

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

ในยุคศตวรรษที่ 21 โลกมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา สังคมแห่งการเรียนรู้ไม่มีวันหยุดนิ่ง สังคมโลกกลายเป็นสังคมแห่งความรู้ (Knowledge society) หรือ สังคมแห่งการเรียนรู้ (Learning society) องค์กรทางการศึกษา จึงต้องปรับตัวให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ (Learning organization) โดยพึงตระหนักว่าคุณภาพการศึกษา คุณภาพของนักเรียน ขึ้นอยู่กับคุณภาพครูเป็นหลัก ดังนั้นครูและบุคลากรทางการศึกษาจึงเป็นบุคคลที่มีความสำคัญทั้งทางตรงและทางอ้อมที่จะถ่ายทอดความรู้ ความสามารถให้แก่ศิษย์ รวมทั้งพัฒนาศิษย์ให้เป็นมนุษย์ที่มีคุณภาพมีทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

การศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21 จะต้องเตรียมคนออกไปเป็นคนที่ใช้ความรู้ (Knowledge worker) และเป็นบุคคลที่พร้อมเรียนรู้ (Learning person) ไม่ว่าจะประกอบสัมมาชีพใด มนุษย์ในศตวรรษที่ 21 ต้องเป็นบุคคลที่พร้อมเรียนรู้ และเป็นคนที่ใช้ความรู้ แม้จะเป็นชาวนาหรือเกษตรกรก็ต้องเป็นคนที่พร้อมเรียนรู้และเป็นคนที่ใช้ความรู้ ดังนั้น ทักษะสำคัญที่สุดของศตวรรษที่ 21 จึงเป็นทักษะของการเรียนรู้ (Learning skills) ได้แก่ ทักษะ 4C ประกอบด้วย ทักษะความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา (Critical thinking and Problem solving) การสื่อสาร (Communication) ทักษะการร่วมมือ (Collaboration) (Partnership for 21st century skills : 2009 p. 1)

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ต้อง “ก้าวข้ามสาระวิชา” ไปสู่การเรียนรู้ “ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21” (21st Century skills) ที่ครูสอนไม่ได้ นักเรียนต้องเรียนเอง หรือพูดใหม่ว่าครูต้องไม่สอน แต่ต้องออกแบบการเรียนรู้ และอำนวยความสะดวก (Facilitate) ในการเรียนรู้ ให้นักเรียน เรียนรู้จากการเรียนแบบลงมือทำ แล้วการเรียนรู้ก็จะเกิดจากภายในใจและสมองของตนเอง การเรียนรู้แบบนี้เรียกว่า PBL (Project-based learning) ครูต้องเรียนรู้ทักษะในการออกแบบการเรียนรู้แบบ PBL ให้เหมาะแก่วัยหรือพัฒนาการของผู้เรียน (วิจารณ์ พานิช, 2555 : หน้า 15)

บทบาทของครูในศตวรรษที่ 21 คือ การทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุนช่วยเหลือผู้เรียนให้พัฒนาตนเองให้ได้เต็มศักยภาพ และส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพราะเทคโนโลยีในทุกวันนี้มีการเปลี่ยนแปลงรวดเร็วและล้ำสมัย ผู้คนในยุคใหม่จึงต้องเรียนรู้สิ่งใหม่ตลอดเวลา ครูต้องปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยีและคอยแนะนำแนวทางการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับเด็กอย่างเข้าใจ และพร้อมที่จะทุ่มเทวิชาความรู้ ด้วยวิธีการสมัยใหม่ตามธรรมชาติของการเปลี่ยนแปลง ครูไทยในศตวรรษที่ 21 ยังคงเป็นหัวใจสำคัญในการปฏิรูปการเรียนรู้และเป็นที่มีความสำคัญต่อการศึกษาของประเทศ ดังนั้น ครูจึงต้องพัฒนาตนเองให้มีสมรรถนะของการเป็นครูไทยมืออาชีพ มีจิตวิญญาณของความเป็นครูที่ทันสมัย ทันเหตุการณ์อยู่อย่างสม่ำเสมอ

การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active learning) คือ กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป (Bonwell, 1991 : p. 87) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน 2 ประการคือ 1) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์, และ 2) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (Meyers & Jones, 1993 : p. 104) โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (Receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (Co-creators) (Fedler & Brent, 2009 : p. 19) ซึ่งความรู้ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำ มากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ดังนั้น ผู้สอนจะต้องจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการทำ, การเขียน, การโต้ตอบ, และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า สอดคล้องกับ (นนทลี พรธาดาวิทย์, 2560 : หน้า 78) ซึ่งได้ศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในรายวิชาการจัดการเรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่า ผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบ Active Learning ในรายวิชาการจัดการเรียนรู้ พบว่า กิจกรรมที่ผู้สอนจัดให้กับนักศึกษา มีความเหมาะสมในระดับมาก โดยนักศึกษาแสดงความคิดเห็นว่าผลที่นักศึกษาได้รับมากที่สุด คือ กิจกรรมที่ผู้สอนจัดส่งเสริมให้นักศึกษาเรียนรู้ร่วมกัน รองลงมา คือ ช่วยพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม นักศึกษาสามารถนำกิจกรรมไปประยุกต์ใช้ในการฝึกสอนได้ในอนาคต ฝึกการนำเสนอหน้าชั้น และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน ส่วนคุณลักษณะผู้สอน นักศึกษามีความเห็นว่ามีเหมาะสมในระดับมากที่สุด

จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะด้านการเรียนรู้ และนวัตกรรม (4C) ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้สอน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์และความสำเร็จในการเรียน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นพัฒนากระบวนการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ทักษะ และเชื่อมโยงองค์ความรู้นำไปปฏิบัติเพื่อแก้ปัญหาหรือประกอบอาชีพในอนาคต และถือเป็นการจัดการเรียนรู้ประเภทหนึ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะและทักษะสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (4C) ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (4C) ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก
3. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณีที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก

ประโยชน์ของการวิจัย

1. เป็นประโยชน์สำหรับอาจารย์ ครู นักศึกษาครู บุคลากรทางการศึกษา ตลอดจนผู้เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้าจะได้นำผลการวิจัยไปปรับปรุงพัฒนาการจัดการเรียนเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
2. เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (4C) หนึ่งในทักษะศตวรรษที่ 21 ของอาจารย์ ครู นักศึกษา บุคลากรทางการศึกษา ตลอดจนผู้เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้าจะได้นำผลการวิจัยไปปรับปรุงพัฒนาการจัดการเรียนเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
3. ส่งเสริมนโยบายการผลิตบัณฑิต คณะครุศาสตร์ ให้มีทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (4C) ซึ่งเป็นหนึ่งในทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยดังรายละเอียดต่อไปนี้

ประชากร ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการจัดการเรียนรู้ (1022301) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 410 คน

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จำนวน 58 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยมีเงื่อนไขการเลือก คือ เป็นนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการจัดการเรียนรู้กับผู้วิจัย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563

ขอบเขตของเนื้อหา คือ เรื่อง การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 ในรายวิชาการจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ วิธีสอนโดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก ประกอบด้วย 8 กิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่

กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่ 1 แนวคิดสำคัญของการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่ 2 ต้นแบบการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21

กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่ 3 ทฤษฎีการเรียนรู้ รูปแบบและนวัตกรรมจัดการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่ 4 ครุมีอาชีพ การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่ 5 ห้องเรียนกลับด้านและหลักการจัดการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21

กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่ 6 การวิเคราะห์หลักสูตร จัดทำคำอธิบาย และโครงสร้างรายวิชา

กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่ 7 การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้

แต่ละกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกแบ่งเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 การเตรียมความพร้อมก่อนเรียน (Preparing before studying) ขั้นที่ 2 การระดมสมองและการนำเสนอ (Brainstorming and presentation) ขั้นที่ 3 อธิบายขยายความรู้ (Describe expanding knowledge) ขั้นที่ 4 สรุปกิจกรรมการเรียนรู้ (After action review : AAR) และขั้นที่ 5 การประเมินผล (Evaluation) โดยใช้ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม ๆ ละ 4 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 32 ชั่วโมง

ตัวแปรตาม ได้แก่

1. ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (4C) ได้แก่ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical thinking : C1) การสื่อสาร (Communication : C2) การร่วมมือ (Collaboration : C3) และความคิดสร้างสรรค์ (Creativity : C4)
2. ความพึงพอใจในการเรียนของนักศึกษา

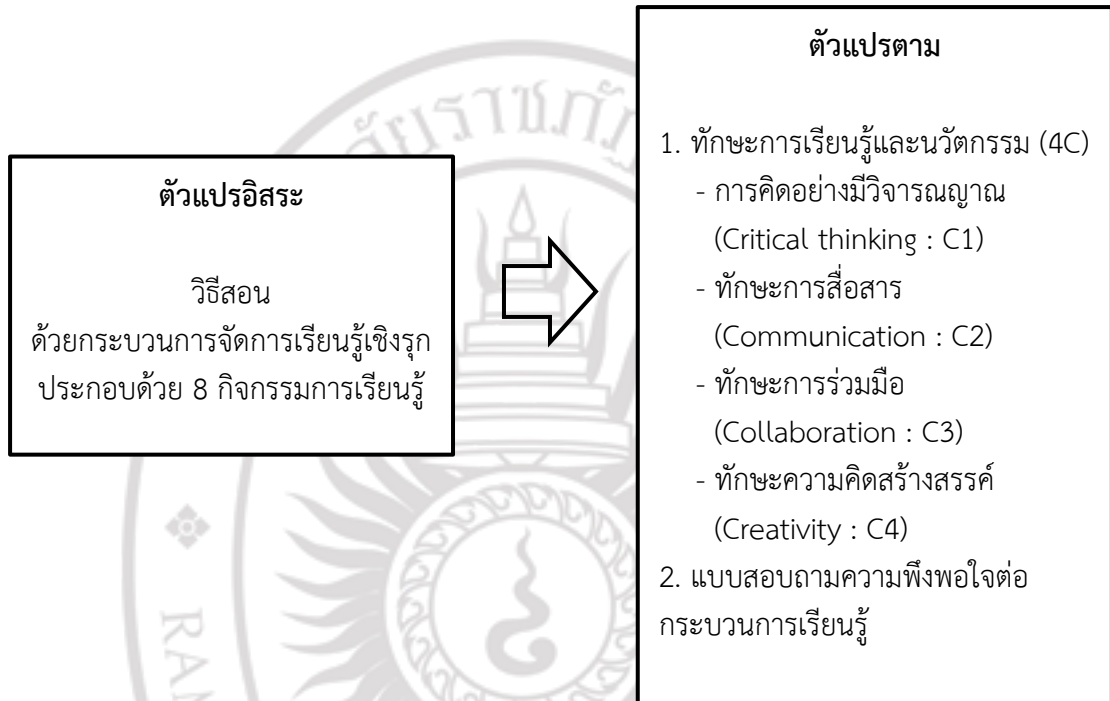
นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การพัฒนา (Development) หมายถึง การพัฒนาการทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (4C) ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
2. นักศึกษา (Students) หมายถึง นักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา วิทยาการจัดการเรียนรู้ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
3. ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation skills : 4C) หมายถึง ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical thinking : C1) ทักษะด้านการสื่อสาร (Communication : C2) ทักษะด้านการร่วมมือ (Collaboration : C3) และทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ (Creativity : C4)
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) หมายถึง การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ หรือการลงมือทำ ซึ่งความรู้ที่เกิดขึ้นเป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ กระบวนการในการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว โดยผู้สอนต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยใช้การสื่อสาร เช่น การอ่าน, การเขียน, การโต้ตอบ, และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ การวิเคราะห์, การสังเคราะห์, และการประเมินค่า เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย โดยการร่วมมือระหว่างผู้เรียนด้วยกันในการนี้ครูจะต้องลดบทบาทในการสอนและการให้ข้อความรู้แก่ผู้เรียนโดยตรงลงไป แต่ไปเพิ่มกระบวนการและกิจกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการจะทำกิจกรรมต่าง ๆ มากขึ้น และอย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ โดยการพูด การเขียน การอภิปรายกับเพื่อน ๆ เป็นต้น

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

กรอบแนวความคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกในรายวิชาการจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน เพื่อศึกษาพฤติกรรมของนักศึกษาโดยมีกรอบแนวคิด ดังนี้



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวความคิดในการวิจัย



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี