



การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานแบบกลุ่ม เรื่อง เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย วิชาการงานอาชีพ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา
ด้วยกระบวนการ E-PLC

ปิ่นไพลิน บรรเรืองทอง

สารนิพนธ์ประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู

คณะศึกษาศาสตร์และศิลปศาสตร์ วิทยาลัยบัณฑิตเอเซีย

ปีการศึกษา 2567

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานแบบกลุ่ม เรื่อง เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย วิชาการงานอาชีพ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา
ด้วยกระบวนการ E-PLC

ปิ่นไพลิน บรรเรืองทอง

สารนิพนธ์ประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู
คณะศึกษาศาสตร์และศิลปศาสตร์ วิทยาลัยบัณฑิตเอเซีย
ปีการศึกษา 2567



ใบรับรองสารนิพนธ์

วิทยาลัยบัณฑิตเอเซีย

หลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู

ชื่อสารนิพนธ์

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานแบบกลุ่ม เรื่อง เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย วิชา การงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา ด้วยกระบวนการ E-PLC

ชื่อผู้ทำสารนิพนธ์

ปิ่นไพลิน บรรรเรื่องทอง

คณะกรรมการสอบสารนิพนธ์

.....ประธานกรรมการ

(ผศ.ดร.กุหลาบ บุริสาร)

.....กรรมการ

(ดร.ศิริบุญเอื้อ เหล่าชัย)

.....กรรมการ

(ดร.กฤษฎาพันธ์ พงษ์บริบูรณ์)

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์

.....อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

(ดร.กฤษฎาพันธ์ พงษ์บริบูรณ์)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

(อาจารย์อรนุช เอี้ยวประดิษฐ์)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

(อาจารย์อภัย ประกอบผล)

.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.อาทิตย์ ฉัตรชัยพลรัตน์)

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์และศิลปศาสตร์

ลิขสิทธิ์ของวิทยาลัยบัณฑิตเอเซีย

2568

ชื่อเรื่อง	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานแบบกลุ่ม เรื่อง เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย วิชาการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา ด้วยกระบวนการ E-PLC
ผู้ศึกษา	ปิ่นไพลิน บรรเรื่องทอง
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร.กฤษฎาพันธ์ พงษ์บริบูรณ์ อาจารย์อรนุช เอี้ยวประดิษฐ์ อาจารย์อภัย ประกอบผล
หลักสูตร	ประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู
สถาบัน	วิทยาลัยบัณฑิตเอเซีย
ปีที่พิมพ์	2568

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) เรื่อง เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย วิชาการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา ด้วยกระบวนการ E-PLC 2) เพื่อศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) เรื่อง เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย วิชาการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา ด้วยกระบวนการ E-PLC และ 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) เรื่อง เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย วิชาการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา ด้วยกระบวนการ E-PLC กลุ่มเป้าหมายที่ศึกษา คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา อำเภอเขาสวนกวาง จังหวัดขอนแก่น ปีการศึกษา 2567 ประกอบด้วย นักเรียนชาย 10 คน นักเรียนหญิง 9 คน รวมทั้งหมด 19 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก ทั้งหมดจำนวน 20 ข้อ ผู้ศึกษาได้วิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้ 1) วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สูตรการหาค่า E_1/E_2 2) วิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index: E.I.) ของการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สูตรการหาค่า E.I. และ 3) วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียน โดยการหาค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานด้วยค่าสถิติการทดสอบค่า Z (Wilcoxon signed rank test)

ผลการศึกษาพบว่า

1. ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานแบบกลุ่ม เรื่อง เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย วิชาการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา ด้วยกระบวนการ E-PLC มีประสิทธิภาพด้านกระบวนการ (E_1) คิดเป็นร้อยละ 82.98 และมีประสิทธิภาพด้านผลลัพธ์ (E_2) คิดเป็นร้อยละ 91.40 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80 หรือ E_1/E_2 เท่ากับ 82.98/91.40

2. ผลการวิเคราะห์ดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานแบบกลุ่ม เรื่อง เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา ด้วยกระบวนการ E-PLC ดัชนีประสิทธิผลโดยภาพรวม มีค่าเท่ากับ 0.7012 หมายถึง ผู้เรียนมีพัฒนาการทางการเรียนรู้ในลักษณะที่เพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 70.12 ซึ่งมากกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 0.50

3. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานแบบกลุ่ม เรื่อง เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย วิชาการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา ด้วยกระบวนการ E-PLC พบว่า มีคะแนนสูงขึ้น โดยคะแนนทดสอบก่อนเรียน ในภาพรวมมีคะแนนเท่ากับ 406 คะแนน ($\mu = 21.37$, $\sigma = 1.27$) ส่วนคะแนนทดสอบหลังเรียนในภาพรวมมีคะแนนเท่ากับ 521 คะแนน ($\mu = 27.42$, $\sigma = 1.53$) และเมื่อนำคะแนนไปทดสอบสมมติฐานในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการทดสอบค่า Z (Wilcoxon signed rank test) ผลปรากฏว่าคะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลงไปด้วยดีด้วยความเมตตากรุณาและความช่วยเหลืออย่างยั้งจาก ดร.กฤษฎาพันธ์ พงษ์บริบูรณ์ อาจารย์อรนุช เอี้ยวประดิษฐ์ และอาจารย์อภัย ประกอบผล อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ที่กรุณาให้คำปรึกษาแนะนำและประสบการณ์ ที่มีคุณค่ายิ่ง ตลอดจนให้กำลังใจและสนับสนุนการทำสารนิพนธ์อย่างต่อเนื่อง จนบรรลุผลทำให้สารนิพนธ์มีความถูกต้องสมบูรณ์ ผู้ศึกษาขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผศ.ดร.กุลลาป ปุริสาร ดร.ศิริบุญเอื้อ เหล่าชัย และดร.กฤษฎาพันธ์ พงษ์บริบูรณ์ กรรมการสอบสารนิพนธ์ ที่ได้กรุณาเสียสละเวลาอันมีค่าในการอ่านและให้คำแนะนำที่มีประโยชน์อย่างยิ่งรวมทั้งให้ความกรุณาตรวจสอบและแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆตั้งแต่ต้นจนสำเร็จเรียบร้อย ช่วยให้สารนิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ผู้ศึกษาได้รับความอนุเคราะห์อย่างสูงจากผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 4 ท่าน คือ นายอนุชา ธาตุบุรมย์ ผู้อำนวยการโรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา นางชาลิสา จันทรบุตร ครูพี่เลี้ยง นางจันทร์จิรา จันทรเทวี่ ครูผู้สร้างแรงบันดาลใจ และนางสาววราณี คำโส ครูเพื่อนร่วมเรียนรู้ในกระบวนการ E-PLC ซึ่งได้ให้ความกรุณาในการตรวจสอบ ปรับปรุง แก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาและอำนวยความสะดวก ครั้งนี้จนสำเร็จลงไปด้วยดี

ขอขอบพระคุณผู้บริหาร คณะครูและนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา อำเภอเขาสวนกวาง จังหวัดขอนแก่น ที่ให้ความร่วมมือในการทดลองใช้เครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูล ช่วยเหลือและสนับสนุนในการศึกษาครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา ผู้ให้กำเนิดชีวิต ที่กรุณาปลูกฝังให้ทนต่ออุปสรรคต่างๆ และเป็นผู้ที่มีความมุ่งมั่นพัฒนาศักยภาพของตนเองอยู่เสมอ และขอมอบความสำเร็จนี้ให้กับ ครอบครัวที่เฝ้ารอวันแห่งความสำเร็จของผู้ศึกษาและเป็นที่กำลังใจให้ผู้ศึกษามาโดยตลอด

ด้วยความซาบซึ้งใจสำหรับการช่วยเหลือเกื้อกูลกันของพี่ๆ เพื่อนๆ หลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครูรุ่นที่ 10 ทุกคน โดยเฉพาะห้อง 3 ที่คอยติดตามความก้าวหน้าให้กำลังใจ เพื่อเป็นแรงผลักดันแก่กันและกัน จนทำให้สารนิพนธ์สำเร็จดังใจปรารถนาและช่วยเหลือผู้ศึกษาอยู่เบื้องหลังด้วยดีเสมอมา

สุดท้ายนี้ ขอขอบพระคุณวิทยาลัยบัณฑิตเอเซียที่ให้โอกาสในการเรียนรู้ครั้งนี้

ปิ่นไพลิน บรรรเรืองทอง

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญรูปภาพ	ช
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 คำถามการศึกษา	2
1.3 วัตถุประสงค์ของการศึกษา	2
1.4 สมมติฐานของการศึกษา	3
1.5 ขอบเขตของการศึกษา	3

1.6	นิยามศัพท์เฉพาะ	4
1.7	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง		
2.1	หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง 2560	8
2.2	กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง 2560	12
2.3	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Active learning)	16
2.4	วิธีการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role play)	19
2.5	แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเลือกใช้เสื้อผ้าให้เหมาะสมกับสภาพอากาศ	24
2.6	รูปแบบการจัดกิจกรรมส่งเสริมกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้เพื่อพัฒนา จรรยาบรรณวิชาชีพครูผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ (E-PLC)	27
2.7	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	31
2.8	วิจัยเชิงปฏิบัติการ	33
2.9	การหาประสิทธิภาพเครื่องมือ	38
2.10	ดัชนีประสิทธิผล	40
2.11	บริบทของสถานศึกษา	42
2.12	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	49
2.13	กรอบแนวคิดการศึกษา	54

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการศึกษา	
3.1	กลุ่มเป้าหมายที่ศึกษา
3.2	วิธีดำเนินการศึกษา
3.3	เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
3.4	การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ
3.5	การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล	63
3.7 สถิติใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	63
3.8 การศึกษาข้อมูลเชิงคุณภาพ (PAOR)	67
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	69
4.2 ขั้นตอนในการวิเคราะห์ข้อมูล	70
4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ	70
4.4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ	74
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลการศึกษา	80
5.2 อภิปรายผลการศึกษา	81
5.3 ข้อเสนอแนะ	83
บรรณานุกรม	85
ภาคผนวก	88
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ	89
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	91
ภาคผนวก ค การหาคุณภาพของเครื่องมือในการศึกษา	155
ภาคผนวก ง กระบวนการดำเนินงานกระบวนการ E-PLC	161
ประวัติผู้ศึกษา	175

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 2.1 ข้อมูลนักเรียน	45
ตารางที่ 2.2 ข้อมูลบุคลากรสถานศึกษา	45
ตารางที่ 2.3 แหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียน	47

ตารางที่ 2.4	แหล่งเรียนรู้ภายนอกโรงเรียน	47
ตารางที่ 3.1	รูปแบบการศึกษา One group Pretest-Posttest Design	56
ตารางที่ 4.1	ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานประสิทธิภาพของแผนจัดการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) เพื่อพัฒนาทักษะ การทำงานแบบกลุ่ม เรื่อง การแต่งกายให้เหมาะสมกับสภาพอากาศ วิชาการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา ด้วย กระบวนการ E-PLC	71
ตารางที่ 4.2	ดัชนีประสิทธิผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานแบบกลุ่ม เรื่อง การแต่งกายให้เหมาะสม กับสภาพอากาศ วิชาการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียน ทุ่งบ่อวิทยา ด้วยกระบวนการ E-PLC	72
ตารางที่ 4.3	ค่าเฉลี่ยร้อยละ ผลต่าง และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการวิเคราะห์ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียนโดยใช้จัดกิจกรรม การเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ การแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานแบบ กลุ่ม เรื่อง การแต่งกายให้เหมาะสมกับสภาพอากาศ วิชาการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา ด้วยกระบวนการ E-PLC	73
ตารางที่ 4.4	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบ และระดับนัยสำคัญ ทางสถิติของการทดสอบเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	74

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่ 2.1 แผนที่โรงเรียน	44
ภาพที่ 2.2 โครงสร้างการบริหารงานโรงเรียน	46
ภาพที่ 2.3 ตราประจำโรงเรียน	49
ภาพที่ 2.4 กรอบแนวคิดการศึกษา	54
ภาพที่ ง.1 แผนภูมิแก้งาปลาปัญหา / สาเหตุของปัญหา แนวทางการแก้ไขปัญหา	167
ภาพที่ ง.2 รูปภาพประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	168
ภาพที่ ง.3 ภาพถ่ายกิจกรรมการสรุปรงานทั้ง 3 วงรอบ	173
ภาพที่ ง.4 QR Code วิดีโอกิจกรรมการเปิดชั้นเรียน 3 วงรอบ	174

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันการศึกษาเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาทักษะและความสามารถของนักเรียน การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ได้รับการยอมรับว่าเป็นกระบวนการที่มีประสิทธิภาพในการเสริมสร้างความเข้าใจและการมีส่วนร่วมของนักเรียนในกระบวนการเรียนรู้เชิงรุกนั้น เน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในการเรียนรู้ โดยการตั้งคำถาม การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน ดังนั้น การพัฒนาผู้เรียนให้ก้าวทันทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องขับเคลื่อนการพัฒนา เพื่อไปสู่เป้าหมายประสงค์ที่ต้องการ มีการพัฒนาคุณภาพนักเรียนในทุกมิติอย่างสมดุลทั้งจิตใจ ร่างกาย ความรู้ และทักษะความสามารถ เพื่อให้เพียบพร้อมทั้งด้านคุณธรรมและความรู้ที่จะนำไปสู่การคิดวิเคราะห์ อย่างมีเหตุผล รอบคอบ และระมัดระวัง ทำให้รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง สามารถนำไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตได้จริง

จากการสังเกตการจัดการเรียนการสอน วิชาการงานอาชีพ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา อำเภอเขาสวนกวาง จังหวัดขอนแก่น พบว่า ยังไม่ประสบผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรเท่าที่ควร นักเรียนบางส่วนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่ผ่านเกณฑ์ตามที่สถานศึกษากำหนดไว้ และเมื่อทำการวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล โดยมีขั้นตอน ดังนี้ 1) เก็บรวบรวมข้อมูลจากภาคเรียนที่ผ่านมา 2) นำข้อมูลมาศึกษาวิเคราะห์ หรือแยกแยะตามความเป็นจริง พร้อมจัดกลุ่มผู้เรียนออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง (หรือผ่านเกณฑ์) และกลุ่มที่ต้องปรับปรุงแก้ไข 3) ทำการวิเคราะห์ผู้เรียน โดยพิจารณาทั้งความพร้อม ด้านความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ ความพร้อมด้านสติปัญญา ความพร้อมด้านพฤติกรรม ความพร้อมด้านร่างกาย และความพร้อมด้านสังคม พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ยังขาดทักษะทางสังคมการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น การเข้าใจผู้อื่นและการช่วยเหลือกันในการทำงาน รวมถึงการอ่าน การเขียน การปรับตัวเข้ากับผู้อื่น การช่วยเหลือ เสียสละ เห็นได้ชัดจากเวลาปฏิบัติงานกลุ่ม นักเรียนมักมีความขัดแย้งกันภายในกลุ่ม ไม่ยอมรับฟังความเห็นของเพื่อนในกลุ่ม การเลือกทำงานเฉพาะกับเพื่อนกลุ่มเดิม ๆ ไม่ยอมรับที่จะทำงานกับ บุคคลอื่น ๆ และไม่กล้าแสดงออกในการร่วมกิจกรรมในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า นักเรียนขาดทักษะการอยู่ในสังคม ผู้ศึกษาในฐานะครูผู้สอนในรายวิชาดังกล่าว มีความจำเป็นต้องพัฒนาทักษะทางสังคมและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในวิชาการงานอาชีพ เพราะการศึกษา เรื่อง เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย

เป็นเรื่องสำคัญ และสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ ในฐานะนักเรียนจะต้องเรียนรู้
และมีความรู้ความเข้าใจมีทักษะทางสังคมด้านต่าง ๆ เพื่อการอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างเป็นสุข

ในขณะเดียวกัน การแสดงบทบาทสมมติเป็นวิธีการหนึ่งที่ช่วยพัฒนาทักษะการแสดงออก การทำงานเป็นกลุ่ม และการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ การผสมผสานระหว่าง กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก และการแสดงบทบาทสมมติ สามารถทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ และความเข้าใจในเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น วิชาการงานอาชีพ เป็นวิชาที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะชีวิตที่จำเป็น สำหรับนักเรียน เพื่อเตรียมตัวให้พร้อมสำหรับการใช้ชีวิตในอนาคต เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย เป็นหนึ่งในเนื้อหาที่สำคัญในหลักสูตรนี้ เนื่องจากมีผลต่อความสะอาดสวยงามและสุขภาพร่างกาย ของนักเรียน

ดังนั้น การวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานแบบกลุ่ม เรื่อง เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย วิชาการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา โดยผ่านกระบวนการ E-PLC (Ethics in Professional Learning Community)

1.2 คำถามในการศึกษา

1.2.1 ประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) เพื่อพัฒนาทักษะการทำงาน แบบกลุ่ม เรื่อง เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย วิชาการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียน ทุ่งบ่อวิทยา ด้วยกระบวนการ E-PLC มีค่า E_1/E_2 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 หรือไม่

1.2.2 ค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) เพื่อพัฒนาทักษะการทำงาน แบบกลุ่ม เรื่อง เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย วิชาการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียน ทุ่งบ่อวิทยาด้วยกระบวนการ E-PLC อยู่ในระดับใด

1.2.3 ผลสัมฤทธิ์ในการทำงานแบบกลุ่มก่อนและหลังเรียน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานแบบกลุ่ม เรื่อง เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย วิชาการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา ด้วยกระบวนการ E-PLC สูงขึ้นกว่าก่อนเรียนหรือไม่

1.3 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1.3.1 เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) เพื่อพัฒนาทักษะการทำงาน

แบบกลุ่ม เรื่อง เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย วิชาการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา ด้วยกระบวนการ E-PLC

1.3.2 เพื่อศึกษาคำดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) เรื่อง เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา อำเภอเขาสวนกวาง จังหวัดขอนแก่น ด้วยกระบวนการ E-PLC

1.3.3 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) เรื่อง เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา อำเภอเขาสวนกวาง จังหวัดขอนแก่น ด้วยกระบวนการ E-PLC

1.4 สมมติฐานของการศึกษา

1.4.1 ประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานแบบกลุ่ม เรื่อง เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย วิชาการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา ด้วยกระบวนการ E-PLC ให้มีประสิทธิภาพตรงตามเกณฑ์ 80/80

1.4.2 ผลการวิเคราะห์คำดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) เรื่อง เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา อำเภอเขาสวนกวาง จังหวัดขอนแก่น ด้วยกระบวนการ E-PLC มีคำดัชนีประสิทธิผล 0.50

1.4.3 ผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) เรื่อง เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา อำเภอเขาสวนกวาง จังหวัดขอนแก่น ด้วยกระบวนการ E-PLC แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ระดับ .05

1.5 ขอบเขตของการศึกษา

1.5.1 กลุ่มเป้าหมายที่ศึกษา

1.5.1.1 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนทั้งหมดของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา ตำบลดงเมืองแอม อำเภอเขาสวนกวาง จังหวัดขอนแก่น ปีการศึกษา 2567 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 4 ประกอบด้วย นักเรียนชาย 10 คน นักเรียนหญิง 9 คน รวมจำนวน 19 คน

1.5.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

1.5.2.1 เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ วิชาการงานอาชีพ เรื่อง เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนทุ่งบัววิทยา ตำบลดงเมืองแอม อำเภอสวนแก้ว จังหวัดขอนแก่น ปีการศึกษา 2567 ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้รวม 3 ชั่วโมง ดังนี้

1. เรื่อง การแต่งกายให้เหมาะสมกับสภาพอากาศ จำนวน 1 ชั่วโมง
2. เรื่อง การเลือกใช้เสื้อผ้าให้เหมาะสมกับโอกาส จำนวน 1 ชั่วโมง
3. เรื่อง ประโยชน์ของการเลือกใช้เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายที่เหมาะสมกับสภาพอากาศและโอกาส จำนวน 1 ชั่วโมง

1.5.3 ขอบเขตด้านตัวแปร

1.5.3.1 ตัวแปรต้น

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play)

1.5.3.2 ตัวแปรตาม

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
2. ค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้
3. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

1.5.4 ขอบเขตด้านระยะเวลา

ระยะเวลาที่เริ่มศึกษา เดือนพฤษภาคม พ.ศ.2567 ถึง เดือนกันยายน พ.ศ.2567

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.6.1 การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) หมายถึง การออกแบบการเรียนรู้ และการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนปฏิบัติจริง สร้างองค์ความรู้ผ่านการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) การได้ปฏิบัติงานสร้างสรรค์งาน และนำเสนองานด้วยตัวเอง

การเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ขั้นสูง (Higher- Order Thinking) ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่า ไม่เพียงแต่เป็นผู้ฟัง ผู้เรียนต้องอ่าน เขียน ตั้งคำถาม และอภิปรายร่วมกัน ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้เดิม และความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้

1.6.2 การแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) หมายถึง วิธีสอนที่ผู้สอนกำหนดหัวข้อเรื่องปัญหาต่างๆ หรือสร้างสถานการณ์ขึ้นมาให้คล้ายกับสภาพความเป็นจริง แล้วให้ผู้เรียนได้เตรียมการล่วงหน้า แล้วจึงแสดงบทบาทตามที่สมมติขึ้นมา อันเป็นแนวทางที่สามารถนำไปแก้ปัญหาดังกล่าวที่อาจจะประสบในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ผู้เรียนก็สามารถแสดงบทบาทในชั้นเรียน โดยไม่มีการเตรียมตัวล่วงหน้า

1.6.3 แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนการหรือแนวดำเนินการของผู้สอนที่จัดทำขึ้นเพื่อนำไปใช้ในการปฏิบัติการสอนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยมีการกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและแหล่งการเรียนรู้ ตลอดจนการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับหลักสูตร

1.6.4 การจัดการเรียนรู้ หมายถึง การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานแบบกลุ่ม เรื่อง เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา อำเภอสวนงาม จังหวัดขอนแก่น ด้วยกระบวนการ E-PLC

1.6.5 E-PLC หมายถึง การส่งเสริมกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ เพื่อพัฒนาจรรยาบรรณวิชาชีพผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ หรือ E-PLC ซึ่งย่อมาจากภาษาอังกฤษว่า (Ethics in Professional Learning Community)

ตัว "E" ย่อมาจากภาษาอังกฤษว่า Ethics หมายถึง จรรยาบรรณ หรือจรรยาบรรณของวิชาชีพ ซึ่งเป็นมาตรฐานการปฏิบัติตนที่กำหนดขึ้นเป็นแบบแผนในการประพฤติตน ซึ่งผู้ประกอบวิชาชีพทางการศึกษาต้องปฏิบัติตาม เพื่อรักษาและส่งเสริมเกียรติคุณ ชื่อเสียงและฐานะของผู้ประกอบวิชาชีพทางการศึกษาให้เป็นที่เชื่อถือศรัทธาแก่ผู้รับบริการ และสังคมอันจะนำมาซึ่งเกียรติและศักดิ์ศรีแห่งวิชาชีพ

ส่วนคำว่า "PLC" ย่อมาจากภาษาอังกฤษว่า (Professional Learning Community) คือ ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ หมายถึง การที่กลุ่มนักการศึกษาได้มาตกลงที่จะร่วมมือกันทำงาน โดยการสืบเสาะและกระบวนการวิจัยปฏิบัติการ เพื่อค้นหาวิธีการที่ดีที่สุดที่จะนำมาจัดให้กับผู้เรียน การทำงานดังกล่าวอยู่บนข้อตกลงเบื้องต้นที่ว่า จะกระทำการอย่างต่อเนื่องและทำให้นักการศึกษาเกิดการเรียนรู้และเชี่ยวชาญจากการทำงานครั้งนี้ร่วมกัน

1.6.6 ประสิทธิภาพ หมายถึง คุณภาพหรือสมรรถนะของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ (Active Learning) ร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) ด้วยกระบวนการ E-PLC ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา อำเภอสวนงาม จังหวัดขอนแก่น ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น ผ่านการทดลองนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 มีความหมาย ดังนี้

