

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับการคิดเชิง
ออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และความสามารถ
ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครู

สาขาวิชาการประถมศึกษา

The Development of a Task-Based Learning Management Model
Combined with Design Thinking to Enhance the Ability to Develop
Learning Materials and the Ability to Design English Learning Activities
for Elementary Education Student Teachers

ณัฐกา นาเลือน (Vanusanun Siriratana)*

ธาชินี ศิวะศิลป์ชัย (Suphamart Phakakat)**

ศัสยมน ส้งเว (Chorpruek phioku)***

มาเรียม นิลพันธุ์ (Pachisa Puttamapuwant)****

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษา 2) เพื่อศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษา 2.1) ประเมินความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ 2.2) ประเมินความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการประถมศึกษาที่เรียนวิชาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 29 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) รูปแบบการวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองขั้นพื้นฐาน (Pre-Experimental Research Design) แบบกลุ่มเดียววัดผลหลังเรียน (One-Shot Case Study) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับการคิดเชิงออกแบบ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และความสามารถ

* อาจารย์ มหาวิทยาลัยหาดใหญ่

** อาจารย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

*** อาจารย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

**** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษา 2) แผนการจัดการเรียนรู้ 3) แบบประเมินความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ และ 4) แบบประเมินความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานโดยผลการประเมินค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน โดยมีค่าเฉลี่ย $M = 4.78$ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน $SD = 0.44$ ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษา มี 5 องค์ประกอบ ดังนี้ 1.1) หลักการและแนวคิด 1.2) วัตถุประสงค์ 1.3) ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 การทำความเข้าใจผู้เรียน (Empathizing) ขั้นที่ 2 การกำหนดปัญหา (Defining the Problem) ขั้นที่ 3 การวางแผนและการออกแบบภาระงาน (Task Planning and Designing) ขั้นที่ 4 การเตรียมงาน (Pre-task Preparing) ขั้นที่ 5 การทำงาน และสร้างต้นแบบ (Task Performance and Prototyping) ขั้นที่ 6 การรายงาน (Reporting) ที่ 7 การวิเคราะห์ภาษาและสะท้อนการเรียนรู้ (Language Focusing and Reflection) และขั้นที่ 8 การทดสอบและการประเมินผล (Testing and Evaluation) 1.4) การวัดและประเมินผล และ 1.5) ปัจจัยสนับสนุนความสำเร็จ โดยผลการประเมินค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน โดยมีค่าเฉลี่ย $M = 4.78$ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน $SD = 0.44$ 2) ผลการศึกษาประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษา 2.1) นักศึกษามีคะแนนประเมินความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ย $M = 11.48$ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน $SD = 0.63$ 2.2) นักศึกษามีคะแนนประเมินความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ย $M = 11.55$ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน $SD = 0.57$

คำสำคัญ รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับการคิดเชิงออกแบบ,
ความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้, ความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้
ภาษาอังกฤษ

Abstract

The objectives of this research were: 1) to develop a task-based learning management model combined with design thinking to enhance the ability to develop learning materials and the ability to design English learning activities for elementary education student teachers, and 2) to examine the effectiveness of the task-based learning management model combined with design thinking in enhancing the ability to develop learning materials and the ability to design English learning activities for elementary education student teachers. Specifically, 2.1) assessing the ability to develop learning materials, and 2.2) assessing the ability to design English learning activities. The sample consisted of 29 second-year elementary education students enrolled in the English Language Curriculum and English Learning Management in Elementary Education course in the first semester of the academic year 2024, by selected through cluster random sampling. The research design was pre-experimental, using a one-shot case study. The research instruments included: 1) a task-based learning management model combined with design thinking to enhance the ability to develop learning materials and the ability to design English learning activities for elementary education student teachers, 2) lesson plans, 3) an assessment form for evaluating the ability to develop learning materials, and 4) an assessment form for evaluating the ability to design English learning activities. The data were analyzed using mean and standard deviation. The research results showed that: 1) The task-based learning management model combined with design thinking to enhance the ability to develop learning materials and the ability to design English learning activities for elementary education student teachers consists of 5 components: 1.1) principles and concepts, 1.2) objectives, 1.3) steps for conducting learning activities, which include: Step 1: Empathizing with the learners, Step 2: Defining the problem, Step 3: Task planning and designing, Step 4: Pre-task preparation, Step 5: Task performance and prototyping, Step 6: Reporting, Step 7: Language focusing and reflection, and Step 8: Testing and evaluation, 1.4) assessment and evaluation, and 1.5) success factors. The evaluation results, based on the mean (M) and standard deviation (SD) as assessed by experts, indicated that all aspects were rated at the highest level, with a mean score of $M = 4.78$ and a standard deviation of $SD = 0.44$ 2) The results of the effectiveness study of the task-based learning management model combined with design thinking revealed that: 2.1) students' ability to develop learning materials was at a very high level, with an average score of $M = 11.48$ and a standard deviation of $SD = 0.63$; and 2.2) students' ability to design

English learning activities was also at a very high level, with an average score of $M = 11.55$ and a standard deviation of $SD = 0.57$.

