกมา ทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย

3.2 ประเภทของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบทดสอบ หมายถึง ชุดของคำถามหรือกลุ่มงานที่ใช้เป็นสื่อในการวัดคุณสมบัติใด คุณสมบัติหนึ่งของบุคคล โดยที่บุคคลนั้นเมื่อได้รับสื่อแล้วจะแสดงพฤติกรรมสนองที่สามารถวัดได้ สังเกตได้ ซึ่งจะนำไปสู่การแปลความหมายของผลได้จึงอาจกล่าวได้ว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ชุดของคำถามที่มุ่งวัดความรู้ความสามารถ ทักษะและสมรรถภาพทาง สมอง ด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนหลังเกิดการเรียนรู้

พิสนุ พองศรี (2551, น. 138) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบที่นิยมใช้กันมากในการวิจัยในชั้นเรียน เป็นชุดของข้อคำถามที่ กระตุ้นหรือชักนำให้ผู้เข้าสอบแสดงพฤติกรรมที่ตอบสนอง ซึ่งส่วนใหญ่เป็นความรู้ ด้านสมอง (Cognitive) ใช้กันมากในการประเมินผลการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย คะแนน จากการสอบเป็นตัวสะท้อนถึงความสำเร็จของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

สมนึก ภัททิยชนิ (2537, 55-84) ได้แบ่งประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนรู้สร้างขึ้นเป็น 6 ประเภท ดังนี้

1. แบบทดสอบรายบุคคล และสอบเป็นกลุ่ม (individual turned group tests) เป็นแบบทดสอบที่ให้นักเรียนตอบครั้งละคน เช่น ต้องการให้นักเรียนตอบปากเปล่า ผู้สอบถามตามแบบทดสอบ เมื่อนักเรียนตอบก็ให้คะแนนทีละข้อคำถามทันที การสอบเป็นรายบุคคลนี้โดยทั่ว ๆ ไปผู้สอบต้องได้รับการฝึกหัดและมีประสบการณ์มาก แบบทดสอบเป็นกลุ่มโดยทั่ว ๆ ไป ครูทุกคนเคยมีประสบการณ์มาแล้วในชั้นเรียน ผู้กำกับการสอนได้รับการฝึกหัดเพียงเล็กน้อยก็ดำเนินการสอบได้ อย่างไรก็ตามการดำเนินการสอบต้องมีทักษะและความรู้ในการดำเนินการสอบมากด้วย

2. แบบทดสอบปรนัย และอัตนัย (objective and subjective tests) ข้อสอบปรนัยเป็นข้อสอบที่ไม่ต้องใช้ความคิดเห็นของผู้ตรวจ แต่ให้ตามแบบหรือกฎเกณฑ์ผู้ออกข้อสอบกำหนดไว้ คะแนนของแบบทดสอบปรนัยมีประโยชน์และจำเป็นมากในการวัดผลการศึกษา ข้อทดสอบที่มีโอกาสเป็นปรนัยได้ดี คือ ข้อทดสอบเลือกตอบถูก - ผิดและจับคู่ เพราะการให้คะแนนเป็นไปตามกฎเกณฑ์ที่ได้พิจารณาไว้ก่อนแล้ว แบบทดสอบอัตนัย ได้แก่ แบบทดสอบที่ให้ตอบยาว ๆ หรือแบบความเรียง ยากที่จะให้คะแนนได้ชัดเจน ทั้งตรงและเที่ยงธรรม ผู้ตรวจมีอิสระในการให้คะแนนอย่างไรก็ตามการให้คะแนนโดยวิธีจัดอันดับคุณภาพ จะช่วยให้การให้คะแนนมีความเที่ยงธรรมดีขึ้นได้ในเนื้อหาวิชาจดหมาย เรียงความ แต่งความ เป็นต้น

3. แบบทดสอบไม่จำกัดเวลา และจำกัดเวลา (power and speed tests) แบบทดสอบไม่จำกัดเวลา ให้เวลาทำข้อสอบมาก เพื่อนักเรียนส่วนมากจะสามารถทำได้หมดทุกข้อ ซึ่งค่อนข้างยาก หรือมีความยาวมาก นักเรียนทำไปจนหมดแรงแล้วก็หยุดทำเอง ในทางตรงกันข้ามแบบทดสอบจำกัดเวลา กำหนดเวลาให้น้อย แต่ข้อสอบค่อนข้างง่ายนักเรียนส่วนน้อยจะทำผิดและเด็กเก่ง ๆ เท่านั้นที่จะทำได้ทันตามเวลาที่กำหนด แบบทดสอบไม่จำกัดเวลาต้องการทราบว่านักเรียนแต่ละคนมีความรู้มากน้อยเพียงใด แบบทดสอบจำกัดเวลาต้องการทราบว่า นักเรียนสามารถทำได้รวดเร็วเพียงใดในเวลาที่กำหนดให้น้อย ๆ เช่น แบบทดสอบวัดการเป็นเสมียน จึงเน้นถึงความสามารถในการทำงานได้รวดเร็วเพียงใด เช่นการเขียนหนังสือ หรือพิมพ์ดีด

4. แบบทดสอบตัวหนังสือ ไม่เป็นตัวหนังสือ และไม่ใช้ภาษา (verbal, nonverbal, and nonlanguage tests) แบบทดสอบตัวหนังสือ เน้นการอ่าน การเขียน ใช้กันโดยทั่วไปเป็นส่วนมาก แบบทดสอบไม่เป็นตัวหนังสือ เน้นบทบาทของภาษาโดยใช้ภาพ ภาพร่าง หรือสัญลักษณ์ของสิ่งต่าง ๆ เช่น ให้นักเรียนเลือกภาพร่างหลาย ๆ ภาพที่เหมือนกับตัวอย่าง หรือให้นักเรียนคำนวณการบวกจำนวนจากภาพ โดยทั่วไปแบบทดสอบนี้ใช้กับผู้คนที่อ่านหนังสือไม่ได้หรือเด็กอนุบาล แบบทดสอบนี้อาจใช้วัดปัญญาของเด็กได้ เช่น ให้นักเรียนบอกลักษณะของสิ่งต่าง ๆ จากภาพ เช่น ภาพนกบิน ภาพนกหลับ นกคุ้ยกัน ให้นักเรียนดูรูปภาพแล้วตอบการกระทำของนก เป็นต้น แบบทดสอบที่ไม่เป็นตัวหนังสือ ครูจะต้องอ่านคำชี้แจงให้นักเรียนฟังทีละข้อเมื่อนักเรียนทำเสร็จหมดทุกคน จึงอ่านคำชี้แจงข้อต่อไป คำชี้แจงควรเขียนไว้ในแบบทดสอบทุกตอนหรือทุกข้อ เพื่อว่าผู้กำกับการสอบจะสามารถให้ข้อความแก่นักเรียนได้ตรงกันในกรณีที่สอบหลาย ๆ ห้องเรียนหลาย ๆ โรงเรียน โดยใช้แบบทดสอบฉบับเดียวกันแบบทดสอบไม่ใช้ภาษา ผู้กำกับการสอบจะไม่สื่อความหมายกับผู้สอบโดยใช้การเขียน การอ่าน หรือการพูดใด ๆ ทั้งสิ้น แต่จะใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายและภาษาให้เป็นการบอกให้ทราบนักเรียนตอบ โดยการเรียนทำด้วยมือ ข้อสอบจะเป็นวัตถุทรงเหลี่ยมรูปภาพ หรือการเคลื่อนไหวที่เป็นปริศนา ข้อสอบนี้ใช้กับคนใบ้ หูหนวก หรือไม่อาจสื่อด้วยภาษาธรรมดาได้

5. แบบทดสอบการปฏิบัติจริงและข้อเขียน (performance and pencil - napper Test) แบบทดสอบแบบปฏิบัติจริง เป็นการสอบที่ผู้สอบทำงานแทนการตอบคำถาม อาจจะสอบทีละคน หรือเป็นกลุ่มก็ได้ เช่น การสอบปฏิบัติร้องเพลง เล่นดนตรี พงศศึกษา อาจสอบทีละคน สอบเขียนภาพ ทำงานหัตถะ อาจสอบเป็นกลุ่มก็ได้ เป็นต้น ผู้ตรวจจะนับจำนวนที่ทำผิด หรือพิจารณาคุณภาพทั้งหมดเป็นส่วนรวม แล้วนำมาจัดอันดับคุณภาพและสามารถวัดเวลาที่ผู้สอบใช้ในการปฏิบัติงานจนเสร็จแบบทดสอบการปฏิบัติจริงมีหลายชนิดหลายแบบ เนื้อหาวิชาแผนที่อาจชี้ให้เห็นตำแหน่งของเมือง แหล่งทรัพยากร ใครจะชี้ได้ถูกและรวดเร็ว วิชาประวัติศาสตร์อาจให้เรียงภาพผู้นำของประเทศตามลำดับก่อนหลัง ให้ส่วนที่หายไปในภาพ ให้เขียนเรียงความจดหมาย เป็นต้น ลักษณะทั่วไปของแบบทดสอบปฏิบัติจริง เป็นการเน้นความสามารถในเนื้อหาวิชาให้สามารถปฏิบัติได้จริง ๆ มากกว่าตอบคำถามแบบทดสอบข้อเขียน ส่วนมากจะถามเนื้อหาวิชาให้นักเรียนตอบในกระดาษสามารถตอบได้ครั้งละหลาย ๆ คน ข้อสอบจะเป็นตัวหนังสือ หรือรูปภาพ สัญลักษณ์ก็ได้

6. แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง และแบบทดสอบมาตรฐาน แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง ใช้สำหรับทดสอบนักเรียนที่ครูสอนเอง แบบทดสอบจะดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับครูมีความรู้ในการสร้างข้อทดสอบหรือไม่ และมีทักษะเพียงใด แบบทดสอบมาตรฐานสร้างขึ้นโดยผู้เชี่ยวชาญในการทดสอบร่วมกับผู้ชำนาญการหลักสูตรและครู แบบทดสอบนี้ จะต้องมีมาตรฐานในการดำเนินการสอบ คะแนนเป็นมาตรฐาน เป็นการทดสอบที่มีแบบแผนและสามารถนำแบบทดสอบนี้ไปใช้กับนักเรียนต่างห้องต่างโรงเรียนได้

3.4 จุดมุ่งหมายของการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2530: 30-3) กล่าวว่าเป็นการตรวจสอบความสามารถของสมรรถภาพทางสมองของบุคคลว่าเรียนแล้วรู้อะไรบ้าง และมีความสามารถด้านใด มากน้อยเท่าใด เช่น พฤติกรรมด้านความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า มากน้อยอยู่ในระดับใด นั่นคือ การวัดผลสัมฤทธิ์เป็นการตรวจสอบพฤติกรรมของนักเรียนในด้านพุทธิพิสัย ที่เป็นการวัด 2 องค์ประกอบตามจุดมุ่งหมายลักษณะของวิชาที่เรียน ดังนี้