80 ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนเมื่อเรียนจากบทเรียนแล้ว ทำแบบทดสอบแต่ละหน่วยการเรียนรู้ใดคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

80 ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนเมื่อเรียนจากบทเรียนแล้ว ทำแบบทดสอบหลังเรียนใดคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

1.6.7 ดัชนีประสิทธิผล หมายถึง ค่าดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness : E.I.) คือ ค่าที่แสดง การเรียนรู้ที่ก้าวหน้าขึ้นจากพื้นฐานความรู้เดิมที่มีอยู่แล้ว หลังจากที่ได้เรียนได้เรียนจากสื่อ นวัตกรรม หรือแผนการจัดการเรียนรู้ต่างๆ โดยดัชนีประสิทธิผลที่ใช้ได้ควรมีค่า 0.50 ขึ้นไป

1.6.8 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ค่าตัวเลขที่เปรียบเทียบคะแนนของผู้เรียนก่อน การเรียนกับคะแนนความก้าวหน้าของผู้เรียนทำได้หลังจากเรียน เมื่อเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้ ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานแบบกลุ่ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1.6.9 นักเรียน หมายถึง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วย นักเรียนชาย 10 คน นักเรียนหญิง 9 คน รวมจำนวน 19 คน ในปีการศึกษา 2567 โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา ตำบลดงเมืองแอม อำเภอสวนแก้ว จังหวัดขอนแก่น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 4

1.6.10 โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา หมายถึง โรงเรียนขยายโอกาสขนาดกลาง เปิดสอนในระดับชั้น อนุบาล-มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนตั้งอยู่ หมู่ 3 ตำบลดงเมืองแอม อำเภอสวนแก้ว จังหวัดขอนแก่น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 4

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 ครูผู้สอนได้แนวทางในพัฒนาการเรียนการสอน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และเทคนิคการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) ที่สามารถนำไปบูรณาการและ ประยุกต์ใช้ในเนื้อหา วิชา หรือระดับชั้นอื่น ๆ ต่อไป

1.7.2 เพื่อเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการจัดการเรียนรู้เพื่อมุ่งเน้นการปฏิบัติจริง เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม มีการแสดงความคิดเห็นร่วมกัน โดยใช้การโดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) เพื่อการจัดการเรียนการสอนที่มี ประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

1.7.3 โรงเรียนนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้ไปใช้ประกอบการพัฒนากำหนดนโยบาย
วางแผน และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับนักเรียนเรียนในระดับชั้นต่าง ๆ ในโรงเรียน และ
โรงเรียนอื่น ๆ ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ การแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) เรื่อง เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา อำเภอเขาสวนกวาง จังหวัดขอนแก่น ด้วยกระบวนการ E-PLC ผู้ศึกษาได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นแนวทางในการทำวิจัย ดังนี้

2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพตามหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง 2560

2.2 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ

2.3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Active Learning)

2.4 วิธีการสอนการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play)

2.5 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย

2.6 รูปแบบการจัดกิจกรรมส่งเสริมกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาจรรยาบรรณ วิชาชีพครูผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ (E-PLC)

2.7 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.8 การวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research)

2.9 การหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ

2.10 ดัชนีประสิทธิผล

2.11 บริบทโรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา

2.12 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.13 กรอบแนวคิดการศึกษา

2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ

กระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544 ให้เป็นหลักสูตรแกนกลางของประเทศ โดยกำหนดจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายและกรอบทิศทางการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้เป็นคนดีมีปัญญา มีคุณภาพชีวิตที่ดี และมีขีดความสามารถในการแข่งขันในเวทีระดับโลก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2544) พร้อมกันนี้ ได้ปรับกระบวนการพัฒนาหลักสูตรให้มีความสอดคล้องกับเจตนารมณ์แห่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ที่มุ่งเน้นการกระจายอำนาจทางการศึกษาให้ท้องถิ่น และสถานศึกษาได้มีบทบาทและมีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตร เพื่อให้สอดคล้องกับสภาพ และความต้องการของท้องถิ่น (สำนักนายกรัฐมนตรี, 2542) จากการวิจัย และติดตามประเมินผลการใช้หลักสูตรในช่วงระยะ 6 ปีที่ผ่านมา (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2546 ก., 2546 ข., 2548 ก., 2548 ข.; สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2547; สำนักผู้ตรวจราชการและติดตามประเมินผล, 2548; สุวิมล ว่องวาณิช และนางลักษณ์ วิรัชชัย, 2547; Nutravong, 2002; Kittisunthorn, 2003) พบว่าหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 มีจุดดีหลายประการ เช่น ช่วยส่งเสริมการกระจายอำนาจทางการศึกษาทำให้ท้องถิ่น และสถานศึกษามีส่วนร่วม และมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการของท้องถิ่น และมีแนวคิด และหลักการในการส่งเสริมการพัฒนาผู้เรียนแบบองค์รวมอย่างชัดเจน อย่างไรก็ตาม ผลการศึกษาดังกล่าวยังได้สะท้อนให้เห็นถึงประเด็นที่เป็นปัญหา และความไม่ชัดเจนของหลักสูตรหลายประการทั้งในส่วนของเอกสารหลักสูตรกระบวนการนำหลักสูตรสู่การปฏิบัติ และผลผลิตที่เกิดจากการใช้หลักสูตร ได้แก่ ปัญหาความสับสนของผู้ปฏิบัติในระดับสถานศึกษาในการพัฒนาหลักสูตร สถานศึกษาสถานศึกษาส่วนใหญ่กำหนดสาระ และผลการเรียนรู้ที่คาดหวังไว้มาก ทำให้เกิดปัญหาหลักสูตรแน่น การวัดและประเมินผลไม่สะท้อนมาตรฐาน ส่งผลต่อปัญหาการจัดทำเอกสารหลักฐานทางการศึกษา และการเทียบโอนผลการเรียนรวมทั้งปัญหาคุณภาพของผู้เรียนในด้านความรู้ ทักษะ ความสามารถ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์อันยังไม่เป็นที่น่าพอใจ นอกจากนั้นแผนพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 – 2564) ได้ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการปรับเปลี่ยนจุดเน้นในการพัฒนาคุณภาพคนในสังคมไทยให้มีคุณธรรม และมีความรอบรู้อย่างเท่าทัน ให้มีความพร้อมทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และศีลธรรม สามารถก้าวทันการเปลี่ยนแปลงเพื่อนำไปสู่สังคมฐานความรู้ได้อย่างมั่นคง แนวการพัฒนาคนดังกล่าวมุ่งเตรียมเด็กและเยาวชนให้มีพื้นฐานจิตใจที่ดีงาม มีจิตสาธารณะพร้อมทั้งมีสมรรถนะ ทักษะ และความรู้พื้นฐานที่จำเป็นในการดำรงชีวิตอันจะส่งผลต่อการพัฒนาประเทศแบบยั่งยืน (สภาพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ, 2549) ซึ่งแนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการในการพัฒนา

เยาวชนของชาติเข้าสู่โลกยุคศตวรรษที่ 21 โดยมีมุ่งส่งเสริมผู้เรียนมีคุณธรรม รักความเป็นไทย ให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์สร้างสรรค์ มีทักษะด้านเทคโนโลยี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมโลกได้อย่างสันติ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) จากข้อค้นพบในการศึกษาวิจัย และติดตามผลการใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ที่ผ่านมา ประกอบกับข้อมูลจากแผนพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 เกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาคนในสังคมไทย และจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการใน การพัฒนาเยาวชนสู่ศตวรรษที่ 21 จึงเกิดการทบทวนหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 เพื่อนำไปสู่การพัฒนาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่มีความเหมาะสมชัดเจน ทั้งเป้าหมายของหลักสูตรในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน และกระบวนการนำหลักสูตรไปสู่การปฏิบัติในระดับเขตพื้นที่ การศึกษา และสถานศึกษาโดยได้มีการกำหนดวิสัยทัศน์ จุดหมาย สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดที่ชัดเจน เพื่อใช้เป็นทิศทางในการจัดทำหลักสูตรการเรียนการสอนในแต่ละระดับนอกจากนั้น ได้กำหนดโครงสร้างเวลาเรียนขั้นต่ำของแต่ละ กลุ่มสาระการเรียนรู้ในแต่ละชั้นปีไว้ในหลักสูตรแกนกลาง และเปิดโอกาสให้สถานศึกษาเพิ่มเติม เวลาเรียนได้ตามความพร้อม และจุดเน้นอีกทั้งได้ปรับกระบวนการวัด และประเมินผลผู้เรียน เกณฑ์การจบการศึกษาแต่ละระดับ และเอกสารแสดงหลักฐานทางการศึกษาให้มีความสอดคล้อง กับมาตรฐานการเรียนรู้ และมีความชัดเจนต่อการนำไปปฏิบัติเอกสารหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 นี้ จัดทำขึ้นสำหรับท้องถิ่น และสถานศึกษาได้นำไปใช้เป็นกรอบ และ ทิศทางในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา และจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาเด็ก และเยาวชนไทย ทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้มีคุณภาพด้านความรู้ และทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิต ในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง และแสวงหาความรู้ เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ในเอกสารนี้ ช่วยทำให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในทุกระดับ เห็นผลคาดหวังที่ต้องการในการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ชัดเจนตลอดแนว ซึ่งจะสามารถช่วยให้ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในระดับท้องถิ่น และสถานศึกษาร่วมกันพัฒนาหลักสูตรได้อย่างมั่นใจ ทำให้ การจัดทำหลักสูตรในระดับสถานศึกษามีคุณภาพ และมีความเป็นเอกภาพยิ่งขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้เกิด ความชัดเจนเรื่องการวัด และประเมินผลการเรียนรู้และช่วยแก้ปัญหาการเทียบโอนระหว่าง สถานศึกษา

ดังนั้น ในการพัฒนาหลักสูตรในทุกระดับตั้งแต่ระดับชาติจนกระทั่งถึงสถานศึกษาจะต้อง สะท้อนคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐานรวมทั้งเป็นกรอบทิศทางในการจัดการศึกษาทุกรูปแบบและครอบคลุมผู้เรียน ทุกกลุ่มเป้าหมายในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน การจัดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน จะประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่คาดหวังได้ ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องทั้งระดับชาติ ชุมชนครอบครัว

และบุคคลต้องร่วมรับผิดชอบ โดยร่วมกันทำงานอย่างเป็นระบบ และต่อเนื่องในการวางแผน ดำเนินการ ส่งเสริมสนับสนุน ตรวจสอบ ตลอดจนปรับปรุงแก้ไขเพื่อพัฒนาเยาวชนของชาติ ไปสู่คุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

วิสัยทัศน์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็น มนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทย และเป็น พลโลกยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุขมีความรู้ และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษต่อ การประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอด ชีวิตโดยมุ่งเน้นผู้เรียน เป็นสำคัญ บนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเอง ได้เต็มตามศักยภาพ

หลักการ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหลักการที่สำคัญ ดังนี้

1. เป็นหลักสูตรการศึกษา เพื่อความเป็นเอกภาพของชาติมีจุดหมาย และมาตรฐาน การเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะเจตคติและคุณธรรม บนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
2. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชนที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสดำเนินการศึกษา อย่างเสมอภาค และมีคุณภาพ
3. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจให้สังคมมีส่วนร่วมใน การจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพ และความต้องการของท้องถิ่น
4. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้เวลา และ การจัดการเรียนรู้
5. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
6. เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบนอกระบบ และตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

จุดหมาย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดีมีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพจึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์เห็นคุณค่าของตนเองมีวินัย และ ปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจ พอเพียง

2. มีความรู้ความสามารถในการสื่อสารการคิดการแก้ปัญหาการใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต

3. มีสุขภาพกาย และสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย

4. มีความรักชาติมีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทย และพลโลกยึดมั่นในวิถีชีวิต และการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรม และภูมิปัญญาไทยการอนุรักษ์ และพัฒนาสิ่งแวดล้อมมีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์ และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ในการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ดังนี้

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับ และส่งสารมีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเอง และสังคมรวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัด และลดปัญหาความขัดแย้งต่างๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผล และความถูกต้องตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเอง และสังคม

2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบเพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเอง และสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหา และอุปสรรคต่างๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผลคุณธรรม และข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์ และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆในสังคมแสวงหาความรู้ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกัน และแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเองสังคม และสิ่งแวดล้อม

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่องการทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคม ด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคลการจัดการปัญหา และความขัดแย้งต่างๆ อย่างเหมาะสมการปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม และสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเอง และผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเป็นความสามารถในการเลือก และใช้ เทคโนโลยีด้านต่างๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคมในด้านการเรียนรู้การสื่อสาร การทำงานการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทย และพลโลก ดังนี้

1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
2. ซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย
4. ใฝ่เรียนรู้
5. อยู่อย่างพอเพียง
6. มุ่งมั่นในการทำงาน
7. รักความเป็นไทย
8. มีจิตสาธารณะ

นอกจากนี้สถานศึกษาสามารถกำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพิ่มเติมให้สอดคล้องตามบริบท และจุดเน้นของตนเอง

มาตรฐานการเรียนรู้

การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความสมดุลต้องคำนึงถึงหลักพัฒนาการทางสมองและพหุปัญญา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงกำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ดังนี้

1. ภาษาไทย
2. คณิตศาสตร์
3. วิทยาศาสตร์
4. สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
5. สุขศึกษาและพลศึกษา
6. ศิลปะ
7. การงานอาชีพ

8. ภาษาต่างประเทศ

ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำคัญของการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนมาตรฐานการเรียนรู้ระบุสิ่งที่ผู้เรียนพึงรู้ ปฏิบัติได้ มีคุณธรรมจริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน นอกจากนั้นมาตรฐานการเรียนรู้ยังเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนพัฒนาการศึกษาทั้งระบบ เพราะมาตรฐานการเรียนรู้จะสะท้อนให้ทราบว่าต้องการอะไรจะสอนอย่างไร และประเมินอย่างไร รวมทั้งเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบเพื่อการประกันคุณภาพการศึกษาโดยใช้ระบบการประเมินคุณภาพภายใน และการประเมินคุณภาพภายนอก

2.2 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) กระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศใช้มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และสาระภูมิศาสตร์ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ตามคำสั่งกระทรวงศึกษาธิการ ที่ สพฐ. 1239/2560 ลงวันที่ 7 สิงหาคม 2560 และคำสั่งสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่ 30/ 2561 ลงวันที่ 5 มกราคม 2561 ให้เปลี่ยนแปลงมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) โดยมีคำสั่งให้โรงเรียนดำเนินการใช้หลักสูตรในปีการศึกษา 2561 ให้ใช้ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2562 ให้ใช้ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-5 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-2 และปีการศึกษา 2563 ให้ใช้ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยกำหนดจุดหมาย และมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมาย และกรอบทิศทางในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้พัฒนาการเต็มตามศักยภาพ มีคุณภาพ และมีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อให้สอดคล้องกับนโยบาย และเป้าหมายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โรงเรียนบ้านทุ่งนุ้ย “มิตรภาพที่ 49” จึงได้ปรับปรุงหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุงพุทธศักราช 2560) ในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ และเป็นกรอบในการวางแผนการจัดการเรียนการสอน โดยมีเป้าหมายในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีกระบวนการนำหลักสูตรไปสู่การปฏิบัติ โดยมีการกำหนดคุณภาพผู้เรียน โครงสร้างเวลาเรียน สาระ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด แนวการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลตลอดจนสื่อ แหล่งเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดชั้นปี เปิดโอกาสให้โรงเรียนสามารถกำหนดทิศทางการจัดการเรียนการสอนในแต่ละระดับตามความพร้อม และจุดเน้น โดยมีกรอบแกนกลางเป็นแนวทางที่ชัดเจนเพื่อตอบสนองนโยบายไทยแลนด์ 4.0 ให้มีความพร้อมในการก้าวสู่สังคมคุณภาพ มีความรู้อย่างแท้จริง และมีทักษะในศตวรรษที่ 21 มาตรฐานการเรียนรู้

และตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ในเอกสารนี้ช่วยให้สถานศึกษาเห็นผลคาดหวังที่ต้องการในการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ชัดเจนตลอดแนวร่วมกันพัฒนาหลักสูตรได้อย่างมั่นใจ ทำให้การจัดทำหลักสูตรมีคุณภาพ และมีความเป็นเอกภาพสะท้อนคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานรวมทั้งเป็นกรอบทิศทางในการจัดการศึกษาทุกรูปแบบ และครอบคลุมผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยร่วมกันทำงานอย่างเป็นระบบ และต่อเนื่อง ในการวางแผน ดำเนินการ ส่งเสริมสนับสนุนตรวจสอบ ตลอดจนปรับปรุงแก้ไข เพื่อพัฒนาผู้เรียน ไปสู่คุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

2.2.1 สารและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 การดำรงชีวิตและครอบครัว

มาตรฐาน ง 1.1 เข้าใจการทำงาน มีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะกระบวนการทำงาน ทักษะการจัดการ ทักษะกระบวนการแก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกัน และทักษะการแสวงหาความรู้ มีคุณธรรม และลักษณะนิสัยในการทำงาน มีจิตสำนึกในการใช้พลังงาน ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อมเพื่อการดำรงชีวิต และครอบครัว

สาระที่ 2 การออกแบบและเทคโนโลยี

มาตรฐาน ง 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหาการทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

2.2.2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

สาระที่ 1 การดำรงชีวิตและครอบครัว

มาตรฐาน ง 1.1 เข้าใจการทำงาน มีความคิดสร้างสรรค์มีทักษะกระบวนการทำงาน ทักษะการจัดการทักษะกระบวนการแก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกัน และทักษะการแสวงหาความรู้ มีคุณธรรม และลักษณะนิสัยในการทำงานมีจิตสำนึกในการใช้พลังงาน ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อม เพื่อการดำรงชีวิตและครอบครัว

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	1. อธิบายวิธีการ และประโยชน์การทำงาน เพื่อช่วยเหลือตนเอง ครอบครัว และส่วนรวม 2. ใช้วัสดุ อุปกรณ์ และเครื่องมือตรงกับลักษณะงาน 3. ทำงานอย่างเป็นขั้นตอนตามกระบวนการทำงานด้วยความสะอาด ความรอบคอบ และอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม	วิธีการและประโยชน์การทำงานเป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ และทำงานให้เกิดผลอย่างเป็นขั้นตอนตามกระบวนการทำงาน เช่น - การเลือกใช้เสื้อผ้า - การจัดเตรียมอุปกรณ์การเรียน - การทำความสะอาดรองเท้ากระเป๋านักเรียน - การปิดกวด เช็ดถูบ้านเรือน - การทำความสะอาดห้องเรียน การใช้วัสดุ อุปกรณ์ และเครื่องมือให้เหมาะสมตรงกับลักษณะงานช่วยให้ประหยัด และปลอดภัย เช่น - การปลูกผักสวนครัว - การบำรุงรักษาของเล่น - การซ่อมแซมของใช้ส่วนตัว - การประดิษฐ์ของใช้ในโอกาสต่าง ๆ โดยใช้วัสดุในท้องถิ่น การทำงานอย่างเป็นขั้นตอนตามกระบวนการทำงานด้วยความสะอาดรอบคอบ และอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมเป็นคุณธรรม และลักษณะนิสัยในการทำงาน

สาระที่ 2 การออกแบบและเทคโนโลยี

มาตรฐาน ง 2.1 เข้าใจเทคโนโลยี และกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบ และสร้างสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้ เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วมในการจัดการเทคโนโลยี

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	1. สร้างของเล่นของใช้อย่างง่าย โดยกำหนดปัญหาหรือความต้องการ รวบรวมข้อมูล ออกแบบโดยถ่ายทอดความคิดเป็นภาพร่าง 2 มิติลงมือสร้าง และประเมินผล 2. เลือกใช้ สิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันอย่างสร้างสรรค์ 3. มีการจัดการสิ่งของเครื่องใช้ ด้วยการนำกลับมาใช้ซ้ำ	การสร้างของเล่นหรือของใช้อย่างเป็นขั้นตอน ตั้งแต่กำหนดปัญหา หรือความต้องการ รวบรวมข้อมูลออกแบบโดยถ่ายทอดความคิด - เป็นภาพร่าง 2 มิติ ก่อนลงมือสร้าง และ ประเมินผล ทำให้ผู้เรียนทำงานอย่างเป็น กระบวนการภาพร่าง 2 มิติ หรือภาพ 2 มิติ ประกอบด้วย ด้านกว้าง และด้านยาวเป็น การถ่ายทอดความคิด หรือจินตนาการ - การเลือกใช้สิ่งของเครื่องใช้สร้างสรรค์ เป็นการเลือกสิ่งของเครื่องใช้ที่เป็นมิตรกับชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม - การนำสิ่งของเครื่องใช้กลับมาใช้ซ้ำเป็นส่วน หนึ่งของเทคโนโลยีสะอาด

อย่างยั่งยืน

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	1. ค้นหาข้อมูลอย่างมีขั้นตอน และนำเสนอข้อมูลในลักษณะต่าง ๆ	- ขั้นตอนการค้นหาข้อมูล ประกอบด้วย การกำหนดหัวข้อที่ต้องการค้นหา การเลือกแหล่งข้อมูล การเตรียม อุปกรณ์ การค้นหา และรวบรวมข้อมูล การพิจารณา การสรุปผล - การนำเสนอข้อมูลสามารถทำได้หลายลักษณะตามความเหมาะสม เช่น นำเสนอหน้าชั้นเรียน จัดทำเอกสารรายงาน จัดทำป้ายประกาศ จัดทำสื่อนำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลในการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

2.2.3 คำอธิบายรายวิชา การงานอาชีพ ง13101 ภาคเรียนที่ 1

ศึกษาอธิบายวิธีการ และประโยชน์การทำงานเพื่อช่วยเหลือตนเอง ครอบครัว และส่วนรวมเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ และเครื่องมือในการทำงานได้อย่างถูกต้องเหมาะสมตรงกับลักษณะงาน โดยการสาธิตทดลองปฏิบัติ และนำผลมาอภิปรายกำหนดเป็นแนวทางในการทำงานอย่างเป็นขั้นตอนตามกระบวนการทำงานด้วยความสะอาดรอบคอบ และอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมสร้างชิ้นงานของเล่นของใช้อย่างเป็นขั้นตอนโดยกำหนดปัญหาหรือความต้องการแล้วรวบรวมข้อมูลเพื่อออกแบบโดยถ่ายทอดความคิดเป็นภาพร่าง 2 มิติ ลงมือสร้าง และประเมินผลอย่างเป็นกระบวนการโดยใช้กระบวนการทำงาน กระบวนการปฏิบัติ กระบวนการคิดวิเคราะห์ และกระบวนการทำงานกลุ่ม เพื่อให้เกิดความรู้ ความคิด ความเข้าใจ สามารถสื่อสารสิ่งที่เรียนรู้ และเห็นคุณค่าของการทำงาน และนำความรู้ที่เรียนไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันมีความสามารถในการตัดสินใจ มีจริยธรรม คุณธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม และมีจิตสำนึกในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

ตัวชี้วัด

ง 1.1 ป.3/1 ป.3/2 ป.3/3

รวม 2 มาตรฐาน 5 ตัวชี้วัด

2.3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Active Learning)

2.3.1 แนวคิดของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียนมุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) สร้างแรงบันดาลใจให้คำปรึกษาดูแลแนะนำทำหน้าที่เป็นโค้ชและพี่เลี้ยง (Coach & Mentor) แสวงหาเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย (Meaningful Learning) ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ ได้มีความเข้าใจในตนเองใช้สติปัญญา คิดวิเคราะห์สร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมที่บ่งบอกถึงการมีสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 มีทักษะวิชาการทักษะชีวิต และทักษะวิชาชีพบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ตามระดับช่วงวัย

2.3.2 ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ การเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอนกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) ด้วยการวิเคราะห์สังเคราะห์ และประเมินค่าไม่เพียงแต่เป็นผู้ฟังผู้เรียนต้องอ่านเขียน ตั้งคำถาม และถามอภิปรายร่วมกันผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้

2.3.3 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

2.3.3.1 (Active Learning) ส่งเสริมการมีอิสระทางด้านความคิด และการกระทำของผู้เรียนการมีวิจารณญาณ และการคิดสร้างสรรค์ผู้เรียนจะมีโอกาสมีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริง และมีการใช้วิจารณญาณในการคิด และตัดสินใจในการปฏิบัติกิจกรรมนั้น มุ่งสร้างให้ผู้เรียนเป็นผู้กำกับทิศทางการเรียนรู้ค้นหาสไตล์การเรียนรู้ของตนเองสู่การเป็นผู้รู้คิดรู้ตัดสินใจด้วยตนเอง (Metacognition) เพราะฉะนั้น (Active Learning) จึงเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความคิดขั้นสูง (Higher order thinking) ในการมีวิจารณญาณ การวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา การประเมิน ตัดสินใจ และการสร้างสรรค์

2.3.3.2 (Active Learning) สนับสนุนส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือกันอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่มจะนำไปสู่ความสำเร็จในภาพรวม

2.3.3.3 (Active Learning) ทำให้ผู้เรียนทุ่มเทในการเรียนสนใจในการเรียน และทำให้ผู้เรียนแสดงออกถึงความรู้ความสามารถ เมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรม

อย่างกระตือรือร้นในสภาพแวดล้อม ที่เอื้ออำนวยผ่านการใช้กิจกรรมที่ครูจัดเตรียมไว้ให้ อย่างหลากหลายผู้เรียนเลือกเรียนรู้กิจกรรมต่าง ๆ ตามความสนใจ และความถนัดของตนเอง เกิดความรับผิดชอบ และทุ่มเทเพื่อบรรลุความสำเร็จ

2.3.3.4 (Active Learning) ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดการพัฒนาเชิงบวกทั้งตัวผู้เรียน และตัวครูเป็นการปรับการเรียนเปลี่ยนการสอน ผู้เรียนจะมีโอกาสได้เลือกใช้ความถนัดความสนใจความสามารถที่เป็นความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Different) สอดรับกับแนวคิดพหุปัญญา (Multiple Intelligence) เพื่อแสดงออกถึงตัวตนและศักยภาพของตัวเอง ส่วนครูผู้สอนต้องมีความตระหนักที่จะปรับเปลี่ยนบทบาทแสวงหาวิธีการกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อช่วยเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน สิ่งเหล่านี้จะทำให้ครูเกิดทักษะในการสอน และมีความเชี่ยวชาญในบทบาทหน้าที่ที่รับผิดชอบ เป็นการพัฒนาตน พัฒนางาน และพัฒนาผู้เรียนไปพร้อมกันลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

2.3.4 ลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก มีดังนี้

2.3.4.1 เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้

2.3.4.2 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้ และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในรูปแบบของความร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน

2.3.4.3 เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด

2.3.4.4 เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล ข่าวสาร สารสนเทศสู่ทักษะการคิดวิเคราะห์ และประเมินค่า

2.3.4.5 ผู้เรียนได้เรียนรู้ความมีวินัยในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

2.3.4.6 ความรู้เกิดจากประสบการณ์ และการสรุปของผู้เรียน

2.3.4.7 ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเองจากลักษณะการเรียนรู้แบบ (Active Learning) ดังกล่าว จึงควรมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกัน ดังนี้

1. จัดการเรียนรู้ที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้

2. จัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด

3. จัดให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง

4. จัดให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน สร้างร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน

5. จัดให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องความรับผิดชอบร่วมกันการมีวินัยในการทำงาน และการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบในภารกิจต่าง ๆ

6. จัดกระบวนการเรียนรู้ที่สร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน พูด ฟัง คิด อย่าง ลุ่มลึกผู้เรียนจะเป็นผู้จัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง

7. จัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง

8. จัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล ข่าวสารหรือ สารสนเทศและหลักการความคิดรวบยอด

9. ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

10. จัดกระบวนการสร้างความรู้ที่เกิดจากประสบการณ์การสร้างองค์ ความรู้และการสรุปบทวนของผู้เรียน

2.3.5 ลักษณะกิจกรรมที่เป็นการเรียนรู้เชิงรุก

2.3.5.1 กระบวนการเรียนรู้ที่ลดบทบาทการสอน และการให้ความรู้ โดยตรงของครู แต่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสร้างองค์ความรู้ และจัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง

2.3.5.2 กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนให้นำความรู้ ความเข้าใจไปประยุกต์ใช้ สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า คิดสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ พัฒนาทักษะกระบวนการคิดไปสู่ ระดับที่สูงขึ้น

2.3.5.3 กิจกรรมเชื่อมโยงกับนักเรียนกับสภาพแวดล้อมใกล้ตัวปัญหาของชุมชน สังคม หรือประเทศชาติ

2.3.5.4 กิจกรรมเป็นการนำความรู้ที่ได้ไปใช้แก้ปัญหาใหม่หรือใช้ในสถานการณ์ใหม่

2.3.5.5 กิจกรรมเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดของตนเองอย่างมีเหตุมีผลมีโอกาส ร่วมอภิปราย และนำเสนอผลงาน

2.3.5.6 กิจกรรมเน้นการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน และปฏิสัมพันธ์ กันระหว่างผู้เรียนด้วยกัน

2.4 วิธีการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play)

การแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) เป็นเทคนิคการสอนรูปแบบหนึ่ง ที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ บทบาทสภาพความเป็นจริงจากสิ่งที่เกิดขึ้นผ่านการแสดงออกต่าง ๆ ซึ่งเทคนิคการสอนรูปแบบนี้ นับว่าเป็นการสอนที่สนับสนุนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และได้ลงมือปฏิบัติร่วมกันระหว่างผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการเรียนรู้สมัยใหม่ที่มุ่งเน้นตัวผู้เรียนเป็นสำคัญ

เทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ เป็นการสอนที่ให้ผู้เรียนแสดงบทบาทสมมติตามเรื่องราวหรือสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการแสดงออก ทั้งจากการแสดงออกทางกาย และการเรียนรู้ความรู้สึกนึกคิดผ่านตัวละคร เรื่องราว สถานการณ์ ตามสภาพความเป็นจริง โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก มีทักษะในการแก้ไขปัญหาด้วยตัวเอง และรู้จักที่จะทำงานเป็นทีมโดยในการสอนรูปแบบนี้ สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

- การแสดงบทบาทสมมติแบบละคร คือการแสดงบทบาทสมมติโดยที่มีเรื่องราวกำหนดอยู่ก่อนแล้วผู้เรียนทราบถึงเรื่องราวคร่าว ๆ และแสดงเรื่องราวตามบทบาทตัวละครที่ได้รับ

- การแสดงบทบาทสมมติแบบแก้ปัญหา คือการสมมุติสถานการณ์แล้วให้ผู้เรียนแสดงบทบาทสมมติเพื่อแก้ปัญหา และตอบสนองกับสถานการณ์นั้นตามความคิดเห็นของตนเอง ประโยชน์ของการสอนในลักษณะนี้ คือ การที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ และเข้าใจเรื่องราว หรือสถานการณ์ต่าง ๆ ในมุมมองที่มาจากบทบาทการแสดงได้มีการร่วมมือกับเพื่อน ซึ่งเป็นผลดีต่อการพัฒนาการทางอารมณ์ และสังคม และยังเป็นแนวการสอนที่สนุกสนาน และส่งเสริมความกล้าแสดงออกให้กับผู้เรียน นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้อีกด้วย

2.4.1 ความหมายของการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play)

การสอนแบบแสดงบทบาทสมมติ เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนกำหนดหัวข้อเรื่อง ปัญหาต่างๆ หรือสร้างสถานการณ์ขึ้นมาให้คล้ายกับสภาพความเป็นจริงแล้วให้ผู้เรียนได้เตรียมการล่วงหน้าแล้วจึงแสดงบทบาทตามที่สมมติขึ้นมาอันเป็นแนวทางที่สามารถนำไปแก้ปัญหาต่างๆ ที่อาจจะประสบในชีวิตประจำวัน

วรารักษ์ ศุภาลัย (2536, หน้า 35 อ้างอิงใน กรมวิชาการ, 2543, หน้า 18) กล่าวว่า การสอนแบบแสดงบทบาทสมมติเป็นวิธีสอนที่ผู้สอนกำหนดหัวข้อเรื่องปัญหาต่างๆ หรือสร้างสถานการณ์ขึ้นมาให้คล้ายกับสภาพความเป็นจริงแล้วให้ผู้เรียนได้เตรียมการล่วงหน้าแล้วจึงแสดงบทบาทตามที่สมมติขึ้นมาอันเป็นแนวทางที่สามารถนำไปแก้ปัญหาต่างๆ ที่อาจจะประสบในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ผู้เรียนก็สามารถแสดงบทบาทในชั้นเรียนโดยไม่มีการเตรียมตัวล่วงหน้า

วารี ธีรจิตร (2534, หน้า 186 อ้างอิงใน กรมวิชาการ, 2543, หน้า 18) กล่าวว่า บทบาทสมมติ หมายถึง การสมมติบทบาท และจัดสถานการณ์ให้ผู้แสดงบทบาทได้แสดงความรู้สึกนึกคิด อารมณ์จากสถานการณ์ที่สมมติขึ้นซึ่งอาจจะเตรียมมาก่อนภายหลังของการแสดงบทบาทสมมติ จะต้องมีการอภิปรายเกี่ยวกับการแสดงบทบาทความรู้สึกนึกคิดของผู้แสดง ผู้ดู และมีการสรุปผลของการแสดงบทบาทนั้นด้วย

2.4.2 วัตถุประสงค์ของการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play)

วิธีสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติเป็นวิธีการที่มุ่งช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ การเอาใจเขามาใส่ใจเราเกิดความเข้าใจในความรู้สึก และพฤติกรรมทั้งของตนเอง และผู้อื่น

การสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ มีจุดมุ่งหมายที่สำคัญ คือ มุ่งฝึกการทำงาน ร่วมกันกล้าคิด กล้าแสดงออกในการแก้ปัญหา การตัดสินใจ ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ เพราะ เป็นการสอนที่ใกล้เคียงกับสภาพความเป็นจริงมากที่สุด

2.4.3 องค์ประกอบของการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play)

1. มีผู้สอนและผู้เรียน
2. มีสถานการณ์สมมติและบทบาทสมมติ
3. มีการแสดงบทบาทสมมติ
4. มีการอภิปรายเกี่ยวกับความรู้ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่แสดงออก ของผู้แสดง และสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับ
5. มีผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

2.4.4 ขั้นตอนสำคัญการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play)

1. ผู้สอนหรือผู้เรียน นำเสนอสถานการณ์สมมติและบทบาทสมมติ
 2. ผู้สอนหรือผู้เรียนเลือกผู้แสดงบทบาทสมมติ
 3. ผู้สอนเตรียมผู้สังเกตการณ์
 4. ผู้เรียนแสดงบทบาทและสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออก
 5. ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับความรู้ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรม ที่แสดงออกของผู้แสดง
 6. ผู้สอนและผู้เรียนสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับจากการแสดงและการชมการแสดง
- ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) มีดังนี้

ขั้นที่ 1 เตรียมการสอน

- 1.1 แจกจุดประสงค์ในการเรียนพร้อมนำเข้าสู่บทเรียนทบทวน ความรู้เดิม

ขั้นที่ 2 สอน

- 2.1 ครูอธิบายถึงเนื้อหาเรื่อง เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย

ขั้นที่ 3 แสดงบทบาทสมมติ

3.1 ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 6-7 คน ตามหัวข้อสภาพอากาศ และตามเหมาะสมกับเนื้อหาในบทบาทในการแสดง

3.2 นักเรียนร่วมกันกำหนดเรื่องราว หรือสถานการณ์สมมติ จากเนื้อหาความรู้ที่ได้เรียนรู้ที่สอดคล้องกับกลุ่มที่ตนเองได้รับมอบหมายโดยมีคุณครูคอยให้คำปรึกษา

3.3 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาแสดงบทบาทสมมติตามหัวข้อหรือสถานการณ์ที่ได้รับมอบหมาย

3.4 ครูทำหน้าที่เป็นผู้สังเกตการณ์ และคอยแนะนำเพิ่มเติมในการแสดงบทบาทสมมติ

ขั้นที่ 4 ขั้นสรุป

4.1 ครู และนักเรียนปรบมือกล่าวชื่นชมกลุ่มที่แสดงบทบาทสมมติพร้อมสอบถามถึงความรู้สึก

4.2 ครูสอบถามนักเรียนสะท้อนความคิด “การเลือกใส่เสื้อผ้าที่เหมาะสมกับสภาพอากาศมีประโยชน์อย่างไร”

4.3 ครู และนักเรียนร่วมกันสรุปในเรื่องการเลือกใช้เสื้อผ้าให้เหมาะสมกับสภาพอากาศ

4.4 ครูมอบของรางวัลให้กับนักเรียนที่แสดงบทบาทสมมติพร้อมชี้แจงในบทเรียนครั้งต่อไป

2.4.5 เทคนิคและข้อเสนอแนะต่างๆ ในการใช้วิธีการสอนแบบแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) ให้มีประสิทธิภาพ

บุญชม ศรีสะอาด (2541, หน้า 62 อ้างอิงใน กรมวิชาการ, 2543, หน้า 20) ได้เสนอแนะเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของการสอน โดยการแสดงบทบาทสมมติ ไว้ดังนี้

1. ผู้สอนควรชี้แจงจุดประสงค์ของการแสดงบทบาทสมมติ และสิ่งที่ต้องการให้ผู้สังเกตศึกษาจากการแสดงบทบาทสมมตินั้น

2. ผู้สอนต้องเตรียมสถานการณ์ และมีคำอธิบายสถานการณ์ให้ชัดเจนสำหรับผู้ที่จะแสดงบทบาทแต่ละคน ซึ่งจะต้องจดจำสถานการณ์ที่ตนจะต้องแสดงบทบาทไว้ให้แม่นยำมีความเข้าใจในบทบาทของตนอย่างรู้แจ้งสถานการณ์และบทบาทที่กำหนดมักพิมพ์ลงในแผ่นกระดาษเพื่อมอบให้ผู้แสดงได้ศึกษา

3. ควรให้เวลาในช่วงสั้นๆ สำหรับผู้ที่จะแสดงบทบาทสมมติได้ประมวลความคิดชักซ้อม และเตรียมความพร้อม

4. ในการแสดงบทบาทสมมติจะต้องมีบรรยากาศที่เสรีและความรู้สึกปลอดภัย

5. อาจมีการปรับปรุงและแสดงกิจกรรมบางตอนใหม่

6. หลังจากการแสดงบทบาทสมมติควรมีการอภิปรายถึงพฤติกรรมที่แสดงและประเมินผลการปฏิบัติของผู้เรียน โดยใช้คำถามต่อไปนี้

6.1 แต่ละคนแสดงบทบาทได้สมจริงเพียงใด

6.2 มีความแตกต่างของบทบาทที่แสดงในทางใด

6.3 การแสดงบทบาทเปลี่ยนแปลงแนวคิดของท่านเกี่ยวกับตัวละครที่แสดงอย่างไร

6.4 อะไรคือจุดประสงค์ของการแสดงบทบาทสำหรับบทเรียนนี้

1. การเตรียมการ ผู้สอนกำหนดวัตถุประสงค์เฉพาะให้ชัดเจน และสร้างสถานการณ์ และบทบาทสมมติที่จะช่วยสนองวัตถุประสงค์นั้น สถานการณ์ และบทบาทสมมติที่กำหนดขึ้นควรมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริงส่วนจะมีรายละเอียดมากน้อยเพียงใดขึ้นกับวัตถุประสงค์ผู้สอนอาจใช้บทบาทสมมติแบบละคร ซึ่งจะกำหนดเรื่องราวให้แสดงแต่ไม่มีบทให้ผู้สวมบทบาทจะต้องคิดแสดงเอง หรืออาจใช้บทบาทสมมติแก้ปัญหา ซึ่งจะกำหนดสถานการณ์ที่มีปัญหา หรือความขัดแย้ง และอาจให้ข้อมูลเพิ่มเติมมากบ้างน้อยบ้าง ซึ่งผู้สวมบทบาทจะใช้ข้อมูลเหล่านั้นในการแสดงออก และแก้ปัญหาตามความคิดของตน

2. การเริ่มบทเรียน ผู้สอนสามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้หลายวิธี เช่น โยงประสบการณ์ใกล้ตัวผู้เรียน หรือประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้รับจากการเรียนครั้งก่อน ๆ เข้าสู่เรื่องที่ศึกษา หรืออาจใช้วิธีเล่าเรื่องราว หรือสถานการณ์สมมติที่เตรียมมาแล้วทิ้งท้ายด้วยปัญหาเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากคิด อยากติดตาม หรืออาจใช้วิธีชี้แจงให้ผู้เรียนเห็นประโยชน์จากการเข้าร่วมแสดง และช่วยกันคิดแก้ปัญหา

3. การเลือกผู้แสดง ควรเลือกให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการแสดง เช่น เลือกผู้แสดงที่มีลักษณะเหมาะสมกับบทบาท เพื่อช่วยให้การแสดงเป็นไปอย่างราบรื่นตามวัตถุประสงค์ได้อย่างรวดเร็ว หรือเลือกผู้แสดงที่มีลักษณะตรงกันข้ามกับบทบาทที่กำหนดให้เพื่อช่วยให้ผู้เรียนคนนั้นได้รับประสบการณ์ใหม่ได้ทดลองแสดงพฤติกรรมใหม่ ๆ และเกิดความเข้าใจในความรู้สึก และพฤติกรรมของผู้ที่มีลักษณะต่างไปจากตน หรืออาจให้ผู้เรียนอาสาสมัคร หรือเจาะจงเลือกคนใดคนหนึ่งด้วยวัตถุประสงค์ที่ต้องการช่วยให้บุคคลนั้นเกิดการเรียนรู้เมื่อได้ผู้แสดงแล้วควรให้เวลาผู้แสดงเตรียมการแสดง โดยอาจให้ฝึกซ้อมบ้างตามความจำเป็น

4. การเตรียมผู้สังเกตการณ์ หรือผู้ชมผู้สอนควรเตรียมผู้ชม และทำความเข้าใจกับผู้ชมว่าการแสดงบทบาทสมตินี้จัดขึ้นมิใช่มุ่งที่ความสนุกแต่มุ่งที่จะให้

เกิดการเรียนรู้เป็นสำคัญ ดังนั้น จึงควรชมด้วยความสังเกตผู้สอนควรให้คำแนะนำว่าควรสังเกตอะไร และควรบันทึกข้อมูลอย่างไร และผู้สอนอาจจัดทำแบบสังเกตการณ์ให้ผู้ชมใช้ในการสังเกตด้วยก็ได้

5. การแสดง ก่อนการแสดงอาจมีการจัดฉากการแสดง ให้ดูสมจริงฉากการแสดงอาจเป็นฉากง่าย ๆ หรืออาจจะจัดให้ดูสวยงาม แต่ไม่ควรจะใช้เวลามาก และควรคำนึงถึงความสะดวกด้วย เมื่อทุกฝ่ายพร้อมแล้วผู้สอนให้เริ่มการแสดง และสังเกตการแสดงอย่างใกล้ชิด ไม่ควรมีการขัดการแสดงกลางคันนอกจากกรณีที่มีปัญหาเมื่อการแสดงออกนอกทางผู้สอนอาจจำเป็นต้องให้คำแนะนำบ้างเมื่อการแสดงดำเนินไปพอสมควรแล้วผู้สอนควรตัดบทยุติการแสดงไม่ควรให้การแสดงยืดเยื้อจะทำให้ผู้ชมเกิดความเบื่อหน่ายการตัดบทควรทำเมื่อเห็นว่าการแสดงได้ให้ข้อมูลแก่กลุ่มเพียงพอที่จะนำมาวิเคราะห์และอภิปรายเพื่อให้เกิด การเรียนรู้ตรงตามวัตถุประสงค์ หรือตัดบทเมื่อการแสดงเริ่มยืดเยื้อ หรือเมื่อผู้ชมพอจะเข้าใจว่าเรื่องราวจะดำเนินต่อไปอย่างไร หรือในกรณีที่ผู้แสดงเกิดอารมณ์สะเทือนใจมากเกินไปจนแสดงต่อไปไม่ได้ควรตัดบททันที

6. การวิเคราะห์อภิปรายผลการแสดง ขั้นนี้เป็นขั้นสำคัญมาก เพราะเป็นขั้นที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ชัดเจนตามวัตถุประสงค์เทคนิคที่จำเป็นสำหรับการอภิปรายในช่วงนี้มีหลายประการที่สำคัญ คือ การสัมภาษณ์ความรู้สึก และความคิดของผู้แสดง และจดบันทึกไว้บนกระดานต่อจากนั้นจึงสัมภาษณ์ผู้ชมหรือผู้สังเกตการณ์ถึงข้อมูลที่สังเกตได้ผู้สอนควรจดบันทึกข้อมูลเหล่านี้บนกระดาน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเห็นประเด็นในการอภิปราย และสรุปต่อจากนั้น จึงให้ทุกฝ่ายร่วมกันอภิปรายแสดงความคิดเห็น และสรุปประเด็นการเรียนรู้ซึ่งสำคัญมากที่ผู้สอนพึงคำนึงในการอภิปรายก็คือการให้ผู้เรียนแสดงบทบาทสมมติเพื่อวัตถุประสงค์ที่จะใช้บทบาทเป็นเครื่องมือในการดึงความรู้สึกนึกคิด การรับรู้ เจตคติ หรืออคติต่าง ๆ ที่ซ่อนอยู่ในส่วนลึกของผู้แสดงออกมาเพื่อเป็นข้อมูลในการเรียนรู้ ดังนั้น การอภิปรายจึงต้องมุ่งเน้น และอภิปรายในเรื่องของพฤติกรรมที่ผู้สวมบทบาทแสดงออก และความรู้สึกที่เป็นเหตุผลักดันให้เกิดการแสดงพฤติกรรมนั้นออกมา การซักถามจึงควรมุ่งประเด็นไปที่ว่าผู้แสดงได้แสดงพฤติกรรมอะไรบ้าง ทำไมจึงแสดงพฤติกรรมเช่นนั้น และพฤติกรรมนั้นก่อให้เกิดผลอะไรตามมา การอภิปรายไม่ควรมุ่งประเด็นไปที่การแสดงของผู้สวมบทบาทว่าแสดงได้ดี - ไม่ดี เพียงใด เพราะนอกจากจะเป็นการอภิปรายที่ผิดกับวัตถุประสงค์แล้วยังอาจทำให้ผู้แสดงเสียความรู้สึกได้ ในกรณีที่การอภิปรายเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และผู้เรียนเสนอแนะแนวคิดและแนวทางอื่น ๆ เพิ่มเติมแตกต่างไปจากที่ผู้สวมบทบาทแสดง ผู้สอนอาจให้มีการแสดง และการอภิปรายเพิ่มเติม และสรุปบทเรียนอีกครั้งหนึ่ง

2.4.6 ข้อดีและข้อจำกัดของวิธีการสอนแบบแสดงบทบาทสมมติ (Role Play)

2.4.6.1 ข้อดี

1. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจความรู้สึกและพฤติกรรมของผู้อื่นได้เรียนรู้การเอาใจเขามาใส่ใจเราเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง
2. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจ และเกิดการเปลี่ยนแปลงเจตคติและพฤติกรรมของตน
3. เป็นวิธีสอนที่ช่วยพัฒนาทักษะในการเผชิญสถานการณ์ตัดสินใจ และแก้ปัญหา
4. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้การเรียนการสอนมีความใกล้เคียงกับสภาพความเป็นจริง
5. เป็นวิธีสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมากผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน และการเรียนรู้มีความหมายสำหรับผู้เรียน เพราะข้อมูลมาจากผู้เรียนโดยตรง

2.4.6.2 ข้อจำกัด

1. เป็นวิธีสอนที่ใช้เวลามากพอสมควร
2. เป็นวิธีสอนที่ต้องอาศัยการเตรียมการและการจัดการอย่างรัดกุม หากจัดการไม่พอดีอาจเกิดความยุ่งยากสับสนขึ้นได้
3. เป็นวิธีสอนที่ต้องอาศัยความไวในการรับรู้ (Sensitivity) ของผู้สอน หากผู้สอนขาดคุณสมบัตินี้ไม่รับรู้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนบางคน และไม่ได้แก้ปัญหาแต่ต้นอาจเกิดเป็นปัญหาต่อเนื่องไปได้
4. เป็นการสอนที่ต้องอาศัยความสามารถของครูในการแก้ปัญหาเนื่องจากการแสดงของผู้เรียนอาจไม่เป็นไปตามความคาดหวังของผู้สอน ผู้สอนจะต้องสามารถแก้ปัญหา หรือปรับสถานการณ์ และกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้

