

การพัฒนาารูปแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา
บนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย
THE DEVELOPMENT OF AN ACTIVITY-BASED LEARNING MODEL USING EDUCATIONAL
MOBILE APPLICATION TO ENHANCE DISCIPLINE
OF UPPER ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

นางสาวศศิธร ลิจันทรพร *

Sasitorn Lijanporn

รองศาสตราจารย์ ดร. จินตวีร์ คล้ายสังข์ **

Assoc. Prof. Jintavee Khlaisang, Ed.D.

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย โดยในบทความนี้จะขอนำเสนองานวิจัยในระยะที่ 1 ของงานวิจัยและพัฒนา กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยระยะที่ 1 คือ ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 8 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนวิชาคุณธรรมจริยธรรม และผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนด้วยกิจกรรมเป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) สื่อการสอนบนแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา (2) กิจกรรมการเรียนรู้ (3) การติดต่อสื่อสาร (4) อุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ และ 5) การประเมินผล และมีขั้นตอนทั้งหมด 4 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การกระตุ้นและให้ประสบการณ์ 2) การให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ 3) ผลสะท้อนกลับ และ 4) การประเมินผล

* นิสิตมหาบัณฑิตสาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

E-mail Address: li.sasitorn@gmail.com

** อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

E-mail Address: jintavee.m@chula.ac.th

ISSN 1905-4491

Abstract

The purpose of this research study was the development of an activity-based learning model using an educational mobile application model to enhance the discipline of upper elementary school students. This article is a report of phases 1 of this Research and Development (R&D). The samples for phase 1 of this research were eight experts in the field comprising of the educational application experts, the ethical experts, and the activity based learning experts. The results of this study consisted of five elements and four steps. The five elements were: (1) Instructional media for educational mobile application; (2) Learning activities; (3) Communications; (4) Mobile devices; and (5) Evaluation. The four steps were: (1) Motivation and experience; (2) Knowledge and practice; (3) Feedback; and (4) Evaluation.

คำสำคัญ: แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา/การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐาน/อุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่/ความมีวินัย

KEYWORDS: EDUCATIONAL APPLICATION/ACTIVITY BASED LEARNING/MOBILE/DISCIPLINE

บทนำ

สภาพสังคมในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว การใช้ชีวิตที่เร่งรีบและมีการแข่งขันที่สูงขึ้น อาจทำให้ผู้ปกครองไม่มีเวลาดูแลบุตรหลานได้อย่างทั่วถึง ทำให้เกิดปัญหาต่างๆ ขึ้นมากมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาของเด็กและเยาวชน ซึ่งเกิดจากการขาดการอบรมสั่งสอนในเรื่องคุณธรรม ดังนั้นโรงเรียนจึงเปรียบเสมือนบ้านหลังที่สองของผู้เรียน จำเป็นต้องมีการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มุ่งเสริมสร้างผู้เรียนให้มีคุณธรรม นำความรู้ ซึ่งเป็นบทบาทที่สำคัญยิ่งในการพัฒนาคน ผู้สอนจึงควรสอดแทรกเนื้อหาคุณธรรมด้านต่างๆ ตามความเหมาะสมเพื่อนักเรียนจะได้เป็น “ผู้มีความรู้คู่คุณธรรม” (ประพนธ์ จันทวิเทศ, 2546) โดยหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นหลักสูตรอิงมาตรฐาน ได้กำหนดสิ่งที่ผู้เรียนพึงรู้และปฏิบัติได้ไว้ในมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ซึ่งคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่หลักสูตรกำหนดนั้นต้องได้รับการปลูกฝังและพัฒนา ผ่านการจัดการเรียนการสอน การปฏิบัติกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในลักษณะต่างๆ จนตกผลึกเป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในตัวผู้เรียน

จากการศึกษาสภาพปัญหาด้านคุณธรรมของเด็กและเยาวชนที่จำเป็นจะต้องแก้ไขและพัฒนาอย่างเร่งด่วนนั้น ได้พบรายงานการวิจัย เรื่อง การส่งเสริมคุณธรรมที่มีประสิทธิภาพ กรณีศึกษากลุ่มเด็กและเยาวชน โดยกรมศาสนา กระทรวงวัฒนธรรม พบว่าก่อนและหลังการพัฒนาคุณธรรมด้านความมีวินัย มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับ อุมพร ตรังคสมบัติ (2547) ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตเวชเด็กและวัยรุ่น ได้กล่าวว่า สังคมไทยในปัจจุบันกำลังประสบวิกฤตที่สำคัญอันหนึ่งนั่นคือ วิกฤตแห่งความไร้วินัย ซึ่งถือเป็นรากฐานของปัญหาทั้งหลาย การป้องกันเป็นการแก้ปัญหาที่ดี โดยเฉพาะถ้าสามารถทำได้ตั้งแต่เด็กจะเป็นการดีมาก ดังนั้น การเสริมสร้างวินัยแก่ผู้เรียนจึงมีความสำคัญยิ่ง หากผู้เรียนสามารถปกครองตนเองได้ และปฏิบัติตามกฎระเบียบของโรงเรียนก็จะสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข (ดำรง ประเสริฐกุล, 2542)

สภาพปัญหาที่เกิดขึ้นจะเห็นได้ว่าคุณธรรมด้านความมีวินัยเป็นปัญหาที่ต้องได้รับการแก้ไขและพัฒนาอย่างเร่งด่วน ซึ่งการเรียนการสอนและการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมที่ผ่านมาโดยเฉพาะในระดับประถมศึกษาไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร เนื่องจากการสอนและการจัดเนื้อหาสาระที่ค่อนข้างไกลตัวผู้เรียนมากเกินไป โดยใช้วิธีการสอนแบบบรรยายที่เน้นในเรื่องการท่องจำ มักถ่ายทอดสิ่งที่เป็นนามธรรมที่ยากแก่การเข้าใจของผู้เรียนในวัยนี้ ก่อให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายไม่สนใจในบทเรียน ซึ่งจากการศึกษาพบว่า วิธีการส่งเสริมคุณธรรมที่มีประสิทธิภาพนั้นก็คือ การจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม และการสร้างสื่อส่งเสริมคุณธรรม (สุทธิวรรณ ตันติจรณาวงศ์ และ ศศิกายูจน์ ทวีสุวรรณ, 2552)