1. การวัดด้านการปฏิบัติ เป็นการตรวจสอบความรู้ความสามารถทางการปฏิบัติโดยให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงให้เห็นเป็นผลงานปรากฏออกมา สามารถทำการสังเกตและวัดได้ เช่น วิชาศิลปศึกษา พลศึกษา การช่าง เป็นต้น การวัดแบบนี้จึงต้องวัด โดยใช้ “ข้อสอบภาคปฏิบัติ” (Performance Test) ซึ่งเป็นการประเมินผลพิจารณาที่วิธีปฏิบัติ (Procedure) และผลงานที่ปฏิบัติ
2. การวัดค่านเนื้อหา เป็นการตรวจสอบความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเนื้อหาวิชา (Content) รวมถึงพฤติกรรมความสามารถในด้านต่าง ๆ อันเป็นผลมาจากการเรียนการสอนมีวิธีการสอบวัดได้ 2 ลักษณะ ดังนี้

- การสอบปากเปล่า (Oral Test) การสอบแบบนี้มักกระทำเป็นรายบุคคลซึ่งเป็นการสอบที่ต้องการดูแลเฉพาะอย่าง เช่น การสอบอ่านฟังเสียง การสอบสัมภาษณ์ที่ต้องการดูการใช้ถ้อยคำ ในการตอบคำถาม รวมทั้งแสดงความคิดเห็นและบุคลิกภาพต่าง ๆ เช่น การสอบปริญญานิพนธ์ ที่ต้องการวัดความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่ทา ตลอดจนแง่มุมต่าง ๆ การสอบปากเปล่าสามารถวัดได้ละเอียดลึกซึ้ง และคำถามก็สามารถเปลี่ยนแปลง หรือเพิ่มเติมได้ตามความต้องการ

- การสอบแบบให้เขียนความ (Paper-Pencil Test or Written Test) เป็นการสอบวัดที่ให้ผู้สอบเขียนเป็นตัวหนังสือตอบ ที่มีรูปแบบการตอบอยู่ 2 แบบ คือ

1. แบบไม่จำกัดคำตอบ (Free Response Type) ได้แก่ การสอบวัดที่ใช้ข้อสอบแบบอัตนัย หรือความเรียง (Essay Test)

2. แบบจำกัดคำถาม (Fixed Response Type) เป็นการสอบที่กำหนดขอบเขตของคำถามที่จะให้ตอบ หรือกำหนดคำตอบมาให้เลือกซึ่งมีรูปแบบของคำถาม คำตอบ 4 รูปแบบ คือ แบบเลือกทางใดทางหนึ่ง (Alternative) แบบจับคู่ (Matching) แบบเติมคำ (Completion) และแบบเลือกตอบ (Multiple Choice)

การวัดผลสัมฤทธิ์ด้านเนื้อหาโดยการเขียนตอบนั้นเป็นที่นิยมใช้กันในโรงเรียนซึ่งเครื่องมือ

ที่ใช้ในการสอบวัดเรียกว่า“ข้อสอบผลสัมฤทธิ์หรือแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์” (Achievement Test)

จากแนวคิดดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่าจุดมุ่งหมายของการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนั้นมีจุดมุ่งหมายเพื่อตรวจสอบความรู้ความสามารถของผู้เรียนทั้งด้านทฤษฎีและด้านการปฏิบัติว่าหลังจากเรียนรู้ในเรื่องนั้นๆ แล้ว ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในเรื่องที่เรียนมากน้อยเพียงใด

ความคิดสร้างสรรค์: ความท้าทายที่ดูเหมือนจะเป็นเรื่องยาก สำหรับผู้เรียนที่จะคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ขึ้นมา เพราะผู้เรียนต้องใช้ ทักษะการรู้คิดทั้งหมดของตนเองออกมาใช้งาน อย่างไรก็ตามความคิด สร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญที่ผู้เรียนจะต้องได้รับการพัฒนาเช่นกัน การจัดการเรียนรู้ที่จะพัฒนาผู้เรียนให้สอดคล้องกับโลกนวัตกรรม ในอนาคต จำเป็นต้องพัฒนาให้มีความคิดสร้างสรรค์ซึ่งเป็นรากฐาน ของทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรม

แนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

1. ออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมตามความสนใจของตนเอง และเป็นกิจกรรมที่ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์เช่น กิจกรรมการออกแบบหุ่นยนต์ กิจกรรมภาพวาด ศิลปะเป็นต้น ซึ่งผู้สอนควรวิเคราะห์ความสนใจที่หลากหลายของผู้เรียนแล้วนำมาออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ

2. เสริมแรงและให้กำลังใจผู้เรียนที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ในปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ และกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง ผ่านการจัดการเรียนรู้เป็นปกติประจำวัน ซึ่งเป็นแนวทางที่ได้ผลมากกว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แบบแยกส่วน ออกจากการจัดการเรียนรู้ตามปกติ

3. พัฒนาทักษะการคิดและทักษะอื่นๆ ที่เป็นพื้นฐานของ การคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์เป็นการคิดขั้นสูง ที่จะต้องใช้ทักษะการคิดด้านอื่นๆ มาประกอบด้วย เช่น การคิด วิเคราะห์ การคิดประเมินค่า การคิดอย่างมีวิจารณญาณ เป็นต้น นอกจากนี้ยังรวมถึงทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองอีกด้วย การที่ผู้สอน ได้พัฒนาทักษะอื่นๆ เหล่านี้ จะช่วยให้การคิดสร้างสรรค์มีพัฒนาการ ที่เร็วขึ้นมากกว่าการมุ่งพัฒนาการคิดสร้างสรรค์แต่เพียงอย่างเดียว 4. ขจัดข้อจำกัดต่างๆ ที่เป็นอุปสรรคต่อการคิดสร้างสรรค์ ของผู้เรียน เช่น การสร้างเงื่อนไขว่าจะต้องคิดแบบนั้นแบบนี้ เป็นต้น ด้วยการเปิดพื้นที่ให้กับผู้เรียน ได้ใช้ความสามารถของตนเองอย่างเต็มที่ ผู้สอนอำนวยความสะดวกและโค้ชให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จ ผู้เรียนเห็นคุณค่าของการใช้กระบวนการคิดสร้างสรรค์

3. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์สามารถบูรณาการ ไปกับกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ ดังนี้

1. การให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Hands-on activity) ซึ่งจะท าให้ผู้เรียนมีความสนใจและกระตือรือร้น เป็นการเรียนรู้แบบ Active learning ที่ผู้เรียนจะได้ใช้กระบวนการคิด อย่างหลากหลายรวมทั้งการคิดสร้างสรรค์

2. การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้อย่าง ยืดหยุ่นและสามารถปรับเปลี่ยนได้(Flexible and adaptable) เพื่อให้กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลายและตอบสนองความสนใจ ของผู้เรียนทุกคนได้อย่างทั่วถึง ซึ่งกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย จะเป็นพื้นที่การเรียนรู้(Learning space) ของผู้เรียนที่มีความเก่งหรือ พหุปัญญาที่แตกต่างกัน

3. การกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยน เรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญที่จะท ำให้ผู้เรียนแต่ละคน ได้เรียนรู้กระบวนการคิด สร้างสรรค์ของเพื่อนร่วมชั้นเรียนแล้วน มาเติมเต็มความคิดสร้างสรรค์ ของตนเอง

4. การใช้สีเพื่อกระตุ้นการคิดสร้างสรรค์โดยทั่วไปจะใช้มากกับ ผู้เรียนระดับปฐมวัยและประถมศึกษา อย่างไรก็ตามยังสามารถใช้กับ ผู้เรียนในระดับที่สูงขึ้นได้ด้วย เช่น การใช้สีเพื่อจ านแนกหรือจัดกลุ่ม ความรู้ เป็นต้น

5. การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนคิดและตัดสินใจด้วยตนเอง นับว่า เป็นการพัฒนาระบวนการคิดสร้างสรรค์ได้อีกวิธีหนึ่ง การออกค าลัง มากเกินไปของผู้สอนจะไปสกัดกั้นความคิดสร้างสรรค์ ของผู้เรียน

6. การให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายทางการเรียนรู้ประจำวัน ของตนเอง จะช่วยทำให้การเรียนรู้เหล่านั้นเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย ผู้เรียนเห็นคุณค่าของการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อบรรลุเป้าหมายของตนเอง

7. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นทีม ให้ผู้เรียนได้ ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน จะเป็นการส่งเสริมให้มีการแลกเปลี่ยน เรียนรู้และสร้างสรรค์นวัตกรรมร่วมกัน

8. การให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กับบุคคลที่หลากหลาย เพื่อให้เห็น ความคิดที่หลากหลายออกไป จากความคิดเดิมๆ ช่วยเสริมสร้าง ความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี

9. การใช้ค าดามกระตุ้นการคิดสร้างสรรค์ลักษณะ ค าดาม ที่ช่วยกระตุ้นการคิดสร้างสรรค์ จะเป็นค าดามปลายเปิด (Openended) ที่ผู้เรียนสามารถตอบได้อย่างหลากหลาย การใช้ค าดามที่ดี นอกจากจะช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์แล้วยังส่งเสริมการคิดขั้นสูง อื่นๆ ได้ด้วย

บทบาทผู้สอนในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

1. สร้างบรรยากาศแห่งความไว้วางใจ (Trust environment) ที่ผู้เรียนมีความไว้วางใจ เชื่อใจ ผู้สอนว่าเป็นกัลยาณมิตรของผู้เรียน มากกว่าผู้ออกค าดามสั่งและจับผิด

2. ทำความเข้าใจและแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับความคิด สร้างสรรค์ของผู้เรียน ฟังอย่าง ตั้งใจเพื่อให้เข้าใจว่าผู้เรียนมีจินตนาการ ว่าอย่างไร แล้วส่งเสริมให้ผู้เรียนทำความคิดนั้นให้เป็นจริง ตามศักยภาพของผู้เรียน

3. กระตุ้นผู้เรียนให้สื่อสารความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง ออกมา รวมถึงการใช้ค าดาม กระตุ้นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ นวัตกรรม การใช้ค าดามที่ดีจะช่วยกระตุ้นการคิด สร้างสรรค์ได้มาก ยิ่งขึ้น

4. ให้โอกาสผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่ โดยไม่มีข้อ กัดเกี่ยวกับความเป็นไปได้ของความคิดสร้างสรรค์นั้น เป็นอันดับแรก แล้วพัฒนาผู้เรียนให้สามารถทำความคิด สร้างสรรค์นั้น ให้เป็นจริงต่อไป

5. ให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยให้ความสำคัญกับการ ให้ข้อมูลย้อนกลับต่อกระบวนการคิด สร้างสรรค์ของผู้เรียนเป็นสำคัญ

สรุป การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนเป็นภารกิจสำคัญ ของผู้สอนในปัจจุบัน ทั้งนี้เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการเตรียมผู้เรียน ให้มีสมรรถนะตอบสนององลักษณะงานในอนาคต ซึ่ง การพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนสามารถพัฒนาได้โดยบูรณาการไปกับ กิจกรรมการเรียนรู้ประจำวัน ที่ผู้สอนได้ออกแบบการจัดการเรียนรู้ ตอบสนองความสนใจของผู้เรียนอย่างมี คุณภาพ