2.4.7 คุณค่า และประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) ที่มีต่อนักเรียน ดังนี้

ประโยชน์ของการสอนในลักษณะนี้ คือ การที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ และเข้าใจเรื่องราวหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ในมุมมองที่มาจากบทบาทการแสดงได้มีการร่วมมือกับเพื่อน ซึ่งเป็นผลดีต่อการพัฒนาการทางอารมณ์ และสังคม และยังเป็นแนวการสอนที่สนุกสนาน และส่งเสริมความกล้าแสดงออกให้กับผู้เรียน นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนการแสดงบทบาทสมมติเป็นการฝึกให้ผู้แสดงได้ประสบกับสถานการณ์จริงในสภาพของการสมมติขึ้นมา ทั้งนี้เพื่อฝึกให้ผู้เรียนได้ทดลองและเรียนรู้ที่จะปรับพฤติกรรมของตนอย่างมีประสิทธิภาพในสภาวะต่างๆ

2.5 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย

2.5.1 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย

สุนีย์ เลิศแสงกิจ (2557) ได้ให้ความหมายของเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายในหนังสือ "ศิลปะการแต่งกายและการออกแบบเสื้อผ้าร่วมสมัย" ว่าเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อห่อหุ้มร่างกาย โดยมีจุดประสงค์หลักเพื่อป้องกันอันตรายจากสภาพแวดล้อม รักษาความเป็นส่วนตัว และแสดงออกถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมและสังคม นอกจากนี้ยังเป็นเครื่องมือในการสื่อสารฐานะทางสังคม ค่านิยม และรสนิยมของผู้สวมใส่

อารยา อินทรา (2559) ได้อธิบายในงานวิจัย "พัฒนาการของวัฒนธรรมการแต่งกายในสังคมไทยร่วมสมัย" ว่าเสื้อผ้าเป็นส่วนหนึ่งของระบบสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่สะท้อนวิถีชีวิต ความเชื่อ และค่านิยมของสังคมในแต่ละยุคสมัย โดยเฉพาะในสังคมไทยที่มีการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมกับอิทธิพลตะวันตก

ธัญญา ศรีสมพร (2561) ได้ให้นิยามในวารสารนิเทศศาสตร์และการออกแบบว่า เครื่องแต่งกายเป็นภาษาที่ไม่ใช้คำพูด (Non-verbal communication) ประเภทหนึ่งที่มนุษย์ใช้สื่อสารอัตลักษณ์ตัวตน ความคิด และอารมณ์ โดยผ่านองค์ประกอบต่างๆ เช่น รูปแบบ สี วัสดุ และวิธีการสวมใส่

2.5.2 วิวัฒนาการของเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายในบริบทไทย

ชนัญญา เวชชานนท์ (2560) ได้ศึกษาวิวัฒนาการของการแต่งกายในสังคมไทย ในงานวิจัย "การเปลี่ยนแปลงรูปแบบเครื่องแต่งกายไทยในยุคดิจิทัล" พบว่าการแต่งกายของคนไทยมีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องตามบริบททางสังคม การเมือง และเศรษฐกิจ โดยในยุคดิจิทัลมีการผสมผสานระหว่างความเป็นไทยกับความเป็นสากลมากขึ้น

วิมลศิริ ร่วมสุข (2562) ได้วิเคราะห์ในหนังสือ "ประวัติศาสตร์สิ่งทอ และการแต่งกายไทย" ว่าการแต่งกายของไทยมีการพัฒนาตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์จนถึงปัจจุบัน โดยได้รับอิทธิพลจากหลายปัจจัย ทั้งจากการติดต่อค้าขายกับต่างประเทศ การเปลี่ยนแปลงทางการเมือง และนโยบายวัฒนธรรมของรัฐ

ธนพล จันทรเรืองฤทธิ์ (2564) ได้ศึกษาในงานวิจัย "การประยุกต์ใช้องค์ความรู้ด้านเครื่องแต่งกายไทยในอุตสาหกรรมแฟชั่นร่วมสมัย" พบว่าเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายไทยในปัจจุบันมีการผสมผสานระหว่างภูมิปัญญาดั้งเดิมกับเทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่ ทำให้เกิดเอกลักษณ์เฉพาะที่สามารถแข่งขันในตลาดโลกได้

2.5.3 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเสื้อผ้า

กมลชนก เกียรติศักดิ์ชัย (2565) ได้นำเสนอแนวคิด "การออกแบบเสื้อผ้าตามหลักการยศาสตร์" (Ergonomic Fashion Design) ในวารสารศิลปกรรมศาสตร์ โดยเน้นการออกแบบที่คำนึงถึงสรีระ การเคลื่อนไหว และความสะดวกสบายของผู้สวมใส่ ควบคู่ไปกับความสวยงาม และความทันสมัย

ประภาพรณ จันทรัมย์ (2563) ได้เสนอทฤษฎี "ความยั่งยืนในการออกแบบสิ่งทอและเครื่องแต่งกาย" (Sustainable Fashion Design) ในงานวิจัย "แนวทางการพัฒนาแฟชั่นยั่งยืนในบริบทไทย" ซึ่งมุ่งเน้นการออกแบบที่คำนึงถึงผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม สังคม และเศรษฐกิจตลอดวงจรชีวิตของผลิตภัณฑ์

พัชรา ลาภลือชัย (2567) ได้พัฒนาแนวคิด "Phygital Fashion" ในหนังสือ "อนาคตของแฟชั่นไทยในยุคดิจิทัล" ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างประสบการณ์ทางกายภาพ (Physical) กับดิจิทัล (Digital) ในการออกแบบและนำเสนอเสื้อผ้า ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมผู้บริโภคในยุคเมตาเวิร์ส

2.5.4 ประโยชน์ของเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย

2.5.4.1 ประโยชน์ด้านการปกป้องร่างกาย

วัชรพงศ์ ธีรวิวัฒน์ (2558) ได้ศึกษาในงานวิจัย "การพัฒนาผ้าไทยเพื่อการป้องกันรังสี UV" พบว่าเสื้อผ้ามีบทบาทสำคัญในการปกป้องร่างกายจากสภาพแวดล้อมที่เป็นอันตราย โดยเฉพาะรังสี UV ซึ่งเป็นสาเหตุของมะเร็งผิวหนัง โดยได้พัฒนาเทคนิคการย้อมผ้าไทยด้วยสีธรรมชาติที่มีคุณสมบัติป้องกันรังสี UV ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นภดล สุขสมัย (2561) ได้อธิบายในหนังสือ "นวัตกรรมสิ่งทอเพื่อการป้องกัน" ว่าเสื้อผ้าในปัจจุบันไม่เพียงปกป้องร่างกายจากสภาพอากาศเท่านั้น แต่ยังมีคุณสมบัติพิเศษในการป้องกันอันตรายจากสารเคมี เชื้อโรค และการเผาไหม้ โดยเฉพาะเสื้อผ้าสำหรับผู้ปฏิบัติงานในสภาพแวดล้อมที่เสี่ยงอันตราย

จิรพร วิทยศักดิ์พันธุ์ (2566) ได้นำเสนอในงานวิจัย "นวัตกรรมเสื้อผ้าสำหรับผู้สูงอายุในประเทศไทย" ว่าเสื้อผ้าที่ออกแบบเฉพาะสำหรับผู้สูงอายุสามารถช่วยป้องกันการบาดเจ็บจากการล้ม ควบคุมอุณหภูมิร่างกาย และติดตามสัญญาณชีพได้ ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างการป้องกันร่างกายกับเทคโนโลยีสุขภาพ

2.5.4.2 ประโยชน์ด้านสุขอนามัย

กรกนก วินัยกุล (2560) ได้ศึกษาในงานวิจัย "การพัฒนาผ้าต้านเชื้อแบคทีเรียจากสารสกัดธรรมชาติ" พบว่าเสื้อผ้าที่ผลิตจากผ้าต้านเชื้อแบคทีเรีย สามารถลดการสะสมของเชื้อโรคและกลิ่นอันไม่พึงประสงค์ โดยเฉพาะในสภาพอากาศร้อนชื้นของประเทศไทย ซึ่งช่วยป้องกันการเกิดโรคผิวหนังและการติดเชื้อได้

รัชนี้ พลแสน (2562) ได้อธิบายในวารสารวิทยาศาสตร์สุขภาพว่า เสื้อผ้ามีบทบาทสำคัญในการรักษาสุขภาพ โดยเฉพาะในช่วงการระบาดของโรคติดเชื้อ ดังจะเห็นได้จากการพัฒนาหน้ากากผ้าและชุดป้องกันการติดเชื้อที่มีประสิทธิภาพและเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

พิมพ์วิภา จารุวัฒน์ (2565) ได้นำเสนอในงานวิจัย "นวัตกรรมสิ่งทอเพื่อสุขภาพในประเทศไทย" ว่าเสื้อผ้าสุขภาพที่ผลิตจากเส้นใยธรรมชาติและสารสกัดจากสมุนไพรไทย มีคุณสมบัติในการบำรุงผิวพรรณ ลดอาการแพ้ และบรรเทาอาการปวดเมื่อย ซึ่งเป็นการผสมผสานภูมิปัญญาไทยกับเทคโนโลยีสิ่งทอสมัยใหม่

2.5.4.3 ประโยชน์ด้านการแสดงอัตลักษณ์และสถานะทางสังคม

นวลน้อย บุญวงษ์ (2557) ได้อธิบายในหนังสือ "การออกแบบเครื่องแต่งกายกับอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม" ว่าเสื้อผ้าเป็นเครื่องมือสำคัญในการแสดงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมและชาติพันธุ์ โดยเฉพาะในกลุ่มชาติพันธุ์ต่างๆ ในประเทศไทยที่ใช้เครื่องแต่งกายเป็นสัญลักษณ์ของการธำรงรักษาวัฒนธรรมและประเพณีดั้งเดิม

อภิญา เอี่ยมวิจารณ์ (2559) ได้เสนอในงานวิจัย "แฟชั่นกับการสร้างอัตลักษณ์ของคนรุ่นใหม่ในสังคมไทย" ว่าเสื้อผ้าและการแต่งกายเป็นกลไกสำคัญในการสร้างและแสดงออกซึ่งอัตลักษณ์ของกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่มีความหลากหลายทางความคิดและรสนิยม โดยผ่านการเลือกสวมใส่เสื้อผ้าที่สะท้อนค่านิยม รสนิยม และทัศนคติทางการเมือง

ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์ (2564) ได้วิเคราะห์ในวารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ว่า เครื่องแต่งกายในพิธีกรรมและงานประเพณีของไทยมีบทบาทสำคัญในการสื่อสารสถานะทางสังคม บทบาทหน้าที่ และความเชื่อทางศาสนา ซึ่งช่วยในการสร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของชุมชนและการสืบทอดวัฒนธรรม

2.5.4.4 ประโยชน์ด้านจิตวิทยาและความมั่นใจ

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2558) ได้นำเสนอในงานวิจัย "การแต่งกายกับสุขภาวะทางจิตใจของวัยรุ่นไทย" ว่าการเลือกเสื้อผ้าที่เหมาะสมกับบุคลิกภาพและรูปร่างสามารถเพิ่มความมั่นใจ และความพึงพอใจในตนเอง ซึ่งส่งผลต่อสุขภาวะทางจิตใจโดยรวม โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่นที่กำลังค้นหาและสร้างอัตลักษณ์ของตนเอง

วิชชุดา กิจธรรม (2563) ได้อธิบายในวารสารจิตวิทยาประยุกต์ว่า เสื้อผ้าและการแต่งกายมีอิทธิพลต่อความรู้สึกและพฤติกรรมของผู้สวมใส่ โดยการสวมใส่เสื้อผ้าที่มีความหมายเชิงสัญลักษณ์หรือเชื่อมโยงกับความประสบความสำเร็จสามารถกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมที่สอดคล้องกับความหมายนั้น เช่น การสวมชุดทำงานที่ดูน่าเชื่อถือจะเพิ่มความมั่นใจและประสิทธิภาพในการทำงาน

ธนพล นพวงศ์ ณ อยุธยา (2568) ได้ศึกษาในงานวิจัย "การประยุกต์ใช้จิตวิทยาเชิงบวกในการออกแบบเสื้อผ้าเพื่อสุขภาวะ" พบว่าเสื้อผ้าที่ออกแบบโดยคำนึงถึงหลักการจิตวิทยาเชิงบวก เช่น การใช้สีที่กระตุ้นอารมณ์ดี การออกแบบลวดลายที่สื่อถึงความหวัง และความสำเร็จ สามารถส่งเสริมสุขภาวะทางจิตใจและลดความเครียดของผู้สวมใส่ได้

2.5.4.5 ประโยชน์ด้านเศรษฐกิจและอุตสาหกรรม

ปรีชา คำแหง (2561) ได้วิเคราะห์ในหนังสือ "อุตสาหกรรมสิ่งทอ และแฟชั่นไทยในตลาดโลก" ว่าอุตสาหกรรมเสื้อผ้าและสิ่งทอเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมสำคัญของประเทศไทยที่สร้างรายได้และการจ้างงานจำนวนมาก โดยเฉพาะในกลุ่มแรงงานสตรีและชุมชนในชนบทที่มีการผลิตผ้าทอพื้นเมือง

รัตนา สายคณิต (2564) ได้นำเสนอในงานวิจัย "การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากมรดกภูมิปัญญาด้านสิ่งทอไทย" ว่าการผสมผสานระหว่างภูมิปัญญาดั้งเดิมกับการออกแบบร่วมสมัยในการผลิตเสื้อผ้า และเครื่องแต่งกายสามารถสร้างมูลค่าเพิ่ม และโอกาสทางการตลาดใหม่ๆ ซึ่งเป็นการสร้างความยั่งยืนทางเศรษฐกิจ และการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมไปพร้อมกัน

สมชาย วรภิเษมสกุล (2567) ได้ศึกษาในงานวิจัย "อนาคตของอุตสาหกรรมแฟชั่นไทยในเศรษฐกิจดิจิทัล" พบว่าการเปลี่ยนแปลงสู่ดิจิทัลในอุตสาหกรรมเสื้อผ้าและแฟชั่น เช่น การใช้ระบบอัตโนมัติในการผลิต การขายสินค้าผ่านช่องทางออนไลน์ และการใช้เทคโนโลยี AR/VR ในการนำเสนอสินค้า สามารถเพิ่มประสิทธิภาพการผลิต ลดต้นทุน และขยายตลาดสู่ระดับโลกได้

2.6 รูปแบบการจัดกิจกรรมส่งเสริมกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้เพื่อพัฒนาจรรยาบรรณวิชาชีพครูผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ (E-PLC)

2.6.1 ความหมายกระบวนการ E-PLC

สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา (2564) ให้ความหมายกระบวนการ E-PLC ไว้ว่าเป็นเครื่องมือในการพัฒนาจรรยาบรรณวิชาชีพผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ โดยการรวมตัว ร่วมใจ ร่วมพลัง ร่วมทำ และร่วมเรียนรู้ร่วมกันของครู ผู้บริหาร และนักการศึกษา บนพื้นฐานวัฒนธรรมความสัมพันธ์แบบกัลยาณมิตรสู่คุณภาพการจัดการเรียนรู้ที่เน้นความสำเร็จหรือประสิทธิผลของผู้เรียนเป็นสำคัญ และความสุขของการทำงานร่วมกันของสมาชิกในชุมชน ด้วยความเชื่อว่าการเรียนรู้ของครูนำไปสู่การเรียนรู้ของผู้เรียนแม้ว่าครูจะมีความแตกต่างกัน เมื่อมีกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันก็จะสามารถพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้บรรลุเป้าหมายได้

2.6.2 แนวคิด/รูปแบบการจัดกิจกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพที่ออกแบบการดำเนินการร่วมกับกระบวนการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 มาตรา 258 ได้ให้ความสำคัญแก่ครู และบุคลากรทางการศึกษาในการดำเนินการปฏิรูปประเทศ ข้อ จ.ด้านการศึกษา (3) ว่า “ให้มีกลไก และระบบการผลิตคัดกรอง และพัฒนาผู้ประกอบวิชาชีพครู และอาจารย์ให้ได้ ผู้มีจิตวิญญาณของความเป็นครูมีความรู้ความสามารถอย่างแท้จริง” ครูที่ดีจึงจำเป็นต้องมีจิตวิญญาณของความเป็นครูจึงจะสามารถอบรมสั่งสอนศิษย์ ให้เป็นคนดีได้ซึ่งจำเป็นต้องได้รับการปลูกฝังส่งเสริม และพัฒนาจิตวิญญาณของความเป็นครูตั้งแต่กระบวนการผลิตการเข้าสู่วิชาชีพ และระหว่างประกอบวิชาชีพทางการศึกษาอย่างต่อเนื่องจึงจะได้ครูดีครูมีคุณภาพนำเคารพนับถือเป็นที่รักของศิษย์ สามารถพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดีเป็นทรัพยากรที่มีคุณภาพในการพัฒนาประเทศชาติการมีจิตวิญญาณของความเป็นครูจึงสะท้อนถึงการมี “หัวใจเพื่อศิษย์” กล่าวคือการตระหนักถึงบทบาทหน้าที่ที่จะต้องเป็นแบบอย่างที่ดี การเสียสละทุ่มเทมุ่งมั่นพัฒนางานให้ทันกับความก้าวหน้าทางวิชาการ การมีความเมตตา และหวังดีต่อศิษย์ ครูในศตวรรษ ที่ 21 จึงจำเป็นต้องมีค่านิยม และคุณลักษณะความเป็นครูที่สำคัญด้วยการประพฤติปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณของวิชาชีพด้วยจิตวิญญาณของความเป็นครู

2.6.3 การบูรณาการหลักการที่สำคัญร่วมกัน 3 ประการ ในโครงการ E-PLC

การส่งเสริมกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพเพื่อพัฒนาจรรยาบรรณวิชาชีพผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ หรือ E-PLC จึงเป็นการนำหลักการที่สำคัญมาบูรณาการร่วมกัน 3 ประการ ดังนี้

2.6.3.1 จรรยาบรรณของวิชาชีพ (Professional Ethics) ตามข้อบังคับคุรุสภาว่าด้วยจรรยาบรรณ ของวิชาชีพ พ.ศ.2556 ซึ่งเป็นมาตรฐานการปฏิบัติตนที่กำหนดขึ้นเป็นแบบแผนในการประพฤติตนซึ่งผู้ประกอบวิชาชีพทางการศึกษาต้องปฏิบัติตามเพื่อรักษาและส่งเสริมเกียรติคุณ ชื่อเสียงและฐานะของผู้ประกอบวิชาชีพทางการศึกษาให้เป็นที่เชื่อถือศรัทธาแก่ผู้รับบริการ และสังคม อันจะนำมาซึ่งเกียรติและศักดิ์ศรีแห่งวิชาชีพ มี 5 ด้าน ดังต่อไปนี้

2.6.3.1.1 จรรยาบรรณต่อตนเอง ผู้ประกอบวิชาชีพทางการศึกษาต้องมีวินัยในตนเอง พัฒนาด้านวิชาชีพ บุคลิกภาพและวิสัยทัศน์ให้ทันต่อการพัฒนาทางวิทยาการ เศรษฐกิจ สังคม และการเมืองอยู่เสมอ

2.6.3.1.2 จรรยาบรรณต่อวิชาชีพผู้ประกอบวิชาชีพทางการศึกษา ต้องรักศรัทธา ซื่อสัตย์สุจริต รับผิดชอบต่อวิชาชีพ และเป็นสมาชิกที่ดีขององค์กรวิชาชีพ

2.6.3.1.3 จรรยาบรรณต่อผู้รับบริการ (1) ผู้ประกอบวิชาชีพทางการศึกษาต้องรัก เมตตา เอาใจใส่ ช่วยเหลือส่งเสริมให้กำลังใจแก่ศิษย์ และผู้รับบริการตามบทบาทหน้าที่

โดยเสมอหน้า (2) ผู้ประกอบวิชาชีพทางการศึกษาต้องส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ทักษะ และนิสัยที่ถูกต้องดีงามแก่ศิษย์และผู้รับบริการตามบทบาทหน้าที่อย่างเต็มความสามารถด้วยความบริสุทธิ์ใจ (3) ผู้ประกอบวิชาชีพทางการศึกษาต้องประพฤติปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดีทั้งทางกายวาจา และจิตใจ (4) ผู้ประกอบวิชาชีพทางการศึกษาต้องไม่กระทำตนเป็นปฏิปักษ์ต่อความเจริญทางกาย สติปัญญา จิตใจ อารมณ์ และสังคมของศิษย์ และผู้รับบริการ (5) ผู้ประกอบวิชาชีพทางการศึกษา ต้องให้บริการด้วยความจริงใจ และเสมอภาคโดยไม่เรียกรับ หรือยอมรับผลประโยชน์จากการใช้ ตำแหน่งหน้าที่โดยมิชอบ

2.6.3.1.4 จรรยาบรรณต่อผู้ร่วมประกอบวิชาชีพ ผู้ประกอบวิชาชีพทางการศึกษาพึงช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกันอย่างสร้างสรรค์โดยยึดมั่นในระบบคุณธรรมสร้างความสามัคคีในหมู่คณะ

2.6.3.1.5 จรรยาบรรณต่อสังคม ผู้ประกอบวิชาชีพทางการศึกษาพึงประพฤติปฏิบัติตนเป็นผู้นำในการอนุรักษ์และพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม ศาสนา ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาสิ่งแวดล้อมรักษาผลประโยชน์ของส่วนรวม และยึดมั่นในการปกครองระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

2.6.3.2 หลักการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) โดยคณะกรรมการพัฒนาเครือข่ายวิชาชีพ สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา ได้กำหนดลักษณะที่สำคัญของชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ มี 5 องค์ประกอบ คือ

- (1) การสร้างบรรทัดฐานและค่านิยมร่วมกัน (Shared values and norms)
- (2) การปฏิบัติที่มีเป้าหมายร่วมกัน คือ การเรียนรู้ของผู้เรียน (Collective focus on students learning)
- (3) การร่วมมือร่วมพลังของสมาชิกชุมชนวิชาชีพ (Collaboration)
- (4) การเปิดรับการชี้แนะการปฏิบัติงาน (Expert advice and study visit)
- (5) การสนทนาที่มุ่งสะท้อนผลการปฏิบัติงาน (Reflection dialogue)

2.6.3.3 การปฏิบัติการผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communication Technology: ICT) โดยการส่งเสริมและพัฒนาจรรยาบรรณของวิชาชีพครูผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารจะสามารถสร้างเครือข่ายเชื่อมโยงระหว่างผู้ประกอบวิชาชีพทางการศึกษาให้ตระหนักในจรรยาบรรณของวิชาชีพครูได้อย่างกว้างขวางครอบคลุมครูในทุกสังกัด และทุกกลุ่มเป้าหมายประหยัดทรัพยากร และเป็นการสร้างทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่สอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 ทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ทุกเวลา และทุกสถานที่ (Learn for all : anyone, anywhere and anytime) ด้วยหลักการดังกล่าว สำนักงานเลขาธิการคุรุสภาจึงได้พัฒนา PLC มาใช้ในการส่งเสริมจรรยาบรรณของวิชาชีพครูผ่านระบบ

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารโดยที่ผู้ประกอบการวิชาชีพทางการศึกษาจะต้องประพฤติปฏิบัติตามจรรยาบรรณของวิชาชีพพัฒนาสู่กระบวนการส่งเสริมให้ผู้เตรียมเข้าสู่วิชาชีพครู (นิสิต นักศึกษาครู) และครูประจำการได้มีโอกาสนำประเด็นการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณของวิชาชีพครูนำมาบูรณาการกับการออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ และมีกระบวนการพัฒนาการจัดกิจกรรมด้วยกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community) จะเป็นการสร้างประสบการณ์ที่มีความหมายให้นิสิตนักศึกษาครู และผู้ประกอบการวิชาชีพครู และนำการเรียนรู้ร่วมกันนำเสนอผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยกระบวนการดังกล่าวดำเนินการเพื่อพัฒนาผู้ประกอบการวิชาชีพทางการศึกษาด้านคุณธรรมจริยธรรมและตามจรรยาบรรณของวิชาชีพครูพร้อมทั้งพัฒนาผู้เตรียมเข้าสู่วิชาชีพครูได้เรียนรู้จากต้นแบบของความเป็นครูที่ดีจากครูพี่เลี้ยงเสมือนเป็นการเตรียมความพร้อมสู่การปฏิบัติวิชาชีพอย่างผู้มีจรรยาบรรณมุ่งเน้นไปสู่การนำไปใช้ปฏิบัติในวิถีชีวิตประจำวันได้เพื่อสร้างประสบการณ์ และมีการบูรณาการหลักจรรยาบรรณของวิชาชีพครูสู่การปฏิบัติการสอนโดยยึดการปฏิบัติจริงให้เกิดเป็นตัวอย่าง และเกิดเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ร่วมกัน โดยมีครูประจำการเป็นผู้นำ และกำกับดูแลเป็นแบบอย่างซึ่งหลักการ E-PLC (Ethics in Professional Learning Community) มีดังนี้

- 1) เป็นกระบวนการบูรณาการระหว่างกระบวนการผลิตครูและกระบวนการพัฒนาครูให้ส่งเสริมสนับสนุน ซึ่งกันและกันอย่างกลมกลืน
- 2) เป็นการบูรณาการเทคโนโลยีสารสนเทศมาเป็นเครื่องมือในการทำงานอย่างเป็นระบบและประหยัดทรัพยากร
- 3) ตอบสนองต่อการปฏิรูปการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนเป็นฐาน
- 4) สร้างสรรค์วัฒนธรรมการทำงานร่วมกันระหว่างครูที่เป็นผู้ประกอบการวิชาชีพ กับนิสิตนักศึกษาครูที่กำลังจะเข้าสู่วิชาชีพ
- 5) เป็นกระบวนการพัฒนาจรรยาบรรณวิชาชีพโดยใช้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์โดยมีเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือบันทึก ร่องรอยอย่างเป็นวิทยาศาสตร์เมื่อมีการนำหลักการและกระบวนการ PLC มาพัฒนาจรรยาบรรณของวิชาชีพครูผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศครูสภาในฐานะองค์กรวิชาชีพได้เห็นความสำคัญ ของการพัฒนาวิชาชีพครูโดยมุ่งพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีการพัฒนาตนเองพร้อมด้วยวิชาชีพเป็นการพัฒนาวิชาชีพที่เน้นให้ทุกฝ่ายร่วมมือกันทำความเข้าใจ และมีการพัฒนาต่อยอดด้วยระบบ E-PLC เพื่อเสริมสร้างจรรยาบรรณของวิชาชีพให้แก่ผู้ประกอบการวิชาชีพที่มีจิตวิญญาณความเป็นครูอย่างแท้จริง ซึ่งจะทำให้การจัดการเรียนรู้ของครูส่งผลต่อการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะทั้งด้านความรู้ คุณธรรมจริยธรรมตามจรรยาบรรณของวิชาชีพ

2.6.3.4 วัตถุประสงค์ (กิจกรรมที่ปฏิบัติ/สิ่งที่จะพัฒนาให้เกิดขึ้นแก่ผู้เตรียมเข้าสู่วิชาชีพครูผู้ประกอบวิชาชีพทางการศึกษาและผู้เรียนที่วัดผลได้ชัดเจน)

2.6.3.4.1 เพื่อส่งเสริม และพัฒนาผู้ประกอบวิชาชีพทางการศึกษาด้านคุณธรรมจริยธรรมและจรรยาบรรณ วิชาชีพครูมุ่งเน้นไปสู่การนำไปใช้ปฏิบัติในวิถีชีวิตประจำวันได้อย่างเป็นรูปธรรม

2.6.3.4.2 เพื่อส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจในจรรยาบรรณวิชาชีพครูให้แก่ผู้เตรียมเข้าสู่วิชาชีพครูผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ

2.6.3.4.3 เพื่อสร้างประสบการณ์การบูรณาการหลักจรรยาบรรณวิชาชีพครูสู่การปฏิบัติการสอนในชั้นเรียนของผู้เตรียมเข้าสู่วิชาชีพครูโดยมีครูประจำการเป็นผู้นำ และกำกับดูแลเป็นแบบอย่างที่ดี

2.6.3.4.4 เพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้เกิดความร่วมมือระหว่างสถาบันอุดมศึกษาภาคเอกชน และหน่วยงานทางการศึกษากับสำนักงานเลขาธิการคุรุสภาในการพัฒนาจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษาด้วยรูปแบบชุมชนแห่งการเรียนรู้อย่างเป็นระบบและทั่วถึง

2.6.3.5 เป้าหมายเชิงปริมาณ/คุณภาพ (สอดคล้องกับจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม) กลุ่มเป้าหมายแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ประกอบด้วย

2.6.3.5.1 กลุ่มผู้ประกอบวิชาชีพทางการศึกษา หมายถึง ครูผู้ช่วย ครูผู้บริหารสถานศึกษา (ในสถานศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ) ผู้บริหารการศึกษา ศึกษาพิเศษ และครูผู้สร้างแรงบันดาลใจ

2.6.3.5.2 กลุ่มผู้เตรียมเข้าสู่วิชาชีพครู หมายถึง นิสิต นักศึกษาครูชั้นปีที่ 4 (กรณีหลักสูตร 4 ปี) หรือชั้นปีที่ 5 (กรณีหลักสูตร 5 ปี) หรือหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู หรือปริญญาโทที่ฝึกปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา

จากการศึกษาสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ E-PLC มีความสำคัญและจำเป็นที่ครูผู้สอน หรือนักศึกษาที่กำลังจะเข้าสู่วิชาชีพครูเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่เน้นจรรยาบรรณของครูผู้สอนด้านคุณธรรมจริยธรรมด้านวิชาชีพครูเป็นกระบวนการบูรณาการระหว่างกระบวนการผลิตครู และกระบวนการพัฒนาครูให้ส่งเสริมสนับสนุนซึ่งกัน และกันอย่างกลมกลืนเป็นการบูรณาการเทคโนโลยีสารสนเทศมาเป็นเครื่องมือในการทำงานอย่างเป็นระบบ และประหยัดทรัพยากรสร้างสรรค์วัฒนธรรมการทำงานร่วมกันระหว่างครูที่เป็นผู้ประกอบวิชาชีพกับนิสิตนักศึกษาครูที่กำลังจะเข้าสู่วิชาชีพ

2.7 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.7.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นสิ่งที่มีความสำคัญยิ่งในกระบวนการจัดการเรียนรู้ไม่ว่าจะใช้วิธีสอนรูปแบบใดก็ตามสิ่งที่พึงปรารถนาของครู คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนจะต้องมีการพัฒนาในทิศทางที่ดีขึ้นเป็นตัวบ่งชี้ว่านักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้มากขึ้นจากการศึกษาความรู้เกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีนักการศึกษาหลายท่านให้ความหมายไว้ ดังนี้

ทิตินา แคมมณี (2553) ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสำเร็จในด้านความรู้ ทักษะ และสมรรถนะด้านต่างๆ ของสมองผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ประกอบด้วย สิ่งสำคัญอย่างน้อย 3 สิ่งคือ ความรู้ ทักษะ สมรรถภาพของสมองในด้านต่าง ๆ

ศศิธร เชาว์ชื่น (2556) ได้สังเคราะห์ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า ความรู้ความสามารถ และมวลประสบการณ์ที่บุคคลได้รับจากการเรียนการสอนซึ่งมีผลทำให้บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านต่างๆ ที่สามารถตรวจสอบได้จากการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

อัษฎายุธ พุทธิ (2559) ได้สรุปผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า หมายถึงความรู้ความสามารถที่เกิดจากการเรียนการสอนการฝึกฝนหรือประสบการณ์ต่างๆ ของตัวบุคคล และสามารถวัดได้โดยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

อมร เมยมงคล (2560) สรุปความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า หมายถึง สิ่งที่แสดงออกถึงความสามารถในการเรียนรู้ของนักเรียนให้ได้บรรลุถึงความรู้ทักษะความสำเร็จด้านต่างๆ ที่ได้จากการเรียนการสอนในวิชาต่างๆซึ่งสามารถวัดเป็นคะแนนได้จากแบบทดสอบ

ศุภสุตา ศรีลำไย (2560) ได้อธิบายความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า เป็นผลที่เกิดจากกระบวนการเรียนการสอนที่จะทำให้ นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และสามารถวัดได้โดยการแสดงออกมาทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย

วิทวัส แก้วสม (2562) ได้ให้ความหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถในการเรียนโดยอาศัยทักษะการเรียนรู้ในวิชาต่างๆ หรือการแสวงหาความรู้ของตนเอง ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้านต่าง ๆ

สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นสิ่งที่แสดงถึงสมรรถภาพของนักเรียนในการเรียนรู้เนื้อหาสาระของวิชานั้นๆ โดยผ่านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีระบบ และมีการวัดประเมินผลจากการทดสอบ และสามารถนำผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้ไปใช้เป็นข้อมูลวางแผนพัฒนาเพื่อให้กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพซึ่งสิ่งนี้ย่อมส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนบรรลุตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้

2.7.2 การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมักจะมีคามมุ่งหมายเพื่อวัดผลการเรียนรู้ด้านเนื้อหาและทักษะต่างๆ ของแต่ละสาขาวิชาซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

อารีต บินหัต (2555) ได้อธิบายถึงจุดมุ่งหมายของการวัดผลสัมฤทธิ์ตามแนวคิดของ พวงรัตน์ ทวีรัตน์ ว่าเป็นการตรวจสอบความสามารถของสมรรถภาพทางสมองของบุคคลว่าเรียนแล้วรู้อะไรบ้าง และมีความสามารถด้านใดมากน้อยเพียงใด เช่น พฤติกรรมด้านความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประเมินค่าว่าอยู่ในระดับใด เป็นต้น หมายความว่า การวัดผลสัมฤทธิ์เป็นการตรวจสอบพฤติกรรมของผู้เรียนด้านพุทธิพิสัย ซึ่งเป็นการวัด 2 องค์ประกอบตามจุดมุ่งหมาย และลักษณะของวิชาที่เรียน คือ

1. การวัดด้านการปฏิบัติ เป็นการตรวจสอบความรู้ความสามารถทางการปฏิบัติโดยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงให้เป็นผลงานปรากฏออกมาให้ทำการสังเกตและวัดได้ เช่น วิชาศิลปศึกษาพลศึกษา งานช่าง เป็นต้น การวัดแบบนี้ต้องวัดโดยใช้ข้อสอบภาคปฏิบัติ (Performance Test) ซึ่งการปฏิบัติผลจะพิจารณาที่วิธีปฏิบัติ (Procedure) และผลงานที่ปฏิบัติ

2. การวัดด้านเนื้อหา เป็นการตรวจสอบความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเนื้อหาวิชารวมถึงพฤติกรรมความสามารถในด้านต่างๆ อันเป็นผลมาจากการจัดการเรียนการสอน มีวิธีการสอบที่วัดได้ 2 ลักษณะ คือ

- 2.1 การสอบปากเปล่า การสอบแบบนี้มักจะกระทำเป็นรายบุคคล ซึ่งเป็นการสอบ ที่ต้องการดูแลเฉพาะอย่าง เช่น การสอบอ่านฟังเสียง การสอบสัมภาษณ์ ซึ่งต้องการดูการใช้ถ้อยคำในการตอบคำถาม รวมทั้งการแสดงความคิดเห็น และบุคลิกภาพต่างๆ

- 2.2 การสอนแบบให้เขียนความ เป็นการสอบวัดที่เน้นให้ผู้เรียนสอบโดยการเขียนเป็นตัวหนังสือตอบ ซึ่งมีการตอบอยู่ 2 รูปแบบ คือ

- 2.2.1 แบบไม่จำกัดคำตอบ ได้แก่ การสอบวัดผลที่ใช้ข้อสอบเป็นแบบอัตนัย หรือความเรียง

- 2.2.2 แบบจำกัดความเป็นารสอบที่กำหนดขอบเขตของคำถามที่จะตอบ หรือกำหนดคำตอบออกมาให้เลือก ซึ่งมีรูปแบบของคำตอบ 4 รูปแบบ คือ แบบเลือกทางใดทางหนึ่งแบบจับคู่ แบบเติมคำ และแบบเลือกตอบ

สมคิด สิงห์จารย์ (2556) ได้ให้ความหมายของการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คุณลักษณะ และความสามารถของบุคคลอันเกิดจากการเรียนการสอนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดจากการฝึกฝนอบรมหรือจากการสอนการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นการตรวจสอบระดับความสามารถหรือความสัมฤทธิ์ผล (Level of

accomplishment) ของบุคคลว่าเรียนแล้วรู้เท่าไร มีความสามารถชนิดใด ซึ่งสามารถวัดได้ 2 แบบ ตามจุดประสงค์ และลักษณะวิชาที่สอน คือ

1. การวัดด้านปฏิบัติ เป็นการตรวจสอบระดับความสามารถในการปฏิบัติ หรือทักษะของผู้เรียนโดยเน้นให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถดังกล่าวออกมาอยู่ในรูปแบบของการกระทำจริงให้ออกเป็นผลงาน เช่น วิชาศิลปศึกษา พลศึกษา การช่าง เป็นต้น การวัดแบบนี้จึงต้องใช้ “ข้อสอบภาคปฏิบัติ” (Performance Test)

2. การวัดด้านเนื้อหา ซึ่งเป็นการตรวจสอบวัดความสามารถที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชาอันเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนรวมถึงพฤติกรรมความสามารถในด้านต่างๆ สามารถวัดได้โดยใช้ “ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์” (Achievement Test) สรุปได้ว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นสิ่งที่จะทำให้ทราบว่าผู้เรียนมีจุดแข็ง จุดเด่นในด้านใดบ้างที่จะส่งเสริมพัฒนาให้ดีขึ้น และมีจุดอ่อน จุดด้อยในด้านใดบ้างที่จะต้องปรับปรุงแก้ไข โดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ การวัดผลด้านภาคปฏิบัติ กับ การวัดผลด้านภาคทฤษฎี ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาจะทำการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการวัดด้านเนื้อหา

2.8 การวิจัยปฏิบัติการ (Action Research)

วิจัยเชิงปฏิบัติการเป็นวิธีการวิจัยเพื่อใช้ปรับปรุงและเพิ่มประสิทธิภาพของการปฏิบัติงานประจำให้ดีขึ้น มีการปฏิบัติการทุกอย่างเป็นขั้นตอนเป็นระบบ และต่อเนื่องจนได้ผลหรือข้อสรุปที่พึงพอใจของผู้ปฏิบัติ และผู้ที่เกี่ยวข้องซึ่งมีลักษณะดังต่อไปนี้

2.8.1 ความหมายของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

เคมมิส และแมคทาเกท (Kemmis & Mc Taggart, 1988) กล่าวว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการเป็นรูปแบบหนึ่งของการวิจัยที่ไม่ได้แตกต่างไปจากการวิจัยอื่นๆ ในเชิงเทคนิค แต่แตกต่างกันด้านวิธีการ ซึ่งวิธีการของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ คือ การทำงานที่เป็นการสะท้อนผลการปฏิบัติงานของตนเองที่เป็นวงจรแบบขดลวด (Spiral of Self-Reflecting) โดยเริ่มต้นที่ขั้นตอนการวางแผน (planning) การปฏิบัติ (action) การสังเกต (observing) และการสะท้อนกลับ (reflecting) เป็นการวิจัยที่จำเป็นต้องอาศัยผู้มีส่วนร่วมในกระบวนการสะท้อนกลับเกี่ยวกับการปฏิบัติเพื่อให้เกิดการพัฒนาปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น เช่นเดียวกับ Holloway (2010) ที่อธิบายว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการ หมายถึง การแสวงหาความรู้ภายใต้การดำเนินการของนักปฏิบัติที่กลายมาเป็นนักวิจัย หรือผู้ซึ่งทำงานเป็นหุ้นส่วนกับนักวิจัย เพื่อตรวจสอบประเด็นและปัญหาในสถานที่ทำงานของตนเองเป็นการนำความคิดไปปฏิบัติผ่านกระบวนการที่เป็นวงจร ซึ่งแต่ละวงจะขึ้นกับวงก่อนหน้า การวิจัยเชิงปฏิบัติการไม่ใช่วิธีการวิจัยบริสุทธิ์แต่เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนา และนักวิจัยสามารถใช้วิธีการเก็บ และรวบรวมข้อมูลได้หลากหลายวิธี

ศิริพร จิรวัดนกุล (2558) กล่าวว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการเป็นการวิจัยที่มีเป้าหมายที่จะแก้ปัญหาพัฒนากิจกรรมโดยการปรับปรุง เปลี่ยนแปลง (Improving by changing) โดยบุคคลที่เผชิญกับปัญหานั้นนั่นเองเป็นรูปแบบของการทำความเข้าใจในการปรับปรุงสถานการณ์เฉพาะที่พบว่ามีปัญหาเพื่อต้องการพัฒนาหาหลักการเหตุผล และวิธีการปฏิบัติงานเพื่อพัฒนาคุณภาพการปฏิบัติงานนั้น และขณะเดียวกันก็เป็นการพัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับการปฏิบัติงานนั้น ๆ

ธีรวุฒิ เอกะกุล (2552) สรุปถึงความหมายของวิจัยปฏิบัติการว่า “หมายถึง การรวบรวม และหรือการแสวงหาข้อเท็จจริงโดยใช้ขั้นตอนกระบวนการทางวิทยาศาสตร์เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อสรุปอันนำไปสู่การแก้ปัญหาที่เผชิญอยู่ทั้งในด้านประสิทธิภาพและประสิทธิผลของงานในขอบข่ายที่รับผิดชอบ โดยผู้วิจัยมีการปรับปรุงแก้ไขและดำเนินการซ้ำหลายครั้ง จนกระทั่งผลการปฏิบัติงานนั้นบรรลุจุดประสงค์หรือแก้ไขปัญหานั้นที่ประสบอยู่ได้สำเร็จ”

สรุปได้ว่า การวิจัยปฏิบัติการ หมายถึง การวิจัยที่มีกระบวนการปฏิบัติอย่างมีระบบเป็นขั้นตอน 4 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนการวางแผน ขั้นตอนมือปฏิบัติ ขั้นตอนสังเกตการณ์ และขั้นตอนสะท้อนผลที่ดำเนินการต่อเนื่องกันไปจนกว่าจะพึงพอใจหรือได้ข้อสรุปที่มีประสิทธิภาพโดยผู้วิจัยมีส่วนร่วมในการปฏิบัติเพื่อมุ่งพัฒนา และปรับปรุงการปฏิบัติงานให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2.8.2 จุดมุ่งหมายวิจัยเชิงปฏิบัติการ

การวิจัยเชิงปฏิบัติการมีจุดมุ่งหมายเพื่อมุ่งปรับปรุงประสิทธิภาพของการปฏิบัติงานประจำให้ดียิ่งขึ้นโดยนำการปฏิบัติงานที่ทำอยู่มาวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหาจากนั้นใช้แนวคิดทฤษฎีหรือประสบการณ์มาปรับปรุงแก้ไขงานที่ทำอยู่

2.8.3 ความเชื่อพื้นฐานของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

การวิจัยเชิงปฏิบัติการมีความเชื่อพื้นฐาน (Basic Assumptions) (ทวีป ศิริรัศมี, 2537) อยู่ 4 ประการ ดังนี้

1. วิธีการแก้ปัญหาที่ได้มาจากการค้นคว้า จะมีประสิทธิภาพ และเชื่อถือได้มากกว่าวิธีการแก้ปัญหาที่ได้จากการสั่งการ ของผู้มีอำนาจหรือผู้บริหาร โดยการสั่งการนั้นมักเกิดจากการสะสมประสบการณ์และใช้สามัญสำนึกเป็นหลักซึ่งมักจะขาดหลักฐานข้อมูลที่จะใช้ประกอบในการตัดสินใจ

2. การวิจัยเพื่อการแก้ปัญหาของผู้ปฏิบัติงานที่ดำเนินการเองโดยผู้ปฏิบัติงานจะได้มีโอกาสแก้ปัญหาของเขาได้สำเร็จมากกว่าการวิจัยเพื่อการแก้ปัญหาที่ทำโดยบุคคลอื่น

3. การวิจัยเป็นเรื่องของการวิเคราะห์ปัญหา การค้นหาแนวทางแก้ไข ปัญหาการทดสอบ และการประเมินผลวิธีแก้ปัญหา การวิจัยเป็นทักษะที่สามารถเรียนรู้และพัฒนาได้โดยผู้ปฏิบัติงานทุกคนการวิจัยไม่ได้เป็นสิทธิพิเศษของผู้เชี่ยวชาญคนใดคนหนึ่ง หรือกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง

4. การพัฒนาความสามารถของบุคคลโดยการฝึกหัดถือว่าเป็นรากฐานของการพัฒนาการปฏิบัติความเชื่อพื้นฐานเป็นข้อคิดในการปฏิบัติงานสำหรับครูผู้สอนที่จะทำการวิจัยเชิงปฏิบัติการให้ตระหนักว่าปัญหาจากการเรียนการสอนครูผู้สอนเป็นผู้ปฏิบัติงานโดยตรงย่อมทราบรายละเอียดความลึกซึ้งของปัญหาได้ดีกว่าผู้อื่นดังนั้นการพัฒนางานในจุดนี้ย่อมมีระบบจะสามารถพัฒนาความสามารถของครูผู้สอนได้เป็นอย่างดี

2.8.4 ลักษณะของการวิจัยเชิงปฏิบัติการทางการศึกษา

ยาใจ พงษ์บริบูรณ์ (2537) ได้ให้รายละเอียดเกี่ยวกับการวิจัยเชิงปฏิบัติการไว้ดังนี้ เป็นการวิจัยแบบมีส่วนร่วมและมีการร่วมมือ ใช้การทำงานเป็นกลุ่มผู้ร่วมวิจัยมีส่วนสำคัญ และมีบทบาทเท่าเทียมกันทุกกระบวนการวิจัยทั้งการเสนอความคิดเชิงทฤษฎีและการปฏิบัติตลอดจนการวางแผนนโยบายการวิจัย

1. เป็นการวิจัยแบบมีส่วนร่วมและมีการร่วมมือ (Participatory and collaboration) ใช้การทำงานเป็นกลุ่ม ผู้ร่วมวิจัยมีส่วนสำคัญ และมีบทบาทเท่าเทียมกันทุกกระบวนการวิจัยทั้งการเสนอความคิดทางทฤษฎี และการปฏิบัติ ตลอดจนการวางแผนนโยบายการวิจัย

2. เน้นการปฏิบัติ (Action Orientation) การวิจัยชนิดนี้ใช้การปฏิบัติเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดเปลี่ยนแปลงและศึกษาผลของการปฏิบัติเพื่อมุ่งให้เกิดการพัฒนา

3. การใช้การวิเคราะห์วิจารณ์ (Critical Function) การวิเคราะห์การปฏิบัติอย่างลึกซึ้งซึ่งสมเหตุสมผลเพื่อการปรับแผนการปฏิบัติ

4. ใช้วงจรการปฏิบัติการ (The Action Research Spiral) ตามแนวคิดของ Kemmis & Mc Taggart คือ การวางแผน (Planning) การปฏิบัติ (Action) การสังเกต (Observing) และการสะท้อนการปฏิบัติ (Reflecting) ตลอดจนการปรับปรุงแผน (Re - Planning) เพื่อนำไปปฏิบัติในวงจรการปฏิบัติการต่อไปจนกว่าจะได้รูปแบบของการปฏิบัติงานที่เป็นที่พึงพอใจความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมการวิจัยหลักที่หมุนเคลื่อนไปเป็นวัฏจักรของกระบวนการวิจัยดังกล่าวจึงเป็นเสมือนแหล่งที่ก่อให้เกิดความรู้เชิงปฏิบัติการ และกลไกการนำความรู้ที่ได้รับไปใช้แก้ไขปัญหาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งกล่าวอีกนัยหนึ่ง คือ เป็นการดำเนินงานวิจัยที่ไม่แยกกิจกรรมการสืบค้นหาความรู้ความจริงออกจากกิจกรรมการพัฒนา

(องอาจ นัยพัฒน์, 2548) ซึ่งกิจกรรมการวิจัยหลักแต่ละขั้นตอนมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การวางแผน (Planning) เป็นการกำหนดแนวทางปฏิบัติการไว้ก่อนล่วงหน้าโดยอาศัยการคาดคะเนแนวโน้มของผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้นจากการปฏิบัติตามแผนที่วางไว้ ประกอบกับการระลึกถึงเหตุการณ์ หรือเรื่องราวในอดีตที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหาที่ต้องการแก้ไข

ตามประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อมของผู้วางแผนภายใต้การไตร่ตรองถึงปัจจัยสนับสนุน ขัดขวางความสำเร็จในการแก้ไขปัญหาคือการต่อต้านรวมทั้งสภาวะการณ์เงื่อนไขอื่นๆ ที่แวดล้อมปัญหา อยู่ในเวลานั้นโดยทั่วไปการวางแผนจะต้องคำนึงถึงความยืดหยุ่นทั้งนี้เพื่อจะสามารถปรับเปลี่ยน ให้เข้ากับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอนาคต

2. การปฏิบัติการ (Action) เป็นการลงมือดำเนินงานตามแผนที่กำหนดไว้ อย่างระมัดระวังและควบคุมการปฏิบัติงานให้เป็นไปตามที่ระบุไว้ในแผนอย่างไรก็ตามในความเป็นจริงการปฏิบัติตามแผนที่กำหนดไว้มีโอกาสแปรเปลี่ยนไปตามเงื่อนไขและข้อจำกัดของสภาวะการณ์ เวลานั้นได้ด้วยเหตุนี้แผนปฏิบัติการที่ดีจะต้องมีลักษณะเป็นเพียงแผนชั่วคราว ซึ่งเปิดช่องให้ผู้ ปฏิบัติการสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามเงื่อนไข และปัจจัยที่เป็นอยู่ในขณะนั้น การปฏิบัติการที่ดีจะต้อง ดำเนิน ไปอย่างต่อเนื่องเป็นพลวัตรภายใต้การใช้ดุลยพินิจในการตัดสินใจ

3. การสังเกตการณ์ (Observation) เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับ กระบวนการ และผลที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติงานที่ได้ลงมือกระทำลงไป รวมทั้งสังเกตการณ์ปัจจัย สนับสนุน และปัจจัยอุปสรรคการดำเนินงานตามแผนที่วางไว้ตลอดจนประเด็นปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้น ระหว่างปฏิบัติการตามแผนว่ามีสภาพหรือลักษณะเป็นอย่างไรการสังเกตการณ์ที่ดีจะต้องมี การวางแผนไว้ก่อนล่วงหน้าอย่างคร่าวๆ โดยจะต้องมีขอบเขตไม่แคบ หรือจำกัดจนเกินไปเพื่อจะได้ เป็นแนวทางสำหรับการสะท้อนกลับกระบวนการ และผลการปฏิบัติที่จะเกิดขึ้นตามมา

4. การสะท้อนกลับ (Reflection) เป็นการให้ข้อมูลถึงการกระทำตาม ที่บันทึกข้อมูลไว้จากการสังเกตในเชิงวิพากษ์กระบวนการและผลการปฏิบัติงานตามที่วางแผนไว้ ตลอดจนการวิเคราะห์เกี่ยวกับปัจจัยสนับสนุน และปัจจัยอุปสรรคการพัฒนา รวมทั้งประเด็นปัญหา ต่างๆ ที่เกิดขึ้นว่าเป็นไปตามวัตถุประสงค์หรือไม่ การสะท้อนกลับโดยอาศัยกระบวนการกลุ่ม ในลักษณะวิพากษ์วิจารณ์ หรือประเมินผลการปฏิบัติงานระหว่างบุคคลที่มีส่วนร่วมในการวิจัยจะเป็น วิธีการปรับปรุงวิธีการปฏิบัติงานตามแนวทางดั้งเดิมไปเป็นการปฏิบัติงานตามวิธีการใหม่ ซึ่งใช้เป็น ข้อมูลพื้นฐานสำหรับการทบทวน และปรับปรุงวางแผนปฏิบัติการในวงจรกระบวนการวิจัยในรอบ หรือเกลียวต่อไป

2.8.5 ขั้นตอนของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

กระบวนการวิจัยนี้เมื่อกล่าวในเชิงการนำไปใช้เพื่อพัฒนาและปรับปรุงการปฏิบัติงานใน โรงเรียนสามารถอธิบายวิธีการดำเนินการตามวงจรของการวิจัยเชิงปฏิบัติการได้ดังนี้

1. การจำแนกหรือพิจารณาปัญหาที่ประสงค์จะศึกษาผู้วิจัยและกลุ่มที่ทำการวิจัย จะต้องศึกษารายละเอียดของปัญหาที่จะศึกษาอย่างชัดเจนปัญหาที่เกิดขึ้นในโรงเรียนที่จะทำการวิจัย เชิงปฏิบัติการจะต้องศึกษาค้นคว้าแสวงหาหลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับปัญหานั้นๆ ให้ กว้างขวางพอสมควร

2. เลือกปัญหาสำคัญที่เป็นสาระควรแก่การศึกษาวิจัยโดยอาศัยพื้นฐานจากหลักการ และทฤษฎีมาใช้ในการวิเคราะห์ลักษณะของปัญหาแล้วสร้างวัตถุประสงค์และสมมติฐานของการวิจัย ในรูปแบบของข้อความที่แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ของปัญหากับหลักการหรือทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

3. เลือกเครื่องมือดำเนินการวิจัยที่จะช่วยให้ได้คำตอบของปัญหาตามสมมติฐาน ที่ตั้งไว้โดยเครื่องมือที่จะใช้ในการวิจัยมีอยู่ 2 ลักษณะ คือ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองปฏิบัติ หรือการฝึกหัดตามวิธีการ และเครื่องมือที่ใช้สำหรับการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เป็นผลจากการปฏิบัติการ เช่นแบบทดสอบ แบบสังเกตพฤติกรรม เป็นต้น

4. บันทึกเหตุการณ์อย่างละเอียดในแต่ละขั้นตอนของการวิจัยทั้งส่วนที่เป็น ความก้าวหน้า และที่เป็นอุปสรรคตามวงจรของการปฏิบัติการทั้ง 4 ขั้นตอน โดยจะต้องเก็บสะสม ข้อบันทึกต่างๆ ไว้เพื่อใช้ในการปรับปรุงวงจรปฏิบัติในรอบต่อไป และเพื่อเป็นการรวบรวมข้อมูล สำหรับใช้วิเคราะห์หาคำตอบของสมมติฐาน

1. ขั้นวางแผน (Planning) เริ่มด้วยการสำรวจปัญหาร่วมกันระหว่าง บุคลากรภายในโรงเรียนเพื่อให้ได้ปัญหาที่สำคัญที่ต้องการแก้ไขตลอดจนการแยกแยะรายละเอียด ของปัญหานั้นเกี่ยวกับลักษณะของปัญหา เกี่ยวข้องกับใคร แนวทางแก้ไขอย่างไรและจะต้องปฏิบัติ อย่างไร

2. ขั้นปฏิบัติการ (Action) เป็นการนำแนวคิดที่กำหนดเป็นกิจกรรม ในขั้นวางแผนมาดำเนินการโดยวิเคราะห์วิจารณ์ปัญหาอุปสรรคที่เกิดขึ้นร่วมกันของทีมงานประกอบ ไปด้วยเพื่อทำการแก้ไขปรับปรุงแผน ฉะนั้นแผนที่กำหนดควรจะต้องมีความยืดหยุ่นปรับได้

3. ขั้นสังเกตการณ์ (Observation) เป็นการศึกษาความเปลี่ยนแปลง ที่เกิดขึ้นด้วยความรอบคอบ ซึ่งอาจเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นทั้งที่คาดหวัง และไม่คาดหวังโดยต้องอาศัย เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่างๆ เข้าช่วย

4. ขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflection) ซึ่งเป็นขั้นสุดท้ายของวงจร การทำการวิจัยเชิงปฏิบัติการโดยทำการประเมิน หรือตรวจสอบกระบวนการแก้ปัญหา หรือสิ่งที่เป็น ข้อจำกัดอันเป็นอุปสรรคต่อการปฏิบัติการ ผู้วิจัยร่วมกับกลุ่มผู้เกี่ยวข้องจะต้องตรวจสอบปัญหา ที่เกิดขึ้นในแง่มุมต่างๆ ที่สัมพันธ์กับสภาพสังคม สิ่งแวดล้อม และระบบการศึกษาของโรงเรียน ที่ประกอบกันอยู่โดยผ่านการร่วมอภิปรายปัญหา และการประเมินโดยกลุ่มซึ่งจะทำให้ได้แนวทาง ของการพัฒนา และขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมเพื่อจะได้ใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานที่นำไปสู่การปรับปรุง และวางแผนการปฏิบัติต่อไป

5. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ในด้านต่างๆ ของข้อมูลที่ได้รวบรวมไว้ ซึ่งส่วนใหญ่ จะเป็นข้อมูลเชิงคุณภาพทำการตรวจสอบรายละเอียดของข้อมูลเพื่อให้มั่นใจในความถูกต้อง

แสดงรายละเอียดในการอธิบายเหตุการณ์ต่างๆ จัดหมวดหมู่ และแยกประเภทของกลุ่มข้อมูลตามหัวข้อที่เหมาะสมเปรียบเทียบข้อแตกต่าง และความคล้ายคลึงของข้อมูลแต่ละประเภทโดยการวิเคราะห์อย่างลึกซึ้งซึ่งร่วมกับกลุ่มผู้วิจัย

6. ตรวจสอบข้อมูลที่กลุ่มผู้วิจัยได้ร่วมกันพิจารณาไว้แล้วอีกครั้งหนึ่ง เพื่อสรุปหาคำตอบที่เป็นสาเหตุ วิธีการแก้ปัญหา และผลที่ได้รับตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ได้กำหนดไว้ ซึ่งจะก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดหากผู้วิจัยสามารถทำการประมวลและสรุปเป็นหลักการ (principle) รูปแบบ (model) ของการปฏิบัติ ข้อเสนอเชิงทฤษฎี (proposition) หรือทฤษฎี (theory) ของปฏิบัติการแก้ปัญหานั้นๆ ได้ ทั้งนี้ ต้องอาศัยหลักตรรกวิทยาโดยวิธีอุปนัย (induction) และความรู้เชิงทฤษฎีของผู้วิจัยเป็นสำคัญ

2.8.6 การเก็บรวบรวมข้อมูลของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

หลักการสำคัญของการวิจัยเชิงปฏิบัติการที่ต้องตระหนักอยู่เสมอ คือ กลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้องมีความสำคัญต่อกระบวนการดำเนินการวิจัย นั่นคือ การวิจัยชนิดนี้ไม่ควรจะทำตามลำพัง และควรใช้วงจรของกระบวนการวิจัย ซึ่งประกอบด้วย การวางแผนการปฏิบัติการสังเกต และการสะท้อนผลการปฏิบัติเพื่อนำมาปรับปรุงแผนงานแล้วดำเนินกิจกรรมที่ปรับปรุงใหม่ ซึ่งวงจรของทั้ง 4 ขั้นตอนดังกล่าวจะมีลักษณะการดำเนินการเป็นบันไดเวียน (spiral) กระทำซ้ำตามวงจรจนกว่าจะได้ผลปฏิบัติการให้เกิดการเปลี่ยนแปลง พร้อมกับต้องบันทึกผลในทุกๆ ขั้นตอนที่สำคัญนั้น คือ 1. บันทึกผลของการเปลี่ยนแปลงกิจกรรม และการฝึกปฏิบัติ 2. บันทึกผลของการเปลี่ยนแปลงการใช้ภาษา และการสื่อสารในห้องเรียนหรือหน่วยงานและกับบุคคลที่เกี่ยวข้องกับปัญหาที่ต้องการแก้ไข 3. บันทึกผลของการเปลี่ยนแปลงการสัมพันธ์ภาพทางสังคม และการจัดระบบองค์กรที่ช่วยลดอุปสรรคต่อการฝึกปฏิบัติ 4. บันทึกผลของการพัฒนาการที่เป็นข้อค้นพบที่สำคัญของการวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูลของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ การวิเคราะห์ข้อมูลของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ จะใช้วิธีการของการวิจัยเชิงคุณภาพ หรือการแจกแจงข้อค้นพบที่สำคัญเชิงอธิบายความ ซึ่งจะนำไปสู่การสรุปเป็นผลงานวิจัย และแสดงให้เห็นแนวทางหรือรูปแบบการปฏิบัติที่มีประสิทธิภาพเพื่อการแก้ไขปัญหาของสิ่งที่ศึกษานั้น

สรุปการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) เป็นวิธีการแสวงหาความรู้ความจริงโดยการนำกระบวนการทางวิทยาศาสตร์มาใช้ในการแสวงหาข้อมูล ข้อเท็จจริง หรือข้อสรุปที่ต้องการ จากนั้นจึงนำผลการวิจัยที่ได้ไปใช้ในการแก้ปัญหาหรือพัฒนางานที่ปฏิบัติอยู่ซึ่งมีวัตถุประสงค์สำคัญคือ การลดช่องว่างระหว่างการนำทฤษฎีไปใช้ในการปฏิบัติงานในสถานการณ์ที่เป็นจริงรวมทั้งมุ่งพัฒนาประสิทธิภาพการปฏิบัติงานที่หน่วยงานหรือบุคลากรนั้น ๆ ได้รับผิดชอบอยู่ขั้นตอนการวิจัยเชิงปฏิบัติการมีลักษณะเช่นเดียวกับกระบวนการวิจัยประเภทอื่น ๆ โดยมีขั้นตอนที่สำคัญ คือ เริ่มต้นด้วยการวางแผน การนำแผนไปปฏิบัติ และการประเมินผลแต่สิ่งที่จะกล่าวได้ว่ามีความแตกต่างกับ

การวิจัยแบบอื่นๆ คือ ผู้วิจัยจะดำเนินการวิจัยด้วยการใช้รูปแบบบันไดเวียน (spiral) เพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ นั่นคือ ถ้าผลการวิจัยสามารถแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาหน่วยงานผลผลิตได้ตามที่ต้องการก็ถือว่าสิ้นสุดขั้นตอนการวิจัย แต่ถ้าผลการวิจัยยังไม่สามารถแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาสิ่งที่ต้องการได้ผู้วิจัยสามารถนำข้อมูลที่ได้จากการประเมินผลไปใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการวางแผนใหม่ นอกจากนี้ขณะดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยสามารถปรับปรุงแก้ไขแผนงานได้ตลอดเวลา เพื่อให้แผนงานมีความเหมาะสมกับสภาพจริงของการปฏิบัติงาน

2.9 การหาประสิทธิภาพเครื่องมือ

2.9.1 ความหมายประสิทธิภาพ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) อธิบายถึงประสิทธิภาพ (Efficiency) หมายถึง สภาวะหรือคุณภาพของสมรรถนะในการดำเนินงานเพื่อให้งานสำเร็จ โดยใช้เวลา ความพยายาม และค่าใช้จ่ายคummค่าที่สุดตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ โดยกำหนดเป็นอัตราส่วน หรือร้อยละระหว่างปัจจัยนำเข้ากระบวนการและผลลัพธ์ (Ratio between input, process and output)

ทิพาวดี เมฆสวรรค์ (2558) สรุปถึงประสิทธิภาพว่า มีความหมายรวมถึงผลผลิตภาพและประสิทธิภาพ โดยประสิทธิภาพเป็นสิ่งที่วัดได้หลายมิติ แต่วัตถุประสงค์ที่ต้องการพิจารณา คือ 1. ประสิทธิภาพในมิติของกระบวนการบริหาร (Process) ได้แก่ การทำงานที่ได้มาตรฐาน รวดเร็ว ถูกต้อง และใช้เทคนิคที่สะดวกขึ้นกว่าเดิม 2. ประสิทธิภาพในมิติของผลผลิต และผลลัพธ์ ได้แก่ การทำงานที่มีคุณภาพเกิดประโยชน์ต่อสังคม เกิดผลกำไรทันเวลาผู้ปฏิบัติงานมีจิตสำนึกที่ดีต่อการทำงาน และให้บริการเป็นที่พอใจของลูกค้า หรือผู้มารับบริการ

วชิรวัชร งามละม่อม (2558) ได้อธิบายว่า ประสิทธิภาพมีความคล้ายประสิทธิผล แต่จะพิจารณาวิธีการ หรือทางเลือกใดๆ ในแง่ความสามารถ และความสำเร็จในการให้เกิดผลลัพธ์ ต่างกับประสิทธิภาพเป็นการเปรียบเทียบระหว่างปัจจัยนำเข้า หรือทรัพยากรที่ใช้ไปกับผลสำเร็จตามเป้าหมายของทางเลือกนั้น นอกจากประสิทธิภาพจะประเมินได้จากการเปรียบเทียบระหว่างปัจจัยนำเข้า หรือทรัพยากรที่ใช้ไปกับผลสำเร็จตามเป้าหมายของวิธีการ หรือทางเลือกนั้นแล้ว ประสิทธิภาพจะพิจารณาจากปริมาณ หรือคุณภาพของผลผลิต หรือผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นอย่างเพียงพอพิจารณาจากปริมาณ หรือคุณภาพของทรัพยากรก็ได้

บุญชม ศรีสะอาด (2560) ให้ความหมายของประสิทธิภาพว่า หมายถึง คุณภาพด้านกระบวนการและผลลัพธ์ของการจัดการเรียนรู้ 80 ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนที่ทำได้ระหว่างเรียน จากการประเมินพฤติกรรมประเมินผลงาน และการทดสอบย่อย มีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ร้อยละ 80 ขึ้นไป 80 ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทำ

แบบทดสอบหลังเรียนของนักเรียนทุกคน เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คิดค่าเฉลี่ยเป็นร้อยละ 80 ขึ้นไป

2.9.2 การหาประสิทธิภาพ

เผชิญ กิจระการ (2544) ได้กล่าวว่า ปัจจุบันครูผู้สอนได้มีการทำวิจัยเกี่ยวกับการใช้สื่อและเทคโนโลยีและนวัตกรรมการเรียนการสอนต่าง ๆ เพิ่มขึ้นอย่างมากมาย เช่น สื่อพื้นฐาน ได้แก่ การใช้รูปภาพ การเขียนแผนการสอน การสร้างชุดฝึกทักษะต่าง ๆ บทเรียนสำเร็จรูป เป็นต้น เมื่อสื่อหรือเทคโนโลยีการศึกษาที่ได้รับการผลิตขึ้นมาแล้วต้องมีการทดสอบเพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อหรือเทคโนโลยีการศึกษานั้นก่อนนำไปใช้ประกอบการเรียนการสอน ถ้าหากใช้สื่อการสอนใด ๆ ที่ไม่ได้ผ่านการทดสอบหาประสิทธิภาพ นอกจากจะไม่มีเชื่อมั่นในประสิทธิภาพและประสิทธิผลซึ่งหมายถึงคุณภาพของสื่อหรือเทคโนโลยีการศึกษาที่ยืนยันได้ในเชิงปริมาณหรือตัวเลขแล้วยังอาจก่อให้เกิดผลข้างเคียงอันเกิดแก่ผู้เรียนในด้านของคุณธรรมและจริยธรรมที่ไม่พึงประสงค์ของสังคมอีกด้วยหลังจากผ่านกระบวนการและขั้นตอนของการสร้างสื่อทั้งหลายตามหลักวิชาแล้ว

ขั้นตอนต่อไปที่สำคัญคือ การหาประสิทธิภาพสื่อที่สร้างขึ้น ซึ่งมีกระบวนการสำคัญอยู่ 2 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนของการหาประสิทธิภาพตามวิธีการหาประสิทธิภาพเชิงเหตุผล (Rational Approach) และขั้นตอนของการหาประสิทธิภาพตามวิธีการหาประสิทธิภาพเชิงประจักษ์ (Empirical Approach) ทั้งสองวิธีนี้ควรทำความเข้าใจไว้ว่าสื่อหรือเทคโนโลยีการเรียนการสอนที่ผ่านกระบวนการหาประสิทธิภาพจะเป็นที่ยอมรับได้มีรายละเอียด ดังนี้ 1. วิธีการหาประสิทธิภาพเชิงเหตุผล (Rational Approach) กระบวนการนี้เป็นการหาประสิทธิภาพโดยใช้หลักของความรู้ และเหตุผลในการตัดสินคุณค่าของสื่อการเรียนการสอนโดยอาศัยผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้พิจารณาตัดสินคุณค่าซึ่งเป็นการหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และความเหมาะสมในด้านความถูกต้องของการนำไปใช้ (Usability) ผู้เชี่ยวชาญจะประเมินสื่อการเรียนการสอนตามแบบประเมินที่สร้างขึ้นในลักษณะของแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) นำค่าเฉลี่ยที่ได้จากแบบประเมินของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนไปแทนค่าในสูตรสำหรับค่าเฉลี่ยของผู้เชี่ยวชาญที่ยอมรับจะต้องอยู่ในระดับมากขึ้นไป คือค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 – 5.00 ค่าที่คำนวณได้ต้องสูงกว่าค่าที่ปรากฏในตารางตามจำนวนของผู้เชี่ยวชาญจึงจะยอมรับว่าสื่อมีประสิทธิภาพถ้าได้ค่าไม่ถึงเกณฑ์ที่กำหนดจะต้องปรับปรุงแก้ไขสื่อและนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาใหม่ 2. วิธีการหาประสิทธิภาพเชิงประจักษ์ (Empirical Approach) วิธีการหาประสิทธิภาพเชิงประจักษ์ (Empirical Approach) วิธีการนี้จะนำสื่อไปทดลองใช้กับกลุ่มนักเรียนเป้าหมายการหาประสิทธิภาพของสื่อ เช่น บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) บทเรียนโปรแกรม ชุดการสอนแผนการจัดการเรียนรู้แบบฝึกทักษะเป็นต้นส่วนมากใช้วิธีการหาประสิทธิภาพด้วยวิธีนี้ประสิทธิภาพที่วัดส่วนใหญ่จะพิจารณาจากเปอร์เซ็นต์การทำแบบฝึกหัด หรือกระบวนการเรียนระหว่างเรียน หรือ

แบบทดสอบย่อย โดยแสดงค่าเป็นตัวเลข 2 ตัวเช่น $E1/E2 = 80/80$, $1/E2 = 85/85$, $E1/E2 = 90/90$ เป็นต้น เกณฑ์ประสิทธิภาพ ($E1/E2$) มีความหมายแตกต่างกันหลายลักษณะในที่นี้ จะยกตัวอย่าง $E1/E2 = 80/80$ ดังนี้

2.1 เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 1 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E1) คือ นักเรียนทั้งหมดทำแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบย่อยได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ถือเป็นประสิทธิภาพของกระบวนการ ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E2) คือ นักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ถือว่าเป็นประสิทธิภาพของผลลัพธ์

2.2 เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 2 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E1) คือ นักเรียนร้อยละ 80 ทำแบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนร้อยละ 80 ทุกคนส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E2) คือ นักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบทดสอบหลังเรียนครั้งนั้นได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80

2.3 เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 3 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E1) คือ จำนวนนักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E2) คือ คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ที่นักเรียนทำเพิ่มขึ้นจากแบบทดสอบหลังเรียนโดยเทียบกับคะแนนที่ทำได้ก่อนการเรียน

2.4 เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 4 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E1) คือ นักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E2) คือ นักเรียนทั้งหมด ทำแบบทดสอบหลังเรียนแต่ละข้อถูกมีจำนวนร้อยละ 80 (ถ้านักเรียนทำข้อสอบข้อใดถูกมีจำนวนไม่ถึงร้อยละ 80 แสดงว่าข้อไม่มีประสิทธิภาพและชี้ให้เห็นว่าจุดประสงค์ที่ตรงกับข้อนั้นมีข้อบกพร่อง)

สรุปได้ว่า ประสิทธิภาพเป็นคุณภาพด้านกระบวนการ และผลลัพธ์ของการจัดการเรียนรู้โดยผู้วิจัยจะวัดจากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนที่ได้ระหว่างเรียนจากการประเมินพฤติกรรม และร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนของนักเรียนทุกคน ซึ่งประสิทธิภาพมีความคล้ายประสิทธิผลแต่จะพิจารณาวิธีการหรือทางเลือกใดๆ ในแง่ความสามารถ และความสำเร็จในการให้เกิดผลลัพธ์ต่างกับประสิทธิภาพนั่นเอง

2.10 ดัชนีประสิทธิผล

ดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index : E.I.) เป็นการหาค่าประสิทธิภาพของสื่อ และนวัตกรรมอีกรูปแบบหนึ่งช่วยสร้างความมั่นใจให้กับผู้สอนได้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความก้าวหน้ามากขึ้นเพียงใด เพราะตัวเลขจากการเปรียบเทียบทำให้สามารถทราบถึงพัฒนาการของการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนได้

2.10.1 ความหมายของค่าดัชนีประสิทธิผล

ชวลิต ชูกำแหง (2553) ให้ความหมายของดัชนีประสิทธิผลว่าเป็นค่าที่แสดงถึงอัตราการเรียนรู้ที่ก้าวหน้าขึ้นมาจากพื้นฐานเดิมที่มีอยู่แล้ว แปรจากที่นักเรียนได้เรียนจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หรือเหตุการณ์นั้นๆ

เผชญิ กิจระการ (2554) ให้ความหมายของดัชนีประสิทธิผลว่าเป็นตัวเลขที่แสดงถึงความก้าวหน้าในการเรียนของผู้เรียน โดยเปรียบเทียบคะแนนที่เพิ่มขึ้นจากคะแนนการทดสอบก่อนเรียนกับคะแนนที่ได้รับจากการทดสอบหลังเรียน และคะแนนเต็มหรือคะแนนสูงสุดกับคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนเมื่อมีการประเมินสื่อการสอนที่ผลิตขึ้น ในการดูประสิทธิผลทางการสอน การวัดผล และประเมินผลสื่อการสอนนั้น ตามปกติจะมีการประเมินความแตกต่างของค่าคะแนนใน 2 ลักษณะ คือ ความแตกต่างของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียน หรือเป็นการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

อุบล ประดับโชติ (2556) ให้ความหมายของดัชนีประสิทธิผลว่าเป็นค่าที่แสดงพัฒนาการที่เพิ่มขึ้นของนักเรียน โดยการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนกับคะแนนหลังเรียนของนักเรียน ซึ่งค่าที่คำนวณได้ควรถือเกณฑ์ 0.01 ขึ้นไป

บุญชม ศรีสะอาด (2560) ให้ความหมายของดัชนีประสิทธิผลว่าเป็นวิธีการตรวจสอบคุณภาพสื่อ เพื่อให้ทราบว่าสื่อการเรียนการสอน วิธีการสอนหรือนวัตกรรมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนมากน้อยเพียงใด โดยการนำเอาสื่อที่ได้รับการพัฒนาขึ้นไปทดลองกับผู้เรียนที่อยู่ในระดับที่เหมาะสมกับสื่อการเรียนการสอนที่สร้างขึ้น แล้วนำผลจากการทดลองมาวิเคราะห์หาประสิทธิภาพ เพื่อให้ทราบถึงความสามารถอย่างชัดเจน และแม่นยำจากการใช้สื่อ

ดังนั้นสรุปได้ว่า ค่าดัชนีประสิทธิผล หมายถึง ค่าที่แสดงให้เห็นว่าสื่อการเรียนการสอนหรือวิธีการสอนที่ใช้นั้นสามารถส่งผลให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางการเรียนขนาดไหน โดยการทดสอบกับผู้เรียนด้วยสื่อการเรียนการสอนหรือวิธีสอนที่ผู้สอนออกแบบไว้แล้วนำผลคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ผลการทดสอบ เพื่อให้ทราบว่าสื่อการเรียนการสอนหรือวิธีการสอนนั้นมีประสิทธิภาพมากน้อยเพียงใด

2.10.2 การหาค่าดัชนีประสิทธิผล

การหาค่าดัชนีประสิทธิผลเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอน เพราะเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงการพัฒนาทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนเปรียบเทียบกับก่อนเรียนโดยแสดงค่าเป็นร้อยละ ซึ่งนักการศึกษาหลายท่านได้เสนอวิธีการหาค่าดัชนีประสิทธิผล ดังนี้

เพชฌัญญู กิจระการ (2554) ได้สรุปสูตรสำหรับการหาดัชนีประสิทธิผล คือ ดัชนีประสิทธิผล

บุญชม ศรีสะอาด (2560) อธิบายถึงการหาประสิทธิผลของสื่อว่า หากต้องการทราบ สื่อการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ (Effectiveness) เพียงใดให้นำสื่อที่พัฒนาขึ้นไปทดลอง ใช้นักเรียนในระดับที่เหมาะสมกับสื่อที่ออกแบบไว้แล้วนำผลการทดลองมาวิเคราะห์หาประสิทธิผล ซึ่งหมายถึง ความสามารถในการให้ผลอย่างชัดเจนแน่นอนการหาประสิทธิผลของสื่อ

นิยมวิเคราะห์และแปลผลได้ 2 วิธี ดังนี้

วิธีที่ 1 จากการพิจารณาของการพัฒนาเป็นการเปรียบเทียบระหว่าง จุดเริ่มต้นกับจุดสุดท้าย เช่น แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นเครื่องมือที่สร้างขึ้น เพื่อวัดผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ถ้าใช้วัดก่อนเรียน เรียกว่า การทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และ ถ้าใช้วัดกับนักเรียนชุดเดิม หลังจากเรียนจบไปแล้ว เรียกว่า การทดสอบหลังเรียน (Post-test) การทดสอบทั้ง 2 ครั้งมาเปรียบเทียบกับกันอาจจำแนกได้ 2 กลุ่มคือ การพิจารณารายบุคคล และการพิจารณารายกลุ่ม

วิธีที่ 2 การหาประสิทธิภาพผลภรณ์รายบุคคลตามแนวคิดของ ฮอฟแลนด์ (Harland) จะทำให้สารสนเทศชัดเจนขึ้น โดยการหาดัชนีประสิทธิผลคะแนนของกลุ่ม ใช้สูตร ดังนี้ $E.I. = \frac{\text{การหาค่าดัชนีประสิทธิผล}}{\text{การหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอน}}$ การสอนว่ามีประสิทธิผลมากน้อยเพียงใด โดยสูตรการหาประสิทธิภาพมีนักการศึกษาได้เสนอไว้ มากมายหลายวิธี ซึ่งครูผู้สอนสามารถเลือกพิจารณานำไปใช้ได้ตามความถนัดของตนเอง

2.11 บริบทโรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา

2.11.1 ข้อมูลพื้นฐานโรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา

โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา ที่ตั้ง บ้านทุ่งบ่อ หมู่ที่ 3 ตำบลดงเมืองแอม อำเภอสวนแก้ว จังหวัดขอนแก่น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่นเขต 4 Facebook : www.facebook.com/โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา E-Mail : tungbowittaya@outlook.com Website : https://data.boppobec.info/web/home.php?School_ID=1040050175 เปิดสอนระดับชั้น อนุบาล ถึงระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 เนื้อที่ 10 ไร่ 3 งาน เขตพื้นที่บริการ โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา ตำบลดงเมืองแอม อำเภอสวนแก้ว จังหวัดขอนแก่น

- บ้านทุ่งบ่อ	หมู่ที่ 3
- บ้านทุ่งบ่อ	หมู่ที่ 14
- บ้านหนองคู	หมู่ที่ 9

- บ้านโคกสูง	หมู่ที่ 6
- บ้านหนองโน	หมู่ที่ 8
- บ้านหนองแวงเรือ	หมู่ที่ 7
- บ้านหนองแวงประชา	หมู่ 13
- บ้านสะอาด	หมู่ที่ 1 อำเภอน้ำพอง จังหวัดขอนแก่น
- บ้านหนองเรือน้อย	หมู่ที่ 2 อำเภอน้ำพอง จังหวัดขอนแก่น

ปัจจุบันเปิดทำการสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาล ถึงระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีนักเรียนทั้งหมด 151 คน ผู้บริหาร 1 คน ข้าราชการครูสายผู้สอน 16 คน พนักงานราชการ 3 คน ครูพี่เลี้ยงเด็กพิการ 1 คน ครูธุรการ 1 คน นักการภารโรง 1 คน รวมบุคลากรทั้งหมด 22 คน มีจำนวนห้องเรียน 12 ห้องเรียน

2.11.2 ประวัติโรงเรียนโดยย่อ

โรงเรียนนี้ตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 20 พฤศจิกายน พ.ศ.2482 โดย นายผาสุก สุทธิรัก ศึกษาธิการอำเภอ อาศัยศาลาวัต ชื่อว่า “โรงเรียนประชาบาล” ตำบลสะอาด อำเภอน้ำพอง จังหวัดขอนแก่น นายพร ภักดีบรรดิษฐ์ เป็นครูใหญ่ มีนักเรียน 140 คน สอนแบบสหศึกษา 5 ห้องเรียน

พ.ศ.2482 นายสมศรี บรรเรื่องทอง เป็นครูใหญ่ ต่อมา นายอ่ำ พรหมจรรย์ เป็นครูใหญ่ ได้ร่วมกับ นายผาง บำรุงภักดี พร้อมด้วย นายต่อ ศรีมูลผา สร้างอาคารเรียนขึ้นเมื่อ พ.ศ.2492 แบบ ป.3 मुख 3 ห้องเรียน โดยเงินของชาวบ้าน 4,000 บาท ต่อมา พ.ศ.2494 มีบ้านหนองเรือ บ้านหนองคู บ้านหนองโน มาเรียนด้วย พร้อมทั้งบริจาคเงิน 10,000 บาท (หนึ่งหมื่นบาทถ้วน)

วันที่ 10 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2516 นายสมชาย กลิ่นแก้ว ผู้ว่าราชการจังหวัดขอนแก่น ได้อนุมัติเงิน 5,000 บาท ให้เปลี่ยนหลังคาจากใบไม้เป็นสังกะสี

พ.ศ.2514 ได้เปิดขยายการศึกษาถึงชั้น ป.7 โดยมี นายสาย อินทรปัญญา ทำพิธีเปิด

พ.ศ.2516 ตำบลดงเมืองแอม แยกจากตำบลสะอาด บ้านหนองคู แยกโรงเรียนได้รับอนุมัติสร้างบ้านพักครู 1 หลัง 2,500 บาท ในปีนี้ชาวบ้านได้ร่วมกันสร้างอาคารเรียนชั่วคราวขนาดแบบหอประชุม 7 x 27 เมตร

พ.ศ.2519 บ้านสะอาดได้แยกโรงเรียนไปตั้งใหม่ พ.ศ.2521 แยกจากอำเภอน้ำพอง มาเป็นกิ่งอำเภอเขาสนวนกวาง

พ.ศ.2523 คณะครู และชาวบ้านร่วมกันสร้างประตูคอนกรีตเสริมเหล็กเป็นเงิน 12,000 บาท และสร้างรั้วอิฐเป็นเงิน 15,000 บาท วันที่ 12 สิงหาคม พ.ศ.2523 ได้สร้างบ้านพักครู แบบกรมสามัญ 1 หลัง สิ้นเงิน 100,000 บาท

วันที่ 30 กันยายน พ.ศ.2531 นายนิสิต สนธิไชย เกษียณอายุราชการ คณะครู และชาวบ้านได้ร่วมมือกันเทคอนกรีตโรงประชุมราคาประมาณ 17,000 บาท ต่อมา นายพิเชษฐ ศรีมูลผา ย้ายมาดำรงตำแหน่ง อาจารย์ใหญ่ (16 กันยายน 2531)

ปี พ.ศ.2532 โรงเรียนได้รับคัดเลือกดีเด่น ดังนี้

- โครงการประชาธิปไตยในโรงเรียน
- โครงการอาหารกลางวัน
- โครงการร้านค้าสหกรณ์ในโรงเรียน

พ.ศ.2533 ได้รับคัดเลือกให้เป็นโรงเรียนดีเด่นสหกรณ์ดีเด่นระดับอำเภอ

พ.ศ.2534 เปิดขยายโอกาสทางการศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ชั้น ม.1 (17 พฤษภาคม 2534)

พ.ศ.2539 ได้รับคัดเลือกให้เป็นโรงเรียนดีเด่นรางวัลพระราชทานระดับจังหวัด คณะครูร่วมกับชาวบ้านสร้างอาคารประกอบ 4 ห้องเรียนชั้นเดียว สิ้นเงิน 99,560 บาท มีผู้บริจาค เรือยนต์พายาล 1 หลัง

พ.ศ.2541 คณะครูร่วมกับชาวบ้านต่อเติมอาคารชั้นล่างอาคารเรียนแบบสปข. 105/29 จำนวน 4 ห้องเรียน เป็นเงินจำนวน 200,000 บาท ได้รับงบประมาณจ้างครูอัตราจ้าง จำนวน 2 อัตรา กำหนดวันสถาปนาโรงเรียนเป็น “โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา” เปลี่ยนตำแหน่งผู้บริหาร โรงเรียนจากอาจารย์ใหญ่เป็นผู้อำนวยการโรงเรียน เมื่อวันที่ 20 มกราคม พ.ศ. 2541

พ.ศ.2546 เดือน กุมภาพันธ์ ทางโรงเรียนได้รับการประเมินรอบสองจาก สมศ. สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา(องค์การมหาชน) ผลการประเมิน ด้านผู้เรียน 7 มาตรฐาน ได้ระดับ 3 จำนวน 3 มาตรฐาน ระดับ 2 จำนวน 4 มาตรฐาน ด้านครูผู้สอน 2 มาตรฐาน ได้ระดับ 3 จำนวน 1 มาตรฐาน ระดับ 2 จำนวน 1 มาตรฐาน ด้านผู้บริหาร 5 มาตรฐาน ได้ระดับ 3 ทั้ง 5 มาตรฐาน

วันที่ 30 พฤษภาคม พ.ศ.2549 นายพิเชษฐ ศรีมูลผา ย้ายไปดำรงตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านคำบง อำเภอน้ำพอง ทางราชการแต่งตั้งให้ นายธีรนิติ ผาบสิมมา มาดำรงตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียน

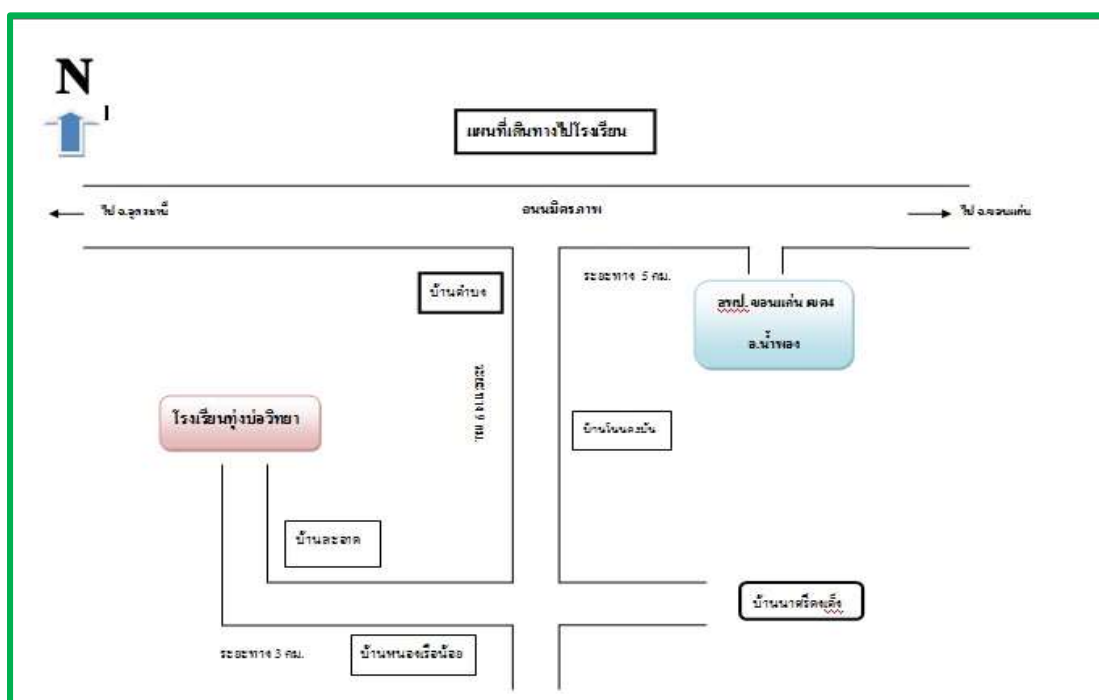
วันที่ 30 กันยายน พ.ศ.2560 นายธีรนิติ ผาบสิมมา ได้เกษียณอายุราชการ และทางราชการแต่งตั้งให้ นางอนงลักษณ์ ศรีเวียงราช รักษาการแทน

วันที่ 18 พฤษภาคม พ.ศ.2561 นางวลัยลักษณ์ อินนอก มาดำรงตำแหน่ง
ผู้อำนวยการโรงเรียน

วันที่ 7 ตุลาคม 2564 นางวลัยลักษณ์ อินนอก ได้รับคำสั่งย้ายไปดำรงตำแหน่ง
ผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนน้ำพอง อำเภอน้ำพอง จังหวัดขอนแก่น

วันที่ 8 ตุลาคม 2564 นายอนุชา ธาตุบุรมย์ ย้ายมาดำรงตำแหน่ง ผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียน
ทุ่งบ่อวิทยา

2.11.3 แผนที่โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา



ภาพที่ 2.1 แผนที่โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา

2.11.4 ข้อมูลผู้บริหาร

ผู้อำนวยการโรงเรียนชื่อ นายอนุชา ธาตุบุรมย์ โทรศัพท์ 0652102149
การศึกษาสูงสุดปริญญาโท สาขาการบริหารการศึกษา

2.11.5 ข้อมูลนักเรียน (ณ วันที่ 16 พฤษภาคม 2567) รวม 157 คน

ระดับชั้น เรียน	อ.บ. 1	อ.บ. 2	อ.บ. 3	รวม	ป. 1	ป. 2	ป. 3	ป. 4	ป. 5	ป. 6	รวม	ม. 1	ม. 2	ม. 3	รวม	ทั้งหมด

ตารางที่ 2.1 ข้อมูลนักเรียน

จำนวน ห้อง		1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	3	12
เพศ	ชาย	7	4	3	14	5	9	10	8	11	10	53	6	4	5	15	82
	หญิง	6	4	4	14	9	3	9	11	8	2	42	5	6	8	19	75
รวม		15	8	7	28	14	12	19	19	19	12	86	11	10	13	34	157

2.11.6 ข้อมูลบุคลากรของสถานศึกษา

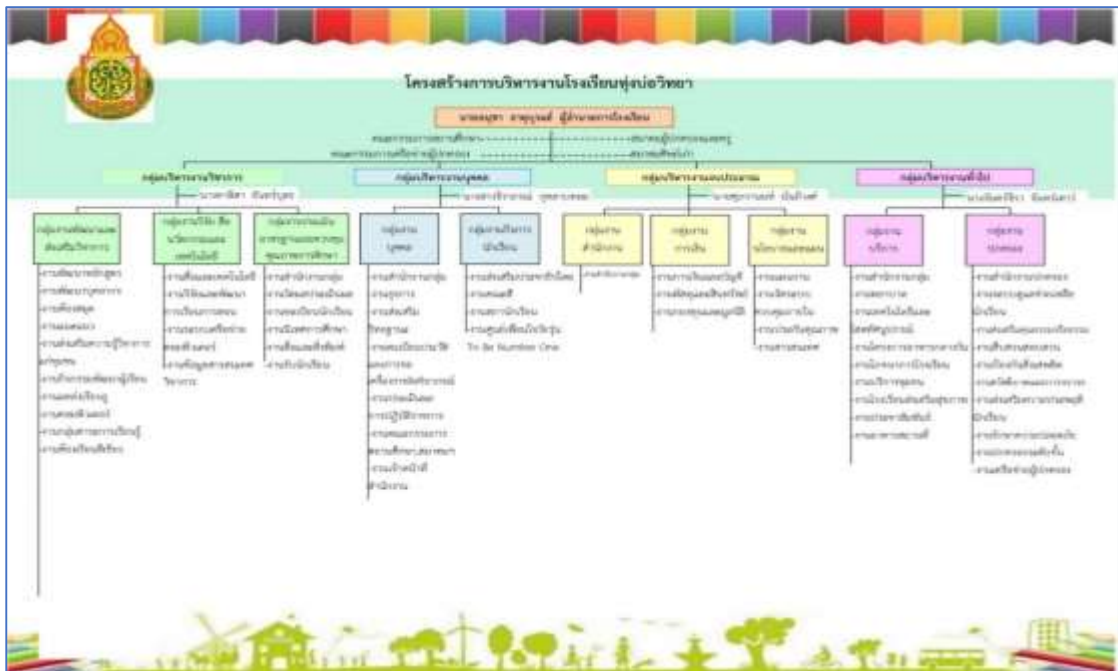
จำนวนบุคลากร ชื่อผู้อำนวยการโรงเรียนนายอนุชา ธาตุบุรมย์ โทรศัพท์
0652102149 E-mail: anucha.math4002@gmail.com วุฒิการศึกษาสูงสุด ปริญญาโท
สาขาบริหารการศึกษา ดำรงตำแหน่งที่โรงเรียนนี้ตั้งแต่วันที่ 8 ตุลาคม 2564 จนถึงปัจจุบัน เป็นเวลา

บุคลากร	ผู้บริหาร	ครูผู้สอน	พนักงาน ราชการ	ครูอัตรา จ้าง	เจ้าหน้าที่อื่นๆ
จำนวน (คน)	1	16	3	0	3

3 ปี 6 เดือน จำนวนบุคลากร ชาย 5 หญิง 18 รวม 23 คน

ตารางที่ 2.2 ข้อมูลบุคลากรของสถานศึกษา

2.11.7 โครงสร้างการบริหารงานโรงเรียน



ภาพที่ 2.2 โครงสร้างการบริหารงานโรงเรียน

2.11.8 ข้อมูลอาคารสถานที่

อาคารเรียน จำนวน 2 หลัง

ส้วม 4 หลัง

สนามเด็กเล่น - สนาม

สนามฟุตบอล 1 สนาม

สนามบาสเก็ตบอล 1 สนาม

สนามวอลเลย์บอล 1 สนาม

โรงจอดรถ - หลัง

โรงอาหาร 2 หลัง

อาคารอเนกประสงค์ 1 หลัง

2.11.9 แหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น

- ห้องปฏิบัติการ

- ห้องปฏิบัติการวิทยาศาสตร์

จำนวน.....1.....ห้อง (ปัจจุบันถูกปรับ

เป็นห้องเรียน ป.5)

- ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์

จำนวน.....1.....ห้อง (ปัจจุบันถูกปรับ

เป็นห้องเรียน ม.3)

- ห้องปฏิบัติการทางภาษา จำนวน.....1.....ห้อง (ปัจจุบันถูกปรับ
เป็นห้องเรียน ป.6)

- คอมพิวเตอร์ จำนวน.....37.....เครื่อง

2.11.9.1 แหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียน

แหล่งเรียนรู้ภายใน	สถิติการใช้จำนวนครั้ง/ปี
ชื่อแหล่งเรียนรู้	
1. ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์	ตามหน่วยการเรียนรู้
2. ห้องปฏิบัติการทางภาษา	ตามหน่วยการเรียนรู้
3. ห้องปฏิบัติการวิทยาศาสตร์	ตามหน่วยการเรียนรู้
4. ห้องสมุด	- ครั้ง
5. แปลงเกษตร	120 ครั้ง
6. ป้ายสารสนเทศ	80 ครั้ง
7. ห้องพยาบาล	80 ครั้ง

ตารางที่ 2.3 แหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียน

แหล่งเรียนรู้ภายนอก	สถิติการใช้ จำนวนครั้ง/ปี
ชื่อแหล่งเรียนรู้	
1. วัดยางคำ	2
2. พุทธสถานโนนเมืองเพ็ง	1
3. กุดเมืองแอม	1
4. โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพบ้านหนองแวงเรือ/บ้านดงบัง	4
5. องค์การบริหารส่วนตำบลดงเมืองแอม	1
6. โรงพยาบาลเขาสวนกวาง	1
7. สวนสัตว์ขอนแก่น/สวนน้ำ	1

2.11.9.2 แหล่งเรียนรู้ภายนอกโรงเรียน

ตารางที่ 2.4 แหล่งเรียนรู้ภายนอกในโรงเรียน

2.11.10 วิสัยทัศน์

ภายในปีพุทธศักราช 2568 โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา จะเป็นโรงเรียน ที่จัดการศึกษา ได้มาตรฐานคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้เรียนสุขภาพดี มีปัญญา มีคุณธรรม จริยธรรม น้อมนำเศรษฐกิจพอเพียง ชุมชนมีส่วนจัดการศึกษา

2.11.11 พันธกิจ

1. จัดกระบวนการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณธรรม จริยธรรม มีระเบียบ วินัยมีคุณภาพผู้ประหยั้ดอดอ้อมตามแนวพระราชดำริของเศรษฐกิจพอเพียง
2. พัฒนาครู บุคลากรทางการศึกษาให้มีทักษะการทำงาน และทำงาน เป็นทีม
3. พัฒนาระบบบริหารจัดการให้เกิดความสะดวกรวดเร็ว คล่องตัว เอื้อต่อการทำงาน
4. พัฒนาอาคารสถานที่ บรรยากาศ สิ่งแวดล้อม เครื่องมืออำนวยความสะดวกพร้อมให้บริการอย่างเพียงพอ
5. ระดมบุคลากรและทรัพยากรในท้องถิ่นเข้าร่วมจัดการศึกษา

2.11.12 เป้าหมาย (Goal)

1. ผู้เรียนมีความสามารถในการอ่าน การเขียน การสื่อสาร และการคิด คำนวณ
2. ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และแก้ปัญหา
3. ผู้เรียนมีความสามารถในการสร้างนวัตกรรม
4. ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร
5. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามหลักสูตรสถานศึกษา
6. ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะพื้นฐาน และเจตคติที่ดีต่องานอาชีพ
7. ผู้เรียนการมีคุณลักษณะ และค่านิยมที่ดีตามที่สถานศึกษากำหนด
8. ผู้เรียนมีความภูมิใจในท้องถิ่น และความเป็นไทย
9. ผู้เรียนการยอมรับที่จะอยู่ร่วมกันบนความแตกต่าง และหลากหลาย
10. ผู้เรียนมีสุขภาวะทางร่างกาย และลักษณะจิตสังคม
11. สถานศึกษามีเป้าหมาย วิสัยทัศน์ และพันธกิจที่สถานศึกษากำหนดชัดเจน
12. สถานศึกษามีระบบบริหารจัดการคุณภาพของสถานศึกษา

13. สถานศึกษาดำเนินงานพัฒนาวิชาการที่เน้นคุณภาพของผู้เรียนรอบด้านตามหลักสูตรสถานศึกษา และทุกกลุ่มเป้าหมาย
14. สถานศึกษาพัฒนาครูและบุคลากรให้มีความเชี่ยวชาญทางวิชาชีพ
15. สถานศึกษาจัดสภาพแวดล้อมทางกายภาพและสังคมที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้อย่างคุณภาพ
16. สถานศึกษาจัดระบบสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการบริหารจัดการ และการจัดการเรียนรู้
17. ครูผู้สอนจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดและปฏิบัติจริงและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน
18. ครูผู้สอนใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ การเรียนรู้
19. ครูผู้สอนมีการบริหารจัดการชั้นเรียน
20. ครูผู้สอนตรวจสอบและประเมินผู้เรียนอย่างเป็นระบบ และนำผลมาพัฒนาผู้เรียน
21. ครูผู้สอนมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และให้ข้อมูลสะท้อนกลับเพื่อพัฒนาและปรับปรุงการจัดการเรียนรู้



- 2.11.13 อัตลักษณ์ของโรงเรียน
“ สุขภาพดี ”
- 2.11.14 เอกลักษณ์ของโรงเรียน
“ โรงเรียนส่งเสริมสุขภาพ ”
- 2.11.15 ตราประจำโรงเรียน

ภาพที่ 2.3 ตราประจำโรงเรียน

2.12 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.12.1 งานวิจัยในประเทศ

รักษณาลี สวนพลู (2561) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเน้นทักษะกระบวนการทำงานในรายวิชาการงานอาชีพกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยเน้นทักษะกระบวนการทำงานในรายวิชาการงานอาชีพ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีประสิทธิภาพ 2) เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะกระบวนการทำงานในรายวิชาการงานอาชีพ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะกระบวนการทำงานในรายวิชาการงานอาชีพกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตพัฒนา จำนวน 26 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม(Cluster random sampling) ในการศึกษาได้ใช้เครื่องมือ 4 ชนิด ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบประเมินทักษะกระบวนการทำงาน และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าเฉลี่ย และค่า t- test ผลการศึกษพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทักษะกระบวนการทำงานในรายวิชาการงานอาชีพ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ 80.73 /82.88 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนด 2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยทางสถิติที่ระดับ .05 และมีทักษะกระบวนการทำงาน คิดเป็นร้อยละ 80.73 อยู่ในระดับดีมาก และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยเน้นทักษะกระบวนการทำงานอยู่ในระดับมาก

นิตยา ธรรมถาวร (2563) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การประดิษฐ์ของใช้ต่าง ๆ โดยใช้วัสดุในท้องถิ่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนเซนต์โยเซฟระยอง จำนวน 36 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่อง การประดิษฐ์ของใช้ต่าง ๆ โดยใช้วัสดุในท้องถิ่น 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การประดิษฐ์ของใช้ในโอกาสต่าง ๆ โดยใช้วัสดุท้องถิ่น สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย และค่าร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า หลังการจัดการเรียนการสอน เรื่อง การประดิษฐ์ของใช้ต่าง ๆ โดยใช้วัสดุในท้องถิ่น ใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ย 3.69 คิดเป็นร้อยละ 36.94

วรรัตน์ อีสมาแอล (2565) การเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี มุ่งให้นักเรียนได้เรียนรู้และมีพัฒนาการตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่แตกต่างกันในหลาย ๆ ด้านพร้อม ๆ กัน ด้วยการลงมือปฏิบัติจริง ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะการพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมด้านทักษะปฏิบัติตามแนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สันและแอร์โรว์ เรื่องงานประดิษฐ์จากวัสดุเหลือใช้ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

- 1) พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมด้านทักษะปฏิบัติตามแนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สันและแอร์โรว์ เรื่องงานประดิษฐ์จากวัสดุเหลือใช้ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
- 2) ศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมด้านทักษะปฏิบัติตามแนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สันและแอร์โรว์ เรื่องงานประดิษฐ์จากวัสดุเหลือใช้ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
- 3) ศึกษาทักษะปฏิบัติ เรื่องงานประดิษฐ์จากวัสดุเหลือใช้ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เรื่องงานประดิษฐ์จากวัสดุเหลือใช้
- 4) ศึกษาเจตคติต่อการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีการเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมด้านทักษะปฏิบัติตามแนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สันและแอร์โรว์ เรื่อง งานประดิษฐ์จากวัสดุเหลือใช้

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 จำนวน 34 คนที่กำลังเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียน ราชภัฏวชิรวิทยาดินแดน อำเภอบางบัวทอง สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดนนทบุรี ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

- 1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมด้านทักษะปฏิบัติตามแนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สันและแอร์โรว์ เรื่อง งานประดิษฐ์จากวัสดุเหลือใช้ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
- 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่าอำนาจจำแนกรายข้อตั้งแต่ 0.22 ถึง 0.64 มีความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.90
- 3) แบบประเมินทักษะปฏิบัติ มีค่าอำนาจจำแนกรายข้อตั้งแต่ 0.77 ถึง 0.85 ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.86 และ
- 4) แบบวัดเจตคติต่อการเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เรื่องงานประดิษฐ์จากวัสดุเหลือใช้ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าอำนาจจำแนกรายข้อตั้งแต่ 0.32 ถึง 0.87 มีความเชื่อมั่น ทั้งฉบับเท่ากับ 0.75

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติ ค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ดวงกมล อุ่นตาดี และกรวิภา สรรพกิจจานง (2565) ผลการใช้เทคนิคการสอน บทบาทสมมติเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาประวัติศาสตร์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 ได้ศึกษางานวิจัย เรื่องการพัฒนาทักษะการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ กิจกรรมบทบาทสมมติ ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนในการพัฒนาทักษะการพูด และการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติของนักเรียนโรงเรียนเทศบาล 6 นครเชียงราย เรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ระดับความพึงพอใจต่อการเรียน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.93 ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติหลังเรียนโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.54, S.D. = 0.60) จากผลการวิจัยข้างต้น อภิปรายได้ว่า ผลการใช้เทคนิคการสอนบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เมื่อนักเรียนได้รับการจัดการเรียนการสอนด้วยเทคนิคบทบาทสมมติจบแล้ว นักเรียนจะต้องทำการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคบทบาทสมมติในด้านบรรยากาศกิจกรรมการเรียนการสอนด้านขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้านสื่อ/แหล่งการเรียนรู้ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ซึ่งผลการประเมินอยู่ในระดับมากแสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนการสอนด้วยเทคนิคบทบาทสมมติ ช่วยให้นักเรียนมีความสุขสนุกกับการเรียนอีกทั้งยังช่วยให้เข้าใจบทเรียนมากกว่าการท่องจำจึงส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นได้

ธัญชนก พุ่มขจร, อรุณฯ หงษาชาติ, สุทธิศา ลัมสกุล (2566) การพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมในรายวิชาการงานอาชีพโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ 2) เปรียบเทียบทักษะการทำงานเป็นทีมหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน จำนวน 30 ข้อ แบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมและบันทึกหลังการจัดการเรียนรู้ของครู สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผลการวิจัย พบว่า 1) ก่อนเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ นักเรียนส่วนใหญ่ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ระดับพอใช้ และควรปรับปรุงหลังเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น เกือบครึ่งหนึ่งมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับดีมาก ทั้งนี้ ผู้ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับควรปรับปรุง เหลือเพียงร้อยละ 2.5 เท่านั้น 2) ทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยระดับทักษะการทำงานเป็นทีมเพิ่มขึ้น โดยเพิ่มขึ้นจาก ระดับปานกลางในครั้งที่ 1 เป็นระดับดีในครั้งที่ 2 และ 3 นอกจากนี้ พิจารณาเปรียบเทียบทักษะ การทำงานกลุ่มของนักเรียนเป็นรายด้าน 5 ด้าน ได้แก่ การ

ร ่ว ม ก ัน ว า ง แ ผ น แ ล ะ แ บ ่ง
หน้าที่กันทำงานการตระหนักในบทบาทหน้าที่ของตนเองการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีช่วยเหลือซึ่งกัน และกัน
การรักษาบรรยากาศในการทำงานและปรับตัวเข้าหากัน และการสื่อสารเพื่อปรึกษา และแก้ปัญหา
ร่วมกันโดยมีระดับค่าเฉลี่ยทักษะการทำงานเป็นทีมเพิ่มขึ้นทุกด้านของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 6

2.12.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Ana Lazar (2014) การจัดหา: การเล่นตามบทบาทในชั้นเรียนการทำงานเป็นกลุ่ม
ผู้เขียนได้กล่าวถึงความสำคัญของการเตรียมตัว ตลอดจนกลยุทธ์และเทคนิคในการเปลี่ยนโครงสร้าง
ห้องเรียนแบบดั้งเดิมให้กลายเป็นสภาพแวดล้อมกลุ่มที่สอดคล้องกัน ซึ่งสนับสนุนการเล่นบทบาท
สมมติที่เสี่ยงภัยทั้งแบบรายบุคคล และแบบรวมกลุ่ม ซึ่งมีศักยภาพในการมอบประสบการณ์
ที่แทบจะเหมือนจริงให้กับนักเรียน ซึ่งจะช่วยเพิ่มความสนใจในการปฏิบัติงานกลุ่มได้การเล่นตาม
บทบาทในสถานศึกษานั้น ให้ความสนใจน้อยมากกับการเตรียมบรรยากาศกลุ่มในห้องเรียนบทความนี้
กล่าวถึงความสำคัญของการเตรียมการตลอดจนกลยุทธ์และเทคนิคในการเปลี่ยนโครงสร้างห้องเรียน
แบบดั้งเดิมให้กลายเป็นสภาพแวดล้อมกลุ่มที่สอดคล้องกันซึ่งสนับสนุนการเสี่ยงภัยทั้งในระดับ
บุคคล และกลุ่มการเล่นตามบทบาทมีศักยภาพในการมอบประสบการณ์ "เกือบจะเป็นจริง" ให้กับ
นักเรียน ซึ่งจะช่วยเพิ่มความสนใจในการปฏิบัติงานกลุ่ม ซึ่งเป็นความสนใจที่วิชาชีพงานสังคม
สงเคราะห์ควรพยายามอย่างเต็มที่เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ และรักษาไว้

Ana Serrano Tierz, Anna Maria Biedermann* (2015) บทบาท และกลุ่ม
แบบไดนามิกเป็นแนวทางที่เป็นระบบเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้ร่วมกันในห้องเรียน ปัจจุบันปริญญา
ของมหาวิทยาลัยมีหลายแง่มุมในหลักสูตร เช่น ความจำเป็นในการพัฒนาความสามารถของนักศึกษา
ในด้านการทำงานเป็นทีมทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และการแก้ปัญหาด้วยเหตุนี้เมื่อจัดทำ
โปรแกรมการศึกษาการใช้ระเบียบวิธีซึ่งรวมถึงกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างแข็งขัน
จึงสามารถช่วยได้มากข้อเสนอของกลุ่ม และบทบาทที่แสดงอยู่บนพื้นฐานของหลักการของระเบียบ
วิธีเชิงรุก ซึ่งนักเรียนมีบทบาทอย่างแข็งขันในกระบวนการเรียนรู้ ส่งเสริมแบบจำลองที่กระตุ้นให้เขา
หรือเธอไตร่ตรอง วิเคราะห์ สรุป ฯลฯ แสวงหาการมีส่วนร่วมและความมุ่งมั่นเพื่อให้กระบวนการนี้
มีรูปแบบมากขึ้นงานนี้แสดงผลลัพธ์ที่ได้รับหลังจากการประยุกต์ใช้วิธีการนี้ในการบรรยายในวิชา
ตั้งแต่ปริญญาที่ 1, 2 และ 3 ในด้านการออกแบบอุตสาหกรรมและวิศวกรรมการพัฒนาผลิตภัณฑ์
ที่มหาวิทยาลัยซาราโกซา ด้วยการพัฒนากิจกรรมเหล่านี้ ทำให้บรรลุเป้าหมายต่อไปนี้ การตรวจจับ
ความยากลำบากในการเรียนรู้ของนายกเทศมนตรีสำหรับนักเรียน ดำเนินการเชื่อมโยงระหว่าง
การมีส่วนร่วมของเนื้อหาของวิชาที่กำลังศึกษา และการพัฒนาวิชาชีพเพิ่มเติมของนักเรียน
พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนส่งเสริมจิตสำนึกด้านคุณภาพในการทำงานพัฒนาทักษะ

ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และเพิ่มแรงจูงใจในการทำงานพลวัตนี้แม้ว่าจะต้องอาศัยการมีส่วนร่วมในระดับที่สำคัญทั้งจากนักเรียนและครูแต่ก็ถือเป็นประสบการณ์เชิงบวก และมีคุณค่า

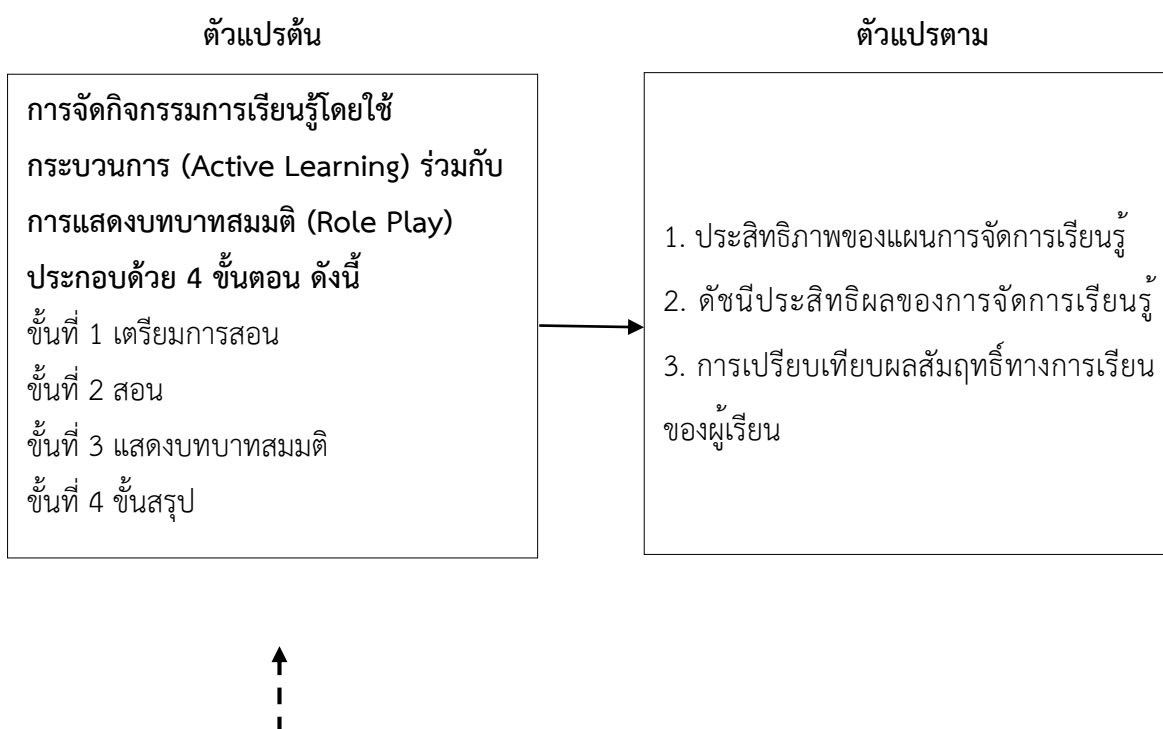
Raul J. Martelo #1 , Piedad M. Martelo Gomez* 2 Piedad M. Montero Castillo\$3 (2017) การประยุกต์เทคนิคการแสดงบทบาทสมมติเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือในหลักสูตรวิชาการงานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาการเรียนรู้แบบร่วมมือในหลักสูตรวิชาการของมหาวิทยาลัยโดยการประยุกต์ใช้เทคนิคการแสดงบทบาทสมมติ ซึ่งมีส่วนช่วยในการสร้างพฤติกรรมสหกรณ์แบบจำลองที่ระบุการกระทำที่สร้างขึ้นโดยอิงตามการออกแบบก่อนการทดลอง ถูกนำมาใช้ซึ่งกำจัดการทดสอบก่อนและหลังการทดสอบเพื่อประเมินผลกระทบของเทคนิคจากกรณีศึกษาที่มุ่งเน้นไปที่โปรแกรมวิศวกรรมระบบที่มหาวิทยาลัย La Guajira - โคลอมเบีย ผลลัพธ์ที่ได้มาจากการจัดสรรการเรียนรู้ที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับวิธีการพัฒนาซอฟต์แวร์ในนักศึกษา 20 คนของหลักสูตรวิศวกรรมซอฟต์แวร์ II การประยุกต์ใช้เทคนิคดังกล่าวทำให้สามารถจัดสรรความรู้ของแต่ละบทบาทที่ได้รับมอบหมายภายในโครงการพัฒนาซอฟต์แวร์ผ่านระเบียบวิธี SCRUM

Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Didik Pemasarakatan (2023) งานวิจัยนี้มีชื่อว่า “การประยุกต์ใช้เทคนิคการเล่นบทบาทสมมติแบบกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนราชทัณฑ์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนปาเล็มบัง” ทักษะทางสังคมมีบทบาทสำคัญพอสมควร ซึ่งจะช่วยให้มีความกล้าหาญมากขึ้นเมื่ออยู่ในสภาพแวดล้อมใหม่ สามารถทำให้มีปฏิสัมพันธ์ และอำนวยความสะดวกในการสื่อสารได้ง่ายขึ้นในทุกกรณีการศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาว่าคำอธิบายทักษะทางสังคมของนักเรียนราชทัณฑ์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนปาเล็มบัง และกลยุทธ์การใช้เทคนิคการเล่นบทบาทสมมติแบบกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนราชทัณฑ์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนปาเล็มบัง ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยกลุ่มตัวอย่างการวิจัยประกอบด้วยกลุ่มตัวอย่าง 7 กลุ่ม ได้แก่ นักเรียนราชทัณฑ์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนปาเล็มบัง โรงเรียนปาเล็มบัง ที่มีทักษะทางสังคมต่ำ ในกรณีนี้ การนำเสนอการให้คำแนะนำแบบกลุ่มเพื่อช่วยในกระบวนการพัฒนาทักษะทางสังคมเหล่านี้โดยใช้เทคนิคการเล่นบทบาทสมมติ การนำเทคนิคการเล่นบทบาทสมมติไปใช้ในการปรับปรุงทักษะทางสังคมได้ผลตามที่ต้องการ เพราะหลังจากดำเนินกระบวนการแนะนำกลุ่มแล้ว นักเรียนในเรือนจำที่มีทักษะทางสังคมไม่ดีจะพัฒนาทักษะทางสังคมเพิ่มขึ้นมาก การปรับปรุงทักษะทางสังคมผ่านเทคนิคการเล่นบทบาทสมมติเป็นกระบวนการเรียนรู้ผ่านบทบาทสมมติแล้วเล่นบทบาทสมมติเพื่อกระตุ้นให้เกิดความคิด และการกระทำ ทำให้ทักษะทางสังคมใหม่ ๆ เกิดขึ้นเองโดยไม่รู้ตัว ดังนั้น จึงสรุปได้ว่าการนำเทคนิคการเล่นบทบาทสมมติไปใช้ในการปรับปรุงทักษะทางสังคม มีประสิทธิผลค่อนข้างมากในการปรับปรุงทักษะทางสังคมในนักเรียนในเรือนจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนปาเล็มบัง

*1Bakhrudin All Habsy, 2Natasalwa Valencya, 3Zilfy Nurillah Mayassary, Nabita4Cahya Camilla Linsetyowati, 5Karina Putri Ramadhani (2024) การประยุกต์ใช้เทคนิคการเล่นบทบาทสมมติในบริบทของการฝึกสอนแบบกลุ่ม การแนะนำกลุ่ม เทคนิคการแสดงบทบาทสมมติเป็นหนึ่งในบริการที่มีบทบาทในการป้องกันปัญหาและความยากลำบากสำหรับนักเรียนในขอบเขตของชีวิตส่วนตัว สังคม การศึกษา และการเรียนรู้ เทคนิคการแสดงบทบาทสมมติแบบกลุ่มสามารถช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถและศักยภาพส่วนบุคคล ตัดสินใจ และเลือกอาชีพในกลุ่มที่มีชีวิตชีวา การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายเชิงลึกเกี่ยวกับเทคนิคการแสดงบทบาทสมมติในบริบทของการแนะนำกลุ่มการศึกษานี้ใช้การออกแบบการวิจัยเชิงคุณภาพโดยใช้วิธีการศึกษาพรรณนาพรรณนา วารสารระดับชาติและนานาชาติที่ได้รับการรับรองได้จัดหาหนังสือและบทความบนแหล่งข้อมูล ผลการศึกษาประกอบด้วย (1) แนวคิดและวัตถุประสงค์ของการประยุกต์ใช้เทคนิคการเล่นบทบาทสมมติในบริบทของการแนะนำกลุ่ม (2) ขั้นตอนการนำเทคนิคการเล่นบทบาทสมมติแบบกลุ่มไปใช้ และ (3) ข้อดีและข้อเสียของการเล่นบทบาทสมมติเทคนิคการแนะนำแบบกลุ่ม

2.13 กรอบแนวคิดการศึกษา

ในการศึกษาในครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้กำหนดกรอบแนวคิดการศึกษา การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานแบบกลุ่ม เรื่อง เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย วิชาการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนทุ่งบ่อวิทยา ด้วยกระบวนการ E-PLC ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นแนวทางในการทำวิจัย ดังนี้ และกำหนดกรอบแนวคิดการศึกษาไว้ ดังนี้



กระบวนการ E-PLC โดยการวิจัยเชิง
ปฏิบัติการ (PAOR) (Kemmis &
McTaggart,1988) จำนวน 3 วงรอบ
ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่

P = ขั้นวางแผนการจัดการเรียนรู้

A = ขั้นปฏิบัติการจัดการเรียนรู้

O = ขั้นสังเกตการจัดการเรียนรู้

R = ขั้นสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้

2.4 กรอบแนวคิดการศึกษา