



ความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบเฝรู้ (Active Learning) เพื่อพัฒนาการ
เรียนรู้ของผู้เรียนระดับชั้น ปวส.1 แผนกวิชาเทคโนโลยีเทคนิคคอมพิวเตอร์ ใน
รายวิชาการใช้โปรแกรมระบบปฏิบัติการ

รพีพร ชุสุวรรณ

แผนกวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
ปีการศึกษา 2568

ความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบผู้รู้ (Active Learning) เพื่อพัฒนาการเรียนรู้
ของผู้เรียนระดับชั้น ปวส.1 แผนกวิชาเทคโนโลยีเทคนิคคอมพิวเตอร์ ในรายวิชาการใช้
โปรแกรมระบบปฏิบัติการ

รพีพร ชูสุวรรณ

แผนกวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

ชื่องานวิจัย ความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับชั้น ปวส.1 แผนกวิชาเทคโนโลยีเทคนิคคอมพิวเตอร์ ในรายวิชาการใช้โปรแกรมระบบปฏิบัติการ

ชื่อผู้วิจัย นางสาวรพีพร ชูสุวรรณ

ปีที่ทำวิจัย 2568

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับชั้น ปวส.1 แผนกวิชาเทคโนโลยีเทคนิคคอมพิวเตอร์ วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ในรายวิชาการใช้โปรแกรมระบบปฏิบัติการเพื่อศึกษาความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ของผู้เรียน และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสนใจใฝ่รู้ และสามารถใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างเหมาะสม โดยการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ ทักษะคิดและเจตคติที่เหมาะสมจากการเรียนในรูปแบบใหม่ๆ จำนวนทั้งหมด 15 คน ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์เรียนรู้ที่แปลกใหม่ ความสนุกสนาน เกิดความอยากรู้ อยากลอง ความกระตือรือร้น ความใฝ่รู้ใฝ่เรียน และการมีบทบาทร่วมกันมากขึ้น

ผลการวิจัยปรากฏว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) และมีส่วนร่วมในสังคมมากขึ้น

(วิจัยในชั้นเรียนนี้มีจำนวนทั้งสิ้น 38 หน้า)

กิตติกรรมประกาศ

วิจัยในชั้นเรียนเรื่อง ความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบผู้รู้ (Active Learning) เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับชั้น ปวส.1 แผนกวิชาเทคโนโลยีเทคนิคคอมพิวเตอร์ ในรายวิชาการใช้โปรแกรมระบบปฏิบัติการ ฉบับนี้ประสบความสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความกรุณาของผู้เชี่ยวชาญที่ได้ให้ความช่วยเหลือแนะนำแนวทางการปฏิบัติและตรวจแก้ไข ผู้วิจัยมีความซาบซึ้งในความกรุณาของท่านเป็นอย่างยิ่งและขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

รพีพร ชูสุวรรณ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	ก
สารบัญ	ข
สารบัญตาราง	ค
บทที่ 1 บทนำ	
ความสำคัญและที่มา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
ขอบเขตของการวิจัย	2
ตัวแปรที่ศึกษา	2
นิยามเชิงปฏิบัติการ	3
กรอบแนวคิด	3
ประโยชน์ที่ได้จากการวิจัย	3
บทที่ 2 เอกสารที่เกี่ยวข้อง	
ภาพอนาคตของโลก	4
สังคมไทยในอนาคต	5
ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (The Twenty-First Century Skills)	5
Active Learning แนวทางในการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21	8
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	10
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	
ด้านประชากร	12
นิยามเชิงปฏิบัติการ (นิยามศัพท์เฉพาะ)	13
วิธีการสร้างเครื่องมือ	13
การเก็บรวบรวมข้อมูล	14
การวิเคราะห์ข้อมูล	14
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	15
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	15

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
ประชากร	29
สรุปผลการวิจัย	30
อภิปรายผล	30
ข้อเสนอแนะ	31

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 4.1 เกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้ห้องปฏิบัติการทางคอมพิวเตอร์ ของผู้เรียน	15
ตารางที่ 4.2 ค่าความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ	15
ตารางที่ 4.3 ค่าความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามภูมิลำเนาเดิม	16
ตารางที่ 4.4 ค่าความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามคนในครอบครัว	16
ตารางที่ 4.5 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน ด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ	16
ตารางที่ 4.6 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน ด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก	18
ตารางที่ 4.7 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จำแนกตามเพศและความพึงพอใจของการจัดการ เรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน ด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ	18
ตารางที่ 4.8 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จำแนกตามเพศและความพึงพอใจของการจัดการ เรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน ด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก	20
ตารางที่ 4.9 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จำแนกตามภูมิลำเนาและความพึงพอใจของการ จัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน ด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ	21
ตารางที่ 4.10 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จำแนกตามภูมิลำเนาและความพึงพอใจของการ จัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน ด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก	24
ตารางที่ 4.11 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จำแนกตามคนในครอบครัวและความพึงพอใจ ของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน ด้านกิจกรรม/เนื้อหา วิชาการ	25
ตารางที่ 4.12 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จำแนกตามคนในครอบครัวและความพึงพอใจ ของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน ด้านสถานที่และสิ่ง อำนวยความสะดวก	27
ตารางที่ 4.13 ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ	28
ตารางที่ 4.14 ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก	28

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา

จากคำถามที่ว่า “ทำไมเด็กยุคนี้จึงต้องคิดเป็น” ดร.จิตณรงค์ เอี่ยมสำอางค์ กล่าวว่า “การจัดการเรียนรู้จากยุคศตวรรษที่ 20 ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้ที่มีความเป็นเลิศทางวิชาการ เป็นผู้เชี่ยวชาญในเชิงทฤษฎี และเมื่อเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 จุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ได้เปลี่ยนแปลงไปจากการเรียนเพียงแค่ว่าหรือเป็นผู้ที่มีความรู้ แต่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนนั้นนำความรู้ที่มีไปใช้ในโลกแห่งความเป็นจริง (Real-world) สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ ซึ่งแนวทางการจัดการเรียนรู้ Active Learning จึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งที่ผู้สอนต้องมีความเข้าใจและสามารถนำแนวคิด Active Learning มาปรับประยุกต์ใช้ในห้องเรียนของตนได้อย่างถูกต้องเชี่ยวชาญเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะในยุคศตวรรษที่ 21”

การเรียนรู้แบบเฝัรู้ (Active Learning) เป็นการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะความคิดระดับสูงอย่างมีประสิทธิภาพช่วยให้ผู้เรียนวิเคราะห์สังเคราะห์และประเมินข้อมูลในสถานการณ์ใหม่ได้ดีในที่สุดจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจจนสามารถชี้นำตลอดชีวิตในฐานะผู้เฝัการการเรียนรู้ ธรรมชาติของการเรียนรู้แบบ Active Learning ประกอบด้วยลักษณะสำคัญต่อไปนี้

1. เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งลดการถ่ายทอดความรู้จากผู้สอนสู่ผู้เรียนให้น้อยลงและพัฒนาทักษะให้เกิดกับผู้เรียน
2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนโดยลงมือกระทำมากกว่านั่งฟังเพียงอย่างเดียว
3. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม เช่น อ่านอภิปรายและเขียน
4. เน้นการสำรวจเจตคติและคุณค่าที่มีอยู่ในผู้เรียน
5. ผู้เรียนได้พัฒนาการคิดระดับสูงในการวิเคราะห์สังเคราะห์และประเมินผลการนำไปใช้และ
6. ทั้งผู้เรียนและผู้สอนรับข้อมูลป้อนกลับจากการสะท้อนความคิดได้อย่างรวดเร็ว (เยาวเรศ ภัคดีจิตร, 2557:1)

จากการสังเกตผู้เรียนระดับชั้น ปวส.1 แผนกเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ในรายวิชาการใช้โปรแกรมระบบปฏิบัติการพบว่า ผู้เรียนมีความแตกต่างระหว่างบุคคลค่อนข้างมาก ผู้เรียนบางคนมีความเป็นตัวของตัวเองสูง มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันอยู่ในระดับกลางถึงต่ำ และมีการแบ่งกลุ่มภายในห้องเรียนอย่างเห็นได้ชัด ความใส่ใจและความสนใจในการเรียนรู้ค่อนข้างต่ำ เมื่อได้มีการพูดคุยหรือสอบถามรายบุคคลหรือรายกลุ่ม ผู้เรียนส่วนใหญ่ได้ให้เหตุผลว่า เนื่องจากไม่ค่อยได้ทำกิจกรรมกลุ่มจึงทำให้เกิดความไม่สนใจในการทำงานร่วมกัน อยากทำหลาย ๆ อย่างที่แตกต่าง และไม่ค่อยสนใจว่าจะเกิดผลกระทบอย่างไรกับบุคคลอื่น ซึ่งปัญหาดังกล่าวอาจเกิดมาจากความแตกต่างระหว่างผู้เรียน ผู้เรียนไม่ค่อยปรับตัวเข้าสู่สังคม และความเบื่อหน่ายจากการเรียนรู้ในรูปแบบ

แบบเดิม ๆ ซึ่งอาจส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกว่าไม่อยากเรียน ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร ในด้านที่ร้ายแรงที่สุดคือไม่สามารถปรับตัวให้ใช้ชีวิตร่วมกับสังคมภายนอกได้ในที่สุด

ผู้วิจัยจึงเห็นถึงความสำคัญของการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับชั้น ปวส.1 แผนกเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ในรายวิชาการใช้โปรแกรมระบบปฏิบัติการ ที่ในอนาคตกลายเป็นกำลังสำคัญของครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติในอนาคต เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ รวมถึงเจตคติและทัศนคติในการอยู่ร่วมกันกับสังคมภายนอกให้แก่ผู้เรียนสืบต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ของผู้เรียนในรายวิชาการใช้โปรแกรมระบบปฏิบัติการ
2. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสนใจใฝ่รู้ และสามารถใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างเหมาะสม

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากร

นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 ของแผนกเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ วิทยาลัยเทคนิคพบุรี ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 25 คน

- | | |
|-------------------|-------------|
| 1. สทค. 1 กลุ่ม 3 | จำนวน 25 คน |
|-------------------|-------------|

กลุ่มตัวอย่าง

ผู้เรียนระดับชั้น ปวส.1 แผนกเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ วิทยาลัยเทคนิคพบุรีในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ทั้งหมด 25 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ ปัจจัยด้านข้อมูลทั่วไป

1. เพศ
2. ภูมิลำเนา
3. จำนวนสมาชิกในครอบครัวที่อาศัยอยู่ด้วยกัน

ตัวแปรตาม คือ ความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) มีด้วยกันทั้งหมด 2 ด้าน คือ

1. ด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ

2. ด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก

นิยามเชิงปฏิบัติการ (นิยามศัพท์เฉพาะ)

ผู้เรียน คือ นักเรียนระดับชั้น ปวส.1 แผนกเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ วิทยาลัยเทคนิคปทุมธานี

พฤติกรรม คือ การกระทำหรือการแสดงออกของนักศึกษาทั้งที่เป็นพฤติกรรมภายในและพฤติกรรมภายนอกที่สามารถสังเกตเห็นได้ เป็นความรู้สึกหรือความคิดเห็นที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

ปัจจัย คือ ตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อความต้องการหรือพฤติกรรม ซึ่งมีความสำคัญต่อการตอบสนองของแต่ละบุคคลที่มีต่อวัตถุและสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องและสัมพันธ์กัน

การจัดการเรียนรู้ คือ วิธีการ กระบวนการและตัวบุคคลของการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์