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

2.1 ความหมายของความพึงพอใจ

อุทัย พรรณสุตใจ (2545) ได้กล่าวถึง ความพึงพอใจว่า เป็นความรู้สึกรักชอบยินดี เต็มใจ หรือมีเจตคติที่ดีของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ความพอใจจะเกิดเมื่อได้รับตอบสนองความต้องการ ทั้ง ด้านวัตถุและด้านจิตใจ ความพึงพอใจเป็นเรื่องเกี่ยวกับอารมณ์ ความรู้สึก และทัศนคติของบุคคล อันเนื่องมาจากสิ่งเร้าและสิ่งจูงใจ โดยอาจเป็นไปได้ในเชิงประเมินค่าว่าความรู้สึกหรือทัศนคติ ต่อสิ่งเหล่านั้น เป็นไปในทางลบหรือบวก

ราชบัณฑิตสถาน (2546) ได้กล่าวถึง ความหมายของคำว่า ความพึงพอใจ ดังนี้ คำว่า “พึง” เป็นคำกริยาอื่น หมายความว่า ยอมตาม เช่น พึงใจ และคำว่า “พอใจ” หมายถึง สมชอบ ชอบใจ

กชกร เป้าสุวรรณ และคณะ (2550) ได้กล่าวถึง ความหมายของความพึงพอใจว่าสิ่งที่ควรจะเป็นไปตามความต้องการ ความพึงพอใจเป็นผลของการแสดงออกของทัศนคติของบุคคลอีก รูปแบบหนึ่ง ซึ่งเป็นความรู้สึกเอนเอียงของจิตใจที่มีประสบการณ์ที่มนุษย์เราได้รับอาจจะมากหรือน้อยก็ได้ และเป็นความรู้สึกที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งเป็นไปได้ทั้งทางบวกและทางลบ แต่ก็เมื่อได้สิ่งนั้น สามารถตอบสนองความต้องการ หรือทำให้บรรลุจุดมุ่งหมายได้ ก็จะเกิดความรู้สึกบวก เป็นความรู้สึกที่พึงพอใจ แต่ในทางตรงกันข้าม ถ้าสิ่งนั้นสร้างความรู้สึกผิดหวัง ก็จะทำให้เกิดความรู้สึกทางลบ เป็นความรู้สึกไม่พึงพอใจ

Applewhite (1965) ได้กล่าวถึง ความพึงพอใจ เป็นความรู้สึกส่วนตัวของบุคคลในการปฏิบัติงาน ซึ่งรวมไปถึงความพึงพอใจเป็นความรู้สึกส่วนตัวของบุคคลในการปฏิบัติงาน ซึ่งรวมไปถึงความพึงพอใจในภาพแวดล้อมทางกายภาพด้วย การมีความสุขที่ทำงานร่วมกับคนอื่นที่เข้ากันได้ มีทัศนคติที่ดีต่องานด้วย

Good (1973) ได้กล่าวถึง ความพึงพอใจ หมายถึงสภาพหรือระดับความพึงพอใจที่ เป็นผลมาจากความสนใจ และเจตคติของบุคคลที่มีต่องาน

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ

ความพึงพอใจเกิดขึ้นหรือไม่ขึ้นอยู่กับกระบวนการจัดการเรียนรู้ประกอบกับระดับความรู้สึกรู้สึกของนักเรียนดังนั้นในการวัด ความพึงพอใจในการเรียนรู้กระทำได้หลายวิธี ต่อไปนี้ (สารโรจน์ ไสยสมบัติ , 2534: 39)

1. การใช้แบบสอบถามซึ่งเป็นวิธีที่นิยมใช้มากอย่างแพร่หลายวิธีหนึ่ง
2. การสัมภาษณ์ซึ่งเป็นวิธีที่ต้องอาศัย เทคนิคและความชำนาญพิเศษของผู้สัมภาษณ์ที่จะจูงใจให้ผู้ตอบคำถามตามข้อเท็จจริง
3. การสังเกต เป็นการสังเกตพฤติกรรมทั้ง ก่อนการปฏิบัติกิจกรรม ขณะปฏิบัติกิจกรรม และหลังการปฏิบัติกิจกรรมจะเห็นได้ว่าการวัดความพึงพอใจในการเรียนรู้สามารถที่จะวัดได้หลาย

วิธี ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความ สะดวกความเหมาะสม ตลอดจนจุดมุ่งหมาย หรือเป้าหมายของการวัดด้วย จึงจะส่งผลให้การวัดนั้น มีประสิทธิภาพน่าเชื่อถือ

จากการศึกษา ผู้วิจัย สรุปได้ว่า ความพึงพอใจในการเรียนและผลการเรียนจะมี ความสัมพันธ์กันในทางบวก ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ กิจกรรมที่ผู้เรียน ได้ปฏิบัติ นั้น ทำให้ผู้เรียน ได้รับการ ตอบสนองความต้องการทางด้านร่างกายและจิตใจ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้เกิดความสมบูรณ์ ของชีวิตมากขึ้นเพียงใด นั่นคือสิ่ง ที่ครูผู้สอนจะคำนึงถึงองค์ประกอบต่างๆในการเสริมสร้าง ความพึงพอใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน

2.3 ความสำคัญของความพึงพอใจ

จากการศึกษาพบว่า มีผู้กล่าวถึงความสำคัญของความพึงพอใจไว้ ดังต่อไปนี้
ปกาวดี ดุลยจินดา (2540, หน้า 530-531) ได้กล่าวถึงความสำคัญของความ พึงพอใจในการ ปฏิบัติงานไว้ดังนี้

1. ความพึงพอใจในการปฏิบัติงานช่วยเสริมสร้างคุณภาพชีวิต กล่าวคือ การทำงาน เป็นสิ่ง ที่ทำลายความสามารถของบุคคล และในขณะที่เดียวกันชีวิตในการทำงานต้องเป็นชีวิตที่มีคุณภาพ ด้วย ดังนั้นความพึงพอใจในการปฏิบัติงานจึงช่วยเสริมสร้างคุณภาพชีวิต

2. ความพึงพอใจในการปฏิบัติงานช่วยป้องกันการห่างเหินจากงาน กล่าวคือ ในการทำงาน ความขัดแย้งระหว่างบุคคลเกิดขึ้นได้เสมอ เป็นความสุขของบุคคลที่เกิดจากการปฏิบัติงาน และ ได้รับผลตอบแทนคือ ผลที่เป็นความพึงพอใจที่ทำให้บุคคลเกิดความรู้สึกกระตือรือร้นมีความ มุ่งมั่นที่จะทำงาน

สาโรช ไสยสมบัติ (2543, หน้า 15) ความพอใจ เป็นปัจจัยที่สำคัญประการหนึ่งที่จะช่วยให้ ประสบความสำเร็จ โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าเป็นงานที่เกี่ยวกับการให้บริการ นอกจากผู้บริหาร จะ ดำเนินการให้ผู้มาใช้บริการเกิดความพึงพอใจด้วย เพราะความเจริญก้าวหน้าของงานบริการ มี ปัจจัยสำคัญประการแรก ที่เป็นตัวบ่งชี้คือ จำนวนผู้มาใช้บริการ ดังนั้น ผู้บริการที่ชาญฉลาดจึง ควรอย่างยิ่งที่จะศึกษาให้ลึกซึ้งถึงปัจจัยและองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เกิดความพึงพอใจทั้งผู้ปฏิบัติงาน และผู้มาใช้บริการ เพื่อให้แนวทางในการบริหารองค์กรให้มีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์อย่าง สูงสุด

ศรัทธาวุฒิ วุฒิพงศ์ (2542, หน้า 12) ความพึงพอใจเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้งาน ด้านบริการ ประสบความสำเร็จ โดยผู้บริหารควรจะต้องให้ความสำคัญในเรื่องความพึงพอใจ แก่พนักงานใน องค์กรเพื่อที่จะสร้างความพึงพอใจแก่ผู้มาใช้บริการ และเป็นแนวทางในการบริหารองค์กรได้อย่าง มีประสิทธิภาพ เกิดประโยชน์สูงสุด

อเนก สุวรรณบัณฑิต และภาสกร อุดลพัฒน์กิจ (2548, หน้า 172) ความพึงพอใจ จึงเป็น ประเด็นที่มีความสำคัญต่อบุคคลหลายฝ่าย ได้แก่

1. ความสำคัญของความพึงพอใจต่อผู้ให้บริการ เป็นสิ่งที่ผู้ให้บริการจะต้องคำนึงถึงในการจัดให้เกิดการบริการแก่ผู้มารับบริการ โดยต้องยึดถือสิ่งต่อไปนี้

(1) ความพึงพอใจของผู้รับบริการเป็นตัวกำหนดคุณลักษณะของการบริการรูปแบบบริการที่ดี จะต้องสามารถตอบสนองความต้องการและความคาดหวังของผู้รับบริการได้ โดยผู้ให้บริการจะต้องทำการสำรวจหรือศึกษาความต้องการของกลุ่มผู้รับบริการเป้าหมายเสียก่อน จากนั้นจึงจะสามารถกำหนดรูปแบบการบริการที่เหมาะสมเพื่อให้เกิดการบริการที่ประทับใจ

(2) ความพึงพอใจของผู้รับบริการเป็นตัวแปรสำคัญในการประเมินคุณภาพของ การบริการเนื่องจากเป็นเกณฑ์ที่ชัดเจนและส่งผลกระทบต่อการใช้บริการซ้ำของผู้รับบริการ

(3) ความสำคัญของความพึงพอใจของผู้ปฏิบัติงานเป็นตัวชี้คุณภาพและความสำเร็จของงานบริการเนื่องจากการบริการจะดีเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับผู้ให้บริการซึ่งการปฏิบัติงานบริการจะมีคุณภาพนั้นผู้ให้บริการจะต้องมีความพึงพอใจในงานของตน จึงจะทุ่มเทในการทำงานและเป็นสิ่งทีนำไปสู่ความพึงพอใจของผู้รับบริการ และสุดท้ายจะส่งผลกระทบต่อความสามารถในการแข่งขันของธุรกิจบริการของกิจการบริการด้วย

2. ความสำคัญของความพึงพอใจต่อผู้รับบริการ เป็นสิ่งที่ผู้รับบริการจะได้จากการ มารับบริการนั้น โดยผู้รับบริการมุ่งหวังความรวดเร็ว ความสะดวกสบายและคุณภาพการบริการที่ดี ดังนั้น ความพึงพอใจจึงเป็นตัวผลักดันคุณภาพของการบริการของผู้ให้บริการนั่นเอง

(1) ความพึงพอใจของผู้รับบริการเป็นตัวผลักดันคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นของ ผู้รับบริการเอง ผู้รับบริการมุ่งหวังการ ได้รับบริการที่ดีเพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิตของตนเองจากการ ได้รับบริการต่าง ๆ เช่น การท่องเที่ยว รับประทานอาหาร พักค้างแรม เป็นต้น ความพึงพอใจที่ได้ จากการไปรับบริการนี้เป็นสิ่งสำคัญที่ผู้ประกอบการบริการจะต้องตระหนักถึงและจัดให้มี ทำให้เกิดการแข่งขัน นำเสนอสิ่งที่ดีกว่าแก่ผู้รับบริการ ผลสุดท้ายก็คือผู้รับบริการจะได้รับบริการ ที่ดีมีคุณภาพมากขึ้นไปเรื่อย ๆ นั่นเอง

