

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะหลักของครูด้วยการศึกษา

นอกระบบแบบมีส่วนร่วม

## The Development of Learning Activities for Promoting Core Competencies of Teachers By Participatory Non-Formal Education

ธีระศักดิ์ ingsสุวรรณ และ กชวร จุยมณี

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Teerasak Thangsuwan and Kotchaworn Chuymanee

Chulalongkorn University, Thailand

Corresponding Author, E-mail: engagetolearn.t@gmail.com

\*\*\*\*\*

### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสมรรถนะหลักของครูในปัจจุบันและสมรรถนะที่ควรได้รับการพัฒนา และ 2) เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการศึกษานอกระบบโรงเรียนแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะหลักของครู เป็นการวิจัยโดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยผู้บริหารและครูโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาของรัฐแห่งหนึ่ง จำนวน 85 คน กลุ่มตัวอย่างที่ 1 เลือกแบบเจาะจง กลุ่มตัวอย่างที่ 2 และ 3 เลือกแบบโควตา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบบสัมภาษณ์ แบบสนทนากลุ่ม แบบสอบถาม แผนกิจกรรมการเรียนรู้ แบบสังเกตและแบบประเมินความพึงพอใจ ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่าเครื่องมือวิจัยที่ใช้ในการวิจัย มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 แสดงถึงความสอดคล้องในระดับสูง สถิติที่ใช้ในการวิจัย วิเคราะห์ด้วยสถิติพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน พร้อมทั้งใช้เทคนิคการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงพรรณนา

ผลการวิจัยพบว่า ผู้บริหารและครูทุกคนให้ความสำคัญกับสมรรถนะด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ในการปฏิบัติงานเป็นอันดับแรก แต่จากประสบการณ์เห็นความจำเป็นว่าการทำงานเป็นทีมจะมีส่วนช่วยให้สมรรถนะดังกล่าวบรรลุผลได้ จึงได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการสมรรถนะทั้งสองด้าน ผ่านโครงการ อบรมเชิงปฏิบัติการเสริมสร้างสมรรถนะหลักการมุ่งผลสัมฤทธิ์ในการปฏิบัติงานด้วยกระบวนการทำงานเป็นทีม (Team Boost Excellence Initiative) ผลการประเมินพบว่า กิจกรรมสามารถกระตุ้นพฤติกรรมที่พึงประสงค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เข้าร่วมมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.86$ , S.D. = 0.37) และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานได้จริง

\* วันที่รับบทความ : 18 พฤศจิกายน 2567; วันแก้ไขบทความ 1 ธันวาคม 2567; วันตอบรับบทความ : 5 ธันวาคม 2567

Received: November 18 2027; Revised: December 1 2024; Accepted: December 5 2024

**คำสำคัญ:** สมรรถนะหลักของครู; การศึกษานอกระบบ; การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม; การมุ่งผลสัมฤทธิ์ในการปฏิบัติงาน; การทำงานเป็นทีม

## Abstract

The objectives of this research were to: 1) study the current core competencies of teachers and competencies that need development, and 2) develop participatory non-formal education activities to enhance teachers' core competencies. This study employed participatory action research methodology. The sample consisted of 85 administrators and teachers from a public secondary school. Sample group 1 was selected through purposive sampling, while sample groups 2 and 3 were selected through quota sampling. Research instruments included interviews, focus group discussions, questionnaires, learning activity plans, observation forms, and satisfaction assessment forms. Content validity examination by experts showed that all research instruments had an Item-Objective Congruence Index (IOC) of 1.00, indicating high consistency. The research statistics employed descriptive analysis, including mean and standard deviation, along with descriptive content analysis techniques.

The findings revealed that all administrators and teachers prioritized achievement-oriented performance competency as their primary focus. However, based on experience, they recognized that teamwork was essential in achieving this competency. Consequently, learning activities was developed that integrated both competencies through the "Team Boost Excellence Initiative" workshop, which aimed to enhance core achievement-oriented performance competency through teamwork processes. The evaluation results showed that the activities effectively stimulated desired behaviors. Participants reported the highest level of satisfaction ( $\bar{x} = 4.86$ , S.D. = 0.37) and were able to apply the knowledge practically in their work.

**Keywords:** Teacher Core Competencies; Non-formal Education; Participatory Learning; Achievement Motivation; Teamwork

## บทนำ

สถานการณ์ปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งด้านเทคโนโลยี เศรษฐกิจ และสังคม รวมถึงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ส่งผลกระทบต่อระบบการศึกษาไทยอย่างมาก โดยเฉพาะวิชาชีพครูที่ต้องเผชิญกับความท้าทายหลายด้าน เช่น ภาระงานสอนและงานธุรการที่เพิ่มขึ้น การปรับตัวสู่การสอนออนไลน์ และการทำงานอย่างโดดเดี่ยวภายใต้สถานการณ์ที่ยากลำบาก (พริษฐ์ วัชรสิทธิ์ และ อีร์ศักดิ์ จิระตราฐ, 2564 : 1)

การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพบุคลากรในองค์กรมีความสำคัญอย่างยิ่งในการรับมือกับความเปลี่ยนแปลงและการสร้างความได้เปรียบในการแข่งขันในสังคมโลก (พสุธิตา ตันตราจิดน และคณะ, 2559 : 115-123) โดยเฉพาะในวิชาชีพครูซึ่งเป็นบุคลากรหลักในการพัฒนาการศึกษา การพัฒนาสมรรถนะได้กลายเป็นเครื่องมือในการจัดการเชิงกลยุทธ์ที่สำคัญเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมการทำงาน โดยเฉพาะใน

สถานการณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว (Bergenhengouwen, G. J., ten Horn and Mooijman, 1997 : 55-62)

กรณีโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐแห่งหนึ่ง ที่มีผลการทดสอบ O-NET อยู่ในลำดับสุดท้ายของสหวิทยาเขต (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2, 2563 : 22 ) สะท้อนความจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะครู เนื่องจากพบว่าสมรรถนะหลักมีความสัมพันธ์กับผลการปฏิบัติงาน (รัชจิกรจิตวัตนานนท์, 2563 : 1) และการอบรมเป็นวิธีการพัฒนาบุคลากรที่เหมาะสมที่สุด (รัชนิดา รักกาญจน์, 2560: 1) ผู้บริหารจึงมีความมุ่งมั่นที่จะพัฒนาคุณภาพโรงเรียนโดยเริ่มจากการพัฒนาสมรรถนะหลักของครู (สำนักพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2553 : 1-36)

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาและเห็นความสำคัญของการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะหลักของข้าราชการครู โดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่ช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้สามารถสรุปความรู้ออกมาเป็นรูปธรรมและนำไปใช้ได้จริง ผ่านการศึกษานอกระบบแบบมีส่วนร่วมซึ่งส่งเสริมความเสมอภาค ประชาธิปไตย และคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียน (อาชญญา รัตนอุบล, 2550: 22) ร่วมกับการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้อง (นิตยา เงินประเสริฐศรี, 2544 : 61-73 ) เพื่อให้ครูสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างเหมาะสมและทันต่อการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน

## วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสมรรถนะหลักของครูในปัจจุบัน และสมรรถนะหลักที่ควรได้รับการพัฒนา
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการศึกษานอกระบบโรงเรียนแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้าง

สมรรถนะหลักของครู

## ระเบียบวิธีวิจัย

### 1) รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยโดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research: PAR) เก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม แบบสอบถาม แผนกิจกรรมการเรียนรู้ แบบสังเกตและแบบประเมินความพึงพอใจ

### 2) ประชากร กลุ่มตัวอย่าง

ประชากรคือครูโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาของรัฐแห่งหนึ่ง จำนวน 85 คน แบ่งกลุ่มตัวอย่างเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

กลุ่มตัวอย่างที่ 1 กลุ่มผู้ให้ข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์และการสนทนากลุ่ม จำนวน 20 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) (Creswell, 2014)

กลุ่มตัวอย่างที่ 2 กลุ่มผู้บริหาร หัวหน้ากลุ่มสาระและครูที่เข้าร่วมเวทีแบบมีส่วนร่วม จำนวน 30 คน โดยการเลือกแบบโควตา (Quota Sampling) (Nastasi & Schensul, 2005) โดยมีผู้เข้าร่วม จำนวน 20 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ 3 กลุ่มผู้บริหาร หัวหน้ากลุ่มสาระและครูที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 30 คน โดยการเลือกแบบโควตา (Quota Sampling) (Nastasi & Schensul, 2005) โดยมีผู้เข้าร่วม จำนวน 26 คน

### 3) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพประกอบด้วย แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง แบบสนทนากลุ่ม แผนกิจกรรมการเรียนรู้ แบบสังเกตและแบบประเมินความพึงพอใจ ซึ่งผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ เครื่องมือทั้งหมดได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพทั้งความตรงเชิงเนื้อหา มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 0.50 แสดงถึงความสอดคล้อง

ในระดับสูง มีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ได้จริง (ดวงกมล ไตรวิจิตรกุล, 2550) ก่อนนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลจริง

### 4) การรวบรวมข้อมูล การวิจัยแบ่งการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็น 2 ตอน 4 ระยะ ดังนี้

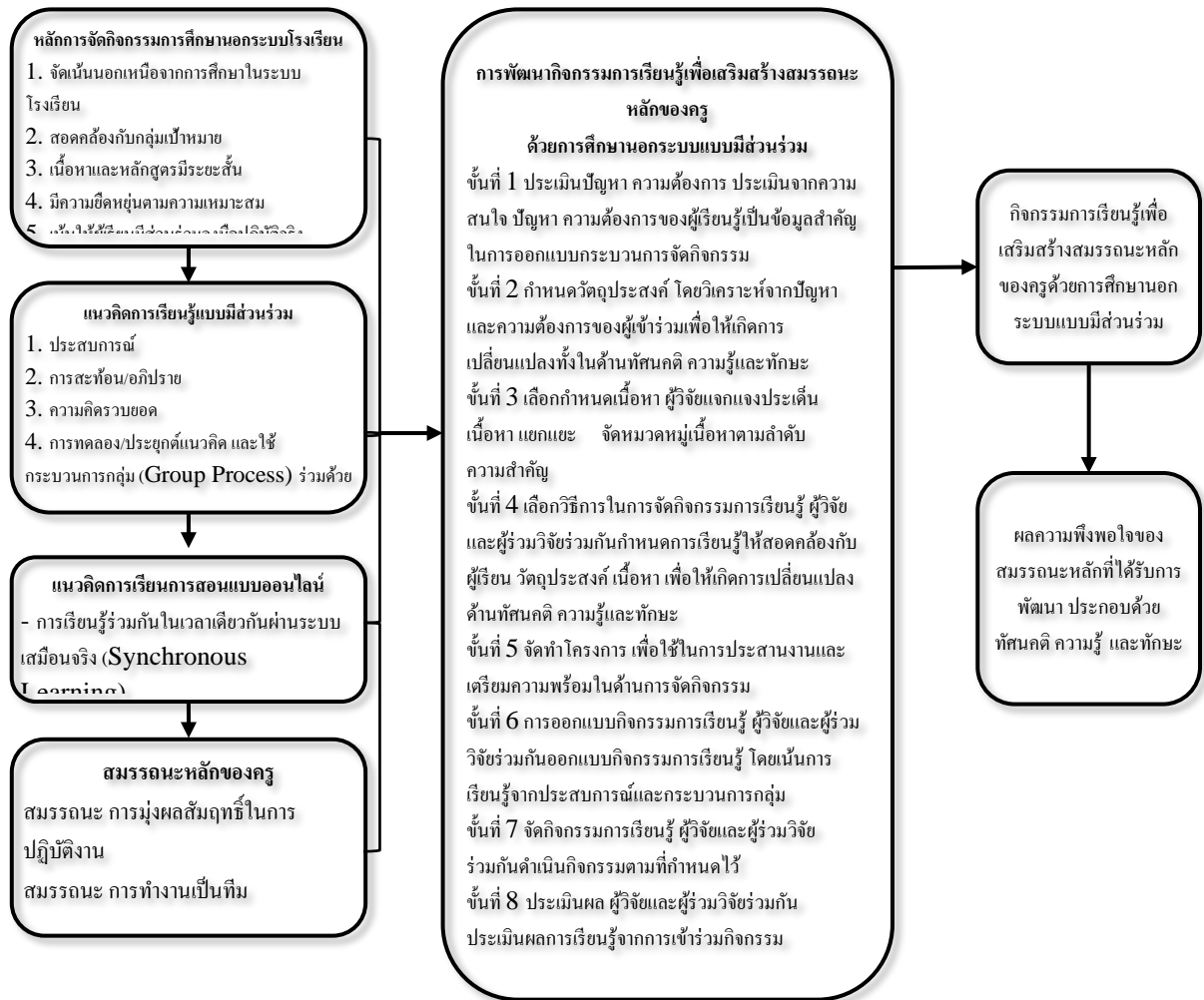
ตอนที่ 1 การศึกษาสมรรถนะหลักของครู แบ่งเป็น 2 ระยะ: ระยะที่ 1 วิเคราะห์สภาพปัจจุบันและความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะหลักของครู โดยการสัมภาษณ์และสนทนากลุ่ม ระยะที่ 2 กำหนดแนวทางการดำเนินงานผ่านการประชุมเวทีแบบมีส่วนร่วมในรูปแบบออนไลน์ การเรียนรู้ร่วมกันในเวลาเดียวกันผ่านระบบเสมือนจริง (Synchronous Learning)

ตอนที่ 2 การพัฒนารูปแบบกิจกรรม แบ่งเป็น 2 ระยะ: ระยะที่ 3 ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ระยะที่ 4 ดำเนินกิจกรรมและประเมินผลข้อมูลเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ ถูกเก็บรวบรวมและวิเคราะห์โดยผู้วิจัย ใช้การวิเคราะห์เนื้อหาสำหรับข้อมูลเชิงคุณภาพ และใช้โปรแกรมสำเร็จรูปวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