ปฏิสัมพันธ์ คือ การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในกลุ่ม ในกรจัดการเรียนการสอนนิยมนำสร้างความสัมพันธ์ในห้องเรียนด้วยการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน กิจกรรมประเภทต่าง ๆ ที่จะให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน

Active Learning คือ แนวทางหรือวิธีการจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยให้ผู้เรียนได้คิดและมีส่วนร่วมในการปฏิบัติในกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ต่าง ๆ แสดงความคิดเห็นของตนเองตามความเข้าใจ ตลอดจนร่วมรับผิดชอบในผลของการปฏิบัติ โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้ดูแลให้คำปรึกษาแนะนำโดยผสมผสานเทคนิคการสอนที่หลากหลายที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนการนำความรู้จากห้องเรียนสู่การปฏิบัติในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในห้องเรียนและในโลกแห่งความเป็นจริง

กรอบแนวคิด

1. การใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ สามารถสร้างเครือข่ายระหว่างบุคคลรวมถึงสื่ออุปกรณ์ในการเรียนรู้ต่าง ๆ ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้
2. การใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ ช่วยสร้างความมั่นใจในตนเองในการนำเสนอผลงานของตนเองกับผู้อื่น
3. แก้ปัญหาโดยการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด และพูดในสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการเรียนและได้ฝึกปฏิบัติจริงซ้ำ ๆ หลาย ๆ ครั้ง

ประโยชน์ที่ได้จากการวิจัย

1. เพื่อนำสารสนเทศที่ได้นำเสนอต่อผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อนำไปพัฒนาและแก้ไขปัญหาต่อไป

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่องความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับชั้น ปวช.2/1 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ในรายวิชาคอมพิวเตอร์และการบำรุงรักษา มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ของผู้เรียน และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสนใจใฝ่รู้ และสามารถใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างเหมาะสม ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และสรุปพอสังเขปได้ดังต่อไปนี้

1. ภาพอนาคตของโลก
2. สังคมไทยในอนาคต
2. ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (The Twenty-First Century Skills)
3. Active Learning แนวทางในการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในยุคศตวรรษที่ 21
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ภาพอนาคตของโลก

1. กระแสโลกาภิวัตน์ โลกที่ไร้พรมแดนเปิดโอกาสให้มีการเคลื่อนย้ายทุนและปัจจัยการผลิต ระหว่างประเทศได้อย่างคล่องตัว ความได้เปรียบของประเทศทั้งหลายในอนาคตมิได้ขึ้นกับความร่ำรวยของทรัพยากรธรรมชาติแต่อย่างเดียวนอกจากขึ้นอยู่กับพร้อมด้านกำลังคนและเทคโนโลยีมากยิ่งขึ้น ทรัพยากรบุคคลที่มีขีดความสามารถสูงจะสามารถนำประเทศไปสู่ความก้าวหน้าและมั่นคง

2. ความเป็นพลโลก พลเมืองแต่ละประเทศ ต้องมีความเป็นพลเมืองดีของโลก ต้องมีขีดความสามารถสูงขึ้น มีความสามารถในการติดต่อสัมพันธ์และเข้าใจเพื่อนร่วมโลกได้ดี

3. ความเป็นพลวัต ประเทศต่าง ๆ ต้องมีพลวัตหรือความสามารถในการปรับตัวสูงคนในชาติมีความสามารถในการเรียนรู้และปรับตัวต่อสถานการณ์ใหม่ๆทั้งทางเศรษฐกิจและสังคมได้ดี

4. โลกพหุวัฒนธรรม ในแต่ละประเทศจะมีวัฒนธรรมผสมผสาน ประเทศต่าง ๆ ต้องมีแนวทางที่ดีในการสงวนรักษาเอกลักษณ์ทางสังคมและวัฒนธรรมของตนเอง ต้องเตรียมเผชิญความขัดแย้งทางวัฒนธรรมและความเชื่อ คนในชาติจึงต้องมีปัญหาที่จะไตร่ตรองใคร่ครวญและมีความรู้เท่าทันความเจริญทางวัตถุมีความพอดีระหว่างการแสวงหาปัจจัยต่าง ๆ ในการดำรงชีวิตกับการรักษาไว้ซึ่งค่านิยมและวัฒนธรรมอันดีงาม

5. การศึกษา การศึกษาเป็นปัจจัยสำคัญต่อความสำเร็จของประเทศ ชาติใดที่ประชาชนมีการศึกษาสูงก็สามารถใช้สติปัญญาความคิดและพลังสร้างสรรค์จากประชาชนในการพัฒนาชาติได้มากมีความจริงจังยั่งยืนในการ

พัฒนา เป็นกำลังปัญญาในการช่วยให้ประเทศสามารถแสวงหาโอกาสอย่างเหมาะสม สามารถหลีกเลี่ยงภัยคุกคามต่าง ๆ ได้อย่างทันการ

สังคมไทยในอนาคต

1. แนวโน้มประชากรและการสาธารณสุข สัดส่วนประชากรวัยเด็กลดลงในขณะที่ประชากรสูงอายุเพิ่มขึ้น เกิดปัญหาอัตราการพึ่งพิงของประชากรสูงอายุเพิ่มมากขึ้น มีความจำเป็นในการพัฒนาการสาธารณสุขพื้นฐานและคุณภาพประชากรทุกระดับอย่าง ต่อเนื่องเพื่อขยายช่วงวัยแรงงานให้นานออกไป

2. แนวโน้มเศรษฐกิจ จะมีความสำเร็จระดับมหภาคแต่สร้างปัญหาการกระจายรายได้และ ความเหลื่อมล้ำทางสังคมและคุณภาพชีวิตของประชาชนโดยเฉพาะในภาคเกษตร

3. แนวโน้มสังคมวัฒนธรรม กระแสวัฒนธรรมใหม่ที่มากับสื่อสารสนเทศและสื่อบันเทิงต่าง ๆ จากนอกประเทศ กำลังเข้าแทนที่เอกลักษณ์และคุณค่าแบบดั้งเดิมของสังคมไทย นับตั้งแต่อุปนิสัยแบบไทย ค่านิยมเรื่องศาสนา ค่านิยมทางเพศ การเห็นคุณค่าใน ศิลปวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ของไทยและการดำรงตนอย่างกลมกลืนกับธรรมชาติ นำมาซึ่ง ปัญหาสังคมอีกหลายเรื่อง เช่นปัญหามนุษย์สัมพันธ์และความเอื้ออาทรระหว่างสมาชิกร่วมสังคม ปัญหาครอบครัวเดี่ยวและครอบครัวหย่าร้าง ปัญหาคุณภาพชีวิตของเด็ก และสตรี

4.แนวโน้มการเมือง มีความเป็นธุรกิจการเมืองมากขึ้นโครงสร้างอำนาจทางการเมือง สลับซับซ้อน มีกลุ่มพลังทางการเมืองที่หลากหลายขึ้น เกิดการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองบ่อย

5. แนวโน้มระบบราชการ มีขนาดเล็กลงระบบราชการดึงดูดคนดีคนเก่งเข้าสู่ระบบ ได้น้อยลง ภาพรวมของระบบราชการจึงมีพลังในการสร้างสรรค์และพัฒนาน้อยลง กระแสวัตถุ นิยมในสังคมและแรงกดดันทางเศรษฐกิจกีดกร่อนอุดมคติดั้งเดิมของข้าราชการที่ เน้นการอุทิศ ตัวเสียสละด้วยความสัตย์ซื่อต่อแผ่นดินให้อ่อนแอลง

6. แนวโน้มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ยังคงมีความก้าวหน้าต่ำมากเมื่อเปรียบเทียบกับ ประเทศชั้นนำทั้งหลาย อิทธิพลของวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศจะนำการ เปลี่ยนแปลงมาสู่ทุกสาขา ทั้งการผลิต การบริการและการเรียนรู้ของประเทศ

7. แนวโน้มด้านสิ่งแวดล้อม เกิดการทำลายทรัพยากรธรรมชาติ ทั้งดิน น้ำ ป่า อย่างรุนแรง และรวดเร็ว จนเข้าถึงขีดภาวะวิกฤตเพราะขาดกลไกที่มีประสิทธิภาพในการควบคุม ดูแลการใช้ทรัพยากรอย่างเหมาะสม

ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (The Twenty-First Century Skills)

สังคมโลกในศตวรรษที่ 21 มีความแตกต่างจากในอดีตมาก มีการเคลื่อนย้ายผู้คน สื่อเทคโนโลยี และทรัพยากรต่าง ๆ จากทั่วทุกมุมโลกอย่างรวดเร็วและสะดวก มีความเชื่อมโยงทางเศรษฐกิจ สังคม การเมืองการปกครองระหว่างภูมิภาค ประเทศ สังคมและชุมชน มีความซับซ้อนและเปลี่ยนแปลงของความรู้และข้อมูลข่าวสารตลอดเวลาอย่างเป็นพลวัต Whitehead (1931) อธิบายว่า ในอดีตช่วงอายุของคนคนหนึ่งอาจมีเรื่องราวการเปลี่ยนแปลงให้พบเห็นน้อย ต่างจากในปัจจุบัน ที่ในช่วงอายุคนคนหนึ่งมีเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคมเกิดขึ้นมากมาย วิถีชีวิตและการทำงานในศตวรรษที่ 21 มีความแตกต่างจากอดีต มีความเปิดกว้าง ยอมรับ และให้ความสำคัญกับข้อมูลความรู้และข่าวสารที่หลากหลาย การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันมีความจำเป็นอย่างยิ่ง ผู้คนในศตวรรษนี้จึงไม่สามารถใช้ความรู้และทักษะบางอย่างในอดีตมาแก้ปัญหาในปัจจุบันได้ดี การจัดการศึกษาและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จึงไม่ใช่กระบวนการถ่ายทอดความรู้ แต่คือการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับผู้คนนั่นเอง

ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย

ทักษะพื้นฐานในการรู้หนังสือ ได้แก่ สามารถค้นคว้า ใฝ่หาความรู้จากทรัพยากรการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายผ่านการอ่านออกเขียนได้ การคิดคำนวณ การใช้เหตุผลทางวิทยาศาสตร์ การเงิน สังคมและวัฒนธรรม เป็นต้น

ทักษะการคิด ได้แก่ สามารถใช้เหตุผลและความคิดในการวิเคราะห์และสังเคราะห์ ประเมินค่า คิดสร้างสรรค์ ตัดสินใจและแก้ปัญหาได้อย่างดี เป็นต้น

ทักษะการทำงาน ได้แก่ สามารถประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะในการทำงาน การติดต่อสื่อสาร การทำงานเป็นทีม แสดงภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ มีความยืดหยุ่นและปรับตัวได้ดี ริเริ่มงานและดูแลตนเองได้อดทน และขยันทำงานหนัก สร้างหุ้นส่วนธุรกิจ เป็นต้น

ทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ได้แก่ สามารถรับรู้ เข้าใจการใช้และการจัดการสื่อสารสนเทศ เปิดใจรับสารและเทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างเท่าทัน สามารถบริหารจัดการเทคโนโลยี เรียนรู้เทคนิควิทยาการต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณ และสามารถนำข้อมูลเหล่านั้นมาใช้อย่างถูกต้อง เหมาะสม และเป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเองและผู้อื่น เป็นต้น

ทักษะการใช้ชีวิต ได้แก่ สามารถแสวงหาความรู้ นำตนเองในการเรียนรู้ได้ มีความมั่นใจในตัวเอง กระตือรือร้นในความรู้ เป็นผู้ผลิต มุ่งความเป็นเลิศ สามารถดำรงชีวิตด้วยความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น เป็นพลเมืองที่ดี รู้และเคารพกติกา มีระเบียบวินัย คำนึงถึงสังคม คิดถึงภาพรวมโลก มีคุณธรรม ยึดมั่นในสันติธรรม ความเป็นไทย เข้าใจความหลากหลายทางวัฒนธรรม และแบ่งปันประสบการณ์ เป็นต้น

การจัดการศึกษาและการเรียนรู้ควรมีเป้าหมายสำคัญในการพัฒนาคนในฐานะพลเมืองให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิตอย่างสมดุล

มีทักษะจำเป็นและสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข มีภาวะผู้นำการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยเน้นการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมแรงบันดาลใจให้มีชีวิตอยู่อย่างมีความหมาย การเรียนรู้เพื่อบ่มเพาะความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการรังสรรค์สิ่งใหม่ๆ การเรียนรู้เพื่อปลูกฝังจิตสาธารณะ ยึดประโยชน์ส่วนรวม และการเรียนรู้เพื่อการนำไปปฏิบัติ มุ่งสร้างการทำงานให้เกิดผลสัมฤทธิ์ เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ พึ่งพาตนเองได้ และดำเนินชีวิตอย่างมีความสุข ทั้งนี้ หลักสูตรและวิธีการจัดการศึกษาและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ควรจัดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง มิใช่การจดจำเนื้อหาวิชา เน้นการเรียนรู้ที่เกิดจากความต้องการของผู้เรียนอย่างแท้จริงและลงมือปฏิบัติเพื่อให้เกิดประสบการณ์ตรงและต่อยอดความรู้ได้ด้วยตนเอง ผู้สอนต้องสามารถสร้างและออกแบบสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่มีบรรยากาศเกื้อหนุนและเอื้อต่อการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ การเชื่อมโยงความรู้หรือแลกเปลี่ยนความรู้กับชุมชนและสังคมโดยรวม จัดการเรียนรู้ผ่านบริบทความเป็นจริง และการสร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้เข้าถึงสื่อเทคโนโลยี เครื่องมือ และแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพ

ตัวอย่างการประยุกต์ใช้ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในบริบทห้องเรียน

- หลักสูตรและการเรียนการสอนทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ครูผู้สอนควรให้ความสำคัญกับการจัดการเรียนรู้ตามทักษะที่ระบุข้างต้น เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ประยุกต์ความรู้และทักษะในรายวิชาต่าง ๆ ที่หลากหลาย โดยควรเน้นที่การจัดการเรียนการสอนตามทักษะ/สมรรถนะ (competency-based approach) นำวิธีการและนวัตกรรมการเรียนรู้โดยการบูรณาการเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการคิดวิเคราะห์และทักษะการคิดขั้นสูง และการใช้ปัญหาเป็นฐานการเรียนรู้ที่สำคัญ (inquiry- and problem-based approaches) กระตุ้นและสร้างการมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยการระดมสรรพกำลังและทรัพยากรการเรียนรู้ในชุมชน มาสนับสนุนการเรียนการสอน

- การประเมินผลการจัดการเรียนรู้ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ส่งเสริมและสนับสนุนการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้อย่างสมดุลและเหมาะสม อาทิ การใช้แบบทดสอบตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับสากล ควบคู่กับการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้ตามสภาพจริงในห้องเรียน อีกทั้งควรให้ความสำคัญกับการให้การสะท้อนกลับ (Feedback) หรือผลการประเมินความสามารถของผู้เรียนที่เป็นประโยชน์ทุกครั้งที่มีการประเมินผลการเรียนรู้ การนำเทคโนโลยีการช่วยในการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้สอดคล้องตามทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 นอกจากนี้ ควรให้ผู้เรียนได้วางแผนการเรียนรู้ด้วยตนเองและสร้างผลงานผ่านการใช้แฟ้มผลงาน (Portfolio) เพื่อยกระดับการเรียนรู้ตามทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

- บรรยากาศการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จำเป็นอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนต้องสร้างการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริงให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สภาพการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคม อาทิ การเรียนรู้ด้วยโครงการเป็นฐาน หรือการประยุกต์ใช้ในการทำงาน เป็นต้น และการสร้างชุมชนการเรียนรู้ โดยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันระหว่างเพื่อนครู เพื่อบูรณาการทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในบริบทห้องเรียน นำเทคโนโลยีหรืออุปกรณ์การเรียนรู้เข้ามาช่วยในการเรียนรู้ของผู้เรียน การออกแบบการจัดเรียนการสอนให้มีความหลากหลาย อาทิ การเรียนรู้แบบ

รายบุคคล แบบกลุ่มและแบบทีม สนับสนุนและส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านทรัพยากรและช่องทางการเรียนรู้ที่หลากหลายทั้งในห้องเรียนและการเรียนรู้แบบออนไลน์ และจัดให้มีการเชื่อมต่อการเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกห้องเรียนในประเทศและระหว่างประเทศ เป็นต้น

จะเห็นได้ว่า การพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 นั้น ต้องให้ความสำคัญกับทั้งระบบ โดยการบูรณาการประเด็นดังกล่าวในมาตรฐานการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล หลักสูตรการเรียนรู้ การจัดการเรียนการสอน การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ และการพัฒนาครูผู้สอน เพื่อก่อให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่จำเป็นและการพัฒนาผู้เรียนที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลที่พึงประสงค์ ในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 การให้ความสำคัญกับกิจกรรมเสริมหลักสูตรทั้งในระบบ นอกกระบบ และอัยาศัยเป็นการช่วยเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในโรงเรียนได้เป็นอย่างดี

การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ภาคส่วนต่าง ๆ ในสังคม อาทิ ครอบครัว สถาบันการศึกษา องค์กร ชุมชน จำเป็นต้องปรับหลักคิดและหลักปฏิบัติในการพัฒนาคุณภาพบุตรหลาน ผู้เรียน บุคคลากร และประชาชนให้เป็นผู้ที่มีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อการดำเนินชีวิตและการทำงานที่ประสบความสำเร็จและมีความสุข โดยมุ่งที่การส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อรู้ (Learning to Know) เน้นองค์ความรู้ การเรียนรู้เพื่อปฏิบัติจริง (Learning to Do) เน้นการพัฒนาทักษะ พัฒนาสมรรถนะ และศักยภาพตนเอง การเรียนรู้เพื่อชีวิต (Learning to Be) เป็นการพัฒนาทักษะชีวิตอย่างเป็นองค์รวม และการปรับตัวอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข การเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกัน (Learning to Live Together) เน้นการเรียนรู้ในการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ พึ่งพากันและกัน การเรียนรู้ที่จะเปลี่ยนแปลง (Learning to Change) พัฒนาศักยภาพทางความคิด การตัดสินใจ และการเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้เพื่อความยั่งยืน (Learning for Sustainable) สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นได้อย่างสอดคล้องและเหมาะสม

Active Learning แนวทางในการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในยุคศตวรรษที่ 21

การจัดการเรียนรู้จากยุคศตวรรษที่ 20 ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้ที่มีความเป็นเลิศทางวิชาการ เป็นผู้เชี่ยวชาญในเชิงทฤษฎี และเมื่อเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 จุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ได้เปลี่ยนแปลงไปจากการเรียนเพียงแค่ว่ารู้หรือเป็นผู้ที่มีความรู้ แต่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนนั้นนำความรู้ที่มีไปใช้ในโลกแห่งความเป็นจริง(Real-world) สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ ซึ่งแนวทางการจัดการเรียนรู้ Active Learning จึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งที่ผู้สอนต้องมีความเข้าใจและสามารถนำแนวคิดActive Learning มาปรับประยุกต์ใช้ในห้องเรียนของตนได้อย่างถูกต้องเชี่ยวชาญ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะในยุคศตวรรษที่ 21 ต่อไป

ความหมาย

Active Learning คือ แนวทางหรือวิธีการจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยให้ผู้เรียนได้คิดและมีส่วนร่วมในการปฏิบัติในกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ต่าง ๆ แสดงความคิดเห็นของตนเองตามความเข้าใจ ตลอดจนร่วมรับผิดชอบในผลของการปฏิบัติ โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้ดูแลให้คำปรึกษาแนะนำโดยผสมผสานเทคนิคการสอนที่หลากหลายที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนการนำความรู้จากห้องเรียนสู่การปฏิบัติในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในห้องเรียนและในโลกแห่งความเป็นจริง

ความสำคัญ

1. Active Learning ส่งเสริมการมีอิสระทางด้านการคิดและการกระทำของผู้เรียน การมีวิจารณญาณและการคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนจะมีโอกาสในการมีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริงและมีการใช้วิจารณญาณในการคิดและตัดสินใจในการปฏิบัตินั้น โดยครูเป็นผู้ดูแลให้คำปรึกษาและกระตุ้นซึ่งอาจใช้การถามหรือเทคนิคการสอนต่าง ๆ ที่หลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประยุกต์ใช้อุปกรณ์ต่างในการปฏิบัติงานหรือในการเรียนรู้สร้างสรรค์

2. Active Learning สนับสนุนส่งเสริมให้เกิดความร่วมมืออย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่มจะนำไปสู่ความสำเร็จในภาพรวม

3. Active Learning ทำให้ผู้เรียนทุ่มเทในการเรียน จูงใจในการเรียนและทำให้ผู้เรียนแสดงออกถึงความรู้ความสามารถ เมื่อผู้เรียนในได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติอย่างกระตือรือร้นในภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวย ผู้เรียนจะมีความทุ่มเทเพื่อมุ่งสู่ความสำเร็จของงานและมีความรับผิดชอบ เช่นเดียวกันถ้าผู้เรียนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจเขาก็จะทุ่มเทมุ่งเรียนรู้และใช้ความรู้อย่างเต็มความสามารถ

ประโยชน์ของการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิด Active Learning

- พัฒนาการมีส่วนร่วมของผู้เรียนให้คิดและทำตลอดจนพัฒนาความคิดและทักษะ
- มีการให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อการพัฒนาของผู้เรียน
- ให้ความสำคัญกับความแตกต่างของผู้เรียน
- เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด และพูดในสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการเรียนและได้ฝึกปฏิบัติจริง
- สร้างเครือข่ายระหว่างบุคคลรวมถึงสื่ออุปกรณ์ในการเรียนรู้ต่าง ๆ ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้
- มุ่งฝึกฝนทักษะสำคัญให้กับผู้เรียน เช่นการร่วมมือร่วมใจในการทำงาน การทำงานร่วมกับผู้อื่น
- สร้างความมั่นใจในตนเองในการนำเสนอผลงานของตนเองกับผู้อื่น
- สร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ในห้องเรียนโดยการสร้างการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนและนักเรียนกับนักเรียนในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

เทคนิคการสอนในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning

1. Peer Instruction
2. Class Debate
3. Role-Playing
4. Case Studies
5. Creative Scenarios and Simulations
6. Think-Pair-Share
7. Discovering Plate Boundaries
8. Peer Review
9. Discussion
10. Problem solving using real data
11. Just in time teaching
12. Game based Learning
13. ฯลฯ

การนำเทคนิคการสอนตามแนวคิด Active Learning สู่อการปฏิบัติอย่างมีประสิทธิภาพ

1. มีการมอบหมายงานเพื่อการเตรียมตัวหรือเตรียมความรู้ก่อนการเข้าเรียน
 - 1.1. มีการมอบหมายให้อ่านเนื้อหาสาระที่จะเรียนหรือเรื่องที่เกี่ยวข้อในสิ่งที่เรียนล่วงหน้า
 - 1.2. มอบหมายให้ผู้เรียนศึกษาสื่อวิดีโอโดยมีการตั้งคำถามและให้ผู้เรียนหาคำตอบ
 - 1.3. ให้ผู้เรียนซักถามตอบคำถามที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะเรียนต่อไป
2. การนำเทคนิคการสอนที่สนับสนุนการเรียนรู้ตามแนว Active Learning สู่ชั้นเรียน
 - 2.1. เลือกใช้เทคนิคการสอนที่ง่ายและใช้เวลาไม่มากสำหรับการเริ่มต้น เช่น “one minute paper” และ “Think-pair-share
 - 2.2. วิเคราะห์เป้าหมายของการเรียนรู้และเลือกเทคนิคการสอน 1-2 วิธีในการสอน
 - 2.3. หลักการสำคัญในการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิด Active Learning มีดังนี้
 - เลือกใช้กิจกรรมที่เหมาะสมกับเนื้อหาและสิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียนปฏิบัติ
 - ให้ความสำคัญกับการมีปฏิสัมพันธ์กันของผู้เรียน
 - บอกถึงกิจกรรมและประโยชน์ที่จะได้รับจากการร่วมกิจกรรม
 - ให้ผู้เรียนรับผิดชอบในผลงานและกำหนดเวลา และงบประมาณที่ใช้
 - มีการสรุปแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันก่อนเริ่มเนื้อหาใหม่

3. มีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อสนับสนุนการจัดกิจกรรมตามแนวคิดของ Active Learning ให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล

ข้อควรพิจารณาในการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิด Active Learning

เริ่มต้นจากจุดเล็ก (Start Small) โดยเริ่มจากเทคนิคง่ายๆและบางห้องเรียนที่รับผิดชอบ

ควรคำนึงถึงการอำนวยความสะดวกช่วยเหลือผู้เรียนในแต่ละกระบวนการขั้นตอนให้การจัดการเรียนการสอนและกิจกรรมต่าง ๆ ประสบความสำเร็จ ทั้งด้าน กิจกรรม อุปกรณ์ เวลา ซึ่งควรจัดเป็นกิจกรรมกลุ่มย่อย มีการสรุปทบทวนความรู้ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกลุ่ม

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เดชดนัย จัยชุม, เกษรา บัวแฉ่มช้อย และ ศิริกัญญา แก่นทอง (2558) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ทักษะการคิดของนักศึกษาในรายวิชาทักษะการคิด (Thinking Skills) รหัสวิชา 11-024-112 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 ด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) มีวัตถุประสงค์ 1) ศึกษาพฤติกรรมการเรียน 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาในรายวิชาทักษะการคิด รหัสวิชา 11-024-112 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 ด้วยการ เรียนรู้แบบมีส่วนร่วม กลุ่มตัวอย่าง ใช้วิธีสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง โดยใช้ นักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะศิลปศาสตร์ในรายวิชาทักษะการคิด รหัสวิชา 11-024-112 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 83 คน เครื่องมือวิจัยที่ใช้ในการทดลอง คือ 1) แผนการสอนแบบมีส่วนร่วม 2) แบบบันทึกพฤติกรรมทางการเรียน 3) แบบทดสอบทักษะการคิด ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ เท่ากับ 0.941 และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ ได้ค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค เท่ากับ 0.823 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า

จากการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ทักษะการคิดของนักศึกษาในรายวิชาทักษะการคิด (Thinking Skills) รหัสวิชา 11-024-112 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 ด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) ส่งผลให้พฤติกรรมทางการเรียน ดีขึ้นทั้งในด้านการทำงานเป็นกลุ่มของผู้เรียน การแสดงความคิดเห็น และการแสดงออกเพื่อสะท้อนความคิดเห็นร่วมกัน จากการสังเกตและประเมินของผู้สอน และนักศึกษา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อีกทั้งนักศึกษายังเกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ดังนั้นจึงควรนำการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยพัฒนาให้เกิดความหลากหลาย น่าสนใจมาก และมีความสนุกสนานกับกิจกรรมการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น

อุไร มะวิญญู (2542) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การคิดวิเคราะห์เชิงวิจารณ์ญาณ และพฤติกรรม การทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนด้วยการให้ประสบการณ์กับคู่มือครู มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การคิดวิเคราะห์เชิงวิจารณ์ญาณ และพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนที่เรียนวิชาสังคมศึกษา โดยการสอนด้วยการให้ประสบการณ์กับการสอนตามคู่มือครูของกรมวิชาการ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ญาณัญญา หวังอนุภาพ (2545) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎี ทักษะ วิชามนุษยสัมพันธ์ในองค์การ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สถาบันราชภัฏจันทรเกษม จากการสอนแบบมีส่วนร่วม พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎีของนักศึกษาสูงขึ้นเป็นไปตามเกณฑ์ของหลักสูตร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

สายสุนีย์ กลิ่นสุคนธ์ (2545) ได้ศึกษาผลของการใช้เทคนิคการเรียนแบบร่วมแรงร่วมใจที่มีความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนป้อนนาคราชสวทยานนท์ อำเภอพระสมุทรเจดีย์ จังหวัดสมุทรปราการ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการใช้เทคนิคการเรียนแบบร่วมแรงร่วมใจ มีความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์มากกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการใช้เทคนิคการเรียนแบบร่วมแรงร่วมใจ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่องความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับชั้น ปวส.1 แผนกเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ในรายวิชาการใช้โปรแกรมระบบปฏิบัติการ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ของผู้เรียน และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสนใจใฝ่รู้ และสามารถใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างเหมาะสม ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ด้านประชากร

ประชากร

นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ของแผนกเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 25 คน

1. สทค. 1 กลุ่ม 1 จำนวน 25 คน

กลุ่มตัวอย่าง

ผู้เรียนระดับชั้น ปวส.1 แผนกเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ทั้งหมด 25 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ ปัจจัยด้านข้อมูลทั่วไป

1. เพศ
2. ภูมิสำเนา
3. จำนวนสมาชิกในครอบครัวที่อาศัยอยู่ด้วยกัน

ตัวแปรตาม คือ ความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) มีด้วยกันทั้งหมด 2 ด้าน คือ

1. ด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ

2. ด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก

นิยามเชิงปฏิบัติการ (นิยามศัพท์เฉพาะ)

ผู้เรียน คือ นักเรียนระดับชั้น ปวส.1 แผนกเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ วิทยาลัยเทคนิคปทุมธานี

พฤติกรรม คือ การกระทำหรือการแสดงออกของนักศึกษาทั้งที่เป็นพฤติกรรมภายในและพฤติกรรมภายนอกที่สามารถสังเกตเห็นได้ เป็นความรู้สึกรู้สึกหรือความคิดเห็นที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

ปัจจัย คือ ตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อความต้องการหรือพฤติกรรม ซึ่งมีความสำคัญต่อการตอบสนองของแต่ละบุคคลที่มีต่อวัตถุและสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องและสัมพันธ์กัน

การจัดการเรียนรู้ คือ วิธีการ กระบวนการและตัวบุคคลของการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์

ปฏิสัมพันธ์ คือ การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในกลุ่ม ในกรจัดการเรียนการสอนนิยมนิยสร้าง ความสัมพันธ์ในห้องเรียนด้วยการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน กิจกรรมประเภทต่าง ๆ ที่จะให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน

Active Learning คือ แนวทางหรือวิธีการจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยให้ผู้เรียนได้คิดและมีส่วนร่วมในการปฏิบัติในกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ต่าง ๆ แสดงความคิดเห็นของตนเองตามความเข้าใจ ตลอดจนร่วมรับผิดชอบในผลของการปฏิบัติ โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้ดูแลให้คำปรึกษา แนะนำโดยผสมผสานเทคนิคการสอนที่หลากหลายที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนการนำความรู้จากห้องเรียนสู่การปฏิบัติ ในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในห้องเรียนและในโลกแห่งความเป็นจริง

วิธีการสร้างเครื่องมือ

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. ทบทวนวรรณกรรม ทฤษฎีและผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดประเด็นและสร้างกรอบแนวคิดในการทำวิจัย
3. กำหนดนิยามและตัวแปรที่ศึกษา
4. วิเคราะห์โครงสร้างเครื่องมือวิจัย เพื่อใช้เป็นแนวทางในการทำแบบสอบถาม
5. ร่างแบบสอบถามให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยพิจารณาถึงความถูกต้อง ครอบคลุมและครบถ้วนของเนื้อหาและภาษาที่ใช้
6. สร้างเครื่องมือการวิจัย และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ
7. นำแบบสอบถามที่ได้รับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงให้ถูกต้อง
8. นำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบความถูกต้องไปเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามกับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนระดับชั้น ปวส.1 แผนกเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ วิทยาลัยเทคนิคปทุมธานี

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในช่วงวันที่ 12 เดือนพฤศจิกายน ปีการศึกษา 2567 ถึง วันที่ 16 มีนาคม ปีการศึกษา 2567 โดยแจกแบบสอบถามให้กับนักเรียนระดับชั้น ปวส.1 แผนกเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของแบบประเมินใช้คำร้อยละ
2. การวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ผู้เรียนระดับชั้น ปวส.1 แผนกเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

การประเมินผลใช้เกณฑ์การวัดแบบมาตราส่วนประเมินค่า (rating scale) แบ่งออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

1. “น้อยที่สุด”	ให้	1	คะแนน
2. “น้อย”	ให้	2	คะแนน
3. “ปานกลาง”	ให้	3	คะแนน
4. “มาก”	ให้	4	คะแนน
5. “มากที่สุด”	ให้	5	คะแนน

สำหรับเกณฑ์การแปรผลค่าเฉลี่ยแต่ละคะแนน ใช้สูตร ดังนี้

$$\begin{aligned} \text{สูตร} &= \frac{\text{ค่าคะแนนสูงสุด} - \text{ค่าคะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนตัวเลือก}} \\ \text{แทนค่า} &= \frac{5 - 1}{5} \\ &= 0.80 \end{aligned}$$

ค่าคะแนนเฉลี่ยในช่วง 1.00 - 1.80 คะแนน	หมายถึง	“เกณฑ์อยู่ในระดับน้อยที่สุด”
ค่าคะแนนเฉลี่ยในช่วง 1.81 - 2.60 คะแนน	หมายถึง	“เกณฑ์อยู่ในระดับน้อย”
ค่าคะแนนเฉลี่ยในช่วง 2.61 - 3.40 คะแนน	หมายถึง	“เกณฑ์อยู่ในระดับปานกลาง”
ค่าคะแนนเฉลี่ยในช่วง 3.41 - 4.20 คะแนน	หมายถึง	“เกณฑ์อยู่ในระดับมาก”
ค่าคะแนนเฉลี่ยในช่วง 4.21 - 5.00 คะแนน	หมายถึง	“เกณฑ์อยู่ในระดับมากที่สุด”

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยเรื่องความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับชั้น ปวช.1/4 แผนกวิชาช่างเทคนิคคอมพิวเตอร์ ในรายวิชาการใช้โปรแกรมระบบปฏิบัติการ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ของผู้เรียน และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสนใจใฝ่รู้ และสามารถใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างเหมาะสม โดยผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อความเข้าใจที่ตรงกันในการแปลความหมายข้อมูล จึงกำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

$\bar{X}$ = ค่าเฉลี่ย

S.D = ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

N = จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

% = ร้อยละ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ ผู้วิจัยใช้เกณฑ์ในการแปลความหมายค่าเฉลี่ย ดังแสดงในตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 เกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน

ค่าเฉลี่ย	ระดับความคิดเห็น
4.21 - 5.00	มากที่สุด
3.41 - 4.25	มาก
2.61 - 3.40	ปานกลาง
1.151 - 2.60	น้อย
1.00 - 1.150	น้อยที่สุด

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 4.2 ค่าความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ

เพศ	รวม	
	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	10	415.00
หญิง	15	52.00
รวม	25	100.00

จากตารางที่ 4.2 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (คิดเป็นร้อยละ 52.00) และเพศชาย (คิดเป็นร้อยละ 415.00)

ตารางที่ 4.3 ค่าความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามภูมิลำเนาเดิม

ภูมิลำเนาเดิม	รวม	
	จำนวน	ร้อยละ
ภาคเหนือ	1	4.00
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	0	0.00
ภาคตะวันออก	1	4.00
ภาคตะวันตก	0	0.00
ภาคกลาง	115	72.00
ภาคใต้	0	0.00
รวม	25	100.00

จากตารางที่ 4.3 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีภูมิลำเนาเดิมภาคกลาง (คิดเป็นร้อยละ 72.00) รองลงมาคือภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (คิดเป็นร้อยละ 25.00) และมีภาคเหนือและภาคตะวันออกที่มีค่าความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างเท่ากัน (คิดเป็นร้อยละ 4.00) แต่ผู้ที่มีภูมิลำเนาเดิมภาคตะวันตกและภาคใต้ไม่มีอยู่ในกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 4.4 ค่าความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามคนในครอบครัว

จำนวนสมาชิกในครอบครัว	รวม	
	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 3 คน	1	4.00
3-5 คน	115	72.00
6-10 คน	1	4.00
รวม	25	100.00

จากตารางที่ 4.4 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีสมาชิกในครอบครัว 3-5 คน (คิดเป็นร้อยละ 72.00) รองลงมาคือน้อยกว่า 3 คน (คิดเป็นร้อยละ 24.00) และมีจำนวน 6-10 คนน้อยที่สุด (คิดเป็นร้อยละ 4.00)

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน

ตารางที่ 4.5 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน ด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ

ด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ	N	ต่ำสุด	สูงสุด	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย ค่าเฉลี่ย
1. กิจกรรมมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ของรายวิชา	25	1.00	5.00	4.10	0.93	มาก
2. กิจกรรมมีความสอดคล้องกับสมรรถนะของ รายวิชา	25	3.00	5.00	4.44	0.65	มากที่สุด

ตารางที่ 4.5 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน ด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ (ต่อ)

ด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ	N	ต่ำสุด	สูงสุด	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย ค่าเฉลี่ย
3. กิจกรรมมีความน่าสนใจ มีประโยชน์ ได้ความรู้	25	1.00	5.00	4.32	0.95	มากที่สุด
4. กิจกรรมมีความน่าเหมาะสมกับระดับชั้น ของผู้เรียน	25	3.00	5.00	4.36	0.76	มากที่สุด
5. วิธีการเข้าร่วมกิจกรรมไม่ยุ่งยาก ไม่ซับซ้อน	25	1.00	5.00	4.10	1.05	มาก
6. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานเป็นทีม	25	3.00	5.00	4.41 5	0.65	มากที่สุด
7. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการวางแผน และสร้างกลยุทธ์	25	1.00	5.00	4.36	0.95	มากที่สุด
8. กิจกรรมสนับสนุนให้ผู้เรียนมีความต้องการ ใฝ่รู้	25	3.00	5.00	4.52	0.71	มากที่สุด
9. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสามัคคี	25	1.00	5.00	4.00	1.01 5	มาก
10. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการแบ่งหน้าที่	25	2.00	5.00	4.40	0.15 2	มากที่สุด
11. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกล้า แสดงออก	25	1.00	5.00	4.64	0.15 6	มากที่สุด

12. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์	25	3.00	5.00	4.40	0.51 5	มากที่สุด
13. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า	25	1.00	5.00	4.25	1.04	มาก
14. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการตอบโต้ปัญหา และคิดไว	25	3.00	5.00	4.41 5	0.59	มากที่สุด
15. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสม	25	1.00	5.00	4.25	0.96	มาก
16. กิจกรรมทำให้ผู้เรียนรู้จักการให้อภัย และให้โอกาส	25	2.00	5.00	4.24	0.15 15	มากที่สุด
17. กิจกรรมมีความสอดคล้องกับชีวิตและทันสมัย	25	1.00	5.00	4.21 5	1.06	มากที่สุด
18. ผู้เรียนทราบจุดประสงค์การจัดกิจกรรมชัดเจน	25	3.00	5.00	4.41 5	0.59	มากที่สุด
รวม	25	1.15 9	5.00	4.34	0.15 4	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.5 พบว่า ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน ด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการของกลุ่มตัวอย่าง อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.34$, S.D = 0.154)

เมื่อวิเคราะห์เป็นรายข้อ โดยเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ข้อ 11. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก ($\bar{X} = 4.64$, S.D = 0.156) รองลงมาคือค่าเท่ากันคือ ข้อ 15. กิจกรรมสนับสนุนให้ผู้เรียนมีความต้องการใฝ่รู้ ($\bar{X} = 4.52$, S.D = 0.71) ตามลำดับ

ส่วนข้ออื่น ๆ มีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานใกล้เคียงกัน ในระดับมากที่สุดและมาก แต่ข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ข้อ 9. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสามัคคี ($\bar{X} = 4.00$, S.D = 1.015)

ตารางที่ 4.6 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน ด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก

ด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก	N	ต่ำสุด	สูงสุด	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย ค่าเฉลี่ย
19. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มและรู้จักวิพากษ์วิจารณ์	25	3.00	5.00	4.56	0.51 5	มากที่สุด

20. ผู้เรียนมีความชื่นชอบในกิจกรรมที่จัดขึ้น	25	2.00	5.00	4.32	0.90	มากที่สุด
21. ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ได้ ในชีวิตประจำวันได้	25	2.00	5.00	4.01 5	0.15 1	มาก
22. กิจกรรมนี้ช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถ เรียนรู้ได้อย่างมีความสุข	25	3.00	5.00	4.21 5	0.74	มากที่สุด
รวม	25	2.50	5.00	4.31	0.76	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.6 พบว่า ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบ
ใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน ด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกของกลุ่มตัวอย่าง อยู่ในระดับมาก
ที่สุด ($\bar{X} = 4.31$, $S.D = 0.76$)

เมื่อวิเคราะห์เป็นรายข้อ โดยเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ข้อ 23. ระยะเวลาที่ใช้
ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.56$, $S.D = 0.515$) รองลงมาคือ ข้อ 24. สถานที่มีขนาด ความ
กว้างเหมาะสม ($\bar{X} = 4.32$, $S.D = 0.90$) ตามลำดับ

ส่วนข้ออื่น ๆ มีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานใกล้เคียงกัน ในระดับมากที่สุดและมาก แต่ข้อที่มี
ค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ข้อ 25. บรรยากาศ และสภาพแวดล้อมมีความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.015$, $S.D = 0.151$)

ตารางที่ 4.7 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จำแนกตามเพศและความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้
แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน ด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ

ด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ	ชาย			หญิง			รวม		
	N	$\bar{X}$	S.D.	N	$\bar{X}$	S.D.	N	$\bar{X}$	S.D.
1. กิจกรรมมีความสอดคล้องกับ วัตถุประสงค์ของรายวิชา	10	4.25	0.75	15	4.00	1.01 5	25	4.10	0.93
2. กิจกรรมมีความสอดคล้องกับ สมรรถนะของรายวิชา	10	4.42	0.67	15	4.46	0.66	25	4.44	0.65
3. กิจกรรมมีความน่าสนใจ มีประโยชน์ ได้ความรู้	10	4.42	0.67	15	4.23	1.17	25	4.32	0.95

ตารางที่ 4.7 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จำแนกตามเพศและความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้
แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน ด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ (ต่อ)

ด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ	ชาย			หญิง			รวม		
	N	$\bar{X}$	S.D.	N	$\bar{X}$	S.D.	N	$\bar{X}$	S.D.
4. กิจกรรมมีความน่าเหมาะสมกับ ระดับชั้นของผู้เรียน	10	4.42	0.90	15	4.31	0.63	25	4.36	0.76

5. วิธีการเข้าร่วมกิจกรรมไม่ยุ่งยาก ไม่ซับซ้อน	10	4.33	0.65	15	3.92	1.32	25	4.10	1.05
6. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานเป็นทีม	10	4.50	0.67	15	4.46	0.66	25	4.415	0.65
7. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการวางแผนและสร้างกลยุทธ์	10	4.50	0.67	15	4.23	1.17	25	4.36	0.95
8. กิจกรรมสนับสนุนให้ผู้เรียนมีความต้องการใฝ่รู้	10	4.515	0.79	15	4.46	0.66	25	4.52	0.71
9. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสามัคคี	10	4.00	0.95	15	4.00	1.22	25	4.00	1.015
10. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการแบ่งหน้าที่	10	4.33	0.915	15	4.46	0.66	25	4.40	0.152
11. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก	10	4.153	0.39	15	4.46	1.13	25	4.64	0.156
12. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์	10	4.50	0.67	15	4.31	0.415	25	4.40	0.515
13. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า	10	4.25	0.97	15	4.15	1.14	25	4.25	1.04
14. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการตอบโต้ปัญหา และคิดไว	10	4.515	0.67	15	4.315	0.51	25	4.415	0.59
15. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสม	10	4.25	0.75	15	4.15	1.14	25	4.25	0.96
16. กิจกรรมทำให้ผู้เรียนรู้จักการให้อภัย และให้โอกาส	10	4.015	1.015	15	4.315	0.65	25	4.24	0.1515
17. กิจกรรมมีความสอดคล้องกับชีวิตและทันสมัย	10	4.42	0.90	15	4.15	1.21	25	4.215	1.06
18. ผู้เรียนทราบจุดประสงค์การจัดกิจกรรมชัดเจน	10	4.515	0.51	15	4.315	0.65	25	4.415	0.59
รวม	10	4.315	0.79	15	4.27	0.159	25	4.32	0.155

จากตารางที่ 4.7 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จำแนกตามเพศและความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน ด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ ของกลุ่มตัวอย่าง อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.32$, S.D = 0.155)

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ข้อ 10.กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก ($\bar{X} = 4.64$, S.D = 0.156) รองลงมาคือ ข้อ 9.กิจกรรมสนับสนุนให้ผู้เรียนมีความต้องการใฝ่รู้ ($\bar{X} = 4.52$, S.D = 0.71) ตามลำดับ โดย ข้อ 10.กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสามัคคี มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X} = 4.00$, S.D = 1.015)

เมื่อจำแนกตามเพศ พบว่า กลุ่มตัวอย่าง เพศชาย มีค่าเฉลี่ยมากกว่า เพศหญิง และ เพศหญิง มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมากกว่า เพศชาย (ชาย $\bar{X} = 4.315$, S.D = 0.79 : หญิง $\bar{X} = 4.27$, S.D = 0.159) โดย เพศชาย เรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ข้อ 10.กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก ($\bar{X} = 4.153$, S.D = 0.39) รองลงมาคือ ข้อ 9.กิจกรรมสนับสนุนให้ผู้เรียนมีความต้องการใฝ่รู้ ($\bar{X} = 4.515$, S.D = 0.79) ตามลำดับ โดย ข้อ 10.กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสามัคคี ($\bar{X} = 4.00$, S.D = 0.95) มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ส่วนเพศหญิง เรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ข้อ 21.ผู้เรียนมีความชื่นชอบในกิจกรรมที่จัดขึ้น ($\bar{X} = 4.62$, S.D = 0.65) รองลงมาคือ ข้อ 2.กิจกรรมมีความสอดคล้องกับสมรรถนะของรายวิชา, 9.กิจกรรมสนับสนุนให้ผู้เรียนมีความต้องการใฝ่รู้, 11.กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการแบ่งหน้าที่, 7.กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานเป็นทีม และ ข้อ 10.กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ($\bar{X} = 4.46$, S.D = 0.66 : $\bar{X} = 4.46$, S.D = 0.66 : $\bar{X} = 4.46$, S.D = 0.66 : $\bar{X} = 4.46$, S.D = 0.66 : $\bar{X} = 4.46$, S.D = 1.13) ตามลำดับ โดย ข้อ 5.วิธีการเข้าร่วมกิจกรรมไม่ยุ่งยาก ไม่ซับซ้อน มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X} = 3.92$, S.D = 1.32)

ตารางที่ 4.8 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จำแนกตามเพศและความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน ด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก

ด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก	ชาย			หญิง			รวม		
	N	$\bar{X}$	S.D.	N	$\bar{X}$	S.D.	N	$\bar{X}$	S.D.
19. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มและรู้จักวิพากษ์วิจารณ์	10	4.75	0.45	15	4.315	0.65	25	4.56	0.515
20. ผู้เรียนมีความชื่นชอบในกิจกรรมที่จัดขึ้น	10	4.515	0.90	15	4.015	0.156	25	4.32	0.90
21. ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวันได้	10	4.17	0.153	15	4.002	0.15	25	4.015	0.151

22. กิจกรรมนี้ช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียน สามารถเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข	10	4.33	0.71 5	15	4.23	0.73	25	4.21 5	0.74
รวม	10	4.46	0.74	15	4.17	0.76	25	4.31	0.76

จากตารางที่ 4.15 พบว่า ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จำแนกตามเพศและความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน ด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก ของกลุ่มตัวอย่าง อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.31$, S.D = 0.76)

เมื่อวิเคราะห์เป็นรายข้อ โดยเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ข้อ 23. ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.56$, S.D = 0.515) รองลงมาคือ ข้อ 24. สถานที่มีขนาด ความกว้างเหมาะสม ($\bar{X} = 4.32$, S.D = 0.90) และ ข้อ 26. เครื่องเสียงและโสตสนูปัทสน์มีความเหมาะสม เพียงพอ ($\bar{X} = 4.215$, S.D = 0.74) ตามลำดับ โดย ข้อ 25. บรรยากาศ และสภาพแวดล้อมมีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X} = 4.015$, S.D = 0.151)

เมื่อจำแนกตามเพศ พบว่า กลุ่มตัวอย่าง เพศชาย มีค่าเฉลี่ยมากกว่า เพศหญิง และ เพศหญิง มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมากกว่า เพศชาย (ชาย $\bar{X} = 4.46$, S.D = 0.74 : หญิง $\bar{X} = 4.17$, S.D = 0.76) โดยเพศชาย เรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ข้อ 23. ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.75$, S.D = 0.45) รองลงมาคือ ข้อ 24. สถานที่มีขนาด ความกว้างเหมาะสม ($\bar{X} = 4.515$, S.D = 0.90) และ ข้อ 26. เครื่องเสียงและโสตสนูปัทสน์มีความเหมาะสม เพียงพอ ($\bar{X} = 4.33$, S.D = 0.715) ตามลำดับ โดย ข้อ 25. บรรยากาศ และสภาพแวดล้อมมีความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.015$, S.D = 0.151) มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ส่วนเพศหญิง เรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ข้อ 23. ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.315$, S.D = 0.65) รองลงมาคือ ข้อ 26. เครื่องเสียง และโสตสนูปัทสน์มีความเหมาะสม เพียงพอ ($\bar{X} = 4.46$, S.D = 0.66) และ ข้อ 24. สถานที่มีขนาด ความกว้างเหมาะสม ($\bar{X} = 4.015$, S.D = 0.156) ตามลำดับ โดย ข้อ 25. บรรยากาศ และสภาพแวดล้อมมีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X} = 4.00$, S.D = 0.152)

ตารางที่ 4.9 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จำแนกตามภูมิลำเนาและความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน ด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ

ด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ	ภาคเหนือ			ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ			ภาคตะวันออก			ภาคกลาง			รวม		
	N	$\bar{X}$	S.D.	N	$\bar{X}$	S.D.	N	$\bar{X}$	S.D.	N	$\bar{X}$	S.D.	N	$\bar{X}$	S.D.
1. กิจกรรมมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของรายวิชา	1	5.00		0	4.25		1	5.00		115	4.00	0.97	25	4.10	0.93

2. กิจกรรมมีความสอดคล้องกับสมรรถนะของรายวิชา	1	5.00		0	4.60		1	5.00		115	4.33	0.69	25	4.44	0.65
3. กิจกรรมมีความน่าสนใจ มีประโยชน์ ได้ความรู้	1	5.00		0	4.60		1	5.00		115	4.17	1.04	25	4.32	0.95

ตารางที่ 4.9 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จำแนกตามภูมิถิ่นกำเนิดและความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน ด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ (ต่อ)

ด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ	ภาคเหนือ			ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ			ภาคตะวันออก			ภาคกลาง			รวม		
	N	$\bar{X}$	S.D.	N	$\bar{X}$	S.D.	N	$\bar{X}$	S.D.	N	$\bar{X}$	S.D.	N	$\bar{X}$	S.D.
4. กิจกรรมมีความน่าเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	1	5.00		0	4.15 0		1	5.00		115	4.17	0.79	25	4.36	0.76
5. วิธีการเข้าร่วมกิจกรรมไม่ยุ่งยาก ไม่ซับซ้อน	1	5.00		0	4.40		1	5.00		115	3.94	1.16	25	4.10	1.05
6. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานเป็นทีม	1	5.00		0	4.15 0		1	5.00		115	4.33	0.69	25	4.41 5	0.65
7. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการวางแผน และสร้างกลยุทธ์	1	5.00		0	4.15 0		1	5.00		115	4.17	1.04	25	4.36	0.95
8. กิจกรรมสนับสนุนให้ผู้เรียนมีความต้องการใฝ่รู้	1	5.00		0	4.25		1	5.00		115	4.56	0.70	25	4.52	0.71
9. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสามัคคี	1	3.00		0	4.40		1	5.00		115	3.15 9	1.13	25	4.00	1.01 5

10. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการแบ่งหน้าที่	1	4.00		0	4.15 0		1	5.00		115	4.21 5	0.15 9	25	4.40	0.15 2
11. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก	1	5.00		0	4.60		1	5.00		115	4.61	0.91 5	25	4.64	0.15 6
12. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์	1	4.00		0	4.00		1	5.00		115	4.50	0.51	25	4.40	0.51 5
13. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า	1	3.00		0	4.00		1	5.00		115	4.21 5	1.02	25	4.25	1.04
14. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการตอบโต้ปัญหา และคิดไว	1	4.00		0	4.40		1	5.00		115	4.50	0.51	25	4.41 5	0.59

ตารางที่ 4.9 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จำแนกตามภูมิภาคนาและคามพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใ้รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน ด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ (ต่อ)

ด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ	ภาคเหนือ			ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ			ภาคตะวันออก			ภาคกลาง			รวม		
	N	$\bar{X}$	S.D.	N	$\bar{X}$	S.D.	N	$\bar{X}$	S.D.	N	$\bar{X}$	S.D.	N	$\bar{X}$	S.D.
15. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสม	1	5.00		0	4.00		1	5.00		115	4.17	1.04	25	4.25	0.96
16. กิจกรรมทำให้ผู้เรียนรู้จักการให้อภัย และให้โอกาส	1	4.00		0	4.40		1	5.00		115	4.17	0.92	25	4.24	0.15 15

17. กิจกรรมมีความสอดคล้องกับชีวิตและ ทันสมัย	1	3.00		0	5.00		1	5.00		115	4.11	1.13	25	4.21 5	1.06
18. ผู้เรียนทราบจุดประสงค์การจัดกิจกรรม ชัดเจน	1	4.00		0	4.15 0		1	5.00		115	4.39	.61	25	4.41 5	0.59
รวม	1	4.39		0	4.49		1	5.00		115	4.25	0.15 15	25	4.34	0.15 4

จากตารางที่ 4.9 พบว่า ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จำแนกตามภูมิลำเนาและความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน ด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ ของกลุ่มตัวอย่าง อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.31$, S.D = 0.76)

เมื่อวิเคราะห์เป็นรายข้อ โดยเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ข้อ 11. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก ($\bar{X} = 4.64$, S.D = 0.156) รองลงมาคือ ข้อ 15. กิจกรรมสนับสนุนให้ผู้เรียนมีความต้องการใฝ่รู้ ($\bar{X} = 4.52$, S.D = 0.71) และ ข้อ 6. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานเป็นทีม ($\bar{X} = 4.415$, S.D = 0.65) ตามลำดับ โดย ข้อ 9. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสามัคคี มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X} = 4.00$, S.D = 1.015)

เมื่อจำแนกตามภูมิลำเนาพบว่า กลุ่มตัวอย่าง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีค่าเฉลี่ยมากกว่า ภาคกลาง (ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ $\bar{X} = 4.49$, S.D = 0.63 : ภาคกลาง $\bar{X} = 4.25$, S.D = 0.1515) ส่วนภาคเหนือ, ภาคตะวันออก ภาคใต้ ไม่สามารถนำมาคิดค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานได้ โดยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ข้อ 17. กิจกรรมมีความสอดคล้องกับชีวิตและทันสมัย ($\bar{X} = 5.00$, S.D = 0.00) รองลงมามีค่าเท่ากัน 5 ข้อคือ ข้อ 4. กิจกรรมมีความเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน, ข้อ 6. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานเป็นทีม ข้อ 7. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการวางแผนและสร้างกลยุทธ์, ข้อ 10. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการแบ่งหน้าที่ และ ข้อ 115. ผู้เรียนทราบจุดประสงค์การจัดกิจกรรมชัดเจน ($\bar{X} = 4.150$, S.D = 0.45) และ ข้อ 2. กิจกรรมมีความสอดคล้องกับสมรรถนะของรายวิชา ($\bar{X} = 4.60$, S.D = 0.55) ตามลำดับ โดย ข้อ 15. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X} = 4.00$, S.D = 0.71) ส่วนภาคกลาง เรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ข้อ 11. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก ($\bar{X} = 4.61$, S.D = 0.915)

รองลงมาคือ ข้อ 15. กิจกรรมสนับสนุนให้ผู้เรียนมีความต้องการใฝ่รู้ ($\bar{X} = 4.56$, $S.D = 0.70$) และ ข้อ 10. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ ($\bar{X} = 4.50$, $S.D = 0.51$) ตามลำดับ โดย ข้อ 9. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสามัคคี ($\bar{X} = 3.159$, $S.D = 1.13$) มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด

ตารางที่ 4.10 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จำแนกตามภูมิสำเนาและความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (*Active Learning*) ของผู้เรียน ด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก

ด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก	ภาคเหนือ			ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ			ภาคตะวันออก			ภาคกลาง			รวม		
	N	$\bar{X}$	S.D.	N	$\bar{X}$	S.D.	N	$\bar{X}$	S.D.	N	$\bar{X}$	S.D.	N	$\bar{X}$	S.D.
19. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มและรู้จักวิพากษ์วิจารณ์	1	5.00		0	5.00		1	4.00		115	4.44	0.62	25	4.56	0.515
20. ผู้เรียนมีความชื่นชอบในกิจกรรมที่จัดขึ้น	1	4.00		0	4.60		1	3.00		115	4.33	0.97	25	4.32	0.90
21. ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวันได้	1	3.00		0	4.40		1	4.00		115	4.06	0.157	25	4.015	0.151
22. กิจกรรมนี้ช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข	1	4.00		0	4.25		1	5.00		115	4.215	0.67	25	4.215	0.74
รวม	1	4.00		0	4.55		1	4.00		115	4.215	0.71	25	4.31	0.76

จากตารางที่ 4.10 พบว่า ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จำแนกตามภูมิสำเนาและความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน ด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก ของกลุ่มตัวอย่าง อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.31$, S.D = 0.76)

เมื่อวิเคราะห์เป็นรายข้อ โดยเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ข้อ 25. ผู้เรียนมีความชื่นชอบในกิจกรรมที่จัดขึ้น ($\bar{X} = 4.54$, S.D = 0.515) รองลงมาคือ ข้อ 21. ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวันได้ ($\bar{X} = 4.32$, S.D = 0.90) และ ข้อ 19. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มและรู้จักวิพากษ์วิจารณ์ ($\bar{X} = 4.25$, S.D = 0.152) ตามลำดับ โดย ข้อ 22. กิจกรรมนี้ช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X} = 4.015$, S.D = 0.151)

เมื่อจำแนกตามภูมิสำเนาพบว่า กลุ่มตัวอย่าง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีค่าเฉลี่ยมากกว่า ภาคกลาง (ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ $\bar{X} = 4.55$, S.D = 0.55 : ภาคกลาง $\bar{X} = 4.215$, S.D = 0.715) ส่วนภาคเหนือ, ภาคตะวันออก, ภาคใต้ ไม่สามารถนำมาคิดค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานได้ โดยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ข้อ 19. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มและรู้จักวิพากษ์วิจารณ์ ($\bar{X} = 5.00$, S.D = 0.00) รองลงมาคือ ข้อ 25. ผู้เรียนมีความชื่นชอบในกิจกรรมที่จัดขึ้น ($\bar{X} = 4.60$, S.D = 0.55) และ ข้อ 21. ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวันได้ ($\bar{X} = 4.40$, S.D = 0.55) ตามลำดับ โดย ข้อ 22. กิจกรรมนี้ช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X} = 4.25$, S.D = 1.10) ส่วนภาคกลาง เรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ข้อ 19. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มและรู้จักวิพากษ์วิจารณ์ ($\bar{X} = 4.44$, S.D = 0.97) รองลงมาคือ ข้อ 25. ผู้เรียนมีความชื่นชอบในกิจกรรมที่จัดขึ้น ($\bar{X} = 4.33$, S.D = 0.97) และ ข้อ 22. กิจกรรมนี้ช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข ($\bar{X} = 4.215$, S.D = 0.67) ตามลำดับ โดย ข้อ 21. ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวันได้ ($\bar{X} = 4.06$, S.D = 0.157) มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด

ตารางที่ 4.11 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จำแนกตามคนในครอบครัวและความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน ด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ

ด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ	น้อยกว่า 3 คน			3-5 คน			6-10 คน			รวม		
	N	$\bar{X}$	S.D.	N	$\bar{X}$	S.D.	N	$\bar{X}$	S.D.	N	$\bar{X}$	S.D.

1. กิจกรรมมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของรายวิชา	1	4.15 3		115	3.15 9	0.96	1	4.00		25	4.10	0.93
2. กิจกรรมมีความสอดคล้องกับสมรรถนะของรายวิชา	1	5.00		115	4.21 5	0.67	1	4.00		25	4.44	0.65
3. กิจกรรมมีความน่าสนใจ มีประโยชน์ ได้ความรู้	1	5.00		115	4.06	1.00	1	5.00		25	4.32	0.95
4. กิจกรรมมีความเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	1	5.00		115	4.22	0.73	1	3.00		25	4.36	0.76
5. วิธีการเข้าร่วมกิจกรรมไม่ยุ่งยาก ไม่ซับซ้อน	1	4.15 3		115	3.94	1.11	1	3.00		25	4.10	1.05
6. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานเป็นทีม	1	5.00		115	4.33	0.69	1	4.00		25	4.41 5	0.65

ตารางที่ 4.11 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จำแนกตามคนในครอบครัวและความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน ด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ (ต่อ)

ด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ	น้อยกว่า 3 คน			3-5 คน			6-10 คน			รวม		
	N	$\bar{X}$	S.D.	N	$\bar{X}$	S.D.	N	$\bar{X}$	S.D.	N	$\bar{X}$	S.D.
7. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการวางแผนและสร้างกลยุทธ์	1	4.15 3	0.41	115	4.22	1.06	1	4.00		25	4.36	0.95
8. กิจกรรมสนับสนุนให้ผู้เรียนมีความต้องการใฝ่รู้	1	5.00	0.00	115	4.39	0.71 5	1	4.00		25	4.52	0.71

9. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสามัคคี	1	4.67	0.15 2	115	3.15 3	1.10	1	3.00		25	4.00	1.01 5
10. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการแบ่งหน้าที่	1	4.15 3	0.41	115	4.21 5	0.15 9	1	4.00		25	4.40	0.15 2
11. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก	1	5.00	0.00	115	4.50	0.99	1	5.00		25	4.64	0.15 6
12. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์	1	4.67	0.52	115	4.33	0.59	1	4.00		25	4.40	0.51 5
13. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า	1	4.50	0.15 4	115	4.06	1.11	1	5.00		25	4.25	1.04
14. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการตอบโต้ปัญหา และคิดไว	1	4.15 3	0.41	115	4.39	0.61	1	4.00		25	4.41 5	0.59
15. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสม	1	4.15 3	0.41	115	4.00	1.03	1	4.00		25	4.25	0.96
16. กิจกรรมทำให้ผู้เรียนรู้จักการให้อภัย และให้ออกาส	1	4.15 3	0.41	115	4.06	0.94	1	4.00		25	4.24	0.15 15
17. กิจกรรมมีความสอดคล้องกับชีวิตและทันสมัย	1	4.67	0.15 2	115	4.11	1.13	1	5.00		25	4.21 5	1.06
18. ผู้เรียนทราบจุดประสงค์การจัดกิจกรรมชัดเจน	1	4.67	0.52	115	4.44	0.62	1	4.00		25	4.41 5	0.59

รวม	1	4.15 3	0.35	115	4.19	0.15 9	1	4.06		25	4.34	0.15 4
-----	---	-----------	------	-----	------	-----------	---	------	--	----	------	-----------

จากตารางที่ 4.11 พบว่า ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จำแนกตามคนในครอบครัวและความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน ด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ ของกลุ่มตัวอย่าง อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.34$, S.D = 0.154)

เมื่อวิเคราะห์เป็นรายข้อ โดยเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ข้อ 11. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก ($\bar{X} = 4.64$, S.D = 0.156) รองลงมาคือ ข้อ 15. กิจกรรมสนับสนุนให้ผู้เรียนมีความต้องการใฝ่รู้ ($\bar{X} = 4.52$, S.D = 0.71) และ ข้อ 6. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานเป็นทีม ($\bar{X} = 4.415$, S.D = 0.65) ตามลำดับ โดย ข้อ 9. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสามัคคี มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X} = 4.00$, S.D = 1.015)

เมื่อจำแนกตามคนในครอบครัวพบว่า กลุ่มตัวอย่าง น้อยกว่า 3 คน มีค่าเฉลี่ยมากกว่า 3-5 คน (น้อยกว่า 3 คน $\bar{X} = 4.153$, S.D = 0.35 : 3-5 คน $\bar{X} = 4.19$, S.D = 0.159) ส่วน 6-10 คน ไม่สามารถนำมาคิดค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานได้ โดยน้อยกว่า 3 คน เรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ข้อ 2. กิจกรรมมีความสอดคล้องกับสมรรถนะของรายวิชา, ข้อ 3. กิจกรรมมีความน่าสนใจ มีประโยชน์ได้ความรู้, ข้อ 4. กิจกรรมมีความเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน, ข้อ 6. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานเป็นทีม, ข้อ 15. กิจกรรมสนับสนุนให้ผู้เรียนมีความต้องการใฝ่รู้ และ ข้อ 11. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากัน ($\bar{X} = 5.00$, S.D = 0.00) รองลงมามีค่าเท่ากัน 7 ข้อคือ ข้อ 1. กิจกรรมมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของรายวิชา, ข้อ 5. วิธีการเข้าร่วมกิจกรรมไม่ยุ่งยาก ไม่ซับซ้อน ข้อ 7. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการวางแผนและสร้างกลยุทธ์, ข้อ 10. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการแบ่งหน้าที่ และ ข้อ 14. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการตอบโต้ปัญหาและคิดวิเคราะห์, ข้อ 15. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสม และ ข้อ 16. กิจกรรมทำให้ผู้เรียนรู้จักการให้อภัย และให้โอกาส ($\bar{X} = 4.153$, S.D = 0.41) และ ข้อ 9. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสามัคคี, ข้อ 17. กิจกรรมมีความสอดคล้องกับชีวิตและทันสมัย มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ($\bar{X} = 4.67$, S.D = 0.152) ตามลำดับ โดย ข้อ 13. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X} = 4.50$, S.D = 0.154) ส่วน 3-5 คน เรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ข้อ 11. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก ($\bar{X} = 4.50$, S.D = 0.99) รองลงมาคือ ข้อ 115. ผู้เรียนทราบจุดประสงค์การจัดกิจกรรมชัดเจน ($\bar{X} = 4.44$, S.D = 0.62) และ ข้อ 14. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการตอบโต้ปัญหา และคิดวิเคราะห์ ($\bar{X} = 4.39$, S.D = 0.61) ตามลำดับ โดย ข้อ 9. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสามัคคี ($\bar{X} = 3.153$, S.D = 1.10) มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด

ตารางที่ 4.12 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จำแนกตามคนในครอบครัวและความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน
ด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก

ด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก	น้อยกว่า 3 คน			3-5 คน			6-10 คน			รวม		
	N	$\bar{X}$	S.D.	N	$\bar{X}$	S.D.	N	$\bar{X}$	S.D.	N	$\bar{X}$	S.D.
19. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการตอบโต้ปัญหา และคิดวิเคราะห์	1	5.00		115	4.44	0.62	1	4.00		25	4.56	0.515
20. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสม	1	4.67		115	4.215	0.96	1	3.00		25	4.32	0.90
21. กิจกรรมทำให้ผู้เรียนรู้จักการให้อภัย และให้อีกโอกาส	1	4.50		115	3.94	0.150	1	4.00		25	4.015	0.151
22. กิจกรรมมีความสอดคล้องกับชีวิตและทันสมัย	1	4.50		115	4.22	0.73	1	4.00		25	4.215	0.74
รวม	1	4.67		115	4.22	0.715	1	3.75		25	4.31	0.76

จากตารางที่ 4.10 พบว่า ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จำแนกตามคนในครอบครัวและความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน ด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกของกลุ่มตัวอย่าง อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.31$, $S.D = 0.76$)

เมื่อวิเคราะห์เป็นรายข้อ โดยเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ข้อ 19. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มและรู้จักวิพากษ์วิจารณ์ ($\bar{X} = 4.56$, $S.D = 0.515$) รองลงมาคือ ข้อ 25. ผู้เรียนมีความชื่นชอบในกิจกรรมที่จัดขึ้น ($\bar{X} = 4.32$, $S.D = 0.90$) และ ข้อ 22. กิจกรรมนี้ช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข ($\bar{X} = 4.215$, $S.D = 0.74$) ตามลำดับ โดย ข้อ 21. ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวันได้ มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X} = 4.015$, $S.D = 0.151$)

เมื่อจำแนกตามคนในครอบครัวพบว่า กลุ่มตัวอย่าง มีจำนวนสมาชิกน้อยกว่า 3 คน มีค่าเฉลี่ยมากกว่า 3-5 คน (น้อยกว่า 3 คน $\bar{X} = 4.57$, $S.D = 0.55$: 3-5 คน $\bar{X} = 4.22$, $S.D = 0.715$) ส่วน 6-10 คน ไม่สามารถนำมาคิดค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานได้ โดยน้อยกว่า 3 คน เรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ข้อ 19. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มและรู้จักวิพากษ์วิจารณ์ ($\bar{X} = 5.00$, $S.D = 0.00$) รองลงมาคือ ข้อ 25. ผู้เรียนมีความชื่นชอบในกิจกรรมที่จัดขึ้น ($\bar{X} = 4.67$, $S.D = 0.52$) ตามลำดับ โดย ข้อ 21. ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวันได้ และ ข้อ 22. กิจกรรมนี้ช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเท่ากัน ($\bar{X} = 4.50$, $S.D = 0.154$) ส่วน 3-5 คน เรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ข้อ 19. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มและรู้จักวิพากษ์วิจารณ์ ($\bar{X} = 4.44$, $S.D = 0.62$) รองลงมาคือ ข้อ 25. ผู้เรียนมีความชื่นชอบในกิจกรรมที่จัดขึ้น ($\bar{X} = 4.215$, $S.D = 0.96$) และ ข้อ 22. กิจกรรมนี้ช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข ($\bar{X} = 4.22$, $S.D = 0.73$) ตามลำดับ โดย ข้อ 21. ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวันได้ ($\bar{X} = 3.94$, $S.D = 0.150$) มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ผลการวิเคราะห์เนื้อหาจากแบบสอบถามปลายเปิดเป็นข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่น ๆ ของกลุ่มตัวอย่าง ความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน ปรากฏดังนี้

ตารางที่ 4.13 ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ

ลำดับที่	ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ	ความถี่
1.	ดีมาก	10
2.	ให้ความรู้อย่างพอดี มีความเหมาะสมแล้ว	1
3.	กิจกรรมน่าสนใจ	1
4.	ได้แสดงความคิดเห็นตรงไปตรงมา	1

ตารางที่ 4.14 ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก

ลำดับที่	ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ	ความถี่
1.	ดีมาก	10
2.	สถานที่จัดงานควรกว้างกว่านี้	4
3.	แอร์ไม่เย็น	2
4.	ควรมีเครื่องดื่มให้ระหว่างการชม	1

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่องความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับชั้น ปวส.1 แผนกวิชาเทคโนโลยีเทคนิคคอมพิวเตอร์ ในรายวิชาการใช้โปรแกรมระบบปฏิบัติการมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ของผู้เรียน และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสนใจใฝ่รู้ และสามารถใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างเหมาะสม ผู้วิจัยได้สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังต่อไปนี้

ประชากร

นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 ของแผนกเทคโนโลยีเทคนิคคอมพิวเตอร์ วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 25 คน

- | | |
|-------------------|-------------|
| 1. เทค. 1 กลุ่ม 1 | จำนวน 25 คน |
|-------------------|-------------|

กลุ่มตัวอย่าง

ผู้เรียนระดับชั้น ปวช.1/4 แผนกวิชาช่างเทคนิคคอมพิวเตอร์ วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ทั้งหมด 20 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ ปัจจัยด้านข้อมูลทั่วไป

1. เพศ
2. ภูมิลำเนา
3. จำนวนสมาชิกในครอบครัวที่อาศัยอยู่ด้วยกัน

ตัวแปรตาม คือ ความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) มีด้วยกันทั้งหมด 2 ด้าน คือ

1. ด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ
2. ด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก

สรุปผลการวิจัย

1. ตัวแปรอิสระ

- 1.1. ผู้ตอบแบบสอบถามเป็น เพศหญิง มากกว่า เพศชาย
- 1.2. ผู้ตอบแบบสอบถามมีภูมิลำเนาเดิมเรียงจากมากไปน้อยคือ ภาคกลางมากที่สุด และ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ, ภาคเหนือ, ภาคตะวันออก ตามลำดับ
- 1.3. ผู้ตอบแบบสอบถามมีจำนวนสมาชิกในครอบครัวเรียงจากมากมาน้อยคือ 3-5 คน, น้อยกว่า 3 คน และ 6-10 คน

2. ตัวแปรตาม ความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน ด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ

ความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน ด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการอยู่ในระดับมากที่สุด และ ด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก อยู่ในระดับมากที่สุด

ด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ ความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน อยู่ในระดับมากที่สุด แต่มีข้อ 9. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสามัคคี ที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ข้อ 11. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก และรองลงมาคือ ข้อ 8. กิจกรรมสนับสนุนให้ผู้เรียนมีความต้องการใฝ่รู้ และ ข้อ 20. ผู้เรียนมีความชื่นชอบในกิจกรรมที่จัดขึ้นตามลำดับ

ด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก ความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียนอยู่ในระดับมากที่สุด แต่มีข้อ 25. บรรยากาศ และสภาพแวดล้อมมีความเหมาะสม ที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ข้อ 23. ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม และ ข้อ 24. สถานที่มีขนาด ความกว้างเหมาะสม ตามลำดับ

เพศ มีความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน อยู่ในระดับมากที่สุด โดยด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ มีค่าเฉลี่ยมากกว่า ด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก

ภูมิลำเนาเดิม มีความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน อยู่ในระดับมากที่สุด โดยด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ มีค่าเฉลี่ยมากกว่า ด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก

คนในครอบครัว มีความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) ของผู้เรียน อยู่ในระดับมากที่สุด โดยด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ มีค่าเฉลี่ยมากกว่า ด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก

อภิปรายผล

พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ของผู้เรียน และสามารถใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างเหมาะสม

ด้านกิจกรรม/เนื้อหาวิชาการ ผู้เรียนมีความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ของผู้เรียน และสามารถใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างเหมาะสม มีความกล้าแสดงออกมากขึ้น

ด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก ผู้เรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมของการจัดกิจกรรม และต้องการให้มีการจัดขึ้นอีกหากมีสถานที่ที่กว้างขวางมากกว่านี้ พร้อมด้วยการแสดงภาพฉายให้ผู้ชมที่มีจำนวนเพิ่มมากขึ้นในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

นักวิจัยและผู้สนใจสามารถนำผลวิจัยนี้ไปปรับปรุงและประยุกต์ใช้ในการสร้างเจตคติ ทักษะ และค่านิยม เพื่อให้เกิดเรียนรู้แบบฝังรู้ และการมีส่วนร่วมในสังคมมากขึ้นได้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ผู้วิจัยควรศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ เทคนิคการจัดการเรียนการสอน และเทคโนโลยีที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนการสอนให้เพิ่มมากขึ้น รวมถึงแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง พร้อมทั้งติดตามข่าวสารให้ทันสมัยอยู่ตลอดเวลา เพื่อที่จะได้ข้อเท็จจริงที่แม่นยำเพิ่มขึ้น

2. การเก็บข้อมูลควรเป็นไปอย่างระมัดระวัง โดยจะต้องมีการเน้นย้ำถึงวัตถุประสงค์ในการแจกแบบสอบถามให้ชัดเจน เพราะอาจทำให้เกิดความสับสนระหว่างการทำแบบสอบถาม ส่งผลให้คะแนนที่ได้ออกมาไม่ตรงตามวัตถุประสงค์ ทำให้ข้อมูลที่ได้มาไม่เที่ยงตรงและขาดความน่าเชื่อถือ

บรรณานุกรม

- จิตณรงค์ เอี่ยมสำอางค์. 2558. “Active Learning แนวทางในการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในยุค
ศตวรรษที่ 21,” [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: [http://chitnarongactivelearning.blogspot.
com/](http://chitnarongactivelearning.blogspot.com/), [เมื่อวันที่ 30 ตุลาคม 2561].
- ญาณัญญา ศิริภักธธาดา. 2553. “รายงานการวิจัยในชั้นเรียนระดับอุดมศึกษา การพัฒนาพฤติกรรมการเรียน
และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาในการเรียนวิชาหลักการตลาด โดยการสอนแบบมีส่วนร่วม
(Active Learning),” [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: [http://www.ssruir.ssru.ac.th/bitstream/
ssruir/935/1/173_53.pdf](http://www.ssruir.ssru.ac.th/bitstream/ssruir/935/1/173_53.pdf), [เมื่อวันที่ 14 มกราคม 2562].
- ดิเรก วรรณเศียร. 2557. “MACRO model : รูปแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ 21,” [ออนไลน์].
เข้าถึงได้จาก: [http://regis.dusit.ac.th/images/news/1421308421_MACRO%20%E0
%B8%A3%E0%B8%B9%E0%B8%9B%E0%B9%81%E0%B8%9A%E0%B8%9A%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%AA%E0%B8%AD%E0%B8%99
%E0%B8%AA%E0%B8%B3%E0%B8%AB%E0%B8%A3%E0%B8%B1%E0%B8%9A%E0%B8%A8%E0%B8%95%E0%B8%A7%E0%B8%A3%E0%B8%A3%E0%B8%A9%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88%2021.pdf](http://regis.dusit.ac.th/images/news/1421308421_MACRO%20%E0%B8%A3%E0%B8%B9%E0%B8%9B%E0%B9%81%E0%B8%9A%E0%B8%9A%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%AA%E0%B8%AD%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%B3%E0%B8%AB%E0%B8%A3%E0%B8%B1%E0%B8%9A%E0%B8%A8%E0%B8%95%E0%B8%A7%E0%B8%A3%E0%B8%A3%E0%B8%A9%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88%2021.pdf), [เมื่อวันที่ 14 มกราคม 2562].
- เดชดนัย จั๋ยชุม, เกษรา บัวแถมซ้อย และ ศิริกัญญา แก่นทอง. 2558. “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการ
เรียน เรื่อง ทักษะการคิดของนักศึกษาในรายวิชาทักษะการคิด (Thinking Skills) รหัสวิชา 11-024-
112 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 ด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning),”
[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: [file:///C:/Users/Patsly%20Amp/Downloads/61720-
Article%20Text-143189-1-10-20160705.pdf](file:///C:/Users/Patsly%20Amp/Downloads/61720-Article%20Text-143189-1-10-20160705.pdf), [เมื่อวันที่ 14 มกราคม 2562].
- มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. 2553. “คู่มือการจัดระบบการเรียนการสอนที่ยึด
ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้,” [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: [http://acad.vru.ac.th/pdf-
handbook/Hand_Teacher.pdf](http://acad.vru.ac.th/pdf-handbook/Hand_Teacher.pdf), [เมื่อวันที่ 30 ตุลาคม 2561].
- เยาวเรศ ภักดีจิตร. 2557. “เอกสารประกอบการเสวนาทางวิชาการ “วันส่งเสริมวิชาการสู่คุณภาพการเรียน
การสอน”,” [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก:
[http://www.dla.go.th/upload/document/type2/2552/7/
972/%E0%B8%81%E0%B8%B3%E0%B8%AB%E0%B8%99%E0%B8%94%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9%80%E0%B8%AA%E0%B8%A7%E0%B8%99%E0%B8%B2%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%97%E0](http://www.dla.go.th/upload/document/type2/2552/7/972/%E0%B8%81%E0%B8%B3%E0%B8%AB%E0%B8%99%E0%B8%94%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9%80%E0%B8%AA%E0%B8%A7%E0%B8%99%E0%B8%B2%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%97%E0)

บรรณานุกรม (ต่อ)

- วิจิต เทพประสิทธิ์. 2555. “ปฏิสัมพันธ์และการเรียนรู้,” [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <https://www.gotoknow.org/posts/44534>, [เมื่อวันที่ 30 ตุลาคม 2561].
- TruePlookpanya. 2561. “ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (The Twenty-First Century Skills),” [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <https://www.trueplookpanya.com/blog/content/66054/-teaartedu-teaart-teaarttea->, [เมื่อวันที่ 14 มกราคม 2562].