(2) ความพึงพอใจของผู้ปฏิบัติงานบริการช่วยพัฒนาคุณภาพของงานบริการและอาชีพบริการ เนื่องจากผู้ให้บริการที่มีความพึงพอใจในการทำงานจะทำงานด้วยความเต็มใจ ทุ่มเทสร้างสรรค์และส่งเสริมมาตรฐานในการให้บริการแก่ผู้รับบริการ ส่งผลให้คุณภาพในการบริการสูงขึ้นและงานบริการกลายเป็นงานที่แพร่หลายมากขึ้น

ดังนั้นสรุปได้ว่า ความพึงพอใจมีความสำคัญต่อบุคคล ต่องานและหน่วยงาน คือ ประการหนึ่งความสำคัญต่อบุคคล ได้แก่ ทำให้เป็นสุข เกิดแรงจูงใจและกำลังใจ มีความเชื่อมั่น ในตนเอง และผู้อื่น รวมถึงให้บุคคลแสดงศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่ ประการที่สอง ความสำคัญต่องาน ได้แก่ ทำให้งานบังเกิดความสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้เกิดความร่วมมือร่วมใจในการปฏิบัติงาน ทำให้ระบบงานดำเนินไปด้วยความราบรื่นเรียบร้อยและประการที่สาม

ความสำคัญต่อหน่วยงาน ได้แก่ ทำให้หน่วยงานมีบรรยากาศที่ดี ทำให้หน่วยงานมีภาพลักษณ์ที่ดี และทำให้หน่วยงานมีความรักความสามัคคีและเป็นพลังที่ผลักดันให้หน่วยงานเจริญก้าวหน้า

2.4 องค์ประกอบของความพึงพอใจ

สุนันทา เลานันทน์ (2544, หน้า 8-9) มีความเห็นว่า องค์ประกอบที่มีส่วนในการจูงใจบุคคลให้มีความพึงพอใจในการปฏิบัติงาน ได้แก่

1. การจัดงานที่ทำทลายความสามารถให้ทำแต่ต้องคำนึงถึงอยู่เสมอว่างานที่มีลักษณะ ทำทลายต่อบุคคลหนึ่งอาจจะไม่เป็นสิ่งทำทลายความสามารถของอีกบุคคลหนึ่งได้

2. การเปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมในการวางแผน หากบุคคลถูกขอร้องให้ช่วยในการวางแผน และกำหนดภาวะแวดล้อมในการปฏิบัติงาน ก็จะเป็นแรงจูงใจในการทำงานทางหนึ่ง

3. การให้การยกย่องและสถานภาพ บุคคลทุกคนไม่ว่าอยู่ในฐานะใด ต้องการได้รับการยกย่องจากกลุ่ม และจากผู้บังคับบัญชาเหมือนกันทุกคน แต่การยกย่องชมเชยต้องทำด้วยความจริงใจ และผลของการปฏิบัติงานจะต้องสูงกว่าเกณฑ์เฉลี่ย

4. การให้ความรับผิดชอบมากขึ้น และการให้อำนาจเพิ่มขึ้น การได้เลื่อนขั้นเลื่อนตำแหน่ง การให้อำนาจและการมอบหมายความรับผิดชอบ เป็นเครื่องมือในการจูงใจคนปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. การให้ความมั่นคงและความปลอดภัย ความกลัวในสิ่งต่าง ๆ เช่น การไม่ให้งาน ทำการสูญเสียตำแหน่งเป็นสิ่งที่แฝงอยู่ภายใต้จิตใจของคน ความต้องการในเรื่องความมั่นคงปลอดภัย จึงสำคัญ แต่ต้องคำนึงด้วยว่าความมั่นคงปลอดภัยมากน้อยเท่าใด จึงเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน

6. การให้ความเป็นอิสระในการทำงาน ทุกคนปรารถนาจะมีอิสระในการทำงาน ด้วยตัวเขาเอง โดยเฉพาะกลุ่มที่มีความเชื่อมั่นในตัวเองสูง การบอกทุกอย่างว่าควรทำอย่างไรจะเป็นการทำให้แรงจูงใจต่ำลงได้

7. การเปิดโอกาสให้เจริญก้าวหน้าทางด้านส่วนตัว ความปรารถนาที่จะก้าวหน้า ในทางด้านอาชีพเป็นเป้าหมายของทุกคนในองค์กร การได้มีโอกาสเข้าร่วมฝึกอบรม การศึกษาดูงาน การหมุนเวียนงานและการสร้างประสบการณ์จากการใช้เครื่องมือต่าง ๆ ล้วนเป็นแรงจูงใจในการปฏิบัติงาน

8. การให้เงินรางวัลที่เกี่ยวกับเงิน การวิจัยในปัจจุบันยังสรุปได้ไม่ชัดเจนเกี่ยวกับความสำคัญของเงินที่มีแรงจูงใจ เพียงแต่ชี้แนะว่าเงินเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความพอใจมากกว่าที่จะเป็นแรงจูงใจ แต่คนส่วนมากก็ยังคงคุณค่าเงินไว้สูง

9. การให้โอกาสแข่งขัน การแข่งขันเป็นแรงจูงใจสำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งระดับผู้บริหาร ซึ่งต้องการความเป็นเลิศในการปฏิบัติงานทำให้แรงกระตุ้นที่จะแสวงหาแนวคิดใหม่ ๆ มาใช้ในการปฏิบัติงานที่มีประสิทธิภาพ

จิตตินันท์ เตชะคุปต์ (2540, หน้า 24) ความพึงพอใจในการบริการที่เกิดขึ้น ในกระบวนการบริการระหว่างผู้ให้บริการกับผู้รับบริการ เป็นผลของการรับรู้และประเมินคุณภาพ ของการบริการ ในสิ่งที่ผู้รับบริการคาดหวังว่าจะได้รับและสิ่งที่ผู้รับบริการได้รับจริงจากการบริการ ในแต่ละ สถานการณ์การบริการหนึ่ง ความพึงพอใจในการบริการจะประกอบด้วยองค์ประกอบ 2 องค์ประกอบคือ

1. องค์ประกอบด้านการรับรู้คุณภาพของผลิตภัณฑ์บริการ ผู้รับบริการจะรับรู้ว่าคุณลักษณะ บริการที่ได้รับมีลักษณะตามสัญญาของกิจการบริการแต่ละประเภทตามที่ควรจะเป็น มากน้อย เพียงใด เช่น ลูกค้ำที่เข้าไปในภัตตาคารจะได้รับอาหารตามสั่ง หรือลูกค้ำธนาคารจะได้รับการ ช่วยเหลือด้านสินเชื่อ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้เป็นผลิตภัณฑ์บริการควรจะได้รับตามลักษณะของ การบริการแต่ละประเภท ซึ่งจะสร้างความพึงพอใจให้กับผู้รับบริการในสิ่งที่ผู้รับบริการต้องการ

2. องค์ประกอบด้านการรับรู้คุณภาพของการนำเสนอบริการ ผู้รับบริการจะรับรู้ว่าวิธีการ นำเสนอบริการในกระบวนการการบริหารงานของผู้ให้บริการมีความเหมาะสมมากน้อยเพียงใดไม่ ว่าจะเป็นความสะดวกในการเข้าถึงบริการ พฤติกรรมการแสดงออกของผู้ให้บริการตามบทบาท หน้าที่ และปฏิภิกิริยาการตอบสนองการบริการของผู้ให้บริการต่อผู้รับบริการในด้านความ รับผิดชอบต่องาน การใช้ภาษาสื่อความหมายและการปฏิบัติตนในการให้บริการ เช่น พนักงาน โรงแรม ต้องรับแขกด้วยอัธยาศัยไมตรีอันดีและช่วยเหลือแขกเรื่องสัมภาระ พนักงานธนาคารช่วย ชี้แจงระเบียบข้อบังคับการยื่นขอสินเชื่อด้วยความเอาใจใส่ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้เกี่ยวข้องกับการสร้าง ความพึงพอใจให้กับผู้บริการด้วยโมติจิดของการบริการที่แท้จริง

จากคำกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า องค์ประกอบของความพึงพอใจ ต่อผู้ให้บริการ ผู้รับบริการ และสุดท้ายบริการหรือผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพที่ผู้รับบริการได้รับ

2.5 ทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

ฮิลการ์ด และคนอื่นๆ (Hillgard, et al, 1971, pp. 304-305) กล่าวว่าสิ่งจูงใจ (incentive) ที่ ทำให้เกิดความพึงพอใจเป็นสิ่งจูงใจทางบวก (positive incentive) ซึ่งได้แก่ กิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งเป็น สภาพแวดล้อมทางวัตถุที่จะสร้างความพึงพอใจตามเงื่อนไขของความต้องการ เช่น อาหาร เป็น สิ่งจูงใจที่สร้างความพึงพอใจต่อแรงขับ (drives) เกี่ยวกับความหิวน้ำเป็นสิ่งจูงใจทางบวก ก็ไม่ได้ สร้างความพอใจต่อความต้องการทางกายภาพ แต่อาจเกิดจากสาเหตุเฉพาะตัว ของบุคคล เช่น รส อาหารอาจเป็นความพึงพอใจของแต่ละบุคคล แม้ว่าจะไม่ได้ให้คุณค่าทางอาหาร

เชลเลย์ (Shelley, 1975, pp. 252-268) ได้ศึกษาแนวความคิดเกี่ยวกับความ พึงพอใจ สรุปได้ ว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกสองแบบของมนุษย์คือความรู้สึกทางบวกและความรู้สึกทางลบ ความรู้สึกทางบวกเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นแล้วจะทำให้เกิดความสุข ความรู้สึกนี้เป็นความรู้สึกที่ แตกต่างจากความรู้สึกทางบวกอื่น ๆ กล่าวคือเป็นความรู้สึกที่มีระบบย้อนกลับ ความสุขสามารถ

ทำให้เกิดความสุขหรือความรู้สึกทางบวกเพิ่มขึ้นได้อีก ดังนั้นจะเห็นได้ว่า ความสุขเป็นความรู้สึกที่ สลับซับซ้อนและสุขนี้จะสัมผัสต่อบุคคลมากกว่าความรู้สึกทางบวกอื่น ๆ

คอตเลอร์ (Kotler, 2000, pp.36) ได้กล่าวไว้ว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกยินดีหรือ ผิดหวังของบุคคลจากการเปรียบเทียบความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่ได้รับ (perceived) กับความ คาดหวัง (expectations) ของเขาถ้าสิ่งที่ได้รับไม่เพียงพอหรือต่ำกว่าความคาดหวังลูกค้ายก็ ไม่พอใจ (dissatisfied) ถ้าสิ่งที่ได้รับเป็นไปตามคาดหวังลูกค้ายก็เกิดความสุขพอใจ (satisfied)

ชรีณี เดชจินดา (2535:14) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกหรือ ทัศนคติของ บุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ความรู้สึกพอใจจะเกิดขึ้นเมื่อ ความต้องการ ของบุคคลได้รับการตอบสนอง หรือบรรลุจุดมุ่งหมายในระดับหนึ่ง ความรู้สึกดังกล่าว จะลดลง หรือไม่เกิดขึ้นหากความต้องการหรือจุดมุ่งหมายนั้น ไม่ได้รับการตอบสนอง โดยอาจแบ่งประเภท ความพอใจกรณีนี้ได้ 3 ประเภท คือ