การใช้วิธีสอนต่างๆ ที่จะพัฒนาจริยธรรมให้ประสบผลสำเร็จ สมพงษ์ จิตระดับ (2530) ได้กล่าวถึง การจัดการเรียนการสอนในแนวคิดและจุดมุ่งหมายใหม่ทางการศึกษาโดยเฉพาะทางจริยศึกษาไว้ว่า ครูควรจัดกิจกรรมการสอนประเภทต่างๆ ขึ้นแทน เพื่อให้ลักษณะของเนื้อหาทางด้านจริยธรรมง่ายต่อการทำความเข้าใจ และนักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ทุกขั้นตอน ส่งผลให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจึงมีบทบาทสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ซึ่งวิธีการสอนด้วยกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เป็นการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมต่างๆ ไม่เน้นให้ผู้เรียนท่องจำ แต่ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริงและมีบทบาทในการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง โดยเน้นให้ผู้เรียนรู้จักคิดวิเคราะห์และเรียนรู้จากกิจกรรมที่ได้ทำจริง (Learning by doing) โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมใน การสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ และการร่วมมือกัน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ความรับผิดชอบร่วมกัน มีวินัยในการทำงาน และแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบร่วมกัน โดยผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง โดยการใช้วิธีการสอน ด้วยกิจกรรมเป็นฐาน มาบูรณาการร่วมกับเนื้อหาบทเรียน เพื่อการส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรมได้ (ฝ่ายส่งเสริมการจัดการเรียนการสอน สำนักพัฒนาคุณภาพการศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2555; NCSALL., 2006; Pang, K., 2010)

นอกจากนี้การเรียนการสอนด้วยกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ยังสามารถผสมผสานกับการใช้เครื่องมือหรือสื่อการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ซึ่งถือได้ว่าแท็บเล็ตเป็นเครื่องมือหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ร่วมกับการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมเป็นฐานได้อย่างดีเยี่ยม เป็นการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนต่างๆ เป็นการยกระดับคุณภาพ กระจายโอกาส และความเสมอภาคทางการศึกษาของโรงเรียน แต่อย่างไรก็ตามการจัดซื้อแท็บเล็ตเพียงอย่างเดียว เปรียบเสมือนกับหุ่นยนต์ที่ยังไม่มีหน่วยความจำ ดังนั้นแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาที่บรรจุลงไปบนแท็บเล็ต เปรียบเสมือนทำให้หุ่นยนต์มีสมอง มีความรู้ ซึ่งแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาที่ดีนั้น จะเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ดีและกระตุ้นให้นักเรียนรู้จักคิดวิเคราะห์ได้มากขึ้น (พงศ์เทพ เทพกาญจนา, 2555) แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาจึงมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านแท็บเล็ต ซึ่งจะช่วยอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เรียนในการพกพาอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เพียงแค่เครื่องเดียว แต่เปรียบเสมือนการพกหนังสือหลายๆ เล่มในเวลาเดียวกัน

แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เปรียบเสมือนสื่อการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นการนำเอาองค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดียที่ประกอบไปด้วย ข้อความ รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว วิดีทัศน์ และเสียง รวมเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้น โดยมีการพัฒนาแนวคิดมาจากสื่อการเรียนรู้เลิร์นนิ่งอ็อบเจ็ค (Learning Object) ซึ่งเป็นสื่อการเรียนการสอนที่อยู่ในรูปแบบสื่อมัลติมีเดีย เพื่อช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้น (ใจทิพย์ ณ สงขลา, 2550; สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2553; Vargo and *et al.* 2003; Wiley, 2000) ซึ่งหนึ่งในรูปแบบของสื่อการเรียนรู้เลิร์นนิ่งอ็อบเจ็คที่มีคุณสมบัติที่โดดเด่นนั้นก็คือ การใช้การ์ตูนแอนิเมชันในการถ่ายทอดบทเรียน โดย ปิยกุล เลาว์ณย์ศิริ (2532) ได้กล่าวถึงคุณสมบัติของการ์ตูนแอนิเมชัน ไว้ว่า การ์ตูนแอนิเมชันสามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อนและเข้าใจยากให้ง่ายขึ้น โดยใช้อธิบายหรือนั่นส่วนสำคัญให้ชัดเจนและกระชับขึ้นได้ ดังนั้นการ์ตูนแอนิเมชันจึงเป็นอีกองค์ประกอบหนึ่ง ที่จะช่วยให้แอปพลิเคชัน เพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์เคลื่อนที่นั้นมีสีสันและช่วยดึงดูดผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับการนำเทคนิคการปรับพฤติกรรมโดยใช้กระบวนการเสนอตัวแบบมาใช้ในการออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน เป็นวิธีการเรียนรู้พฤติกรรมจากการสังเกตตัวแบบ และลอกเลียนแบบพฤติกรรมที่ผู้สังเกตมีความสนใจ (Bandura, 1977) เพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นตัวอย่างที่ดีและไม่ดีของตัวละคร ซึ่งเป็นวิธีการที่มีลักษณะเป็นธรรมชาติ

ซึ่งถือว่าเทคนิคนี้มีความเหมาะสมอย่างยิ่งที่จะนำมาใช้ในออกแบบกิจกรรม และสื่อการเรียนการสอน ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

จากการศึกษาสภาพปัญหาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า การนำแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ โดยมีการพัฒนาแนวคิดมาจากสื่อการเรียนรู้เลิร์นนิ่งอ็อบเจ็ค (Learning Object) และนำลักษณะเด่นของการ์ตูนแอนิเมชันที่สามารถอธิบายสิ่งที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมมาใช้ร่วมกันนั้น มีความเหมาะสมอย่างยิ่งที่จะนำมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เพื่อเป็นบทเรียนส่งเสริมความมีวินัย โดยการแสดงตัวอย่างและสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ซึมซับและนำมาปฏิบัติ และนำมาใช้ร่วมกับการจัดกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ซึ่งผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม โดยใช้แท็บเล็ตเป็นเครื่องมือหลักในการทำกิจกรรมต่างๆ เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกลงมือปฏิบัติจริง ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษารูปแบบการเรียนรู้ ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ เพื่อส่งเสริมความมีวินัย ของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย และจะได้นำรูปแบบจากการวิจัยในครั้งนี้เป็นข้อมูลในการพัฒนา การเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นต่อรูปแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในขั้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย โดยมีรายละเอียดในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