Keywords Task-based learning management model, design thinking, ability to develop learning materials, ability to design English learning activities

บทนำ

ในยุคศตวรรษที่ 21 ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในด้านเทคโนโลยีและสังคม การปรับปรุงระบบการศึกษาและการพัฒนาทักษะมีส่วนสำคัญที่จะช่วยเพิ่มศักยภาพโอกาส และความเท่าเทียมภายในประเทศ และด้วยแนวโน้มการเป็นสังคมผู้สูงอายุและสัดส่วนของประชากรในวัยทำงานที่ลดลง ทรัพยากรมนุษย์ที่มีทักษะชีวิตและมีความสามารถรอบด้าน โดยเฉพาะทางด้านภาษาและเทคโนโลยี คือปัจจัยสำคัญของความสามารถในการแข่งขันของประเทศไทยในอนาคตดังนั้นคุณภาพของระบบการศึกษาตลอดจนสมรรถนะ และทักษะของผู้สำเร็จการศึกษาจึงเป็นกุญแจสำคัญ แม้ยุทธศาสตร์ด้านการศึกษาและการพัฒนารวมทั้งการปฏิรูประบบการศึกษาที่กำลังเกิดขึ้นในประเทศไทยจะมีเป้าหมายเพื่อตอบสนองต่อปัญหาข้างต้น แต่ความท้าทายคือเป้าหมายที่จะสร้าง การเปลี่ยนแปลงที่ต้องการให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรมในชั้นเรียนทั่วประเทศในการเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนการสอนให้มุ่งเน้นการพัฒนาสมรรถนะและทักษะของผู้เรียนเป็นสำคัญ (UNICEF Thailand, 2019) การศึกษาจึงควรได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อให้ สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนที่เน้นทักษะการคิดวิเคราะห์การแก้ปัญหา และการเรียนรู้ตลอดชีวิต บทบาทของครูในปัจจุบันจึงไม่เพียงแต่การถ่ายทอดความรู้แต่ต้องเป็น ผู้ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์และตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในหลากหลายบริบท อย่างไรก็ตามปัจจุบันยังพบว่านักศึกษาครูซึ่งเป็นบุคลากรที่จะก้าวสู่การเป็นครูในอนาคต ยังขาดความรู้ ความสามารถและทักษะในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยเฉพาะวิชาภาษาอังกฤษที่มีความทันสมัยและเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนในปัจจุบัน ซึ่งนับเป็นปัญหาที่ต้องได้รับการแก้ไขอย่างเร่งด่วน ในปัจจุบัน การศึกษาในระดับอุดมศึกษามีความสำคัญในการเตรียมความพร้อมนักศึกษาครูให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคมที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดอย่างมีวิจารณญาณ ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน และการแก้ปัญหาซับซ้อน เป็นสิ่งที่นักศึกษาครูต้องมีเพื่อเตรียมพร้อมในการเป็นครูที่มีประสิทธิภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2562)

ความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เป็นทักษะที่มีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับนักศึกษาครูเนื่องจากเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ครูสามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณภาพและตอบโจทย์ความต้องการของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน หากปัญหาการขาดทักษะเหล่านี้ไม่ได้รับการแก้ไขจะส่งผลให้ครูในอนาคตไม่สามารถปรับตัวหรือสร้างสรรค์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนได้ซึ่งอาจทำให้การเรียนรู้ขาดความยั่งยืนและไม่สามารถสร้างผลลัพธ์ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมในระยะยาว (Darling Hammond, L., et al., 2017) ผู้เรียนในปัจจุบันต้องการพัฒนาทักษะที่หลากหลาย เช่น ทักษะ

การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์การทำงานร่วมกัน ทักษะภาษาอังกฤษ และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ นักศึกษาครูที่สามารถพัฒนาสื่อการเรียนรู้และออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นทักษะเหล่านี้ได้จะสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนในยุคปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม เนื่องจากการเรียนรู้ช่วยทำให้การศึกษาไม่เพียงเป็นการถ่ายทอดความรู้ ในเชิงทฤษฎีแต่ยังส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นประสบการณ์ลงมือทำจริง และการเรียนรู้ผ่านการแก้ปัญหาจริง สิ่งนี้ช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจที่ลึกซึ้ง และสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างยั่งยืน การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจและทันสมัยจะช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียน และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น โดยเฉพาะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่มีการนำสื่อการเรียนรู้ หรือ เทคนิคการสอนที่หลากหลายเข้ามาปรับใช้ในห้องเรียนจะทำให้บรรยากาศการเรียนรู้เป็นเรื่องสนุกและท้าทาย ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ ในยุคที่ศึกษากำลังเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ครูต้องเป็นผู้นำในการสร้างสรรค์วิธีการสอนใหม่ ๆ ที่เหมาะสมกับสังคมและเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลง การส่งเสริมให้นักศึกษามีความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ และการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้จึงเป็นสิ่งจำเป็น เพื่อที่นักศึกษาครูโดยเฉพาะครูประถมศึกษาจะเป็นครูที่ทันสมัยและสามารถจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การเรียนรู้โดยใช้ภาระงานเป็นฐาน (Task-Based Learning : TBL) เป็นวิธีการหนึ่งที่มีศักยภาพในการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูประถมศึกษา โดยมีข้อดีหลายประการที่ช่วยตอบสนองต่อการแก้ปัญหาดังที่ Ellis, R. (2003) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้ภาระงานเป็นฐาน (Task-Based Learning: TBL) ส่งเสริมให้ผู้เรียนเผชิญกับปัญหาจริงและทำงานเพื่อหาวิธีแก้ไขภายใต้สถานการณ์ที่มีความหมายซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง นี่คือทักษะสำคัญที่ครูต้องการในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความหมายและมีประสิทธิภาพสอดคล้องกับ Nunan, D. (2004) ที่กล่าวว่าการสร้างการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม และมีความหมาย การใช้ภาระงานที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริงช่วยให้การเรียนรู้มีความหมายมากขึ้น การเรียนรู้วิธีการออกแบบงานและดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับปัญหาหรือสถานการณ์ที่มีความเป็นจริงจะช่วยให้สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง การเรียนรู้โดยใช้ภาระงานเป็นฐาน (Task-Based Learning: TBL) มีส่วนช่วยกระตุ้นความสนใจและแรงจูงใจ เนื่องจากการงานที่ทำให้เห็นผลลัพธ์ที่ชัดเจนและเป็นประโยชน์ จะสามารถสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจและมีแรงจูงใจสำหรับผู้เรียนได้ การเรียนรู้โดยใช้ภาระงานเป็นฐาน (Task-Based Learning: TBL) ร่วมกับการคิดเชิง ออกแบบ (Design Thinking) มีความสัมพันธ์กันในทางปฏิบัติเนื่องจากทั้งสองแนวทางนี้ มุ่งเน้นไปที่การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมายและเป็นรูปธรรม โดยมีเป้าหมาย ในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาของผู้เรียน การมุ่งเน้นไปที่ปัญหาจริง และการสร้างสรรค์ซึ่งช่วยให้การเรียนรู้มีความหมายและสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์จริง แล้วใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนาแนวทางการแก้ไขที่สร้างสรรค์การเรียนรู้โดยใช้ภาระงานเป็นฐาน (Task-Based Learning: TBL) มีขั้นตอนการเรียนรู้ที่ชัดเจน ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการคิดและการวางแผน

การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นอีกแนวทางที่ได้รับการพัฒนาเพื่อช่วยส่งเสริมทักษะการออกแบบ และมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจและตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนอย่างแท้จริง (Brown, 2009) แนวทางนี้ได้ถูกนำมาใช้ในหลายศาสตร์ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบนวัตกรรม ออกแบบผลิตภัณฑ์ การพัฒนาบริการ หรือแม้กระทั่งในบริบทการศึกษา (Kolko, 2015) การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ประกอบด้วยขั้นตอนต่าง ๆ ซึ่งช่วยในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบทั้งสองวิธีมุ่งเน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และการทำงานร่วมกัน ซึ่งช่วยเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้และการพัฒนาอย่างยั่งยืนในบริบทที่เป็นจริง โดยเฉพาะในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในห้องเรียนประถมศึกษาที่ต้องการสื่อการเรียนรู้และวิธีสอนที่หลากหลาย มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าแสดงออก สอดคล้องกับ ฤกษ์โรจน์แสงรัตน์ (2559) ที่ได้พัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานเพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ปรากฏอัตลักษณ์ไทยสำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต เพื่อสร้างชิ้นงานที่มีความสร้างสรรค์ ซึ่งจะสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากพัฒนาชิ้นงานและก่อให้เกิดเป็นความรู้ที่คงทนส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกล้าในการเรียนรู้ มีความมั่นใจในการแสดงความคิดเห็นหรือให้ข้อมูลและจากงานวิจัยยังพบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้น ซึ่งบ่งชี้ว่าการคิดเชิงออกแบบช่วยเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตามที่บราวน์ (2007) ได้กล่าวว่าการใช้สื่อและกิจกรรมที่กระตุ้นความสนใจสามารถทำให้นักเรียนรู้สึกมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้น ซึ่งส่งผลให้เกิดความกล้าพูดและแสดงออกในชั้นเรียน สอดคล้องกับ เกษม (2563) ที่กล่าวว่าความคิดเชิงออกแบบมักจะรวมถึงการทำงานเป็นกลุ่ม ทำให้นักศึกษาได้ฝึกทักษะการสื่อสาร การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในวิชาชีพการสอน การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันพบว่าการนำกระบวนการคิดเชิงออกแบบมาจัดการเรียนรู้ร่วมกับแนวคิดที่หลากหลายเพื่อมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการออกแบบ การคิดเชิงออกแบบจึงนับว่าเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการพัฒนาความสามารถในการออกแบบของนักศึกษาครู โดยไม่เพียงแต่ส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา แต่ยังช่วยเตรียมความพร้อมนักศึกษาให้เป็นครูที่มีคุณภาพ และสามารถปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงในสังคมและการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากปัญหาและความสำคัญข้างต้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษา และศึกษาผลการใช้รูปแบบที่พัฒนาขึ้นเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนานักศึกษาครูประถมศึกษาให้มีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษา

2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษา

2.1 ประเมินความสามารถในการผลิตสื่อการเรียนรู้หลังเรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษา

2.2 ประเมินความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษหลังเรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษา

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองขั้นพื้นฐาน (Pre-Experimental Research Design) แบบกลุ่มเดียววัดผลหลังเรียน (One-Shot Case Study)

1. **ประชากรในการวิจัย** คือ นักศึกษาสาขาวิชาการประถมศึกษา ชั้นปีที่ 2 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 58 คน

2. **กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย** คือ นักศึกษาสาขาวิชาการประถมศึกษา ชั้นปีที่ 2 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 29 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

3. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

3.1 **ตัวแปรต้น** คือ รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับการคิดเชิงออกแบบ

3.2 ตัวแปรตาม คือ

3.2.1 ความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้

3.2.2 ความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษา มี 5 องค์ประกอบ ดังนี้ 1.1) หลักการและแนวคิด 1.2) วัตถุประสงค์ 1.3) ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 การทำความเข้าใจผู้เรียน (Empathizing) ขั้นที่ 2 การกำหนดปัญหา (Defining the Problem) ขั้นที่ 3 การวางแผนและการออกแบบภาระงาน (Task Planning and Designing) ขั้นที่ 4 การเตรียมงาน (Pre-task Preparing) ขั้นที่ 5 การทำงาน และสร้างต้นแบบ (Task Performance and Prototyping) ขั้นที่ 6 การรายงาน (Reporting) ที่ 7 การวิเคราะห์ภาษาและสะท้อนการเรียนรู้ (Language Focusing and Reflection) และขั้นที่ 8 การทดสอบและการประเมินผล (Testing and Evaluation) 1.4) การวัดและประเมินผล และ 1.5) ปัจจัยสนับสนุนความสำเร็จ

4.2 แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ประกอบด้วยขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 8 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 การทำความเข้าใจผู้เรียน (Empathizing) ขั้นที่ 2 การกำหนดปัญหา (Defining the Problem) ขั้นที่ 3 การวางแผนและการออกแบบภาระงาน (Task Planning and Designing) ขั้นที่ 4 การเตรียมงาน (Pre-task Preparing) ขั้นที่ 5 การทำงาน และสร้างต้นแบบ (Task Performance and Prototyping) ขั้นที่ 6 การรายงาน (Reporting) ขั้นที่ 7 การวิเคราะห์ภาษาและสะท้อนการเรียนรู้ (Language Focusing and Reflection) และขั้นที่ 8 การทดสอบและการประเมินผล (Testing and Evaluation) โดยผ่านการหาคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) โดยมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ผลจากการประเมินพบว่า ค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนความสอดคล้องตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน โดยมีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน $M = 4.77$, $SD = 0.38$

ตารางที่ 1 แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

ที่	ประเด็นคำถาม	N	M	SD.	ระดับ
1	ความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้				
	1.1 หน่วยการเรียนรู้ ผลลัพธ์การเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระสำคัญ สาระการเรียนรู้ ชิ้นงาน/ภาระงาน กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน การวัดและประเมินผลและสื่อ/แหล่งการเรียนรู้	29	4.80	0.44	มากที่สุด
	1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการ และคุณลักษณะ	29	4.60	0.54	มากที่สุด

ที่	ประเด็นคำถาม	N	M	SD.	ระดับ
	1.3 จุดประสงค์การเรียนรู้สามารถระบุพฤติกรรมที่ต้องการวัดได้อย่างชัดเจน	29	4.60	0.54	มากที่สุด
2	กิจกรรมการเรียนรู้				
	2.1 กิจกรรมการเรียนรู้มีความสอดคล้องและตอบสนองต่อจุดประสงค์การเรียนรู้	29	5.00	0.0	มากที่สุด
	2.2 กิจกรรมการเรียนรู้ครอบคลุมเนื้อหาสาระการเรียนรู้	29	4.80	0.44	มากที่สุด
	2.3 ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมเหมาะสม	29	5.00	0.0	มากที่สุด
	2.4 กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลายและเหมาะสมกับผู้เรียน	29	4.80	0.44	มากที่สุด
	2.5 กิจกรรมการเรียนรู้สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และปฏิบัติอย่างมีขั้นตอนตามรูปแบบ	29	4.60	0.54	มากที่สุด
	2.6 กิจกรรมการเรียนรู้สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียน สืบค้นข้อมูลแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง	29	4.80	0.44	มากที่สุด
	2.7 กิจกรรมการเรียนรู้กระตุ้นให้ผู้เรียนฝึกคิดวิเคราะห์ และใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายในการพัฒนาความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ	29	4.80	0.44	มากที่สุด
	2.8 กิจกรรมการเรียนรู้สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการนำเสนอ ลงมือปฏิบัติและสรุปความรู้ด้วยตนเองได้	29	4.60	0.54	มากที่สุด
	2.9 กิจกรรมการเรียนรู้กระตุ้นให้ผู้เรียนมีผลงานจากการปฏิบัติ	29	4.60	0.54	มากที่สุด
	2.10 กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้อย่างมีระบบ	29	4.80	0.44	มากที่สุด
3	สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้				

ที่	ประเด็นคำถาม	N	M	SD.	ระดับ
	3.1 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้มีความถูกต้อง ทันสมัย มีความน่าสนใจและครอบคลุมสาระการเรียนรู้	29	5.00	0.0	มากที่สุด
	3.2 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้มีความหลากหลายเหมาะสมกับผู้เรียน และตอบสนองจุดประสงค์การเรียนรู้	29	4.80	0.44	มากที่สุด
	3.3 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้สามารถสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ	29	4.80	0.44	มากที่สุด
4	การวัดและประเมินผล				
	4.1 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้สอดคล้องต่อจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด	29	4.60	0.54	มากที่สุด
	4.2 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ กระบวนการและคุณลักษณะ	29	4.80	0.44	มากที่สุด
	4.3 มีการวัดและประเมินผลเป็นระยะในระหว่างดำเนินกิจกรรม	29	5.00	0.0	มากที่สุด
	4.4 มีการประเมินคุณภาพของผลงานที่ผู้เรียนสร้างขึ้น	29	4.60	0.54	มากที่สุด
	4.5 มีการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยวิธีที่หลากหลาย	29	4.80	0.44	มากที่สุด
รวม		29	4.77	0.38	มากที่สุด

4.3 แบบประเมินความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เป็นแบบประเมินโดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubrics) และรายงานผลความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ 5 ด้าน ได้แก่ 1) ความสามารถในการจัดการเนื้อหาของสื่อการเรียนรู้ 2) ความสามารถในการกำหนดวัตถุประสงค์ของการใช้สื่อการเรียนรู้ 3) ความสามารถในการออกแบบสื่อและกำหนดวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4) ความสามารถในการผลิตสื่อการเรียนรู้ และ 5) ความสามารถในการใช้สื่อการเรียนรู้และประเมินผลลัพธ์การใช้สื่อการเรียนรู้ในรูปของคะแนน โดยแบบประเมินความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ผ่านการหาคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) โดยมีลักษณะเป็นมาตราส่วน

ประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ผลจากการประเมินพบว่า ค่าความสอดคล้องระหว่างประเด็นการประเมินกับเกณฑ์อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน $M = 4.84$, $SD = 0.35$, $R=0.7$

ตารางที่ 2 แบบประเมินความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้

ที่	ประเด็นคำถาม	N	M	SD.	ระดับ
ความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้					
1	ความสามารถในการจัดการเนื้อหาของสื่อการเรียนรู้	29	4.80	0.44	มากที่สุด
2	ความสามารถในการกำหนดวัตถุประสงค์ของการใช้สื่อการเรียนรู้	29	4.80	0.44	มากที่สุด
3	ความสามารถในการออกแบบสื่อและกำหนดวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	29	5.00	0.0	มากที่สุด
4	ความสามารถในการผลิตสื่อการเรียนรู้	29	4.80	0.44	มากที่สุด
5	ความสามารถในการใช้สื่อการเรียนรู้และประเมินผลลัพธ์การใช้สื่อการเรียนรู้	29	4.80	0.44	มากที่สุด
รวม		29	4.84	0.35	มากที่สุด

4.4 แบบประเมินความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นแบบประเมินโดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubrics) และรายงานผลความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ 5 ด้าน ได้แก่ 1) ความสามารถในการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เชิงพฤติกรรม 2) ความสามารถในการกำหนดเนื้อหาสาระ 3) ความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และเทคนิคการจัดการเรียนรู้ 4) ความสามารถในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ และ 5) ความสามารถในการออกแบบการวัดและประเมินผลโดยแบบประเมินความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านการหาคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) โดยมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ผลจากการประเมินพบว่า ค่าความสอดคล้องระหว่างประเด็นการประเมินกับเกณฑ์อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน $M = 4.88$, $SD = 0.26$, $R=0.7$

ตารางที่ 3 แบบประเมินความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

ที่	ประเด็นคำถาม	N	M	SD.	ระดับ
ความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้					
1	ความสามารถในการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เชิงพฤติกรรม	29	4.80	0.44	มากที่สุด

ที่	ประเด็นคำถาม	N	M	SD.	ระดับ
2	ความสามารถในการกำหนดเนื้อหาสาระ	29	5.00	0.0	มากที่สุด
3	ความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และเทคนิคการจัดการเรียนรู้	29	4.80	0.44	มากที่สุด
4	ความสามารถในการออกแบบสื่อการเรียนรู้	29	4.80	0.44	มากที่สุด
5	ความสามารถในการออกแบบการวัดและประเมินผล	29	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม		29	4.88	0.26	มากที่สุด

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยในลักษณะของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) ร่วมกับการออกแบบระบบการเรียนรู้ ADDIE Model โดยมีรายละเอียดวิธีดำเนินการวิจัย 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R1) ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis: A)

เป็นการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษา

1) ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษา

2) ศึกษาหลักการ แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษา

3) ศึกษาบุคคล จากการสัมภาษณ์นักวิชาการ อาจารย์ผู้สอนสาขาวิชาการประถมศึกษา และสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษา

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development: D1) ออกแบบและพัฒนา (Design and Development: D&D) เป็นการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษา โดยนำข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนที่ 1 มาพัฒนาเป็นโครงร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้จากนั้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบประเมินความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ และแบบประเมินความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ แล้วนำไปรับรองรูปแบบโดยการสนทนากลุ่ม (Focus group) ก่อนนำไปใช้จริง

ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research: R2) ทดลองใช้ (Implementation: I) เป็นการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษา ดังนี้

1) การเตรียมการก่อนการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษาโดยชี้แจง ข้อปฏิบัติในการจัดการเรียนรู้กับนักศึกษาครู

2) การดำเนินการใช้รูปแบบการเรียนรู้ หลังจากเตรียมการก่อนการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยการชี้แจงและแนะนำข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างแล้ว ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นไปใช้สอนจริง

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D2) ประเมินผล (Evaluation: E) เป็นการประเมินผลและปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษา

ผลการวิจัย

1) ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษา พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษา มี 5 องค์ประกอบ ดังนี้ 1.1) หลักการและแนวคิด 1.2) วัตถุประสงค์ 1.3) ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 การทำความเข้าใจผู้เรียน (Empathizing) ขั้นที่ 2 การกำหนดปัญหา (Defining the Problem) ขั้นที่ 3 การวางแผนและการออกแบบภาระงาน (Task Planning and Designing) ขั้นที่ 4 การเตรียมงาน (Pre-task Preparing) ขั้นที่ 5 การทำงาน และสร้างต้นแบบ (Task Performance and Prototyping) ขั้นที่ 6 การรายงาน (Reporting) ที่ 7 การวิเคราะห์ภาษาและสะท้อนการเรียนรู้ (Language Focusing and Reflection) และขั้นที่ 8 การทดสอบและการประเมินผล (Testing and Evaluation) 1.4) การวัดและประเมินผล และ 1.5) ปัจจัยสนับสนุนความสำเร็จ โดยผลการประเมินค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน โดยมีค่าเฉลี่ย $M = 4.78$ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน $SD = 0.44$

2) ผลการศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษา

2.1) ความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ของนักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษา หลังเรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษา อยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ย $M = 11.48$ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน $SD = 0.63$

2.2) ความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษาหลังเรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษา อยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ย $M = 11.55$ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน $SD = 0.57$

อภิปรายผลการวิจัย

1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษา ซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญแล้วพบว่าในภาพรวมมีความเหมาะสมสอดคล้องอยู่ในระดับมากที่สุด โดยผลการประเมินค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน โดยมีค่าเฉลี่ย $M = 4.78$ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน $SD = 0.44$ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษา ได้พัฒนาขึ้นอย่างเป็นระบบโดยมีการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรสาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ วิเคราะห์เอกสารเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อเป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษา โดยศึกษาเอกสารแนวคิดเกี่ยวกับการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) ร่วมกับการออกแบบระบบการเรียนรู้ ADDIE Model แล้วดำเนินการออกแบบรูปแบบการเรียนรู้ตามองค์ประกอบของรูปแบบที่ได้มาจากการสังเคราะห์เอกสารไว้ 5 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) หลักการและแนวคิด 2) วัตถุประสงค์ 3) ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4) การวัดและประเมินผล และ 5) ปัจจัยสนับสนุนความสำเร็จ นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์เอกสารเกี่ยวกับ แนวคิด หลักการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ และพฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ และความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ รวมทั้งมีการตรวจสอบคุณภาพของเกณฑ์การประเมินเพื่อให้เหมาะสมต่อการนำไปใช้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดในการพัฒนารูปแบบการสอนของ Joyce and Weil (2009) ที่อธิบายว่า รูปแบบการสอน (Teaching Models) เป็นโครงสร้างหรือแผนที่ครูสามารถนำมาใช้เพื่อจัดกระบวนการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ โดยการ

พัฒนารูปแบบการสอนมีความสำคัญต่อการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และการเรียนรู้ของนักเรียนในบริบทที่หลากหลาย การพัฒนารูปแบบในปัจจุบันควรมุ่งเน้นการผสมผสานระหว่างทฤษฎีและการปฏิบัติ เพื่อให้ครูสามารถนำไปใช้ได้จริงในบริบทการศึกษา รวมถึงการปรับตัวตามความต้องการของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป

2) ผลการศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษา

2.1) นักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษาที่มีคะแนนประเมินความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ย $M = 11.48$ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน $SD = 0.63$ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษา ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเป็นรูปแบบที่ส่งเสริมให้นักศึกษาได้มีโอกาสในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ผ่านการออกแบบและวางแผนเพื่อศึกษาหาวิธีการที่น่าสนใจในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ร่วมกับการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเป็นฐานที่ให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติซึ่งช่วยส่งเสริมให้สามารถคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์แนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย สอดคล้องกับ Scheer et al., (2012) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ที่เน้นภาระงานเป็นฐานที่ได้ผสมผสานกระบวนการคิดจะช่วยกระตุ้นให้เกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้น เนื่องจากผู้เรียนมีโอกาสในการสร้างสรรค์วิธีการเรียนรู้และพัฒนาความคิดของตนเอง นอกจากนี้การคิดเชิงออกแบบยังเป็นกระบวนการที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์แนวทางแก้ไขปัญหามีความสร้างสรรค์และสามารถนำไปใช้ได้จริง Razzouk & Shute (2012) ได้กล่าวถึงว่าการคิดเชิงออกแบบช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา สะท้อนให้เห็นว่านักศึกษาครูที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้การคิดเชิงออกแบบมีความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของเขาที่ระบุว่า การคิดเชิงออกแบบสามารถปรับปรุงกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ในผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2) นักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษาที่มีคะแนนประเมินความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ย $M = 11.55$ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน $SD = 0.57$ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษา มีขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้ฝึกทักษะทางภาษาควบคู่กับการสร้างสรรค์ผลงานซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการวางแผนคิดในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ซึ่งจากงานวิจัยของ Ellis (2003) พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ภาระงานเป็นฐานมีประสิทธิภาพในการกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ภาษาในการสื่อสารที่เป็นธรรมชาติ นอกจากนี้ Nunan (2004) ยังชี้ให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้รูปแบบนี้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์จริงได้

อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญในการพัฒนาความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครู โดยการนำหลักการนี้ไปใช้จะช่วยให้นักศึกษาครูสามารถเข้าใจถึงกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม และสามารถถ่ายทอดความรู้ไปสู่ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Ni & Jingxia (2017) ได้ทำการทดลองในโรงเรียนมัธยมต้นในประเทศจีนทั้งหมด 74 คน เพื่อทดสอบว่าการสอนแบบเน้นภาระงานเป็นฐานสามารถเพิ่มทักษะความสามารถด้านการฟังได้หรือไม่ โดยทดลองสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน (Task-Based Approach) กับนักเรียนในกลุ่ม ทดลอง และใช้วิธีการสอนแบบดั้งเดิมกับนักเรียนกลุ่มควบคุม ซึ่งนักเรียนทั้ง 2 กลุ่มนี้ ก่อนทดลองนักเรียนมีความสามารถในการฟังไม่แตกต่างกัน ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยของ กลุ่มทดลองใน การทดสอบหลังเรียนแตกต่างจากค่าเฉลี่ยในการทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และการวิจัยแสดงให้เห็นว่าวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานนี้สามารถกระตุ้นความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ของนักเรียนในการเรียนภาษาอังกฤษ และเมื่อเวลาผ่านไป ทฤษฎีการสอนนี้ยังนำไปสู่การปรับปรุง ระดับการฟังของนักเรียนและภาวะทางอารมณ์ได้อีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

จากการสรุปผลการวิจัยและการอภิปรายผล ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์และข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

- 1) ควรนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับการคิดเชิงออกแบบไปประยุกต์ใช้ในการฝึกพัฒนาสื่อการเรียนรู้และการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาอื่น เพื่อช่วยให้นักศึกษาครูสาขาวิชาการประถมศึกษาได้ฝึกพัฒนาตนเองในหลากหลายศาสตร์
- 2) ควรพัฒนาความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่สอดคล้องกับบริบทของนักเรียนในระดับประถมศึกษา โดยเน้นการนำกิจกรรมที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงมาปรับใช้ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง
- 3) การประเมินควรคำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ เช่น ความยากของภาระงาน ความสามารถของนักเรียน และความเหมาะสมของการคิดเชิงออกแบบในแต่ละบริบท

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

- 1) ควรมีการวิจัยที่เปรียบเทียบผลของการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับการคิดเชิงออกแบบ กับวิธีการเรียนรู้แบบอื่น ๆ เช่น การเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning) หรือการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) เพื่อพิจารณาว่าวิธีใดมีผลต่อการพัฒนาทักษะของผู้เรียนมากที่สุดในแต่ละบริบท
- 2) ควรมีการวิจัยเพิ่มเติมเพื่อศึกษาการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับการคิดเชิงออกแบบไปใช้ในบริบทที่หลากหลายมากขึ้น เช่น การสอนวิชาภาษาอังกฤษในระดับมัธยมศึกษาหรือวิชาอื่น ๆ นอกเหนือจากภาษาอังกฤษ เพื่อทดสอบความยืดหยุ่นและประสิทธิภาพของรูปแบบในบริบทที่แตกต่าง

References

- Brown, H. D. (2007). *Principles of Language Learning and Teaching*. Pearson Longman.
- Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking creates new alternatives for business and society*. Harper Business.
- Darling-Hammond, L., et al. (2017). *Preparing Teachers for a Changing World: What Teachers Should Learn and Be Able to Do*. Jossey-Bass.
- Ellis, R. (2003). *Task-Based Language Learning and Teaching*. Oxford University Press.
- Joyce, B., & Weil, M. (2009). *Models of teaching* (9th ed.). Pearson.
- Kasem, J., & Sutthirojan, P. (2020). Design and development of teaching using Design Thinking for student teachers. *Journal of Education, Chulalongkorn University*, 46(3), 258-273.
- Kolko, J. (2015). Design thinking comes of age. *Harvard Business Review*, 93(9), 66-71.
- Ministry of Education. (2019). *Thailand's education situation reports 2018*. Bangkok: Ministry of Education.
- Ni, Z., & Jingxia, L. (2017). An Empirical Study on Task-based Listening Teaching Mode in Junior High School of China. *Advances in Language and Literary Studies*, 8(2), 202.
- Nunan, D. (2004). *Task-Based Language Teaching*. Cambridge University Press.
- Phuchong Rojsaengrat. (2016). Development of a teaching model based on design thinking to create works that reflect Thai identity for undergraduate students. *Journal of Education, Chulalongkorn University*, 46(3), 258-273.
- Razzouk, R., & Shute, V. (2012). What is design thinking and why is it important. *Review of Educational Research*, 82(3), 330-348.
- Scheer, A., Noweski, C., & Meinel, C. (2012). Transforming constructivist learning into action: Design thinking in education. *Design and Technology Education: An International Journal*, 17(3), 8-19.