1. ความพอใจด้านจิตวิทยา (Psychological Hedonism) เป็นทัศนคติของ ความพึงพอใจว่า มนุษย์โดยธรรมชาติจะมีความสุขแสวงหาความสุขหรือหลีกเลี่ยงจากความทุกข์ใด ๆ

2. ความพอใจเกี่ยวกับตนเอง (Egoistic Hedonism) เป็นทัศนคติของความสุขว่ามนุษย์ จะพยายามแสวงหาความสุขส่วนตัว แต่ไม่จำเป็นว่าการแสวงหาความสุขต้องเป็นธรรมชาติ ของ มนุษย์เสมอไป

3. ความพอใจเกี่ยวกับจริยธรรม (Ethical Hedonism) ทัศนคตินี้ถือว่ามนุษย์แสวงหา ความสุขเพื่อผลประโยชน์ของมวลมนุษย์หรือสังคมที่ตนเป็นสมาชิกอยู่และเป็นผู้ได้รับ ผลประโยชน์ ผู้หนึ่งด้วย

Kotler and Armstrong (2002) รายงานว่า พฤติกรรมของมนุษย์เกิดขึ้นต้องมีสิ่งจูงใจ (motive) หรือแรงขับเคลื่อน (drive) เป็นความต้องการที่กดดันจนมากพอที่จะจูงใจให้บุคคลเกิด พฤติกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเองซึ่งความต้องการของแต่ละคนไม่เหมือนกัน ความต้องการบางอย่างเป็นความต้องการทางชีววิทยา (biological) เกิดขึ้นจากสภาวะตึงเครียดเกิด จากความต้องการการยอมรับ (recognition) การยกย่อง (esteem) หรือการเป็นเจ้าของทรัพย์สิน (belonging) ความต้องการส่วนใหญ่อาจไม่มากพอที่จะจูงใจให้บุคคลกระทำในช่วงเวลานั้น ความ ต้องการกลายเป็นสิ่งจูงใจ เมื่อได้รับการกระตุ้นอย่างเพียงพอจนเกิดความตึงเครียด โดยทฤษฎี ที่ ได้รับความนิยมนมากที่สุด มี 2 ทฤษฎี

1. ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์ (Maslow's theory motivation)

อับราฮัม มาสโลว์ (A.H.Maslow) ค้นหาวีธีที่จะอธิบายว่าทำไมคนจึงถูกผลักดัน โดยความ ต้องการบางอย่าง ณ เวลานั้น ทำไมคนหนึ่งจึงทุ่มเทเวลาและพลังงานอย่างมากเพื่อให้ได้มาซึ่ง ความปลอดภัยของตนเองแต่อีกคนหนึ่งกลับทำสิ่งเหล่านั้น เพื่อให้ได้รับการยกย่องนับถือจากผู้อื่น

คำตอบของมาสโลว์ คือ ความต้องการของมนุษย์จะถูกเรียงตามลำดับจากสิ่งที่กดดันมากที่สุดไปถึงน้อยที่สุด

ทฤษฎีของมาสโลว์ได้จัดลำดับความต้องการตามความสำคัญ คือ

(1) ความต้องการทางด้านร่างกาย (physiological needs) เป็นความต้องการพื้นฐาน คือ อาหาร ที่พัก อากาศ ยารักษาโรค

(2) ความต้องการความปลอดภัย (safety needs) เป็นความต้องการที่เหนือกว่าความต้องการเพื่อความอยู่รอด เป็นความต้องการในด้านความปลอดภัยจากอันตราย

(3) ความต้องการความรักและความเป็นเจ้าของ (Belongingness and love needs) เป็นการต้องการความรักจากผู้อื่น การยอมรับจากเพื่อน ความต้องการความเป็นเจ้าของ ในสิ่งของและบุคคล

(4) ความต้องการการยกย่อง (esteem needs) เป็นความต้องการการยกย่องส่วนตัว ความนับถือและสถานะทางสังคม

(5) ความต้องการความสำเร็จแห่งตน (self-actualization needs) เป็นความต้องการสูงสุดของแต่ละบุคคล ความต้องการทำทุกสิ่งทุกอย่างได้สำเร็จ

2. ทฤษฎีแรงจูงใจของ فروยด์

ซิกมันด์ فروยด์ (S. M. Freud) ตั้งสมมุติฐานว่าบุคคลมักไม่รู้ตัวมากนักว่าพลังทางจิตวิทยา มีส่วนช่วยสร้างให้เกิดพฤติกรรม فروยด์พบว่าบุคคลเพิ่มและควบคุมสิ่งเร้า หลายอย่าง สิ่งเร้าเหล่านี้อยู่นอกเหนือการควบคุมอย่างสิ้นเชิง บุคคลจึงมีความฝัน พุดคำที่ไม่ตั้งใจพูด มีอารมณ์อยู่เหนือเหตุผลและมีพฤติกรรมหลอกหลอนหรือเกิดอาการวิตกกังวลอย่างมาก

3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นางสาวขวัญสกุล อุปพันธ์ (2564) การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการคิด แก้ปัญหาอนาคตตามแนวคิดของทอรัเรนซ์ รายวิชาบูรณาการความรู้ โรงเรียนมหิดลวิทยานุสรณ์ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อศึกษาผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการ จัดรูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการคิดแก้ปัญหาอนาคตตามแนวคิดของทอรัเรนซ์ รายวิชาบูรณาการความรู้ โรงเรียนมหิดลวิทยานุสรณ์ 2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนรูปแบบการ เรียนการสอนกระบวนการคิดแก้ปัญหาอนาคตตามแนวคิดของทอรัเรนซ์ รายวิชาบูรณาการความรู้ โรงเรียนมหิดลวิทยานุสรณ์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปี การศึกษา 2564 โรงเรียนมหิดลวิทยานุสรณ์ที่ลงทะเบียนวิชาเพิ่มเติม รายวิชาบูรณาการความรู้ทั้งหมด จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้วิจัยประกอบด้วย แบบสอบถามก่อนเรียน แบบสังเกตพฤติกรรมสำหรับ ครูผู้สอน แบบประเมิน

ความคิดสร้างสรรค์จากผลงาน (กลุ่ม) แบบสำรวจตนเอง แบบบันทึกความคิดเห็น ของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน มีการวิเคราะห์ข้อมูล โดยวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากแบบบันทึกความเห็นในการจัดการเรียนการสอน ผลการวิจัยพบว่า 1. การเรียนการสอนกระบวนการคิดแก้ปัญหาอนาคตตามแนวคิดของทอร์แรนซ์สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้โดยการวัดใน 3 ด้าน ได้แก่ 1) เสนอแนวทางการแก้ปัญหาที่ไม่เคยมี ใครทำมาก่อน (Original) 2) เสนอแนวทางการแก้ปัญหาที่มีประโยชน์ (Valued) 3) เสนอแนวทางการ แก้ปัญหามีความเป็นไปได้ในการปฏิบัติจริง (Implemented) โดยผลจากการประเมินกลุ่มโดยอาจารย์ ผู้สอนกับการประเมินตนเองของนักเรียนมีความสอดคล้องกัน โดยอยู่ในระดับดีและดีมากและ "วิชาบูรณาการ" ทำให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นในระดับมากที่สุด (\bar{X} = 4.86) 2. ความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการคิดแก้ปัญหาอนาคตตามแนวคิดของทอร์แรนซ์ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจระดับมากที่สุด (\bar{X} = 4.85, S.D. = 0.36)

อนุวัฒน์ เอี่ยมแสน นกตล วรชนาคม และ สมคิด แสนเสนาะ(2561)การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.สำรวจระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาในเขตบางกะปิที่เรียนด้วยคอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จากครูผู้สอนในโรงเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษา เขตบางกะปิ และ 2.ศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในเขตบางกะปิที่เรียนด้วยคอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ด้วย การสังเคราะห์รูปแบบการเรียนแบบแก้ปัญหาเป็นหลักร่วมกับระบบ Scaffolding บนสภาพแวดล้อมการเรียน เสมือนจริง กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ 1) ครูผู้สอนในโรงเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา เขตบางกะปิ จำนวน 200 คน และ 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ รวมจำนวน 15 ท่าน ผลการวิจัย พบว่า องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาใน เขตบางกะปิ ประกอบด้วย วิธีการเรียนการสอน บทบาทผู้เรียน บทบาทผู้สอน สภาพแวดล้อมและทรัพยากร การเรียนรู้ และแรงจูงใจ และกระบวนการในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาในเขตบางกะปิ ได้แก่ 1) ขั้นค้นหาความจริง 2) ขั้นทำความเข้าใจในปัญหา 3) ขั้นตั้งสมมติฐาน 4) ขั้นค้นหาคำตอบ และ 5) ขั้นตอบรับผล

สิรินทร์ ลัดดากลม บุญเชิดชู(2559)การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) ผลของการจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบกำกับตนเองใน การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ 2) ระดับทักษะการปฏิบัติงานที่สะท้อน ความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ 3) พฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาสาขาวิชา การศึกษาศาสตร์ ที่ได้รับการจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง และ 4) ระดับความพึงพอใจต่อ

กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบกำกับตนเองในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา สาขาวิชาการศึกษา ปฐมวัย กลุ่มเป้าหมายในการศึกษา คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชา การศึกษาปฐมวัยชั้นปีที่ 4 ที่ ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา 470 404 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ของเด็กปฐมวัยตามหลักสูตรหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย พ.ศ.2547 ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2557 จำนวน 24 คน ขั้นตอนการวิจัยประกอบด้วย 1) ศึกษาแนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการกำกับ ตนเอง การกำกับตนเองในการเรียน ความคิดสร้างสรรค์และการวัด ความคิดสร้างสรรค์งานวิจัยที่ เกี่ยวข้อง 2) วัดความคิดสร้างสรรค์ก่อนการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบกำกับ ตนเอง 3) การจัด กระบวนการเรียนรู้แบบกำกับตนเองเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ 4) วัดความคิดสร้างสรรค์หลัง การจัดกระบวนการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง 5) ประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา เครื่องมือที่ใช้ ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา 470 404 การพัฒนาความคิด สร้างสรรค์ ของเด็กปฐมวัยโดยกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง 2) แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ด้วย แบบทดสอบมาตรฐาน (TCT-DP) ของ Jellen and Urban 3) แบบประเมินทักษะการปฏิบัติงานที่ สะท้อน ความคิดสร้างสรรค์เป็นแบบประเมินแบบประมาณค่า 5 ระดับ 4) แบบสำรวจความพึง พอใจที่มีการต่อเรียนรู้ เป็นแบบประเมินแบบประมาณค่า 5 ระดับ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย t-test ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและฐานนิยม

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมด้านคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาโครงการ ของ นักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ขอบเขตด้านประชากร

ประชากร

ประชากร คือ นักเรียน นักศึกษาในวิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา จำนวน 2824 คน (ข้อมูลจากสำนักทะเบียนและวัดผล ณ วันที่ 10 มิถุนายน พ.ศ. 2564)

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียน นักศึกษาในวิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา จำนวน 208 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม โดยใช้สูตรคำนวณของทาโร ยามาเน่

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมด้านทักษะความคิดสร้างสรรค์และแบบสอบถามความพึงพอใจเป็นเครื่องมือในการวิจัย