กลุ่มตัวอย่าง ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 8 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนวิชาคุณธรรมจริยธรรม และผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนด้วยกิจกรรมเป็นฐาน

เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบ

เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบในครั้งนี้ คือ แบบประเมินรูปแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐาน โดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย

ขั้นตอนในการพัฒนารูปแบบ

ขั้นตอนการพัฒนารูปแบบในการวิจัยครั้งนี้ มีการร่างรูปแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย โดยมีขั้นตอนในพัฒนาดังนี้

1. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย มีรายละเอียดดังนี้

1.1 จากการศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐาน แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ และการส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย สรุปได้ว่า การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วยองค์ประกอบและขั้นตอน ดังนี้

1.1.1 องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) สื่อการสอน (2) กิจกรรม (3) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และ (4) การประเมินผล

1.1.2 ขั้นตอนของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ (1) ขั้นการกระตุ้นและให้ประสบการณ์ (2) ขั้นการให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ (3) ขั้นผลสะท้อนกลับ และ (4) ขั้นการประเมินผล

1.2 จากการศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมเป็นฐานที่เน้นเทคนิคการเสนอตัวแบบได้ 4 ขั้นตอน ดังนี้ (1) ขั้นกระบวนการใส่ใจ (2) ขั้นกระบวนการเก็บจำ (3) ขั้นกระบวนการกระทำ (4) ขั้นกระบวนการจูงใจ

1.3 จากการศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมที่ส่งเสริมความมีวินัย ประกอบไปด้วย

1.3.1 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ หมายถึง ลักษณะที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนอันเป็นคุณลักษณะที่สังคมต้องการในด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม จิตสำนึก สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ทั้งในฐานะพลเมืองไทยและพลโลก ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ 8 ประการ ได้แก่ (1) รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ (2) ซื่อสัตย์สุจริต (3) มีวินัย (4) ใฝ่เรียนรู้ (5) อยู่อย่างพอเพียง (6) มุ่งมั่นในการทำงาน (7) รักความเป็นไทย และ (8) มีจิตสาธารณะ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551)

1.3.2 นิยาม ตัวชี้วัด พฤติกรรมบ่งชี้และเกณฑ์การให้คะแนน มีวินัย หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงการยึดมั่นในข้อตกลง กฎเกณฑ์ และระเบียบข้อบังคับของโรงเรียน

ตัวชี้วัด คือ ประพฤติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบข้อบังคับของโรงเรียน

1.3.3 วินัยนักเรียนที่พึงปฏิบัติ

- 1) นักเรียนต้องมาเรียนตามเวลาที่โรงเรียนกำหนดอย่างสม่ำเสมอ และเข้าแถวเคารพธงชาติทุกวัน
- 2) นักเรียนต้องแต่งกายถูกต้องตามระเบียบของโรงเรียน
- 3) นักเรียนต้องเคารพเชื่อฟังคำสั่งของครู
- 4) นักเรียนต้องแสดงกิริยาสุภาพอ่อนโยนต่อบุคคลทั่วไป รักษาความสามัคคีในหมู่คณะ ไม่กระทำการใดๆ อันเป็นเหตุนำมาซึ่งความเสื่อมเสียชื่อเสียงมาสู่โรงเรียน
- 5) นักเรียนต้องประพฤติตนให้เหมาะสมกับสภาพของนักเรียน
- 6) นักเรียนต้องเข้าร่วมและช่วยเหลือกิจกรรมของโรงเรียน
- 7) นักเรียนต้องรักษาทรัพย์สินสมบัติของโรงเรียนมิให้เกิดการชำรุด

2. นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษา การวิเคราะห์ และการสังเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ทั้งด้านทฤษฎี และแนวคิดมาพิจารณา

3. ร่างรูปแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย

4. นำร่างรูปแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย ให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบ แล้วปรับปรุงตามคำแนะนำ

5. นำร่างรูปแบบที่ได้ไปสัมภาษณ์ความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้แก่ (1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา (2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนวิชาคุณธรรมจริยธรรม และ (3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนด้วยกิจกรรมเป็นฐาน โดยเรียงเรียงเป็นข้อคำถามในแต่ละขั้นตอน เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาและให้ข้อเสนอแนะในการสื่อความหมาย ความครอบคลุมเนื้อหา ความเหมาะสมในการนำไปใช้ รวมถึงการให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

6. สร้างแบบประเมินรูปแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย โดยมีขั้นตอนดังนี้

6.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.2 กำหนดประเด็นคำถาม เพื่อพัฒนาแบบประเมินรูปแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย

6.3 นำแบบประเมินที่ได้ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความเหมาะสมด้านเนื้อหา

6.4 ปรับแก้แบบประเมินตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ให้สมบูรณ์

7. ให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประเมินและรับรองรูปแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย ซึ่งได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้แก่ (1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา (2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนวิชาคุณธรรมจริยธรรม และ (3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนด้วยกิจกรรมเป็นฐาน

8. ปรับแก้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย ตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การพิจารณาความสอดคล้องของเนื้อหา ประเด็นสำคัญที่ได้รับจากการเก็บรวบรวมข้อมูลเทียบกับแนวคิดหลักแล้วนำมาประกอบ และขั้นตอนของการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย

2. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินรับรองร่างรูปแบบ การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินรับรองร่างรูปแบบ ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลมาคำนวณหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วนำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขรูปแบบให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ผลการวิจัย

ผลการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและการประเมินรับรองร่างรูปแบบ สรุปได้ว่า รูปแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย มีรายละเอียดดังนี้

องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย มี 5 องค์ประกอบ ได้แก่

องค์ประกอบที่ 1 สื่อการสอนบนแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา

สื่อการสอนบนแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา เป็นสื่อการสอนที่นำเสนอในรูปแบบวิดีโอทัศนการ์ตูนแอนิเมชัน และสื่อการเรียนรู้เลิร์นนิ่งอ็อบเจ็ค ที่แสดงบนแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา โดยมีเนื้อหาสาระเพื่อส่งเสริมความมีวินัย ซึ่งเป็นการให้ความรู้และช่วยกระตุ้นความสนใจแก่ผู้เรียน

องค์ประกอบที่ 2 กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้ เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงโดยใช้อุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ (แท็บเล็ต) เป็นเครื่องมือหลักในการทำกิจกรรม และนำเสนอผลงานกลุ่ม โดยผู้สอนเป็นผู้จัดเตรียมกิจกรรมกำกับดูแลและให้การสนับสนุนผู้เรียนทั้งในด้านของการเข้าร่วมกิจกรรมและการใช้เครื่องมือ เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของกิจกรรมที่ได้จัดไว้

องค์ประกอบที่ 3 การติดต่อสื่อสาร

การติดต่อสื่อสาร เป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียนและร่วมกันทำกิจกรรมกลุ่ม โดยมีลักษณะการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เรียน 2 ลักษณะ ได้แก่ 1. แบบประสานเวลา (Synchronous Discussions) และ 2. แบบไม่ประสานเวลา (Asynchronous Discussions) โดยใช้อุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ (แท็บเล็ต) เป็นเครื่องมือสำคัญในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน

องค์ประกอบที่ 4 อุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่

อุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ หมายถึงอุปกรณ์สื่อสารที่มีขนาดเล็กสะดวกต่อการพกพา และนำไปใช้ที่ใดก็ได้ ทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน โดยอุปกรณ์ดังกล่าวจะสนับสนุนทั้งในด้านสื่อการสอน กิจกรรมการเรียนรู้ การติดต่อสื่อสาร และการประเมินผล

องค์ประกอบที่ 5 การประเมินผล

การประเมินผล ครอบคลุมทั้งการประเมินผลโดยผู้เรียนหลังจากที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมโดยใช้แบบบันทึกพฤติกรรมด้วยตนเอง และการประเมินผลโดยผู้สอนระหว่างที่ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมโดยใช้แบบสังเกตการทำกิจกรรม

ขั้นตอนของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นที่ 1 การกระตุ้นและให้ประสบการณ์

เป็นการทบทวนและสำรวจความรู้เดิมเกี่ยวกับความรู้ การคิด และการปฏิบัติในด้านคุณธรรม จริยธรรมของตนเอง โดยได้นำเทคนิคการเสนอตัวแบบในชั้นกระบวนการใส่ใจมาใช้ร่วมกัน ซึ่งในขั้นนี้ผู้เรียนจะเรียนรู้จากการสังเกตลักษณะของตัวแบบที่มีความเด่นชัด จดจำได้ง่าย ดึงดูดใจ และมีความซับซ้อนของพฤติกรรมน้อย ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจก่อนนำเข้าสูบทเรียน โดยการเรียนรู้พฤติกรรมของตัวละครจากการชมวิดีโอที่ศันการ์ตูนแอนิเมชัน

ขั้นที่ 2 การให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ

เป็นการให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาบทเรียน และทำงานร่วมกันตามกิจกรรมที่จัดไว้ โดยได้นำเทคนิคการเสนอตัวแบบในชั้นกระบวนการเก็บจำมาใช้ร่วมกัน ซึ่งในขั้นนี้ผู้เรียนจะจดจำตัวแบบในเชิงสัญลักษณ์จากการทบทวนเนื้อหาบทเรียนและการเล่นเกมบนสื่อการเรียนรู้เลิร์นนิ่งอ็อบเจ็ค ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถจดจำเนื้อหาบทเรียนได้ง่ายยิ่งขึ้น