### 5) การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้แบ่งตามประเภทของข้อมูล โดยข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสนทนากลุ่มใช้เทคนิคการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงพรรณนา เพื่อจัดหมวดหมู่และสรุปประเด็นสำคัญ ส่วนข้อมูลเชิงปริมาณที่ได้จากแบบสอบถามและแบบประเมินความพึงพอใจ วิเคราะห์ด้วยสถิติพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่ออธิบายลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างและระดับความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้

### กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากกรอบแนวคิดการวิจัย สามารถอธิบายได้ว่า การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เพื่อ

เสริมสร้างสมรรถนะหลักของครูด้วยการศึกษานอกระบบแบบมีส่วนร่วม รูปแบบการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ 1) หลักการจัดกิจกรรมการศึกษานอกระบบโรงเรียน ซึ่งเน้นความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย ความสอดคล้องกับเนื้อหาและหลักสูตร การมีส่วนร่วม และการลงมือปฏิบัติจริง 2) แนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ที่ประกอบด้วยประสบการณ์ การสะท้อน/อภิปราย การคิดรวบยอด และการทดลอง/ประยุกต์แนวคิดผ่านกระบวนการกลุ่ม 3) สมรรถนะหลักของครู 2 ด้าน และ 4) แนวคิดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ที่เน้นการเรียนรู้ร่วมกันแบบ **Synchronous Learning** มีความสำคัญในการจัดการศึกษายุคปัจจุบัน ที่ต้องผสมผสานระหว่างความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีกับการรักษาคุณภาพของการเรียนรู้และปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน

รูปแบบนี้มีขั้นตอนการพัฒนากิจกรรม 8 ขั้นตอน เริ่มจากการประเมินปัญหาและความต้องการ การกำหนดวัตถุประสงค์ การเลือกเนื้อหา การเลือกวิธีการจัดกิจกรรม การจัดทำโครงการ การออกแบบกิจกรรม การดำเนินกิจกรรม และการประเมินผล โดยมุ่งเน้นให้เกิดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะหลักของครูด้วยการศึกษานอกระบบแบบมีส่วนร่วม และนำไปสู่ผลความพึงพอใจของสมรรถนะหลักที่ได้รับการพัฒนาทั้งด้านทัศนคติ ความรู้และทักษะ

## ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 การศึกษาสมรรถนะหลักของครูในปัจจุบันและสมรรถนะที่ควรได้รับการพัฒนา

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากระยะที่ 1 การสัมภาษณ์ผู้บริหารและการสนทนากลุ่มกับหัวหน้ากลุ่มสาระและครูระดับปฏิบัติการ พบว่า ในด้านการจัดลำดับความสำคัญของสมรรถนะหลัก ผู้บริหารทั้ง 5 ท่าน และกลุ่มครูผู้ปฏิบัติการทั้ง 3 กลุ่ม (ร้อยละ 100) มีความเห็นสอดคล้องกันว่าสมรรถนะด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ในการปฏิบัติงานมีความสำคัญเป็นอันดับแรก อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาความต้องการในการพัฒนา กิจกรรมเพิ่มเติม พบว่าผู้บริหารส่วนใหญ่ (ร้อยละ 60) และครูผู้ปฏิบัติการทุกกลุ่ม (ร้อยละ 100) ต้องการเพิ่มกิจกรรมด้านการทำงานเป็นทีม เมื่อพิจารณาจากประสบการณ์การทำงาน ผู้บริหารส่วนใหญ่ (ร้อยละ 60) และครูผู้ปฏิบัติการทุกกลุ่ม (ร้อยละ 100) เห็นว่าควรพัฒนาด้านการทำงานเป็นทีมมากที่สุด รองลงมาคือด้านการพัฒนาตนเองและจริยธรรมวิชาชีพ (ร้อยละ 20) โดยมีเพียงส่วนน้อย (ร้อยละ 33.33) ที่เสนอให้พัฒนาด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์และการบริการที่ดีเพิ่มเติม