ขั้นตอนการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรม

1. ขั้นเตรียม

1.1 ศึกษาหลักสูตร จุดมุ่งหมายของหลักสูตร จุดประสงค์สาระการเรียนรู้และขอบข่าย เนื้อหาหลักสูตรการเรียนรู้และมาตรฐานการเรียนรู้ ตามหลักสูตรการศึกษาอาชีวศึกษา

1.2 ศึกษารายละเอียด หลักการและแนวคิด รูปแบบการจัดการเรียนรู้

1.3 ศึกษารายละเอียดเนื้อหาคำอธิบายรายวิชาโครงการ

1.4 วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม มโนคติ เนื้อหาวิชา และกิจกรรมการ

เรียนการสอน

2. ชั้นสร้าง

2.1 สร้างแบบสังเกตพฤติกรรมด้านทักษะความคิดสร้างสรรค์รายวิชา โครงการ

2.2 ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพด้านความถูกต้อง โดยอาจารย์กัณฑชาติ เมธาโชติมณีกุล (หัวหน้าศูนย์วิจัย) อาจารย์รุ่งทิพย์ เกิดมีเงิน (อนุกรรมการวิจัย) และอาจารย์กิตติกานต์ ธนบดีอำพน (อนุกรรมการวิจัย) จากนั้นแก้ไขตามคำแนะนำก่อนนำไปปรับใช้จริงหากมีข้อผิดพลาด ทางผู้วิจัยก็จะปรับปรุงก่อนนำไปใช้ในการทดลอง โดยค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่าเท่ากับ 1.00

ขั้นตอนการสร้างแบบสังเกตทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมด้านความคิดสร้างสรรค์

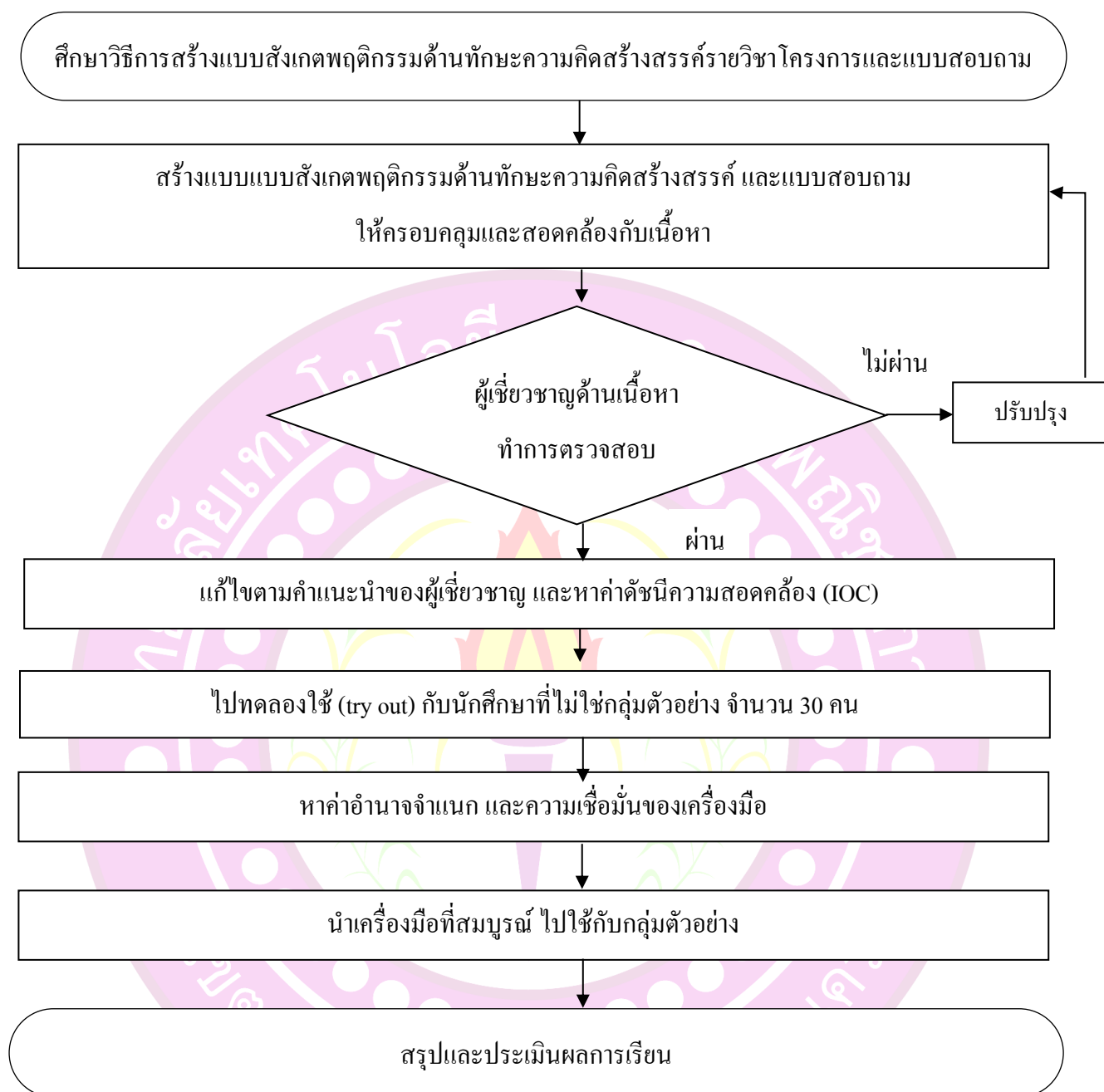
1. ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการวัดผลประเมินผล
2. ศึกษาจุดประสงค์ และเนื้อหาหลักสูตรและมาตรฐานการเรียนรู้
3. สร้างแบบสังเกตพฤติกรรมด้านทักษะความคิดสร้างสรรค์
4. ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพด้านความถูกต้อง โดยอาจารย์กัณฑชาติ เมธาโชติมณีกุล (อาจารย์ประจำสาขาวิชาการตลาด) อาจารย์อุดมพร เปตานิษฐ์ (อาจารย์ประจำสาขาวิชาการตลาด) และ อาจารย์ภัสณีฐ ภาศิณาย (อาจารย์ประจำสาขาวิชาการตลาด) จากนั้นแก้ไขตามคำแนะนำก่อนนำไปปรับใช้จริงหากมีข้อผิดพลาด ทางผู้วิจัยก็จะปรับปรุงก่อนนำไปใช้ในการทดลอง โดยค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่าเท่ากับ 0.79
5. นำแบบสังเกตพฤติกรรมด้านทักษะความคิดสร้างสรรค์ ไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจริง

ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบสอบถาม ตามขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจเพื่อใช้เป็นกรอบความคิดของงานวิจัย
2. นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารแนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจต่อการใช้ชุดฝึกทักษะมากำหนดนิยามศัพท์เฉพาะ
3. สร้างแบบสอบถามโดยมีเนื้อหาให้ครอบคลุมกับนิยามศัพท์เฉพาะ
4. ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยขั้นต้น โดยผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม เพื่อวิพากษ์ข้อคำถามและพิจารณาความสอดคล้องของแบบสอบถามกับนิยามเชิงปฏิบัติการ
5. นำแบบสอบถามความพึงพอใจไปทดลองใช้ (Try Out) กับของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา เพื่อนำแบบสอบถามมาพิจารณาความถูกต้องและความสมบูรณ์
6. ปรับปรุงแบบสอบถาม และนำแบบสอบถามที่เสร็จสมบูรณ์ไปเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

1. ทดสอบทักษะก่อนการเรียน
2. จัดกิจกรรมการเรียนการเรียนรู้และนวัตกรรมด้านคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาโครงการ
3. ให้นักศึกษาจัดทำโครงการ
4. ทดสอบทักษะหลังการเรียน

5. ดำเนินการเก็บข้อมูลการสังเกตทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์และแบบสอบถาม ในรายวิชาโครงการ
6. นำข้อมูลที่ได้มาตรวจทานความสมบูรณ์ของข้อมูล แล้ววิเคราะห์ข้อมูลเป็นลำดับต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ผลทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมด้านความคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาโครงการ โดยการหาค่าสถิติพื้นฐาน คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. วิเคราะห์ผลการศึกษาความพึงพอใจ โดยการหาค่าสถิติพื้นฐาน คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ค่า \bar{x} ที่ได้จากการประเมินจะมีค่าอยู่ระหว่าง 1.00 ถึง 5.00 ซึ่งมีความหมายต่างๆ ดังนี้

ค่าอยู่ระหว่าง	4.50 ถึง 5.00	หมายถึงพึงพอใจมากที่สุด
ค่าอยู่ระหว่าง	3.50 ถึง 4.49	หมายถึงพึงพอใจมาก
ค่าอยู่ระหว่าง	2.50 ถึง 3.49	หมายถึงพึงพอใจปานกลาง
ค่าอยู่ระหว่าง	1.50 ถึง 2.49	หมายถึงพึงพอใจน้อย
ค่าอยู่ระหว่าง	1.00 ถึง 1.49	หมายถึงพึงพอใจน้อยที่สุด

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัย เรื่องทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมด้านคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาโครงการ ของ นักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา ผู้วิจัยได้ใช้แบบสังเกตพฤติกรรมและ แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งได้แจกแบบสอบถามให้แก่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 170 คน และในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ ดังนี้

\bar{X} แทน ค่าเฉลี่ย
SD แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

จุดประสงค์การวิจัย

1. การจัดการเรียนรู้อะไรและนวัตกรรมด้านคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาโครงการ ของ นักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา ซึ่งมีขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอน ตามลำดับดังต่อไปนี้
2. เพื่อศึกษาทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมด้านคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาโครงการ ของ นักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่ดีต่อการจัดการเรียนรู้และนวัตกรรมด้านคิดสร้างสรรค์ใน รายวิชาโครงการ ของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การจัดการเรียนรู้อะไรและนวัตกรรมด้านคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาโครงการ ของ นักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา ซึ่งมีขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอน ตามลำดับดังต่อไปนี้

สอนได้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ และสอนได้ทันตามเวลาที่กำหนดในแผนการจัดการเรียนการสอน กิจกรรมการเรียนการสอนที่กำหนดไว้เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียนและ เหมาะสมกับเนื้อหาสาระ การจัดการเรียนการสอนนี้ ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ ตรงตามสาระการเรียนรู้ ทำให้เกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์และมีทักษะ กระบวนการตามที่ จุดประสงค์กำหนด สื่อการเรียนการสอนที่กำหนดในแผนการจัดการเรียนรู้ได้ใช้สื่อหลายอย่าง เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโสตทัศน์ กับวัยผู้เรียน สอดคล้องกับเนื้อหา สามารถใช้ประกอบการจัด กิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสมช่วยให้ผู้เรียน เรียนรู้อย่างสนุกสนานและเข้าใจ บทเรียนได้เร็วยิ่งขึ้น ผลการเรียนของนักศึกษา ผู้เรียนรับการประเมินผลตามจุดประสงค์เชิง

พฤติกรรม ทุกคนและนักศึกษาผ่านเกณฑ์การประเมินคิดเป็นร้อยละ 80 ของการทำงานที่มอบหมาย

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของนักศึกษา

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของนักศึกษา

1. เพศ	ความถี่	ร้อยละ
ชาย	180	58.4
หญิง	128	41.6

จากตารางที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของนักศึกษา พบว่า เพศชาย คิดเป็นร้อยละ 58.4 เพศหญิง คิดเป็น ร้อยละ 41.6

2. นักศึกษาอยู่ในสาขาวิชา	ความถี่	ร้อยละ
การบัญชี	26	8.4
การตลาด	38	12.3
คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	147	47.7
โลจิสติกส์	56	18.2
เทคโนโลยีสารสนเทศ	24	7.8
การโรงแรม	17	5.5

จากตารางที่ 2 นักศึกษาอยู่ในสาขาวิชาพบว่า นักศึกษาสาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คิดเป็นร้อยละ 47.7 สาขาวิชาโลจิสติกส์ คิดเป็นร้อยละ 18.2 สาขาวิชาการตลาด คิดเป็นร้อยละ 12.3 ตามลำดับ

ตอนที่ 2 ผลการประเมินทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมด้านคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาโครงการ
ของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนวิชาการ

รายการประเมิน		5	4	3	2	1
ด้านการวางแผนการทำงาน						
1	การกำหนดชื่อเรื่อง	135 (64.9%)	51 (24.5%)	13 (6.3%)	9 (4.3%)	-
2	การวางแผน คิววิเคราะห์ใน การสร้างสรรค์ชิ้นงาน	90 (43.3%)	83 (39.9%)	19 (9.1%)	13 (6.3%)	3 (1.4%)
3	การออกแบบผลงาน	65 (31.3%)	83 (39.9%)	35 (16.8%)	22 (10.6%)	3 (1.4%)
4	การเลือกวัสดุและเครื่องมือใน การสืบค้นข้อมูล	70 (33.7%)	100 (48.1%)	22 (10.6%)	8 (3.8%)	8 (3.8%)
5	การแบ่งภาระงาน	92 (44.2%)	108 (51.9%)	4 (1.9%)	4 (1.9%)	-
6	มีความเข้าใจในการทำ โครงการ	103 (49.5%)	96 (46.2%)	3 (1.4%)	6 (2.9%)	-
7	มีการอ้างอิงเอกสารถูกต้องและ เหมาะสม	100 (48.1%)	108 (51.9%)	-	-	-
ด้านกระบวนการทำงาน						
1	การอธิบายขั้นตอนการสร้างงาน	113 (54.3%)	74 (35.6%)	10 (4.8%)	9 (4.3%)	2 (1.0%)
2	การกำหนดหน้าที่สมาชิกในกลุ่ม	114 (54.8%)	78 (37.5%)	12 (5.8%)	3 (1.4%)	1 (0.5%)
3	การปฏิบัติตามวิธีการและขั้น ตอนที่กำหนด	125 (60.1%)	57 (27.4%)	21 (10.1%)	4 (1.9%)	1 (0.5%)
4	การมีส่วนร่วมในงานของ สมาชิก	119 (57.2%)	65 (31.3%)	6 (2.9%)	15 (7.2%)	3 (1.4%)

รายการประเมิน		5	4	3	2	1
5	การทำงานประสบผลสำเร็จ	121 (58.2%)	87 (41.8%)	-	-	-
6	การคิดแก้ปัญหาด้วยวิธีการใหม่	70 (33.7%)	130 (62.5%)	2 (1.0%)	6 (2.9%)	-
7	มีการรวบรวมแหล่งข้อมูล	109 (52.4%)	79 (38.0%)	12 (5.8%)	6 (2.9%)	2 (1.0%)
ด้านผลงานและการนำเสนอ						
1	การนำเสนอเนื้อหาในผลงานได้ถูกต้อง	103 (49.5%)	89 (42.8%)	12 (5.8%)	3 (1.4%)	1 (0.5%)
2	การลำดับขั้นตอนของเนื้อเรื่อง	107 (51.4%)	85 (40.9%)	16 (7.7%)	-	-
3	การนำเสนอมีความน่าสนใจ	105 (50.5%)	73 (35.1%)	19 (9.1%)	10 (4.8%)	1 (0.5%)
4	การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม	118 (56.7%)	90 (43.3%)	-	-	-
5	การตรงต่อเวลา	116 (55.8%)	88 (42.3%)	4 (1.9%)	-	-
6	การพูดอภิปรายชัดเจนและใช้ภาษาไทยได้ถูกต้อง	95 (45.7%)	51 (24.5%)	36 (17.3%)	23 (11.1%)	3 (1.4%)
7	ตอบคำถามได้ถูกต้องคล่องแคล่ว	100 (48.1%)	70 (33.7%)	9 (4.3%)	23 (11.1%)	6 (2.9%)

จากตารางที่ 4.2 ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมด้านคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาโครงการของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา พบว่า ด้านการวางแผนการทำงาน ส่วนใหญ่นักศึกษามีความสามารถในการกำหนดชื่อเรื่อง คิดเป็นร้อยละ 49.5 ด้านกระบวนการทำงาน ส่วนใหญ่นักศึกษามีความสามารถในการปฏิบัติตามวิธีการและขั้นตอนที่กำหนด คิดเป็นร้อยละ 60.1 ด้านผลงานและการนำเสนอ ส่วนใหญ่นักศึกษามีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม คิดเป็นร้อยละ 56.7

ตอนที่ 3 ผลการสำรวจความพึงพอใจของนักศึกษา ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมด้านคิด
สร้างสรรค์ ในรายวิชาโครงการ ของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนการ

ที่	รายการประเมิน	5	4	3	2	1	\bar{x}	SD
1	กิจกรรมที่ทำให้นักศึกษาได้พัฒนาทักษะวิชาชีพ ตรงตามสาขาวิชา	127 (41.2%)	108 (35.1%)	69 (22.4%)	2 (0.6%)	2 (0.6%)	4.16	0.84
2	กิจกรรมที่สร้างความร่วมมือในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนตามมาตรฐานอาชีวศึกษา	117 (38.0%)	117 (38.0%)	69 (22.4%)	3 (1.0%)	2 (0.6%)	4.12	0.83
3	กิจกรรมที่ส่งเสริมและสนับสนุนให้นักศึกษาได้รับรางวัลและการยกย่อง	115 (37.3%)	109 (35.4%)	78 (25.3%)	5 (1.6%)	1 (0.3%)	4.08	0.85
4	กิจกรรมที่สนับสนุนให้นักศึกษามีส่วนร่วมในกิจกรรมและพัฒนาทักษะความสามารถของนักศึกษาให้สูงขึ้น	121 (39.3%)	105 (34.1%)	71 (23.1%)	6 (1.9%)	5 (1.6%)	4.07	0.92
6	กิจกรรมที่ทำให้นักศึกษาได้สร้างประสบการณ์การทำงานร่วมกับผู้อื่น และมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำกิจกรรม	120 (39.0%)	111 (36.0%)	70 (22.7%)	3 (1.0%)	4 (1.3%)	4.10	0.87
7	กิจกรรมที่ส่งเสริม และสนับสนุนให้ผู้เรียนผลิตสิ่งประดิษฐ์ นวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ ตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง	124 (40.3%)	95 (30.8%)	76 (24.7%)	9 (2.9%)	4 (1.9%)	4.06	0.94
8	กิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักศึกษาได้นำนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ และงานสร้างสรรค์ไปเผยแพร่ หรือใช้ประโยชน์	131 (42.5%)	95 (30.8%)	73 (23.7%)	4 (1.3%)	5 (1.6%)	4.11	0.92
9	กิจกรรมที่สอดคล้องกับค่านิยม เรื่อง ใฝ่หาความรู้หมั่นศึกษาเล่าเรียนทั้งทางตรง และทางอ้อม	129 (41.9%)	101 (32.8%)	67 (21.8%)	7 (2.3%)	4 (1.3%)	4.12	0.91
10	กิจกรรมที่ส่งเสริมการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ประหยัดพลังงาน และส่งเสริมด้านทัศนศิลป์	138 (44.8%)	91 (29.5%)	71 (23.1%)	4 (1.3%)	4 (1.3%)	4.15	0.91
11	ประโยชน์ที่นักศึกษาได้รับจากกิจกรรม	121 (39.3%)	104 (33.8%)	71 (23.1%)	6 (1.9%)	6 (1.9%)	4.06	0.94
12	โดยภาพรวม นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับใด	122 (39.6%)	103 (33.4%)	69 (22.4%)	8 (2.6%)	6 (1.9%)	4.06	0.95
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจจากรายการประเมินทุกข้อของโครงการ							4.10	0.79

จากตารางความพึงพอใจของนักศึกษา ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมด้านคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาโครงการ ของนักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนการ ทั้ง 12 ข้อ มีระดับความคิดเห็น/พึงพอใจ อยู่ในค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.00 ขึ้นไปทุกข้อ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยของความคิดเห็น/พึงพอใจมากที่สุด กิจกรรมที่ทำให้นักศึกษาได้พัฒนาทักษะวิชาชีพ ตรงตามสาขาวิชา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.16 รองลงมากิจกรรมที่ส่งเสริมการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ประหยัดพลังงาน และส่งเสริมด้านหัตถศิลป์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.15 และข้อที่มีค่าเฉลี่ยของความคิดเห็น/พึงพอใจน้อยที่สุด โดยภาพรวม นักศึกษามีความพึงพอใจต่อโครงการนี้ในระดับใด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.06



บทที่ 5

สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัย เรื่อง ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมด้านคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาโครงการ ของนักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีอรรควิทช์พัฒนวิชาการ สามารถสรุปผลอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

จากการดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนที่ได้นำเสนอแล้วนั้น ปรากฏผลการวิจัย ดังนี้

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้และนวัตกรรมด้านคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาโครงการ ของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรควิทช์พัฒนวิชาการ ซึ่งมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ตามลำดับดังต่อไปนี้

สอนได้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ และสอนได้ทันตามเวลาที่กำหนดในแผนการจัดการเรียนการสอน กิจกรรมการเรียนการสอนที่กำหนดไว้เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียนและเหมาะสมกับเนื้อหาสาระ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนี้ ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจตรงตามสาระการเรียนรู้ ทำให้เกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์และมีทักษะ กระบวนการตามที่จุดประสงค์กำหนด สื่อการเรียนการสอนที่กำหนดในแผนการจัดการเรียนรู้ได้ใช้สื่อหลายอย่าง เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโสตทัศน์ กับวัยผู้เรียน สอดคล้องกับเนื้อหา สามารถใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสมช่วยให้ผู้เรียน เรียนรู้อย่างสนุกสนานและเข้าใจบทเรียนได้เร็วยิ่งขึ้น ผลการเรียนของนักศึกษา ผู้เรียนรับการประเมินผลตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ทุกคนและนักศึกษาผ่านเกณฑ์การประเมิน คิดเป็นร้อยละ 80 ของการทำงานที่มอบหมาย

2. ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมด้านคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาโครงการ ของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรควิทช์พัฒนวิชาการ พบว่า ด้านการวางแผนการทำงานส่วนใหญ่ นักศึกษามีความสามารถในการกำหนดชื่อเรื่อง คิดเป็นร้อยละ 49.5 ด้านกระบวนการทำงาน ส่วนใหญ่ นักศึกษามีความสามารถในการปฏิบัติตามวิธีการและขั้นตอนที่กำหนด คิดเป็นร้อยละ 60.1 ด้านผลงานและการนำเสนอ ส่วนใหญ่ นักศึกษามีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม คิดเป็นร้อยละ 56.7