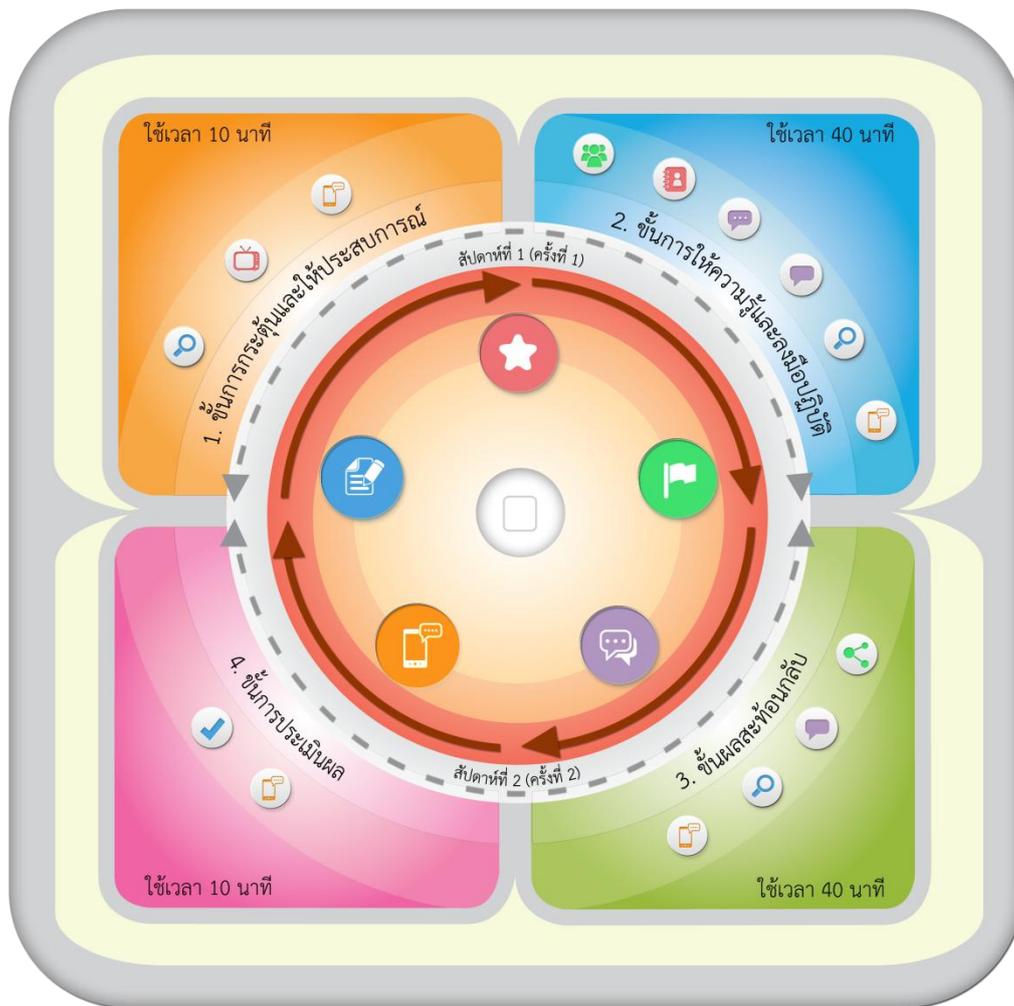
ขั้นที่ 3 ผลสะท้อนกลับ

เป็นการให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์สถานการณ์และสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขณะที่เข้าร่วมกิจกรรม และนำเสนอผลงานของตนเองผ่านอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ โดยได้นำเทคนิคการเสนอตัวแบบในชั้นกระบวนการกระทำมาใช้ร่วมกัน ซึ่งหลังจากที่ผู้เรียนได้ศึกษาตัวแบบแล้ว จะต้องทดลองทำตามด้วยตนเอง และทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อมูลป้อนกลับที่ได้รับ จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถแสดงพฤติกรรมได้เหมาะสมยิ่งขึ้น

ขั้นที่ 4 การประเมินผล

เป็นการประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยได้นำเทคนิคการเสนอตัวแบบในชั้นกระบวนการจงใจมาใช้ร่วมกัน ซึ่งหลังจากที่ผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมจะต้องทำแบบบันทึกพฤติกรรมด้วยตนเอง โดยการตรวจสอบความประพฤติของตน หากสามารถทำตามวินัยนักเรียนที่พึงปฏิบัติได้ครบทุกข้อตามที่ได้กำหนดไว้ นักเรียนจะเกิดความภูมิใจในตนเอง ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความมีวินัย

รูปแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย



องค์ประกอบของรูปแบบฯ

- หมายถึง สื่อการสอนบนแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา
- หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้
- หมายถึง การติดต่อสื่อสาร
- หมายถึง อุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่
- หมายถึง การประเมินผล

กิจกรรมและเครื่องมือในรูปแบบฯ

- หมายถึง ชมวิดีโอที่ค้นการ์ตูนแอนิเมชัน
- หมายถึง ศึกษาบทเรียนจากสื่อการเรียนรู้เลิร์นนิ่งอ็อบเจ็ค
- หมายถึง ลงมือทำกิจกรรม
- หมายถึง นำเสนอผลงานผ่านอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่
- หมายถึง ประสานเวลา
- หมายถึง ไม่ประสานเวลา
- หมายถึง ทำแบบบันทึกพฤติกรรมด้วยตนเอง
- หมายถึง แบบสังเกตการทำกิจกรรม
- หมายถึง อุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่

อภิปรายผล

รูปแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย มี 5 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) สื่อการสอนบนแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา (2) กิจกรรมการเรียนรู้ (3) การติดต่อสื่อสาร (4) อุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ และ (5) การประเมินผล และมีขั้นตอนทั้งหมด 4 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การกระตุ้นและให้ประสบการณ์ (2) การให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ (3) ผลสะท้อนกลับ และ (4) การประเมินผล โดยสามารถอภิปรายผลการวิจัยตามขั้นตอนของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย ได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 กระตุ้นและให้ประสบการณ์ เป็นการทบทวนและสำรวจความรู้เดิมเกี่ยวกับความรู้การคิดและการปฏิบัติในด้านคุณธรรมจริยธรรมของตนเอง โดยได้นำเทคนิคการเสนอตัวแบบ ในขั้นกระบวนการใส่ใจมาใช้ร่วมกัน ซึ่งผู้เรียนจะเรียนรู้จากการสังเกตลักษณะของตัวแบบที่มีความเด่นชัด จดจำได้ง่าย ดึงดูดใจ และมีความซับซ้อนของพฤติกรรมน้อย ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจก่อนนำเข้าสู่บทเรียน โดยการเรียนรู้พฤติกรรมของตัวละครจากการชมวีดิทัศน์การ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งในขั้นนี้เชื่อมโยงถึงองค์ประกอบของรูปแบบฯ ด้านสื่อการสอนบนแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา และด้านอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ ทั้งนี้การดำเนินกิจกรรมในขั้นนี้ นักเรียนสามารถชมวีดิทัศน์การ์ตูนแอนิเมชันได้จากแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาผ่านอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ (แท็บเล็ต) ด้วยตนเองจากแบบสังเกตพฤติกรรมความมีวินัย พบว่าภาพรวมความมีวินัยในแต่ละด้านอยู่ในระดับดี ซึ่งสอดคล้องกับแบบบันทึกพฤติกรรมความมีวินัย ที่แสดงให้เห็นว่านักเรียนสามารถจดจำเนื้อหาสาระจากการชมการ์ตูนแอนิเมชันได้อย่างครบถ้วน และจากการสอบถามนักเรียนด้วยแบบสอบถาม นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นว่า สื่อการสอนทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย และสื่อการสอนดึงดูดความสนใจ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

ทั้งนี้การดำเนินกิจกรรมขั้นต้น แสดงให้เห็นถึงความสนใจของนักเรียนที่มีต่อการดู สอดคล้องกับ ญรัฐณา โต๊ะเงิน (2548) ว่า ความสนใจการ์ตูนของกลุ่มเด็กวัยเรียน (อายุ 6 – 12 ปี) เด็กในวัยนี้สามารถเข้าใจถึงลักษณะของการ์ตูนที่เป็นมนุษย์ และมีการเคลื่อนไหวที่ชัดเจนเหมือนจริง เนื้อหาซับซ้อนและยาวขึ้น ซึ่งควรนำเสนอด้วยโครงเรื่องที่สนุกสนาน ตื่นเต้น แต่ยังคงเนื้อหาของสิ่งที่ใกล้ตัว นอกจากนี้สอดคล้องกับ ฉลอง ทับศรี (2532) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการ์ตูนไว้ว่า การ์ตูนจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจเนื้อหาวิชามากขึ้น สามารถนำมาใช้ประกอบคำอธิบาย หรือการจัดกิจกรรม การเรียนการสอน จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเรื่องราวและเป็นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนเรียนได้ดียิ่งขึ้น และสอดคล้องกับ ดำรง ประเสริฐกุล (2542) ที่กล่าวถึงการป้องกันและแก้ไขการทำคามผิดทางวินัยของนักเรียนว่า การส่งเสริมให้เกิดความสนใจในบทเรียน ครูอาจารย์จะต้องพยายามสร้าง ความสนใจให้เกิดขึ้นในการเรียนการสอน โดยการหาเทคนิควิธีการสอนใหม่ๆมาใช้ในการสอน เพื่อจูงใจให้นักเรียนเข้าใจในบทเรียน หรือนำเทคโนโลยีมาใช้ในการสอน

ขั้นที่ 2 ให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ เป็นการให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาบทเรียน และทำงานร่วมกันตามกิจกรรมที่จัดไว้ โดยได้นำเทคนิคการเสนอตัวแบบในขั้นกระบวนการเก็บจำมาใช้ร่วมกัน ซึ่งในขั้นนี้ผู้เรียนจะจดจำตัวแบบในเชิงสัญลักษณ์ จากการทบทวนเนื้อหาบทเรียนและการเล่นเกมบนสื่อการเรียนรู้เลิร์นนิ่งอ็อบเจ็ค ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถจดจำเนื้อหาบทเรียนได้ง่ายยิ่งขึ้น ซึ่งในขั้นนี้เชื่อมโยงถึงองค์ประกอบของรูปแบบฯ ด้านสื่อการสอนบนแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านการติดต่อสื่อสาร และด้านอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ ทั้งนี้การดำเนินกิจกรรมในขั้นนี้ นักเรียนจะได้ศึกษาบทเรียนจากสื่อการเรียนรู้เลิร์นนิ่งอ็อบเจ็ค ซึ่งประกอบไปด้วย วัตถุประสงค์ บทเรียน และแบบทดสอบ (เกม)

ผ่านอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ (แท็บเล็ต) ด้วยตนเอง หลังจากที่นักเรียนศึกษาบทเรียนจากสื่อการเรียนรู้เลิร์นนิ่งอ็อบเจ็คเสร็จเรียบร้อยแล้ว นักเรียนจะต้องเข้าไปดูคำสั่งจากภารกิจประจำสัปดาห์ โดยในแต่ละเรื่องจะมีกิจกรรมกลุ่มที่แตกต่างกันออกไปตามหัวข้อเรื่องที่ได้เรียนในแต่ละสัปดาห์ ซึ่งในระหว่างการทำกิจกรรมนักเรียนจะใช้อุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ (แท็บเล็ต) เป็นเครื่องมือหลักในการทำกิจกรรม โดยการถ่ายรูปและบันทึกวิดีโอด้วยตนเอง จากการศึกษาผลการใช้รูปแบบฯ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีวินัยสำหรับนักเรียนประถมศึกษาของกลุ่มตัวอย่างก่อนเรียนและหลังเรียนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับคะแนนจากแบบสังเกตพฤติกรรมความมีวินัย โดยภาพรวมในแต่ละด้านอยู่ในระดับดี

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแบบบันทึกพฤติกรรมความมีวินัย (สมุดบันทึกความดี) โดยสรุปได้ว่าจากการเข้าร่วมกิจกรรม นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับความมีวินัยในตนเองและกับผู้อื่น รู้จักการวางแผนและจัดสรรเวลาด้วยตนเอง มีความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ตนเองได้รับมอบหมาย รู้จักการประพฤติตนให้เหมาะสมในบทบาทของนักเรียน ทำตามกฎระเบียบของโรงเรียน สุภาพอ่อนน้อมถ่อมตนกับครูอาจารย์และผู้อื่น มีความสามัคคีในหมู่คณะ ไม่ทะเลาะวิวาทหรือناقความเสื่อมเสียมาสู่โรงเรียนและรู้จักการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆของโรงเรียน โดยการบำเพ็ญประโยชน์ และการช่วยกันรักษาทรัพย์สินของโรงเรียน ซึ่งสอดคล้องกับการสอบถามนักเรียนด้วยแบบสอบถาม นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นว่า ในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านเนื้อหาที่มีความถูกต้องเข้าใจได้ง่าย สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ด้านกิจกรรม มีการส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วม สร้างบรรยากาศ การเรียนการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน และด้านสื่อการเรียนการสอน มีความทันสมัย ซึ่งอยู่ในระดับมากทุกด้าน

การดำเนินกิจกรรมขั้นต้น แสดงให้เห็นถึงคุณลักษณะของสื่อการเรียนรู้เลิร์นนิ่งอ็อบเจ็ค สอดคล้องกับ สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2553) ว่า Learning Object คือ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัลที่ออกแบบเพื่อให้ผู้เรียนบรรลุผลการเรียนรู้ที่คาดหวังอย่างใดอย่างหนึ่งโดยเฉพาะ โดยแต่ละเรื่องจะนำเสนอแนวคิดหลักย่อยๆ ครูสามารถเลือกใช้ Learning Object ผสมผสานกับการจัดการเรียนการสอนแบบอื่นๆ ได้อย่างหลากหลาย โดยมุ่งให้นักเรียนเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งสามารถเลือกและตัดสินใจ ลำดับการนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมเอื้อให้เกิดการเรียนรู้ นักเรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมไม่เพียงแต่รับข้อมูล และได้เรียนรู้จากสถานการณ์ที่สอดคล้องกับชีวิตจริงและใช้ความรู้ในบริบทที่หลากหลาย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐาน โดย วิโรจน์ ลักษณะชาติศร (2550) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับวิธีการสอนด้วยกิจกรรมเป็นฐานไว้ว่า แนวคิดแบบการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity Based Learning: ABL) นั้นเป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นให้เด็กซึมซับความรู้ ความเข้าใจ ผ่านการเล่นเกม กิจกรรมกลุ่ม ซึ่งเน้นการกระตุ้นให้เด็กได้เข้าใจ และได้คิดเองในเนื้อหาสาระระหว่างทำกิจกรรม และเล่นเกมเพื่อให้เด็กๆ สามารถพัฒนาแนวคิดความรู้เฉพาะตนขึ้นมาเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากกิจกรรมที่จัดขึ้นเป็นกิจกรรมกลุ่มด้วยแล้ว ก็จะสามารถทำให้เด็กพัฒนาภาวะผู้นำ มีมนุษยสัมพันธ์ในการทำงานเป็นทีม และสามารถเข้าสังคมได้อีกด้วย

ขั้นที่ 3 ผลสะท้อนกลับ เป็นการให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์สถานการณ์และสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขณะที่เข้าร่วมกิจกรรม และนำเสนอผลงานของตนเองผ่านอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ โดยได้นำเทคนิคการเสนอตัวแบบในชั้นกระบวนกรกระทำมาใช้ร่วมกัน ซึ่งหลังจากที่ผู้เรียนได้ศึกษาตัวแบบแล้ว จะต้องทดลองทำตามด้วยตนเอง และทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อมูลป้อนกลับที่ได้รับ จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถแสดงพฤติกรรมได้เหมาะสมยิ่งขึ้น ซึ่งในขั้นนี้เชื่อมโยงถึงองค์ประกอบของรูปแบบฯ ด้านกิจกรรม

การเรียนรู้ ด้านการติดต่อสื่อสาร และด้านอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ ทั้งนี้การดำเนินกิจกรรมในขั้นนี้ นักเรียนจะได้แสดงความคิดเห็นจากการทำงานของกลุ่มตนเองและของเพื่อนกลุ่มอื่น พร้อมทั้งนำเสนอผลงานของตนเองลงโซเชียลเน็ตเวิร์คบนแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาผ่านอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ จากข้อความบนโซเชียลเน็ตเวิร์คที่นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ แสดงให้เห็นการคิดวิเคราะห์สถานการณ์ และสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขณะที่เข้าร่วมกิจกรรม

สอดคล้องกับแบบบันทึกพฤติกรรมความมีวินัย ที่แสดงให้เห็นว่าหลังจากการเข้าร่วมกิจกรรม นักเรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับ ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างดีเยี่ยม

จากการดำเนินกิจกรรมขั้นต้น แสดงให้เห็นถึงขั้นตอนในการสอนด้วยกิจกรรมเป็นฐานที่เน้นให้นักเรียนได้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยการสะท้อนความคิด สอดคล้องกับ ทิศนา ขัมมณี (2545) ว่า การรวบรวมความคิดเห็นและข้อมูลต่างๆ จากขั้นกิจกรรมและอภิปรายมาประสานกันจนได้ข้อสรุปที่ชัดเจน จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำเอาการเรียนรู้ที่ได้รับไปปฏิบัติและใช้จริงในชีวิตประจำวัน โดยสอดคล้องกับ Lakshmi (2007) ว่า การแลกเปลี่ยนเรียนรู้จะช่วยทำให้นักเรียนในกลุ่มพูดคุยทำงานร่วมกัน และการเคารพในมุมมองของผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับ นีรนุช เหลือลมัย (2552) ว่า เป็นการนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้และเผยแพร่ความรู้ที่ได้แก่ผู้อื่น และสอดคล้องกับ นฤมล มณีงาม (2547) ที่ได้เสนอการจัดการจัดการโดยวิธีดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามหลักการเรียนรู้ด้วยการรับใช้สังคมว่า ชั้นผลสะท้อนกลับเป็นขั้นที่นักเรียนเรียนคิดวิเคราะห์เหตุการณ์และสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขณะปฏิบัติการ สร้างข้อสรุป และนำเสนอผลงานจากการปฏิบัติการรับใช้สังคม ซึ่งแสดงถึงความมีวินัยต่อส่วนรวม

ขั้นที่ 4 ประเมินผล เป็นการประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยได้นำเทคนิคการเสนอตัวแบบในชั้นกระบวนการจูงใจมาใช้ร่วมกัน ซึ่งหลังจากที่ผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมจะต้องทำแบบบันทึกพฤติกรรมด้วยตนเอง โดยการตรวจสอบความประพฤติของตน หากสามารถทำตามวินัยนักเรียนที่พึงปฏิบัติได้ครบทุกข้อตามที่ได้กำหนดไว้ นักเรียนจะเกิดความภูมิใจในตนเอง ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความมีวินัย ซึ่งในขั้นนี้เชื่อมโยงถึงองค์ประกอบของรูปแบบฯ ด้านอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ และด้านการประเมินผล ทั้งนี้การดำเนินกิจกรรมในขั้นนี้นักเรียนแต่ละคน จะเข้าไปบันทึกความรู้และการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน หลังจากการเรียนและการทำกิจกรรมในแต่ละเรื่องลงในแบบบันทึกพฤติกรรมความมีวินัย (สมุดบันทึกความดี) ผ่านอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ เพื่อเป็นการประเมินตนเอง

สอดคล้องกับคะแนนจากแบบสังเกตพฤติกรรมความมีวินัย ซึ่งพบว่า ในภาพรวมนักเรียนแสดงพฤติกรรมความมีวินัยอยู่ในระดับดีทุกด้าน ได้แก่ ด้านการตรงต่อเวลา ด้านการประพฤติตนให้เหมาะสม และด้านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมของโรงเรียน

ทั้งนี้การดำเนินกิจกรรมขั้นต้น แสดงให้เห็นถึงโครงสร้างการจัดการจัดการเป็นฐาน สอดคล้องกับ NCSALL (2006) ว่า ชั้นประเมินผล เป็นการประเมินผลการเรียนรู้จากสิ่งที่นักเรียนได้เรียนมาทั้งหมด สอดคล้องกับแนวทางการวัดและประเมินผู้เรียนด้านคุณธรรมจริยธรรมของ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2544) ที่กล่าวถึงการประเมินตนเองของผู้เรียนว่าเป็นทั้งเครื่องมือประเมินและเครื่องมือพัฒนาการเรียนรู้ เพราะทำให้ผู้เรียนได้คิดใคร่ครวญว่าได้เรียนรู้อะไร เรียนรู้อย่างไร และผลงานที่ทำนั้นดีแล้วหรือยัง การประเมินตนเองจึงเป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้ที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง

ข้อเสนอแนะ

1. การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดในรายวิชาอื่นๆได้ตามความเหมาะสม และนำไปปรับใช้ให้เข้ากับชีวิตประจำวันได้

2. แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ สามารถนำไปใช้ร่วมกับวิธีการสอนอื่นๆ เพื่อพัฒนาคุณลักษณะในด้านต่างๆ เช่น การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-based learning) เป็นต้น

3. การวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเรื่องของพฤติกรรมนั้นควรใช้ระยะเวลาในการศึกษาผล และติดตามพฤติกรรมที่มากขึ้น เพื่อให้แน่ใจว่าพฤติกรรมนั้นจะคงทนต่อไป

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2550). *E-Instructional Design วิธีวิทยาการออกแบบการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์*.

กรุงเทพมหานคร : ศูนย์ตำราและเอกสารวิชาการ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ฉลอง ทับศรี. (2532). *การเรียนรู้กับการสื่อความหมาย*. เชียงใหม่: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ณัฐณา โต๊ะเงิน. (2548). *กระบวนการสร้างสรรค์การ์ตูนของนักเขียนการ์ตูนไทย*. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ดำรง ประเสริฐกุล. (2542). *การบริหารกิจการนักเรียน*. พิษณุโลก : คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม.

ทิศนา ขัมมณี. (2545). *กลุ่มสัมพันธ์เพื่อการทำงานและการจัดการเรียนการสอน*. กรุงเทพมหานคร: นิธิินแอดเวอร์ไทซิ่ง กรุ๊ป.

นฤมล มณีงาม. (2547). *การพัฒนาโปรแกรมสร้างจิตสำนึกเกี่ยวกับการประหยัดพลังงาน ตามหลักการเรียนรู้ด้วยการรับใช้สังคม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นිරนุช เหลือลมัย. (2552). *การวิจัยและพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ประพนธ์ จันทวิเทศ. (2546). *การจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ*. สืบค้นวันที่ 2 กรกฎาคม 2556, จาก www.bpcd.net/new_subject/general/Articles/06.pdf

ปิยกุล เลาว์ณย์ศิริ. (2532). *การ์ตูนแอนิเมชัน*. สืบค้นวันที่ 5 กรกฎาคม 2556, จาก [<http://thanetnetwork.com/animation/web/animation.htm>

ฝ่ายส่งเสริมการจัดการเรียนการสอน สำนักพัฒนาคุณภาพการศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. (2555). *Activity-Based Learning : ตามแนวคิด Constructionism*. เอกสารการประชุมสัมมนา. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

พงศ์เทพ เทพกาญจนา. (2555). *ข่าวสำนักงานรัฐมนตรี ๓๔๐/๒๕๕๕ สพฐ.จัดประกวดสร้างสื่อการเรียนรู้สู่ แท็บเล็ต*. สืบค้นวันที่ 2 กรกฎาคม 2556, จาก <http://www.moe.go.th/websm/2012/dec/340.html>

- วิโรจน์ ลักษณะอาติศร. (2550). *ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism) และการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity Based Learning : ABL)*. สืบค้นวันที่ 2 กรกฎาคม, 2556, จาก http://www.se-edlesrning.com/LinkClick.aspx?fileticket=FenbQDYmzcc%3d&tabid=36&mid=350UploadClinic/RFID/A_ReflexRFID.pdf
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2553). *ความหมายของ Learning Object*. สืบค้นวันที่ 5 กรกฎาคม, 2556, จาก <http://203.146.15.109/lms/content/learningobject/main.html>
- สมพงษ์ จิตระดับ. (2530). *การสอนจรรยาวิชาในระดับประถมศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์สำนักนายกรัฐมนตรี. (2545). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2545. กรุงเทพมหานคร : บริษัทพริกหวานกราฟฟิคจำกัด.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2544). *การวัดและการประเมินผู้เรียนด้านคุณธรรมจริยธรรม*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: สกส.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551). *แนวทางการพัฒนาการวัดและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ.
- สุทธิวรรณ ตันติรัตนวงศ์ และศศิภาณูจน์ ทวีสุวรรณ. (2552). *รายงานการวิจัย เรื่อง การส่งเสริมคุณธรรมที่มีประสิทธิภาพ : กรณีศึกษากลุ่มเด็ก/เยาวชนและข้าราชการภาครัฐ*. กรมการศาสนา กระทรวงวัฒนธรรม.
- อุมาพร ตรังคสมบัติ. (2547). *บทความด้านสุขภาพและจิตเวช : เลี้ยงลูกอย่างไรให้มีวินัย?*. สืบค้นวันที่ 2 กรกฎาคม 2556, จาก <http://www.dmh.go.th/news/view.asp?id=833>

ภาษาอังกฤษ

- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Retrieved August 29, 2013, from http://www.jku.at/org/content/e54521/e54528/e54529/e178059/Bandura_SocialLearningTheory_ger.pdf.
- Lakshmi, A. (2007). *Activity based learning a report on an innovative method in tamil nadu*. Retrieved 20 May, 2013, from <http://www.ssa.tn.nic.in/Docu /ABL-Report-by-Dr.Anandhalakshmi.pdf>
- NCSALL. (2006). *Activity-based Instruction: Why and How*. Retrieved May 20, 2013, from www.ncsall.net/fileadmin/resources/teach/GED_inst.pdf
- Pang, K. (2010). Creating Stimulating Learning And Thinking Using New Models Of Activity-Based Learning And Metacognitive-Based Activities. *Journal of College Teaching & Learning 2010, Volume 7 Number 4*.
- Vargo, J. et al. (2003). Learning object evaluation : computer-mediated collaboration and inter-rater reliability. *International Journal of Computers and Applications, Vol. 25, No. 3, 2003*.
- Wiley, D. (2000). *Learning object design and sequencing theory*. Retrieved May 20, 2013, from <http://opencontent.org/docs/dissertation.pdf>