ผลการวิจัยนี้สะท้อนว่า แม้บุคลากรจะให้ความสำคัญกับสมรรถนะด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์เป็นอันดับแรก แต่เห็นความจำเป็นในการพัฒนา กิจกรรมด้านการทำงานเป็นทีมมากที่สุด เพื่อเสริมสร้างทักษะการทำงานร่วมกันในการขับเคลื่อนการปฏิบัติงานให้บรรลุเป้าหมาย โดยมีการพัฒนาสมรรถนะด้านอื่น ๆ เป็นลำดับรอง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากระยะที่ 2 เป็นการกำหนดแนวทางการดำเนินงานผ่านการประชุมเวทีแบบมีส่วนร่วมในรูปแบบออนไลน์ ผลการยืนยันข้อมูลจากแบบสอบถามพบว่า ผู้เข้าร่วมทั้งหมด (ร้อยละ 100) เห็นว่า "การมุ่งผลสัมฤทธิ์ในการปฏิบัติงาน" และ "การทำงานเป็นทีม" เป็นสมรรถนะหลักที่สำคัญที่สุด โดยร้อยละ 95 เห็นว่าเป็นสมรรถนะที่ต้องได้รับการพัฒนามากที่สุด และทุกคนเห็นด้วยกับการพัฒนากิจกรรมตามหลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่ประกอบด้วย ประสบการณ์ การสะท้อนคิด การคิดรวบยอด และการประยุกต์ใช้จริง

ที่ประชุมได้มีมติเป็นเอกฉันท์ให้จัดทำโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ (Team Boost Excellence Initiative) ระยะเวลา 12 ชั่วโมง (2 วัน) เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะหลักการมุ่งผลสัมฤทธิ์ในการปฏิบัติงานด้วยกระบวนการทำงานเป็นทีม โดยมอบหมายให้ผู้วิจัยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้การให้คำปรึกษาของอาจารย์ที่ปรึกษา และให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 คนประเมินคุณภาพ พร้อมกำหนดให้กิจกรรมต้องมีวัตถุประสงค์และพฤติกรรมที่สอดคล้องกับตัวบ่งชี้ของทั้งสองสมรรถนะ

ตอนที่ 2 การพัฒนารูปแบบการจัดการกิจกรรมการศึกษานอกระบบโรงเรียนแบบมีส่วนร่วม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากระยะที่ 3 เป็นการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ โดยผู้วิจัยได้พัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) ซึ่งประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ประสบการณ์ การสะท้อนคิด การคิดรวบยอด และการประยุกต์ใช้จริง โดยทุกองค์ประกอบดำเนินการผ่านกระบวนการกลุ่ม

ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านสมรรถนะหลักวิชาชีพครู จำนวน 3 คน พบว่าทุกกิจกรรมการเรียนรู้มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 0.50 แสดงถึงความสอดคล้องในระดับสูง จากนั้นผู้วิจัยร่วมกับอาจารย์ที่ปรึกษาได้ปรับปรุง ภาษาและประเด็นคำถามการสะท้อนคิดในแต่ละกิจกรรมให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น ส่งผลให้แผนกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ได้จริง (ดวงกมล ไตรวิจิตรกุล, 2550)

**ตารางที่ 1** แสดงภาพรวมแผนกิจกรรมการเรียนรู้

ชื่อกิจกรรม	สมรรถนะ	วัตถุประสงค์กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดและประเมินผล
1. โรงเรียนสร้างคนดี	-	เพื่อสร้างความคุ้นเคยและ ละลายพฤติกรรม	- แบบสังเกต - แบบประเมินความพึงพอใจ
2. แนะนำภาพรวมโครงการ ฯ และ ทบทวนสมรรถนะหลัก	-	เพื่อสร้างความเข้าใจ วัตถุประสงค์และกิจกรรม	- แบบสังเกต - แบบประเมินความพึงพอใจ

ชื่อกิจกรรม	สมรรถนะ	วัตถุประสงค์กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดและประเมินผล
3.ปราสาทแห่งความสำเร็จ (Castle Success)	- การมุ่งผลสัมฤทธิ์ในการปฏิบัติงาน - การทำงานเป็นทีม	เพื่อพัฒนาการวางแผน กำหนดเป้าหมาย และการมีส่วนร่วม	- แบบสังเกต - แบบประเมินความพึงพอใจ
4. สื่อสารวิจนภาษาอย่างไรให้ งานสำเร็จ ช่วงที่ 1 อีโมจิบอกอารมณ์	- การมุ่งผลสัมฤทธิ์ในการปฏิบัติงาน - การทำงานเป็นทีม	เพื่อพัฒนาการวางแผนและ การปรับตัวในการทำงาน	- แบบสังเกต - แบบประเมินความพึงพอใจ
5. สื่อสารวิจนภาษาอย่างไรให้ งานสำเร็จ ช่วงที่ 2 นับเลข (Counting Numbers)	- การมุ่งผลสัมฤทธิ์ในการปฏิบัติงาน - การทำงานเป็นทีม	เพื่อพัฒนาการวางแผนและ การปรับตัวในการทำงาน	- แบบสังเกต - แบบประเมินความพึงพอใจ
6. สื่อสารอย่างมีความเข้าใจ เข้าใจ (Empathetic Understanding Quest)	- การมุ่งผลสัมฤทธิ์ในการปฏิบัติงาน - การทำงานเป็นทีม	เพื่อพัฒนาการติดตาม ประเมินผลและการมีส่วนร่วม	- แบบสังเกต - แบบประเมินความพึงพอใจ
7. จากใจสู่ใจ เพิ่มพลังใจให้ครู (Heart Harmony Quest)	- การมุ่งผลสัมฤทธิ์ในการปฏิบัติงาน - การทำงานเป็นทีม	เพื่อสร้างการเสริมแรงและ ความร่วมมือ	- แบบสังเกต - แบบประเมินความพึงพอใจ
8. กิจกรรมวงกลม แห่งความ ร่วมมือ (Unity Circle)	- การมุ่งผลสัมฤทธิ์ในการปฏิบัติงาน - การทำงานเป็นทีม	เพื่อพัฒนาการมีส่วนร่วมและ การปรับตัว	- แบบสังเกต - แบบประเมินความพึงพอใจ
9. คว่าดาว (Reach for the Stars)	- การมุ่งผลสัมฤทธิ์ในการปฏิบัติงาน - การทำงานเป็นทีม	เพื่อสร้างความร่วมมือและการ วางแผน	- แบบสังเกต - แบบประเมินความพึงพอใจ
10. รวมพลังสู่ความสำเร็จ(Unite for Success)	- การมุ่งผลสัมฤทธิ์ในการปฏิบัติงาน - การทำงานเป็นทีม	เพื่อพัฒนาภาวะผู้นำ-ผู้ตาม และการวางแผน	- แบบสังเกต - แบบประเมินความพึงพอใจ

ผลการวิจัยระยะที่ 4 การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะหลักของครูด้วย กระบวนการศึกษานอกระบบแบบมีส่วนร่วม ผลการวิจัยจากแบบสังเกต แสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของ กิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นในการเสริมสร้างสมรรถนะหลักของครู โดยการสังเกตพฤติกรรมพบผลที่ น่าสนใจในสองด้านหลัก ด้านสมรรถนะการมุ่งผลสัมฤทธิ์ในการปฏิบัติงาน ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่ากิจกรรม "คว่าดาว" และ "รวมพลังสู่ความสำเร็จ" สามารถกระตุ้นการแสดงพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมได้สูงสุดถึงร้อยละ

100 รองลงมาคือกิจกรรม "ปราสาทแห่งความสำเร็จ" "การสื่อสารอวัจนภาษาอย่างไรให้งานสำเร็จ" และ "วงกลมแห่งความร่วมมือ" โดยพฤติกรรมที่โดดเด่นที่สุดคือการประเมินผลการปฏิบัติงานของตนเองและการนำผลการประเมินไปใช้ในการพัฒนางาน สำหรับสมรรถนะการทำงานเป็นทีม พบว่ามีกิจกรรมที่สามารถกระตุ้นการแสดงพฤติกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด (ร้อยละ 100) ถึง 4 กิจกรรม ได้แก่ "การจากใจสู่ใจ เพิ่มพลังใจให้ครู" "วงกลมแห่งความร่วมมือ" "คว่ำดาว" และ "รวมพลังสู่ความสำเร็จ" โดยพฤติกรรมที่แสดงออกอย่างสม่ำเสมอในทุกกิจกรรมประกอบด้วย การแลกเปลี่ยนและรับฟังความคิดเห็น การสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดี และการทำงานร่วมกันตามบทบาทหน้าที่ ผลการวิจัยจากแบบสังเกตนี้สะท้อนให้เห็นว่ากิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมแสดงพฤติกรรมที่สะท้อนสมรรถนะทั้งสองด้านได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมและการทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้

ผลการวิจัยด้านความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่าผู้เข้าร่วมมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดทุกด้าน ( $\bar{x} = 4.86$ , S.D. = 0.37, ร้อยละ 97.17) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านสิ่งอำนวยความสะดวกได้รับความพึงพอใจสูงสุด ( $\bar{x} = 4.91$ , S.D. = 0.29) รองลงมาคือด้านวิทยากร ( $\bar{x} = 4.89$ , S.D. = 0.31) ด้านความรู้และการนำไปใช้ ( $\bar{x} = 4.88$ , S.D. = 0.32) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ( $\bar{x} = 4.88$ , S.D. = 0.34) และด้านการจัดกิจกรรม ( $\bar{x} = 4.76$ , S.D. = 0.50) ตามลำดับ โดยค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ต่ำสะท้อนถึงความสอดคล้องของความคิดเห็นจากผู้เข้าร่วมในระดับสูง กิจกรรมที่ได้รับความพึงพอใจสูงสุด ได้แก่ การสื่อสารอย่างมีความเข้าใจ วงกลมแห่งความร่วมมือ คว่ำดาว และรวมพลังสู่ความสำเร็จ ( $\bar{x} = 4.96$ , S.D. = 0.20) ซึ่งค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ต่ำแสดงถึงความเห็นที่สอดคล้องกันของผู้เข้าร่วม เมื่อให้จัดลำดับกิจกรรมที่ชื่นชอบ พบว่ากิจกรรม "รวมพลังสู่ความสำเร็จ" ได้รับความนิยมสูงสุด (ร้อยละ 32) รองลงมาคือ "ปราสาทแห่งความสำเร็จ" และ "วงกลมแห่งความร่วมมือ" (ร้อยละ 28)

ผลการสะท้อนการเรียนรู้พบว่า ในด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ ผู้เข้าร่วมร้อยละ 60 เน้นการเรียนรู้เกี่ยวกับการสื่อสารและการวางแผน ขณะที่ร้อยละ 40 เน้นการพัฒนาความคิดริเริ่มและการพัฒนาตนเอง สำหรับด้านการทำงานเป็นทีม ผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่ (ร้อยละ 70) ให้ความสำคัญกับการให้ความร่วมมือและสนับสนุนเพื่อนร่วมงาน ส่วนที่เหลือ (ร้อยละ 30) เน้นการปรับตัวและการแสดงบทบาทผู้นำผู้ตาม

## อภิปรายผลการวิจัย

1. การวิจัยนี้มุ่งศึกษาสมรรถนะหลักของครูและการพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ผลการศึกษาพบว่า ผู้บริหารและครูให้ความสำคัญกับสมรรถนะด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์เป็นอันดับแรก พร้อมทั้งเห็นความจำเป็นในการพัฒนาด้านการทำงานเป็นทีมมากที่สุด สะท้อนให้เห็นว่าครูตระหนักถึงความสำคัญของผลสัมฤทธิ์ในการทำงาน โดยมองว่าการทำงานเป็นทีมเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะนำไปสู่ความสำเร็จ สอดคล้องกับแนวคิดของ McClelland (1973) ที่เน้นความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะของบุคลากรกับระดับทักษะที่จำเป็นต่อการปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพ 2. ด้านการพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม พบว่ากิจกรรม "รวมพลังสู่ความสำเร็จ" ได้รับความชื่นชอบและมีประสิทธิภาพสูงสุด เนื่องจากเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้แสดงพฤติกรรมตามตัวชี้วัดของทั้งสองสมรรถนะได้อย่างครบถ้วน โดยเฉพาะกิจกรรม "คว่ำดาว" และ "รวมพลังสู่ความสำเร็จ" ที่สามารถกระตุ้นพฤติกรรมตามตัวบ่งชี้ได้ร้อยละ 100 สอดคล้องกับแนวคิดของ วรารักษ์ณ์ ไชยทัฬห (2544) ที่เน้นความสำคัญของการมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของการพัฒนา

3. เมื่อพิจารณาพัฒนาการของการแสดงพฤติกรรม พบว่ากิจกรรมในช่วงท้าย (กิจกรรมที่ 7-10) สามารถกระตุ้นพฤติกรรมที่พึงประสงค์ได้มากกว่าช่วงแรก โดยเฉพาะด้านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการแสดงบทบาทผู้นำ-ผู้ตามที่มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นชัดเจน สะท้อนว่าการจัดลำดับกิจกรรมอย่างเป็นระบบช่วยสร้างความมั่นใจในการแสดงพฤติกรรมที่ซับซ้อนมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ รัชจิกร จิตวัฒนานนท์ (2563) ที่พบความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะหลักกับผลการปฏิบัติงาน

4. ความสำเร็จของการพัฒนากิจกรรมครั้งนี้ สะท้อนจากผลการประเมินความพึงพอใจที่อยู่ในระดับมากที่สุด (ร้อยละ 97.17) และการสะท้อนคิดของผู้เข้าร่วมที่ระบุว่าสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง เนื่องจากการออกแบบคำนึงถึงหลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมครบทั้ง 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ประสบการณ์ การสะท้อนคิด การคิดรวบยอด และการประยุกต์ใช้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Stringer (1999) ที่เน้นว่าการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่ยั่งยืน ทั้งนี้ความเชื่อมโยงระหว่างสมรรถนะแสดงให้เห็นว่า การพัฒนาสมรรถนะด้านหนึ่งส่งผลดีต่อการพัฒนาอีกสมรรถนะหนึ่งด้วย จึงควรได้รับการพัฒนาควบคู่กันไป

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ

1. ควรศึกษาการพัฒนาสมรรถนะในโรงเรียนที่มีบริบทต่างกัน เพื่อเปรียบเทียบและพัฒนารูปแบบที่เหมาะสม

2. ควรวิจัยการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการพัฒนาสมรรถนะหลักของครู

3. ควรศึกษาการบูรณาการสมรรถนะด้านอื่นๆ นอกเหนือจากการมุ่งผลสัมฤทธิ์และการทำงานเป็นทีม

### ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. ควรพิจารณาขยายระยะเวลาการจัดกิจกรรมพัฒนาสมรรถนะ เนื่องจากผลประเมินด้านระยะเวลาที่มีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าด้านอื่น

2. ควรส่งเสริมการวิจัยแบบมีส่วนร่วมที่ครอบคลุมผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกกลุ่ม เนื่องจากเป็นวิธีการที่ทำให้ผู้เข้าร่วมวิจัยรู้สึกเป็นเจ้าของ มีความผูกพันและรับผิดชอบต่อผลการวิจัย ส่งผลให้ได้ข้อมูลที่สะท้อนสภาพความเป็นจริง เพราะผู้เข้าร่วมวิจัยกล้าแสดงความคิดเห็นและให้ข้อมูลที่เป็นจริง นอกจากนี้ยังทำให้ได้แนวทางการแก้ปัญหาที่สอดคล้องกับบริบท เกิดการยอมรับและความร่วมมือในการนำผลวิจัยไปปฏิบัติจริง

3. ควรพัฒนาแบบกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อรองรับความแตกต่างของผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

### ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติการ

1. ควรปรับปรุงกิจกรรมให้เอื้อต่อการพัฒนาพฤติกรรมที่พึงประสงค์ โดยเฉพาะด้านภาวะผู้นำ

2. ควรศึกษาปัจจัยที่ทำให้กิจกรรมช่วงท้ายประสบความสำเร็จในการพัฒนาพฤติกรรม เพื่อนำมาปรับปรุงกิจกรรมช่วงแรกให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

3. ควรติดตามผลการนำความรู้ไปใช้ในระยะเวลาเพื่อประเมินความยั่งยืน

## เอกสารอ้างอิง

นิตยา เงินประเสริฐศรี. (2544). การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม. *วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*, 27 (2), 61-73.

ดวงกมล ไตรวิจิตรคุณ. (2550). *วิธีวิทยาการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์*. กรุงเทพมหานคร: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พริษฐ์ วัชรสินธุ และธีรศักดิ์ จิระตราชู. (2564). วิชากรรมระบบการศึกษาไทย สู่ข้อเสนอ 6 มาตรการ (6 Re's) เพื่อหาทางออกร่วมกันในช่วงโควิด. *ออนไลน์*. สืบค้นเมื่อ 5 กันยายน 2567. แหล่งที่มา: <https://workpointtoday.com/covid-policy-lab-education/>

- พสุธิตา ตันตราจิณ พิไลพรรณ นวานุช ไกรภพ กฤตสวนนท์ และสุภัคศิริ ปราการเจริญ. (2559).  
ทุนมนุษย์: การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ในศตวรรษ ที่ 21. *วารสารสุทธิปริทัศน์*. 30 (พิเศษ), 115-123.
- รัชจิกร จิตพัฒนานนท์. (2563). สมรรถนะในการปฏิบัติงานของบุคลากรทางการศึกษาสำนักงานพื้นที่  
การศึกษามัธยมศึกษาในกลุ่มจังหวัดภาคกลาง. *Journal of Management Science Nakhon Pathom Rajabhat University*. 8 (1), 63-78.
- รัชนิดา รักกาญจนันท์. (2560). การพัฒนาบุคลากรตามกรอบสมรรถนะของข้าราชการ สายงานวิชาการศึกษา  
กระทรวงศึกษาธิการ. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. (กรุงเทพมหานคร).
- วรลักษณ์ ไชยทัฬห. (2544). การจัดการกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม. เชียงใหม่: พี. เอส. การพิมพ์
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต2. (2563). รายงานผลการทดสอบทาง  
การศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (ONET).
- สำนักพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2553).  
*คู่มือการประเมินสมรรถนะครู*. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- อาชัญญา รัตนอุบล และคณะ. (2550). *แนวโน้มการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนของประเทศไทยใน  
ทศวรรษหน้า*.
- Berghenhenegouwen, G.Ten Horn, H. and Mooijman, E. (1997). *Competence development-a challenge for human resource professionals: core competences of organizations as guidelines for the development of employees*. Industrial and commercial training. 29 (2), 55-62.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (4th ed.)*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- McClelland, D. C. (1973). Testing for competence rather than for" intelligence.". *American psychologist*, 28 (1), 1.
- Nastasi, B. K. and Schensul, S. L. (2005). Contributions of qualitative research to the validity of intervention research. *Journal of school psychology*, 43 (3), 177-195.
- Stringer, E. T. (1999). *Action research*. 2<sup>nd</sup> ed.