3. นักศึกษามีความพึงพอใจต่อโครงการนี้ในระดับใด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.06

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย เรื่อง ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมด้านคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาโครงการ ของนักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณพวิทยัพณิชยการ พบว่า ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมด้านคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาโครงการ ของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณพวิทยัพณิชยการ พบว่า ด้านการวางแผนการทำงานส่วนใหญ่ นักศึกษามีความสามารถในการกำหนดชื่อเรื่อง คิดเป็นร้อยละ 49.5 ด้านกระบวนการทำงาน ส่วนใหญ่ นักศึกษามีความสามารถในการปฏิบัติตามวิธีการและขั้นตอนที่กำหนด คิดเป็นร้อยละ 60.1 ด้านผลงานและการนำเสนอ ส่วนใหญ่ นักศึกษามีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม คิดเป็นร้อยละ 56.7 สอดคล้องกับงานวิจัยของอนุวัฒน์ เอี่ยมแสน นภคล วรรณาคม และ สมคิด แสนเสนาะ (2561) การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.สำรวจระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาในเขตบางกะปิที่เรียนด้วยคอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จากครูผู้สอนในโรงเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษา เขตบางกะปิ และ 2.ศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในเขตบางกะปิที่เรียนด้วยคอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ด้วย การสังเคราะห์รูปแบบการเรียนแบบแก้ปัญหาเป็นหลักร่วมกับระบบ Scaffolding บนสภาพแวดล้อมการเรียน เสมือนจริง กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ 1) ครูผู้สอนในโรงเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา เขตบางกะปิ จำนวน 200 คน และ 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ รวมจำนวน 15 ท่าน ผลการวิจัย พบว่า องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาใน เขตบางกะปิ ประกอบด้วย วิธีการเรียนการสอน บทบาทผู้เรียน บทบาทผู้สอน สภาพแวดล้อมและทรัพยากร การเรียนรู้ และแรงจูงใจ และกระบวนการในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาในเขตบางกะปิ ได้แก่ 1) ขั้นค้นหาความจริง 2) ขั้นทำความเข้าใจในปัญหา 3) ขั้น ตั้งสมมติฐาน 4) ขั้นค้นหาคำตอบ และ 5) ขั้นตอบรับผล

ข้อเสนอแนะ

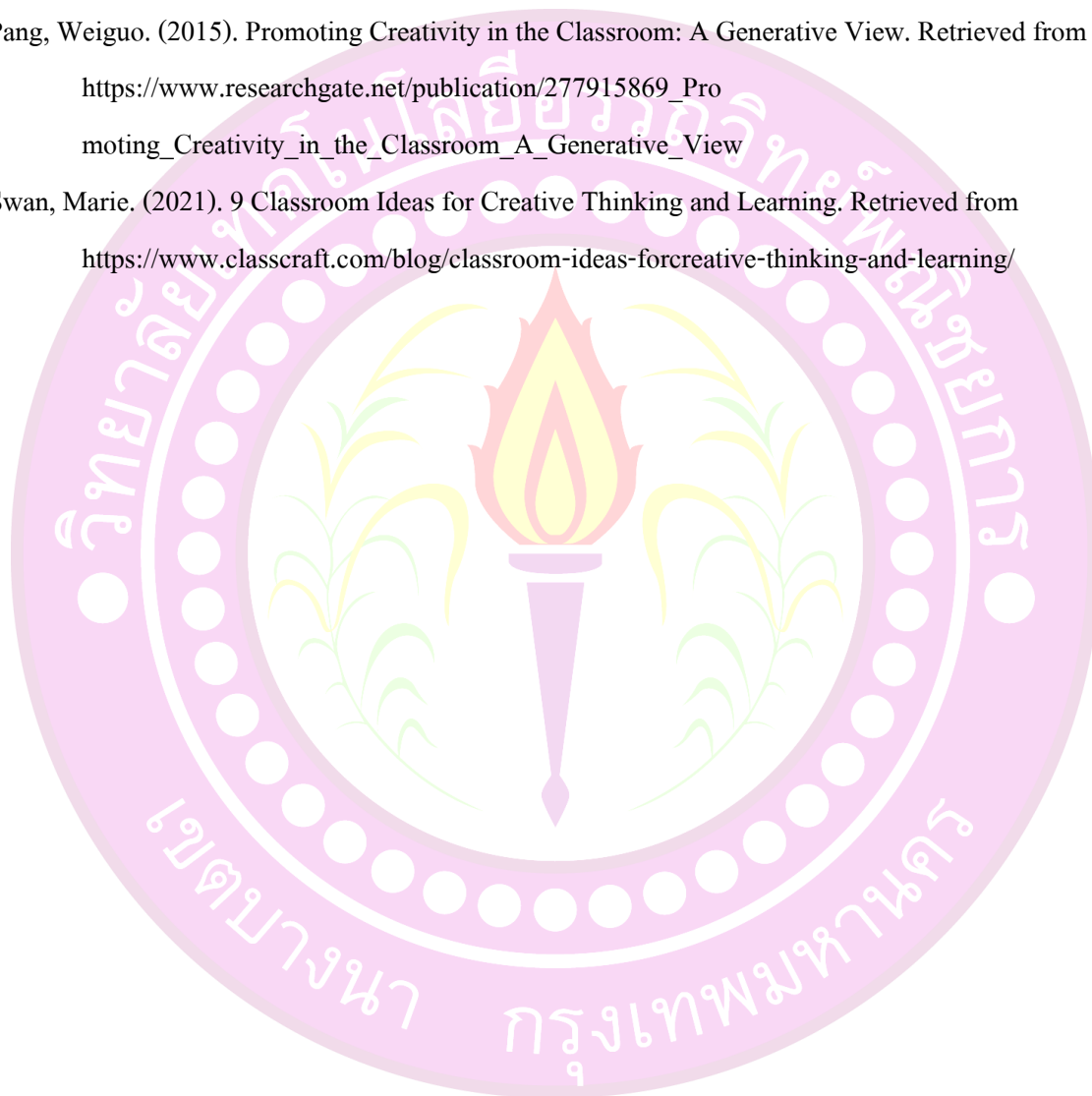
จากการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะอันจะเป็นประโยชน์ต่อผู้เกี่ยวข้อง ดังนี้

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

นำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และนวัตกรรมด้านคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาโครงการ ของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณพวิทยัพณิชยการ ไปปรับใช้ในรายวิชาที่มุ่งเน้นพัฒนาทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมด้านคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน

บรรณานุกรม

- Davis, Lauren Cassani. (2018). Creative Teaching and Teaching Creativity: How To Foster Creativity In The Classroom. Retrieved from <http://psychlearningcurve.org/creative-teaching-andteaching-creativity-how-to-foster-creativity-in-theclassroom/>
- Johnson, Ben. (2019). 4 Ways to Develop Creativity in Students. Retrieved from <https://www.edutopia.org/article/4-ways-developcreativity-students>
- Pang, Weiguo. (2015). Promoting Creativity in the Classroom: A Generative View. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/277915869_Promoting_Creativity_in_the_Classroom_A_Generative_View
- Swan, Marie. (2021). 9 Classroom Ideas for Creative Thinking and Learning. Retrieved from <https://www.classcraft.com/blog/classroom-ideas-forcreative-thinking-and-learning/>









แบบสอบถาม

คำชี้แจง แบบสอบถามนี้จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาความพึงพอใจการเรียนรู้และนวัตกรรมด้าน
คิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาโครงการ ของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของนักศึกษา

1. เพศ ชาย หญิง
2. สาขาวิชา
- การบัญชี การตลาด
- คอมพิวเตอร์ธุรกิจ โลจิสติกส์
- เทคโนโลยีสารสนเทศ การโรงแรม

ตอนที่ 2 รายงานการประเมินการสำรวจความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อ การเรียนรู้และ นวัตกรรมด้านคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาโครงการ

- 5 คือ เห็นด้วย/พึงพอใจมากที่สุด 4 คือ เห็นด้วย/พึงพอใจมาก 3 คือ เห็นด้วย/พึงพอใจปานกลาง
2 คือ เห็นด้วย/พึงพอใจน้อย 1 คือ เห็นด้วย/พึงพอใจน้อยที่สุด

ที่	รายการประเมิน	5	4	3	2	1	\bar{x}	SD
1	เป็นโครงการที่ทำให้นักศึกษา ได้พัฒนาทักษะวิชาชีพ ตรง ตามสาขาวิชา							
2	เป็นโครงการที่สร้างความ ร่วมมือในการพัฒนาคุณภาพ ผู้เรียน ตามมาตรฐาน อาชีวศึกษา							
3	เป็นโครงการที่ส่งเสริมและ สนับสนุนให้นักศึกษาได้รับ รางวัลและการยกย่อง							

ที่	รายการประเมิน	5	4	3	2	1	\bar{x}	SD
4	เป็นโครงการที่สนับสนุนให้นักศึกษามีส่วนร่วมในกิจกรรมและพัฒนาทักษะความสามารถของนักศึกษาให้สูงขึ้น							
6	เป็นโครงการที่ทำให้นักศึกษาได้สร้างประสบการณ์การทำงานร่วมกับผู้อื่นและมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำกิจกรรม							
7	เป็นโครงการที่ส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้เรียนผลิตสิ่งประดิษฐ์ นวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ ตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง							
8	เป็นโครงการที่ส่งเสริมให้นักศึกษาได้นำนวัตกรรมสิ่งประดิษฐ์ และงานสร้างสรรค์ไปเผยแพร่ หรือใช้ประโยชน์							
9	เป็นโครงการที่สอดคล้องกับค่านิยม 12 ประการ คือ ข้อที่ 4 ใฝ่หาความรู้หมั่นศึกษาเล่าเรียนทั้งทางตรง และทางอ้อม							
10	โครงการที่ส่งเสริมการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ประหยัดพลังงาน และส่งเสริมด้านหัตถศิลป์							
11	ประโยชน์ที่นักศึกษาได้รับจากโครงการ							
12	โดยภาพรวม นักศึกษามีความพึงพอใจต่อโครงการนี้ในระดับใด							



ภาคผนวก ข

ภาพการดำเนินงาน





ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวกมลวรรณ บุญสาย
วัน เดือน ปีเกิด	19 กุมภาพันธ์ 2522
สถานที่เกิด	จังหวัดกรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จากโรงเรียนราชวินิตบางแก้ว ปีการศึกษา 2539
	สำเร็จปริญญาตรีศิลปศาสตรบัณฑิต (บรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์) จากมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ปีการศึกษา 2543
	สำเร็จปริญญาโทศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (สื่อสารมวลชน) จากมหาวิทยาลัยรามคำแหง ปีการศึกษา 2550
	สำเร็จประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู จากมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ปีการศึกษา 2552
ตำแหน่งหน้าที่ การทำงานปัจจุบัน	หัวหน้างานห้องสมุด และเป็นอาจารย์ประจำสาขาวิชาการตลาด ของวิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา