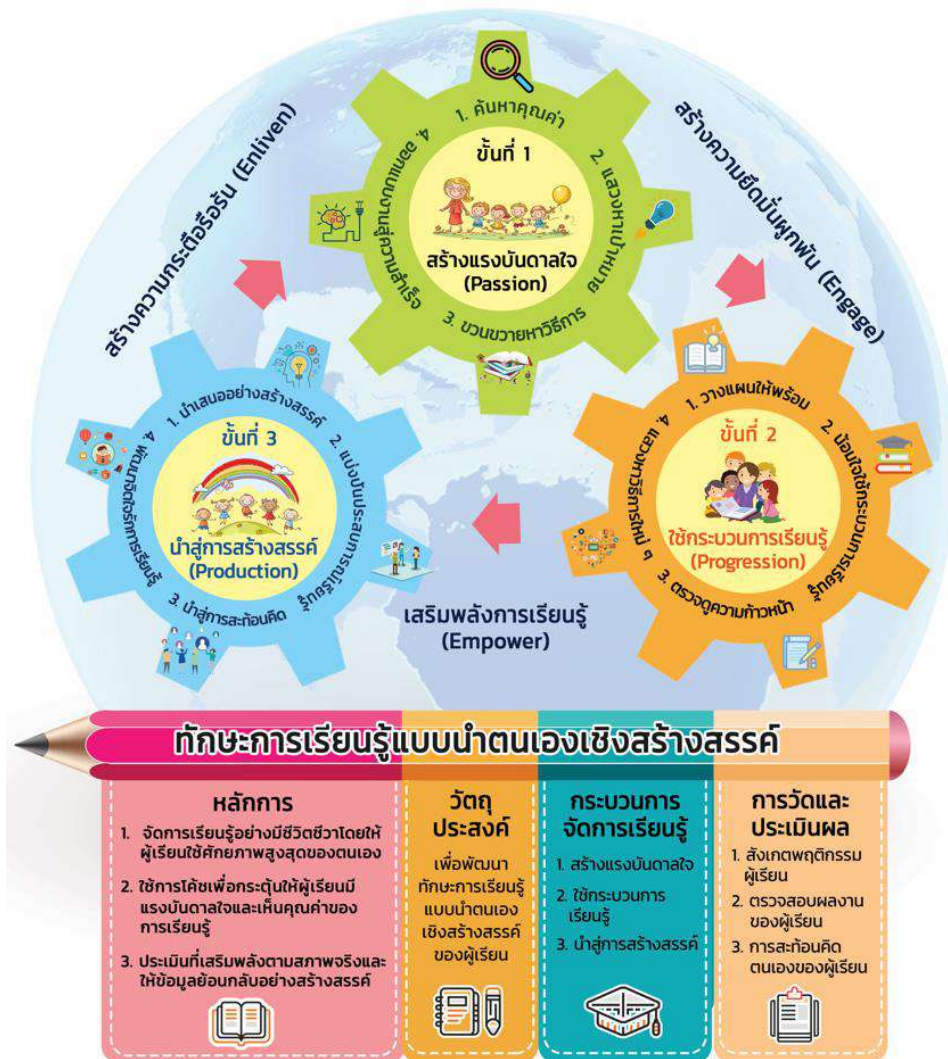


# รายงานการวิจัย ฉบับสมบูรณ์

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้าง  
ทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์  
ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน



# รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน



องศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล  
รองศาสตราจารย์ ดร.จิตติรัตน์ แสงเลิศอุทัย  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จำรัส อินทลาภาพร  
อาจารย์ ดร.ฤกษ์ฤดี นาควิจิตร  
อาจารย์ ดร.ศิรินทร มีขอบทอง  
อาจารย์ ดร.หริณวิทย์ กนกศิลป์ธรรม

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์  
ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล  
รองศาสตราจารย์ ดร.จิตติรัตน์ แสงเลิศอุทัย  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จรัส อินทลาภาพร  
อาจารย์ ดร.ฤกษ์ฤดี นาควิจิตร  
อาจารย์ ดร.ศิรินทร มีขอบทอง  
อาจารย์ ดร.หริณวิทย์ กนกศิลป์ธรรม

## บทสรุปสำหรับผู้บริหาร

จุดมุ่งหมายของการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียนในปัจจุบันประการหนึ่งคือการพัฒนาผู้เรียน ให้มีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วยการอ่านออก การเขียนได้ การคิดเลขเป็น และทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรมต่างกระบวนทัศน์ ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศและการรู้เท่าทันสื่อ ทักษะด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทักษะอาชีพและทักษะการเรียนรู้ และความมีเมตตา กรุณา มีวินัย คุณธรรม จริยธรรม (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560)

การจะพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุจุดมุ่งหมายดังกล่าวมาแล้วนั้น นอกจากจะต้องใช้ทรัพยากรต่างๆ แล้วยังต้องอาศัยกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพซึ่งนับว่าเป็นปัจจัยที่สำคัญในการที่จะพัฒนาผู้เรียนให้มีความรักในการเรียนรู้ มีทักษะการเรียนรู้ และมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง ซึ่งทักษะสำคัญประการหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง คือ ทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-directed learning) ซึ่งหมายถึง พฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนที่สะท้อนถึงการมีเป้าหมายในการเรียนรู้ของตนเอง การใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเอง การประเมินตนเองเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับบุคคลอื่น (เขมณัญญ์ มิ่งศิริธรรม, 2552, ลาวัณย์ ทองมนต์, 2550) ซึ่งหากผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองอย่างต่อเนื่องผ่านการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจะทำให้ผู้เรียนมีโอกาสบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มากขึ้น ซึ่งจากการศึกษาผลการวิจัยที่ผ่านมาพบว่าได้มีการวิจัยและพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองอยู่บ้าง ไม่ว่าจะเป็นงานวิจัยของ อัจจิมา บำรุงนา และทศพร แสงสว่าง (2558) วิทยา วรพันธุ์, ประสาท เนื่องเฉลิม และอมร มะลาศรี (2559) หอมจันทร์ แสงเสดาะ (2562) สุวัจนาศรีวิเนตร (2562) งามพันธุ์ สัยศรี, วิภาวรรณ วงษ์สุวรรณคังเผ่า และสร้อยสน สกตรักษ์ (2563) ซึ่งได้ให้องค์ความรู้ที่มีคุณค่าเกี่ยวกับรูปแบบและขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองของผู้เรียน อย่างไรก็ตามองค์ความรู้จากผลการวิจัยที่ผ่านมายังคงมีประเด็นที่น่าสนใจศึกษาต่อคือว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ที่เน้นการเรียนรู้ที่นำไปสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมของผู้เรียนนั้นควรเป็นอย่างไรซึ่งหากมีองค์ความรู้ในส่วนนี้เพิ่มเติมจะทำให้การพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองของผู้เรียนมีความสอดคล้องกับสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของโลกในปัจจุบันที่ต้องการผู้เรียนที่มีทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมมากขึ้น

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2) ประเมิน

ประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน 3) จัดทำข้อเสนอเชิงนโยบายส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองและแนวทางการนำไปปฏิบัติในสถานศึกษา

ดำเนินการวิจัยโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา (research & development) 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 16 ห้องเรียน มีจำนวนผู้เรียนเข้าร่วมการทดลองใช้รูปแบบ จำนวน 501 คน

ขั้นตอนที่ 4 การประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง เชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และจัดทำข้อเสนอเชิงนโยบายส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเอง และการนำสู่การปฏิบัติในสถานศึกษา

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประกอบด้วย หลักการ วัตถุประสงค์ กระบวนการจัดการเรียนรู้ บทบาทผู้สอน บทบาทผู้เรียน และการวัดประเมินผลดังนี้

## 1. หลักการของรูปแบบ

1. ผู้สอนดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนฝึกกำหนดเป้าหมายและวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง เน้นการเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติอย่างสอดคล้องกับความต้องการและความสนใจของผู้เรียน โดยมีผู้สอนให้ความช่วยเหลือจนผู้เรียนประสบความสำเร็จในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้

2. ผู้สอนใช้การ โต้แย้งเป็นเครื่องมือกระตุ้นให้ผู้เรียนมีวินัยในตนเอง ควบคุมและกำกับตนเอง กระตุ้นแรงบันดาลใจในการเรียนรู้และส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในตนเองและคุณค่าของการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีเป้าหมายและใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเองอย่างหลากหลาย

3. ผู้สอนประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ตามแนวทางการประเมินที่สัมพันธ์ตามสภาพจริงที่มีลักษณะเป็นการประเมิน ไปพร้อมๆ กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้วิธีการที่หลากหลายโดยเฉพาะการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนและการตรวจสอบผลงาน แล้ว ให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างสร้างสรรค์ ชี้แนะให้เห็นแนวทางการพัฒนาตนเองของผู้เรียน

## 2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบ

เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้ 1) กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเองได้ 2) วางแผนการเรียนรู้ได้อย่างเป็นขั้นตอนและยืดหยุ่น 3) ใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ ได้อย่างหลากหลาย 4) สามารถจัดการตนเองเพื่อบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ 5) กำกับตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ได้ 6) ประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของตนเองได้ 7) สร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงผลการเรียนรู้ของตนเองได้ 8) ประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ 9) สะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่นได้ และ 10) ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของตนเองให้ดียิ่งขึ้นได้

## 3. กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีกระบวนการ 3 ขั้นตอนดังนี้

**ขั้นที่ 1 สร้างแรงบันดาลใจ (Passion)** เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนกระตุ้นผู้เรียนให้เห็นคุณค่าและต้องการเรียนรู้ในความคิดรวบยอดหลัก กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง วางแผนการเรียนรู้ อย่างเป็นขั้นตอนและยืดหยุ่น โดยใช้กิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการและความสนใจของผู้เรียนตามช่วงวัย หรือการใช้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชุมชนและสังคมที่อยู่ในความสนใจของผู้เรียนเป็นสิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ อยากปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ต่อไป

**ขั้นที่ 2 ใช้กระบวนการเรียนรู้ (Progression)** เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ อย่างหลากหลายของตนเองเพื่อนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ เช่น กระบวนการสืบเสาะ แสวงหาความรู้ กระบวนการสร้างความรู้ความเข้าใจ กระบวนการคิดวิเคราะห์ กระบวนการกลุ่ม เป็นต้น รวมทั้งจัดการตนเอง กำกับตนเอง ควบคุมตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ และประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของตนเองจากหลักฐานร่องรอยต่างๆ

**ขั้นที่ 3 นำสู่การสร้างสรรค์ (Production)** เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง มาสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงกระบวนการและผลการเรียนรู้ของตนเอง โดยไม่จำเป็นต้องเป็นผลงานนวัตกรรม แต่อาจจะชิ้นงานใดๆ ตามระดับความสามารถ และเนื้อหาสาระที่ได้เรียนรู้ และอาจจะเป็นผลงานที่สะท้อนถึงการมีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ตลอดจนการเชื่อมโยงความรู้ หรือบูรณาการความรู้ต่างๆ ตลอดจนผู้เรียนประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ สะท้อนคิดแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่นและปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของตนเองให้ดียิ่งขึ้น

#### 4. บทบาทผู้สอน

ผู้สอนมีบทบาทเป็น โลกของนักเรียนควรสร้างความยึดมั่นผูกพัน (Engagement) เสริมพลังการเรียนรู้ (Empowerment) และสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ (Enliven) ที่สอดคล้องกับบริบทของการจัดการเรียนรู้และธรรมชาติของนักเรียน ดังนี้

**บทบาทการสร้างความยึดมั่นผูกพัน (Engage)** ประกอบด้วย สร้างความไว้วางใจ (trust) ให้เกิดกับนักเรียน สร้างสัมพันธภาพที่ศิบนพื้นฐานของการยอมรับนับถือ ปฏิบัติต่อผู้เรียนด้วยความเคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ตรีงความสนใจ เอาใจใส่ ติดตาม และประทับใจประคองผู้เรียนและฟังผู้เรียนอย่างลึกซึ้ง ไม่ด่วนสรุป ไม่ด่วนตัดสิน ไม่ด่วนสวนกลับ สร้างความไว้วางใจ (trust) ให้เกิดกับนักเรียน คิด พูด และทำในสิ่งที่ตรงกัน เห็นอกเห็นใจ ใต้อถามทุกข์สุข ปฏิบัติตามคำมั่นสัญญา ปฏิบัติสิ่งใดๆ อย่างเสมอต้นเสมอปลาย แสดงออกทางอารมณ์อย่างมีความมั่นคง สร้างสัมพันธภาพที่ศิบนพื้นฐานของการยอมรับนับถือ ยิ้มแย้มแจ่มใส ทักทาย พูดคุยในเรื่องที่สร้างสรรค์ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ เรื่องอื่นที่ผู้เรียนสนใจ กล่าวขอบคุณหรือขอโทษตามแต่ละโอกาส ยอมรับความคิดเห็นหรือเหตุผลที่แตกต่างกัน ปฏิบัติต่อผู้เรียนด้วยความเคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ให้เกียรติผู้เรียน ให้ความสำคัญธรรมเนียม ให้ความเสมอภาคโดยไม่แบ่งแยก ให้ความสำคัญทั้งร่างกายและจิตใจ มอบสิ่งที่เป็นประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน ตรีงความสนใจ เอาใจใส่ ติดตาม และประทับใจประคองผู้เรียน ลำดับกิจกรรมตามธรรมชาติและความสนใจ ปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับสถานการณ์ ดูแลกระบวนการเรียนรู้ เฝ้าติดตามความก้าวหน้า ประทับประคองจนเกิดการเรียนรู้ ฟังผู้เรียนอย่างลึกซึ้ง ไม่ด่วนสรุป ไม่ด่วนตัดสิน ไม่ด่วนสวนกลับ ตั้งใจฟังสิ่งที่ผู้เรียนต้องการสื่อสาร สังเกตภาษากายที่ผู้เรียนแสดงออก ชักถามข้อมูลที่เกี่ยวข้องอย่างรอบด้าน ให้โอกาสผู้เรียนเสนอสิ่งที่ต้องการ ตอบสนองผู้เรียนด้วยวิธีการที่นุ่มนวล

**บทบาทการเสริมพลังการเรียนรู้ (Empower)** ประกอบด้วย กระตุ้นผู้เรียนให้มี Growth mindset กระตุ้นให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนมีวินัยในการเรียนรู้ และนำตนเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดอย่างหลากหลาย ใช้พลังคำถามกระตุ้นการคิดขั้นสูงด้านต่างๆ ของผู้เรียน ให้ผู้เรียนเลือกและตัดสินใจเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง ให้กำลังใจและเสริมพลังความเชื่อมั่นในความสามารถของตน ให้ผู้เรียนประเมินตนเองและสะท้อนคิดต่อการปรับปรุงและพัฒนา ประเมินและให้ข้อมูลย้อนกลับที่เน้นการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ กระตุ้นผู้เรียนให้มี Growth mindset ซึ่งเน้นให้เห็นความสำคัญของการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ ยกตัวอย่างบุคคลที่มี Growth mindset ให้ผู้เรียนตรวจสอบ Growth mindset ของตนเอง ซึ่งให้ผู้เรียนเห็นว่ามีการพัฒนาการของ Growth mindset กระตุ้นให้ผู้เรียน

กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง ถามผู้เรียนว่าต้องการเรียนรู้สิ่งใด ถามผู้เรียนว่ามีเป้าหมายการเรียนรู้อย่างไร ให้ผู้เรียนสะท้อนคิดเป้าหมายการเรียนรู้ของตน ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้เป้าหมายของตนกับบุคคลอื่น ให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนมีวินัยในการเรียนรู้และนำตนเอง ให้ผู้เรียนวางแผนไปสู่เป้าหมายด้วยตนเอง สอบถามและติดตามความก้าวหน้าในการเรียนรู้ ให้การสะท้อนคิดความมีวินัยในการเรียนรู้ของตนเอง ชื่นชมเมื่อแสดงพฤติกรรมความมีวินัยในการเรียนรู้ ยกตัวอย่างบุคคลที่ประสบความสำเร็จจากการมีวินัยในตนเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง ให้นำเสนอกระบวนการเรียนรู้ของตนกับบุคคลอื่น ติดตามให้ปฏิบัติตามขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ ให้การสะท้อนคิดประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้ที่ใช้ เปิดโอกาสให้ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ที่ดีกว่าเดิม กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดอย่างหลากหลาย ตั้งคำถามให้คิด ให้ออกแบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง ให้แลกเปลี่ยนกระบวนการคิดกับเพื่อน จำลองสถานการณ์ให้สร้างสรรค์นวัตกรรม ให้การสะท้อนคิดถึงกระบวนการคิดของตนเอง ใช้พลังคำถามกระตุ้นการคิดขั้นสูงด้านต่างๆ ของผู้เรียน ใช้คำถามปลายเปิด ถามทีละคำถามและให้เวลาให้คิด ถามคำถามที่สัมพันธ์กับความคิดรวบยอด ถามให้ผู้เรียนให้เหตุผลสนับสนุนคำตอบของตน ให้ข้อมูลย้อนกลับที่ไม่เฉยคำตอบ แต่ตั้งใจให้คิดต่อ ให้ผู้เรียนเลือกและตัดสินใจเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง ถามความต้องการของผู้เรียน เปิดโอกาสให้เลือกและตัดสินใจ ให้ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจที่ถูกต้อง แลกเปลี่ยนประสบการณ์การตัดสินใจกับผู้เรียน ให้ผู้เรียนสะท้อนคิดการเลือกและตัดสินใจของตนเอง ให้กำลังใจและเสริมพลังความเชื่อมั่นในความสามารถของตน พูดยกย่องผู้เรียน ชี้ให้ผู้เรียนเห็นความเก่งของตนเอง ชี้ให้ผู้เรียนเห็นพัฒนาการเรียนรู้ของตนเอง ไม่พูดถึงความล้มเหลวแต่ให้มองความสำเร็จที่อยู่ข้างหน้า ให้ผู้เรียนสะท้อนคิดการมีกำลังใจและความเชื่อมั่นของตน ให้ผู้เรียนประเมินตนเองและสะท้อนคิดสู่การปรับปรุงและพัฒนา ให้ผู้เรียนทบทวนความก้าวหน้าของตนเอง ถามผู้เรียนถึงจุดเด่นและจุดที่ต้องปรับปรุงผลงาน ให้ผู้เรียนประเมินผลงานของตนด้วยเกณฑ์ที่กำหนดร่วมกัน ให้ผู้เรียนวิเคราะห์และกำหนดประเด็นที่ต้องปรับปรุงพัฒนาตนเอง ให้ผู้เรียนสะท้อนคิดถึงกระบวนการและผลลัพธ์ของการปรับปรุงพัฒนาตนเอง ประเมินและให้ข้อมูลย้อนกลับที่เน้นการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ใช้วิธีการประเมินที่หลากหลาย ใช้เครื่องมือประเมินที่มีคุณภาพ ประเมินอย่างต่อเนื่อง ให้ข้อมูลย้อนกลับที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ ใช้ถ้อยคำสุภาพนุ่มนวลในการให้ข้อมูลย้อนกลับ

**บทบาทการสร้างภาวะกระตือรือร้นในการเรียนรู้ (Enliven)** ประกอบด้วย กระตุ้นแรงบันดาลใจและแรงปรารถนาในการเรียนรู้ กระตุ้นแรงจูงใจภายในและความต้องการเรียนรู้สิ่งที่ท้าทาย สื่อสารและสร้างบรรยากาศที่กระตือรือร้นและเอื้อต่อการเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นและพยายามในการเรียนรู้ แสดงออกถึงความกระตือรือร้นและการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ กระตุ้นแรงบันดาลใจ



และแรงปรารถนาในการเรียนรู้ พุคกระตุ้นให้คิดทางบวกต่อตนเอง ซึ่งให้เห็นคุณค่าของตนเองที่มีต่อบุคคลอื่น ซึ่งให้เห็นคุณค่าของสิ่งที่ผู้เรียนกำลังกระทำ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทบทวนจุดมุ่งหมายในชีวิตของตนเอง แลกเปลี่ยนเรียนรู้แรงบันดาลใจและแรงปรารถนาระหว่าง โค้ชกับผู้เรียน กระตุ้นแรงจูงใจภายในและความต้องการเรียนรู้สิ่งที่ท้าทาย ซึ่งนะให้เห็นว่าทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ ซึ่งนะให้เห็นความสำเร็จในอดีตของผู้เรียน ซึ่งนะให้เห็นผลลัพธ์ในอนาคตหลังการเรียนรู้ ซึ่งให้เห็นความท้าทายของสิ่งที่กำลังเรียนรู้ แลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้สิ่งที่ท้าทายกับผู้เรียน สื่อสารและสร้างบรรยากาศที่กระตือรือร้นและเอื้อต่อการเรียนรู้ พุคแสดงความสนใจและตื่นตื่นต่อความคิดเห็นของผู้เรียน พุคชื่นชมพฤติกรรมที่ดีของผู้เรียนด้วยสีหน้าท่าทางตื่นตื่น แสดงพฤติกรรมที่ตื่นตื่นอย่างคาดไม่ถึงในคุณภาพผลงานของผู้เรียน แสวงหาจุดเด่นในผลงานของผู้เรียนและกล่าวชื่นชมด้วยความจริงใจ สร้างอารมณ์ขันสอดแทรกกิจกรรมและสัมพันธ์กับสิ่งที่ผู้เรียนกำลังเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นและพยายามในการเรียนรู้ ซึ่งนะให้เห็นว่าความสำเร็จเกิดจากความมุ่งมั่นพยายาม ซึ่งนะให้เห็นความก้าวหน้าหลังใช้ความมุ่งมั่นพยายาม ชื่นชมเมื่อผู้เรียนแสดงออกถึงการใช้ความมุ่งมั่นพยายาม ออกแบบกิจกรรมให้ท้าทายความสามารถของผู้เรียนอย่างพอดี ให้สะท้อนคิดถึงผลลัพธ์ของการมีความมุ่งมั่นพยายาม แสดงออกถึงความกระตือรือร้นและการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ พุคขุยเหตุการณ์ที่น่าสนใจในปัจจุบัน นำความรู้ใหม่ๆ มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้เรียน Update ข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิต เล่าประสบการณ์ของโค้ชที่ผู้เรียนสนใจอยากเรียนรู้ สืบเสาะแสวงหาความรู้ร่วมกับผู้เรียน

#### 4. บทบาทผู้เรียน

##### บทบาทผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ขั้นที่ 1 สร้างแรงบันดาลใจ ประกอบด้วย

1. ค้นหาคุณค่า เป็นบทบาทของผู้เรียนในการมองให้เห็นประโยชน์ของการเรียนรู้ว่ามีประโยชน์ในแง่มุมต่างๆ อย่างไร ทั้งทางตรงและทางอ้อม ทั้งที่เป็นประโยชน์ในปัจจุบันหรืออาจจะเป็นประโยชน์ในอนาคต ทั้งที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองหรือประโยชน์ต่อส่วนรวม
2. แสวงหาเป้าหมาย เป็นบทบาทของผู้เรียนในการกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งควรเป็นเป้าหมายที่สามารถวัดได้ ประเมินผลได้ด้วยตนเอง ในกรณีที่เป็นการเรียนรู้แบบกลุ่ม ผู้เรียนมีบทบาทร่วมกันกำหนดเป้าหมายทางการเรียนรู้ของกลุ่ม
3. ขวนขวายหาวิธีการ เป็นบทบาทของผู้เรียนในการแสวงหาวิธีการเรียนรู้ที่จะนำไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ โดยผู้เรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้วิธีการต่างๆ ที่คาดว่าจะทำให้ไปสู่เป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. ออกแบบงานสู่ความสำเร็จ เป็นบทบาทของผู้เรียนในการกำหนดวัตถุประสงค์ กระบวนการหรือขั้นตอนการเรียนรู้ตามวิธีการเรียนรู้ที่ได้คิดไว้ โดยผู้เรียนอาจจะออกแบบการเรียนรู้ สำหรับตนเองหรือร่วมออกแบบการเรียนรู้กับเพื่อนเพื่อประสบความสำเร็จร่วมกัน

### **บทบาทผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ขั้นที่ 2 ใช้กระบวนการเรียนรู้ ประกอบด้วย**

1. วางแผนให้พร้อม เป็นบทบาทของผู้เรียนในการกำหนดรายละเอียดของขั้นตอน การเรียนรู้ กำหนดวัตถุประสงค์ กิจกรรม ระยะเวลา ทรัพยากร และการประเมินผลการเรียนรู้ ที่ตอบสนองเป้าหมายที่กำหนดไว้

2. น้อมใจใช้กระบวนการเรียนรู้ เป็นบทบาทของผู้เรียนในการปฏิบัติกิจกรรม การเรียนรู้ไปตามขั้นตอนและวิธีการที่วางแผนไว้ เช่น กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ เป็นต้น และมีความเอาใจใส่ในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ อย่างต่อเนื่อง

3. ตรวจสอบความก้าวหน้า เป็นบทบาทของผู้เรียนในการประเมินความก้าวหน้าทางการ เรียนรู้ โดยพิจารณาจากหลักฐานร่องรอยต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง และลงสรุปว่ามีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ เป็นอย่างไร

4. แสวงหาวิธีการใหม่ๆ เป็นบทบาทของผู้เรียนในการปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้ให้มีความหลากหลาย แต่ยังคงเป้าหมายเดิม ไม่ยึดติดอยู่กับวิธีการเดิมๆ แล้วลงมือปฏิบัติในวิธีการใหม่นั้น แล้วประเมินความก้าวหน้าเป็นระยะๆ จนบรรลุเป้าหมายเต็มตามศักยภาพ

### **บทบาทผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ขั้นที่ 3 นำสู่การสร้างสรรค์ ประกอบด้วย**

1. นำเสนออย่างสร้างสรรค์ เป็นบทบาทของผู้เรียนในการนำเสนอผลงานต่างๆ ที่สะท้อนถึงกระบวนการเรียนรู้และผลผลิตของการเรียนรู้แก่เพื่อนร่วมชั้นเรียน โดยใช้เทคนิควิธีการ นำเสนอที่น่าสนใจ

2. แบ่งปันประสบการณ์เรียนรู้ เป็นบทบาทของผู้เรียนในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ประสบการณ์ที่ได้รับจากการลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งประสบการณ์แห่งความสำเร็จ และประสบการณ์ที่ไม่นำไปสู่ความสำเร็จ ตลอดจนสิ่งที่ได้เรียนรู้อื่นๆ

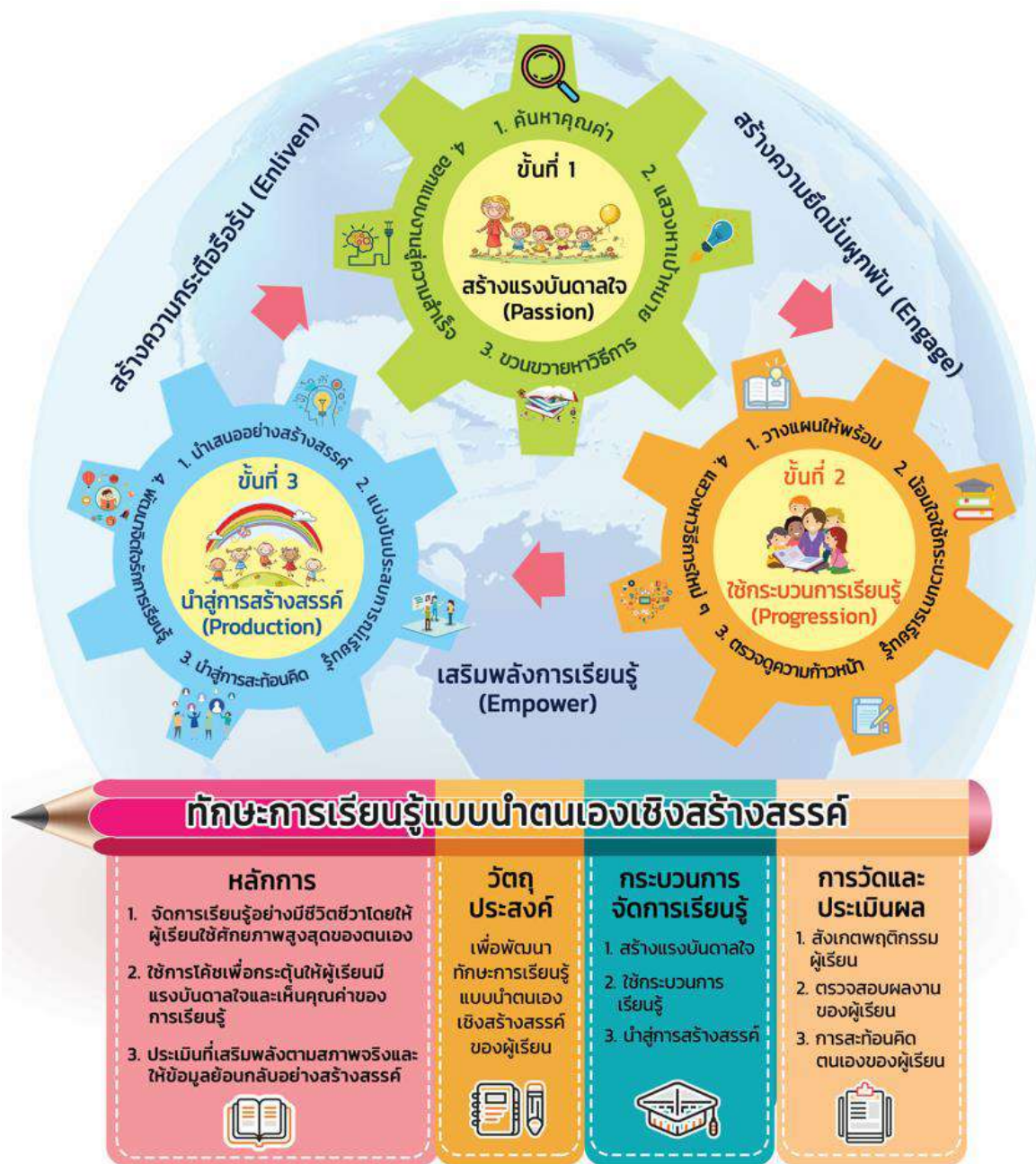
3. นำสู่การสะท้อนคิด เป็นบทบาทของผู้เรียนในการทบทวนประสบการณ์การเรียนรู้ ของตนเองและสังเคราะห์ว่าตนเองได้เรียนรู้อะไร ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะ อันพึงประสงค์

4. พัฒนาจิตใจรักการเรียนรู้ เป็นบทบาทของผู้เรียนในการตกผลึกความคิดของตนเอง ว่าการเรียนรู้นั้นมีคุณค่าเพียงใด และจะมีแนวทางการพัฒนาตนเองต่อไปอย่างไร

## 5. การวัดและประเมินผล

1. ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนที่สะท้อนทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ในระหว่างการจัดการเรียนรู้
2. ผู้สอนประเมินผลงานของผู้เรียนที่สะท้อนทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์หลังการจัดการเรียนรู้
3. ผู้เรียนสะท้อนคิดและประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของตนเองหลังการจัดการเรียนรู้
4. ผู้เรียนประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ซึ่งกันและกันและนำผลการประเมินไปพัฒนาตนเอง

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน แสดงได้ดังภาพประกอบต่อไปนี้



รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์  
ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

## ข้อเสนอเชิงนโยบาย

จากการดำเนินการศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้ศึกษามีข้อเสนอเชิงนโยบายดังต่อไปนี้

1. จากผลการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่พบว่าทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์เป็นพื้นฐานที่สำคัญที่ทำให้ผู้เรียนเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้และเป็นนวัตกรรมในอนาคต ดังนั้นระดับนโยบายควรมีการกำหนดให้การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์เป็นจุดเน้นของการปฏิรูปการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้เพราะเมื่อผู้เรียนมีทักษะในการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์แล้ว จะทำให้ผู้เรียนมีศักยภาพในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต นอกจากนี้ยังทำให้ผู้เรียนมีเป้าหมายในการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง รวมทั้งมีแนวทางหรือกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อไปสู่เป้าหมายดังกล่าว โดยที่ทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์เป็นพื้นฐานของทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรม ดังนั้นหากผู้เรียนมีทักษะนี้แล้ว ย่อมจะทำให้เอื้อต่อการเป็นนวัตกรรมต่อไปซึ่งจะเอื้อต่อการพัฒนาประเทศให้หลุดพ้นจากกับดักรายได้ปานกลางไปสู่ประเทศที่มีรายได้สูงในอนาคตต่อไป

2. จากผลการวิจัยที่พบว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นนั้นเป็นรูปแบบที่มีประสิทธิผลตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ ทำให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้นตามลำดับระดับนโยบายควรมีการส่งเสริมให้มีการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น ในการศึกษาครั้งนี้ไปใช้ในสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง โดยประชาสัมพันธ์ให้สถานศึกษาโดยผู้บริหารและครูสอนได้ศึกษาทำความเข้าใจรูปแบบการจัดการเรียนรู้และนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ อย่างต่อเนื่องและมีการวัดประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง โดยในระหว่างการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้นั้น ควรมีกระบวนการจัดการความรู้หรืออาจจะทำในลักษณะชุมชนแห่งการเรียนรู้เชิงวิชาชีพที่มีความเป็นระบบ เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันและนำไปสู่การปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษาตลอดจนสิ่งแวดล้อมทางสังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่างกันในแต่ละสถานศึกษา

3. จากผลการวิจัยที่พบว่าผู้สอนเป็นปัจจัยหลักของการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นเกิดผลอย่างยั่งยืนกับผู้เรียน นั่นคือการมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ด้วยเหตุนี้ระดับนโยบายควรมีการส่งเสริมสนับสนุนให้มีการพัฒนาผู้สอนมีความสามารถในการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยดำเนินการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียน

เป็นสำคัญอย่างแท้จริง ให้โอกาสผู้เรียนได้กำหนดเป้าหมายหรือผลลัพธ์การเรียนรู้ของตนเองอย่างเหมาะสมกับระดับความสามารถ พร้อมทั้งออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับวิธีการเรียนรู้ของตนเอง และลงมือปฏิบัติจริงตามกระบวนการเรียนรู้ที่ออกแบบไว้ โดยมีผู้สอนคอยให้คำชี้แนะ ให้คำแนะนำ ให้กำลังใจ เสริมแรงให้ผู้เรียนใช้ความรู้ความสามารถของตนเองอย่างเต็มที่ ซึ่งผู้สอนควรได้รับการพัฒนาให้มีความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ตามขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 สร้างแรงบันดาลใจ ขั้นที่ 2 ใช้กระบวนการเรียนรู้ และขั้นที่ 3 นำสู่การสร้างสรรค โดยการฝึกอบรมพัฒนาผู้สอนให้มีความรู้ความเข้าใจแนวคิดสำคัญของการจัดการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนว่าเป็นอย่างไร และขยายประสบการณ์ให้ผู้สอนได้ฝึกปฏิบัติการออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 3 ขั้นตอน ในลักษณะบูรณาการไปกับการจัดการเรียนรู้ตามปกติ และใช้กระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้เชิงวิชาชีพเป็นเครื่องมือในการขับเคลื่อนการเรียนรู้ของผู้สอนให้สามารถจัดการเรียนรู้ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้อย่างต่อเนื่อง

4. การส่งเสริมให้ผู้สอนมีทักษะในการโค้ชผู้เรียนในลักษณะบูรณาการไปกับการจัดการเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นบทบาทการโค้ช 3 ด้าน ได้แก่ บทบาทการสร้างความยึดมั่นผูกพัน (Engage) ที่มีองค์ประกอบสำคัญได้แก่ การสร้างความไว้วางใจ (trust) ให้เกิดกับผู้เรียน สร้างสัมพันธภาพที่ดีบนพื้นฐานของการยอมรับนับถือ ปฏิบัติต่อผู้เรียนด้วยความเคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ตรีงความสนใจ เอาใจใส่ ติดตาม และประทับใจประคองผู้เรียนและฟังผู้เรียนอย่างลึกซึ้ง ไม่ด่วนสรุป ไม่ด่วนตัดสิน ไม่ด่วนสวนกลับอย่างไม่มีเหตุผล บทบาทการเสริมพลังการเรียนรู้ (Empower) มีองค์ประกอบสำคัญได้แก่ การกระตุ้นผู้เรียนให้มี Growth mindset การกระตุ้นให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนมีวินัยในการเรียนรู้และนำตนเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดอย่างหลากหลาย ใช้พลังคำถามกระตุ้นการคิดขั้นสูง ให้ผู้เรียนเลือกและตัดสินใจเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง ให้กำลังใจและเสริมพลังความเชื่อมั่นในความสามารถของตน ให้ผู้เรียนประเมินตนเองและสะท้อนคิดสู่การปรับปรุงและพัฒนา ประเมินและให้ข้อมูลย้อนกลับที่เน้นการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ และบทบาทการสร้างภาวะตื่นรู้ในการเรียนรู้ (Enliven) มีองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ การกระตุ้นแรงบันดาลใจและแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ กระตุ้นแรงจูงใจภายในและความต้องการเรียนรู้สิ่งที่ท้าทาย สื่อสารและสร้างบรรยากาศที่กระตุ้นตื่นรู้และเอื้อต่อการเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นและพยายามในการเรียนรู้ แสดงออกถึงความกระตือรือร้นและการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ โดยที่บทบาททั้ง 3 ด้านดังที่กล่าวมา จะเป็นเครื่องมือที่สำคัญสำหรับการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีวินัยในตนเอง สามารถควบคุมและกำกับตนเองได้และช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ต่อไป

5. จากผลการวิจัยที่พบว่าการวัดและประเมินผลตามสภาพจริงตามแนวทางการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ นั้น เป็นองค์ประกอบสำคัญของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ด้วยเหตุนี้ระดับนโยบายควรส่งเสริมให้มีการพัฒนาครูให้มีทักษะในการวัดและประเมินผลที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง เชิงสร้างสรรค์ซึ่งเป็นการประเมินที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีวินัยในตนเอง กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้และวิธีการเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย มีความมุ่งมั่น กำกับและควบคุมตนเองให้ไปสู่เป้าหมาย สามารถประเมินและปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม โดยระดับนโยบายควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาผู้สอนให้มีความสามารถในการประเมินผลการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ตามหลักการประเมินตามสภาพจริง 4 ประการ ได้แก่ 1) ใช้ผู้ประเมินหลายๆ ฝ่าย เช่น ผู้สอน ผู้เรียน เพื่อน และผู้เกี่ยวข้อง 2) ใช้วิธีการประเมินอย่างหลากหลาย เช่น การสังเกต การสอบถาม การตรวจผลงาน 3) ประเมินหลายๆ ครั้ง ตลอดช่วงเวลาการเรียนรู้ ได้แก่ ก่อนเรียน ระหว่างเรียน หลังเรียน และติดตามผล 4) สะท้อนผลการประเมินไปสู่การปรับปรุงและพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์

6. นโยบายลดภาระงานเอกสารหรืองานอื่นๆ เพื่อให้ผู้สอนมีเวลาในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน ได้อย่างเต็มที่ เนื่องจากหากต้องการให้ผู้สอนออกแบบการเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพ จำเป็นต้องมีการวิเคราะห์ผู้เรียนเชิงลึก อีกทั้งยังต้องวิเคราะห์ความคิดรวบยอดตลอดจนบริบทต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อที่จะได้กิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความสนใจและความต้องการของผู้เรียนอย่างแท้จริง นอกจากนี้จะต้องใช้เวลาในการออกแบบการจัดการเรียนรู้แล้ว ในระหว่างที่ดำเนินการจัดการเรียนรู้ผู้สอนยังต้องอยู่กับผู้เรียนตลอดเวลา นั้นหมายความว่า ถ้าผู้สอนมีภารกิจอื่นๆ ที่ค้างค้างอยู่ ซึ่งผู้สอนอาจจะมีความกังวลว่าภารกิจค้างค้างนั้นจะไม่เสร็จทันเวลา จึงทำให้ไม่ได้ใช้บทบาทการโค้ชได้อย่างเต็มที่ ซึ่งเป็นสาเหตุหลักที่ส่งผลต่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน ดังนั้นระดับนโยบายควรพิจารณาให้ผู้สอนมีเวลาในการพัฒนาผู้เรียนได้อย่างเต็มที่และพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ต่อไป

## ข้อเสนอเชิงปฏิบัติ

จากการดำเนินการศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้ศึกษามีข้อเสนอเชิงปฏิบัติสำหรับผู้สอนที่จะนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้ดังต่อไปนี้

1. จากผลการศึกษาที่พบว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้มีหลักการที่มุ่งเน้นให้การจัดการเรียนรู้มีลักษณะเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีชีวิตชีวาโดยให้ผู้เรียนได้ใช้ศักยภาพสูงสุดของตนเองในการใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายนั้น ทำให้เห็นว่าผู้สอนควรให้ความสำคัญกับธรรมชาติและความต้องการของผู้เรียนเป็นตัวตั้งในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความน่าสนใจ ท้าทายความสามารถของผู้เรียน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบการจัดการเรียนรู้

2. จากหลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในด้านการโค้ชที่พบว่าบทบาทผู้สอนในรูปแบบการจัดการเรียนรู้คือการโค้ชให้ผู้เรียนมีแรงบันดาลใจและเห็นคุณค่าของการเรียนรู้นั้น ผู้สอนที่จะนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้ ควรใช้บทบาทการโค้ชแทนการถ่ายทอดความรู้แบบตรงไปตรงมาแก่ผู้เรียน โดยบทบาทการโค้ชที่สำคัญในรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย การสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนรู้ (Engage) การเสริมพลังการเรียนรู้ (Empower) และการสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ (Enliven) ที่ช่วยให้ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

3. สำหรับการวัดและประเมินผลของหลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการประเมินที่เสริมพลังตามสภาพจริงนั้น ผู้สอนที่จะนำรูปแบบนี้ไปใช้ควรให้ความสำคัญกับการประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตลอดจนการตรวจสอบผลงานที่เกิดจากการใช้กระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน พร้อมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ โดยการประเมินผลเน้นการประเมินจากข้อมูลที่หลากหลายเพื่อให้มีสารสนเทศที่ชัดเจนว่าผู้เรียนแต่ละคนต้องได้รับการกระตุ้นทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ด้านใด จากนั้นควรออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถไปพัฒนาทักษะเฉพาะด้านให้กับผู้เรียนเฉพาะบุคคลต่อไป

4. สำหรับกระบวนการจัดการเรียนรู้ขั้นที่ 1 สร้างแรงบันดาลใจ (Passion) ผู้สอนควรวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคลให้มีข้อมูลว่าผู้เรียนแต่ละคนมีธรรมชาติ ความสนใจและความต้องการอะไร สิ่งจูงใจอะไรที่จะทำให้ผู้เรียนนำความรู้ความสามารถของตนเองออกมาใช้มากที่สุด ซึ่งผู้เรียนแต่ละคนอาจจะมีสิ่งจูงใจที่แตกต่างกัน นอกจากนี้แล้วผู้สอนควรรหาเทคนิควิธีการที่จะสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียน



เกิดการเห็นคุณค่าของสิ่งที่กำลังจะเรียนรู้ การใช้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชุมชนและสังคมที่อยู่ในความสนใจของผู้เรียนเป็นสิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ อยากปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง วางแผนการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอนและยืดหยุ่น โดยการจัดการเรียนรู้ในขั้นตอนนี้ผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนค้นหาคุณค่าของสิ่งที่กำลังจะเรียนรู้นั้นคืออะไรด้วยตัวของผู้เรียนเอง (ค้นหาคุณค่า) จากนั้นให้ผู้เรียนแสวงหาเป้าหมายของการเรียนรู้ด้วยตนเอง ว่าต้องการบรรลุความสำเร็จที่จับต้องได้คืออะไร (แสวงหาเป้าหมาย) แล้วให้ผู้เรียนแสวงหาวิธีการเรียนรู้หรือกระบวนการเรียนรู้ว่าจะมีวิธีการหรือกระบวนการอย่างไรที่คาดว่าจะบรรลุเป้าหมายนั้น (ชวนขวยหาวิธีการ) จากนั้นให้ผู้เรียนได้ออกแบบการเรียนรู้ของตนเองที่สอดคล้องกับวิธีการหรือกระบวนการเรียนรู้ที่คิดไว้และตอบสนองเป้าหมายที่กำหนดไว้ (ออกแบบงานสู่ความสำเร็จ)

5. สำหรับกระบวนการจัดการเรียนรู้ขั้นที่ 2 ใช้กระบวนการเรียนรู้ (Progression) ผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเองโดยไม่ต้องวิตกกังวลว่าผู้เรียนจะประสบความสำเร็จตามเป้าหมายหรือไม่ แต่ให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนมากกว่า พัฒนาผู้เรียนให้มีกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถกำกับตนเอง จัดการตนเอง ควบคุมตนเองให้ได้ และช่วยให้ผู้เรียนมีวิธีการประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของตนเอง บนพื้นฐานของหลักฐานเชิงประจักษ์ต่างๆ โดยการจัดการเรียนรู้ในขั้นนี้ ผู้สอนควรกระตุ้นให้ผู้เรียนวางแผนการเรียนรู้ของตนเองให้พร้อมทั้งด้านวิธีการ ขั้นตอน วัสดุ อุปกรณ์ ความร่วมมือจากบุคคลอื่น (วางแผนให้พร้อม) เมื่อผู้เรียนได้วางแผนการเรียนรู้แล้ว ผู้สอนจึงให้ผู้เรียนได้ใช้วิธีการเรียนรู้หรือกระบวนการเรียนรู้ตามความถนัดและความต้องการของผู้เรียน โดยควรให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน ทำงานร่วมกัน สร้างสรรค์ผลงานร่วมกัน ซึ่งจะเป็นการบูรณาการคุณลักษณะอันพึงประสงค์หลายประการในส่วนนี้ ไม่ว่าจะเป็นการมีจิตใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การทำงานเป็นทีม เป็นต้น ซึ่งการใช้กระบวนการเรียนรู้เป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ (น้อมใจใช้กระบวนการเรียนรู้) นอกจากนี้แล้วผู้สอนควรฝึกให้ผู้เรียนมีวิธีการตรวจสอบความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของตนเองได้ด้วย ฝึกให้ผู้เรียนสามารถประเมินตนเองได้ว่าการใช้กระบวนการเรียนรู้ที่ผ่านมามีประสิทธิผลเพียงใด (ตรวจดูความก้าวหน้า) และจะมีการปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้อย่างไร (แสวงหาวิธีการใหม่ๆ)

6. สำหรับกระบวนการจัดการเรียนรู้ขั้นที่ 3 นำสู่การสร้างสรรค์ (Production) ผู้สอนควรฝึกให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ของตนเองร่วมกับเพื่อนในการนำเสนอผลการเรียนรู้ของตนเอง ออกมาให้มีความน่าสนใจ ซึ่งอาจจะเป็นผลงานเชิงนวัตกรรมหรือไม่ก็ได้ โดยมุ่งให้ผู้เรียนเห็นว่า ประสพการณ์จากการเรียนรู้นั้นเป็นสิ่งที่มีความค่าที่ควรนำมาเผยแพร่และแบ่งปันมากกว่าที่จะเก็บไว้

เพียงคนเดียว ซึ่งจะเป็นการปลูกฝังคุณลักษณะการมีจิตอาสา เอื้อเพื่อเผื่อแผ่ แบ่งปันความรู้ทางวิชาการ โดยในขั้นนี้ผู้สอนควรส่งเสริมและเปิด โอกาสให้ผู้เรียนออกแบบการนำเสนอผลงานหรือผลการเรียนรู้ ของตนเองอย่างสร้างสรรค์ โดยอาจจะให้ใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการนำเสนอเพื่อให้เกิดความ น่าสนใจมากขึ้น สามารถดึงดูดความสนใจได้ดี ซึ่งการนำเสนออย่างสร้างสรรค์นี้จะเป็นส่วนหนึ่งของ ทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมอีกด้วย (นำเสนออย่างสร้างสรรค์) นอกจากนี้แล้วในขณะที่ผู้เรียน นำเสนอผลงานใดๆ ผู้สอนควรกระตุ้นให้ผู้เรียนพยายามแบ่งปันประสบการณ์การเรียนรู้ของตนเองหรือ กลุ่มต่อเพื่อนๆ ร่วมชั้นเรียนให้มากที่สุดเพื่อเป็นการปลูกฝังจิตใจแห่งการแบ่งปัน และยังเป็นพื้นฐาน สำคัญของทักษะการจัดการความรู้หรือชุมชนแห่งการเรียนรู้อีกด้วย (แบ่งปันประสบการณ์เรียนรู้) ภายหลังจากที่ผู้เรียนได้นำเสนอและแบ่งปันประสบการณ์เรียนรู้แล้ว ผู้สอนควรให้ผู้เรียนได้สะท้อนคิด และตกผลึกการเรียนรู้ของตนเองอีกครั้ง เป็นการเน้นให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของการเรียนรู้และการใช้ กระบวนการเรียนรู้ อีกทั้งตรวจสอบตนเองรวบยอดว่าสรุปแล้วบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้แล้วหรือไม่ อย่างไร มีสิ่งที่ดีที่ควรรักษาไว้อย่างไร และมีสิ่งที่ต้องปรับปรุงในประเด็นใด (นำสู่การสะท้อนคิด) เมื่อผู้เรียนสะท้อนคิดแล้วผู้สอนควรให้ผู้เรียนระบุแนวทางหรือวิธีการพัฒนาตนเองให้มีคุณลักษณะ ของการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ มีจิตใ้รักการเรียนรู้ ว่าผู้เรียนจะพัฒนาตนเองอย่างไร โดยอาจจะให้ ผู้เรียนเล่าสู่กันฟังกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนก็ได้ เพื่อเป็นการย้ำผู้เรียนให้เห็นคุณค่าของการเรียนรู้ ซึ่งการ เห็นคุณค่าของการเรียนรู้นั้นนับว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ที่ปวง (พัฒนาจิตใจ รักการเรียนรู้)

## คำนำคณะผู้ศึกษา

รายงานการศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับนี้ จัดทำขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอผลการศึกษาต่อผู้บริหาร ผู้สอน ตลอดจนหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง นำผลการศึกษาไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทเชิงพื้นที่ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้แบบนำตนเองได้อย่างสร้างสรรค์ต่อไป

ข้อค้นพบสำคัญจากการศึกษาทำให้พบว่าการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ มี 3 ขั้นตอน ได้แก่ **ขั้นที่ 1 สร้างแรงบันดาลใจ (Passion)** **ขั้นที่ 2 ใช้กระบวนการเรียนรู้ (Progression)** **ขั้นที่ 3 นำสู่การสร้างสรรค (Production)** โดยผู้สอนมีบทบาทเป็นโค้ชของผู้เรียนควรสร้างความยึดมั่นผูกพัน (Engagement) เสริมพลัง การเรียนรู้ (Empowerment) และสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ (Enliven) ที่สอดคล้องกับบริบทของการจัดการเรียนรู้ และธรรมชาติของผู้เรียน

คณะผู้ศึกษาขอขอบพระคุณสำนักงานคณะกรรมการเลขาธิการสภาการศึกษา ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการ ผู้บริหาร ผู้สอน ผู้เรียน และผู้ปกครองทุกท่านที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ในด้านต่างๆ ในการศึกษาครั้งนี้ และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลการศึกษาในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาศักยภาพผู้เรียนได้มากพอสมควร

คณะผู้ศึกษา

## บทคัดย่อ

การศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์  
ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2) ประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน 3) จัดทำข้อเสนอเชิงนโยบายส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองและแนวทางการนำไปปฏิบัติในสถานศึกษา

ดำเนินการศึกษาโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา (Research and Development) 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 16 ห้องเรียน มีจำนวนผู้เรียนเข้าร่วมการทดลองใช้รูปแบบ จำนวน 501 คน ขั้นตอนที่ 4 การประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง เชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และจัดทำข้อเสนอเชิงนโยบายส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเอง และการนำสู่การปฏิบัติในสถานศึกษา

### ผลการศึกษาพบว่า

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วยหลักการ วัตถุประสงค์ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ บทบาทผู้สอน บทบาทผู้เรียน และการวัดประเมินผล โดยขั้นตอนการจัดการเรียนรู้มี 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 สร้างแรงบันดาลใจ (Passion) ขั้นที่ 2 ใช้กระบวนการเรียนรู้ (Progression) ขั้นที่ 3 นำสู่การสร้างสรรค (Production) โดยผู้สอนมีบทบาทเป็นโค้ชของผู้เรียนควรสร้างความยึดมั่นผูกพัน (Engagement) เสริมพลัง การเรียนรู้ (Empowerment) และสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ (Enliven) ที่สอดคล้องกับบริบทของการจัดการเรียนรู้และธรรมชาติของผู้เรียน

2. ผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้พบว่า ผู้เรียนมีพัฒนาการของทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ข้อเสนอเชิงนโยบายส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองและแนวทางการนำไปปฏิบัติในสถานศึกษามุ่งเน้นการส่งเสริมให้ผู้สอนนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปปรับใช้ในชั้นเรียน โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ

## **Abstract**

### **A Study of Learning Management Model for Enhancing Creative Self-Directed Learning Skills of Basic Education Students in Thailand**

The objectives of this study were to 1) study and develop a learning management model that enhances students' creative self-directed learning skills, 2) evaluate the effectiveness of a learning management model in enhancing creative self-directed learning skills of learners at the basic education level, and 3) develop policy proposals to promote self-directed learning and guidelines for implementation in educational institutions.

The study was conducted using research and development methodologies composed of 4 steps. The first step was study of basic information for the development of a learning management model that enhances creative self-directed learning skills of basic education learners. The second step was the development of a learning management model that enhances creative self-directed learning skills of learners at basic education levels. The third step was an experimental study of a learning management model that enhances creative self-directed learning skills of 16 classrooms with 501 students in basic education level. The fourth step was evaluating the effectiveness of the learning management model that strengthens self-directed learning skills creativity of learners at the basic education level and make policy proposals to promote self-led learning management and implementation in educational institutions.

The results found that

1. A learning management model that enhances self-directed learning skills consists of principles, objectives, procedures of learning management, roles of teachers, roles of learners and assessment. There are three steps in the learning management process: the first is "Passion" the second is "Progression" and the third is "Production". Teachers' roles consist of "Engage" "Empower" and "Enliven"

2. The experimental results of the learning management model found that the learners develop their creative self-directed learning skills statistically significant at the .01 level.

3. Policy proposals promoting self-directed learning and implementation guidelines in educational institutions focus on encouraging teachers to apply the learning management model to their classroom following the concept of child centred.

## สารบัญ

บทที่	หน้า
<b>บทสรุปผู้บริหาร</b>	<b>-1-</b>
<b>บทที่ 1 บทนำ</b>	<b>1</b>
1.1 ความเป็นมาของการศึกษา	1
1.2 คำถามการศึกษา	3
1.3 วัตถุประสงค์การศึกษา	3
1.4 ขอบเขตของการศึกษา	3
1.5 ประโยชน์ของการศึกษา	4
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ	4
<b>บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม</b>	<b>6</b>
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์	6
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาผู้เรียนบนฐาน Growth mindset	16
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการโค้ชเพื่อพัฒนาผู้เรียน	22
2.4 แนวคิดการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้	23
2.5 กรอบแนวคิดของการศึกษา	26
<b>บทที่ 3 วิธีดำเนินการศึกษา</b>	<b>28</b>
ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	28
ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	34
ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	40
ขั้นตอนที่ 4 การประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะ การเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษา ขั้นพื้นฐานและจัดทำข้อเสนอเชิงนโยบาย	41

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
<b>บทที่ 4 ผลการศึกษา</b>	<b>43</b>
4.1 ผลการศึกษาและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	43
4.2 ผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	63
4.3 ข้อเสนอเชิงนโยบายส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองและแนวทางการนำไปปฏิบัติในสถานศึกษา	93
<b>บทที่ 5 ผลการศึกษา อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ</b>	<b>101</b>
5.1 สรุปผลการศึกษา	101
5.2 อภิปรายผล	105
5.3 ข้อเสนอแนะ	112
<b>เอกสารอ้างอิง</b>	<b>113</b>
<b>ภาคผนวก</b>	<b>118</b>
ก แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	119
ข แบบประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	121
ค แบบประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง เชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	126
ง คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	128
จ รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ	141

## บัญชีตาราง

ตาราง		หน้า
1	ผลการประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้านความสอดคล้อง	51
2	ผลการประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้านความเหมาะสม	51
3	ผลการประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้านความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติ	52
4	ผลการประเมินผู้เรียนห้องเรียนที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (จำนวน 40 คน)	63
5	ผลการประเมินผู้เรียนห้องเรียนที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (จำนวน 7 คน)	64
6	ผลการประเมินผู้เรียนห้องเรียนที่ 3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (จำนวน 32 คน)	65
7	ผลการประเมินผู้เรียนห้องเรียนที่ 4 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (จำนวน 39 คน)	66
8	ผลการประเมินผู้เรียนห้องเรียนที่ 5 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (จำนวน 37 คน)	67
9	ผลการประเมินผู้เรียนห้องเรียนที่ 6 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (จำนวน 21 คน)	68
10	ผลการประเมินผู้เรียนห้องเรียนที่ 7 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (จำนวน 13 คน)	69
11	ผลการประเมินผู้เรียนห้องเรียนที่ 8 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (จำนวน 42 คน)	70
12	ผลการประเมินผู้เรียนห้องเรียนที่ 9 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (จำนวน 40 คน)	71
13	ผลการประเมินผู้เรียนห้องเรียนที่ 10 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (จำนวน 34 คน)	72
14	ผลการประเมินผู้เรียนห้องเรียนที่ 11 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (จำนวน 23 คน)	73
15	ผลการประเมินผู้เรียนห้องเรียนที่ 12 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (จำนวน 38 คน)	74
16	ผลการประเมินผู้เรียนห้องเรียนที่ 13 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (จำนวน 35 คน)	75
17	ผลการประเมินผู้เรียนห้องเรียนที่ 14 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 (จำนวน 29 คน)	76
18	ผลการประเมินผู้เรียนห้องเรียนที่ 15 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 (จำนวน 31 คน)	77
19	ผลการประเมินผู้เรียนห้องเรียนที่ 16 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 (จำนวน 40 คน)	78
20	ผลการประเมินผู้เรียนระดับประถมศึกษา (จำนวน 189 คน)	79
21	ผลการประเมินผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา (จำนวน 312 คน)	80
22	ผลการประเมินผู้เรียนทั้งหมด (จำนวน 501 คน)	81
23	ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำของคะแนนทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง เชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับประถมศึกษา	82
24	ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบพหุคูณค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง เชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับประถมศึกษา	82
25	ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำของคะแนนทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง เชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา	83



## บัญชีตาราง (ต่อ)

ตาราง		หน้า
26	ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบพหุคูณค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง เชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา	83
27	ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำของคะแนนทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง เชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนทั้งหมด	84
28	ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบพหุคูณค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง เชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนทั้งหมด	84
29	สรุปผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์	85

## บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ		หน้า
1	รูปแบบ Long's self-directed learning instructional model ของ Long (1989)	9
2	รูปแบบรูปแบบ Candy's self-directed learning model ของ Candy (1991)	10
3	รูปแบบ Brockett and Hiemstra's Personal Responsibility Orientation model ของ Brockett & Hiemstra (1991)	11
4	รูปแบบ Garrison's model ของ Garrison (1997)	12
5	รูปแบบ Oswalt's model ของ Oswalt (2003)	13
6	กรอบแนวคิดของการศึกษา	27
7	รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับร่างที่ 1	50
8	รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับร่างที่ 2	56
9	รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับร่างที่ 3	61
10	กราฟพัฒนาการของผู้เรียนห้องเรียนที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (จำนวน 40 คน)	63
11	กราฟพัฒนาการของผู้เรียนห้องเรียนที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (จำนวน 7 คน)	64
12	กราฟพัฒนาการของผู้เรียนห้องเรียนที่ 3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (จำนวน 32 คน)	65
13	กราฟพัฒนาการของผู้เรียนห้องเรียนที่ 4 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (จำนวน 39 คน)	66
14	กราฟพัฒนาการของผู้เรียนห้องเรียนที่ 5 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (จำนวน 37 คน)	67
15	กราฟพัฒนาการของผู้เรียนห้องเรียนที่ 6 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (จำนวน 21 คน)	68
16	กราฟพัฒนาการของผู้เรียนห้องเรียนที่ 7 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (จำนวน 13 คน)	69
17	กราฟพัฒนาการของผู้เรียนห้องเรียนที่ 8 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (จำนวน 42 คน)	70
18	กราฟพัฒนาการของผู้เรียนห้องเรียนที่ 9 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (จำนวน 40 คน)	71
19	กราฟพัฒนาการของผู้เรียนห้องเรียนที่ 10 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (จำนวน 34 คน)	72
20	กราฟพัฒนาการของผู้เรียนห้องเรียนที่ 11 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (จำนวน 23 คน)	73
21	กราฟพัฒนาการของผู้เรียนห้องเรียนที่ 12 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (จำนวน 38 คน)	74
22	กราฟพัฒนาการของผู้เรียนห้องเรียนที่ 13 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (จำนวน 35 คน)	75

## บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ		หน้า
23	กราฟพัฒนาการของผู้เรียนห้องเรียนที่ 14 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 (จำนวน 29 คน)	76
24	กราฟพัฒนาการของผู้เรียนห้องเรียนที่ 15 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 (จำนวน 31 คน)	77
25	กราฟพัฒนาการของผู้เรียนห้องเรียนที่ 16 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 (จำนวน 40 คน)	78
26	กราฟพัฒนาการของผู้เรียนระดับประถมศึกษา (จำนวน 189 คน)	79
27	กราฟพัฒนาการของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา (จำนวน 312 คน)	80
28	กราฟพัฒนาการของผู้เรียนทั้งหมด (จำนวน 501 คน)	81
29	รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับสมบูรณ์	92

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1. ความเป็นมาของการศึกษา

จุดมุ่งหมายของการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียนในปัจจุบันประการหนึ่งคือการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วยการอ่านออก การเขียนได้ การคิดเลขเป็น และทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรมต่างกระบวนทัศน์ ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศและการรู้เท่าทันสื่อ ทักษะด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทักษะอาชีพและทักษะการเรียนรู้ และความมีเมตตา กรุณา มีวินัย คุณธรรม จริยธรรม (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560)

การจะพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุจุดมุ่งหมายดังกล่าวมาแล้วนั้น นอกจากจะต้องใช้ทรัพยากรต่างๆ แล้วยังต้องอาศัยกระบวนการจัดการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพซึ่งนับว่าเป็นปัจจัยที่สำคัญในการที่จะพัฒนาผู้เรียนให้มีความรักในการเรียนรู้ มีทักษะการเรียนรู้ และมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง ซึ่งทักษะสำคัญประการหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง คือ ทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-directed learning) ซึ่งหมายถึงพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนที่สะท้อนถึงการมีเป้าหมายในการเรียนรู้ของตนเอง การใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเอง การประเมินตนเองเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับบุคคลอื่น (เขมณัญญ์ มิ่งศิริธรรม, 2552, ลาวัณย์ ทองมนต์, 2550) ซึ่งหากผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองอย่างต่อเนื่องผ่านการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจะทำให้ผู้เรียนมีโอกาสบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มากขึ้น ซึ่งจากการศึกษาผลการวิจัยที่ผ่านมาพบว่าได้มีการวิจัยและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองอยู่บ้าง ไม่ว่าจะเป็นงานวิจัยของ อัจจิมา บำรุงนา และทศพร แสงสว่าง (2558) วิทยา วรพันธุ์, ประสาท เนืองเฉลิม และอมร มะลาศรี (2559) หอมจันทร์ แสงเสดาะ (2562) สุวีจนา ศรีวิเนตร (2562) งามพันธุ์ สัยศรี, วิภาวรรณ วงษ์สุวรรณคังเผ่า และสร้อยสน สกลรักษ์ (2563) ซึ่งได้ให้ห้วงค์ความรู้ที่มีคุณค่าเกี่ยวกับรูปแบบและขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองของผู้เรียน อย่างไรก็ตามองค์ความรู้จากผลการวิจัยที่ผ่านมายังคงมีประเด็นที่น่าสนใจศึกษาต่อขอว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ที่เน้นการเรียนรู้ที่นำไปสู่การสร้างสรค์นวัตกรรมการเรียนนั้นควรเป็นอย่างไรซึ่งหากมีองค์ความรู้ในส่วนนี้เพิ่มเติมจะทำให้การพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองของผู้เรียนมีความสอดคล้องกับสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของโลกในปัจจุบันที่ต้องการผู้เรียนที่มีทักษะการสร้างสรค์นวัตกรรมการเรียนมากขึ้น

จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและคาดว่าจะสามารถนำมาใช้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์นั้น พบว่าแนวคิดการพัฒนาผู้เรียนบนฐาน Growth mindset ที่มุ่งสร้างความคิดเกี่ยวกับตนเองให้กับผู้เรียนว่าตนเองนั้นสามารถพัฒนาได้ สามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองไปสู่ความสำเร็จได้ตามที่ต้องการ ด้วยการฝึกฝนและสั่งสมประสบการณ์ ประกอบกับการใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ ด้วยความมุ่งมั่น อุสาหพยายาม Growth mindset มีประโยชน์ต่อผู้เรียนในฐานะที่เป็นปัจจัยสำคัญของการประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ เพราะผู้เรียนที่มี Growth mindset จะเชื่อว่าตนเองสามารถเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้ เมื่อใช้ความพยายามอย่างเพียงพอ ดังนั้นเมื่อผู้เรียนมี Growth mindset จะใช้ความพยายามในการปฏิบัติกิจกรรมตามกระบวนการเรียนรู้ของตนเองอย่างหลากหลายจนประสบความสำเร็จในที่สุด (Good., Anderson. and Inzlicht. 2003., Blackwell., Trzesniewski., and Dweck. 2007., Dweck. 2008., Flores., Lemons. and McTernan. 2011., Dweck. 2012., Weiss. and Fortus. 2013., Rienzo., Rolfe. and Wilkinson. 2015., Alerson. 2017)

นอกจากนี้แล้วแนวคิดเกี่ยวกับการโค้ชเพื่อพัฒนาผู้เรียนยังชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนว่าสามารถนำมาพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยเหตุที่การโค้ชนั้นเป็นบทบาทของผู้สอนในโลกแห่งการเรียนรู้ยุคใหม่มีบทบาทกระตุ้นการคิดขั้นสูงของผู้เรียน สร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ การชี้แนะให้ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนการประเมินและให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างสร้างสรรค์แก่ผู้เรียน ผู้เรียนเกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของการเรียนรู้ที่นำไปสู่การมีพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) (Costa and Garmston. 2002., Knight. 2009., Sweeney. 2011, Marzano. 2012., Sobel and Panas. 2012)

นอกจากแนวคิดการพัฒนาผู้เรียนบนฐาน Growth mindset และแนวคิดการโค้ชเพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนแล้ว แนวคิดสำคัญอีกประการหนึ่งที่สามารถนำมาพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองของผู้เรียนได้คือ แนวคิดการประเมินที่เสริมพลังการเรียนรู้ตามสภาพจริงและมีการสะท้อนผลการประเมินไปสู่การปรับปรุงและพัฒนาผู้เรียนและการจัดการเรียนรู้ (วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล. 2558., Hodges. 2007., Scharmer. 2007., Sprenger. 2008., Tan., and Seng. 2008., Leighton. and Gierl. 2011., Battista. 2012)

จากการที่ได้กล่าวถึงเป้าหมายการจัดการศึกษาที่ต้องการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยผู้เรียนจะต้องมีทักษะต่างๆ หลายด้าน และทักษะเหล่านั้นยังต้องนำไปสู่การสร้างสรค์นวัตกรรมอีกด้วย ซึ่งการที่จะบรรลุเป้าหมายดังกล่าวผู้เรียนจำเป็นต้องมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ที่ได้รับการพัฒนาไปพร้อมกับการจัดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องซึ่งการพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์จะช่วยทำให้การจัดการเรียนรู้สามารถพัฒนาผู้เรียนไปสู่เป้าหมายการจัดการศึกษาดังกล่าวได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

## 2. คำถามการศึกษา

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นอย่างไร
2. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานมีประสิทธิผลเป็นอย่างไร
3. ข้อเสนอเชิงนโยบายส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองและแนวทางการนำไปปฏิบัติในสถานศึกษาเป็นอย่างไร

## 3. วัตถุประสงค์การศึกษา

1. เพื่อศึกษาและพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
2. เพื่อประเมิน ประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
3. เพื่อจัดทำข้อเสนอเชิงนโยบายส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองและแนวทางการนำไปปฏิบัติในสถานศึกษา

## 4. ขอบเขตของการศึกษา

### ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ตัวแปรตาม คือ 1. พฤติกรรมการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน

2. ข้อเสนอเชิงนโยบายส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองและแนวทางการนำไปปฏิบัติในสถานศึกษา

### กลุ่มผู้ให้ข้อมูล

นักวิชาการศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษา ผู้สอน ผู้เรียน ผู้ปกครอง

### ระยะเวลาดำเนินการศึกษา

มกราคม 2565 – กันยายน 2565

## 5. ประโยชน์ของการศึกษา

1. ผลการศึกษาจะทำให้ได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง  
เชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานที่ผู้สอนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถานศึกษา  
ขั้นพื้นฐานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผลการศึกษาจะทำให้ได้ข้อเสนอเชิงนโยบายส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเอง  
และแนวทางการนำไปปฏิบัติในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานต่อไป

## 6. นิยามศัพท์เฉพาะ

**รูปแบบการจัดการเรียนรู้** หมายถึง หลักการ วัตถุประสงค์ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ การใช้สื่อ  
และแหล่งการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ บทบาทผู้สอน และปัจจัยสนับสนุน  
สำหรับการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์

**การเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์** หมายถึง พฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนที่สะท้อนถึง  
การมีเป้าหมายในการเรียนรู้ของตนเอง การใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเอง การประเมินตนเอง  
เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับบุคคลอื่น ซึ่งวัดได้จากการสังเกตพฤติกรรมของ  
ผู้เรียนอย่างต่อเนื่องในระหว่างการจัดการเรียนรู้ตามพฤติกรรมต่างๆ ได้แก่ 1) กำหนดเป้าหมายการ  
เรียนรู้ของตนเอง 2) วางแผนการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอนและยืดหยุ่น 3) ใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ  
อย่างหลากหลาย 4) จัดการตนเองเพื่อบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ 5) กำกับตนเองในการปฏิบัติกิจกรรม  
การเรียนรู้ 6) ประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของตนเอง 7) สร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงผลการ  
เรียนรู้ของตนเอง 8) ประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ 9) สะท้อนคิด  
และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่น และ 10) ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของตนเองให้ดียิ่งขึ้น

**ผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน** หมายถึง บุคคลที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1  
ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

**การพัฒนาผู้เรียนบนฐาน Growth mindset** หมายถึง การจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีความเชื่อว่า  
ความสำเร็จทุกอย่างสามารถเกิดขึ้นได้หากใช้วิธีการเรียนรู้ที่ถูกต้องและมีความมุ่งมั่นพยายาม  
อย่างเพียงพอ

**การโค้ชเพื่อพัฒนาศักยภาพผู้เรียน** หมายถึง การสร้างแรงบันดาลใจ แรงจูงใจภายในให้เกิดขึ้นกับ  
ผู้เรียน การใช้คำถามกระตุ้นการคิด การเปิดโอกาสและชี้แนะให้ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ การให้  
ผู้เรียนประเมินกระบวนการ ความก้าวหน้า และผลการเรียนรู้ของตนเอง และการสะท้อนคิดตนเอง  
เพื่อนำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนา

**การประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้** หมายถึง การตรวจสอบกระบวนการเรียนรู้ ความก้าวหน้าทางการเรียนรู้และผลผลิตของการเรียนรู้ของผู้เรียน ด้วยวิธีการประเมินตามสภาพจริงด้วยวิธีการที่หลากหลายและยืดหยุ่น นำผลการประเมินมาพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง

**ประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้** หมายถึง พฤติกรรมการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนภายหลังการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น โดยมีเกณฑ์ประสิทธิผลคือผู้เรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์หลังการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการทดลอง ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้



## บทที่ 2

### การทบทวนวรรณกรรม

การศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์
- 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาผู้เรียนบนฐาน Growth mindset
- 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการโค้ชเพื่อพัฒนาผู้เรียน
- 2.4 แนวคิดการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้
- 2.5 กรอบแนวความคิดของการศึกษา

โดยมีรายละเอียดของแต่ละหัวข้อดังต่อไปนี้

#### 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์

การเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-directed learning) หมายถึง การเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เป็นผู้ปฏิบัติการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีเป้าหมาย ใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเองอย่างหลากหลายและมีความมุ่งมั่นพยายาม จนทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจและทักษะต่างๆ ตามที่ตนเองกำหนดไว้ (ลาวัญย์ ทองมนต์, 2550) การเรียนรู้ด้วยการนำตนเองควรเริ่มต้นจากการที่ผู้เรียนสมัครใจเรียนรู้ โดยใช้วินัยและความรับผิดชอบ เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย รู้จักการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ซึ่งนำไปสู่การสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) เป็นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและคงทน (เขมณัญญ์ มิ่งศิริธรรม, 2552)

สำหรับการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ (Creative self-directed learning) นั้นหมายถึง การเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีบทบาทในการกำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ที่สะท้อนถึงการมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย การกำกับตนเองในการเรียนรู้ตลอดจนการประเมินและปรับปรุงการเรียนรู้ของตนเอง โดยผู้สอนมีบทบาทในการกระตุ้น ส่งเสริมสนับสนุน และโค้ชผู้เรียนให้บรรลุเป้าหมายของการเรียนรู้ด้วยตัวของผู้เรียนเอง (ภัทรภร พลิตากุล, 2561., Kovalenko and Smirnova, 2015, Petro, 2017, Morris, 2020. Sale, 2020) โดยที่การเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์นั้นมี 2 องค์ประกอบคือ องค์ประกอบด้านผู้เรียนและองค์ประกอบด้าน

ผู้สอน โดยองค์ประกอบด้านผู้เรียนจะเน้นให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลการเรียนรู้ตามความสนใจเป็นสำคัญ ส่วนองค์ประกอบด้านผู้สอนนั้นจะเน้นการส่งเสริมสนับสนุนผู้เรียนอย่างเหมาะสม (Morris, 2020)

การเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากแรงจูงใจภายในของผู้เรียน ผู้เรียนมีความต้องการเรียนรู้ด้วยความสมัครใจ และมีความรับผิดชอบ ทั้งนี้ทุกคนจึงมีศักยภาพและความสามารถในการเรียนรู้ การเรียนรู้ด้วยการนำตนเองจึงเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เริ่มจากการวินิจฉัยความต้องการของตนเองว่าต้องการที่จะเรียนรู้ในเรื่องใด มีการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง วางแผนการเรียนรู้ เรียนรู้ตามแผนที่วางไว้ และประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง ผู้เรียนอาจเรียนรู้ร่วมกันกับเพื่อนหรือครูผู้สอนก็ได้ โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมรับผิดชอบในการเรียนรู้และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง (เขมณัญญ์ มิ่งศิริธรรม, 2552) ซึ่งจะเห็นได้ว่าลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองนั้น สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้สำคัญทฤษฎีหนึ่งคือทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Theory of Meaningful Verbal Learning) ซึ่งคณะผู้ศึกษาได้นำมาใช้เป็นทฤษฎีหลักของการศึกษาครั้งนี้

### ทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความหมาย

ทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความหมาย พัฒนาขึ้น โดย David Paul Ausubel (ค.ศ.1918 – 2008) นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน เขามีความเชื่อว่า การเรียนรู้ใดๆ จะมีความหมายต่อผู้เรียนหากสามารถเชื่อมโยงกับสิ่งที่เคยเรียนรู้มาก่อน เนื้อหาสาระใดๆ สามารถจัดการเรียนรู้ให้กับเด็กได้แต่ต้องใช้วิธีการที่เหมาะสมกับศักยภาพของเด็กแต่ละคน เด็กแต่ละคนสามารถเรียนรู้ได้เมื่อมีความพร้อม Ausubel แบ่งวิธีการเรียนรู้ออกเป็น 4 ลักษณะ ได้แก่ 1) การเรียนรู้โดยการรับข้อมูลที่มีความหมาย (Meaningful Reception Learning) 2) การเรียนรู้แบบท่องจำโดยไม่ทราบความหมาย (Rote Reception Learning) 3) การเรียนรู้แบบค้นพบที่มีความหมาย (Meaningful Discovery Learning) และ 4) การเรียนรู้แบบค้นพบอย่างไม่มีความหมาย (Rote Discovery Learning)

สิ่งที่ Ausubel ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้คือ ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้ ด้วยวิธีการรับสาร หรือวิธีการค้นพบควรเป็นสิ่งที่มีความหมายต่อผู้เรียน ซึ่งมีปัจจัย 3 ประการ ได้แก่ 1) เนื้อหาสาระที่เรียน (materials) ซึ่งเป็นสิ่งที่มีความหมายต่อผู้เรียน หรือเป็นสิ่งที่คล้ายคลึงกับสิ่งที่เคยเรียนรู้มาก่อน 2) ผู้เรียนมีประสบการณ์ ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่เรียน หรือไม่ก็ต้องเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนกับความรู้หรือประสบการณ์เดิมที่คล้ายคลึงกัน 3) ความตั้งใจของผู้เรียนในการที่จะเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนกับความรู้และประสบการณ์เดิมของตนเอง

นอกจากนี้ Ausubel ได้จำแนกการสร้างความหมายของการเรียนรู้ ออกเป็น 3 วิธีการดังต่อไปนี้

1. การสร้างความหมายของการเรียนรู้ในลักษณะที่ผู้เรียนเป็นผู้รับข้อมูล เป็นการเรียนรู้จากการฟัง การดู การอ่าน แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ 1) การเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนกับหลักการหรือกฎเกณฑ์ที่เคยเรียนรู้มาแล้ว และ 2) การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของสิ่งที่เรียนรู้ใหม่กับสิ่งที่เคยเรียนมาแล้ว

2. การสร้างความหมายของการเรียนรู้โดยการอนุมาน วิเคราะห์จัดกลุ่มสิ่งที่เรียนรู้ใหม่ตามหลักเกณฑ์หรือความคิดรวบยอดที่กว้างขวางกว่า (superordinate learning) หรือการสังเคราะห์ sub concept แล้วสรุปอ้างอิง (generalization) ไปสู่ main concept

3. การสร้างความหมายของการเรียนรู้โดยการใช้ความคิดที่มีความหลากหลาย (combinatorial learning) เช่น การคิดวิเคราะห์ การคิดเชื่อมโยง การสังเคราะห์ เป็นต้น

การให้สังกัปแนวหน้า (Advance organizer) เป็นเครื่องมือที่ Ausubel คิดค้นขึ้นเพื่อเป็นกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการรู้คิด (cognitive instructional strategy) ทำให้เนื้อหาสาระเป็นสิ่งที่มีความหมายต่อผู้เรียนมากขึ้น ผู้เรียนเห็นภาพรวมและความสัมพันธ์ของเนื้อหาสาระที่เรียนก่อนที่จะเริ่มเรียน อีกทั้งช่วยในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมให้เกิดขึ้น นอกจากนี้แล้วการให้สังกัปแนวหน้า ยังเป็นมากกว่าการนำเสนอภาพรวม (overview) ของบทเรียน แต่เป็นการจัดระบบความคิดของผู้เรียนเกี่ยวกับความคิดรวบยอดที่จะเรียนว่ามีส่วนใดบ้าง และแต่ละส่วนมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันอย่างไร การให้สังกัปแนวหน้า มีกิจกรรม 3 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้ ขั้นตอนที่ 1 เป็นการนำเสนอสังกัปแนวหน้า โดยการนำเสนอจุดประสงค์การเรียนรู้ นำเสนอสังกัปแนวหน้าของบทเรียน และกระตุ้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงไปสู่ความรู้เดิม ขั้นตอนที่ 2 ขั้นการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม โดยการนำเสนอเนื้อหาสาระและกิจกรรมการเรียนรู้ และจัดระบบโครงสร้างความรู้ใหม่เข้ากับความรู้เดิม ขั้นตอนที่ 3 สร้างความเข้มแข็งให้กับโครงสร้างความรู้ โดยการบูรณาการความรู้ใหม่ไปสู่การประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่างๆ และให้ผู้เรียนวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้

แนวทางการประยุกต์ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความหมายของ Ausubel ในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้ควรมีความสอดคล้องกับระดับความพร้อมของผู้เรียนแต่ละคน ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับระดับศักยภาพของผู้เรียน

2. การจัดการเรียนรู้ควรเชื่อมโยงเนื้อหาสาระกับความรู้ และประสบการณ์เดิม ตลอดจนวิถีชีวิตของผู้เรียน

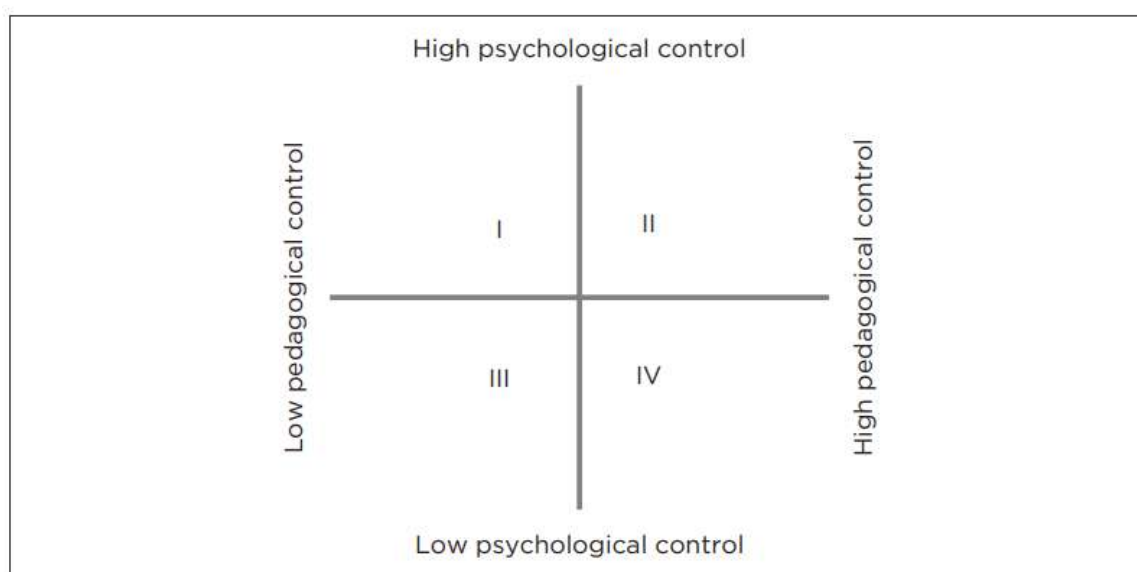
3. การจัดการเรียนรู้ควรกระตุ้นให้ผู้เรียนตระหนักว่าสิ่งที่เรียนสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้จริง

4. การจัดการเรียนรู้ควรบูรณาการเนื้อหาสาระเข้ากับวิถีชีวิตของผู้เรียน
5. การจัดการเรียนรู้ควรกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดทบทวนถึงประสบการณ์เดิมที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่เรียนหรือเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนกับความรู้หรือประสบการณ์เดิมที่คล้ายคลึงกัน
6. การจัดการเรียนรู้ควรกระตุ้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนกับหลักการหรือกฎเกณฑ์ที่เคยเรียนรู้มาแล้ว รวมทั้งการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของสิ่งที่เรียนรู้ใหม่กับสิ่งที่เคยเรียนมาแล้ว
7. การจัดการเรียนรู้ควรกระตุ้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์จัดกลุ่มสิ่งที่เรียนรู้ใหม่ตามหลักเกณฑ์หรือความคิดรวบยอดที่กว้างขวางกว่า
8. การจัดการเรียนรู้ควรกระตุ้นให้ผู้เรียนสร้างความหมายของการเรียนรู้โดยการคิดที่หลากหลาย
9. การจัดการเรียนรู้ควรให้สังเกตแนวทางแก่ผู้เรียนก่อนที่จะเริ่มต้นการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพรวมของการเรียนรู้ก่อนที่จะกำหนดเป้าหมายและใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเองต่อไป

### รูปแบบการเรียนรู้แบบนำตนเอง

จากการศึกษารูปแบบการเรียนรู้แบบนำตนเองพบว่ามีนักวิชาการหลายท่านได้นำเสนอไว้ อย่างหลากหลายซึ่งมีรูปแบบที่น่าสนใจดังนี้

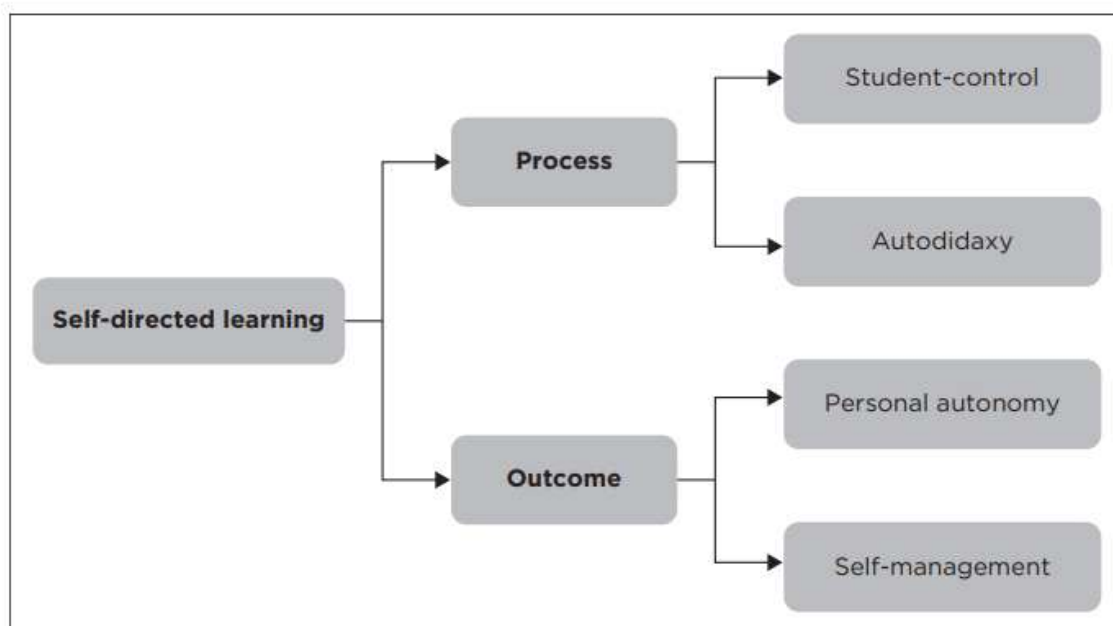
รูปแบบ Long's self-directed learning instructional model ของ Long (1989)



ภาพประกอบ 1 รูปแบบ Long's self-directed learning instructional model ของ Long (1989) ที่มาจาก Mentz, Beer & Bailey (2019: 7)

Long (1989) อ้างอิงจาก Mentz, Beer & Bailey (2019) ได้นำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองของผู้เรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้นี้มีจุดเน้นอยู่ที่ปฏิสัมพันธ์ระหว่างระดับการมีอิสระในการเรียนรู้ของผู้เรียน (Pedagogical control) กับระดับการมีจิตใจอยากเรียนรู้ (Willingness) ของผู้เรียนที่ผู้เรียนจะควบคุมตนเองในการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น (Psychological control) โดยที่ Long เสนอแนะว่าพื้นที่ 4 ส่วน คือ I II III และ IV นั้น มีความหมายว่าการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้แบบนำตนเองของผู้เรียนนั้น จะต้องใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับระดับความมีวินัยในตนเองของผู้เรียน หากผู้เรียนมีวินัยในตนเองสูงผู้สอนควรให้อิสระในการเรียนรู้กับผู้เรียนมากตามไปด้วย และหากผู้เรียนมีวินัยในตนเองต่ำ ผู้สอนควรใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้มากขึ้น

รูปแบบ Candy's self-directed learning model ของ Candy (1991)



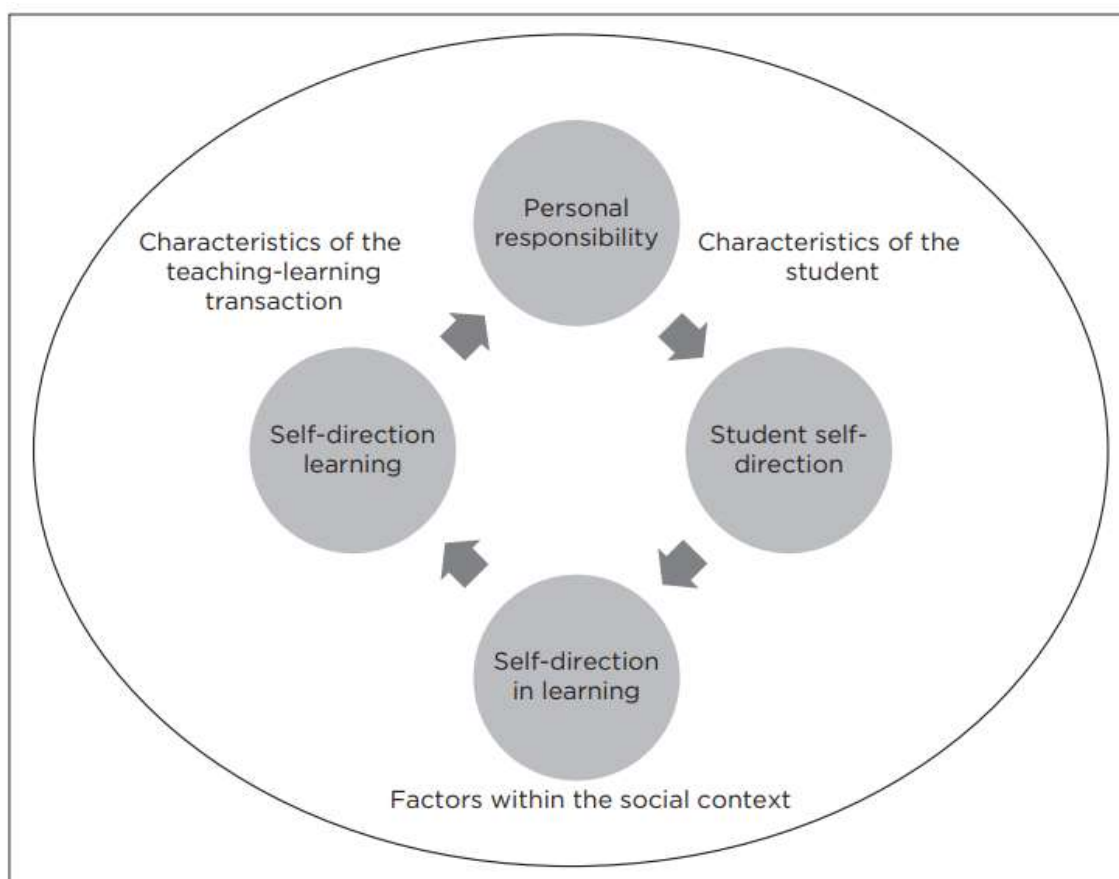
ภาพประกอบ 2 รูปแบบรูปแบบ Candy's self-directed learning model ของ Candy (1991) ที่มา Mentz, Beer & Bailey (2019: 8)

Candy (1991) อ้างอิงจาก Mentz, Beer & Bailey (2019) ได้นำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองที่ประกอบด้วยกระบวนการเรียนรู้ (Process) และผลการเรียนรู้ (Outcome) โดยผู้เรียนที่มีวินัยในตนเองจะสามารถเรียนรู้แบบนำตนเองได้ดี ซึ่งสะท้อนออกมาให้เห็นถึงการใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเอง สามารถควบคุมตนเองในการเรียนรู้ได้ดีและมีแรงกระตุ้นตนเองที่จะเรียนรู้สิ่งต่างๆ

(Autodidaxy) นอกจากนี้ในส่วนของผลการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะมีพลังอำนาจในตน (Personal autonomy) และสามารถจัดการตนเองในกระบวนการเรียนรู้ได้ (Self-management)

นอกจากนี้ Candy ยังได้ระบุว่า ผู้เรียนแต่ละคนจะมีพฤติกรรมการเรียนรู้แบบนำตนเองได้ดีมากน้อยเพียงใดนั้น นอกจากจะขึ้นอยู่กับวิธีการจัดการเรียนรู้แล้ว ยังขึ้นอยู่กับสิ่งที่ผู้เรียนให้ความสนใจ ตลอดจนประสบการณ์เดิมของผู้เรียนอีกด้วย โดยผู้เรียนจะมีพฤติกรรมการเรียนรู้แบบนำตนเองได้ดีเมื่อได้ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการและความสนใจส่วนบุคคลซึ่งแต่ละคนจะมีความหลากหลายไม่เหมือนกัน ด้วยเหตุนี้ผู้สอนควรจัดการเรียนรู้ให้ตอบสนองธรรมชาติและความต้องการของผู้เรียนรายบุคคลเพื่อให้สามารถพัฒนาผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้แบบนำตนเองได้อย่างต่อเนื่อง

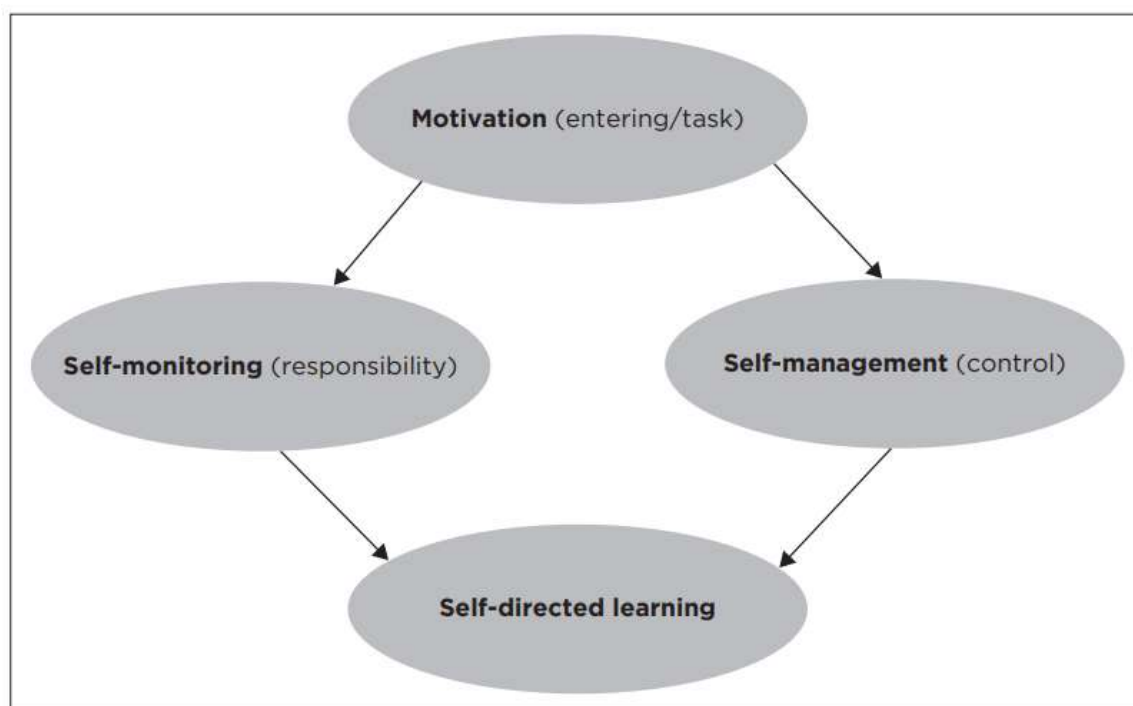
รูปแบบ Brockett and Hiemstra's Personal Responsibility Orientation model ของ Brockett & Hiemstra (1991)



ภาพประกอบ 3 รูปแบบ Brockett and Hiemstra's Personal Responsibility Orientation model ของ Brockett & Hiemstra (1991) ที่มา Mentz, Beer & Bailey (2019: 11)

Brockett & Hiemstra (1991) อ้างอิงจาก Mentz, Beer & Bailey (2019) ได้นำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองของผู้เรียนที่ให้ความสำคัญกับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของผู้เรียนตลอดจนถึงแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วยองค์ประกอบที่สัมพันธ์กันเป็นระบบ 4 ได้แก่ ความรับผิดชอบส่วนบุคคล (Personal responsibility) ซึ่งเป็นคุณลักษณะส่วนบุคคลของผู้เรียนซึ่งจะส่งผลต่อพฤติกรรมที่กำหนดเป้าหมายทางการเรียนรู้ (Student self-direction) จากนั้นจะเชื่อมโยงไปสู่พฤติกรรมการเรียนรู้แบบนำตนเองของผู้เรียน (Self-direction in learning) ต่อไป โดยผู้สอนมีบทบาทกระตุ้นให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายทางการเรียนรู้ การจัดบริบททางสังคมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ การส่งเสริมให้มีการเชื่อมโยงการเรียนรู้ของผู้เรียน และการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อเนื้อหาสาระของการเรียนรู้ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญของการเรียนรู้แบบนำตนเองของผู้เรียน

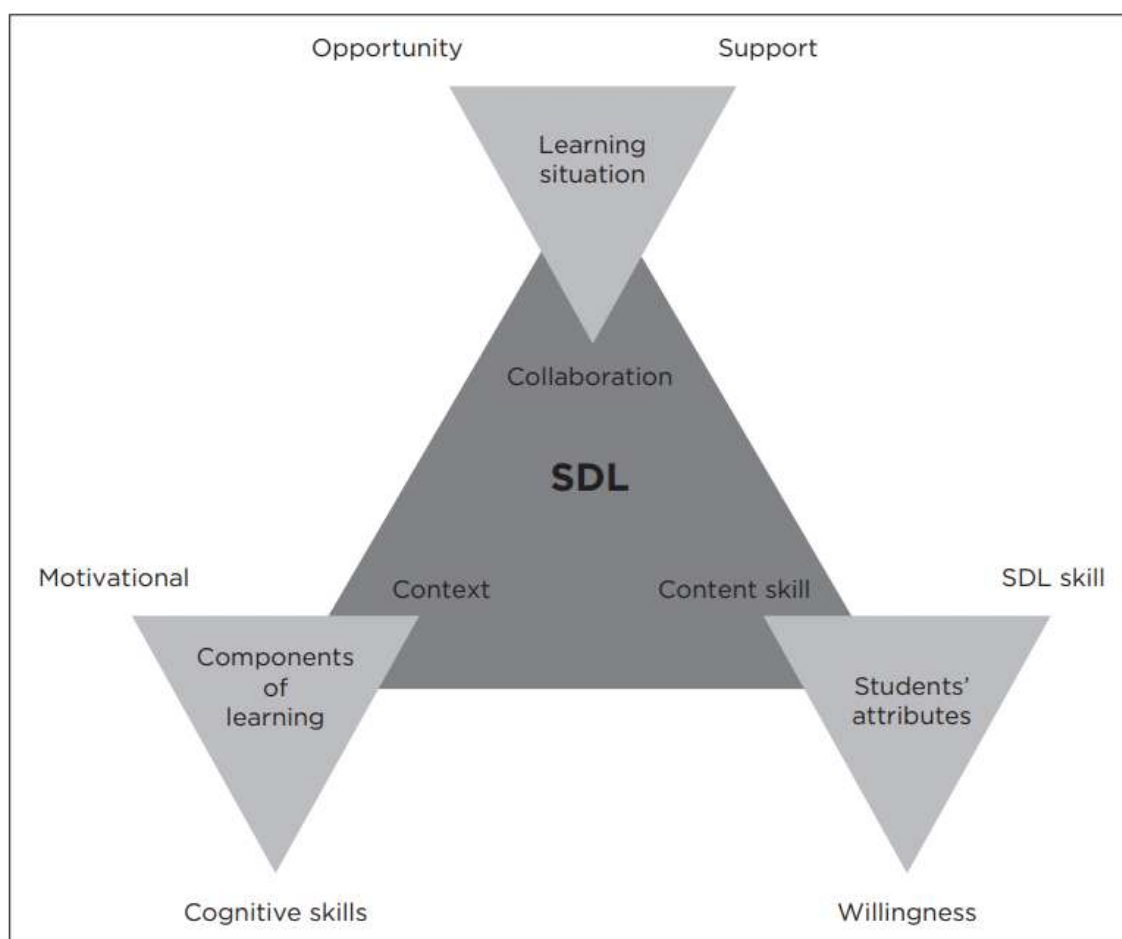
รูปแบบ Garrison's model ของ Garrison (1997)



ภาพประกอบ 4 รูปแบบ Garrison's model ของ Garrison (1997) ที่มา Mentz, Beer & Bailey (2019: 13)

Garrison (1997) อ้างอิงจาก Mentz, Beer & Bailey (2019) ได้นำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองของผู้เรียนที่เป็นการบูรณาการองค์ประกอบ 4 ประการได้แก่ แรงจูงใจ (Motivation) การจัดการตนเอง (Self-management) การกำกับตนเอง (Self-monitoring) และการเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-directed learning) โดยมีจุดเน้นที่สำคัญคือการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเองและใช้กระบวนการเรียนรู้เพื่อนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายดังกล่าวและการเรียนรู้ที่ดีนั้นควรเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับเพื่อนตลอดจนบุคคลที่เกี่ยวข้องโดยไม่จำเป็นว่าการเรียนรู้แบบนำตนเองผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เพียงลำพัง อย่างไรก็ตามผู้เรียนควรมีอิสระในการเลือกวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองซึ่งมีความแตกต่างกันระหว่างผู้เรียนแต่ละคน

รูปแบบ Oswalt's model ของ Oswalt (2003)



ภาพประกอบ 5 รูปแบบ Oswalt's model ของ Oswalt (2003) ที่มา Mentz, Beer & Bailey (2019)



Oswalt (2003) ได้นำเสนอรูปแบบการพัฒนาวินัยในตนเองของผู้เรียนว่ามีองค์ประกอบ 3 ประการ ได้แก่ องค์ประกอบด้านความร่วมมือร่วมใจ (Collaboration) โดยมีองค์ประกอบย่อย 2 ประการ ได้แก่ โอกาสในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้และการได้รับการสนับสนุนจากผู้สอน องค์ประกอบด้านความรู้และทักษะในเนื้อหาสาระ (Content skill) มีองค์ประกอบย่อย 2 ประการ ได้แก่ ทักษะการมีวินัยในตนเองของผู้เรียนและการมีความปรารถนาที่จะเรียนรู้ และองค์ประกอบด้านบริบทของการเรียนรู้ (Context) โดยมีองค์ประกอบย่อย 2 ประการ ได้แก่ การมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ และการมีทักษะการรู้คิดของผู้เรียน โดยที่องค์ประกอบต่างๆ ล้วนมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันเป็นปัจจัยเกื้อหนุนให้ผู้เรียนมีวินัยในตนเองอย่างยั่งยืน

### ผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบนำตนเอง

ผลการวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง ในช่วงระยะเวลา 5 ปีที่ผ่านมาพบว่า มีการวิจัยทั้งในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาโดยอัจฉิมา บำรุงนา และทศพร แสงสว่าง (2558) ได้ทำการพัฒนาการสอนผ่านเว็บด้วยการเรียนรู้แบบนำตนเอง วิชาคอมพิวเตอร์สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามขั้นตอนการเรียนรู้แบบนำตนเองของโกรว์ (Grow, 1991) ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ การกระตุ้นเร้า (Motivate) การกำหนดเป้าหมาย (Objective) การอภิปรายกลุ่ม (Discuss group) และการเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-directed learning) ผลการวิจัยพบว่าการสอนผ่านเว็บด้วยการเรียนรู้แบบนำตนเองที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ E1/E2 ที่กำหนดไว้ที่ 81.92/80.83 และผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกจากนี้หอมจันทร์ แสงเสดาะ (2562) ได้พัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบนำตนเองด้วยบทเรียนออนไลน์เพื่อพัฒนาความสามารถในการแสวงหาความรู้และเสริมสร้างความรับผิดชอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผลการวิจัยพบว่ามีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นวิเคราะห์ความต้องการในการเรียน ขั้นกำหนดเป้าหมายในการเรียน ขั้นวางแผนการเรียนรู้ ขั้นแสวงหาคำตอบ และขั้นประเมินผล โดยที่ผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ปรากฏว่าผู้เรียนมีความสามารถในการแสวงหาความรู้หลังการใช้รูปแบบสูงกว่าก่อนการใช้รูปแบบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความรับผิดชอบหลังการใช้รูปแบบสูงกว่าก่อนการใช้รูปแบบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ยังมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการใช้รูปแบบสูงกว่าก่อนการใช้รูปแบบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สำหรับผลการวิจัยในระดับมัธยมศึกษาพบว่า มีงานวิจัยที่พัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองโดยวิทยา วรพันธุ์, ประสาท เนืองเฉลิม และอมร มะลาศรี (2559) ได้พัฒนารูปแบบ

การเรียนรู้แบบนำตนเองวิชาฟิสิกส์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียนรู้มี 6 องค์ประกอบ คือ แนวคิดและทฤษฎีพื้นฐาน วัตถุประสงค์ ขั้นตอนการสอน ระบบสังคม ส่วนขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นวินิจฉัย เป็นขั้นตอนในการวินิจฉัยแนวความคิดของนักเรียนโดยใช้การสาธิตหรือการทำปฏิบัติการทดลอง ให้นักเรียนสังเกต ครูซักถามให้นักเรียนอธิบายตามกรอบความคิดของตนเอง โดยใช้คำถาม How และ Why เมื่อนักเรียนตอบและอธิบาย ครูเขียนคำตอบไว้บนกระดาน เปิดโอกาสให้นักเรียนได้อธิบายโต้แย้งเกี่ยวกับแนวความคิดของแต่ละคน โดยผู้สอนจะวางตัวเป็นกลาง 2) ขั้นเสริมสร้างกลยุทธ์ เป็นการเสริมทักษะที่จำเป็นในการหาความรู้แก่ผู้เรียน ด้วยการฝึกด้านการอ่าน คิดวิเคราะห์ เขียน และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ 3) ขั้นปลูกฝังนิสัย เป็นการฝึกให้ผู้เรียนริเริ่มการเรียนรู้ด้วยการวินิจฉัยและกำหนดเรื่องที่จะเรียน กำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียน วางแผนดำเนินการเรียน หาแหล่งวิทยาการในการเรียนรู้ และวิธีการประเมินผล 4) ขั้นปฏิบัติการ เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติและสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองด้วยการตรวจสอบข้อมูลและแนวทางแก้ไข เลือกลงมือปฏิบัติตามแนวทางที่กำหนดไว้ โดยจัดเรียงลำดับรายการปฏิบัติอย่างละเอียดและชัดเจนเพื่ออำนวยความสะดวก 5) ขั้นสรุปและประเมินผล เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยผู้เรียนสรุปและประเมินผลการแก้ไขอุปสรรคของตน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความภาคภูมิใจและรักษาระดับการปฏิบัติให้คงทนยิ่งขึ้น ผู้สอนให้การเสริมแรงทางบวกและกระตุ้นผู้เรียนให้กำลังใจกับตนเองโดยไม่คำนึงถึงผลการปฏิบัติว่าประสบความสำเร็จหรือไม่ นอกจากนี้สุวัจนา ศรีวินตร (2562) ได้พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวิชาเคมีที่เน้นกระบวนการเรียนรู้แบบนำตนเองเพื่อส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบการจัดการเรียนการสอนมี 7 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหาที่ใช้ในการเรียนการสอน 4) ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน 5) ระบบสนับสนุน 6) การประเมินผล และ 7) ผลของการนำไปใช้ โดยที่ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนมี 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นวินิจฉัย ขั้นเสริมสร้างกลยุทธ์ ขั้นปลูกฝังนิสัย ขั้นปฏิบัติการ และขั้นสรุปและประเมินผล โดยผู้เรียนมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด และผลการวิจัยของงามพันธุ์ สัยศรี, วิภาวรรณ วงษ์สุวรรณคังเผ่า และสร้อยสน สกลรักษ์ (2563) ได้พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามการเรียนรู้และการสอนบนฐานความยึดมั่นผูกพันและการเรียนรู้แบบนำตนเองเพื่อส่งเสริมนิสัยรักการอ่านของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 รูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น มีหลักการ 3 ประการ คือ 1) การให้ผู้เรียนวิเคราะห์ความต้องการอ่าน ตั้งเป้าหมายและวางแผนการอ่านตามความสนใจและคัดเลือกบทอ่านและกลยุทธ์ในการอ่านที่เหมาะสม ทำให้ผู้เรียนสมัครใจและ

กระตือรือร้นที่จะอ่าน อ่านอย่างเข้าใจและผูกพันต่อการอ่าน 2) การให้ผู้เรียนควบคุมการอ่านด้วยตนเองและช่วยกันอ่านร่วมกับบุคคลที่มีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ช่วยให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายการอ่านได้ 3) การประเมินผลการอ่านเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ที่สามารถจูงใจให้อ่านได้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ตลอดจนอ่านได้อย่างต่อเนื่อง ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบที่พัฒนาขึ้นมี 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนเป้าหมายตามความสนใจ ขั้นตอนวางแผนอ่านให้เหมาะสม ขั้นชื่นชมเมื่ออ่านได้ และขั้นชวนให้สะท้อนคิด และเมื่อใช้รูปแบบที่พัฒนาขึ้นกับกลุ่มตัวอย่างแล้วพบว่า 1) นิสัยรักการอ่านของกลุ่มตัวอย่างหลังการทดลองสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลการเปรียบเทียบพัฒนาการของนิสัยรักการอ่านใน 4 ระยะของการทดลองโดยวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวแบบวัดซ้ำและทดสอบความแตกต่างรายคู่ ด้วยวิธี Scheffe พบว่าผู้เรียนมีคะแนนพัฒนาการจากการวัดนิสัยรักการอ่านครั้งหลังสูงกว่าครั้งก่อนหน้าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากผลการวิจัยที่ผ่านมาทำให้เห็นว่าการพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานนั้นมีลักษณะสำคัญคือ ควรเน้นการสร้างแรงจูงใจภายในให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน การทำให้ผู้เรียนมีเป้าหมายทางการเรียนรู้ของตนเอง และใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อไปสู่เป้าหมายการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ โดยผู้สอนมีบทบาทกระตุ้นความใฝ่เรียนรู้ การคิดขั้นสูง การเสริมแรงทางบวก การให้คำชี้แนะแก่ผู้เรียน ตลอดจนการส่งเสริมให้ผู้เรียนประเมินเพื่อพัฒนาตนเอง ซึ่งการเรียนรู้แบบนำตนเองจะเป็นฐานการพัฒนาคุณลักษณะการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ในระยะยาวต่อไป

## 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาผู้เรียนบนฐาน Growth mindset

Growth mindset คือความเชื่อ (belief) ของบุคคลที่มีต่อตนเองว่า ความฉลาด ความสำเร็จ และความสามารถด้านต่างๆ ของตนเองนั้นสามารถพัฒนาได้ สามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองไปสู่ความสำเร็จได้ตามที่ต้องการ ด้วยการฝึกฝนและตั้งสมประสงค์ ประกอบกับการใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ ด้วยความมุ่งมั่น อุตสาหะพยายาม Growth mindset มีความหมายตรงข้ามกับ Fixed mindset คือ การมีความเชื่อว่าความฉลาดด้านต่างๆ เป็นสิ่งที่ติดตัวมาตั้งแต่เกิด ไม่สามารถพัฒนาได้ และ Growth mindset ไม่ใช้การเปิดใจกว้าง (open mind) หรือความยืดหยุ่นในความเชื่อ (flexible belief) ที่จะเชื่ออะไรก็ได้โดยไม่มีเหตุผล Growth mindset มีประโยชน์ต่อผู้เรียนในฐานะที่เป็นปัจจัยสำคัญของการประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ เพราะผู้เรียนที่มี Growth mindset จะเชื่อว่าตนเองสามารถเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้ เมื่อใช้ความพยายามอย่างเพียงพอ ดังนั้นเมื่อผู้เรียนมี Growth mindset จะใช้ความพยายามในการปฏิบัติกิจกรรมตามกระบวนการเรียนรู้ของตนเองอย่างหลากหลายจนประสบความสำเร็จในที่สุด (Good., Anderson, and Inzlicht. 2003., Blackwell., Trzesniewski., and Dweck.

2007., Dweck. 2008., Flores., Lemons. and McTernan. 2011., Dweck. 2012., Weiss. and Fortus. 2013., Rienzo., Rolfe. and Wilkinson. 2015., Alerson. 2017)

นอกจากนี้แล้ว Growth mindset ยังช่วยทำให้ผู้เรียนมีความปรารถนาที่จะเรียนรู้สิ่งต่างๆ (will power) ด้วยการใช้ความสามารถของตนเอง พึ่งพาตนเองในการเรียนรู้มากกว่าการพึ่งพาคู่คนอื่น อีกทั้งยังสามารถจัดการความเครียดหรือความวิตกกังวลที่เกิดจากการคิดขัดในการเรียนรู้ (struggle) ได้ด้วยตนเอง โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับบุคคลอื่น (Yeager. and Dweck. 2012) อีกทั้งผู้เรียนที่มี Growth mindset จะมีแรงจูงใจภายใน (inner motivation) ที่ไม่ต้องอาศัยสิ่งจูงใจจากภายนอกใดๆ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่พึงปรารถนาสำหรับผู้เรียนในยุคปัจจุบันที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ได้อย่างหลากหลาย รวดเร็ว ด้วยเครื่องมือทางเทคโนโลยีที่ทันสมัยหากผู้เรียนมีแรงจูงใจภายในจะทำให้เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองมากขึ้น รวมทั้งมีความมุ่งมั่นพยายามในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีเป้าหมาย ตลอดจนมีวินัยในตนเอง (self - discipline) สามารถกำหนดเป้าหมายได้ด้วยตนเอง (self - direction) กำกับตนเอง (self - regulation) และควบคุมตนเอง (self - control) ในการเรียนรู้ (Docketman. and Blackwell. 2014) ประโยชน์ที่สำคัญที่สุดของการมี Growth mindset ในยุคปัจจุบันคือ ทำให้ผู้เรียนมีความต้องการเรียนรู้ในสิ่งที่ท้าทายความสามารถ เรียนรู้ในสิ่งที่ยังไม่เคยเรียนรู้ และไม่กลัวความล้มเหลว เพราะมีแนวคิดว่าการล้มเหลวนำมาซึ่งการเรียนรู้และพัฒนาเสมอ (Weiss. and Fortus. 2013) ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญของการสร้างสรรค์นวัตกรรมต่อไปในอนาคต (Gregory. and Kaufeldt. 2015)

ผู้เรียนที่มี Growth mindset จะมีคุณลักษณะกระตือรือร้นและแสวงหาสิ่งใหม่ที่ดีกว่าเดิมอย่างต่อเนื่อง ชอบปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ใหม่ๆ ที่ท้าทายความสามารถ ไม่ชอบทำอะไรซ้ำเดิมที่ไม่ก่อให้เกิดการพัฒนา นอกจากนี้ผู้เรียนที่มี Growth mindset จะมีความสามารถในการกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ของตนเองได้ รวมทั้งยังสามารถวางแผนกระบวนการเรียนรู้ตามที่ตนเองถนัดและต้องการได้ด้วยตนเองอีกด้วย ใช้กระบวนการเรียนรู้เพื่อไปสู่เป้าหมายด้วยความมุ่งมั่น อดทน อดสาหะ พยายาม คุณลักษณะโดดเด่นสำคัญอีกประการหนึ่งของผู้เรียนที่มี Growth mindset คือนำข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นมาสะท้อนคิด (reflective thinking) วิเคราะห์หาสาเหตุของความผิดพลาดและดำเนินการปรับปรุงแก้ไขซึ่งทำให้เกิดการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ซึ่งการมี Growth mindset เป็นพื้นฐานที่นำไปสู่คุณลักษณะการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Dweck. 2012., Stager. 2015., Clark. and Sousa. 2018., Ng. 2018) นอกจากนี้ จากประสบการณ์ของผู้เขียนในการทำวิจัยในโรงเรียนต่างๆ มาเป็นระยะเวลาหลายปี พบว่าผู้เรียนที่มี Growth mindset จะสามารถมองตนเองในด้านบวก เชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง มองการเรียนรู้สิ่งใหม่ว่าเป็นโอกาสการพัฒนา เรียนรู้สิ่งใหม่อย่างสม่ำเสมอ มุ่งมั่นและพยายามในการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับบุคคลอื่น ใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายและยึดหยุ่นสะท้อนคิดเพื่อนำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนา รวมทั้งปรับปรุงและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องนำบุคคลอื่น ให้เกิด

การเรียนรู้และพัฒนาตนเองในด้านบวก เชื่อมั่นในความสามารถของตนเองมองการเรียนรู้สิ่งใหม่ว่าเป็นโอกาสการพัฒนา เรียนรู้สิ่งใหม่อย่างสม่ำเสมอ มุ่งมั่นและพยายามในการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับบุคคลอื่น ใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายและยืดหยุ่น สะท้อนคิดเพื่อนำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนา นำข้อมูลมาปรับปรุงและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ยังสามารถนำบุคคลอื่นให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

คุณลักษณะของผู้สอนที่แสดงพฤติกรรมออกมา มีอิทธิพลและส่งผลโดยตรง ต่อผู้เรียน ไม่ว่าจะเป็นคุณลักษณะทางบวกหรือทางลบก็ตาม ดังนั้นคุณลักษณะของผู้สอนที่มี Growth mindset ย่อมส่งผลต่อการเสริมสร้าง Growth mindset ของผู้เรียนเช่นเดียวกัน เนื่องจากการมี Growth mindset ของผู้สอน จะส่งผลต่อพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้ และพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้ส่งผลต่อไปยังประสบการณ์การเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะได้รับ (Hoffer, 2016) ด้วยเหตุนี้ผู้สอนจึงจำเป็นต้องเรียนรู้และพัฒนาตนเองให้เป็นคนที่มี Growth mindset อยู่อย่างต่อเนื่อง เพราะผู้เรียนที่ได้เรียนกับผู้สอนที่ได้รับการพัฒนาทักษะการเสริมสร้าง Growth mindset มีผลการเรียนดีกว่าผู้เรียนที่เรียนกับผู้สอนที่ไม่ได้รับการพัฒนาทักษะการเสริมสร้าง Growth mindset (Rienzo., Rolfe. and Wilkinson, 2015) นอกจากนี้ผู้สอนจะต้องมี Growth mindset ในตนเองแล้ว ผู้สอนยังต้องมีความคิดความเชื่อที่มีต่อผู้เรียนในทิศทางที่ถูกต้อง 4 ประการ ได้แก่ 1) เชื่อว่าผู้เรียนทุกคนมีคุณค่าและควรได้รับการยกย่อง 2) ผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ ด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่มีความแตกต่างกัน 3) ผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้ได้และประสบความสำเร็จได้ และ 4) ผู้เรียนทุกคนมีศักยภาพในการพัฒนาตนเองไปสู่ความสำเร็จได้ด้วยตนเอง ความคิดความเชื่อเหล่านี้จะส่งผลต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้าง Growth mindset ของผู้เรียน (Goldberg, 2016) สำหรับการเรียนรู้และพัฒนาตนเองให้มี Growth mindset ของผู้สอนนั้นมีแนวทางการพัฒนาที่สามารถดำเนินการควบคู่ไปกับการปฏิบัติงานตามปกติ ดังนี้ 1) เปิดใจ (open mind) รับฟัง และแสวงหาความคิดใหม่ๆ อยู่เสมอ 2) สื่อสารความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของผู้เรียนไปยังพ่อแม่ผู้ปกครองของผู้เรียนอย่างสร้างสรรค์ 3) คิดค้นวิธีการจัดการเรียนรู้ใหม่ๆ ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด 4) เสริมสร้างให้ผู้เรียนมีโอกาสได้รับการประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ 5) เรียนรู้และพัฒนาจากเพื่อนร่วมวิชาชีพและต่างวิชาชีพ 6) ปรับปรุงและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ให้ดีที่สุดและเหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละบุคคล 7) กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจในการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง และ 8) สร้างความเชื่อมั่นว่าผู้เรียนสามารถเรียนรู้และประสบความสำเร็จได้ (Brock. and Hundley, 2016)

การจัดการเรียนรู้ที่สามารถเสริมสร้างให้ผู้เรียนมี Growth mindset จะทำให้ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นและความพยายามในการเรียนรู้ ใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเอง มีวิธีการสืบเสาะแสวงหาความรู้ (Weber, 2018) ซึ่งสามารถดำเนินการไปพร้อมกับการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนและบริบทอื่น โดยการออกแบบการเรียนรู้ให้สามารถพัฒนา Growth mindset ในลักษณะของการบูรณาการ หรืออาจจะมี

กิจกรรมเสริมเพื่อให้ผู้เรียนมี Growth mindset ที่ก้าวหน้ามากขึ้นก็ได้ (Education Week Research Center. 2016) อย่างไรก็ตามการพัฒนา Growth mindset ของผู้เรียนนั้น จะต้องทำให้จริงจังและถูกต้องตามหลักวิชาการ เนื่องจาก Growth mindset มีความเกี่ยวข้องกับปัจจัยหลายประการ โดยเฉพาะความหลากหลายของผู้เรียนรายบุคคลที่มีรูปแบบการคิด รูปแบบการเรียนรู้ และระดับความสามารถแตกต่างกันซึ่งอาจจะต้องใช้วิธีการพัฒนา Growth mindset แตกต่างกันไป (Benee, and Wilkins. 2014) สำหรับแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้าง Growth mindset ในลักษณะของการ บูรณาการกับกิจกรรมการเรียนรู้ มีดังนี้

1) การให้ผู้เรียนเป็นเจ้าของการเรียนรู้ของตนเอง การให้ผู้เรียนเป็นเจ้าของการเรียนรู้ด้วยตนเอง (learning ownership) นั้นเป็นหลักการพื้นฐานของการเสริมสร้าง Growth mindset เนื่องจากเป็นจุดเริ่มต้นของแรงจูงใจภายใน เมื่อผู้เรียนมีแรงจูงใจภายในแล้ว ผู้เรียนจะใช้ความสามารถของตนเองอย่างเต็มที่เพื่อการประสบความสำเร็จ และเมื่อประสบความสำเร็จ ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการสะท้อนคิดว่า ความสำเร็จต่างๆ สามารถเกิดขึ้นได้จริง เมื่อใช้ความสามารถของตนเองอย่างเต็มที่ สิ่งนี้คือ Growth mindset ดังนั้นผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายและวิธีการเรียนรู้ของผู้เรียนเองให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ (Dweck., Walton. and Cohen. 2014., Blackburn. 2015., Hanover Research. 2015., Marz. and Hertz. 2015., Anderson. 2016., Illinois Center for School Improvement. 2016., Keene. 2018)

2) การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้าง Growth mindset นั้น ผู้สอนควรออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับธรรมชาติและ ความสนใจของผู้เรียน ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สามารถกระตุ้นความรู้สึกล้าท้าทายในการเรียนรู้ของผู้เรียน (challenging to learn) และเป็นความท้าทายที่ผู้เรียนแต่ละคนมี โอกาสที่จะประสบความสำเร็จได้ในเวลาที่กำหนด นั้นหมายความว่า กิจกรรมการเรียนรู้จะต้องเหมาะสมกับระดับ ความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน (Dockterman. and Blackwell. 2014., Dweck., Walton. and Cohen. 2014., Hildrew. 2018) ลักษณะของกิจกรรมการเรียนรู้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ (collaborative) มากกว่าการแข่งขัน (competitive) เนื่องจากผู้เรียนจะมีโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่นได้มากกว่า ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กระบวนการเรียนรู้ของผู้ที่ประสบความสำเร็จและนำมาปรับใช้กับตนเอง (Gawron. 2018) นอกจากนี้ผู้สอนยังสามารถสอดแทรกกิจกรรมที่กระตุ้น Growth mindset ให้กับผู้เรียนไปพร้อมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อีกด้วย โดยเฉพาะการสะท้อนคิด ให้ผู้เรียนมองเห็นความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของตนเอง ในแต่ละช่วงของกิจกรรมการเรียนรู้ ไม่จำเป็นต้องสะท้อนคิดภายหลังเสร็จสิ้นกิจกรรมแล้วเท่านั้น (Blackwell., Trzesniewski. and Dweck. 2007)

3) การจัดการกระบวนการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ที่ช่วยเสริมสร้าง Growth mindset ของผู้เรียน มีลักษณะเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียน ได้เรียนรู้อย่างมีสติและสมาธิ (mindfulness) การมีสติและสมาธิจะนำไปสู่ปัญญา คือ การตระหนักรู้ว่าความสำเร็จจะเกิดขึ้นได้ จะต้องเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง (Cottrell, 2018) นอกจากนี้แล้วควรให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ (process as the content) ที่นำไปสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Dweck., Walton. and Cohen. 2014., Blackburn. 2015) ไม่มุ่งแต่เฉพาะผลลัพธ์การเรียนรู้เพียงอย่างเดียว และมุ่งเน้นการเรียนรู้แบบรู้จริง (mastery learning) (Blackburn. 2015) ผู้สอนสร้างสรรค์กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย และให้ผู้เรียนมีทางเลือกในการใช้กระบวนการเรียนรู้เหมาะสมตามที่ผู้เรียนถนัด (Anderson. 2016) เมื่อผู้สอนออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายแล้ว ผู้สอนควรให้โอกาสผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองตามกระบวนการเรียนรู้จนบรรลุเป้าหมายที่ผู้เรียนต้องการ (Illinois Center for School Improvement. 2016) โดยผู้สอนให้การส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเอง (Silver. and Stafford. 2017) ให้ความแก่ผู้เรียนในการใช้กระบวนการเรียนรู้ตามที่ผู้เรียนวางแผนไว้ ไม่ใจร้อนพาผู้เรียนลัดขั้นตอน (Fogarty. 2016) เปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนคิดและตัดสินใจเลือกใช้วิธีการเรียนรู้ของตนเอง (Anderson. 2016) สนับสนุนให้ผู้เรียนนำความคิดสร้างสรรค์ของตน ไปสู่การลงมือปฏิบัติจริง เพื่อเป็นการพิสูจน์ตรวจสอบความคิดเหล่านั้น (Marz. and Hertz. 2015) และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นพยายามไปสู่ความสำเร็จของตนเอง (Keene. 2018) นอกจากนี้แล้วการให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้การแก้ปัญหา การใช้ความมุ่งมั่นพยายามของตนเองกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนหรือบุคคลอื่น (Fogarty. 2016., Gawron. 2018., Keene. 2018) ส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถพึ่งพาตนเองในการเรียนรู้ให้ได้ (Marz. and Hertz. 2015., Blackburn. 2015) อีกทั้งผู้สอนควรมีทางเลือกแห่งความสำเร็จที่หลากหลาย ตามระดับความสามารถของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนทุกคนมีโอกาสประสบความสำเร็จได้ ภายใต้ผลลัพธ์การเรียนรู้เดียวกัน (Blackburn. 2015) หากผู้เรียนไม่ประสบความสำเร็จหรือมีข้อผิดพลาดในการเรียนรู้ ผู้สอนอย่าละทิ้งแนวคิดและโอกาสที่จะให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากความผิดพลาด โดยควรให้ผู้เรียนนำสิ่งที่ผิดพลาดมาใช้ในการเรียนรู้และปรับปรุงให้ดีขึ้น ด้วยวิธีการเรียนรู้ต่างๆ เช่น การถอดบทเรียน การสะท้อนคิด เป็นต้น (Illinois Center for School Improvement. 2016., Silver. and Stafford. 2017)

4) การประเมินผลการเรียนรู้ สำหรับการประเมินผลการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้าง Growth mindset นั้น ใช้แนวทางการประเมินตามสภาพจริงเป็นเครื่องมือสำหรับการเสริมสร้าง Growth mindset ใช้สารสนเทศจากการประเมินมาเป็นฐานข้อมูลสำหรับประคับประคอง (scaffold) ผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้ต่อไปได้อย่างต่อเนื่อง (Silver. and Stafford. 2017) โดยใช้วิธีการประเมินจะเน้นไปที่การประเมินประสิทธิภาพของการใช้กระบวนการเรียนรู้และความมุ่งมั่นพยายามของผู้เรียน มากกว่าการประเมินที่ผลผลิตของการเรียนรู้เท่านั้น (Fogarty. 2016., Hildrew. 2018) การประเมินที่จะช่วยเสริมสร้างให้

ผู้เรียนมี Growth mindset มีจุดเน้นที่ประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ หรือ Assessment for Learning มากกว่าการประเมินเพื่อตัดสิน Assessment of Learning (Fogarty. 2016., Hildrew. 2018) นอกจากการประเมินตามแนวทาง Assessment for Learning แล้ว ยังสามารถใช้การประเมินตนเองเพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ตามแนวทาง Assessment as Learning ได้ด้วยเช่นกัน โดยผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนประเมินตนเองและนำไปสะท้อนคิด (self - reflection) ให้เห็นว่าความก้าวหน้าและความสำเร็จในการเรียนรู้นั้น เกิดขึ้นมาจากการมีกระบวนการเรียนรู้ที่ดีประกอบด้วยความมุ่งมั่นพยายาม (Anderson. 2016) หรือนำข้อผิดพลาดมาปรับปรุงและพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของตนเองต่อไป (Dweck., Walton. and Cohen. 2014) ตลอดจนการให้ผู้เรียนทำสุนทรียสนทนากับตนเอง (inner dialogue) เพื่อให้เห็นประโยชน์และความสำคัญของ Growth mindset อย่างสม่ำเสมอ ยังสามารถเสริมสร้าง Growth mindset ได้เช่นกัน (Marz. and Hertz. 2015)

**5) การให้ข้อมูลย้อนกลับ** การให้ข้อมูลย้อนกลับเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นสำหรับการพัฒนาผู้เรียนให้มี Growth mindset (Hanover Research. 2015., Hildrew. 2018) ข้อมูลย้อนกลับที่ดีคือข้อมูลที่สามารนำไปสู่การปรับเปลี่ยนวิธีคิดและการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ (Hildrew. 2018) ผู้สอนควรให้ข้อมูลย้อนกลับที่เชื่อมโยงกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (Truax. 2018) มีความเฉพาะเจาะจง เป็นรูปธรรมมีประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองของผู้เรียนและเป็นข้อมูลย้อนกลับที่เน้นไปที่ประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้ (learning process) ของผู้เรียน มากกว่าการให้ข้อมูลย้อนกลับที่มีต่อผลผลิตของการเรียนรู้ (learning product) เพียงอย่างเดียว อีกทั้งควรให้ข้อมูลเพื่อให้ผู้เรียนตัดสินใจด้วยตนเอง โดยผู้สอนจะไม่ตัดสินใจให้และไม่ใช้อคติส่วนตัวของผู้สอนในการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Goldberg. 2016) อีกทั้งสอดแทรกการกระตุ้นแรงจูงใจของผู้เรียนในระหว่างการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Silver. and Stafford. 2017) ตลอดจนกระตุ้นให้เห็นว่าความสำเร็จเกิดมาจากการใช้ความมุ่งมั่นพยายาม (Keene. 2018) และควรแสดงความยินดีต่อความสำเร็จเล็กๆ น้อยๆ ของผู้เรียนด้วย (Illinois Center for School Improvement. 2016)

สำหรับการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้าง Growth mindset ของผู้เรียนนั้น บทบาทของผู้สอนที่แสดงออกในระหว่างที่ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ นั้น นับว่าเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่ง ผู้สอนควรส่งเสริมสนับสนุน ช่วยเหลือ เป็นนั่งร้าน (scaffold) ทางการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน รวมทั้งใช้พลังคำถาม (power questions) การชี้แนะเพื่อการรู้คิด (cognitive guided) โดยไม่กล่าวชมผู้เรียนว่า “เก่งมาก” เพราะเป็นการสร้าง Fixed mindset ในระยะยาวและยากจะแก้ไขกลับมาเป็น Growth mindset นอกจากนี้ยังควรกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และส่งเสริมให้ผู้เรียนแสดงความสามารถออกมาให้มากที่สุด (Dweck., Walton. and Cohen. 2014) รวมทั้งกระตุ้นความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง (self - efficacy) (Dockterman. and Blackwell. 2014., Silver. and Stafford. 2017) ที่สำคัญคือการกระตุ้นผู้เรียนให้เห็นคุณค่าในตนเอง ภาควุฒิใจในตนเอง (Hanover Research.



2015., Illinois Center for School Improvement. 2016) และมีความคิดความเชื่อว่าคุณสามารถด้านต่างๆ สามารถพัฒนาได้ด้วยความมุ่งมั่นพยายาม (Illinois Center for School Improvement. 2016)

### 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการโค้ชเพื่อพัฒนาผู้เรียน

การโค้ช (Coaching) เป็นบทบาทของผู้สอน ในโลกแห่งการเรียนรู้ยุคใหม่ที่พัฒนามาจากบทบาทการสอน (teaching) ที่ผู้สอนทำหน้าที่ให้ข้อมูล เนื้อหาสาระ ให้คำตอบที่ถูกต้อง ใช้สื่อสารทางเดียว กำหนดทิศทางการเรียน กำหนดงานให้ผู้เรียน กำหนดวัตถุประสงค์ กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ และเกณฑ์การวัดประเมินผลการเรียนรู้ นอกจากนี้การโค้ชเพื่อการรู้คิดยังเป็นมากกว่าการเป็นผู้เอื้ออำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (facilitator) ที่ผู้สอนมีบทบาทกระตุ้นให้มีการอภิปราย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ กระตุ้นให้คิดและตั้งคำถาม สื่อสารสองทางมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและผู้เรียน รวมทั้งประสานงานในกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนสามารถกำหนดวัตถุประสงค์และทิศทางการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้และเกณฑ์การวัดประเมินผลการเรียนรู้ (Costa and Garmston. 2002., Knight. 2009., Sweeney. 2011, Marzano. 2012., Sobel and Panas. 2012)

การโค้ชมุ่งเน้นการฝึก (training) หรือกระบวนการพัฒนาผู้เรียนแต่ละคน (individual) ให้มีความรู้ความสามารถ การคิด และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ซึ่งแตกต่างจากการปฏิบัติแบบดั้งเดิมที่ผู้สอนเป็นผู้ทำหน้าที่จัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนทั้งชั้นเรียน ด้วยวิธีการเดียวกันภายในระยะเวลาที่เท่ากัน การโค้ชเพื่อการรู้คิด มุ่งให้ผู้โค้ชใช้วิธีการฝึกสอนที่หลากหลาย ตามความแตกต่างระหว่างบุคคล จุดอ่อน และจุดแข็ง ของผู้เรียนแต่ละคน ซึ่งมีความต้องการพัฒนาที่แตกต่างกัน ผู้เรียนเกิดการพัฒนาได้เต็มตามศักยภาพ สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตรา 22 ที่ระบุว่า “การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ”

การโค้ช หมายถึง การเป็นคู่คิดของผู้ที่ได้รับการโค้ชในกระบวนการพัฒนาที่สร้างสรรค์ และกระตุ้นให้ผู้ได้รับการโค้ชได้นำศักยภาพของตนเองออกมาใช้ได้เต็มที่ทั้งชีวิตส่วนตัว และอาชีพการโค้ชเน้นการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองเพื่อให้เกิดการพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงด้านดีที่เป็นรูปธรรม การโค้ช (coaching) เป็นกลไกเพื่อเสริมสร้างและพัฒนาผู้เรียน ให้มีความรู้ความสามารถ การคิดขั้นสูง (higher – order thinking) มีวิธีการเรียนรู้ (learning how to learn) การตรวจสอบประเมินตนเอง กำหนดทิศทางการพัฒนาตนเองได้ การโค้ชเพื่อการรู้คิด มีเป้าหมายหลักเพื่อพัฒนาศักยภาพด้านการคิดของผู้เรียน การใคร่ครวญตรวจสอบตนเองเพื่อนำไปสู่การพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ไม่ใช่เป็นการอบรมสั่งสอนโดยตรง แต่เป็นการใช้เทคนิควิธีการต่างๆ เช่น การตั้งคำถาม การให้ข้อมูลย้อนกลับ การให้คำแนะนำ การให้หลักคิด วิธีการคิด วิธีการเรียนรู้ ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดแรง

บันดาลใจในการเรียนรู้ (inspiration) และนำไปสู่การแสวงหาความรู้ การฝึกฝนทักษะ และการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมคุณธรรมจริยธรรม และให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้และผลลัพธ์ของการเรียนรู้ (Costa and Garmston. 2002., Knight. 2009., Sweeney. 2011, Marzano. 2012., Sobel and Panas. 2012)

หลักการโค้ช (coaching) กระบวนการที่ช่วยให้ผู้เรียนที่ได้รับการโค้ช ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ได้บรรลุเป้าหมาย อย่างมีประสิทธิภาพ และมีความผูกพันอยู่กับการเรียนรู้ สร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิด และหาคำตอบที่ถูกต้อง เพื่อพัฒนาศักยภาพ ไม่ใช่การบอกคำตอบให้กับผู้เรียน การโค้ชเพื่อการรู้คิด เป็นมากกว่าการสอน (teaching) การโค้ชเพื่อพัฒนาศักยภาพผู้เรียน มีลักษณะสำคัญได้แก่ 1) กระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความต้องการ แรงจูงใจ ความปรารถนา ทักษะ และกระบวนการคิด ที่จะนำไปสู่การเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น (Transformative learning) 2) ตั้งคำถามผู้เรียนด้วยเทคนิคต่างๆ เพื่อเสริมสร้างกระบวนการคิด ที่นำไปสู่การวางแผน การแก้ปัญหา และการสร้างสรรค์ 3) สนับสนุนผู้เรียนให้มีการกำหนดเป้าหมายของการพัฒนาตนเอง รวมทั้งการวางแผน และการประเมินผลความสำเร็จ 4) สังเกตและประเมินพัฒนาการด้านต่างๆ ของผู้เรียนที่เป็นจุดเน้นของการโค้ช 5) ประยุกต์เทคนิคการสอนต่างๆ มาใช้ในการโค้ชผู้เรียน ให้เหมาะสมกับธรรมชาติและความต้องการของแต่ละคน ในลักษณะการสร้างเครื่องมือช่วยเหลือผู้เรียน (scaffolding) ชี้แนะและช่วยเหลืออย่างเหมาะสม 6) ส่งเสริมผู้เรียนให้มีความเชื่อมั่น ความมุ่งมั่นในการปฏิบัติที่นำไปสู่การพัฒนาขึ้น 7) ดำรงรักษาสິงที่ดีๆ ของผู้เรียน และให้การสนับสนุนและพัฒนาอย่างต่อเนื่องโดยไม่ตัดสิน วิพากษ์ วิจารณ์ จับผิด 8) ประเมินผลการโค้ช ด้วยวิธีการที่หลากหลายตามสภาพจริง และนำสารสนเทศมาพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง 9) การดำเนินการโค้ชบนพื้นฐานของการเคารพในศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ความแตกต่างทางวัฒนธรรม ความเชื่อของผู้รับการโค้ช (Costa and Garmston. 2002., Knight. 2009., Sweeney. 2011, Marzano. 2012., Sobel and Panas. 2012)

#### 2.4 แนวคิดการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้

การประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้มีจุดมุ่งหมายสำคัญเพื่อการพัฒนาผู้เรียน มีแนวทางการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ได้แก่ Assessment for learning, Assessment as learning, และ Assessment of learning ดังนี้ (วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล. 2556., Hodges. 2007., Scharmer. 2007., Sprenger. 2008., Tan., and Seng. 2008., Leighton. and Gierl. 2011., Battista. 2012)

**Assessment for learning** การประเมินเพื่อการเรียนรู้ เป็นการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ผู้สอนและผู้เรียนใช้ข้อมูลสารสนเทศทางการประเมินเป็นข้อมูลป้อนกลับ เพื่อการวินิจฉัยปัญหาการเรียนรู้ของผู้เรียน การปรับปรุงวิธีการเรียนรู้หรือวิธีการทำงานของผู้เรียน และพัฒนาผู้เรียนเป็นรายบุคคลที่ควบคุมกำกับและปรับปรุงวิธีการเรียนรู้ วางแผนการเรียนรู้ในขั้นตอนต่อไปให้

บรรลุผลสำเร็จ และค้นหาการปรับปรุง วิธีการเรียนรู้เพื่อไปสู่เป้าหมายการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งผู้สอนทำหน้าที่ให้ข้อมูลที่มีคุณค่าต่อการเรียนรู้แก่ผู้เรียน ประกอบด้วย การให้ข้อมูลกระตุ้นการเรียนรู้ การให้ข้อมูลย้อนกลับ และการให้ข้อมูลเพื่อการเรียนรู้ต่อยอด การให้ข้อมูลกระตุ้นการเรียนรู้ เป็นการให้ข้อมูลพื้นฐานของการเรียนรู้ ได้แก่ จุดประสงค์การเรียนรู้ วิธีการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ แหล่งการเรียนรู้ ภาระงาน ตลอดจนวิธีการวัดและเกณฑ์การประเมินผล ที่ผู้สอนต้องแจ้งให้ผู้เรียนทราบก่อนที่จะเริ่มการเรียนการสอน นอกจากนี้ผู้สอนยังต้องสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ที่เน้นแรงจูงใจภายใน ชี้แจงให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในสิ่งที่จะเรียนรู้ การให้ข้อมูลกระตุ้นการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญมากของกระบวนการจัดการเรียนการสอน เพราะผู้เรียนได้ทราบข้อมูลที่สำคัญก่อนที่จะเริ่มเรียน มีแรงจูงใจและอยากเรียนรู้ เห็นเป้าหมายการเรียนรู้ และภาระงานที่ต้องปฏิบัติ การให้ข้อมูลย้อนกลับเป็นการให้ข้อมูลในระหว่างและภายหลังที่ผู้เรียน ได้ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ หรือการทำงานต่างๆ เกี่ยวกับผลการเรียนรู้ของผู้เรียน คุณภาพของผลงาน พฤติกรรมคุณธรรมจริยธรรม และค่านิยมอันพึงประสงค์ มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนทราบจุดแข็งและจุดที่ต้องปรับปรุงแก้ไขของตนเอง การให้ข้อมูลย้อนกลับที่ดี ผู้สอนควรใช้การสื่อสารเชิงบวกที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาตนเอง การให้ข้อมูลเพื่อการเรียนรู้ต่อยอด เป็นการให้ข้อมูลเพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองเพิ่มเติม ภายหลังการจัดการเรียนการสอน มุ่งเน้นการชี้แนะแนวทางและวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนรายบุคคล เพิ่มแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ ให้กำลังใจผู้เรียนและเสริมพลังของการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ผู้เรียนได้ทบทวนตนเองและนำไปพัฒนาการเรียนรู้ต่อไป

**Assessment as learning** การประเมินขณะเรียนรู้ เป็นการประเมินลักษณะนี้มีจุดเน้นคือการให้ผู้เรียนได้ใช้การประเมินตนเองและการประเมินเพื่อน เป็นกระบวนการเรียนรู้ชนิดหนึ่งการประเมินที่เกิดขึ้นเป็นระยะๆ ในระหว่างการทำกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนจะได้ประเมินตนเองและแสวงหาแนวทางพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งยังมีโอกาสประเมินเพื่อนร่วมชั้นเรียนและให้ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ที่มีประโยชน์ต่อผู้เรียนหลายประการ ได้แก่ 1) กระตุ้นคุณลักษณะความรับผิดชอบในการเรียนรู้ของตนเอง 2) ได้เรียนรู้วิธีการประเมินตนเอง การประเมินเพื่อน การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และการให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการเรียนรู้ 3) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนตั้งคำถามเกี่ยวกับการเรียนรู้ของตนเอง และพยายามตอบคำถามนั้นด้วยตนเอง 4) ผู้เรียนได้ใช้ผลการประเมินตนเอง ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการในการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้สำหรับตนเอง 5) กระตุ้นผู้เรียนให้สะท้อนผลการเรียนรู้ให้กับตนเอง สำหรับการประเมินตนเองโดยผู้เรียนนั้น ผู้เรียนควรตั้งคำถามตรวจสอบการเรียนรู้ของตนเอง การพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการประเมินตนเองและการประเมินเพื่อนขณะเรียนรู้ ผู้สอน ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมอภิปรายแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลการเรียนรู้ที่ผู้สอนกำหนดไว้ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้ การให้ข้อมูลย้อนกลับ ต่อผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง ตลอดจนการตั้งคำถามชี้แนะทางปัญญา เพื่อให้

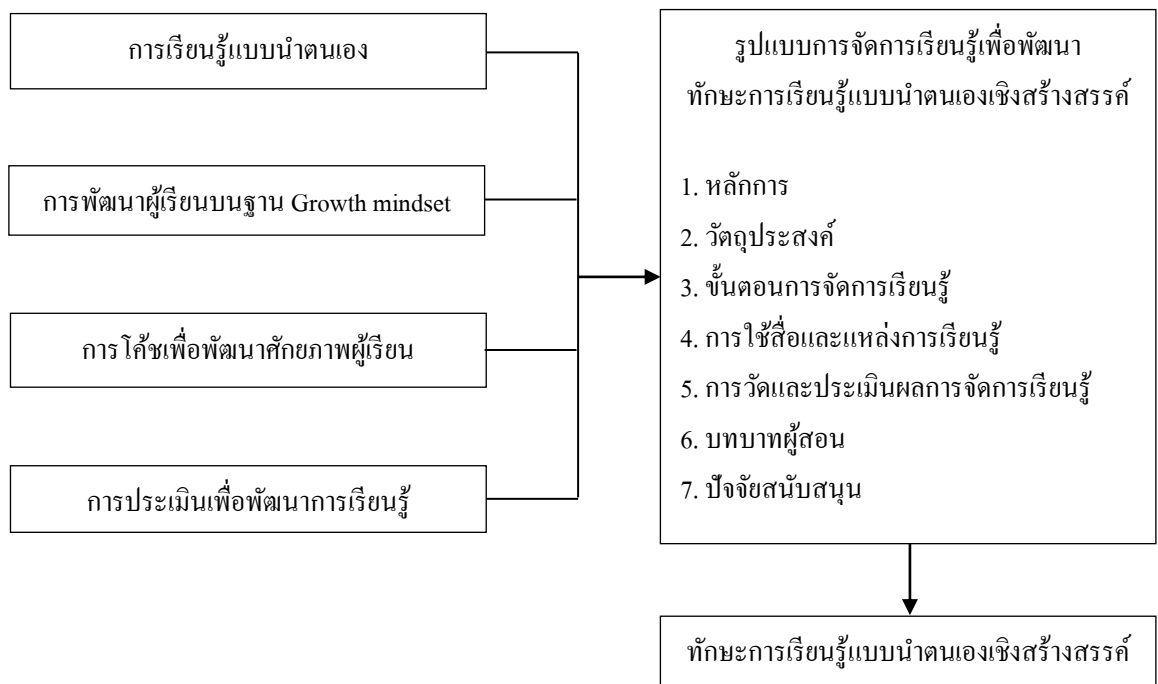
ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดต่างๆ ในการประเมินตนเองและแสวงหาแนวทางการพัฒนาตนเอง ซึ่งเป็นการส่งเสริมคุณลักษณะการเรียนรู้ด้วยตนเองตลอดชีวิตของผู้เรียนอีกด้วย

**Assessment of learning** การประเมินผลการเรียนรู้ เป็นกระบวนการรวบรวมหลักฐานข้อมูลเชิงประจักษ์ต่างๆ เมื่อสิ้นสุดกระบวนการเรียนรู้เพื่อตัดสินคุณค่าในการบรรลุวัตถุประสงค์หรือผลลัพธ์การเรียนรู้ เป็นการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งแสดงถึงมาตรฐานทางวิชาการในเชิงสมรรถนะและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ สารสนเทศดังกล่าวนำไปใช้ในการกำหนดระดับคะแนนให้ผู้เรียน รวมทั้งใช้ในการปรับปรุงหลักสูตรและการเรียนการสอน การประเมินผลการเรียนรู้ มีวัตถุประสงค์สำคัญเพื่อตัดสินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยผู้สอนเป็นผู้ที่มีบทบาทหลักในการประเมิน โดยการประเมินจะมีลักษณะเป็นการประเมินรวบยอดที่ใช้วัตถุประสงค์หรือผลลัพธ์การเรียนรู้เป็นมาตรฐานการประเมิน ตลอดจนใช้วิธีการและเครื่องมือประเมินที่มีคุณภาพเชื่อถือได้ มีความเป็นทางการมากกว่าการประเมินเพื่อการเรียนรู้และการประเมินขณะเรียนรู้ บทบาทของผู้สอนในการประเมินผลการเรียนรู้ ประกอบด้วย 1) เป็นพี่เลี้ยงโดยการให้ข้อมูลย้อนกลับเชิงสร้างสรรค์ต่อผู้เรียนเพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้ 2) เป็นผู้ชี้แนะโดยการวินิจฉัยจุดบกพร่องในการเรียนรู้ของผู้เรียนและนำมาสู่การดูแลช่วยเหลือให้เกิดการเรียนรู้ 3) บันทึกผลการประเมินที่สะท้อนความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ 4) สื่อสารผลการประเมินไปยังผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย เช่น ผู้เรียน ผู้บริหาร ผู้ปกครอง เป็นต้น และ 5) เป็นผู้จัดการคุณภาพ โดยนำผลการประเมินมาปรับปรุงและพัฒนาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอน ซึ่งผู้สอนควรใช้การประเมินผลการเรียนรู้ ควบคู่กับการประเมินเพื่อการเรียนรู้ และการประเมินขณะการเรียนรู้ เพื่อให้มีผลการประเมินที่หลากหลาย สามารถใช้พัฒนาผู้เรียนได้อย่างต่อเนื่อง รวมทั้งใช้เป็นสารสนเทศจากการประเมินเป็นแนวทางในการปรับปรุง เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนของผู้สอน

การประเมินผลการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ใช้หลักการประเมินตามสภาพจริง 4 ประการ ได้แก่ 1) ใช้ผู้ประเมินหลายๆ ฝ่าย เช่น ผู้สอน ผู้เรียน เพื่อน และผู้เกี่ยวข้อง 2) ใช้วิธีการประเมินอย่างหลากหลาย เช่น การสังเกต การสอบถาม การตรวจผลงาน 3) ประเมินหลายๆ ครั้ง ตลอดช่วงเวลารับรู้ ได้แก่ ก่อนเรียน ระหว่างเรียน หลังเรียน และติดตามผล 4) สะท้อนผลการประเมินไปสู่การปรับปรุงและพัฒนาผู้เรียนและการจัดการเรียนรู้

## 2.5 กรอบแนวคิดของการศึกษา

การวิจัยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดการเรียนรู้แบบนำตนเอง ที่ผู้เรียนมีเป้าหมายในการเรียนรู้ของตนเอง การใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเอง การประเมินตนเอง เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับบุคคลอื่น แนวคิดการพัฒนาผู้เรียนบนฐาน **Growth mindset** ที่มุ่งเสริมสร้างให้ผู้เรียนมี Growth mindset ในการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นและความพยายาม ใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเอง อีกทั้งแนวคิดการโค้ชเพื่อพัฒนาศักยภาพผู้เรียนที่ผู้สอนทำหน้าที่ออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้ตอบสนองธรรมชาติและความต้องการของผู้เรียน ใช้พลังคำถาม กระตุ้นการคิดขั้นสูง และสร้างแรงจูงใจภายในให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน อีกทั้งให้คำชี้แนะให้ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเองเป็นสำคัญ และแนวคิดการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ที่มีลักษณะเป็นการประเมินที่เสริมพลังตามสภาพจริง มีการออกแบบการประเมินอย่างมีประสิทธิภาพ ประเมินจากหลักฐานร่องรอยเชิงประจักษ์ และมีการให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างมีคุณภาพ มาใช้ในการออกแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบด้วยหลักการ วัตถุประสงค์ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ การใช้สื่อและแหล่งการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ บทบาทผู้สอน และปัจจัยสนับสนุน ซึ่งคาดหวังว่ารูปแบบดังกล่าวนี้จะช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานได้อย่างมีประสิทธิภาพ แสดงแผนภาพกรอบแนวคิดของการวิจัยได้ดังนี้



ภาพประกอบ 6 กรอบแนวคิดของการศึกษา

### บทที่ 3

#### วิธีดำเนินการศึกษา

การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา (Research and Development) 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และ

ขั้นตอนที่ 4 การประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง เชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และจัดทำข้อเสนอเชิงนโยบายส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเอง และการนำสู่การปฏิบัติในสถานศึกษา

โดยมีรายละเอียดวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

**ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน**

ขั้นตอนนี้เป็นการศึกษาข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประกอบด้วย 1) การศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2) การศึกษาความต้องการของผู้สอนที่มีต่อการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และ 3) การศึกษาความต้องการของผู้เรียนที่มีต่อการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีรายละเอียดดังนี้

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้สอนที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

### วิธีดำเนินการ

1. การสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดำเนินการโดยใช้วิธีการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง โดยใช้แบบสัมภาษณ์ชนิดกึ่งโครงสร้าง มีรายละเอียดการสร้างเครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล การเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

#### การสร้างเครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนการสร้างแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีดังต่อไปนี้

1. กำหนดนิยามเชิงปฏิบัติการ คำว่า ความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
2. ขอร่างแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับร่างที่ 1
3. ตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรง (validity) ของแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับร่างที่ 1 โดยเป็นผู้เชี่ยวชาญที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกด้านการวิจัยหรือวัดผลประเมินผล จำนวน 5 คน พิจารณาความสอดคล้องระหว่างรายการสอบถามกับนิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ จากนั้นคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item Objective Congruence: IOC) ของรายการสอบถามโดยใช้เกณฑ์ค่าเฉลี่ย  $\geq 0.5$



4. คัดเลือกข้อความที่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด และปรับปรุงแก้ไขรายการสัมภาษณ์ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และจัดทำเป็นแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับร่างที่ 2

5. นำแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับร่างที่ 2 ไปทดลองใช้กับผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนคนอื่นที่ไม่ใช่ผู้เชี่ยวชาญที่คัดเลือกไว้ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความชัดเจนของรายการสัมภาษณ์

6. ปรับปรุงแก้ไขและจัดทำแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับสมบูรณ์

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนเกี่ยวกับความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีวุฒิทางการศึกษาระดับปริญญาเอกทางด้านหลักสูตรหรือการเรียนการสอน หรือมีประสบการณ์ทำงานหรือการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาผู้เรียน ไม่น้อยกว่า 10 ปี จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง โดยก่อนการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยให้ข้อมูลแก่ผู้ที่จะให้ข้อมูลว่าข้อมูลและคำตอบทั้งหมดจะถูกลบปิดเป็นความลับ และจะนำมาใช้ในการวิเคราะห์ผลการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ โดยออกมาเป็นภาพรวมของการวิจัยเท่านั้น จึงไม่มีผลกระทบใดๆ ต่อผู้ตอบหรือหน่วยงานของผู้ตอบ เนื่องจากไม่สามารถนำมาสืบค้นเจาะจงหาผู้ตอบได้ ผู้ให้ข้อมูลมีสิทธิ์ที่จะไม่ตอบคำถามข้อใดข้อหนึ่ง หากผู้ให้ข้อมูลไม่สบายใจหรืออึดอัดที่จะตอบคำถามนั้น หรือไม่ตอบแบบสอบถามทั้งหมดเลยก็ได้ โดยไม่มีผลกระทบต่อการปฏิบัติงานใดๆ ของผู้ให้ข้อมูล และผู้ให้ข้อมูลมีสิทธิ์ที่จะไม่เข้าร่วมการวิจัยก็ได้ โดยไม่ต้องแจ้งเหตุผล

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยการวิเคราะห์เนื้อหาแล้วนำผลการวิเคราะห์ข้อมูล ไปใช้เป็น

สารสนเทศสำหรับการพัฒนารูปแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนต่อไป

**2. การสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้สอนที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน**  
ดำเนินการโดยใช้วิธีการสัมภาษณ์ผู้สอนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง โดยใช้แบบสัมภาษณ์ชนิดกึ่งโครงสร้าง มีรายละเอียดการสร้างเครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล การเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

### การสร้างเครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนการสร้างแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีดังต่อไปนี้

1. กำหนดนิยามเชิงปฏิบัติการ คำว่า ความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

2. ขอร่างแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับร่างที่ 1

3. ตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรง (validity) ของแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับร่างที่ 1 โดยเป็นผู้เชี่ยวชาญที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกด้านการวิจัยหรือวัดผลประเมินผล จำนวน 5 คน พิจารณาความสอดคล้องระหว่างรายการสอบถามกับนิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ จากนั้นคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item Objective Congruence: IOC) ของรายการสอบถามโดยใช้เกณฑ์ค่าเฉลี่ย  $\geq 0.5$

4. คัดเลือกข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด และปรับปรุงแก้ไขรายการสัมภาษณ์ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และจัดทำเป็นแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับร่างที่ 2

5. นำแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ฉบับร่างที่ 2 ไปทดลองใช้กับผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนคนอื่นที่ไม่ใช่ผู้เชี่ยวชาญที่คัดเลือกไว้ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความชัดเจนของรายการสัมภาษณ์

6. ปรับปรุงแก้ไขและจัดทำแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับสมบูรณ์

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนเกี่ยวกับความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีวุฒิทางการศึกษาระดับปริญญาเอกทางด้านหลักสูตรหรือการเรียนการสอน หรือมีประสบการณ์ทำงานหรือการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาผู้เรียน ไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง โดยก่อนการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยให้ข้อมูลแก่ผู้ที่จะให้ข้อมูลว่าข้อมูลและคำตอบทั้งหมดจะถูกปกปิดเป็นความลับ และจะนำมาใช้ในการวิเคราะห์ผลการศึกษาค้างนี้ โดยออกมาเป็นภาพรวมของการวิจัยเท่านั้น จึงไม่มีผลกระทบใดๆ ต่อผู้ตอบหรือหน่วยงานของผู้ตอบ เนื่องจากไม่สามารถนำมาสืบค้นเจาะจงหาผู้ตอบได้ ผู้ให้ข้อมูลมีสิทธิ์ที่จะไม่ตอบคำถามข้อใดข้อหนึ่ง หากผู้ให้ข้อมูลไม่สบายใจหรืออึดอัดที่จะตอบคำถามนั้น หรือไม่ตอบแบบสอบถามทั้งหมดเลยก็ได้ โดยไม่มีผลกระทบต่อการใช้งานใดๆ ของผู้ให้ข้อมูล และผู้ให้ข้อมูลมีสิทธิ์ที่จะไม่เข้าร่วมการวิจัยก็ได้ โดยไม่ต้องแจ้งเหตุผล

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยการวิเคราะห์เนื้อหาแล้วนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลไปใช้เป็นสารสนเทศสำหรับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ต่อไป

3. การศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดำเนินการโดยใช้วิธีการสนทนากลุ่มผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง โดยใช้แบบสนทนากลุ่ม มีรายละเอียดการสร้างเครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล การเก็บรวบรวมข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

#### การสร้างเครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนการสร้างแบบสนทนากลุ่มความต้องการของผู้เรียนที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีดังต่อไปนี้

1. กำหนดนิยามเชิงปฏิบัติการ คำว่า ความต้องการของผู้เรียนที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

2. ยกร่างแบบสนทนากลุ่มความต้องการของผู้เรียนที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับร่างที่ 1

3. ตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรง (validity) ของแบบสนทนากลุ่มความต้องการของผู้เรียนที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับร่างที่ 1 โดยผู้เชี่ยวชาญที่สำเร็จการศึกษาปริญญาเอกด้านการวิจัยหรือวัดผลประเมินผล จำนวน 5 คน พิจารณาความสอดคล้องระหว่างรายการประเมินกับนิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ จากนั้นคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item Objective Congruence: IOC) ของรายการสอบถามโดยใช้เกณฑ์ค่าเฉลี่ย  $\geq 0.5$

4. คัดเลือกประเด็นการสนทนากลุ่มที่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด และปรับปรุงแก้ไขรายการสนทนากลุ่มตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และจัดทำแบบสนทนากลุ่มความต้องการของผู้เรียนที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับร่างที่ 2

5. นำแบบสนทนากลุ่มความต้องการของผู้เรียนที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับร่างที่ 2 ไปทดลองใช้กับผู้เรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบความชัดเจนของประเด็นการสนทนากลุ่ม

6. ปรับปรุงและแก้ไขแบบสนทนากลุ่มความต้องการของผู้เรียนที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับสมบูรณ์

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสนทนากลุ่มผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับความต้องการของผู้เรียนที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 30 คน ที่ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง โดยก่อนการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยให้ข้อมูลแก่ผู้ที่จะให้ข้อมูลว่าข้อมูลและคำตอบทั้งหมดจะถูกปกปิดเป็นความลับ และจะนำมาใช้ในการวิเคราะห์ผลการศึกษารุ่นนี้โดยออกมาเป็นภาพรวมของการวิจัยเท่านั้น จึงไม่มีผลกระทบใดๆ ต่อผู้ตอบหรือหน่วยงานของผู้ตอบ เนื่องจากไม่สามารถนำมาสืบค้นเจาะจงหาผู้ตอบได้ ผู้ให้ข้อมูลมีสิทธิ์ที่จะไม่ตอบคำถามข้อใดข้อหนึ่ง หากผู้ให้ข้อมูลไม่สบายใจหรืออึดอัดที่จะตอบคำถามนั้น หรือไม่ตอบคำถามทั้งหมดเลยก็ได้ โดยไม่มีผลกระทบใดๆ ต่อผู้ให้ข้อมูล และผู้ให้ข้อมูลมีสิทธิ์ที่จะไม่เข้าร่วมการวิจัยก็ได้ โดยไม่ต้องแจ้งเหตุผล

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลความต้องการของผู้เรียนที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยการวิเคราะห์เนื้อหาแล้วนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลไปใช้เป็นสารสนเทศสำหรับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานต่อไป

## ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ภายหลังได้ข้อสรุปจากการศึกษาข้อมูลพื้นฐานแล้ว ผู้วิจัยดำเนินการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน จากนั้นนำไปตรวจสอบคุณภาพด้านความสอดคล้อง ความเหมาะสม และความเป็นไปได้ และทดลองนำร่อง มีรายละเอียดดังนี้

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อยกร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
2. เพื่อตรวจตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
3. เพื่อพัฒนาเครื่องมือประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
4. เพื่อทดลองใช้นำร่อง (tryout) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

### วิธีดำเนินการ

1. การยกร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1.1 สังเคราะห์ผลการศึกษาคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ผู้สอน และผู้เรียนที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

1.2 ยกร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานที่มีองค์ประกอบดังนี้ 1) หลักการ 2) จุดมุ่งหมาย 3) กระบวนการ และ 4) การประเมินและสะท้อนผล

2. การตรวจตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.1 นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ตรวจสอบคุณภาพด้านความสอดคล้อง ความเหมาะสม และความเป็นไปได้ในการนำไปใช้ โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้ 1) สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาผู้เรียน 2) มีประสบการณ์การทำงานวิจัยที่ไม่ใช่การวิจัยเพื่อสำเร็จการศึกษาระดับใดระดับหนึ่งเกี่ยวกับการพัฒนาผู้เรียน สำหรับเครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการประเมินความสอดคล้อง ความเหมาะสม และความเป็นไปได้ในการนำไปใช้ เป็นแบบประเมินชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 3 ฉบับ ได้แก่ 1) แบบประเมินความสอดคล้องของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2) แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับ

การศึกษาขั้นพื้นฐาน และ 3) แบบประเมินความเป็นไปได้ในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานไปปฏิบัติ ซึ่งมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนและการแปลความหมายแต่ละฉบับดังนี้

#### เกณฑ์การให้คะแนนความสอดคล้อง

- ให้ 1 คะแนน เมื่อมีความสอดคล้องอยู่ในระดับน้อยที่สุด
- ให้ 2 คะแนน เมื่อมีความสอดคล้องอยู่ในระดับน้อย
- ให้ 3 คะแนน เมื่อมีความสอดคล้องอยู่ในระดับปานกลาง
- ให้ 4 คะแนน เมื่อมีความสอดคล้องอยู่ในระดับมาก
- ให้ 5 คะแนน เมื่อมีความสอดคล้องอยู่ในระดับมากที่สุด

#### เกณฑ์การแปลความหมายคะแนนความสอดคล้อง

- ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 แสดงว่ามีความสอดคล้องอยู่ในระดับน้อยที่สุด
- ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 แสดงว่ามีความสอดคล้องอยู่ในระดับน้อย
- ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49 แสดงว่ามีความสอดคล้องอยู่ในระดับปานกลาง
- ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49 แสดงว่ามีความสอดคล้องอยู่ในระดับมาก
- ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00 แสดงว่ามีความสอดคล้องอยู่ในระดับมากที่สุด

#### เกณฑ์การให้คะแนนความเหมาะสม

- ให้ 1 คะแนน เมื่อมีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด
- ให้ 2 คะแนน เมื่อมีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย
- ให้ 3 คะแนน เมื่อมีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง
- ให้ 4 คะแนน เมื่อมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก
- ให้ 5 คะแนน เมื่อมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

#### เกณฑ์การแปลความหมายคะแนนความเหมาะสม

- ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 แสดงว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด
- ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 แสดงว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย
- ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49 แสดงว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง
- ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49 แสดงว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก
- ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00 แสดงว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

### เกณฑ์การให้คะแนนความเป็นไปได้ในการนำไปใช้

- ให้ 1 คะแนน เมื่อรูปแบบมีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้อยู่ในระดับน้อยที่สุด
- ให้ 2 คะแนน เมื่อรูปแบบมีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้อยู่ในระดับน้อย
- ให้ 3 คะแนน เมื่อรูปแบบมีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้อยู่ในระดับน้อยที่สุด
- ให้ 4 คะแนน เมื่อรูปแบบมีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้อยู่ในระดับมาก
- ให้ 5 คะแนน เมื่อรูปแบบมีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้อยู่ในระดับมากที่สุด

### เกณฑ์การแปลความหมายคะแนนความเป็นไปได้ในการนำไปใช้

- ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 แสดงว่ามีความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติอยู่ในระดับน้อยที่สุด
- ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 แสดงว่ามีความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติอยู่ในระดับน้อย
- ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49 แสดงว่ามีความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติอยู่ในระดับปานกลาง
- ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49 แสดงว่ามีความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติอยู่ในระดับมาก
- ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00 แสดงว่ามีความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติอยู่ในระดับมากที่สุด

2.2 ภายหลังจากวิเคราะห์ผลการประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานด้านความสอดคล้อง ด้านความเหมาะสม และด้านความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จากผู้เชี่ยวชาญแล้ว ผู้วิจัยดำเนินการปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น เพื่อทดลองใช้นำร่อง (tryout) ต่อไป

### 3. การพัฒนาแบบประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

เมื่อผู้วิจัยดำเนินการตรวจสอบคุณภาพด้านความสอดคล้อง ความเหมาะสม และความเป็นไปได้ในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานเสร็จแล้ว ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้แก่ แบบประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งมีขั้นตอนการสร้างดังนี้



1. นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการของคำว่า ทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง  
เชิงสร้างสรรค์
2. ยกร่างแบบประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ฉบับร่างที่ 1 โดยมีลักษณะเป็นแบบประเมินชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด และข้อคำถามปลายเปิด
3. ตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรง (validity) ของแบบประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ฉบับร่างที่ 1 โดยผู้เชี่ยวชาญที่สำเร็จการศึกษาปริญญาเอกด้านการวิจัยหรือวัดผลประเมินผล จำนวน 5 คน พิจารณาความสอดคล้องระหว่างรายการประเมินกับนิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ จากนั้นคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item Objective Congruence: IOC) ของรายการประเมินโดยใช้เกณฑ์ค่าเฉลี่ย  $\geq 0.5$
4. คัดเลือกรายการประเมินที่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด และปรับปรุงแก้ไขรายการประเมินตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และจัดทำทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ฉบับร่างที่ 2
5. นำแบบประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ฉบับร่างที่ 2 ไปทดลองใช้กับผู้เรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน แล้ววิเคราะห์คุณภาพด้านอำนาจจำแนกโดยใช้การวิเคราะห์สถิติ t – test โดยใช้เกณฑ์การวิเคราะห์ t – test มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
6. คัดเลือกรายการประเมินที่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดและปรับปรุงแก้ไข แล้วจัดทำเป็นแบบประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ฉบับร่างที่ 3
7. นำแบบประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ฉบับร่างที่ 3 ไปทดลองใช้กับผู้เรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน แล้ววิเคราะห์คุณภาพด้านความเชื่อมั่นโดยใช้การวิเคราะห์สัมประสิทธิ์อัลฟา ( $\alpha$  - coefficient)
8. ปรับปรุงแก้ไขและจัดทำแบบประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ฉบับสมบูรณ์

**4. การทดลองใช้นำร่อง (try out) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีขั้นตอนดังต่อไปนี้**

#### **4.1 การดำเนินการทดลองใช้นำร่อง**

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองใช้นำร่องรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานกับผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 41 คน ซึ่งได้มาโดยการอาสาสมัคร โดยเป็นผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีการจัดชั้นเรียนแบบคละเทศ คละความสามารถ ทดลองใช้รูปแบบในการ

จัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้เรื่องกระบวนการเปลี่ยนแปลงลมฟ้าอากาศ เป็นระยะเวลา 1 เดือน โดยการประชาสัมพันธ์รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานไปยังกลุ่มเป้าหมาย โดยก่อนการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยให้ข้อมูล แก่ผู้ที่จะให้ข้อมูลว่าข้อมูลและคำตอบทั้งหมดจะถูกปกปิดเป็นความลับ และจะนำมาใช้ในการวิเคราะห์ผลการศึกษารั้งนี้ โดยออกมาเป็นภาพรวมของการวิจัยเท่านั้น

#### 4.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ดำเนินการประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนก่อนและหลังการทดลองใช้นำร่องรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้น และดำเนินการสัมภาษณ์ผู้สอนที่นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปทดลองนำร่องเกี่ยวกับความง่ายในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปปฏิบัติ รวมทั้งข้อเสนอแนะอื่นๆ ที่ผู้สอนให้คำแนะนำในการปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนรู้

#### 4.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูล โดยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน และวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ โดยการวิเคราะห์เนื้อหาและสรุปเป็นประเด็นการปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้

#### 4.4 การปรับปรุงแก้ไขรูปแบบ

ภายหลังการวิเคราะห์ข้อมูลผลการทดลองใช้นำร่องรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแล้ว ผู้วิจัยดำเนินการปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ให้มีความถูกต้องสมบูรณ์มากขึ้นก่อนที่จะนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

## ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบ นำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ภายหลังการปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานจากการทดลองใช้นำร่องแล้ว ผู้วิจัยดำเนินการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานกับกลุ่มตัวอย่าง มีรายละเอียดดังนี้

### วัตถุประสงค์

เพื่อทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

### วิธีดำเนินการ

1. การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

#### 1.1 การดำเนินการทดลองใช้

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานกับผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 501 คน ที่ได้มาโดยการอาสาสมัคร ด้วยแบบแผนการทดลอง The one group time series design เป็นระยะเวลา 3 เดือน โดยก่อนการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยให้ข้อมูลแก่ผู้ที่จะให้ข้อมูลว่า ข้อมูลและคำตอบทั้งหมดจะถูกปกปิดเป็นความลับ และจะนำมาใช้ในการวิเคราะห์ผลการศึกษาครั้งนี้ โดยออกมาเป็นภาพรวมของการวิจัยเท่านั้น จึงไม่มีผลกระทบใดๆ ต่อผู้ตอบหรือหน่วยงานของผู้ตอบ เนื่องจากไม่สามารถนำมาสืบค้นเจาะจงหาผู้ตอบได้ ผู้ให้ข้อมูลมีสิทธิ์ที่จะไม่ตอบคำถามข้อใดข้อหนึ่ง หากผู้ให้ข้อมูลไม่สบายใจหรืออึดอัดที่จะตอบคำถามนั้น หรือไม่ตอบแบบสอบถามทั้งหมดเลยก็ได้ โดยไม่มีผลกระทบต่อการปฏิบัติงานใดๆของผู้ให้ข้อมูล และผู้ให้ข้อมูลมีสิทธิ์ที่จะไม่เข้าร่วมการวิจัยก็ได้โดยไม่ต้องแจ้งเหตุผล

#### 1.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ดำเนินการทดลองใช้รูปแบบ โดยการประชุมสัมมนาเชิงปฏิบัติการผู้สอนที่เข้าร่วมการทดลองใช้รูปแบบเป็นระยะเวลา 3 ชั่วโมง โดยชี้แจงทำความเข้าใจแนวคิด หลักการ วัตถุประสงค์ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ บทบาทผู้สอน บทบาทผู้เรียน และการวัดประเมินผล จากนั้นฝึกปฏิบัติการออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ จากนั้นผู้ศึกษาได้ประเมินความรู้ความเข้าใจและความพร้อมในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้ โดยการประเมินจากแผนการ

จัดการเรียนรู้และการพูดคุยซักถามผู้สอน ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์โดยให้ผู้สอนเป็นผู้ประเมินผู้เรียนของตนเอง ตามแนวทางการประเมินตามสภาพจริง เน้นการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยใช้แบบประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด (ให้ 5 คะแนน เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องเป็นวิถีชีวิตตามปกติ) มาก (ให้ 4 คะแนน เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้ด้วยตนเอง หลังจากได้รับการเสริมแรงทางบวกจากผู้สอน) ปานกลาง (ให้ 3 คะแนน เมื่อผู้เรียนปฏิบัติหลังจากที่ผู้สอนได้มีการกำกับติดตาม) น้อย (ให้ 2 คะแนน เมื่อผู้เรียนปฏิบัติหลังจากที่ผู้สอนใช้วิธีการวางเงื่อนไข) น้อยที่สุด (ให้ 1 คะแนน เมื่อผู้เรียนปฏิบัติหลังจากที่ผู้สอนออกคำสั่งให้ปฏิบัติ) มีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเท่ากับ 1.00 และมีค่าความเชื่อมั่นจากการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา เท่ากับ 0.86

### 1.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ก่อนการใช้รูปแบบ 1 ครั้ง ระหว่างการใช้รูปแบบ 2 ครั้ง และหลังการใช้รูปแบบ 1 ครั้ง รวมทั้งสิ้น 4 ครั้ง ห่างกันครั้งละ 1 เดือน

2. การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ก่อนการใช้รูปแบบ 1 ครั้ง ระหว่างการใช้รูปแบบ 2 ครั้ง และหลังการใช้รูปแบบ 1 ครั้ง รวมทั้งสิ้น 4 ครั้ง ห่างกันครั้งละ 1 เดือน

### 2. การปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ภายหลังการทดลองนำร่องรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแล้ว ผู้วิจัยดำเนินการปรับปรุงแก้ไขให้มีความสมบูรณ์มากขึ้นก่อนที่จะนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

### ขั้นตอนที่ 4 การประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานและจัดทำข้อเสนอเชิงนโยบาย

ภายหลังการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแล้ว ผู้วิจัยดำเนินการ

ประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง  
เชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีรายละเอียดดังนี้

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
2. เพื่อปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ให้สมบูรณ์
3. เพื่อจัดทำข้อเสนอเชิงนโยบายส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองและแนวทางการนำไปปฏิบัติในสถานศึกษา

### วิธีดำเนินการ

1. ผู้วิจัยดำเนินการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทดลองใช้ มาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ประสิทธิผลที่กำหนดไว้ โดยผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. การปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ให้มีความสมบูรณ์
3. จัดทำข้อเสนอเชิงนโยบายส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองและการนำสู่การปฏิบัติในสถานศึกษา โดยมีขั้นตอนดังนี้
  - 3.1 สังเคราะห์ผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
  - 3.2 จัดทำข้อเสนอเชิงนโยบายส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองและแนวทางการนำไปปฏิบัติในสถานศึกษา
  - 3.3 จัดประชุมสนทนากลุ่ม Focus group ผู้เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งดำเนินการประชุมสนทนากลุ่มกับอาจารย์มหาวิทยาลัย ผู้บริหารสถานศึกษา ศิษยานุเทศ และผู้สอน จำนวน 7 คน ซึ่งมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับข้อเสนอเชิงนโยบายเกี่ยวกับการพัฒนาผู้สอนให้สามารถจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน
  - 3.4 นำผลการจัดประชุมสนทนากลุ่ม Focus group มาสังเคราะห์เป็นข้อเสนอเชิงนโยบายส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองและแนวทางการนำไปปฏิบัติในสถานศึกษา

## บทที่ 4

### ผลการศึกษา

การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานในครั้งนี้ ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

4.1 ผลการศึกษาและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

4.2 ผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

4.3 ข้อเสนอเชิงนโยบายส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองและแนวทางการนำไปปฏิบัติในสถานศึกษา

ผลการวิจัยมีรายละเอียดดังนี้

4.1 ผลการศึกษาและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

1.1 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานพบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่าแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์นั้นควรให้ผู้เรียนรู้จักตนเองว่า รัก ชอบ ถนัดอะไร เพื่อเขาจะได้มีจุดหมายของชีวิตได้ ให้อิสระทางด้านความคิด การกระทำ ให้ความสำคัญกล้าคิดกล้าทำ ผู้เรียนแยกแยะได้ว่าสิ่งใดควร สิ่งใดไม่ควร สิ่งใดไม่ดี สิ่งใดดี มีการทำงานอย่างมีขั้นตอนเป็นระบบ ควรมีกรอบในการกำหนดแนวทาง และพฤติกรรม การเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างชัดเจน เน้นให้ผู้เรียนแสดงออกเชิงพฤติกรรมและมีหลักการพัฒนาผู้เรียนอย่างเป็นระบบที่นำไปสู่การเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ผสมผสานกับการยืดหยุ่นของกระบวนการเรียนรู้ การแสวงหาองค์ความรู้ที่แตกต่างและจำเพาะของแต่ละบุคคล และควรให้ผู้เรียนได้นำเทคโนโลยีในยุคดิจิทัลมาใช้ให้มากที่สุด

การจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมสมรรถนะสำคัญตามความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคน ควรกำหนด จุดประสงค์การเรียนรู้แบบปลายเปิด ไม่ตายตัว เปิดโอกาสให้ผู้เรียนวางแผนกระบวนการเรียนรู้ ของตนเองตามลำดับขั้นตอน ได้เรียนรู้จากตัวแบบที่ประสบความสำเร็จหรือที่ตนเองชอบ ผู้เรียน ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนหรือบุคคลอื่นเพื่อเปิดวิสัยทัศน์ให้ตนเองในการสร้างสรรค์ผลงาน ที่หลากหลายและการพัฒนา ต่อยอดผลงาน และผู้เรียนได้ร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้การประเมินตนเอง เพื่อการพัฒนาตนเองเสมอ มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ ผู้สอนเปิดโอกาสให้ ผู้เรียนเลือก เรียนในสิ่งที่ตนสนใจ กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้และวางแผนการเรียนรู้เป็นแรงจูงใจที่เกิดจากตนเอง ผู้สอนร่วมสร้างแรงจูงใจ ให้คำแนะนำ อำนวยความสะดวกในด้านการติดต่อสื่อสารโดยนำเทคโนโลยี เข้ามาใช้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถติดต่อได้ทุกช่องทาง ผู้สอนแนะนำแหล่งเรียนรู้ต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียน เลือกใช้ได้ตามลีลาการเรียนรู้ที่ตนถนัด ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียนเป็นระยะตามที่ผู้เรียน วางแผนไว้เพื่อตรวจสอบ ให้ความช่วยเหลือ เสริมแรงให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในการเรียนรู้และการ กำกับตนเอง จนสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่เกิดจากการเรียนรู้ด้วยความภาคภูมิใจ

ควรมีกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียน ได้รู้จักตนเอง ใคร่ครวญเกี่ยวกับตนเอง พิจารณา คุณสมบัติ ความสามารถ และคุณลักษณะของตนเองอย่างสม่ำเสมอ พร้อมกับการกำหนดเป้าหมายต่างๆ ในชีวิต ไม่ว่าจะเป็นเรื่องอาชีพ การศึกษาต่อเพื่อไปสู่อาชีพ การเรียนรู้ในห้องเรียน ซึ่งนำไปสู่การ สืบค้นข้อมูลการวางแผนในการดำเนินชีวิต และการแก้ไขข้อบกพร่องของตนเองในด้านต่างๆ จนถึง การพยายามพัฒนาตนเองไปสู่เป้าหมาย ให้ผู้เรียนมีสิทธิ์ตัดสินใจว่าเขาสนใจจะศึกษาเรื่องอะไร โดยการตัดสินใจนี้ครูจะต้องให้อิสระแก่ผู้เรียนอย่างแท้จริง ไม่ควรมีการชี้นำ ทั้งนี้ ต้องมีเงื่อนไขว่า ผู้เรียนจะต้องมีข้อมูลหรือแหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องที่เขาสนใจจะศึกษาพอสมควร ให้ผู้เรียนมีอิสระ ในการที่จะเลือกกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ให้ผู้เรียนมีอิสระในการจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วย ตนเอง และสามารถประเมินผลการเรียนรู้หรือความสำเร็จของการเรียนรู้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ควรให้ ผู้เรียนฝึกการวางแผน การดำเนินตามแผน การประเมินแผน และการปรับปรุงแก้ไข ฝึกให้เกิดเป็น ทักษะเป็นนิสัย

สำหรับการจัดการเรียนรู้นั้นควรมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ และดึงดูดความสนใจของผู้เรียนในยุคดิจิทัลและควรเริ่มจากการวิเคราะห์ตนเองในทุกด้าน เช่น การวิเคราะห์องค์ความรู้ดั้งเดิม ความถนัดของการเรียนรู้ เป็นต้น และในการวิเคราะห์ตนเองนั้นควรมี ขั้นตอนในการสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนได้แสดงพฤติกรรมและความถนัดของตนเองออกมา ในเชิงประจักษ์ด้วย ผู้สอนปฏิบัติตนเป็นกัลยาณมิตรกับผู้เรียนให้ผู้เรียนอบอุ่น เกิดความไว้วางใจ ผู้เรียนกำหนดวิธีการเรียนรู้และเวลาในการเรียนรู้ ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้สอน ติดตามการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นระยะตามที่วางแผนไว้ ผู้เรียนควรมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ นำเสนอ

ผลงานที่เกิดจากการเรียนรู้ด้วยตนเอง ควรให้ผู้เรียนมีการสำรวจและวิเคราะห์ตนเอง ไม่ว่าจะเป็นการวิเคราะห์ความรู้ ความสามารถ คุณลักษณะ และบุคลิกภาพ ศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อกำหนดเป้าหมาย ชั่วคราว มองทางเลือกจากการวิเคราะห์ตนเอง เพื่อพิจารณาว่าตนเองเหมาะสมกับอะไรมากที่สุด นำเสนอ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และรับฟังความคิดเห็น เพื่อให้ผู้เรียน ได้เห็นมุมมองที่แตกต่าง กำหนดเป้าหมายที่แท้จริง เมื่อรับฟังความคิดเห็นจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผู้เรียนอาจยืนยัน หรือปรับเปลี่ยนเป้าหมายให้เหมาะสมกับตนเองมากที่สุด วางแผนการดำเนินการเพื่อไปสู่เป้าหมาย ศึกษาว่าการไปสู่เป้าหมายควรดำเนินการอย่างไร ทำอย่างไรจึงจะประสบความสำเร็จตามที่ตั้งเป้าไว้ ดำเนินการตามแผน เป็นการกระทำตามขั้นตอนที่ผู้เรียนกำหนดไว้ ประเมินผลการดำเนินการ เป็นการตรวจสอบว่าการดำเนินการที่ผ่านมาเป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนดไว้หรือไม่ มากน้อยเพียงใด และค้นหาข้อบกพร่องจากการดำเนินการเพื่อนำไปวิเคราะห์เพื่อการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงต่อไป ส่วนการประเมินผลนั้น ผู้เรียนและผู้สอนควรมีส่วนร่วมกันประเมินผลงานและอภิปรายสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน

สำหรับบทบาทผู้สอนปรับบทบาทของตัวเอง มาเป็นผู้อำนวยการให้เกิดทักษะ หรือที่ปรึกษา ปรับห้องเรียนเป็นศูนย์อำนาจการให้เกิดความรู้และทักษะ ผู้สอนควรทำหน้าที่เป็นโค้ช ที่มีการพร้อมที่จะรับฟัง ร่วมคิดและพร้อมจะแก้ไขปัญหาต่างๆร่วมกับผู้เรียนเมื่อผู้เรียนต้องการ พร้อมอำนวยความสะดวกและไม่ปิดกั้นการเรียนรู้ของผู้เรียนและก้าวทันข่าวสาร ทันโลกและยุคสมัย มีจิตวิญญาณในความเป็นประชาธิปไตย กล่าวคือ รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น เคารพในความคิดของผู้เรียน เห็นความสำคัญและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของผู้เรียน มีขันติธรรม มีความเมตตา และความเป็นกัลยาณมิตร ไม่ก้าวก่าย หรือแทรกแซงการทำงานของนักเรียน ให้ความช่วยเหลือผู้เรียน เมื่อผู้เรียนร้องขอ จัดสภาพแวดล้อมและส่งเสริมบรรยากาศที่จะให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้อย่างเป็นอิสระ ผู้สอนควรมีบทบาทในการให้ข้อเสนอแนะ กระตุ้น ให้กำลังใจ จัดเตรียมบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ไม่ว่าจะ เป็นบรรยากาศที่เป็นสภาพแวดล้อมหรือบรรยากาศทางจิตวิทยา และจัดเตรียมแหล่งข้อมูล วัสดุ อุปกรณ์ หรือแหล่งเรียนที่จำเป็นให้กับผู้เรียน

สำหรับบทบาทผู้เรียนนั้น ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่าผู้เรียนต้องรู้จักและเข้าใจตนเองอย่างแท้จริง มีวินัย ตระหนักและควบคุมตนเอง กระตือรือร้นในการเรียนรู้ แสดงออกทางความคิดอย่างสร้างสรรค์โดยเคารพสิทธิของผู้อื่นรวมถึงเห็นประโยชน์ของในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ มีความรับผิดชอบในสิ่งที่ตนเลือก กล้าเผชิญกับผลการเรียนรู้ที่เกิดจากการหาคำตอบด้วยตนเอง นอกจากนี้ผู้เรียนควรมีบทบาทในการตัดสินใจ บทบาทในการเป็นนักวางแผนและนักออกแบบการเรียนรู้ บทบาทในการทำงานอย่างเป็นระบบ บทบาทในการแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ บทบาทในการให้ความร่วมมือและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน บทบาทในการแสดงความเคารพและให้เกียรติสมาชิกในกลุ่ม บทบาทในการเป็นผู้นำและผู้ตาม



1.2 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้สอนที่มีต่อการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ดีควรส่งเสริมกระบวนการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เสริมสร้างแรงจูงใจ ใฝ่เรียนรู้ ให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ห้องค์ความรู้ที่มีความหมายต่อตนเอง พัฒนา ผู้เรียนให้มีความสนใจใคร่รู้ นำเสนอวิธีการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้ผู้เรียนสามารถ เลือกได้ตามความเหมาะสมของตนเอง เสริมสร้างพฤติกรรมการมีวินัยในการเรียนรู้ของผู้เรียนเพื่อให้ บรรลุเป้าหมาย นำเสนอวิธีการกำหนดวิธีการประเมินผลและการประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง รวมถึงเสริมสร้างพฤติกรรมการรับฟังความคิดเห็นที่หลากหลายเพื่อนำไปปรับปรุงวิธีการเรียนรู้ ของตนเองให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น สร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ให้เรียน สร้างสรรค์ผลงาน ลงมือปฏิบัติ มากกว่าการฟัง ร่วมกันสะท้อนผลการปฏิบัติ ครูจัดการเรียนรู้ให้ เหมาะสมกับระดับผู้เรียน ครูเชื่อมโยงเนื้อหาสาระการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีประสบการณ์เดิมอยู่กับสิ่งที่จะ เรียน โดยสามารถนำไปใช้ในชีวิตรได้จริง หน้าที่หลักของครูคือเป็นผู้สนับสนุน ให้ผู้เรียนสามารถ เชื่อมโยงประสบการณ์ของตนเข้ากับเรื่องที่จะเรียนรู้ และกำหนดเป้าหมาย สามารถสร้างกระบวนการ เรียนรู้ด้วยตัวเองได้

การจัดการเรียนรู้ควรเป็นแนวทางที่ผู้เรียนปฏิบัติได้ง่ายไม่ซับซ้อน ออกแบบ ให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ง่าย กระตุ้นให้ผู้เรียนให้ความสนใจ ไม่น่าเบื่อหรือยากมาก จนไม่อยากทำ และมีความมุ่งมั่นที่จะทำงานสำเร็จและต้องการนำเสนอผลการเรียนรู้ของตนเอง ผู้สอน จัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับระดับผู้เรียน ครูเชื่อมโยงเนื้อหาสาระการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีประสบการณ์ เดิมอยู่กับสิ่งที่จะเรียน โดยสามารถนำไปใช้ในชีวิตรได้จริง หน้าที่หลักของครูคือเป็นผู้สนับสนุน ให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ของตนเข้ากับเรื่องที่จะเรียนรู้ และกำหนดเป้าหมาย สามารถ สร้างกระบวนการเรียนรู้ด้วยตัวเองได้

การประเมินผลควรอยู่ในรูปแบบผู้เรียนประเมินตนเอง การประเมินเพื่อ พัฒนาการเรียนรู้ยืดหยุ่น มีวิธีการหลากหลาย โดยควรประเมินระหว่างการเรียนรู้และประเมินผลการ เรียนรู้หลังจากการเรียนรู้ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ เพื่อสามารถนำผลการประเมินไปใช้ในการ พัฒนาปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนเอง ใช้รูปแบบการประเมินที่หลากหลาย โดยเฉพาะการ สังเกตพฤติกรรม เพื่อสังเกตทักษะของผู้เรียนในพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีเกณฑ์การ ประเมินผลงานของนักเรียน ตามข้อกำหนดตัวทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ในด้านที่ สามารถเป้าหมายการเรียนรู้ วางแผนการเรียนรู้ได้สามารถใช้กระบวนการเรียนรู้้อย่างหลากหลาย ให้ความร่วมมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ประเมินความก้าวหน้าของตนเอง สร้างสรรค์ผลงานที่ ประเมินผลการเรียนรู้ตามเป้าหมายที่กำหนด สะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่น ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง

สำหรับบทบาทของผู้สอนนั้นควรสนับสนุนการวิเคราะห์เป้าหมายเพื่อกำหนดองค์ความรู้ของนักเรียน รวมถึงอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนวางแผนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเอง สนับสนุนแนะนำนักเรียนในขณะการลงมือเรียนรู้ด้วยตนเอง พัฒนาทักษะการประเมินผลด้วยตนเองของนักเรียนรวมถึงประเมินผลและสะท้อนผลกลับสู่ผู้เรียนเพื่อปรับปรุงและพัฒนาวิธีการเรียนรู้ของนักเรียน ผู้สอนเป็นเหมือนโค้ชที่ให้คำแนะนำผู้เรียน เป็นคนกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เป็นผู้ช่วยให้คำปรึกษา ให้คำแนะนำและมีความเข้าใจการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ไม่ชี้นำ ปิดกั้น ควรสนับสนุน กระตุ้นให้เกิดการคิด และส่งเสริมให้มีทักษะการคิดและปฏิบัติให้เป็นไปได้อย่างราบรื่น และตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

สำหรับบทบาทผู้เรียนนั้น ผู้เรียนควรมีแรงจูงใจใฝ่เรียนรู้ และมีวินัยในการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีส่วนรับผิดชอบในความสำเร็จหรือความล้มเหลวทางการเรียนรู้ของตนเอง มีทักษะการประเมินตนเอง รวมทั้งสามารถรับฟังความคิดเห็นที่หลากหลายของผู้อื่น เพื่อนำไปปรับปรุงวิธีการเรียนรู้ของตนเอง ผู้เรียนควรเป็นผู้ที่มีความกระตือรือร้นและแสวงหาสิ่งใหม่ๆอย่างต่อเนื่อง ชอบความท้าทายกับปัญหา และพร้อมที่จะแก้ปัญหาได้ทุกสถานการณ์ มีวินัย มีความรับผิดชอบในตัวเอง มีความสนใจใฝ่เรียนรู้ เพื่อกำหนดรูปแบบการเรียนรู้ขึ้นมา ผ่านการวางแผนการเรียนรู้เพื่อออกแบบวางแผนการเรียนรู้

1.3 ผลการศึกษาความต้องการของผู้เรียนที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ผลการศึกษาความต้องการของผู้เรียนที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน พบว่าผู้เรียนมีความเห็นว่าการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจ มีความท้าทาย ได้ความรู้ที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ไม่น่าเบื่อ มีสื่อที่ทำให้เกิดความเข้าใจได้ง่าย มีการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองโดยไม่ต้องกลัวผิดพลาด สามารถคิดและออกแบบการเรียนรู้ของตนเองได้ตามเป้าหมายที่ต้องการ นอกจากนี้ผู้เรียนยังมีความเห็นว่าการให้ผู้สอนเปิดโอกาสให้ทำกิจกรรมที่หลากหลาย ไม่ต้องนั่งฟังนานๆ นอกจากนี้ผู้เรียนยังมีความเห็นว่าการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ควรเป็นมีลักษณะเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้ทดลองปฏิบัติด้วยตนเองมากกว่าการที่ต้องทำตามขั้นตอนที่ผู้สอนกำหนดไว้อย่างตายตัว ถึงแม้ทำผิดก็ไม่ใช่ไร ไม่โดนตำหนิ แต่มีโอกาสได้ปฏิบัติซ้ำจนเกิดความรู้ความเข้าใจ และทักษะต่างๆ สำหรับการวัดและประเมินผลนั้นผู้เรียนมีความเห็นว่าการประเมินและให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง มีการประเมินที่มีความยุติธรรม

1.4 ผลการยกกร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

จากการดำเนินการศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ผู้สอน และผู้เรียน ผู้ศึกษาได้นำมาเป็นข้อมูลประกอบการศึกษาแนวคิดทฤษฎี และทำการยกกร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานฉบับร่างที่ 1 ดังต่อไปนี้

### หลักการของรูปแบบ

จัดการเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวาโดยให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพสูงสุดของตนเอง ใช้การโค้ชเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีแรงบันดาลใจและเห็นคุณค่าของการเรียนรู้ และประเมินที่เสริมพลังตามสภาพจริงและให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างสร้างสรรค์

### วัตถุประสงค์ของรูปแบบ

เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

### กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีกระบวนการ 3 ขั้นตอนดังนี้

**ขั้นที่ 1 สร้างแรงบันดาลใจ (Passion)** เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนกระตุ้นผู้เรียนให้เห็นคุณค่าและต้องการเรียนรู้ในความคิดรวบยอดหลัก กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง วางแผนการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอนและยืดหยุ่น

**ขั้นที่ 2 ใช้กระบวนการเรียนรู้ (Progression)** เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ อย่างหลากหลายของตนเองตามแผนการเรียนรู้เพื่อนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ จัดการตนเองเพื่อบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ กำกับตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ และประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของตนเอง

**ขั้นที่ 3 นำสู่การสร้างสรรค (Production)** เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์มาสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงกระบวนการและผลการเรียนรู้ของตนเอง ประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ สะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่น และปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของตนเองให้ดียิ่งขึ้น

### บทบาทผู้สอน

ผู้สอนมีบทบาทเป็น โถ้ชของนักเรียนควรสร้างความยึดมั่นผูกพัน (Engagement) เสริมพลังการเรียนรู้ (Empowerment) และสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ (Enliven) ที่สอดคล้องกับบริบทของการจัดการเรียนรู้และธรรมชาติของนักเรียน ดังนี้

**บทบาทการสร้างความยึดมั่นผูกพัน (Engage)** ประกอบด้วย สร้างความไว้วางใจ (trust) ให้เกิดกับนักเรียน สร้างสัมพันธภาพที่ศิบนพื้นฐานของการยอมรับนับถือ ปฏิบัติต่อผู้เรียนด้วยความเคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ตรึงความสนใจ เอาใจใส่ ติดตาม และประทับใจประคองผู้เรียนและฟังผู้เรียนอย่างลึกซึ้ง ไม่ด่วนสรุป ไม่ด่วนตัดสิน ไม่ด่วนสวนกลับ

**บทบาทการเสริมพลังการเรียนรู้ (Empower)** ประกอบด้วย กระตุ้นผู้เรียนให้มี Growth mindset กระตุ้นให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนมีวินัยในการเรียนรู้ และนำตนเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดอย่างหลากหลาย ใช้พลังคำถามกระตุ้นการคิดขั้นสูงด้านต่างๆ ของผู้เรียน ให้ผู้เรียนเลือกและตัดสินใจเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง ให้กำลังใจและเสริมพลังความเชื่อมั่นในความสามารถของตน ให้ผู้เรียนประเมินตนเองและสะท้อนคิดสู่การปรับปรุงและพัฒนา ประเมินและให้ข้อมูลย้อนกลับที่เน้นการพัฒนากระบวนการเรียนรู้

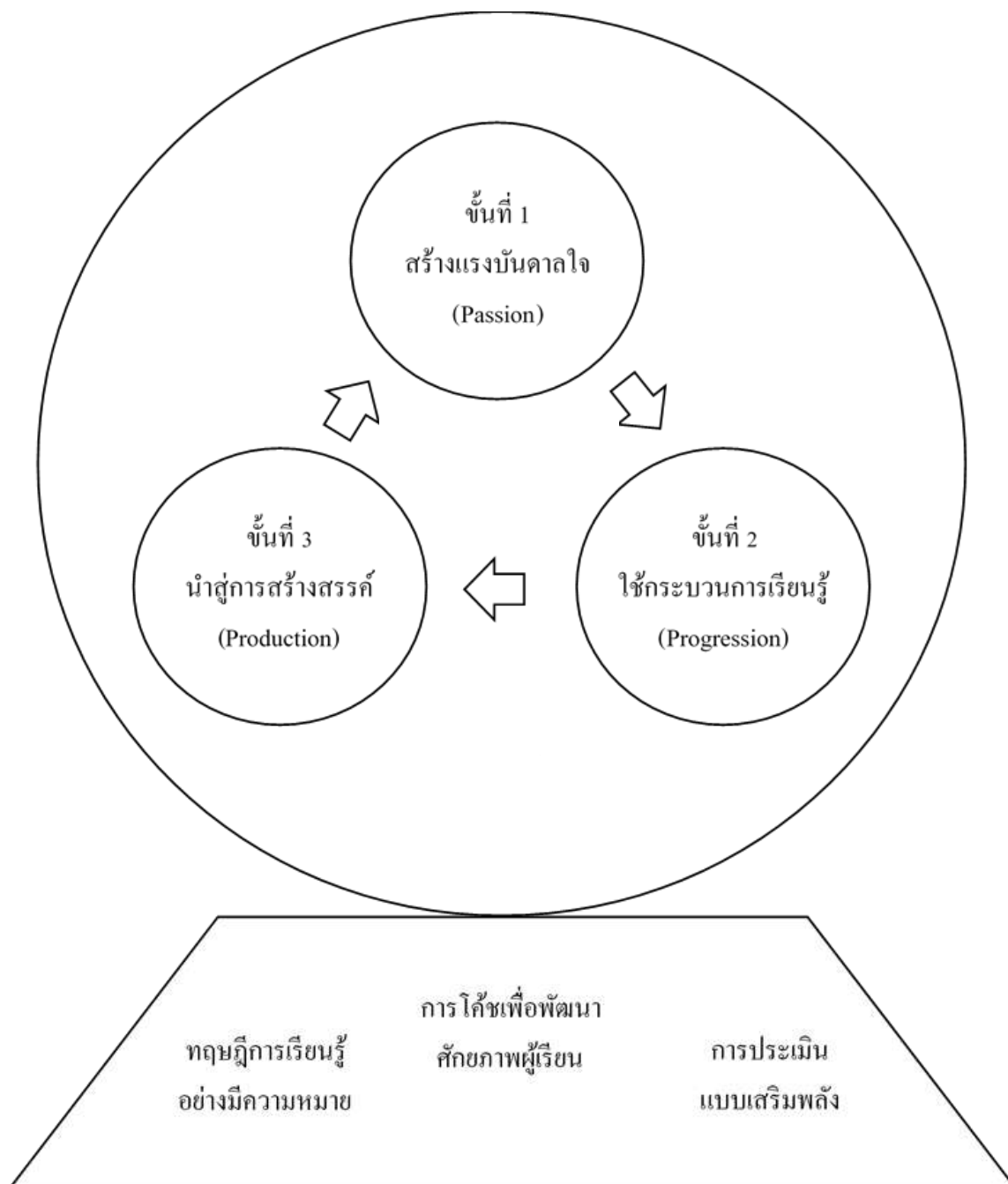
**บทบาทการสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ (Enliven)** ประกอบด้วย กระตุ้นแรงบันดาลใจและแรงปรารถนาในการเรียนรู้ กระตุ้นแรงจูงใจภายในและความต้องการเรียนรู้สิ่งที่ท้าทาย สื่อสารและสร้างบรรยากาศที่กระตือรือร้นและเอื้อต่อการเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นและพยายามในการเรียนรู้ แสดงออกถึงความกระตือรือร้นและการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้

### บทบาทผู้เรียน

ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองให้มีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ได้แก่ วิเคราะห์และกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง ร่วมวางแผนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับธรรมชาติของตนเอง พยายามใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ อย่างหลากหลาย จัดการตนเองเพื่อบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ กำกับตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของตนเอง สร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงผลการเรียนรู้ของตนเอง ประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ สะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่น ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของตนเองให้ดียิ่งขึ้น

### การวัดและประเมินผล

ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนที่สะท้อนทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ในระหว่างการจัดการเรียนรู้ ประเมินผลงานของผู้เรียนที่สะท้อนทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์หลังการจัดการเรียนรู้



ภาพประกอบ 7 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับร่างที่ 1

1.5 ผลการตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

1.5.1 ผลการประเมินคุณภาพของรูปแบบด้านความสอดคล้องของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับร่างที่ 1 พบว่า ในภาพรวมแล้วรูปแบบมีความสอดคล้องอยู่ในระดับมากที่สุด ( $M=4.77$ ,  $SD=0.43$ ) โดยมีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 1 ผลการประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้านความสอดคล้อง

รายการประเมิน	ระดับความสอดคล้อง		
	M	SD	แปลความหมาย
1. ความเป็นมาของรูปแบบกับหลักการของรูปแบบ	4.80	0.45	มากที่สุด
2. หลักการของรูปแบบกับวัตถุประสงค์ของรูปแบบ	4.80	0.45	มากที่สุด
3. วัตถุประสงค์ของรูปแบบกับขั้นตอนของรูปแบบ	4.80	0.45	มากที่สุด
4. ขั้นตอนของรูปแบบกับบทบาทผู้สอน	4.80	0.45	มากที่สุด
5. บทบาทผู้สอนกับบทบาทผู้เรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
6. การประเมินผลของรูปแบบกับวัตถุประสงค์ของรูปแบบ	4.80	0.45	มากที่สุด
รวม	4.77	0.43	มากที่สุด

1.5.2 ผลการประเมินคุณภาพของรูปแบบด้านความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับร่างที่ 1 พบว่า ในภาพรวมแล้วรูปแบบมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ( $M=4.47$ ,  $SD=0.51$ ) โดยมีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 2 ผลการประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้านความเหมาะสม

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม		
	M	SD	แปลความหมาย
1. หลักการของรูปแบบ	4.80	0.45	มากที่สุด
2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบ	4.60	0.55	มากที่สุด
3. กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยรวม	4.40	0.55	มาก
3.1 ขั้นที่ 1 สร้างแรงบันดาลใจ (Passion)	4.20	0.45	มาก
3.2 ขั้นที่ 2 ใช้กระบวนการเรียนรู้ (Progression)	4.40	0.55	มาก
3.3 ขั้นที่ 3 นำสู่การสร้างสรรค (Production)	4.40	0.55	มาก

ตาราง 2 (ต่อ)

4. บทบาทผู้สอน โดยรวม	4.60	0.55	มากที่สุด
4.1 บทบาทการสร้างความยึดมั่นผูกพัน	4.40	0.55	มาก
4.2 บทบาทการเสริมพลังการเรียนรู้	4.40	0.55	มาก
4.3 บทบาทการสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
5. บทบาทผู้เรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
6. การวัดและประเมินผล	4.60	0.55	มากที่สุด
รวม	4.47	0.51	มาก

1.5.3 ผลการประเมินคุณภาพของรูปแบบด้านความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับร่างที่ 1 พบว่า ในภาพรวมแล้วรูปแบบมีความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติอยู่ในระดับมากที่สุด ( $M=4.63$ ,  $SD=0.49$ ) โดยมีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 3 ผลการประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้านความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติ

รายการประเมิน	ระดับความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติ		
	M	SD	แปลความหมาย
1. หลักการของรูปแบบ	4.80	0.45	มากที่สุด
2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบ	4.80	0.45	มากที่สุด
3. กระบวนการจัดการเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
3.1 ชั้นที่ 1 สร้างแรงบันดาลใจ (Passion)	4.40	0.55	มาก
3.2 ชั้นที่ 2 ใช้กระบวนการเรียนรู้ (Progression)	4.60	0.55	มากที่สุด
3.3 ชั้นที่ 3 นำสู่การสร้างสรรค์ (Production)	4.60	0.55	มากที่สุด
4. บทบาทผู้สอน	4.60	0.55	มากที่สุด
4.1 บทบาทการสร้างความยึดมั่นผูกพัน	4.60	0.55	มากที่สุด
4.2 บทบาทการเสริมพลังการเรียนรู้	4.40	0.55	มาก
4.3 บทบาทการสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
5. บทบาทผู้เรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
6. การวัดและประเมินผล	4.60	0.55	มากที่สุด
รวม	4.63	0.49	มากที่สุด

นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญยังมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเพื่อการปรับปรุงแก้ไขรูปแบบฉบับร่างที่ 1 ดังนี้

1. ควรเขียนหลักการของรูปแบบให้สะท้อนคำหลักของแนวคิดทฤษฎีที่นำมาใช้พัฒนา รูปแบบ นอกจากนี้ควรเขียนเป็นข้อๆ แทนการเขียนเรียบเรียงไปเรื่อยๆ เพราะอาจจะทำให้ผู้ที่นำ รูปแบบไปใช้มองข้ามประเด็นสำคัญของรูปแบบ ซึ่งอาจจะส่งผลกระทบต่อการใช้งานได้ตรง ตามแนวคิดทฤษฎีที่อยู่เบื้องหลัง

2. ควรปรับการเขียนวัตถุประสงค์ของรูปแบบให้มีประเด็นย่อยๆ การเขียนวัตถุประสงค์ ของรูปแบบมีลักษณะกว้างเกินไป ส่งผลทำให้ยากลำบากในการวัดและประเมินผลว่าผู้เรียนมีทักษะ การเรียนรู้แบบนำตนเองเป็นอย่างไร

3. ควรเขียนอธิบายรายละเอียดของขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แต่ละขั้นให้มีรายละเอียด เชิงปฏิบัติการจัดการเรียนรู้ให้มากขึ้น เพราะเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้การใช้อยู่รูปแบบเป็นไปตาม เจตนารมณ์ของรูปแบบ

ภายหลังการตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยผู้เชี่ยวชาญแล้ว ผู้ศึกษาได้ ปรับปรุงแก้ไขรูปแบบอีกครั้งก่อนที่จะนำไปทดลองใช้นำร่อง ซึ่งทำให้ได้รูปแบบฉบับร่างที่ 2 ดังนี้

### หลักการของรูปแบบ

1. ผู้สอนดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นการลงมือปฏิบัติที่สอดคล้องกับ ความต้องการและความสนใจของผู้เรียน

2. ผู้สอนใช้การ โต้ชกระตุ้นให้ผู้เรียนมีวินัยในตนเอง มีแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ และเห็น คุณค่าของการเรียนรู้

3. ผู้สอนประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ตามแนวทางการประเมินที่เสริม พลังตามสภาพจริงและให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียนอย่างสร้างสรรค์

### วัตถุประสงค์ของรูปแบบ

เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้ 1) กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเองได้ 2) วางแผนการเรียนรู้ได้อย่างเป็นขั้นตอนและยืดหยุ่น 3) ใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ ได้อย่างหลากหลาย 4) สามารถจัดการตนเองเพื่อบรรลุเป้าหมายการ เรียนรู้ 5) กำกับตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ได้ 6) ประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของ ตนเองได้ 7) สร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงผลการเรียนรู้ของตนเองได้ 8) ประเมินผลการเรียนรู้



ของตนเองตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ 9) สะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่นได้ และ 10) ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของตนเองให้ดียิ่งขึ้นได้

### กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีกระบวนการ 3 ขั้นตอนดังนี้

**ขั้นที่ 1 สร้างแรงบันดาลใจ (Passion)** เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนกระตุ้นผู้เรียนให้เห็นคุณค่า และต้องการเรียนรู้ในความคิดรวบยอดหลัก กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง วางแผนการเรียนรู้ อย่างเป็นขั้นตอนและยืดหยุ่น โดยใช้กิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการและความสนใจของผู้เรียน ตามช่วงวัย หรือการใช้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชุมชนและสังคมที่อยู่ในความสนใจของผู้เรียนเป็น สิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ อยากปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ต่อไป

**ขั้นที่ 2 ใช้กระบวนการเรียนรู้ (Progression)** เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ ต่างๆ อย่างหลากหลายของตนเองเพื่อนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ เช่น กระบวนการสืบเสาะ แสวงหาความรู้ กระบวนการสร้างความรู้ความเข้าใจ กระบวนการคิดวิเคราะห์ กระบวนการกลุ่ม เป็นต้น รวมทั้งจัดการตนเอง กำกับตนเอง ควบคุมตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ และประเมิน ความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของตนเองจากหลักฐานร่องรอยต่างๆ

**ขั้นที่ 3 นำสู่การสร้างสรรค์ (Production)** เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ ของตนเอง มาสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงกระบวนการและผลการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งอาจจะเป็น ชิ้นงานใดๆ ตามระดับความสามารถ และเนื้อหาสาระที่ได้เรียนรู้ และอาจจะเป็นผลงานที่สะท้อนถึง การมีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ตลอดจนการเชื่อมโยงความรู้ หรือบูรณาการ ความรู้ต่างๆ ตลอดจนผู้เรียนประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ สะท้อนคิด แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่นและปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของตนเองให้ดียิ่งขึ้น

### บทบาทผู้สอน

ผู้สอนมีบทบาทเป็น โก๊ซของนักเรียนควร สร้างความยึดมั่นผูกพัน (Engagement) เสริมพลัง การเรียนรู้ (Empowerment) และสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ (Enliven) ที่สอดคล้องกับบริบท ของการจัดการเรียนรู้และธรรมชาติของผู้เรียน ดังนี้

**บทบาทการสร้างความยึดมั่นผูกพัน (Engage)** ประกอบด้วย สร้างความไว้วางใจ (trust) ให้เกิดกับนักเรียน สร้างสัมพันธภาพที่ดีบนพื้นฐานของการยอมรับนับถือ ปฏิบัติต่อผู้เรียนด้วยความ เคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ตีรงความสนใจ เอาใจใส่ ติดตาม และประทับประคองผู้เรียนและฟัง ผู้เรียนอย่างลึกซึ้ง ไม่ด่วนสรุป ไม่ด่วนตัดสิน ไม่ด่วนสวนกลับ

**บทบาทการเสริมพลังการเรียนรู้ (Empower)** ประกอบด้วย กระตุ้นผู้เรียนให้มี Growth mindset กระตุ้นให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนมีวินัยในการเรียนรู้ และนำตนเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดอย่างหลากหลาย ใช้พลังคำถามกระตุ้นการคิดขั้นสูงด้านต่างๆ ของผู้เรียน ให้ผู้เรียนเลือกและตัดสินใจเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง ให้กำลังใจและเสริมพลังความเชื่อมั่นในความสามารถของตน ให้ผู้เรียนประเมินตนเองและสะท้อนคิดสู่การปรับปรุงและพัฒนา ประเมินและให้ข้อมูลย้อนกลับที่เน้นการพัฒนากระบวนการเรียนรู้

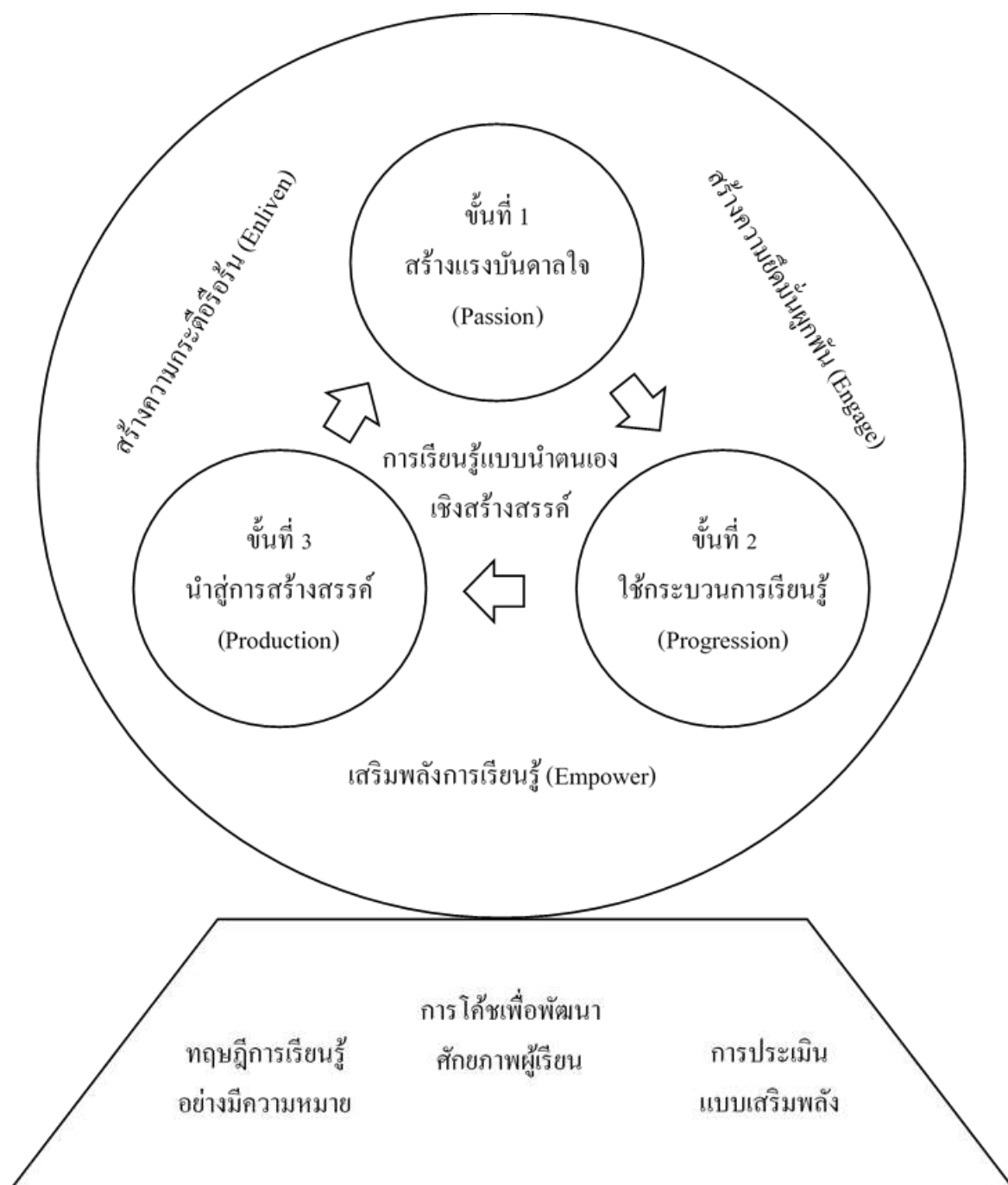
**บทบาทการสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ (Enliven)** ประกอบด้วย กระตุ้นแรงบันดาลใจและแรงปรารถนาในการเรียนรู้ กระตุ้นแรงจูงใจภายในและความต้องการเรียนรู้สิ่งที่ท้าทาย สื่อสารและสร้างบรรยากาศที่กระตือรือร้นและเอื้อต่อการเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นและพยายามในการเรียนรู้ แสดงออกถึงความกระตือรือร้นและการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้

### บทบาทผู้เรียน

ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองให้มีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ได้แก่ วิเคราะห์และกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง ร่วมวางแผนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับธรรมชาติของตนเอง พยายามใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ อย่างหลากหลาย จัดการตนเองเพื่อบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ กำกับตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของตนเอง สร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงผลการเรียนรู้ของตนเอง ประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ สะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่น ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของตนเองให้ดียิ่งขึ้น

### การวัดและประเมินผล

1. ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนที่สะท้อนทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ในระหว่างการจัดการเรียนรู้
2. ผู้สอนประเมินผลงานของผู้เรียนที่สะท้อนทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์หลังการจัดการเรียนรู้
3. ผู้เรียนสะท้อนคิดและประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของตนเองหลังการจัดการเรียนรู้
4. ผู้เรียนประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ซึ่งกันและกันและนำผลการประเมินไปพัฒนาตนเอง



ภาพประกอบ 8 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์  
ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับร่างที่ 2

1.6 ผลการพัฒนาเครื่องมือประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

จากการดำเนินการพัฒนาเครื่องมือประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ทำให้ได้แบบประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด (ให้ 5 คะแนน เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องเป็นวิถีชีวิตตามปกติ) มาก (ให้ 4 คะแนน เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้ด้วยตนเองหลังจากได้รับการเสริมแรงทางบวกจากผู้สอน) ปานกลาง (ให้ 3 คะแนน เมื่อผู้เรียนปฏิบัติหลังจากที่ผู้สอนได้มีการกำกับติดตาม) น้อย (ให้ 2 คะแนน เมื่อผู้เรียนปฏิบัติหลังจากที่ผู้สอนใช้วิธีการวางเงื่อนไข) น้อยที่สุด (ให้ 1 คะแนน เมื่อผู้เรียนปฏิบัติหลังจากที่ผู้สอนออกคำสั่งให้ปฏิบัติ)

โดยมีรายการประเมินจำนวน 10 รายการ ได้แก่ 1) กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง 2) วางแผนการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอนและยืดหยุ่น 3) ใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ อย่างหลากหลาย 4) จัดการตนเองเพื่อบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ 5) กำกับตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ 6) ประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของตนเอง 7) สร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงผลการเรียนรู้ของตนเอง 8) ประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ 9) สะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่น และ 10) ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของตนเองให้ดียิ่งขึ้น

ผลการตรวจสอบคุณภาพของแบบประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์พบว่ามีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเท่ากับ 1.00 และมีความเชื่อมั่นจากการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา เท่ากับ 0.86

1.7 ผลการทดลองใช้นำร่อง (tryout) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ภายหลังจากที่ผู้ศึกษาพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับร่างที่ 2 และแบบประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์แล้ว ผู้ศึกษาได้นำรูปแบบไปทดลองใช้นำร่องเพื่อตรวจสอบว่าจะต้องมีการปรับปรุงรูปแบบก่อนที่จะนำไปทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างหรือไม่ ซึ่งผลการทดลองนำร่องมีประเด็นข้อค้นพบและการปรับปรุงแก้ไขรูปแบบดังนี้

1. ความเข้าใจของผู้สอนที่นำรูปแบบไปทดลองใช้ยังมีความไม่ชัดเจนเกี่ยวกับแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนว่าเป็นอย่างไร โดยผู้ศึกษาได้ปรับปรุงเพิ่มเติมคำอธิบายรายละเอียดของแนวทางการจัดการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนให้ชัดเจนและเป็นรูปธรรมมากขึ้น

2. ความเข้าใจของผู้สอนที่นำรูปแบบไปใช้ยังมีความเข้าใจที่ไม่ชัดเจนเกี่ยวกับบทบาทผู้สอนในด้านต่างๆ ว่าจะต้องทำอะไร ซึ่งผู้ศึกษาได้ปรับปรุงเพิ่มเติมบทบาทผู้สอนในแต่ละด้านให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้เพื่อให้ผู้สอนได้นำไปปฏิบัติได้ตามบริบทของการจัดการเรียนรู้

3. ความเข้าใจเกี่ยวกับการประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนว่าจะต้องให้ผู้เรียนลงมือสร้างสรรค์นวัตกรรมขึ้นมาหรือไม่ ซึ่งผู้ศึกษาได้ปรับปรุงเพิ่มเติมคำอธิบายไว้ในส่วนของการวัดและประเมินผล ว่าไม่จำเป็นที่ผู้เรียนจะต้องสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรม เนื่องจากรูปแบบนี้ไม่ได้มีวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนสร้างสรรค์นวัตกรรม แต่มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้แบบนำตนเองโดยใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเองเป็นสำคัญ

จากการให้ผู้สอนประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลองใช้นำร่องรูปแบบการจัดการเรียนรู้ พบว่าผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ โดยก่อนการจัดการเรียนรู้ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ เท่ากับ 16.46 จากคะแนนเต็ม 50 คะแนน และหลังการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ 26.20 จากคะแนนเต็ม 50 คะแนนเช่นเดียวกัน

ภายหลังการทดลองใช้นำร่อง รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยผู้เชี่ยวชาญแล้ว ผู้ศึกษาได้ปรับปรุงแก้ไขรูปแบบอีกครั้ง ก่อนที่จะนำไปทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งทำให้ได้รูปแบบฉบับร่างที่ 3 ดังนี้

### หลักการของรูปแบบ

1. ผู้สอนดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นการลงมือปฏิบัติที่สอดคล้องกับความต้องการและความสนใจของผู้เรียน
2. ผู้สอนใช้การ โต้ชกระตุ้นให้ผู้เรียนมีวินัยในตนเอง มีแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ และเห็นคุณค่าของการเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีเป้าหมาย และใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเองอย่างหลากหลาย
3. ผู้สอนประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ตามแนวทางการประเมินที่เสริมพลังตามสภาพจริงและให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียนอย่างสร้างสรรค์

### วัตถุประสงค์ของรูปแบบ

เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้ 1) กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเองได้ 2) วางแผนการเรียนรู้ได้อย่างเป็นขั้นตอนและยืดหยุ่น 3) ใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ ได้อย่างหลากหลาย 4) สามารถจัดการตนเองเพื่อบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ 5) กำกับตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ได้ 6) ประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของตนเองได้ 7) สร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงผลการเรียนรู้ของตนเองได้ 8) ประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ 9) สะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่นได้ และ 10) ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของตนเองให้ดียิ่งขึ้นได้

### กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีกระบวนการ 3 ขั้นตอนดังนี้

**ขั้นที่ 1 สร้างแรงบันดาลใจ (Passion)** เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนกระตุ้นผู้เรียนให้เห็นคุณค่าและต้องการเรียนรู้ในความคิดรวบยอดหลัก กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง วางแผนการเรียนรู้ได้อย่างเป็นขั้นตอนและยืดหยุ่น โดยใช้กิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการและความสนใจของผู้เรียนตามช่วงวัย หรือการใช้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชุมชนและสังคมที่อยู่ในความสนใจของผู้เรียนเป็นสิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ อยากปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ต่อไป

**ขั้นที่ 2 ใช้กระบวนการเรียนรู้ (Progression)** เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ อย่างหลากหลายของตนเองเพื่อนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ เช่น กระบวนการสืบเสาะ แสวงหาความรู้ กระบวนการสร้างความรู้ความเข้าใจ กระบวนการคิดวิเคราะห์ กระบวนการกลุ่ม เป็นต้น รวมทั้งจัดการตนเอง กำกับตนเอง ควบคุมตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ และประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของตนเองจากหลักฐานร่องรอยต่างๆ

**ขั้นที่ 3 นำสู่การสร้างสรรค์ (Production)** เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง มาสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงกระบวนการและผลการเรียนรู้ของตนเอง โดยไม่จำเป็นต้องเป็นผลงานนวัตกรรม แต่อาจจะเป็นชิ้นงานใดๆ ตามระดับความสามารถ และเนื้อหาสาระที่ได้เรียนรู้ และอาจจะเป็นผลงานที่สะท้อนถึงการมีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ตลอดจนการเชื่อมโยงความรู้ หรือบูรณาการความรู้ต่างๆ ตลอดจนผู้เรียนประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ สะท้อนคิดแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่นและปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของตนเองให้ดียิ่งขึ้น

### บทบาทผู้สอน

ผู้สอนมีบทบาทเป็น โถ้ชของนักเรียนควรสร้างความยึดมั่นผูกพัน (Engagement) เสริมพลังการเรียนรู้ (Empowerment) และสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ (Enliven) ที่สอดคล้องกับบริบทของการจัดการเรียนรู้และธรรมชาติของนักเรียน ดังนี้

**บทบาทการสร้างความยึดมั่นผูกพัน (Engage)** ประกอบด้วย สร้างความไว้วางใจ (trust) ให้เกิดกับนักเรียน สร้างสัมพันธภาพที่ศิบนพื้นฐานของการยอมรับนับถือ ปฏิบัติต่อผู้เรียนด้วยความเคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ตริึงความสนใจ เอาใจใส่ ติดตาม และประทับใจประคองผู้เรียนและฟังผู้เรียนอย่างลึกซึ้ง ไม่ด่วนสรุป ไม่ด่วนตัดสิน ไม่ด่วนสวนกลับ

**บทบาทการเสริมพลังการเรียนรู้ (Empower)** ประกอบด้วย กระตุ้นผู้เรียนให้มี Growth mindset กระตุ้นให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนมีวินัยในการเรียนรู้ และนำตนเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดอย่างหลากหลาย ใช้พลังคำถามกระตุ้นการคิดขั้นสูงด้านต่างๆ ของผู้เรียน ให้ผู้เรียนเลือกและตัดสินใจเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง ให้กำลังใจและเสริมพลังความเชื่อมั่นในความสามารถของตน ให้ผู้เรียนประเมินตนเองและสะท้อนคิดสู่การปรับปรุงและพัฒนา ประเมินและให้ข้อมูลย้อนกลับที่เน้นการพัฒนากระบวนการเรียนรู้

**บทบาทการสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ (Enliven)** ประกอบด้วย กระตุ้นแรงบันดาลใจและแรงปรารถนาในการเรียนรู้ กระตุ้นแรงจูงใจภายในและความต้องการเรียนรู้สิ่งที่ท้าทาย สื่อสารและสร้างบรรยากาศที่กระตือรือร้นและเอื้อต่อการเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นและพยายามในการเรียนรู้ แสดงออกถึงความกระตือรือร้นและการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้

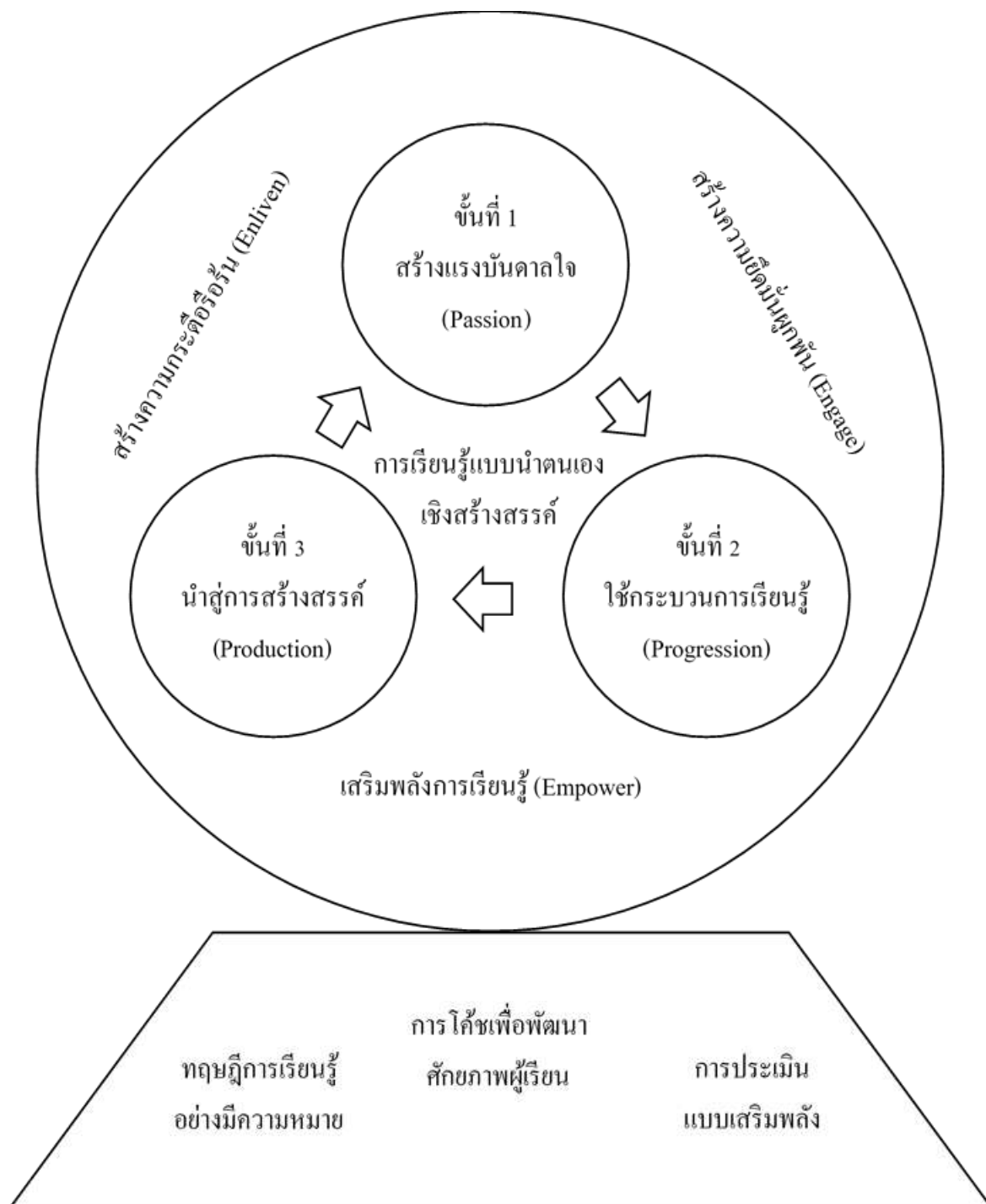
### บทบาทผู้เรียน

ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองให้มีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ได้แก่ วิเคราะห์และกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง ร่วมวางแผนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับธรรมชาติของตนเอง พยายามใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ อย่างหลากหลาย จัดการตนเองเพื่อบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ กำกับตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของตนเอง สร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงผลการเรียนรู้ของตนเอง ประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ สะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่น ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของตนเองให้ดียิ่งขึ้น

### การวัดและประเมินผล

1. ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนที่สะท้อนทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ในระหว่างการจัดการเรียนรู้
2. ผู้สอนประเมินผลงานของผู้เรียนที่สะท้อนทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์หลังการจัดการเรียนรู้
3. ผู้เรียนสะท้อนคิดและประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของตนเองหลังการจัดการเรียนรู้
4. ผู้เรียนประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ซึ่งกันและกันและนำผลการประเมินไปพัฒนาตนเอง





ภาพประกอบ 9 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์  
ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับร่างที่ 3

## 4.2. ผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

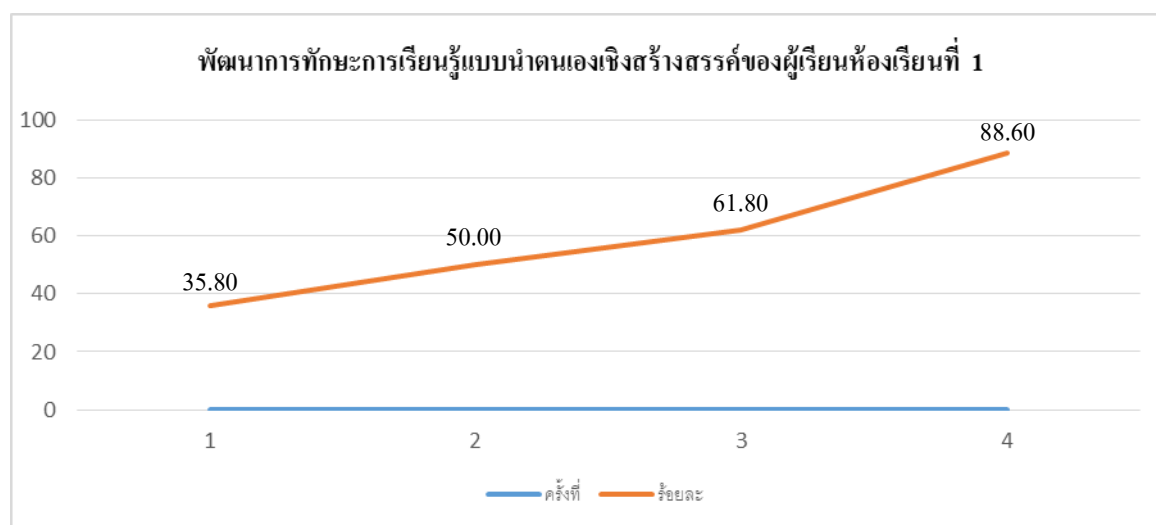
### 4.2.1 ผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

จากการดำเนินการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 14 ห้องเรียน พบว่า ผู้เรียนแต่ละห้องเรียนมีพัฒนาการของทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองสูงขึ้นจากการประเมินครั้งก่อนหน้า (คะแนนเต็มรายชื่อ 5 คะแนน) ซึ่งเว้นระยะห่างการประเมินแต่ละครั้งเป็นระยะเวลาประมาณ 1 เดือน ดังตารางและภาพประกอบต่อไปนี้

ตาราง 4 ผลการประเมินผู้เรียนห้องเรียนที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (จำนวน 40 คน)

ครั้งที่	n	M	SD	คิดเป็นร้อยละ	แปลความหมาย	ทิศทางพัฒนาการ
1	40	1.79	0.94	35.80	น้อย	-
2	40	2.50	0.69	50.00	ปานกลาง	มีพัฒนาการสูงขึ้น
3	40	3.09	0.55	61.80	มาก	มีพัฒนาการสูงขึ้น
4	40	4.43	0.51	88.60	มาก	มีพัฒนาการสูงขึ้น

จากตารางพบว่า ผู้เรียนห้องเรียนที่ 1 มีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้นในทุกช่วงระยะเวลาของการประเมิน โดยช่วงระยะเวลาที่ 1 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 35.80 ช่วงเวลาที่ 2 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 50.00 ช่วงเวลาที่ 3 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 61.80 และ ช่วงเวลาที่ 4 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 88.60 ซึ่งมีพัฒนาการสูงขึ้นทุกช่วงระยะเวลาดังภาพประกอบต่อไปนี้

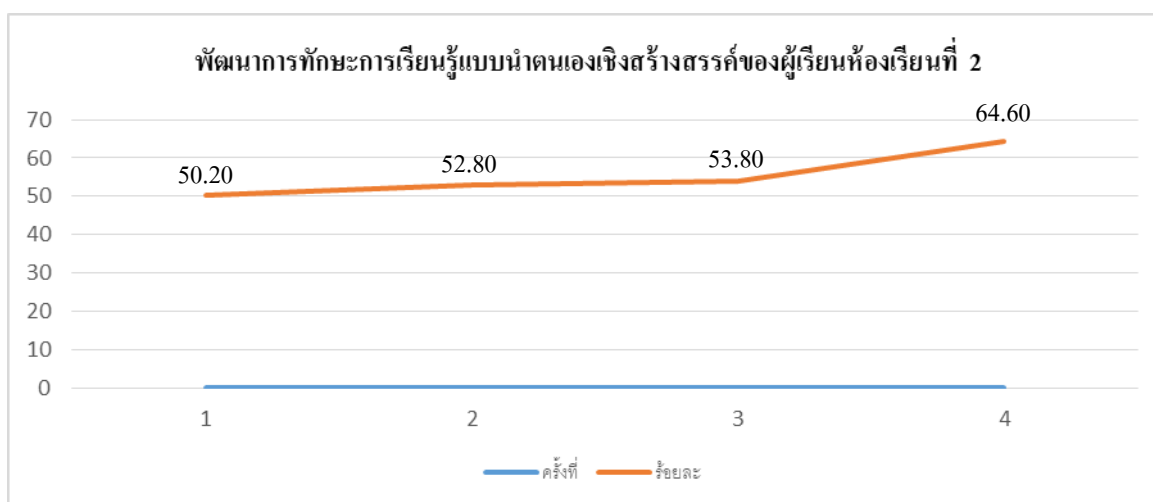


ภาพประกอบ 10 กราฟพัฒนาการของผู้เรียนห้องเรียนที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (จำนวน 40 คน)

ตาราง 5 ผลการประเมินผู้เรียนห้องเรียนที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (จำนวน 7 คน)

ครั้งที่	n	M	SD	คิดเป็นร้อยละ	แปลความหมาย	ทิศทางพัฒนาการ
1	7	2.51	0.72	50.20	ปานกลาง	-
2	7	2.64	0.87	52.80	ปานกลาง	มีพัฒนาการสูงขึ้น
3	7	2.69	0.84	53.80	ปานกลาง	มีพัฒนาการสูงขึ้น
4	7	3.23	0.76	64.60	ปานกลาง	มีพัฒนาการสูงขึ้น

จากตารางพบว่า ผู้เรียนห้องเรียนที่ 1 มีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้นในทุกช่วงระยะเวลาของการประเมิน โดยช่วงระยะเวลาที่ 1 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 50.20 ช่วงเวลาที่ 2 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 52.80 ช่วงเวลาที่ 3 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 53.80 และ ช่วงเวลาที่ 4 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 64.60 ซึ่งมีพัฒนาการสูงขึ้นทุกช่วงระยะเวลาดังภาพประกอบต่อไปนี้

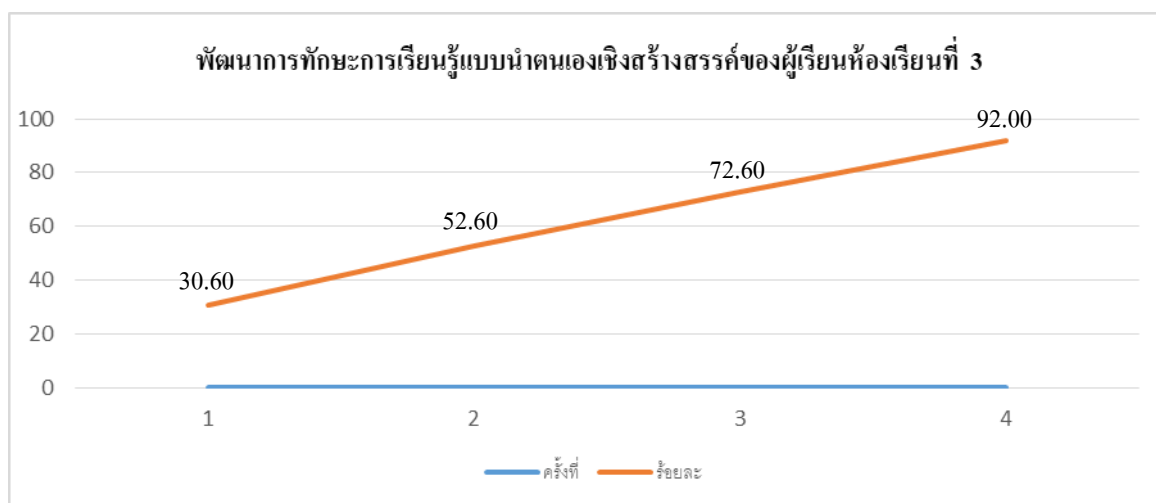


ภาพประกอบ 11 กราฟพัฒนาการของผู้เรียนห้องเรียนที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (จำนวน 7 คน)

ตาราง 6 ผลการประเมินผู้เรียนห้องเรียนที่ 3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (จำนวน 32 คน)

ครั้งที่	n	M	SD	คิดเป็นร้อยละ	แปลความหมาย	ทิศทางพัฒนาการ
1	32	1.53	0.53	30.60	น้อย	-
2	32	2.63	0.53	52.60	ปานกลาง	มีพัฒนาการสูงขึ้น
3	32	3.63	0.58	72.60	มาก	มีพัฒนาการสูงขึ้น
4	32	4.60	0.50	92.00	มากที่สุด	มีพัฒนาการสูงขึ้น

จากตารางพบว่า ผู้เรียนห้องเรียนที่ 1 มีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้นในทุกช่วงระยะเวลาของการประเมิน โดยช่วงระยะเวลาที่ 1 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 30.60 ช่วงเวลาที่ 2 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 52.60 ช่วงเวลาที่ 3 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 72.60 และ ช่วงเวลาที่ 4 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 92.00 ซึ่งมีพัฒนาการสูงขึ้นทุกช่วงระยะเวลาดังภาพประกอบต่อไปนี้

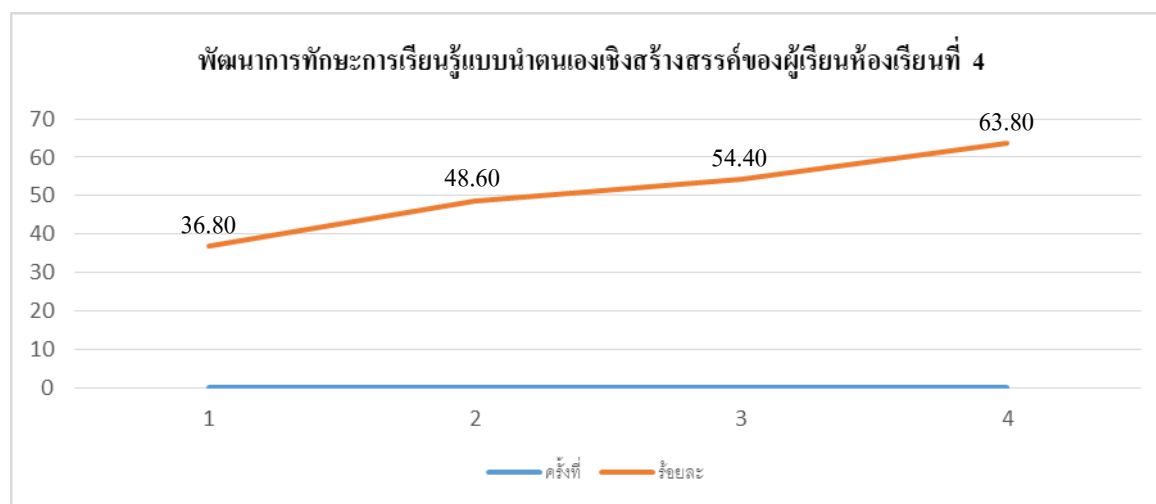


ภาพประกอบ 12 กราฟพัฒนาการของผู้เรียนห้องเรียนที่ 3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (จำนวน 32 คน)

ตาราง 7 ผลการประเมินผู้เรียนห้องเรียนที่ 4 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (จำนวน 39 คน)

ครั้งที่	n	M	SD	คิดเป็นร้อยละ	แปลความหมาย	ทิศทางพัฒนาการ
1	39	1.84	1.26	36.80	น้อย	-
2	39	2.43	1.20	48.60	น้อย	มีพัฒนาการสูงขึ้น
3	39	2.72	1.29	54.40	ปานกลาง	มีพัฒนาการสูงขึ้น
4	39	3.19	1.38	63.80	ปานกลาง	มีพัฒนาการสูงขึ้น

จากตารางพบว่า ผู้เรียนห้องเรียนที่ 1 มีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้นในทุกช่วงระยะเวลาของการประเมิน โดยช่วงระยะเวลาที่ 1 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 36.80 ช่วงเวลาที่ 2 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 48.60 ช่วงเวลาที่ 3 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 54.40 และช่วงเวลาที่ 4 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 63.80 ซึ่งมีพัฒนาการสูงขึ้นทุกช่วงระยะเวลาดังภาพประกอบต่อไปนี้

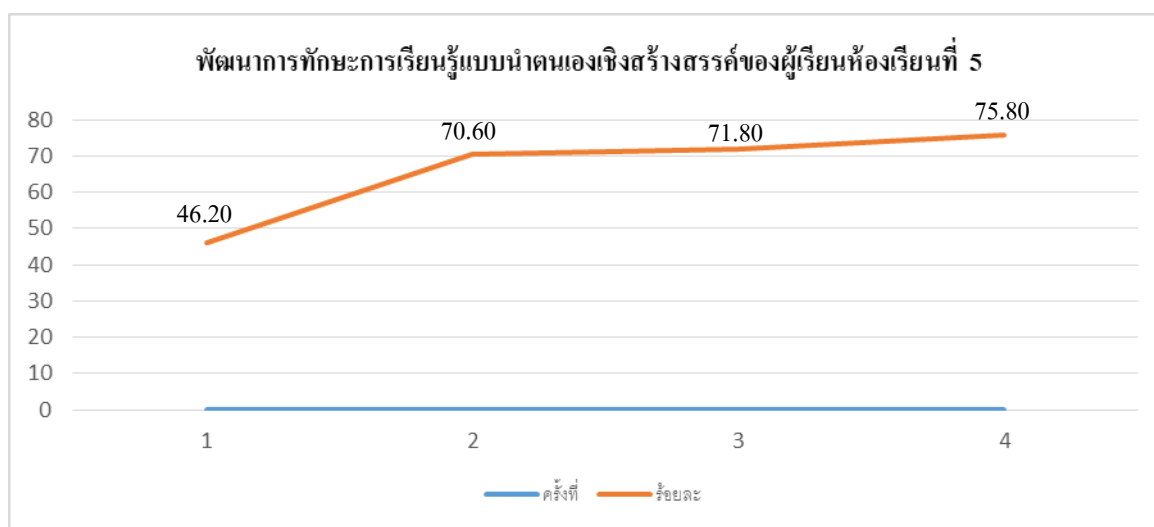


ภาพประกอบ 13 กราฟพัฒนาการของผู้เรียนห้องเรียนที่ 4 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (จำนวน 39 คน)

ตาราง 8 ผลการประเมินผู้เรียนห้องเรียนที่ 5 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (จำนวน 37 คน)

ครั้งที่	n	M	SD	คิดเป็นร้อยละ	แปลความหมาย	ทิศทางพัฒนาการ
1	37	2.31	0.46	46.20	น้อย	-
2	37	3.53	0.92	70.60	มาก	มีพัฒนาการสูงขึ้น
3	37	3.59	0.84	71.80	มาก	มีพัฒนาการสูงขึ้น
4	37	3.79	0.70	75.80	มาก	มีพัฒนาการสูงขึ้น

จากตารางพบว่า ผู้เรียนห้องเรียนที่ 1 มีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้นในทุกช่วงระยะเวลาของการประเมิน โดยช่วงระยะเวลาที่ 1 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 46.20 ช่วงเวลาที่ 2 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 70.60 ช่วงเวลาที่ 3 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 71.80 และช่วงเวลาที่ 4 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 75.80 ซึ่งมีพัฒนาการสูงขึ้นทุกช่วงระยะเวลาดังภาพประกอบต่อไปนี้

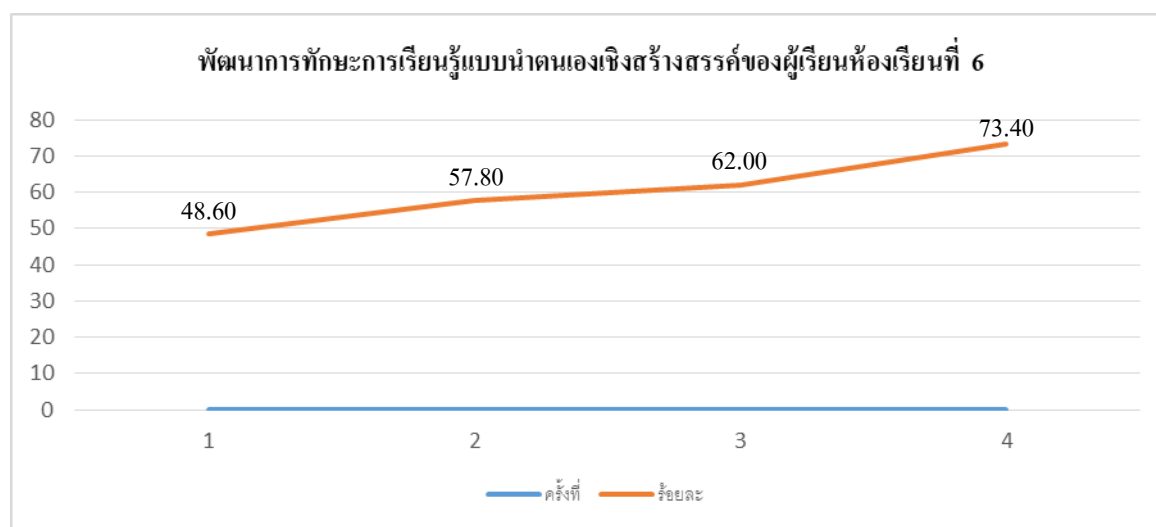


ภาพประกอบ 14 กราฟพัฒนาการของผู้เรียนห้องเรียนที่ 5 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (จำนวน 37 คน)

ตาราง 9 ผลการประเมินผู้เรียนห้องเรียนที่ 6 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (จำนวน 21 คน)

ครั้งที่	n	M	SD	คิดเป็นร้อยละ	แปลความหมาย	ทิศทางพัฒนาการ
1	21	2.43	0.77	48.60	น้อย	-
2	21	2.89	0.63	57.80	ปานกลาง	มีพัฒนาการสูงขึ้น
3	21	3.10	0.49	62.00	ปานกลาง	มีพัฒนาการสูงขึ้น
4	21	3.67	0.55	73.40	มาก	มีพัฒนาการสูงขึ้น

จากตารางพบว่า ผู้เรียนห้องเรียนที่ 1 มีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้นในทุกช่วงระยะเวลาของการประเมิน โดยช่วงระยะเวลาที่ 1 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 48.60 ช่วงเวลาที่ 2 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 57.80 ช่วงเวลาที่ 3 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 62.00 และช่วงเวลาที่ 4 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 73.40 ซึ่งมีพัฒนาการสูงขึ้นทุกช่วงระยะเวลาดังภาพประกอบต่อไปนี้

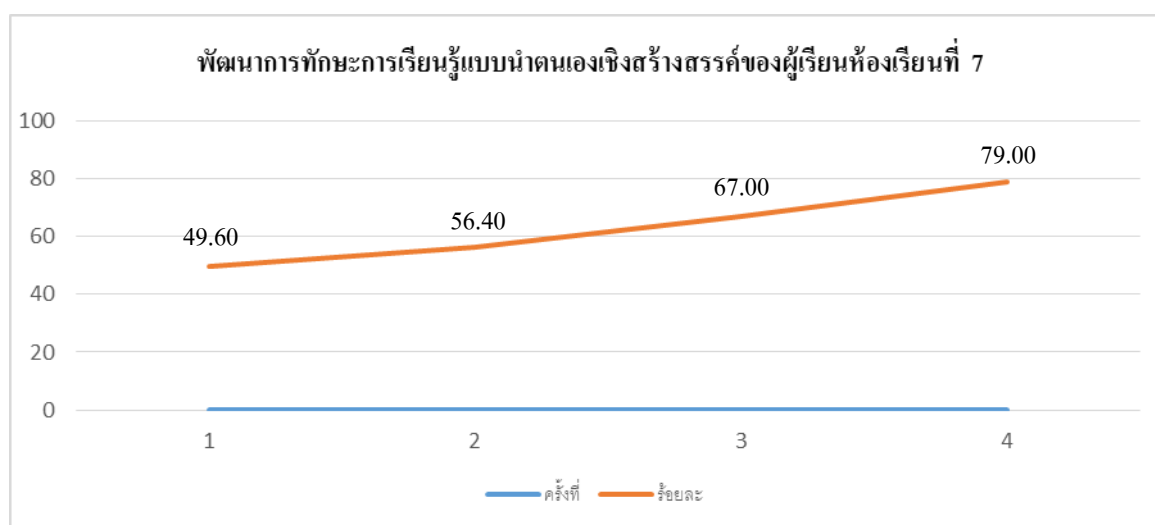


ภาพประกอบ 15 กราฟพัฒนาการของผู้เรียนห้องเรียนที่ 6 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (จำนวน 21 คน)

ตาราง 10 ผลการประเมินผู้เรียนห้องเรียนที่ 7 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (จำนวน 13 คน)

ครั้งที่	n	M	SD	คิดเป็นร้อยละ	แปลความหมาย	ทิศทางพัฒนาการ
1	13	2.48	0.83	49.60	น้อย	-
2	13	2.82	0.76	56.40	ปานกลาง	มีพัฒนาการสูงขึ้น
3	13	3.35	0.68	67.00	ปานกลาง	มีพัฒนาการสูงขึ้น
4	13	3.95	0.69	79.00	มาก	มีพัฒนาการสูงขึ้น

จากตารางพบว่า ผู้เรียนห้องเรียนที่ 1 มีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้นในทุกช่วงระยะเวลาของการประเมิน โดยช่วงระยะเวลาที่ 1 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 49.60 ช่วงเวลาที่ 2 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 56.40 ช่วงเวลาที่ 3 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 67.00 และช่วงเวลาที่ 4 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 79.00 ซึ่งมีพัฒนาการสูงขึ้นทุกช่วงระยะเวลาดังภาพประกอบต่อไปนี้



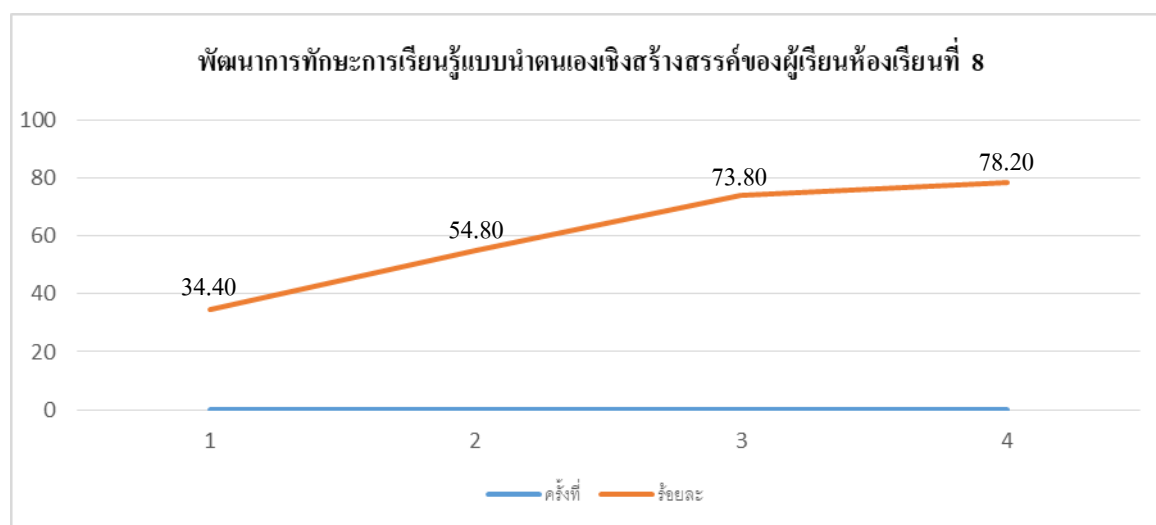
ภาพประกอบ 16 กราฟพัฒนาการของผู้เรียนห้องเรียนที่ 7 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (จำนวน 13 คน)



ตาราง 11 ผลการประเมินผู้เรียนห้องเรียนที่ 8 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (จำนวน 42 คน)

ครั้งที่	n	M	SD	คิดเป็นร้อยละ	แปลความหมาย	ทิศทางพัฒนาการ
1	42	1.72	0.59	34.40	น้อย	-
2	42	2.74	0.51	54.80	ปานกลาง	มีพัฒนาการสูงขึ้น
3	42	3.69	0.57	73.80	มาก	มีพัฒนาการสูงขึ้น
4	42	3.91	0.47	78.20	มาก	มีพัฒนาการสูงขึ้น

จากตารางพบว่า ผู้เรียนห้องเรียนที่ 1 มีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้นในทุกช่วงระยะเวลาของการประเมิน โดยช่วงระยะเวลาที่ 1 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 34.40 ช่วงเวลาที่ 2 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 54.80 ช่วงเวลาที่ 3 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 73.80 และช่วงเวลาที่ 4 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 78.20 ซึ่งมีพัฒนาการสูงขึ้นทุกช่วงระยะเวลาดังภาพประกอบต่อไปนี้

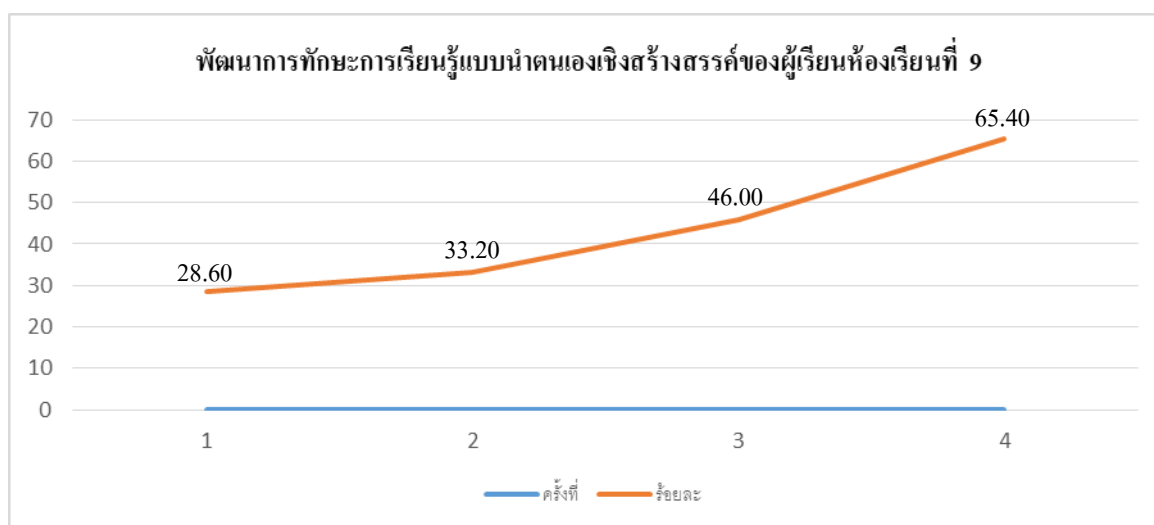


ภาพประกอบ 17 กราฟพัฒนาการของผู้เรียนห้องเรียนที่ 8 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (จำนวน 42 คน)

ตาราง 12 ผลการประเมินผู้เรียนห้องเรียนที่ 9 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (จำนวน 40 คน)

ครั้งที่	n	M	SD	คิดเป็นร้อยละ	แปลความหมาย	ทิศทางพัฒนาการ
1	40	1.43	0.64	28.60	น้อยที่สุด	-
2	40	1.66	0.67	33.20	น้อย	มีพัฒนาการสูงขึ้น
3	40	2.30	0.74	46.00	น้อย	มีพัฒนาการสูงขึ้น
4	40	3.27	1.07	65.40	ปานกลาง	มีพัฒนาการสูงขึ้น

จากตารางพบว่า ผู้เรียนห้องเรียนที่ 1 มีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้นในทุกช่วงระยะเวลาของการประเมิน โดยช่วงระยะเวลาที่ 1 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 28.60 ช่วงเวลาที่ 2 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 33.20 ช่วงเวลาที่ 3 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 46.00 และช่วงเวลาที่ 4 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 65.40 ซึ่งมีพัฒนาการสูงขึ้นทุกช่วงระยะเวลาดังภาพประกอบต่อไปนี้

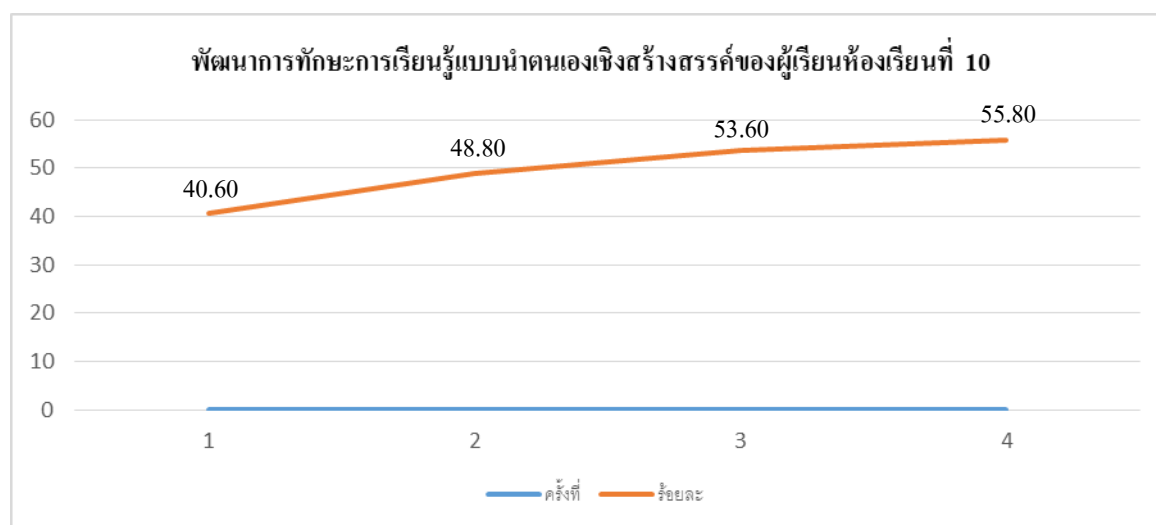


ภาพประกอบ 18 กราฟพัฒนาการของผู้เรียนห้องเรียนที่ 9 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (จำนวน 40 คน)

ตาราง 13 ผลการประเมินผู้เรียนห้องเรียนที่ 10 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (จำนวน 34 คน)

ครั้งที่	n	M	SD	คิดเป็นร้อยละ	แปลความหมาย	ทิศทางพัฒนาการ
1	34	2.03	0.69	40.60	น้อย	-
2	34	2.44	0.50	48.80	น้อย	มีพัฒนาการสูงขึ้น
3	34	2.68	0.54	53.60	น้อย	มีพัฒนาการสูงขึ้น
4	34	2.79	0.54	55.80	น้อย	มีพัฒนาการสูงขึ้น

จากตารางพบว่า ผู้เรียนห้องเรียนที่ 1 มีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้นในทุกช่วงระยะเวลาของการประเมิน โดยช่วงระยะเวลาที่ 1 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 40.60 ช่วงเวลาที่ 2 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 48.80 ช่วงเวลาที่ 3 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 53.60 และช่วงเวลาที่ 4 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 55.80 ซึ่งมีพัฒนาการสูงขึ้นทุกช่วงระยะเวลาดังภาพประกอบต่อไปนี้

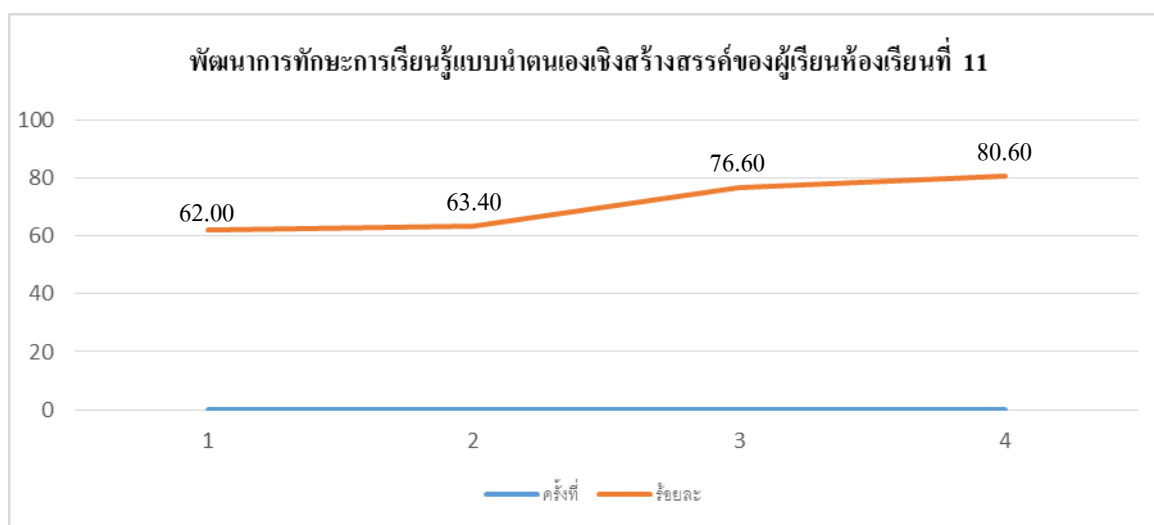


ภาพประกอบ 19 กราฟพัฒนาการของผู้เรียนห้องเรียนที่ 10 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (จำนวน 34 คน)

ตาราง 14 ผลการประเมินผู้เรียนห้องเรียนที่ 11 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (จำนวน 23 คน)

ครั้งที่	n	M	SD	คิดเป็นร้อยละ	แปลความหมาย	ทิศทางพัฒนาการ
1	23	3.10	0.71	62.00	มาก	-
2	23	3.17	0.57	63.40	มาก	มีพัฒนาการสูงขึ้น
3	23	3.83	0.42	76.60	มาก	มีพัฒนาการสูงขึ้น
4	23	4.03	0.44	80.60	มาก	มีพัฒนาการสูงขึ้น

จากตารางพบว่า ผู้เรียนห้องเรียนที่ 11 มีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้นในทุกช่วงระยะเวลาของการประเมิน โดยช่วงระยะเวลาที่ 1 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 62.00 ช่วงเวลาที่ 2 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 63.40 ช่วงเวลาที่ 3 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 76.60 และช่วงเวลาที่ 4 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 80.60 ซึ่งมีพัฒนาการสูงขึ้นทุกช่วงระยะเวลาดังภาพประกอบต่อไปนี้

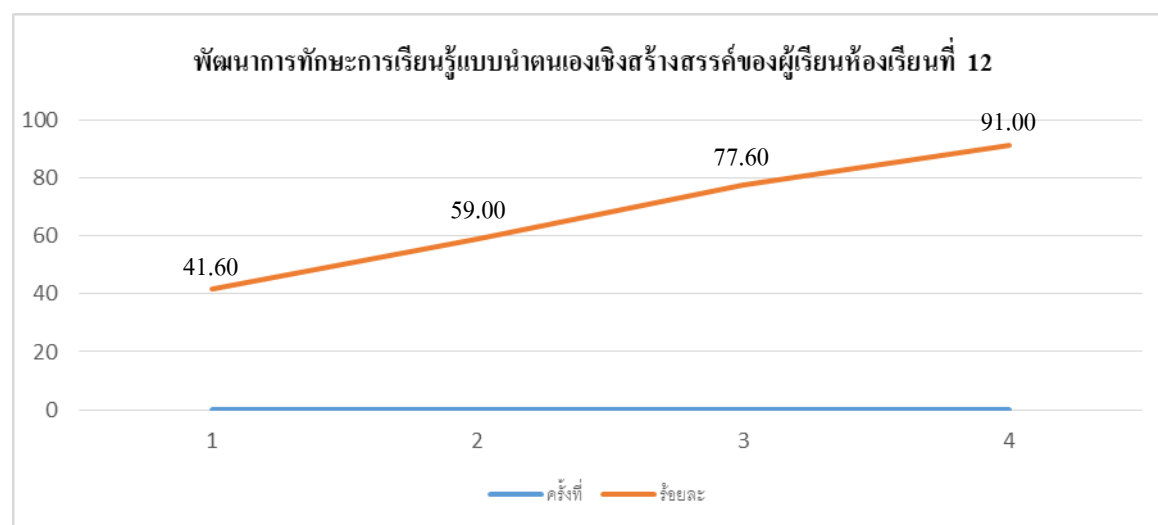


ภาพประกอบ 20 กราฟพัฒนาการของผู้เรียนห้องเรียนที่ 11 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (จำนวน 23 คน)

ตาราง 15 ผลการประเมินผู้เรียนห้องเรียนที่ 12 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (จำนวน 38 คน)

ครั้งที่	n	M	SD	คิดเป็นร้อยละ	แปลความหมาย	ทิศทางพัฒนาการ
1	38	2.08	0.65	41.60	น้อย	-
2	38	2.95	0.53	59.00	ปานกลาง	มีพัฒนาการสูงขึ้น
3	38	3.88	0.54	77.60	มาก	มีพัฒนาการสูงขึ้น
4	38	4.55	0.51	91.00	มากที่สุด	มีพัฒนาการสูงขึ้น

จากตารางพบว่า ผู้เรียนห้องเรียนที่ 1 มีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้นในทุกช่วงระยะเวลาของการประเมิน โดยช่วงระยะเวลาที่ 1 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 41.60 ช่วงเวลาที่ 2 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 59.00 ช่วงเวลาที่ 3 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 77.60 และช่วงเวลาที่ 4 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 91.00 ซึ่งมีพัฒนาการสูงขึ้นทุกช่วงระยะเวลาดังภาพประกอบต่อไปนี้

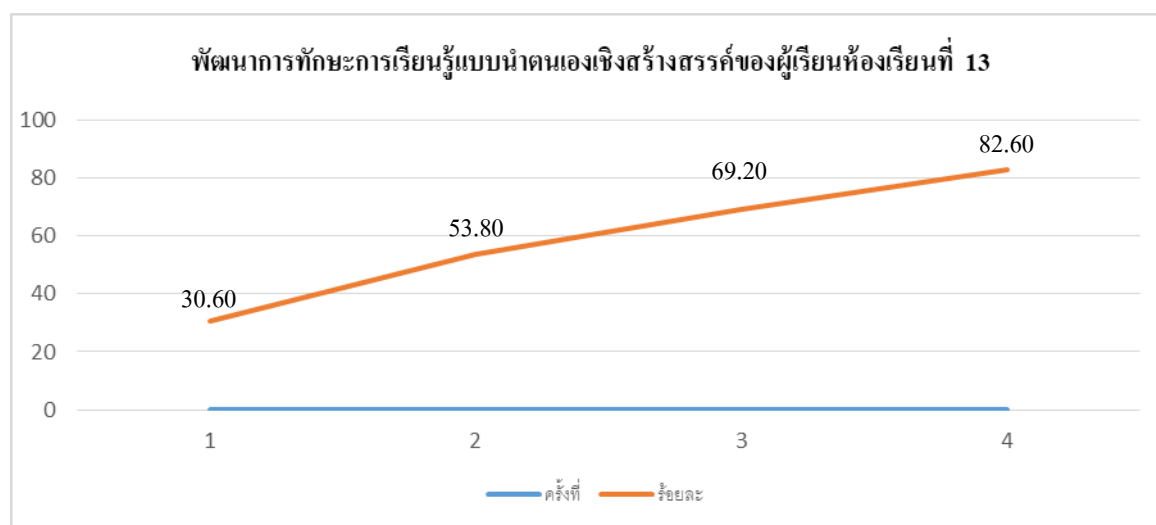


ภาพประกอบ 21 กราฟพัฒนาการของผู้เรียนห้องเรียนที่ 12 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (จำนวน 38 คน)

ตาราง 16 ผลการประเมินผู้เรียนห้องเรียนที่ 13 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (จำนวน 35 คน)

ครั้งที่	n	M	SD	คิดเป็นร้อยละ	แปลความหมาย	ทิศทางพัฒนาการ
1	35	1.53	0.50	30.60	น้อย	-
2	35	2.69	0.88	53.80	ปานกลาง	มีพัฒนาการสูงขึ้น
3	35	3.46	0.67	69.20	ปานกลาง	มีพัฒนาการสูงขึ้น
4	35	4.13	0.69	82.60	มาก	มีพัฒนาการสูงขึ้น

จากตารางพบว่า ผู้เรียนห้องเรียนที่ 1 มีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้นในทุกช่วงระยะเวลาของการประเมิน โดยช่วงระยะเวลาที่ 1 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 30.60 ช่วงเวลาที่ 2 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 53.80 ช่วงเวลาที่ 3 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 69.20 และช่วงเวลาที่ 4 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 82.60 ซึ่งมีพัฒนาการสูงขึ้นทุกช่วงระยะเวลาดังภาพประกอบต่อไปนี้

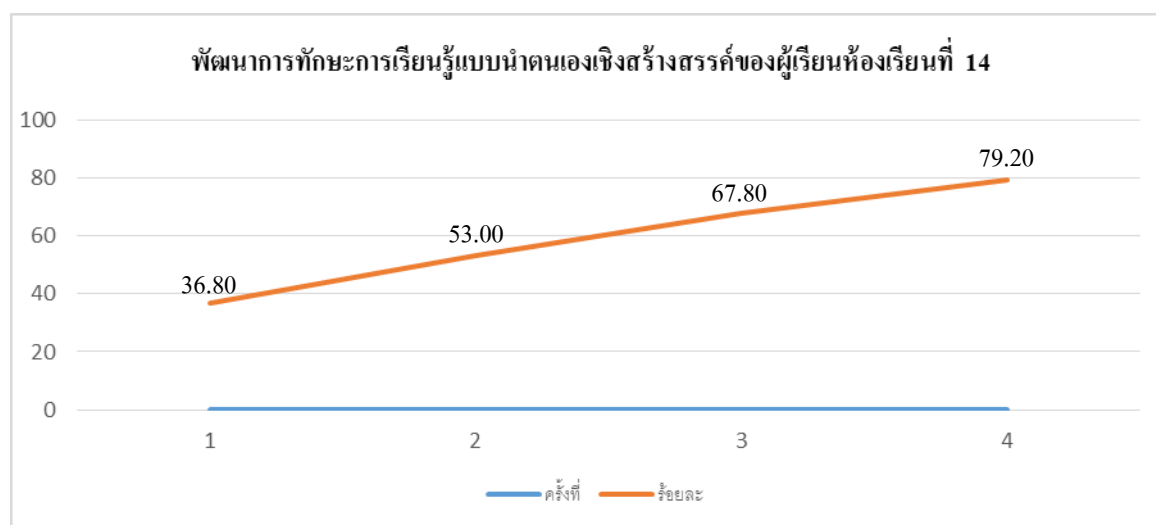


ภาพประกอบ 22 กราฟพัฒนาการของผู้เรียนห้องเรียนที่ 13 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (จำนวน 35 คน)

ตาราง 17 ผลการประเมินผู้เรียนห้องเรียนที่ 14 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 (จำนวน 29 คน)

ครั้งที่	n	M	SD	คิดเป็นร้อยละ	แปลความหมาย	ทิศทางพัฒนาการ
1	29	1.84	0.70	36.80	น้อย	-
2	29	2.65	0.50	53.00	ปานกลาง	มีพัฒนาการสูงขึ้น
3	29	3.39	0.49	67.80	มาก	มีพัฒนาการสูงขึ้น
4	29	3.96	0.53	79.20	มาก	มีพัฒนาการสูงขึ้น

จากตารางพบว่า ผู้เรียนห้องเรียนที่ 1 มีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้นในทุกช่วงระยะเวลาของการประเมิน โดยช่วงระยะเวลาที่ 1 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 36.80 ช่วงเวลาที่ 2 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 53.00 ช่วงเวลาที่ 3 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 67.80 และช่วงเวลาที่ 4 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 79.20 ซึ่งมีพัฒนาการสูงขึ้นทุกช่วงระยะเวลาดังภาพประกอบต่อไปนี้

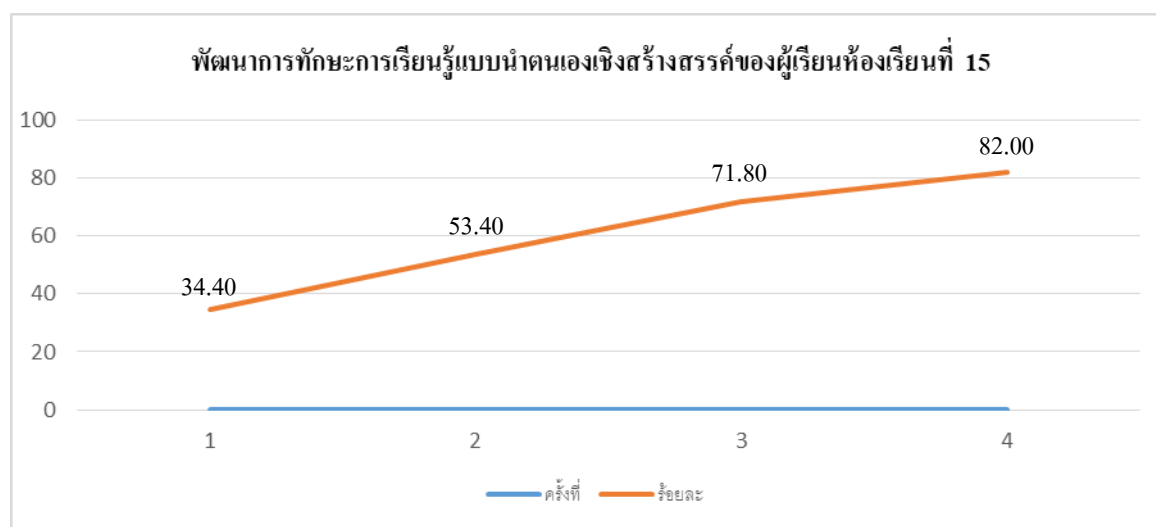


ภาพประกอบ 23 กราฟพัฒนาการของผู้เรียนห้องเรียนที่ 14 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 (จำนวน 29 คน)

ตาราง 18 ผลการประเมินผู้เรียนห้องเรียนที่ 15 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 (จำนวน 31 คน)

ครั้งที่	n	M	SD	คิดเป็นร้อยละ	แปลความหมาย	ทิศทางพัฒนาการ
1	31	1.72	0.77	34.40	น้อย	-
2	31	2.67	0.57	53.40	ปานกลาง	มีพัฒนาการสูงขึ้น
3	31	3.59	0.56	71.80	มาก	มีพัฒนาการสูงขึ้น
4	31	4.10	0.66	82.00	มาก	มีพัฒนาการสูงขึ้น

จากตารางพบว่า ผู้เรียนห้องเรียนที่ 1 มีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้นในทุกช่วงระยะเวลาของการประเมิน โดยช่วงระยะเวลาที่ 1 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 34.40 ช่วงเวลาที่ 2 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 53.40 ช่วงเวลาที่ 3 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 71.80 และช่วงเวลาที่ 4 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 82.00 ซึ่งมีพัฒนาการสูงขึ้นทุกช่วงระยะเวลาดังภาพประกอบต่อไปนี้



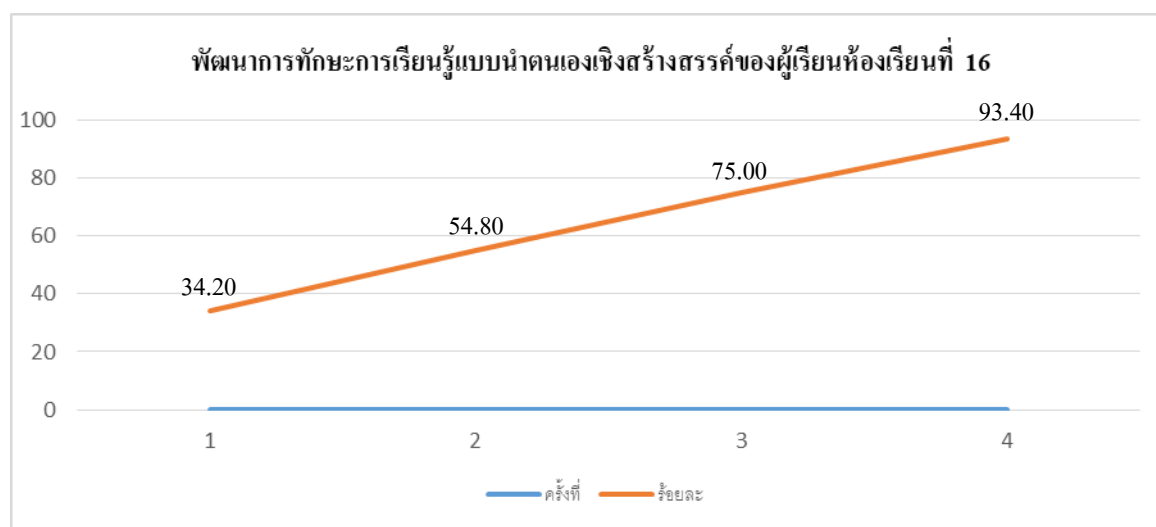
ภาพประกอบ 24 กราฟพัฒนาการของผู้เรียนห้องเรียนที่ 15 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 (จำนวน 31 คน)



ตาราง 19 ผลการประเมินผู้เรียนห้องเรียนที่ 16 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 (จำนวน 40 คน)

ครั้งที่	n	M	SD	คิดเป็นร้อยละ	แปลความหมาย	ทิศทางพัฒนาการ
1	40	1.71	0.52	34.20	น้อย	-
2	40	2.74	0.50	54.80	ปานกลาง	มีพัฒนาการสูงขึ้น
3	40	3.75	0.54	75.00	มาก	มีพัฒนาการสูงขึ้น
4	40	4.67	0.48	93.40	มากที่สุด	มีพัฒนาการสูงขึ้น

จากตารางพบว่า ผู้เรียนห้องเรียนที่ 1 มีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้นในทุกช่วงระยะเวลาของการประเมิน โดยช่วงระยะเวลาที่ 1 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 34.20 ช่วงเวลาที่ 2 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 54.80 ช่วงเวลาที่ 3 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 75.00 และช่วงเวลาที่ 4 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 93.40 ซึ่งมีพัฒนาการสูงขึ้นทุกช่วงระยะเวลาดังภาพประกอบต่อไปนี้

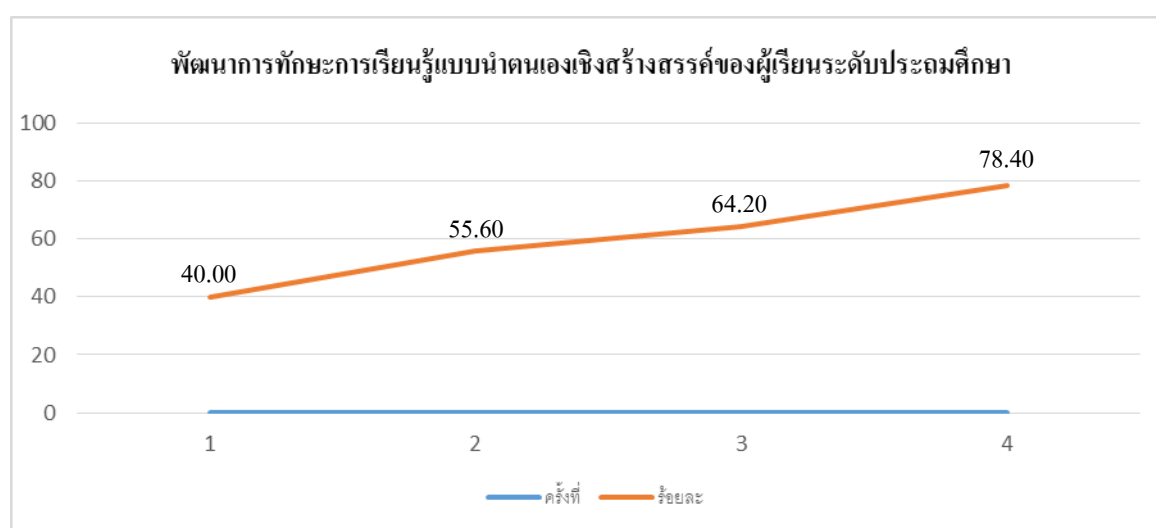


ภาพประกอบ 25 กราฟพัฒนาการของผู้เรียนห้องเรียนที่ 16 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 (จำนวน 40 คน)

ตาราง 20 ผลการประเมินผู้เรียนระดับประถมศึกษา (จำนวน 189 คน)

ครั้งที่	n	M	SD	คิดเป็นร้อยละ	แปลความหมาย	ทิศทางพัฒนาการ
1	189	2.00	0.92	40.00	น้อย	-
2	189	2.78	0.94	55.60	ปานกลาง	มีพัฒนาการสูงขึ้น
3	189	3.21	0.90	64.20	ปานกลาง	มีพัฒนาการสูงขึ้น
4	189	3.92	0.97	78.40	มาก	มีพัฒนาการสูงขึ้น

จากตารางพบว่า ผู้เรียนระดับประถมศึกษา มีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้นในทุกช่วงระยะเวลาของการประเมิน โดยช่วงระยะเวลาที่ 1 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 40.00 ช่วงเวลาที่ 2 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 55.60 ช่วงเวลาที่ 3 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 64.20 และช่วงเวลาที่ 4 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 78.40 ซึ่งมีพัฒนาการสูงขึ้นทุกช่วงระยะเวลา ดังภาพประกอบต่อไปนี้

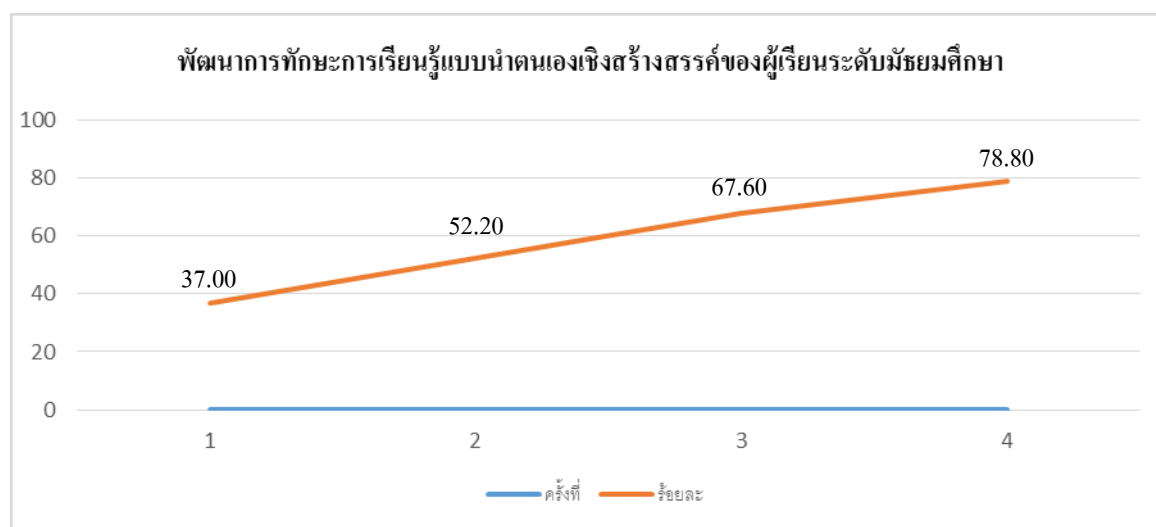


ภาพประกอบ 26 กราฟพัฒนาการของผู้เรียนระดับประถมศึกษา (จำนวน 189 คน)

ตาราง 21 ผลการประเมินผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา (จำนวน 312 คน)

ครั้งที่	n	M	SD	คิดเป็นร้อยละ	แปลความหมาย	ทิศทางพัฒนาการ
1	312	1.85	0.76	37.00	น้อย	-
2	312	2.61	0.71	52.20	ปานกลาง	มีพัฒนาการสูงขึ้น
3	312	3.38	0.79	67.60	ปานกลาง	มีพัฒนาการสูงขึ้น
4	312	3.94	0.85	78.80	มาก	มีพัฒนาการสูงขึ้น

จากตารางพบว่า ผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา มีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้นในทุกช่วงระยะเวลาของการประเมิน โดยช่วงระยะเวลาที่ 1 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 37.00 ช่วงเวลาที่ 2 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 52.20 ช่วงเวลาที่ 3 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 67.60 และช่วงเวลาที่ 4 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 78.80 ซึ่งมีพัฒนาการสูงขึ้นทุกช่วงระยะเวลาดังภาพประกอบต่อไปนี้

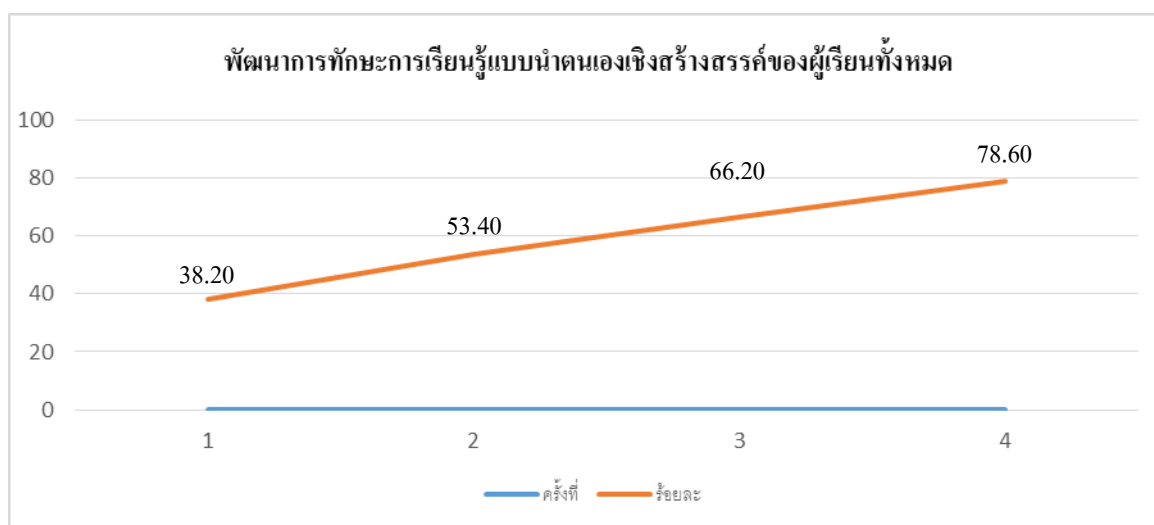


ภาพประกอบ 27 กราฟพัฒนาการของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา (จำนวน 312 คน)

ตาราง 22 ผลการประเมินผู้เรียนทั้งหมด (จำนวน 501 คน)

ครั้งที่	n	M	SD	คิดเป็นร้อยละ	แปลความหมาย	ทิศทางพัฒนาการ
1	501	1.91	0.83	38.20	น้อย	-
2	501	2.67	0.81	53.40	ปานกลาง	มีพัฒนาการสูงขึ้น
3	501	3.31	0.83	66.20	ปานกลาง	มีพัฒนาการสูงขึ้น
4	501	3.93	0.90	78.60	มาก	มีพัฒนาการสูงขึ้น

จากตารางพบว่า ผู้เรียนทั้งหมด มีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้นในทุกช่วงระยะเวลาของการประเมิน โดยช่วงระยะเวลาที่ 1 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 38.20 ช่วงเวลาที่ 2 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 53.40 ช่วงเวลาที่ 3 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 66.20 และช่วงเวลาที่ 4 มีผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 78.60 ซึ่งมีพัฒนาการสูงขึ้นทุกช่วงระยะเวลาดังภาพประกอบต่อไปนี้



ภาพประกอบ 28 กราฟพัฒนาการของผู้เรียนทั้งหมด (จำนวน 501 คน)

ตาราง 23 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำของคะแนนทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง  
เชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับประถมศึกษา

แหล่งความแปรปรวน	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
ช่วงเวลาการวัด 4 ครั้ง	36346.556	3	12115.519	604.119	.000

\*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางพบว่า ผู้เรียนระดับประถมศึกษา มีพัฒนาการของทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง  
เชิงสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยปรากฏผลการเปรียบเทียบรายคู่  
ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 24 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบพหุคูณค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง  
เชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับประถมศึกษา

การวัด (I)	การวัด (J)	Mean Difference (J-I)	Std. Error	Sig.
ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	7.746	.344	.000**
	ครั้งที่ 3	12.032	.473	.000**
	ครั้งที่ 4	19.132	.658	.000**
ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	4.286	.294	.000**
	ครั้งที่ 4	11.386	.544	.000**
ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	7.101	.340	.000**

\*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางพบว่า ผู้เรียนระดับประถมศึกษา มีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์  
จากการวัดทั้งหมด 4 ครั้ง ห่างกันครั้งละ 1 เดือน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดย  
การวัดครั้งหลังมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าการวัดครั้งก่อนหน้าทุกครั้ง นั่นคือผู้เรียนระดับประถมศึกษา  
มีพัฒนาการทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้น

ตาราง 25 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำของคะแนนทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง  
เชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา

แหล่งความแปรปรวน	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
ช่วงเวลาการวัด 4 ครั้ง	77521.458	3	25840.486	1721.925	.000

\*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางพบว่า ผู้เรียนระดับมัศึกษามีพัฒนาการของทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง  
เชิงสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยปรากฏผลการเปรียบเทียบรายคู่  
ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 26 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบพหุคูณค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง  
เชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา

การวัด (I)	การวัด (J)	Mean Difference (J-I)	Std. Error	Sig.
ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	7.542	.243	.000**
	ครั้งที่ 3	15.260	.356	.000**
	ครั้งที่ 4	20.869	.450	.000**
ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	7.718	.176	.000**
	ครั้งที่ 4	13.327	.318	.000**
ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	5.609	.240	.000**

\*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางพบว่า ผู้เรียนระดับมัศึกษามีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์  
จากการวัดทั้งหมด 4 ครั้ง ห่างกันครั้งละ 1 เดือน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01  
โดยการวัดครั้งหลังมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าการวัดครั้งก่อนหน้าทุกครั้ง นั่นคือผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา  
มีพัฒนาการทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้น

ตาราง 27 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำของคะแนนทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง  
เชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนทั้งหมด

แหล่งความแปรปรวน	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
ช่วงเวลาการวัด 4 ครั้ง	112948.568	3	37649.523	2152.904	.000

\*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางพบว่า ผู้เรียนทั้งหมดมีพัฒนาการของทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง  
เชิงสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยปรากฏผลการเปรียบเทียบรายคู่  
ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 28 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบพหุคูณค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง  
เชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนทั้งหมด

การวัด (I)	การวัด (J)	Mean Difference (J-I)	Std. Error	Sig.
ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	7.619	.199	.000**
	ครั้งที่ 3	14.042	.293	.000**
	ครั้งที่ 4	20.214	.376	.000**
ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	6.423	.173	.000**
	ครั้งที่ 4	12.595	.288	.000**
ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	6.172	.199	.000**

\*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางพบว่าผู้เรียนทั้งหมดมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์จากการวัด  
ทั้งหมด 4 ครั้ง ห่างกันครั้งละ 1 เดือน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยการวัดครั้ง  
หลังมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าการวัดครั้งก่อนหน้าทุกครั้ง นั่นคือผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา มีพัฒนาการทักษะ  
การเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้น

#### 4.2.2 ผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

จากผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำของคะแนนทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ และผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบพหุคูณค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ทำให้สรุปได้ว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผู้ศึกษาพัฒนาขึ้น มีประสิทธิผลตามเกณฑ์ที่กำหนด

#### ตาราง 29 สรุปผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์

ข้อที่	เกณฑ์ประสิทธิผล	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	สรุปผล
1	ผู้เรียนระดับประถมศึกษา มีพัฒนาการทักษะการเรียนรู้ แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้น	มีพัฒนาการสูงขึ้น	ผ่านเกณฑ์
2	ผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา มีพัฒนาการทักษะการเรียนรู้ แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้น	มีพัฒนาการสูงขึ้น	ผ่านเกณฑ์
3	ผู้เรียนในภาพรวมทั้งหมด มีพัฒนาการทักษะการเรียนรู้ แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้น	มีพัฒนาการสูงขึ้น	ผ่านเกณฑ์

#### 4.2.3 ผลการปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้สมบูรณ์

ภายหลังการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบแล้ว ผู้วิจัยได้นำความคิดเห็นของผู้สอนที่นำรูปแบบไปทดลองใช้กับผู้เรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างมาพิจารณาปรับปรุงรูปแบบให้มีความชัดเจนและง่ายต่อการนำไปใช้มากขึ้น โดยผลการปรับปรุงทำให้ได้รูปแบบฉบับสมบูรณ์ดังนี้



### หลักการของรูปแบบ

1. ผู้สอนดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนฝึกกำหนดเป้าหมายและวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง เน้นการเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติอย่างสอดคล้องกับความต้องการและความสนใจของผู้เรียน โดยมีผู้สอนให้ความช่วยเหลือจนผู้เรียนประสบความสำเร็จในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้

2. ผู้สอนใช้การโค้ชเป็นเครื่องมือกระตุ้นให้ผู้เรียนมีวินัยในตนเอง ควบคุมและกำกับตนเอง กระตุ้นแรงบันดาลใจในการเรียนรู้และส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในตนเองและคุณค่าของการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีเป้าหมายและใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเองอย่างหลากหลาย

3. ผู้สอนประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ตามแนวทางการประเมินที่เสริมพลังตามสภาพจริงที่มีลักษณะเป็นการประเมินไปพร้อมๆ กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้วิธีการที่หลากหลายโดยเฉพาะการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนและการตรวจสอบผลงาน แล้วให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างสร้างสรรค์ ชี้แนะให้เห็นแนวทางการพัฒนาตนเองของผู้เรียน

### วัตถุประสงค์ของรูปแบบ

เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้ 1) กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเองได้ 2) วางแผนการเรียนรู้ได้อย่างเป็นขั้นตอนและยืดหยุ่น 3) ใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ ได้อย่างหลากหลาย 4) สามารถจัดการตนเองเพื่อบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ 5) กำกับตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ได้ 6) ประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของตนเองได้ 7) สร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงผลการเรียนรู้ของตนเองได้ 8) ประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ 9) สะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่นได้ และ 10) ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของตนเองให้ดียิ่งขึ้นได้

### กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีกระบวนการ 3 ขั้นตอนดังนี้

**ขั้นที่ 1 สร้างแรงบันดาลใจ (Passion)** เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนกระตุ้นผู้เรียนให้เห็นคุณค่าและต้องการเรียนรู้ในความคิดรวบยอดหลัก กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง วางแผนการเรียนรู้ได้อย่างเป็นขั้นตอนและยืดหยุ่น โดยใช้กิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการและความสนใจของผู้เรียนตามช่วงวัย หรือการใช้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชุมชนและสังคมที่อยู่ในความสนใจของผู้เรียนเป็นแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ อยากปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ต่อไป

**ขั้นที่ 2 ใช้กระบวนการเรียนรู้ (Progression)** เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ อย่างหลากหลายของตนเองเพื่อนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ เช่น กระบวนการสืบเสาะ แสวงหาความรู้ กระบวนการสร้างความรู้ความเข้าใจ กระบวนการคิดวิเคราะห์ กระบวนการกลุ่ม เป็นต้น รวมทั้งจัดการตนเอง กำกับตนเอง ควบคุมตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ และประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของตนเองจากหลักฐานร่องรอยต่างๆ

**ขั้นที่ 3 นำสู่การสร้างสรรค์ (Production)** เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง มาสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงกระบวนการและผลการเรียนรู้ของตนเอง โดยไม่จำเป็นต้องเป็นผลงานนวัตกรรม แต่อาจจะเป็นชิ้นงานใดๆ ตามระดับความสามารถ และเนื้อหาสาระที่ได้เรียนรู้ และอาจจะเป็นผลงานที่สะท้อนถึงการมีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ตลอดจนการเชื่อมโยงความรู้ หรือบูรณาการความรู้ต่างๆ ตลอดจนผู้เรียนประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ สะท้อนคิดแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่นและปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของตนเองให้ดียิ่งขึ้น

### บทบาทผู้สอน

ผู้สอนมีบทบาทเป็น โก้ชของ ผู้เรียน ควรสร้างความยึดมั่นผูกพัน (Engagement) เสริมพลังการเรียนรู้ (Empowerment) และสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ (Enliven) ที่สอดคล้องกับบริบทของการจัดการเรียนรู้และธรรมชาติของผู้เรียน ดังนี้

**บทบาทการสร้างความยึดมั่นผูกพัน (Engage)** ประกอบด้วย สร้างความไว้วางใจ (trust) ให้เกิดกับผู้เรียน สร้างสัมพันธภาพที่ดีบนพื้นฐานของการยอมรับนับถือ ปฏิบัติต่อผู้เรียนด้วยความเคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ตรีงความสนใจ เอาใจใส่ ติดตาม และประทับประคองผู้เรียนและฟังผู้เรียนอย่างลึกซึ้ง ไม่ด่วนสรุป ไม่ด่วนตัดสิน ไม่ด่วนสวนกลับ สร้างความไว้วางใจ (trust) ให้เกิดกับผู้เรียน คิด พูด และทำในสิ่งที่ตรงกัน เห็นอกเห็นใจ ใต้อถามทุกข์สุข ปฏิบัติตามคำมั่นสัญญา ปฏิบัติสิ่งใดๆ อย่างเสมอต้นเสมอปลาย แสดงออกทางอารมณ์อย่างมีความมั่นคง สร้างสัมพันธภาพที่ดีบนพื้นฐานของการยอมรับนับถือ ยิ้มแย้มแจ่มใส ทักทาย พูดคุยในเรื่องที่สร้างสรรค์ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ เรื่องอื่นที่ผู้เรียนสนใจ กล่าวขอบคุณหรือขอโทษตามแต่ละโอกาส ยอมรับความคิดเห็นหรือเหตุผลที่แตกต่างกัน ปฏิบัติต่อผู้เรียนด้วยความเคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ให้เกียรติผู้เรียน ให้ความสำคัญ ยุติธรรม ให้ความสำคัญโดยไม่แบ่งแยก ให้ความสำคัญทั้งร่างกายและจิตใจ มอบสิ่งที่เป็นประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน ตรีงความสนใจ เอาใจใส่ ติดตาม และประทับประคองผู้เรียน ลำดับกิจกรรมตามธรรมชาติและ ความสนใจ ปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับสถานการณ์ ดูแลกระบวนการเรียนรู้ เฝ้าติดตามความก้าวหน้า ประทับประคองจนเกิดการเรียนรู้ ฟังผู้เรียนอย่างลึกซึ้ง ไม่ด่วนสรุป ไม่ด่วนตัดสิน ไม่ด่วนสวนกลับ ตั้งใจฟังสิ่งที่ผู้เรียนต้องการสื่อสาร สังเกตภาษาที่ผู้เรียนแสดงออก ซักถาม

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องอย่างรอบด้าน ให้โอกาสผู้เรียนเสนอสิ่งที่ต้องการ ตอบสนองผู้เรียนด้วยวิธีการที่นุ่มนวล

**บทบาทการเสริมพลังการเรียนรู้ (Empower)** ประกอบด้วย กระตุ้นผู้เรียนให้มี Growth mindset กระตุ้นให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนมีวินัยในการเรียนรู้ และนำตนเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดอย่างหลากหลาย ใช้พลังคำถามกระตุ้นการคิดขั้นสูงด้านต่างๆ ของผู้เรียน ให้ผู้เรียนเลือกและตัดสินใจเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง ให้กำลังใจและเสริมพลังความเชื่อมั่นในความสามารถของตน ให้ผู้เรียนประเมินตนเองและสะท้อนคิดสู่การปรับปรุงและพัฒนา ประเมินและให้ข้อมูลย้อนกลับที่เน้นการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ กระตุ้นผู้เรียนให้มี Growth mindset ซึ่งเน้นให้เห็นความสำคัญของการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ ยกตัวอย่างบุคคลที่มี Growth mindset ให้ผู้เรียนตรวจสอบ Growth mindset ของตนเอง ซึ่งให้ผู้เรียนเห็นว่ามีการพัฒนาการของ Growth mindset กระตุ้นให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง ถามผู้เรียนว่าต้องการเรียนรู้สิ่งใด ถามผู้เรียนว่ามีเป้าหมายการเรียนรู้อย่างไร ให้ผู้เรียนสะท้อนคิดเป้าหมายการเรียนรู้ของตน ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้เป้าหมายของตนกับบุคคลอื่น ให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนมีวินัยในการเรียนรู้และนำตนเอง ให้ผู้เรียนวางแผนไปคู่เป้าหมายด้วยตนเอง สอบถามและติดตามความก้าวหน้าในการเรียนรู้ ให้การสะท้อนคิดความมีวินัยในการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งชมเมื่อแสดงพฤติกรรมความมีวินัยในการเรียนรู้ ยกตัวอย่างบุคคลที่ประสบความสำเร็จจากการมีวินัยในตนเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง ให้นำเสนอกระบวนการเรียนรู้ของตนกับบุคคลอื่น ติดตามให้ปฏิบัติตามขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ ให้การสะท้อนคิดประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้ที่ใช้ เปิดโอกาสให้ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ที่ดีกว่าเดิม กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดอย่างหลากหลาย ตั้งคำถามให้คิด ให้วางแผนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ให้แลกเปลี่ยนกระบวนการคิดกับเพื่อน จำลองสถานการณ์ให้สร้างสรรค์นวัตกรรม ให้การสะท้อนคิดถึงกระบวนการคิดของตนเอง ใช้พลังคำถามกระตุ้นการคิดขั้นสูงด้านต่างๆ ของผู้เรียน ใช้คำถามปลายเปิด ถามทีละคำถามและให้เวลาให้คิด ถามคำถามที่สัมพันธ์กับความคิดรวบยอด ถามให้ผู้เรียนให้เหตุผลสนับสนุนคำตอบของตน ให้ข้อมูลย้อนกลับที่ไม่เฉลยคำตอบ แต่ตั้งใจให้คิดต่อ ให้ผู้เรียนเลือกและตัดสินใจเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง ถามความต้องการของผู้เรียน เปิดโอกาสให้เลือกและตัดสินใจ ให้ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจที่ถูกต้อง แลกเปลี่ยนประสบการณ์การตัดสินใจกับผู้เรียน ให้ผู้เรียนสะท้อนคิดการเลือกและตัดสินใจของตนเอง ให้กำลังใจและเสริมพลังความเชื่อมั่นในความสามารถของตน พุดให้กำลังใจผู้เรียน ซึ่งให้ผู้เรียนเห็นความเก่งของตนเอง ซึ่งให้ผู้เรียนเห็นพัฒนาการเรียนรู้ของตนเอง ไม่พุดถึงความล้มเหลวแต่ให้มองความสำเร็จที่อยู่ข้างหน้า ให้ผู้เรียนสะท้อนคิดการมีกำลังใจและความเชื่อมั่นของตน ให้ผู้เรียนประเมินตนเองและสะท้อนคิดสู่การปรับปรุงและพัฒนา

ให้ผู้เรียนทบทวนความก้าวหน้าของตนเอง ถามผู้เรียนถึงจุดเด่นและจุดที่ต้องปรับปรุงผลงาน ให้ผู้เรียนประเมินผลงานของตนด้วยเกณฑ์ที่กำหนดร่วมกัน ให้ผู้เรียนวิเคราะห์และกำหนดประเด็นที่ต้องปรับปรุงพัฒนาตนเอง ให้ผู้เรียนสะท้อนคิดถึงกระบวนการและผลลัพธ์ของการปรับปรุงพัฒนาตนเอง ประเมินและให้ข้อมูลย้อนกลับที่เน้นการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ใช้วิธีการประเมินที่หลากหลาย ใช้เครื่องมือประเมินที่มีคุณภาพ ประเมินอย่างต่อเนื่อง ให้ข้อมูลย้อนกลับที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ ใช้ถ้อยคำสุภาพนุ่มนวลในการให้ข้อมูลย้อนกลับ

**บทบาทการสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ (Enliven)** ประกอบด้วย กระตุ้นแรงบันดาลใจและแรงปรารถนาในการเรียนรู้ กระตุ้นแรงจูงใจภายในและความต้องการเรียนรู้สิ่งที่ท้าทาย สื่อสารและสร้างบรรยากาศที่กระตือรือร้นและเอื้อต่อการเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นและพยายามในการเรียนรู้ แสดงออกถึงความกระตือรือร้นและการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ กระตุ้นแรงบันดาลใจและแรงปรารถนาในการเรียนรู้ พูกระตุ้นให้คิดทางบวกต่อตนเอง ซึ่งให้เห็นคุณค่าของตนเองที่มีต่อบุคคลอื่น ซึ่งให้เห็นคุณค่าของสิ่งที่ผู้เรียนกำลังกระทำ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทบทวนจุดมุ่งหมายในชีวิตของตนเอง แลกเปลี่ยนเรียนรู้แรงบันดาลใจและแรงปรารถนาระหว่างโค้ชกับผู้เรียน กระตุ้นแรงจูงใจภายในและความต้องการเรียนรู้สิ่งที่ท้าทาย ซึ่งแนะให้เห็นว่าทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ ซึ่งแนะให้เห็นความสำเร็จในอดีตของผู้เรียน ซึ่งแนะให้เห็นผลลัพธ์ในอนาคตหลังการเรียนรู้ ซึ่งเห็นความท้าทายของสิ่งที่กำลังเรียนรู้ แลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้สิ่งที่ท้าทายกับผู้เรียน สื่อสารและสร้างบรรยากาศที่กระตือรือร้นและเอื้อต่อการเรียนรู้ พูแสดงความสนใจและตื่นตื่นต่อความคิดเห็นของผู้เรียน พูชื่นชมพฤติกรรมที่ดีของผู้เรียนด้วยสีหน้าท่าทางตื่นเต้น แสดงพฤติกรรมที่ตื่นเต้นอย่างคาดไม่ถึงในคุณภาพผลงานของผู้เรียน แสวงหาจุดเด่นในผลงานของผู้เรียนและกล่าวชื่นชมด้วยความจริงใจ สร้างอารมณ์ขันสอดแทรกกิจกรรมและสัมพันธ์กับสิ่งที่ผู้เรียนกำลังเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นและพยายามในการเรียนรู้ ซึ่งแนะให้เห็นว่าความสำเร็จเกิดจากความมุ่งมั่นพยายาม ซึ่งแนะให้เห็นความก้าวหน้าหลังใช้ความมุ่งมั่นพยายาม ชื่นชมเมื่อผู้เรียนแสดงออกถึงการใช้ความมุ่งมั่นพยายาม ออกแบบกิจกรรมให้ท้าทายความสามารถของผู้เรียนอย่างพอดี ให้สะท้อนคิดถึงผลลัพธ์ของการมีความมุ่งมั่นพยายาม แสดงออกถึงความกระตือรือร้นและการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ พูคุยเหตุการณ์ที่น่าสนใจในปัจจุบัน นำความรู้ใหม่ๆ มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้เรียน Update ข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิต เล่าประสบการณ์ของโค้ชที่ผู้เรียนสนใจอยากเรียนรู้ สืบเสาะแสวงหาความรู้ร่วมกับผู้เรียน

## บทบาทผู้เรียน

### บทบาทผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ขั้นที่ 1 สร้างแรงบันดาลใจ ประกอบด้วย

1. ค้นหาคุณค่า เป็นบทบาทของผู้เรียนในการมองเห็นประโยชน์ของการเรียนรู้ว่ามีประโยชน์ในแง่มุมต่างๆ อย่างไร ทั้งทางตรงและทางอ้อม ทั้งที่เป็นประโยชน์ในปัจจุบันหรืออาจจะเป็นประโยชน์ในอนาคต ทั้งที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองหรือประโยชน์ต่อส่วนรวม
2. แสวงหาเป้าหมาย เป็นบทบาทของผู้เรียนในการกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งควรเป็นเป้าหมายที่สามารถวัดได้ ประเมินผลได้ด้วยตนเอง ในกรณีที่เป็นการเรียนรู้แบบกลุ่ม ผู้เรียนมีบทบาทร่วมกันกำหนดเป้าหมายทางการเรียนรู้ของกลุ่ม
3. ขวนขวายหาวิธีการ เป็นบทบาทของผู้เรียนในการแสวงหาวิธีการเรียนรู้ที่จะนำไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ โดยผู้เรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้วิธีการต่างๆ ที่คาดว่าจะทำให้ไปสู่เป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ
4. ออกแบบงานสู่ความสำเร็จ เป็นบทบาทของผู้เรียนในการกำหนดวัตถุประสงค์ กระบวนการหรือขั้นตอนการเรียนรู้ตามวิธีการเรียนรู้ที่ได้คิดไว้ โดยผู้เรียนอาจจะออกแบบการเรียนรู้สำหรับตนเองหรือร่วมออกแบบการเรียนรู้กับเพื่อนเพื่อประสบความสำเร็จร่วมกัน

### บทบาทผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ขั้นที่ 2 ใช้กระบวนการเรียนรู้ ประกอบด้วย

1. วางแผนให้พร้อม เป็นบทบาทของผู้เรียนในการกำหนดรายละเอียดของขั้นตอนการเรียนรู้ กำหนดวัตถุประสงค์ กิจกรรม ระยะเวลา ทฤษฎี และการประเมินผลการเรียนรู้ที่ตอบสนองเป้าหมายที่กำหนดไว้
2. น้อมใจใช้กระบวนการเรียนรู้ เป็นบทบาทของผู้เรียนในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ไปตามขั้นตอนและวิธีการที่วางแผนไว้ เช่น กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ เป็นต้น และมีความเอาใจใส่ในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ อย่างต่อเนื่อง
3. ตรวจสอบความก้าวหน้า เป็นบทบาทของผู้เรียนในการประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ โดยพิจารณาจากหลักฐานร่องรอยต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง และลงสรุปว่ามีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้เป็นอย่างไร
4. แสวงหาวิธีการใหม่ๆ เป็นบทบาทของผู้เรียนในการปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้ให้มีความหลากหลาย แต่ยังคงเป้าหมายเดิม ไม่ยึดติดอยู่กับวิธีการเดิมๆ แล้วลงมือปฏิบัติในวิธีการใหม่นั้น แล้วประเมินความก้าวหน้าเป็นระยะๆ จนบรรลุเป้าหมายเต็มตามศักยภาพ

### บทบาทผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ขั้นที่ 3 นำสู่การสร้างสรรค์ ประกอบด้วย

1. นำเสนออย่างสร้างสรรค์ เป็นบทบาทของผู้เรียนในการนำเสนอผลงานต่างๆ ที่สะท้อนถึงกระบวนการเรียนรู้และผลผลิตของการเรียนรู้แก่เพื่อนร่วมชั้นเรียน โดยใช้เทคนิควิธีการนำเสนอที่น่าสนใจ

2. แบ่งปันประสบการณ์เรียนรู้ เป็นบทบาทของผู้เรียนในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ประสบการณ์ที่ได้รับจากการลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งประสบการณ์แห่งความสำเร็จ และประสบการณ์ที่ไม่นำไปสู่ความสำเร็จ ตลอดจนสิ่งที่ได้เรียนรู้อื่นๆ

3. นำสู่การสะท้อนคิด เป็นบทบาทของผู้เรียนในการทบทวนประสบการณ์การเรียนรู้ ของตนเองและสังเคราะห์ว่าตนเองได้เรียนรู้อะไร ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะ อันพึงประสงค์

4. พัฒนาจิตใจรักการเรียนรู้ เป็นบทบาทของผู้เรียนในการตกผลึกความคิดของตนเอง ว่าการเรียนรู้นั้นมีคุณค่าเพียงใด และจะมีแนวทางการพัฒนาตนเองต่อไปอย่างไร

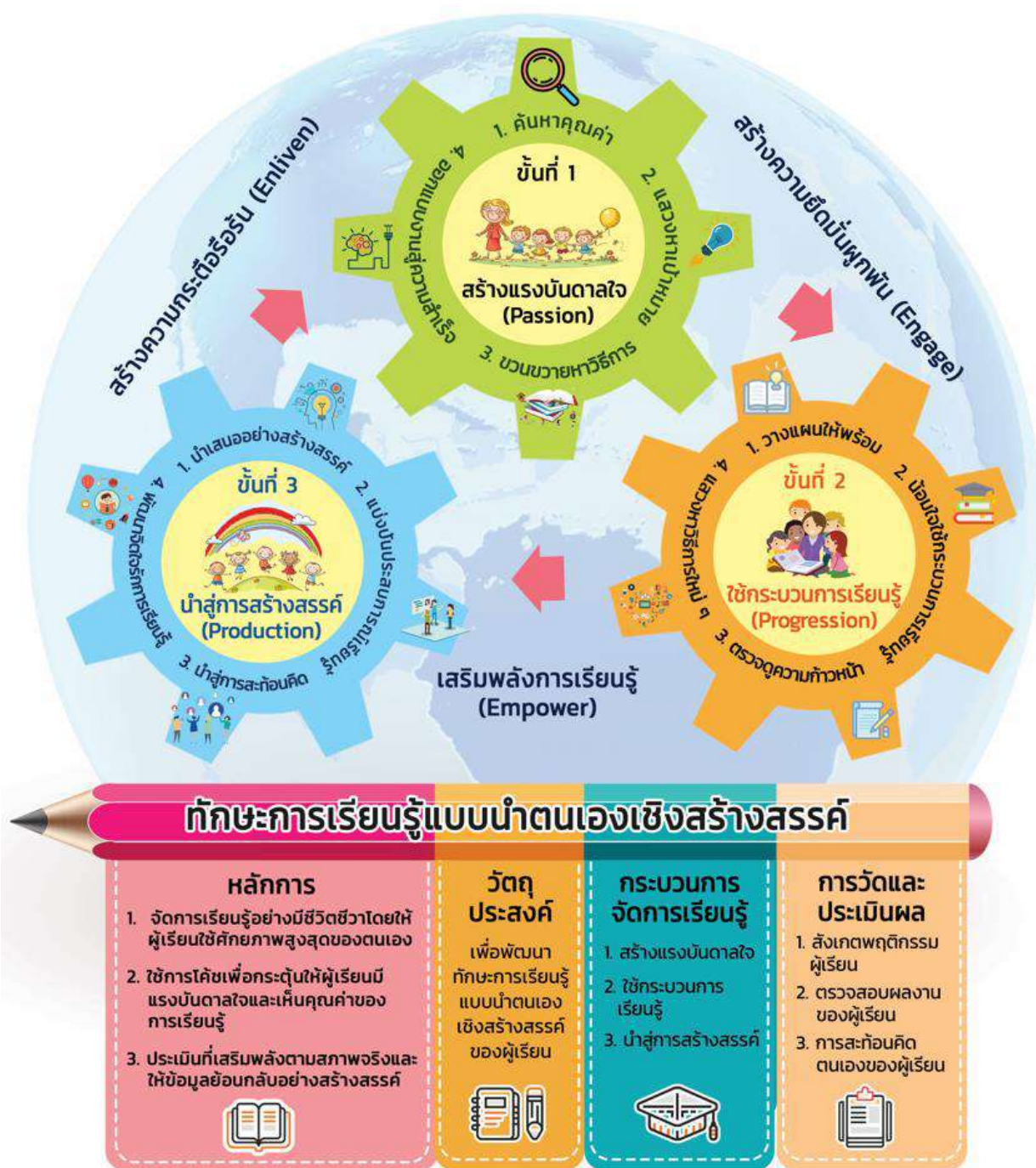
### การวัดและประเมินผล

1. ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนที่สะท้อนทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ในระหว่างการจัดการเรียนรู้

2. ผู้สอนประเมินผลงานของผู้เรียนที่สะท้อนทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ หลังการจัดการเรียนรู้

3. ผู้เรียนสะท้อนคิดและประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของตนเอง หลังการจัดการเรียนรู้

4. ผู้เรียนประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ซึ่งกันและกันและนำผลการประเมินไปพัฒนาตนเอง



ภาพประกอบ 29 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับสมบูรณ์

#### 4.3 ข้อเสนอเชิงนโยบายส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองและแนวทางการนำไปปฏิบัติ ในสถานศึกษา

ข้อเสนอเชิงนโยบายการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองและแนวทางการนำไปปฏิบัติในสถานศึกษา

##### ข้อเสนอเชิงปฏิบัติ

จากการดำเนินการศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้ศึกษามีข้อเสนอเชิงปฏิบัติสำหรับผู้สอนที่จะนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้ดังต่อไปนี้

1. จากผลการศึกษาที่พบว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้มีหลักการที่มุ่งเน้นให้การจัดการเรียนรู้มีลักษณะเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีชีวิตชีวาโดยให้ผู้เรียนได้ใช้ศักยภาพสูงสุดของตนเองในการใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายนั้น ทำให้เห็นว่าผู้สอนควรให้ความสำคัญกับธรรมชาติและความต้องการของผู้เรียนเป็นตัวตั้งในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความน่าสนใจ ทำทลายความสามารถของผู้เรียน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบการจัดการเรียนรู้

2. จากหลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในด้านการโค้ชที่พบว่าบทบาทผู้สอนในรูปแบบการจัดการเรียนรู้คือการโค้ชให้ผู้เรียนมีแรงบันดาลใจและเห็นคุณค่าของการเรียนรู้ที่ผู้สอนที่จะนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้ ควรใช้บทบาทการโค้ชแทนการถ่ายทอดความรู้แบบตรงไปตรงมาแก่ผู้เรียน โดยบทบาทการโค้ชที่สำคัญในรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย การสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนรู้ (Engage) การเสริมพลังการเรียนรู้ (Empower) และการสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ (Enliven) ที่ช่วยให้ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง โดยบทบาทการโค้ชแต่ละด้านมีดังนี้ (วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล. 2562)

##### บทบาทการสร้างคามยึดมั่นผูกพันในการเรียนรู้ มีดังนี้

1. สร้างความไว้วางใจ (trust) ให้เกิดกับผู้เรียน ประกอบด้วย 1) คิด พูด และทำในสิ่งที่ตรงกัน 2) เห็นอกเห็นใจ ใต้อามทุกข์สุข 3) ปฏิบัติตามคำมั่นสัญญา 4) ปฏิบัติสิ่งใดๆ อย่างเสมอต้นเสมอปลาย 5) แสดงออกทางอารมณ์อย่างมีความมั่นคง

2. สร้างสัมพันธ์ภาพที่ติดบนพื้นฐานของการยอมรับนับถือ ประกอบด้วย 1) ยิ้มแย้มแจ่มใส ทักทาย 2) พุดคุยในเรื่องที่สร้างสรรค์ 3) แลกเปลี่ยนเรียนรู้เรื่องอื่นที่ผู้เรียนสนใจ 4) กล่าวขอบคุณหรือขอโทษตามแต่ละโอกาส 5) ยอมรับความคิดเห็นหรือเหตุผลที่แตกต่างกัน

3. ปฏิบัติต่อผู้เรียนด้วยความเคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ประกอบด้วย 1) ให้เกียรติผู้เรียน 2) ให้ความยุติธรรม 3) ให้ความเสมอภาคโดยไม่แบ่งแยก 4) ให้ความปลอดภัยทั้งร่างกายและจิตใจ 5) มอบสิ่งที่เป็นประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน



4. ตรึงความสนใจ เอาใจใส่ ติดตาม และประทับประคองผู้เรียน ประกอบด้วย 1) ลำดับกิจกรรมตามธรรมชาติและความสนใจ 2) ปรับกิจกรรมให้เหมาะกับสถานการณ์ 3) ดูแลกระบวนการเรียนรู้ 4) เฝ้าติดตามความก้าวหน้า 5) ประทับประคองจนเกิดการเรียนรู้

5. พังผู้เรียนอย่างลึกซึ้ง ไม่ด่วนสรุป ไม่ด่วนตัดสิน ไม่ด่วนสวนกลับ ประกอบด้วย 1) ตั้งใจฟังสิ่งที่ผู้เรียนต้องการสื่อสาร 2) สังเกตภาษากายที่ผู้เรียนแสดงออก 3) ซักถามข้อมูลที่เกี่ยวข้องอย่างรอบด้าน 4) ให้โอกาสผู้เรียนเสนอสิ่งที่ต้องการ 5) ตอบสนองผู้เรียนด้วยวิธีการที่นุ่มนวล

#### บทบาทการเสริมพลังการเรียนรู้ มีดังนี้

6. กระตุ้นผู้เรียนให้มี Growth mindset ประกอบด้วย 1) ชี้แนะให้เห็นความสำคัญของการเรียนรู้ 2) ให้ผู้เรียนนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ 3) ยกตัวอย่างบุคคลที่มี Growth mindset 4) ให้ผู้เรียนตรวจสอบ Growth mindset ของตนเอง 5) ชี้ให้ผู้เรียนเห็นว่ามีการพัฒนาการของ Growth mindset

7. กระตุ้นให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง 1) ถามผู้เรียนว่าต้องการเรียนรู้สิ่งใด 2) ถามผู้เรียนว่ามีเป้าหมายการเรียนรู้อย่างไร 3) ให้ผู้เรียนสะท้อนคิดเป้าหมายการเรียนรู้ของตน 4) ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้เป้าหมายของตนกับบุคคลอื่น 5) ให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเอง

8. กระตุ้นให้ผู้เรียนมีวินัยในการเรียนรู้และนำตนเอง ประกอบด้วย 1) ให้ผู้เรียนวางแผนไปสู่เป้าหมายด้วยตนเอง 2) สอบถามและติดตามความก้าวหน้าในการเรียนรู้ 3) ให้การสะท้อนคิดความมีวินัยในการเรียนรู้ของตนเอง 4) ชื่นชมเมื่อแสดงพฤติกรรมความมีวินัยในการเรียนรู้ 5) ยกตัวอย่างบุคคลที่ประสบความสำเร็จจากการมีวินัยในตนเอง

9. กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย ประกอบด้วย 1) ให้ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง 2) ให้นำเสนอกระบวนการเรียนรู้ของตนกับบุคคลอื่น 3) ติดตามให้ปฏิบัติตามขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ 4) ให้การสะท้อนคิดประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้ที่ใช้ 5) เปิดโอกาสให้ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ที่ดีกว่าเดิม

10. กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดอย่างหลากหลาย ประกอบด้วย 1) ตั้งคำถามให้คิด 2) ให้ออกแบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง 3) ให้แลกเปลี่ยนกระบวนการคิดกับเพื่อน 4) จำลองสถานการณ์ให้สร้างสรรค์นวัตกรรม 5) ให้การสะท้อนคิดถึงกระบวนการคิดของตนเอง

11. ใช้พลังคำถามกระตุ้นการคิดขั้นสูงด้านต่างๆ ของผู้เรียน ประกอบด้วย 1) ใช้คำถามปลายเปิด 2) ถามทีละคำถามและให้เวลาให้คิด 3) ถามคำถามที่สัมพันธ์กับความคิดรวบยอด 4) ถามให้ผู้เรียนให้เหตุผลสนับสนุนคำตอบของตน 5) ให้ข้อมูลย้อนกลับที่ไม่เฉลยคำตอบแต่จูงใจให้คิดต่อ

12. ให้ผู้เรียนเลือกและตัดสินใจเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง ประกอบด้วย  
 1) ถามความต้องการของผู้เรียน 2) เปิดโอกาสให้เลือกและตัดสินใจ 3) ให้ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจ  
 ที่ถูกต้อง 4) แลกเปลี่ยนประสบการณ์การตัดสินใจกับผู้เรียน 5) ให้ผู้เรียนสะท้อนคิดการเลือกและ  
 ตัดสินใจของตนเอง

13. ให้กำลังใจและเสริมพลังความเชื่อมั่นในความสามารถของตน  
 ประกอบด้วย 1) พுகให้กำลังใจผู้เรียน 2) ชี้ให้ผู้เรียนเห็นความเก่งของตนเอง 3) ชี้ให้ผู้เรียนเห็น  
 พัฒนาการเรียนรู้ของตนเอง 4) ไม่พุดถึงความล้มเหลวแต่ให้มองความสำเร็จที่อยู่ข้างหน้า 5) ให้ผู้เรียน  
 สะท้อนคิดการมีกำลังใจและความเชื่อมั่นของตน

14. ให้ผู้เรียนประเมินตนเองและสะท้อนคิดสู่การปรับปรุงและพัฒนา  
 ประกอบด้วย 1) ให้ผู้เรียนทบทวนความก้าวหน้าของตนเอง 2) ถามผู้เรียนถึงจุดเด่นและจุดที่ต้อง  
 ปรับปรุงผลงาน 3) ให้ผู้เรียนประเมินผลงานของตนด้วยเกณฑ์ที่กำหนดร่วมกัน 4) ให้ผู้เรียนวิเคราะห์  
 และกำหนดประเด็นที่ต้องปรับปรุงพัฒนาตนเอง 5) ให้ผู้เรียนสะท้อนคิดถึงกระบวนการและผลลัพธ์  
 ของการปรับปรุงพัฒนาตนเอง

15. ประเมินและให้ข้อมูลย้อนกลับที่เน้นการพัฒนากระบวนการเรียนรู้  
 ประกอบด้วย 1) ใช้วิธีการประเมินที่หลากหลาย 2) ใช้เครื่องมือประเมินที่มีคุณภาพ 3) ประเมินอย่าง  
 ต่อเนื่อง 4) ให้ข้อมูลย้อนกลับที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ 5) ใช้ถ้อยคำสุภาพนุ่มนวลในการให้ข้อมูล  
 ย้อนกลับ

#### บทบาทการสร้างภาวะกระตือรือร้นในการเรียนรู้ มีดังนี้

16. กระตุ้นแรงบันดาลใจและแรงปรารถนาในการเรียนรู้ ประกอบด้วย  
 1) พุกกระตุ้นให้คิดทบทวนตัวเอง 2) ชี้ให้เห็นคุณค่าของตนเองที่มีต่อบุคคลอื่น 3) ชี้ให้เห็นคุณค่า  
 ของสิ่งที่ผู้เรียนกำลังกระทำ 4) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทบทวนจุดมุ่งหมายในชีวิตของตนเอง  
 5) แลกเปลี่ยนเรียนรู้แรงบันดาลใจและแรงปรารถนาระหว่างโค้ชกับผู้เรียน

17. กระตุ้นแรงจูงใจภายในและความต้องการเรียนรู้สิ่งที่ท้าทาย  
 ประกอบด้วย 1) ชี้แนะให้เห็นว่าทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ 2) ชี้แนะให้เห็นความสำเร็จในอดีตของผู้เรียน  
 3) ชี้แนะให้เห็นผลลัพธ์ในอนาคตหลังการเรียนรู้ 4) ชี้ให้เห็นความท้าทายของสิ่งที่กำลังเรียนรู้  
 5) แลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้สิ่งที่ท้าทายกับผู้เรียน

18. สื่อสารและสร้างบรรยากาศที่กระตือรือร้นและเอื้อต่อการเรียนรู้  
 ประกอบด้วย 1) พุกแสดงความสนใจและตื่นตัวต่อความคิดเห็นของผู้เรียน 2) พุกชื่นชมพฤติกรรมที่ดี  
 ของผู้เรียนด้วยสีหน้าท่าทางตื่นตัว 3) แสดงพฤติกรรมที่ตื่นตัวอย่างคาดไม่ถึงในคุณภาพผลงานของ  
 ผู้เรียน 4) แสวงหาจุดเด่นในผลงานของผู้เรียนและกล่าวชื่นชมด้วยความจริงใจ 5) สร้างอารมณ์ขัน  
 สอดแทรกกิจกรรมและสัมพันธ์กับสิ่งที่ผู้เรียนกำลังเรียนรู้

19. กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นและพยายามในการเรียนรู้ ประกอบด้วย  
 1) ชี้นำให้เห็นว่าความสำเร็จเกิดจากความมุ่งมั่นพยายาม 2) ชี้นำให้เห็นความก้าวหน้าหลังใช้ความ  
 มุ่งมั่นพยายาม 3) ชื่นชมเมื่อผู้เรียนแสดงออกถึงการใช้ความมุ่งมั่นพยายาม 4) ออกแบบกิจกรรมให้  
 ทำทลายความสามารถของผู้เรียนอย่างพอดี 5) ให้สะท้อนคิดถึงผลลัพธ์ของการมีความมุ่งมั่นพยายาม

20. แสดงออกถึงความกระตือรือร้นและการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้  
 ประกอบด้วย 1) พுகุญเหตุการณ์ที่น่าสนใจในปัจจุบัน 2) นำความรู้ใหม่ๆ มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับ  
 ผู้เรียน 3) Update ข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิต 4) เล่าประสบการณ์ของโค้ชที่ผู้เรียนสนใจ  
 อยากเรียนรู้ 5) สืบเสาะแสวงหาความรู้ร่วมกับผู้เรียน

3. สำหรับการวัดและประเมินผลของหลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการประเมินที่เสริมพลัง  
 ตามสภาพจริงนั้น ผู้สอนที่จะนำรูปแบบนี้ไปใช้ควรให้ความสำคัญกับการประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียน  
 โดยใช้การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตลอดจนการตรวจสอบผลงานที่เกิดจากการใช้กระบวนการ  
 เรียนรู้ของผู้เรียน พร้อมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง  
 เชิงสร้างสรรค์ โดยการประเมินผลเน้นการประเมินจากข้อมูลที่หลากหลายเพื่อให้มีสารสนเทศที่ชัดเจน  
 ว่าผู้เรียนแต่ละคนต้องได้รับการกระตุ้นทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ด้านใด จากนั้น  
 ควรออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถไปพัฒนาทักษะเฉพาะด้านให้กับผู้เรียนเฉพาะบุคคลต่อไป

4. สำหรับกระบวนการจัดการเรียนรู้ขั้นที่ 1 สร้างแรงบันดาลใจ (Passion) ผู้สอนควร  
 วิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคลให้มีข้อมูลว่าผู้เรียนแต่ละคนมีธรรมชาติ ความสนใจและความต้องการอะไร  
 สิ่งจูงใจอะไรที่จะทำให้ผู้เรียนนำความรู้ความสามารถของตนเองออกมาใช้มากที่สุด ซึ่งผู้เรียนแต่ละคน  
 อาจจะมีสิ่งจูงใจที่แตกต่างกัน นอกจากนี้แล้วผู้สอนควรหาเทคนิควิธีการที่จะสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียน  
 เกิดการเห็นคุณค่าของสิ่งที่กำลังจะเรียนรู้ การใช้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชุมชนและสังคมที่อยู่ในความ  
 สนใจของผู้เรียนเป็นสิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ อยากปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้  
 ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง วางแผนการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอนและยืดหยุ่น โดยการ  
 จัดการเรียนรู้ในขั้นตอนนี้ผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนค้นหาคุณค่าของสิ่งที่กำลังจะเรียนรู้นั้นคือ  
 อะไรด้วยตัวของผู้เรียนเอง (ค้นหาคุณค่า) จากนั้นให้ผู้เรียนแสวงหาเป้าหมายของการเรียนรู้ด้วยตนเอง  
 ว่าต้องการบรรลุความสำเร็จที่จับต้องได้คืออะไร (แสวงหาเป้าหมาย) แล้วให้ผู้เรียนแสวงหาวิธีการ  
 เรียนรู้หรือกระบวนการเรียนรู้ว่าจะมีวิธีการหรือกระบวนการอย่างไรที่คาดว่าจะบรรลุเป้าหมายนั้น  
 (ชวนขวหาวิธีการ) จากนั้นให้ผู้เรียนได้ออกแบบการเรียนรู้ของตนเองที่สอดคล้องกับวิธีการหรือ  
 กระบวนการเรียนรู้ที่คิดไว้และตอบสนองเป้าหมายที่กำหนดไว้ (ออกแบบงานสู่ความสำเร็จ)

5. สำหรับกระบวนการจัดการเรียนรู้ขั้นที่ 2 ใช้กระบวนการเรียนรู้ (Progression) ผู้สอน  
 ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเองโดยไม่ต้องวิตกกังวลว่าผู้เรียนจะประสบ  
 ความสำเร็จตามเป้าหมายหรือไม่ แต่ให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนมากกว่า พัฒนา

ผู้เรียนให้มีกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถกำกับตนเอง จัดการตนเอง ควบคุมตนเองให้ได้ และช่วยให้ผู้เรียนมีวิธีการประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของตนเอง บนพื้นฐานของหลักฐานเชิงประจักษ์ต่างๆ โดยการจัดการเรียนรู้ในขั้นนี้ ผู้สอนควรกระตุ้นให้ผู้เรียน วางแผนการเรียนรู้ของตนเองให้พร้อมทั้งด้านวิธีการ ขั้นตอน วัสดุ อุปกรณ์ ความร่วมมือจากบุคคลอื่น (วางแผนให้พร้อม) เมื่อผู้เรียน ได้วางแผนการเรียนรู้แล้ว ผู้สอนจึงให้ผู้เรียนได้ใช้วิธีการเรียนรู้หรือ กระบวนการเรียนรู้ตามความถนัดและความต้องการของผู้เรียน โดยควรให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน ทำงานร่วมกัน สร้างสรรค์ผลงานร่วมกัน ซึ่งจะเป็นการบูรณาการคุณลักษณะอันพึงประสงค์หลาย ประการในขั้นนี้ ไม่ว่าจะเป็นการมีจิตใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การทำงานเป็นทีม เป็นต้น ซึ่งการใช้ กระบวนการเรียนรู้เป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ (น้อมใจใช้กระบวนการเรียนรู้) นอกจากนี้แล้วผู้สอนควรฝึกให้ผู้เรียนมีวิธีการตรวจสอบความก้าวหน้า ทางการเรียนรู้ของตนเองได้ด้วย ฝึกให้ผู้เรียนสามารถประเมินตนเองได้ว่าการใช้กระบวนการเรียนรู้ ที่ผ่านมามีประสิทธิผลเพียงใด (ตรวจดูความก้าวหน้า) และจะมีการปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้ อย่างไร (แสวงหาวิธีการใหม่ๆ)

6. สำหรับกระบวนการจัดการเรียนรู้ขั้นที่ 3 นำสู่การสร้างสรรค์ (Production) ผู้สอนควร ฝึกให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ของตนเองร่วมกับเพื่อนในการนำเสนอผลการเรียนรู้ของตนเอง ออกมาให้มีความน่าสนใจ ซึ่งอาจจะเป็นผลงานเชิงนวัตกรรมหรือไม่ก็ได้ โดยมุ่งให้ผู้เรียนเห็นว่า ประสิทธิภาพจากการเรียนรู้นั้นเป็นสิ่งที่มีความสำคัญที่ควรนำมาเผยแพร่และแบ่งปันมากกว่าที่จะเก็บไว้ เพียงคนเดียว ซึ่งจะเป็นการปลูกฝังคุณลักษณะการมีจิตอาสา เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ แบ่งปันความรู้ทางวิชาการ โดยในขั้นนี้ผู้สอนควรส่งเสริมและเปิด โอกาสให้ผู้เรียนออกแบบการนำเสนอผลงานหรือผลการเรียนรู้ ของตนเองอย่างสร้างสรรค์ โดยอาจจะให้ใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการนำเสนอเพื่อให้เกิดความ น่าสนใจมากขึ้น สามารถดึงดูดความสนใจได้ดี ซึ่งการนำเสนออย่างสร้างสรรค์นี้จะเป็นส่วนหนึ่งของ ทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมอีกด้วย (นำเสนออย่างสร้างสรรค์) นอกจากนี้แล้วในขณะที่ผู้เรียน นำเสนอผลงานใดๆ ผู้สอนควรกระตุ้นให้ผู้เรียนพยายามแบ่งปันประสบการณ์การเรียนรู้ของตนเองหรือ กลุ่มต่อเพื่อนๆ ร่วมชั้นเรียนให้มากที่สุดเพื่อเป็นการปลูกฝังจิตใจแห่งการแบ่งปัน และยังเป็นพื้นฐาน สำคัญของทักษะการจัดการความรู้หรือชุมชนแห่งการเรียนรู้อีกด้วย (แบ่งปันประสบการณ์เรียนรู้) ภายหลังจากที่ผู้เรียนได้นำเสนอและแบ่งปันประสบการณ์เรียนรู้แล้ว ผู้สอนควรให้ผู้เรียนได้สะท้อนคิด และตกผลึกการเรียนรู้ของตนเองอีกครั้ง เป็นการเน้นให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของการเรียนรู้และการใช้ กระบวนการเรียนรู้ อีกทั้งตรวจสอบตนเองรวบยอดว่าสรุปแล้วบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้แล้วหรือไม่ อย่างไร มีสิ่งที่ดีที่ควรรักษาไว้อย่างไร และมีสิ่งที่จะต้องปรับปรุงในประเด็นใด (นำสู่การสะท้อนคิด) เมื่อผู้เรียนสะท้อนคิดแล้วผู้สอนควรให้ผู้เรียนระบุแนวทางหรือวิธีการพัฒนาตนเองให้มีคุณลักษณะ ของการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ มีจิตใจรักการเรียนรู้ ว่าผู้เรียนจะพัฒนาตนเองอย่างไร โดยอาจจะให้

ผู้เรียนเล่าสู่กันฟังกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนก็ได้ เพื่อเป็นการย้ำผู้เรียนให้เห็นคุณค่าของการเรียนรู้ ซึ่งการเห็นคุณค่าของการเรียนรู้นั้นนับว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ที่พึงวง (พัฒนาจิตใจ รักการเรียนรู้)

### ข้อเสนอเชิงนโยบาย

จากการดำเนินการศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้ศึกษามีข้อเสนอเชิงนโยบายดังต่อไปนี้

1. จากผลการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่พบว่าทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์เป็นพื้นฐานที่สำคัญที่ทำให้ผู้เรียนเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้และเป็นนวัตกรรมในอนาคต ดังนั้นระดับนโยบายควรมีการกำหนดให้การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์เป็นจุดเน้นของการปฏิรูปการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้เพราะเมื่อผู้เรียนมีทักษะในการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์แล้ว จะทำให้ผู้เรียนมีศักยภาพในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต นอกจากนี้ยังทำให้ผู้เรียนมีเป้าหมายในการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง รวมทั้งมีแนวทางหรือกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อไปสู่เป้าหมายดังกล่าว โดยที่ทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์เป็นพื้นฐานของทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรม ดังนั้นหากผู้เรียนมีทักษะนี้แล้ว ย่อมจะทำให้เอื้อต่อการเป็นนวัตกรรมต่อไปซึ่งจะเอื้อต่อการพัฒนาประเทศให้หลุดพ้นจากกับดักรายได้ปานกลางไปสู่ประเทศที่มีรายได้สูงในอนาคตต่อไป

2. จากผลการวิจัยที่พบว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นนั้นเป็นรูปแบบที่มีประสิทธิผลตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ ทำให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้นตามลำดับระดับนโยบายควรมีการส่งเสริมให้มีการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น ในการศึกษาครั้งนี้ไปใช้ในสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง โดยประชาสัมพันธ์ให้สถานศึกษาโดยผู้บริหารและครูสอนได้ศึกษาทำความเข้าใจรูปแบบการจัดการเรียนรู้และนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ อย่างต่อเนื่องและมีการวัดประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง โดยในระหว่างการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้นั้น ควรมีกระบวนการจัดการความรู้หรืออาจจะทำในลักษณะชุมชนแห่งการเรียนรู้เชิงวิชาชีพที่มีความเป็นระบบ เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันและนำไปสู่การปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษาตลอดจนสิ่งแวดล้อมทางสังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่างกันในแต่ละสถานศึกษา

3. จากผลการวิจัยที่พบว่าผู้สอนเป็นปัจจัยหลักของการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นเกิดผลอย่างยั่งยืนกับผู้เรียน นั่นคือการมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ด้วยเหตุนี้ระดับนโยบายควรมีการส่งเสริมสนับสนุนให้มีการพัฒนาผู้สอนมีความสามารถในการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยดำเนินการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญอย่างแท้จริง ให้โอกาสผู้เรียนได้กำหนดเป้าหมายหรือผลลัพธ์การเรียนรู้ของตนเอง

อย่างเหมาะสมกับระดับความสามารถ พร้อมทั้งออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับวิธีการเรียนรู้ของตนเอง และลงมือปฏิบัติจริงตามกระบวนการเรียนรู้ที่ออกแบบไว้ โดยมีผู้สอนคอยให้คำชี้แนะ ให้คำแนะนำ ให้กำลังใจ เสริมแรงให้ผู้เรียนใช้ความรู้ความสามารถของตนเองอย่างเต็มที่ ซึ่งผู้สอนควรได้รับการพัฒนาให้มีความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ตามขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 สร้างแรงบันดาลใจ ขั้นที่ 2 ใช้กระบวนการเรียนรู้ และขั้นที่ 3 นำสู่การสร้างสรรค โดยการฝึกอบรมพัฒนาผู้สอนให้มีความรู้ความเข้าใจแนวคิดสำคัญของการจัดการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนว่าเป็นอย่างไร และขยายประสบการณ์ให้ผู้สอนได้ฝึกปฏิบัติการออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 3 ขั้นตอน ในลักษณะบูรณาการไปกับการจัดการเรียนรู้ตามปกติ และใช้กระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้เชิงวิชาชีพเป็นเครื่องมือในการขับเคลื่อนการเรียนรู้ของผู้สอนให้สามารถจัดการเรียนรู้ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้อย่างต่อเนื่อง

4. การส่งเสริมให้ผู้สอนมีทักษะในการโค้ชผู้เรียนในลักษณะบูรณาการไปกับการจัดการเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นบทบาทการโค้ช 3 ด้าน ได้แก่ บทบาทการสร้างคามยึดมั่นผูกพัน (Engage) ที่มีองค์ประกอบสำคัญได้แก่ การสร้างความไว้วางใจ (trust) ให้เกิดกับผู้เรียน สร้างสัมพันธภาพที่ดีบนพื้นฐานของการยอมรับนับถือ ปฏิบัติต่อผู้เรียนด้วยความเคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ตรีงความสนใจเอาใจใส่ ติดตาม และประทับประคองผู้เรียนและฟังผู้เรียนอย่างลึกซึ้ง ไม่ด่วนสรุป ไม่ด่วนตัดสิน ไม่ด่วนสวนกลับอย่างไม่มีเหตุผล บทบาทการเสริมพลังการเรียนรู้ (Empower) มีองค์ประกอบสำคัญได้แก่ การกระตุ้นผู้เรียนให้มี Growth mindset การกระตุ้นให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนมีวินัยในการเรียนรู้และนำตนเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดอย่างหลากหลาย ใช้พลังคำถามกระตุ้นการคิดขั้นสูง ให้ผู้เรียนเลือกและตัดสินใจเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง ให้กำลังใจและเสริมพลังความเชื่อมั่นในความสามารถของตน ให้ผู้เรียนประเมินตนเองและสะท้อนคิดสู่การปรับปรุงและพัฒนา ประเมินและให้ข้อมูลย้อนกลับที่เน้นการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ และบทบาทการสร้างคามกระตือรือร้นในการเรียนรู้ (Enliven) มีองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ การกระตุ้นแรงบันดาลใจและแรงปรารถนาในการเรียนรู้ กระตุ้นแรงจูงใจภายในและความต้องการเรียนรู้สิ่งท้าทาย สื่อสารและสร้างบรรยากาศที่กระตือรือร้นและเอื้อต่อการเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นและพยายามในการเรียนรู้ แสดงออกถึงความกระตือรือร้นและการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ โดยที่บทบาททั้ง 3 ด้านดังที่กล่าวมา จะเป็นเครื่องมือที่สำคัญสำหรับการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีวินัยในตนเอง สามารถควบคุมและกำกับตนเองได้และช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ต่อไป

5. จากผลการวิจัยที่พบว่าการวัดและประเมินผลตามสภาพจริงตามแนวทางการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ นั้น เป็นองค์ประกอบสำคัญของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ด้วยเหตุนี้ระดับนโยบายควรส่งเสริมให้มีการพัฒนาครูให้มีทักษะในการวัดและประเมินผลที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง เชิงสร้างสรรค์ซึ่งเป็นการประเมินที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีวินัยในตนเอง กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้และวิธีการเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย มีความมุ่งมั่น กำกับและควบคุมตนเองให้ไปสู่เป้าหมาย สามารถประเมินและปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม โดยระดับนโยบายควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาผู้สอนให้มีความสามารถในการประเมินผลการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ตามหลักการประเมินตามสภาพจริง 4 ประการ ได้แก่ 1) ใช้ผู้ประเมินหลายๆ ฝ่าย เช่น ผู้สอน ผู้เรียน เพื่อน และผู้เกี่ยวข้อง 2) ใช้วิธีการประเมินอย่างหลากหลาย เช่น การสังเกต การสอบถาม การตรวจผลงาน 3) ประเมินหลายๆ ครั้ง ตลอดช่วงเวลารับการเรียนรู้ ได้แก่ ก่อนเรียน ระหว่างเรียน หลังเรียน และติดตามผล 4) สะท้อนผลการประเมินไปสู่การปรับปรุงและพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์

6. นโยบายลดภาระงานเอกสารหรืองานอื่นๆ เพื่อให้ผู้สอนมีเวลาในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน ได้อย่างเต็มที่ เนื่องจากหากต้องการให้ผู้สอนออกแบบการเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพ จำเป็นต้องมีการวิเคราะห์ผู้เรียนเชิงลึก อีกทั้งยังต้องวิเคราะห์ความคิดรวบยอดตลอดจนบริบทต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อที่จะได้กิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความสนใจและความต้องการของผู้เรียนอย่างแท้จริง นอกจากนี้จะต้องใช้เวลาในการออกแบบการจัดการเรียนรู้แล้ว ในระหว่างที่ดำเนินการจัดการเรียนรู้ผู้สอนยังต้องอยู่กับผู้เรียนตลอดเวลา นั้นหมายความว่า ถ้าผู้สอนมีภารกิจอื่นๆ ที่ค้างค้างอยู่ ซึ่งผู้สอนอาจจะมีความกังวลว่าภารกิจค้างค่านั้นจะไม่เสร็จทันเวลา จึงทำให้ไม่ได้ใช้บทบาทการโค้ชได้อย่างเต็มที่ ซึ่งเป็นสาเหตุหลักที่ส่งผลต่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน ดังนั้นระดับนโยบายควรพิจารณาให้ผู้สอนมีเวลาในการพัฒนาผู้เรียนได้อย่างเต็มที่และพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ต่อไป

## บทที่ 5

### สรุปผลการศึกษา อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ

#### 5.1 สรุปผลการศึกษา

##### 1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

จากการดำเนินการศึกษาทำให้ได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่มีหลักการ 3 ประการ ได้แก่ 1) ผู้สอนดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนฝึกกำหนดเป้าหมายและวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง เน้นการเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติอย่างสอดคล้องกับความต้องการและความสนใจของผู้เรียน โดยมีผู้สอนให้ความช่วยเหลือจนผู้เรียนประสบความสำเร็จในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ 2) ผู้สอนใช้การโค้ชเป็นเครื่องมือกระตุ้นให้ผู้เรียนมีวินัยในตนเอง ควบคุมและกำกับตนเอง กระตุ้นแรงบันดาลใจในการเรียนรู้และส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในตนเองและคุณค่าของการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีเป้าหมายและใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเองอย่างหลากหลาย และ 3) ผู้สอนประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ตามแนวทางการประเมินที่เสริมพลังตามสภาพจริงที่มีลักษณะเป็นการประเมินไปพร้อมๆ กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้วิธีการที่หลากหลายโดยเฉพาะการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนและการตรวจสอบผลงานแล้วให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งเน้นให้เห็นแนวทางการพัฒนาตนเองของผู้เรียน

โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานดังนี้ 1) กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเองได้ 2) วางแผนการเรียนรู้ได้อย่างเป็นขั้นตอนและยืดหยุ่น 3) ใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ ได้อย่างหลากหลาย 4) สามารถจัดการตนเองเพื่อบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ 5) กำกับตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ได้ 6) ประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของตนเองได้ 7) สร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงผลการเรียนรู้ของตนเองได้ 8) ประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ 9) สะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่นได้ และ 10) ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของตนเองให้ดียิ่งขึ้นได้

สำหรับกระบวนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ดังนี้

**ขั้นที่ 1 สร้างแรงบันดาลใจ (Passion)** เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนกระตุ้นผู้เรียนให้เห็นคุณค่า และต้องการเรียนรู้ในความคิดรวบยอดหลัก กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง วางแผนการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอนและยืดหยุ่น โดยใช้กิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการและความสนใจของผู้เรียนตามช่วงวัย หรือการใช้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชุมชนและสังคมที่อยู่ในความสนใจของผู้เรียนเป็นสิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ อยากปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ต่อไป



**ขั้นที่ 2 ใช้กระบวนการเรียนรู้ (Progression)** เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ อย่างหลากหลายของตนเองเพื่อนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ เช่น กระบวนการสืบเสาะแสวงหาความรู้ กระบวนการสร้างความรู้ความเข้าใจ กระบวนการคิดวิเคราะห์ กระบวนการกลุ่ม เป็นต้น รวมทั้งจัดการตนเอง กำกับตนเอง ควบคุมตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ และประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของตนเองจากหลักฐานร่องรอยต่างๆ

**ขั้นที่ 3 นำสู่การสร้างสรรค์ (Production)** เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง มาสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงกระบวนการและผลการเรียนรู้ของตนเอง โดยไม่จำเป็นต้องเป็นผลงานนวัตกรรม แต่อาจจะเป็นชิ้นงานใดๆ ตามระดับความสามารถ และเนื้อหาสาระที่ได้เรียนรู้ และอาจจะเป็นผลงานที่สะท้อนถึงการมีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ตลอดจนการเชื่อมโยงความรู้ หรือบูรณาการความรู้ต่างๆ ตลอดจนผู้เรียนประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ สะท้อนคิดแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่นและปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของตนเองให้ดียิ่งขึ้น

สำหรับบทบาทของผู้สอนประกอบด้วย 3 ด้าน ได้แก่ **บทบาทการสร้างความยึดมั่นผูกพัน (Engage)** ประกอบด้วย สร้างความไว้วางใจ (trust) ให้เกิดกับผู้เรียน สร้างสัมพันธภาพที่ดีบนพื้นฐานของการยอมรับนับถือ ปฏิบัติต่อผู้เรียนด้วยความเคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ตรีงความสนใจเอาใจใส่ ติดตาม และประทับใจผู้เรียนและฟังผู้เรียนอย่างลึกซึ้ง ไม่ด่วนสรุป ไม่ด่วนตัดสิน ไม่ด่วนสวนกลับ **บทบาทการเสริมพลังการเรียนรู้ (Empower)** ประกอบด้วย กระตุ้นผู้เรียนให้มี Growth mindset กระตุ้นให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนมีวินัยในการเรียนรู้และนำตนเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดอย่างหลากหลาย ใช้พลังคำถามกระตุ้นการคิดขั้นสูงด้านต่างๆ ของผู้เรียน ให้ผู้เรียนเลือกและตัดสินใจเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง และ**บทบาทการสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ (Enliven)** ประกอบด้วย กระตุ้นแรงบันดาลใจและแรงปรารถนาในการเรียนรู้ กระตุ้นแรงจูงใจภายในและความต้องการเรียนรู้สิ่งที่ท้าทาย สื่อสารและสร้างบรรยากาศที่กระตือรือร้นและเอื้อต่อการเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นและพยายามในการเรียนรู้ แสดงออกถึงความกระตือรือร้นและการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้

สำหรับผู้เรียนนั้นมีบทบาทในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองให้มีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ได้แก่ วิเคราะห์และกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง ร่วมวางแผนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับธรรมชาติของตนเอง พยายามใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ อย่างหลากหลาย จัดการตนเองเพื่อบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ กำกับตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของตนเอง สร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงผลการเรียนรู้ของตนเอง

ประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ สะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่น ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของตนเองให้ดียิ่งขึ้น

สำหรับการวัดและประเมินผลที่ใช้ในรูปแบบการจัดการเรียนรู้นั้น มี 4 แนวทางได้แก่

1) ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนที่สะท้อนทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ในระหว่างการจัดการเรียนรู้ 2) ผู้สอนประเมินผลงานของผู้เรียนที่สะท้อนทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์หลังการจัดการเรียนรู้ 3) ผู้เรียนสะท้อนคิดและประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของตนเองหลังการจัดการเรียนรู้ และ 4) ผู้เรียนประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ซึ่งกันและกันและนำผลการประเมินไปพัฒนาตนเอง

## 2. ประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ผลการศึกษาพบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ ทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการของทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ตามแต่ละช่วงเวลาของการประเมิน

## 3. ข้อเสนอเชิงนโยบายการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองและแนวทางการนำไปปฏิบัติในสถานศึกษา

1. ควรมีการกำหนดให้การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์เป็นจุดเน้นของการปฏิรูปการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้เพราะเมื่อผู้เรียนมีทักษะในการเรียนรู้แบบนำตนเอง เชิงสร้างสรรค์แล้ว จะทำให้ผู้เรียนมีศักยภาพในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต นอกจากนี้ยังทำให้ผู้เรียนมีเป้าหมายในการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง

2. ควรมีการส่งเสริมให้มีการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นในการศึกษาค้นคว้าไปใช้ในสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง โดยประชาสัมพันธ์ให้สถานศึกษาโดยผู้บริหารและครูสอนได้ศึกษาทำความเข้าใจรูปแบบการจัดการเรียนรู้และนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ อย่างต่อเนื่อง

3. ควรมีการส่งเสริมสนับสนุนให้มีการพัฒนาผู้สอนมีความสามารถในการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยดำเนินการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญอย่างแท้จริง ให้โอกาสผู้เรียนได้กำหนดเป้าหมายหรือผลลัพธ์การเรียนรู้ของตนเองอย่างเหมาะสมกับระดับความสามารถ พร้อมทั้งออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับ

วิธีการเรียนรู้ของตนเอง และลงมือปฏิบัติจริงตามกระบวนการเรียนรู้ที่ออกแบบไว้ โดยมีผู้สอนคอยให้ คำชี้แนะ ให้คำแนะนำ ให้กำลังใจ เสริมแรงให้ผู้เรียนใช้ความรู้ความสามารถของตนเองอย่างเต็มที่ ซึ่งผู้สอนควรได้รับการพัฒนาให้มีความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียน มีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ตามขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 สร้างแรงบันดาลใจ ขั้นที่ 2 ใช้กระบวนการเรียนรู้ และขั้นที่ 3 นำสู่การสร้างสรรค์ โดยการฝึกอบรมพัฒนาผู้สอนให้มีความรู้ความเข้าใจแนวคิดสำคัญของการจัดการเรียนรู้ในแต่ละ ขั้นตอนว่าเป็นอย่างไร และขยายประสบการณ์ให้ผู้สอนได้ฝึกปฏิบัติการออกแบบการจัดการเรียนรู้ ตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 3 ขั้นตอน ในลักษณะบูรณาการไปกับการจัดการเรียนรู้ตามปกติ และ ใช้กระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้เชิงวิชาชีพเป็นเครื่องมือในการขับเคลื่อนการเรียนรู้ของผู้สอนให้ สามารถจัดการเรียนรู้ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้อย่างต่อเนื่อง

4. ควรให้การส่งเสริมให้ผู้สอนมีทักษะในการโค้ชผู้เรียนในลักษณะบูรณาการ ไปกับการจัดการเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นบทบาทการโค้ช 3 ด้าน ได้แก่ บทบาทการสร้าง ความยึดมั่นผูกพัน (**Engage**) ที่มีองค์ประกอบสำคัญได้แก่ การสร้างความไว้วางใจ (trust) ให้เกิดกับผู้เรียน สร้าง สัมพันธภาพที่ตีบนพื้นฐานของการยอมรับนับถือ ปฏิบัติต่อผู้เรียนด้วยความเคารพศักดิ์ศรีความเป็น มนุษย์ ตรีความสนใจ เอาใจใส่ ติดตาม และประทับประคองผู้เรียนและฟังผู้เรียนอย่างลึกซึ้ง ไม่ด่วน สรุป ไม่ด่วนตัดสิน ไม่ด่วนสวนกลับอย่างไม่มีเหตุผล บทบาทการเสริมพลังการเรียนรู้ (**Empower**) มีองค์ประกอบสำคัญได้แก่ การกระตุ้นผู้เรียนให้มี Growth mindset การกระตุ้นให้ผู้เรียนกำหนด เป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนมีวินัยในการเรียนรู้และนำตนเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดอย่างหลากหลาย ใช้พลังคำถาม กระตุ้นการคิดขั้นสูง ให้ผู้เรียนเลือกและตัดสินใจเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง ให้กำลังใจและเสริม พลังความเชื่อมั่นในความสามารถของตน ให้ผู้เรียนประเมินตนเองและสะท้อนคิดสู่การปรับปรุงและ พัฒนา ประเมินและให้ข้อมูลย้อนกลับที่เน้นการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ และบทบาทการสร้าง ความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ (**Enliven**) มีองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ การกระตุ้นแรงบันดาลใจและแรง พยายามในการเรียนรู้ กระตุ้นแรงจูงใจภายในและความต้องการเรียนรู้สิ่งที่ท้าทาย สื่อสารและสร้าง บรรยากาศที่กระตือรือร้นและเอื้อต่อการเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นและพยายามในการเรียนรู้ แสดงออกถึงความกระตือรือร้นและการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ โดยที่บทบาททั้ง 3 ด้านดังที่กล่าวมา จะเป็นเครื่องมือที่สำคัญสำหรับการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีวินัยในตนเอง สามารถควบคุมและกำกับตนเอง ได้และช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ต่อไป

5. ควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาผู้สอนให้มีความสามารถในการประเมินผลการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ตามหลักการประเมินตามสภาพจริง 4 ประการ ได้แก่ 1) ใช้ผู้ประเมินหลายๆ ฝ่าย เช่น ผู้สอน ผู้เรียน เพื่อน และผู้เกี่ยวข้อง 2) ใช้วิธีการประเมินอย่างหลากหลาย เช่น การสังเกต การสอบถาม การตรวจผลงาน 3) ประเมินหลายๆ ครั้ง ตลอดช่วงเวลากการเรียนรู้ ได้แก่ ก่อนเรียน ระหว่างเรียน หลังเรียน และติดตามผล 4) สะท้อนผลการประเมินไปสู่การปรับปรุงและพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์

## 5.2 อภิปรายผล

จากผลการศึกษาที่พบว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิผลตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ สามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้นตามลำดับช่วงเวลาของการประเมินนั้น ทำให้เห็นว่าการพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเองได้ วางแผนการเรียนรู้ได้อย่างเป็นขั้นตอนและยืดหยุ่น ใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ ได้อย่างหลากหลาย สามารถจัดการตนเองเพื่อบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ กำกับตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ได้ ประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของตนเองได้ สร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงผลการเรียนรู้ของตนเองได้ ประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ สะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่นได้ และปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของตนเองให้ดียิ่งขึ้นได้นั้น ต้องยึดหลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญอย่างแท้จริง นั้นหมายความว่าจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์นั้น จะต้องให้ความสำคัญกับความสนใจและความต้องการของผู้เรียน สอดคล้องกับแนวคิดของเขมณัญญ์ มิ่งศิริธรรม (2552) ที่ระบุว่า การเรียนรู้ด้วยการนำตนเองควรเริ่มต้นจากการที่ผู้เรียนสมัครใจเรียนรู้ โดยใช้วินัยและความรับผิดชอบ เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย รู้จักการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ซึ่งนำไปสู่การสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) เป็นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและคงทน และลาวัณย์ ทองมนต์ (2550) ที่ระบุว่า การเรียนรู้แบบนำตนเองควรให้ผู้ปฏิบัติการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีเป้าหมาย ใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเองอย่างหลากหลายและมีความมุ่งมั่นพยายาม จนทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจและทักษะต่างๆ ตามที่ตนเองกำหนดไว้ รวมทั้งแนวคิดของ Morris (2020) ที่ระบุว่า การพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบนำตนเองนั้น ควรเน้นให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลการเรียนรู้ตามความสนใจเป็นสำคัญ ส่วนองค์ประกอบด้านผู้สอนนั้นจะเน้นการส่งเสริมสนับสนุนผู้เรียนอย่างเหมาะสม

สำหรับการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ที่ผลการวิจัยนี้พบว่า มี 3 ขั้นตอนนั้น ทำให้เห็นว่าการที่ผู้สอนจะพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์นั้น ควรมีการออกแบบการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นเป็นตอน

ซึ่งหากพิจารณาจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นจะพบว่าทั้ง 3 ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ มีความเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงกัน กล่าวคือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใน**ขั้นตอนที่ 1 สร้างแรงบันดาลใจ (Passion)** เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนกระตุ้นผู้เรียนให้เห็นคุณค่า และต้องการเรียนรู้ในความคิดรวบยอดหลัก กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง วางแผนการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอนและยืดหยุ่น โดยใช้กิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการและความสนใจของผู้เรียนตามช่วงวัย หรือการใช้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ในชุมชนและสังคมที่อยู่ในความสนใจของผู้เรียนเป็นสิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ อยากปฏิบัติ กิจกรรมการเรียนรู้ต่อไป โดยที่แรงบันดาลใจนั้นเป็นปัจจัยสำคัญของทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ เพราะผู้เรียนที่มีแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ จะมีความอยากรู้ อยากทำ อยากปฏิบัติ กิจกรรมต่างๆ ด้วยตนเองอย่างมีเป้าหมาย นับว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ที่ผู้สอนควรให้ความสำคัญในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สามารถสร้างแรงบันดาลใจของผู้เรียนให้ได้มากที่สุด เมื่อผู้เรียนมีแรงบันดาลใจจะเป็นปัจจัยที่ส่งผลทำให้ใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ อย่างหลากหลาย อีกทั้งยังใช้ความสามารถด้านต่างๆ ของตนเองเพื่อที่จะบรรลุเป้าหมายที่ตนต้องการ สามารถกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง และวางแผนการเรียนรู้ได้อย่างเป็นขั้นตอนและยืดหยุ่น

สำหรับการจัดการเรียนรู้ใน**ขั้นที่ 2 ใช้กระบวนการเรียนรู้ (Progression)** เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ อย่างหลากหลายของตนเองเพื่อนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ เช่น กระบวนการสืบเสาะแสวงหาความรู้ กระบวนการสร้างความรู้ความเข้าใจ กระบวนการคิดวิเคราะห์ กระบวนการกลุ่ม เป็นต้น รวมทั้งจัดการตนเอง กำกับตนเอง ควบคุมตนเอง ในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ และประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของตนเองจากหลักฐานร่องรอยต่างๆ ซึ่งการใช้กระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนบนพื้นฐานของการมีแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับมาจากการจัดการเรียนรู้ในขั้นที่ 1 แล้วนั้น ได้ส่งผลให้ผู้เรียนดึงเอาศักยภาพของตนเองออกมาใช้มากที่สุด ใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ ได้อย่างหลากหลาย สามารถจัดการตนเองเพื่อบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ กำกับตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ได้ ประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของตนเองได้

สำหรับการจัดการเรียนรู้ใน**ขั้นที่ 3 นำสู่การสร้างสรรค์ (Production)** เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง มาสร้างสรรค์ผลงาน ที่สะท้อนถึงกระบวนการและผลการเรียนรู้ของตนเอง โดยไม่จำเป็นต้องเป็นผลงานนวัตกรรมแต่อาจจะเป็นชิ้นงานใดๆ ตามระดับความสามารถ และเนื้อหาสาระที่ได้เรียนรู้ และอาจจะเป็นผลงานที่สะท้อนถึงการมีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ตลอดจนการเชื่อมโยงความรู้ หรือบูรณาการความรู้ต่างๆ ตลอดจนผู้เรียนประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ สะท้อนคิดแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่นและปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของตนเองให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งในขั้นที่ 3 ของการจัดการเรียนรู้ นับว่าเป็นหัวใจสำคัญอีก

ประการหนึ่งของการพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ เนื่องจากจะเป็นการตอบสนองจุดเน้นของการจัดการศึกษาในปัจจุบันที่ต้องการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะสร้างสรรค์ นวัตกรรม มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ โดยที่การจัดการเรียนรู้ในขั้นที่ 3 นี้ ได้เปิดโอกาสให้ผู้เรียน ออกแบบการนำเสนอผลงานที่สะท้อนถึงการเรียนรู้ของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นผลงานที่สะท้อนความรู้ ความเข้าใจ ผลงานที่สะท้อนการมีทักษะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ต่างๆ ผ่านการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงผลการเรียนรู้ของตนเองในลักษณะต่างๆ นอกจากนี้ผู้เรียนยังได้รับการ พัฒนาทักษะการประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ว่าบรรลุเป้าหมายหรือไม่ แล้วสะท้อนคิดปัจจัยสนับสนุนที่ทำให้ประสบความสำเร็จ รวมทั้งปัจจัยที่ไม่เอื้อต่อความสำเร็จ พร้อมทั้ง การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่น โดยเฉพาะเพื่อนในชั้นเรียน และสามารถปรับปรุงกระบวนการ เรียนรู้ของตนเองให้ดียิ่งขึ้นได้ โดยขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 3 ขั้นตอน มีความสอดคล้องกับ ผลการวิจัยของทศพร แสงสว่าง (2558) ได้ทำการพัฒนาการสอนผ่านเว็บด้วยการเรียนรู้แบบนำ ตนเองวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามขั้นตอนการเรียนรู้แบบนำตนเอง ของโกรว์ (Grow, 1991) ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ การกระตุ้นเร้า (Motivate) การกำหนด เป้าหมาย (Objective) การอภิปรายกลุ่ม (Discuss group) และการเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-directed learning) ผลการวิจัยพบว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ผลการวิจัยของหอมจันทร์ แสงเสดาะ (2562) ที่ได้พัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบนำตนเองด้วยบทเรียนออนไลน์เพื่อพัฒนาความสามารถในการแสวงหา ความรู้และเสริมสร้างความรับผิดชอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นวิเคราะห์ความต้องการในการเรียน ขั้น กำหนดเป้าหมายในการเรียน ขั้นวางแผนการเรียนรู้ ขั้นแสวงหาคำตอบ และขั้นประเมินผล โดยที่ผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ปรากฏว่าผู้เรียนมีความสามารถในการแสวงหา ความรู้หลังการใช้รูปแบบสูงกว่าก่อนการใช้รูปแบบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความรับผิดชอบหลังการใช้รูปแบบสูงกว่าก่อนการใช้รูปแบบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ยังมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการใช้รูปแบบสูงกว่าก่อนการใช้รูปแบบอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการวิจัยของวิทยา วรพันธุ์, ประสาท เนืองเฉลิม และ อมร มะลาศรี (2559) ที่ได้พัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบนำตนเองวิชาฟิสิกส์สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยผลการวิจัยพบว่ารูปแบบการเรียนรู้มี 6 องค์ประกอบ คือ แนวคิดและ ทฤษฎีพื้นฐาน วัตถุประสงค์ ขั้นตอนการสอน ระบบสังคม ส่วนขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นวินิจฉัย เป็นขั้นตอนในการวินิจฉัยแนวความคิดของนักเรียน โดยใช้การสาธิตหรือการทำปฏิบัติการทดลอง ให้นักเรียนสังเกต ครูซักถามให้นักเรียนอธิบาย ตามกรอบความคิดของตนเอง โดยใช้คำถาม How และ Why เมื่อนักเรียนตอบและอธิบาย ครูเขียน

คำตอบไว้บนกระดาน เปิดโอกาสให้นักเรียนได้อธิบายโต้แย้งเกี่ยวกับแนวความคิดของแต่ละคน โดยผู้สอนจะวางตัวเป็นกลาง 2) ขั้นเสริมสร้างกลยุทธ์ เป็นการเสริมทักษะที่จำเป็นในการหาความรู้แก่ผู้เรียน ด้วยการฝึกด้านการอ่าน คิดวิเคราะห์ เขียน และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ 3) ขั้นปลูกฝังนิสัย เป็นการฝึกให้ผู้เรียนริเริ่มการเรียนรู้ด้วยการวินิจฉัยและกำหนดเรื่องที่จะเรียน กำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียน วางแผนดำเนินการเรียน หาแหล่งวิทยาการ ในการเรียนรู้ และวิธีการประเมินผล 4) ขั้นปฏิบัติการ เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติและสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองด้วยการตรวจสอบข้อมูลและแนวทางแก้ไข เลือกแนวทางแก้ไข วางแผนดำเนินการแก้ไข และลงมือปฏิบัติตามแนวทางที่กำหนดไว้ โดยจัดเรียงลำดับรายการปฏิบัติอย่างละเอียดและชัดเจนเพื่ออำนวยความสะดวก 5) ขั้นสรุปและประเมินผล เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยผู้เรียนสรุปและประเมินผลการแก้ไขอุปสรรคของตน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความภาคภูมิใจและรักษาระดับการปฏิบัติให้คงทนยิ่งขึ้น ผู้สอนให้การเสริมแรงทางบวกและกระตุ้นผู้เรียนให้กำลังใจกับตนเองโดยไม่คำนึงถึงผลการปฏิบัติว่าประสบความสำเร็จหรือไม่ นอกจากนี้ยังมีผลการวิจัยของสุวัจนาศรีวินตร (2562) ที่ได้พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวิชาเคมีที่เน้นกระบวนการเรียนรู้แบบนำตนเองเพื่อส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 แล้วผลการวิจัยพบว่ารูปแบบการจัดการเรียนการสอนมี 7 องค์ประกอบได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหาที่ใช้ในการเรียนการสอน 4) ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน 5) ระบบสนับสนุน 6) การประเมินผล และ 7) ผลของการนำไปใช้ โดยที่ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนมี 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นวินิจฉัย ขั้นเสริมสร้างกลยุทธ์ ขั้นปลูกฝังนิสัย ขั้นปฏิบัติการ และขั้นสรุปและประเมินผล โดยผู้เรียนมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลการวิจัยของงามพันธุ์ สัยศรี, วิชาวรรณ วงษ์สุวรรณคองเฝ้า และสร้อยสน สกลรักษ์ (2563) ที่ได้พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามการเรียนรู้และการสอนบนฐานความยึดมั่นผูกพันและการเรียนรู้แบบนำตนเองเพื่อส่งเสริมนิสัยรักการอ่านของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 รูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น มีหลักการ 3 ประการ คือ 1) การให้ผู้เรียนวิเคราะห์ความต้องการอ่าน ตั้งเป้าหมายและวางแผนการอ่านตามความสนใจและคัดเลือกบทอ่านและกลยุทธ์ในการอ่านที่เหมาะสม ทำให้ผู้เรียนสมัครใจและกระตือรือร้นที่จะอ่าน อ่านอย่างเข้าใจและผูกพันต่อการอ่าน 2) การให้ผู้เรียนควบคุมการอ่านด้วยตนเองและช่วยกันอ่านร่วมกับบุคคลที่มีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ช่วยให้บรรลุเป้าหมายการอ่านได้ 3) การประเมินผลการอ่านเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ที่สามารถจูงใจให้อ่านได้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ตลอดจนอ่านได้อย่างต่อเนื่อง ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบที่พัฒนาขึ้นมี 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตั้งเป้าหมายตามความสนใจ ขั้นวางแผนอ่านให้เหมาะสมขั้นชื่นชมเมื่ออ่านได้ และขั้นชวนให้สะท้อนคิด และเมื่อใช้รูปแบบที่พัฒนาขึ้นกับกลุ่มตัวอย่างแล้ว

พบว่า 1) นิสัยรักการอ่านของกลุ่มตัวอย่างหลังการทดลองสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลการเปรียบเทียบพัฒนาการของนิสัยรักการอ่านใน 4 ระยะของการทดลองโดยวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวแบบวัดซ้ำและทดสอบความแตกต่างรายคู่ ด้วยวิธี Scheffe พบว่า ผู้เรียนมีคะแนนพัฒนาการจากการวัดนิสัยรักการอ่านครั้งหลังสูงกว่าครั้งก่อนหน้าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การขับเคลื่อนรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ให้บรรลุเป้าหมายนั้น ปัจจัยที่สำคัญที่สุดคือผู้สอน โดยเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ในทุกขั้นตอนให้กับผู้เรียนตามที่ผู้สอนคาดหวัง และกำกับกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนไปตามที่ผู้สอนออกแบบไว้อย่างตายตัว มาเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้กำหนดจุดประสงค์หรือผลลัพธ์การเรียนรู้ของตนเองที่สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และออกแบบกระบวนการเรียนรู้ของตนเองเพื่อที่จะบรรลุเป้าหมายนั้น ใช้การจูงใจ การสร้างแรงบันดาลใจ การจูงใจประกายความคิดให้กับผู้เรียนแทนการออกคำสั่งที่ทำให้ผู้เรียนขาดความเป็นเจ้าของการเรียนรู้ เปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้ประเมินและตัดสินผู้เรียนมาเป็นผู้ประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียน เปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้ให้คำตอบที่ถูกต้องมาเป็นการชี้แนะผู้เรียนให้เดินทางไปสู่คำตอบที่ถูกต้องผ่านการใช้พลังคำถาม (Power questions) ที่ช่วยกระตุ้นการคิดของผู้เรียน ซึ่งจากผลการวิจัยที่พบว่าบทบาทผู้สอนในการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบนั้นประกอบด้วยบทบาทต่างๆ 3 ประการ ได้แก่ **บทบาทการสร้างความยึดมั่นผูกพัน (Engage)** ประกอบด้วย สร้างความไว้วางใจ (trust) ให้เกิดกับผู้เรียน สร้างสัมพันธภาพที่ดีบนพื้นฐานของการยอมรับนับถือ ปฏิบัติต่อผู้เรียนด้วยความเคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ตรีงความสนใจ เอาใจใส่ ติดตาม และประทับประคองผู้เรียนและฟังผู้เรียนอย่างลึกซึ้ง ไม่ด่วนสรุป ไม่ด่วนตัดสิน ไม่ด่วนสวนกลับ โดยบทบาทการสร้างความยึดมั่นผูกพันนี้ได้ทำให้ผู้เรียนมีจิตใจจดจ่อและมีสมาธิอยู่กับเป้าหมายทางการเรียนรู้ของตนเอง รวมทั้งใช้กระบวนการเรียนรู้เพื่อไปสู่เป้าหมายได้อย่างต่อเนื่อง รู้สึกเป็นเจ้าของการเรียนรู้ของตนเอง มองเห็นคุณค่าของการเรียนรู้ในเรื่องนั้นๆ และเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความหมายของ Ausubel ที่ระบุว่า การเรียนรู้ใดๆ จะมีความหมายต่อผู้เรียนหากสามารถเชื่อมโยงกับสิ่งที่เคยเรียนรู้มาก่อน เนื้อหาสาระใดๆ สามารถจัดการเรียนรู้ให้กับเด็กได้แต่ต้องใช้วิธีการที่เหมาะสมกับศักยภาพของเด็กแต่ละคน เด็กแต่ละคนสามารถเรียนรู้ได้เมื่อมีความพร้อม โดยที่รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นในการศึกษาคครั้งนี้ได้มุ่งเน้นให้การจัดการเรียนรู้มีลักษณะสำคัญคือ มีความสอดคล้องกับระดับความพร้อมของผู้เรียนแต่ละคนใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับระดับศักยภาพของผู้เรียน เชื่อมโยงเนื้อหาสาระกับความรู้ และประสบการณ์เดิม ตลอดจนวิถีชีวิตของผู้เรียน กระตุ้นให้ผู้เรียนตระหนักว่าสิ่งที่เรียนสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้จริง บูรณาการเนื้อหาสาระเข้ากับวิถีชีวิตของผู้เรียน กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดทบทวนถึงประสบการณ์เดิมที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่เรียนหรือเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนกับ



ความรู้หรือประสบการณ์เดิมที่คล้ายคลึงกัน กระตุ้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนกับหลักการหรือกฎเกณฑ์ที่เคยเรียนรู้มาแล้ว รวมทั้งการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของสิ่งที่เรียนรู้ใหม่กับสิ่งที่เคยเรียนมาแล้ว กระตุ้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์จัดกลุ่มสิ่งที่เรียนรู้ใหม่ตามหลักเกณฑ์หรือความคิดรวบยอดที่กว้างขวางกว่า กระตุ้นให้ผู้เรียนสร้างความหมายของการเรียนรู้โดยการคิดที่หลากหลาย มีการให้ส่งกลับแนวหน้าแก่ผู้เรียนก่อนที่จะเริ่มต้นการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพรวมของการเรียนรู้ก่อนที่จะกำหนดเป้าหมายและใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเองต่อไป โดยการที่ผู้สอนได้ใช้บทบาทการสร้างคามยึดมั่นผูกพันนี้ ได้ทำให้ผู้เรียนไม่ละทิ้งกิจกรรมการเรียนรู้ มีความมุ่งมั่น มีความเชื่อมั่นในตนเองว่าสามารถเรียนรู้ได้ นอกจากนี้ยังทำให้ผู้เรียนและผู้สอนมีสัมพันธภาพ ที่ดีต่อกันซึ่งทำให้บรรยากาศการเรียนรู้เป็นบรรยากาศที่ดี ทำให้ผู้เรียนกล้าคิด กล้าทำ กล้าตัดสินใจ นอกจากนี้แล้วการที่ผู้สอนให้ความเคารพศรัทธาเป็นมนุษย์ในตัวผู้เรียนยังทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของตนเองอีกด้วยซึ่งการที่ผู้เรียนเห็นคุณค่าในตนเองได้ช่วยทำให้ผู้เรียนมีความตั้งใจที่จะเรียนรู้สิ่งต่างๆ เพื่อการพัฒนาตนเองด้วยเหตุนี้บทบาทการสร้างคามยึดมั่นผูกพันจึงเป็นบทบาทที่ผู้สอนควรแสดงออกและใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง

สำหรับบทบาทการเสริมพลังการเรียนรู้ (Empower) ที่ประกอบด้วย กระตุ้นผู้เรียนให้มี Growth mindset กระตุ้นให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนมีวินัยในการเรียนรู้และนำตนเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดอย่างหลากหลาย ใช้พลังคำถามกระตุ้นการคิดขั้นสูงด้านต่างๆ ของผู้เรียน ให้ผู้เรียนเลือกและตัดสินใจเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้วยตนเองนั้น เป็นบทบาทสำคัญที่ช่วยทำให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง มี Growth mindset ว่าตนเองนั้นสามารถพัฒนาความรู้ความสามารถได้โดยใช้วิธีการต่างๆ อย่างเหมาะสมมีความมุ่งมั่นอย่างเพียงพอ โดยที่การเสริมพลังผู้เรียนนั้นช่วยทำให้ผู้เรียนเรียนรู้แบบนำตนเองได้ดีอันเนื่องมาจากการมีความมั่นใจในตนเอง เมื่อผู้เรียนมีความมั่นใจในตนเองและเชื่อมั่นในตนเอง จะทำให้กล้ากำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเองอย่างมั่นใจ แตกต่างจากการเรียนรู้แบบเดิมที่ผู้สอนเป็นผู้กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้มาให้ในลักษณะที่เป็นเป้าหมายแบบสำเร็จรูป นอกจากนี้แล้วผู้เรียนยังเชื่อมั่นในตนเองในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่จะนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายอีกด้วย ซึ่งนับว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์

สำหรับบทบาทการสร้างคามกระตือรือร้นในการเรียนรู้ (Enliven) ที่ประกอบด้วย การกระตุ้นแรงบันดาลใจและแรงปรารถนาในการเรียนรู้ กระตุ้นแรงจูงใจภายในและความต้องการเรียนรู้สิ่งที่ท้าทาย สื่อสารและสร้างบรรยากาศที่กระตือรือร้นและเอื้อต่อการเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นและพยายามในการเรียนรู้ แสดงออกถึงความกระตือรือร้นและการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ นั้น เป็นบทบาทของผู้สอนที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนตื่นตัว และใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก เช่น

การสืบเสาะแสวงหาความรู้ การฝึกทักษะของตนเอง การประเมินตนเอง การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นต้น นอกจากนี้แล้วบทบาทผู้สอนในด้านนี้ยังช่วยสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ที่ช่วยทำให้ผู้เรียนมีจิตใจสดชื่นแจ่มใส ไร้ความกังวล รู้สึกไว้นือเชื่อใจในการแสดงความคิดเห็นและการลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ นอกจากนี้แล้วบรรยากาศที่เต็มไปด้วยความกระตือรือร้นยังทำให้ผู้เรียนมีความเอาใจใส่ในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ตลอดจนส่งเสริมให้สามารถจัดการตนเองเพื่อบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ กำกับตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ได้ ประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของตนเองได้ โดยที่บทบาทผู้สอน 3 ด้านไม่ว่าจะเป็นบทบาทการสร้างคามยึดมั่นผูกพันในการเรียนรู้ การเสริมพลังการเรียนรู้ และการสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ดังกล่าวมา สอดคล้องกับแนวคิดการ โค้ช (Coaching) ของ Costa and Garmston (2002)., Knight (2009)., Sweeney (2011)., Marzano (2012)., Sobel and Panas (2012) ที่ระบุว่า การโค้ชเป็นบทบาทของผู้สอนที่กระตุ้นให้มีการอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ กระตุ้นให้คิดและตั้งคำถาม สื่อสารสองทางมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและผู้เรียน รวมทั้งประสานงานในกิจกรรมการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนสามารถกำหนดวัตถุประสงค์และทิศทางการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้และเกณฑ์การวัดประเมินผลการเรียนรู้

สำหรับการวัดและประเมินผลนั้นเป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการที่จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ กล่าวคือ ในรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ได้จากการศึกษาค้นคว้านี้ ได้ให้ความสำคัญกับการประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียนตามแนวทางการประเมินที่เสริมพลังตามสภาพจริง 4 ประการ ได้แก่ 1) ใช้ผู้ประเมินหลายๆ ฝ่าย เช่น ผู้สอน ผู้เรียน เพื่อน และผู้เกี่ยวข้อง 2) ใช้วิธีการประเมินอย่างหลากหลาย เช่น การสังเกต การสอบถาม การตรวจผลงาน 3) ประเมินหลายๆ ครั้ง ตลอดช่วงเวลารับรู้ ได้แก่ ก่อนเรียน ระหว่างเรียน หลังเรียน และติดตามผล 4) สะท้อนผลการประเมินไปสู่การปรับปรุงและพัฒนาผู้เรียนและการจัดการเรียนรู้ ซึ่งการประเมินตามแนวทางทั้ง 4 ประการนี้ ได้ช่วยให้มีการตรวจสอบติดตามความก้าวหน้าในทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้อย่างต่อเนื่อง ทำให้ผู้สอนมีข้อมูลสารสนเทศต่างๆ มาพัฒนาผู้เรียนตามผลการประเมินได้อย่างแม่นยำ สอดคล้องกับแนวคิดของวิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา (2556)., Hodges (2007)., Scharmer (2007)., Sprenger (2008)., Tan., and Seng (2008)., Leighton & Gierl (2011)., Battista (2012) ที่ระบุว่า การประเมินเพื่อการเรียนรู้ เป็นการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ผู้สอนและผู้เรียน ใช้ข้อมูลสารสนเทศทางการประเมินเป็นข้อมูลป้อนกลับเพื่อการวินิจฉัยปัญหาการเรียนรู้ของผู้เรียน การปรับปรุงวิธีการเรียนรู้หรือวิธีการทำงานของผู้เรียน และพัฒนาผู้เรียนเป็นรายบุคคล

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

#### ข้อเสนอแนะในการนำผลการศึกษาไปใช้

1. ผู้บริหารระดับนโยบายควรประชาสัมพันธ์และส่งเสริมให้สถานศึกษาโดยผู้สอนนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยปรับให้เหมาะสมกับบริบทของการจัดการเรียนรู้ เช่น ระดับชั้นของผู้เรียน เนื้อหาสาระ เป็นต้น

2. การนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้ควรใช้ให้เป็นไปตามหลักการและวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ อีกทั้งควรออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้เป็นไปตามขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ 3 ขั้นตอนตามผลการวิจัยที่ค้นพบ ได้แก่ ขั้นที่ 1 สร้างแรงบันดาลใจ ขั้นที่ 2 ใช้กระบวนการเรียนรู้ และขั้นที่ 3 นำสู่การสร้างสรรค์ โดยที่แต่ละขั้นตอนควรเน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ไปตามแนวทางที่อธิบายไว้ในแต่ละขั้นตอน

3. ในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้นั้น ผู้สอนควรมีบทบาทเป็นผู้กระตุ้นและส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายของตนเอง และใช้บทบาท

#### ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

1. สืบเนื่องจากการวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ครอบคลุมกลุ่มผู้เรียนหลายระดับชั้นตลอดจนกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ ดังนั้นจึงควรมีการศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ที่จำแนกไปตามระดับชั้นและกลุ่มสาระการเรียนรู้ โดยนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้ไปต่อยอดขยายผล ซึ่งจะทำได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีความเฉพาะเจาะจงมากยิ่งขึ้นและมีความเป็นไปได้ว่าจะสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ได้มากขึ้น

2. สืบเนื่องจากการวิจัยครั้งนี้ได้ทำการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองผู้เรียนในภาพรวม โดยยังไม่ได้จำแนกแยกแยะออกไปว่าถ้าหากผู้เรียนมีวินัยในตนเองแตกต่างกันแล้วรูปแบบการจัดการเรียนรู้จะมีความแตกต่างออกไปจากรูปแบบที่พัฒนาขึ้นอย่างไร ดังนั้นหากมีการวิจัยต่อยอดออกไปว่าผู้เรียนที่มีวินัยในตนเองแตกต่างกันจะมีรูปแบบการจัดการเรียนรู้แตกต่างกันหรือไม่อย่างไร ก็จะทำให้สามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ได้มากขึ้น

## เอกสารอ้างอิง

- เชมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม. (2552). การเรียนรู้ด้วยการนำตนเองบนเครือข่าย : Self-directed Learning on Web-based Learning. *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 32(1): 6-13.
- งามพันธุ์ สัยศรี, วิศววรรณ วงษ์สุวรรณคงเฒ่า และสร้อยสน สกลรักษ์. (2563). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามการเรียนรู้และการสอนบนฐานความเชื่อมั่นผู้กค้นและการเรียนรู้แบบนำตนเองเพื่อส่งเสริมนิสัยรักการอ่านของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารศรีนครินทรวิโรฒวิจัยและพัฒนา (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 12(23): 1-13.
- ภัทรภร พลิตากุล. (2561). ผลของการใช้แนวความคิดการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองเพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในระดับปริญญาตรีในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดนตรี. *วารสาร Veridian E-Journal, Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*, 11(2): 429-444.
- ลาวัณย์ ทองมนต์. (2550). การพัฒนาหลักสูตรเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองของนักเรียนในระดับประถมศึกษา. *ปฏิญานิพนธ์การศึกษาคุณูปกับัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*.
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒผล. (2558). *จากหลักสูตรแกนกลางสู่หลักสูตรสถานศึกษา: กระบวนทัศน์ใหม่การพัฒนา*. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: จรัสสินทวงศ์การพิมพ์ จำกัด.
- วิทยา วรพันธุ์, ประสาท เนืองเฉลิม และอมร มะลาศรี. (2559). รูปแบบการเรียนรู้แบบนำตนเองวิชาฟิสิกส์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. *วารสารมหาวิทยาลัยยะลา*, 11(2): 31-46.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579*. กรุงเทพฯ: บริษัทกราฟิกหวานกราฟฟิค จำกัด.
- สุวจณา ศรีวิเนตร. (2562). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวิชาเคมีที่เน้นกระบวนการเรียนรู้แบบนำตนเองเพื่อส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด*, 13(2): 41-52.
- หอมจันทร์ แสงเสดาะ. (2562). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบนำตนเองด้วยบทเรียนออนไลน์เพื่อพัฒนาความสามารถในการแสวงหาความรู้และเสริมสร้างความรับผิดชอบ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารมหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด*, 8(1): 285-297.
- อัจจิมา บำรุงนา และทศพร แสงสว่าง. (2558). การพัฒนาการสอนผ่านเว็บด้วยการเรียนรู้แบบนำตนเองวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี*, 3(2): 24-39.

- Alerson, L. (2017). *Growth Mindset: The Door to Achieving More*. <https://www.free-ebooks.net/ebook/Growth-Mindset-The-Door-to-Achieving-More/pdf?dl&preview> Retrieved, 20 Sep. 2018.
- Anderson, M. (2016). *Learning to Choose Choosing to Learn: The Key to Student Motivate & Achievement*. Alexandria, VA: ASCD.
- Battista, Michael T. (2012). *Cognition – Based Assessment & Teaching of Geometric Measurement: Building on Student’s Reasoning*. Portsmouth: Heinemann.
- Benee, P., and Wilkins, B. (2014). “Efficacy of a Growth Mindset Intervention to Increase Student Achievement”. *Education Theses, Dissertations and Projects*. Paper 24.
- Blackburn, B. (2015). *Motivating Struggling Learners: 10 Ways to Build Student Success*. New York, NY: Routledge.
- Blackwell, S., Trzesniewski, H., and Dweck, C. (2007). “Implicit theories of intelligence predict achievement across an adolescent transition: A longitudinal study and an intervention”. *Child Development*. 78(1): pp. 246 – 263.
- Brock, Annie. & Hundley, H. (2016). *The Growth Mindset Coach: A Teacher’s Month – by – Month Handbook for Empowering Students to Achieve*. Berkeley, CA: Ulysses Press.
- Clark, A. and Sousa. (2018). *How to be a Happy Academic*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications Inc.
- Costa, Arthur L. and Garmston, Robert j. (2002). *Cognitive Coaching A Foundation For Renaissance Schools*. 2nd ed. Massachusetts: Christopher – Gordon Publishers, Inc.
- Cottrell, S. (2018). *Mindfulness for Students*. London: Palgrave.
- Dockterman, D. and Blackwell, L. (2014). “Growth Mindset in Context Content and Culture Matter Too”. International Center for Leadership in Education.
- Duckworth, S. (2016). *Sketchnotes for Educators: 100 Inspiring Illustrations for Life Long Learners*. Irvine, CA: EdTechTeam Press.
- Dweck, C. (2006). *Mindset: The New Psychology of Success: How We Can Learn to Fulfill our Potential*. New York, NY: Ballantine.
- Dweck, C. (2008). *Mindset*. New York, NY: Ballantine Books.
- Dweck, C. (2009). “Who will the 21<sup>st</sup> Century Learners be?” *Knowledge Quest*. 38(2), pp. 8 – 9.
- Dweck, C. (2012). *Mindset: How You Can Fulfill Your Potential*. London: Robinson.

- Dweck, C. (2012) “Mindset and Malleable Minds: Implications for Giftedness and Talent” In *Malleable Minds: Translating Insight from Psychology and Neuroscience to Gifted Education*. Subotnik, R., Robinson, A., Callahan, C., Gubbins, E., Eds., National Research Center on the Gifted and Talented, University of Connecticut: Storrs, CT, pp. 7 – 18.
- Dweck, C., Walton, G. and Cohen, G. (2014). *Academic Tenacity: Mindset and Skills that Promote Long – Term Learning*. Seattle, WA: Bill & Melinda Gates Foundation.
- Education Week Research Center. (2016). *Mindset in the Classroom: A National Study of K-12 Teachers*. Bethesda, MD: Editorial Projects in Education Inc.
- Flores, D., Lemons, A. and McTernan, H. (2011). *The Correlation between Student Growth Mindset and Conceptual Development in Physics*. Action Research required rot the Master of Natural Science with Concentration in Physics, Arizona University.
- Fogarty, R. (2016). *Invite Excite Ignite: 13 Principles for Teaching, Learning, and Leading, K – 12*. New York, NY: Teachers College Press.
- Gawron, H. (2018). *Just Ask Us: Kids Speak Out on Student – Engagement*. Thousand Oaks, CA: A SAGE Company.
- Good, C., Anderson, J. and Inzlicht, M. (2003). “Improving Adolescents’ Standardized Test Performance: An Intervention to Reduce the Effect of Stereotype Threat”. *Journal of Applied Development Psychology*. 24(6):645 – 662.
- Goldberg, G. (2016). *Mindset & Moves: Strategies that Help Readers Take Charge*. Thousand Oaks, CA: Corwin.
- Grant, H., and Dweck, C. (2003). “Clarifying Achievement Goals and their Impact”. *Journal of Personality and Social Psychology*. 85(3): 541 – 553.
- Gregory, G., and Kaufeldt, M. (2015). *The Motivated Brain: Improving Student Attention, Engagement, and Perseverance*. Alexandria, Virginia: ASCD.
- Hanover Research. (2015). *Strategies for Promoting Student Growth mindset*. Arlington, VA: Hanover Research Corporate Headquarters.
- Hildrew, C. (2018). *Becoming Mindset School: The Powerful of Mindset to Transform Teaching, Leadership and Learning*. New York, NY: Routledge.
- Hodges, John R. (2 0 0 7 ). *Cognitive Assessment for Clinicians*. 2 nded. New York: Cambridge University Press.

- Hoffer, W. (2016). *Cultivating STEM Identities: Strengthening Student and Teacher Mindsets in Math and Science*. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Illinois Center for School Improvement. (2016). *Habits of Mind – Developing a Growth Mindset*. Material for the Illinois Center for School Improvement, a Partnership between the Illinois State Board of Educational and American Institute for Research, are Federally Funded Unless Otherwise Noted.
- Keene, E. (2018). *Engaging Children: Igniting a Drive for Deeper Learning K – 8*. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Knight, Jim. (2009). *Coaching Approaches & Perspectives*. California: Corwin Press.
- Kovalenko, Natalia A. & Smirnova, Anna Yu. (2015). *Self-Directed Learning through Creative Activity of Students*. Procedia - Social and Behavioral Sciences 166,393-398.
- Leighton, Jacqueline., and Gierl, Mark J. (2011). *The Learning Science in Educational Assessment: The Role of Cognitive Models*. New York: Cambridge University Press.
- Marz, K. and Hertz, C. (2015). *A Mindset for Learning: Teaching the Traits of Joyful, Independent Growth*. Portsmouth NH: Heinemann.
- Marzano, Robert J. and Simms, Julia. (2012). *Coaching Classroom Instruction: The Classroom Strategies Series*. Bloomington: Marzano Research Laboratory.
- Mentz, Elsa., Beer, Josef de. & Bailey, Roxanne. (2019). *Self-Directed Learning for the 21<sup>st</sup> Century Implications for Higher Education*. AOSIS Ltd.
- Morris, Thomas Howard. (2020). Creativity through Self-Directed Learning: Three Distinct Dimensions of Teacher Support, *International Journal of Lifelong Education*, 39:2, 168-178, DOI: 10.1080/02601370.2020.1727577
- Mueller, C. and Dweck, C. (1998). “Praise for intelligence can undermine children’s motivation and performance”. *Journal of Personality and Social Psychology*. 75(1): 33 – 52.
- Ng, B. (2018). “The Neuroscience of Growth Mindset and Intrinsic Motivation”. *Brain Sci.* 8(20); doi: 10.3390/brainsci80200020
- Petro, Lisa. (2017). How to Put Self-Directed Learning to Work in Your Classroom. Retrieved from <https://www.edutopia.org/discussion/how-put-self-directed-learning-work-your-classroom>
- Rienzo, C., Rolfe, H., and Wilkinson, D. (2015). *Changing Mindsets: Evaluation Report and Executive Summary*. London: National Institute of Economic and Social Research.
- Sale, Dennis. (2020). *Creative Teachers: Self-directed Learners*. 10.1007/978-981-15-3469-0.

- Scharmer, C. Otto. (2007). *Theory – U Leading From The Future As It Emerges*. San Francisco: Berrett – Koehler Publishers.
- Schroder, H., Moran, T., Donnellan, M. Moser, J. (2014). “Mindset Induction Effects on Cognitive Control: A Neurobehavioral Investigation. *Biological Psychology*. doi: 10.1016/j.biopsycho.2014.08.004.
- Silver, D. and Stafford, D. (2017). *Teaching Kids to Thrive: Essential Skills for Success*. Thousand Oaks, CA: A SAGE Company.
- Smith, M., and Firth, Jonathan. (2018). *Psychology in the Classroom: A Teacher’s Guide to What Works*. Oxon: Routledge.
- Sobel, Andrew and Panas, Jerold. (2012). *Power questions: build relationships, win new business, and influence others*. New York: John Wiley & Sons, Incorporated.
- Sprengr, Marilee. (2008). *Differentiation through Learning Styles and Memory*. 2nded. California: Corwin Press.
- Stager, P. (2015). “The Power of Growth Mindset”. *The Direct Support Workers Newsletter*. 4(9): 1 – 7.
- Sweeney, Diane. (2011). *Student – Centered Coaching: A Guide for K – 8 Coaches and Principals*. California: Corwin Press.
- Tan, Oon – Seng., & Seng, Alice Seok – Hoon. (2008). *Cognitive Modifiability in Learning and Assessment: International Perspectives*. Singapore: Cengage Learning Asia Pte Ltd.
- Truax, M. (2018). “The Impact of Teacher Language and Growth Mindset Feedback on Writing Motivation”. *Literacy Research & Instruction*. 57(2): 135 – 157.
- Weber, J. (2018). *Growth Mindset Interventions: Lessons from Across Domains*. Netherlands: University of Groningen.
- Weiss, D. and Fortus, D. (2013). “School, Teacher, Peers, and Parents’ Goals Emphases and Adolescents’ Motivation to Learn Science in and out of School”. *Journal of Research in Science Teaching*. 50(8): 952 – 988.
- Yeager, D. and Dweck, C. (2012). “Mindsets That Promote Resilience: When Students Believe That Personal Characteristics Can Be Develop”. *Educational Psychologist*. 47(4): 302 – 314.



## ภาคผนวก

- ก แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- ข แบบประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- ค แบบประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- ง คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- จ รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

ภาคผนวก ก

แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้  
แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

### แบบสัมภาษณ์

## แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

**คำชี้แจง** แบบสอบถามฉบับนี้เป็นแบบสอบถามปลายเปิดจำนวน 5 ข้อ มีวัตถุประสงค์ในการสอบถามเพื่อนำความคิดเห็นของผู้ให้ข้อมูลไปพัฒนา “รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน” โดยมีนิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัยตามที่แนบมาพร้อมกันนี้ ขอให้ผู้เชี่ยวชาญเติมคำตอบตามความรู้ ความคิดและประสบการณ์ของท่านให้ครบทั้ง 5 ข้อ จักเป็นพระคุณอย่างยิ่ง

### นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

การเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ หมายถึง พฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนที่สามารถกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง วางแผนการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอนและยืดหยุ่น ใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ อย่างหลากหลาย จัดการตนเองเพื่อบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ กำกับตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของตนเอง สร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงผลการเรียนรู้ของตนเอง ประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ สะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่น ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของตนเองให้ดียิ่งขึ้น

### ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูล

ชื่อ-นามสกุล .....ตำแหน่ง .....

### ตอนที่ 2 การจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์

1. ท่านคิดว่าแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ควรเป็นอย่างไร
2. ท่านคิดว่าขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ในภาพรวมควรเป็นอย่างไร
3. ท่านคิดว่าการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ในภาพรวมควรเป็นอย่างไร
4. ท่านคิดว่าบทบาทผู้สอนในการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ในภาพรวมควรเป็นอย่างไร
5. ท่านคิดว่าบทบาทผู้เรียนในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ในภาพรวมควรเป็นอย่างไร

\*\*\*\*\*

ภาคผนวก ข

แบบประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง  
เชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

## แบบประเมินคุณภาพ

### รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ฉบับร่าง)

#### คำชี้แจง

1. แบบประเมินฉบับนี้ใช้สำหรับผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพเบื้องต้นของ “รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ฉบับร่าง)”
2. แบบประเมินฉบับนี้ประกอบด้วย 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความสอดคล้อง ด้านความเหมาะสม และด้านความเป็นไปได้
3. ขอความอนุเคราะห์ท่านผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของรูปแบบให้ครบทั้ง 3 ด้าน และให้ข้อเสนอแนะเพื่อผู้วิจัยจะนำไปปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปทดลองใช้นำร่องต่อไป



**ด้านที่ 2 แบบประเมินคุณภาพด้านความเหมาะสม**  
**รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์**  
**ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ฉบับร่าง)**

**คำชี้แจง** ขอความอนุเคราะห์ท่านประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบต่างๆ ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ฉบับร่าง) โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความสอดคล้องดังต่อไปนี้

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. ความเป็นมาของการพัฒนารูปแบบ					
2. หลักการของรูปแบบ					
3. วัตถุประสงค์ของรูปแบบ					
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้					
4.1 ขั้นที่ 1 สร้างแรงบันดาลใจ (Passion)					
4.2 ขั้นที่ 2 ใช้กระบวนการเรียนรู้ (Progression)					
4.3 ขั้นที่ 3 นำสู่การสร้างสรรค์ (Production)					
5. บทบาทผู้สอน					
5.1 บทบาทการสร้างความยึดมั่นผูกพัน (Engage)					
5.2 บทบาทการเสริมพลังการเรียนรู้ (Empower)					
5.3 บทบาทการสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ (Enliven)					
6. บทบาทผู้เรียน					
7. การวัดและประเมินผล					

ข้อเสนอแนะ (ถ้ามี)

.....

.....

.....

**ด้านที่ 3 แบบประเมินคุณภาพด้านความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติ**  
**รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์**  
**ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ฉบับร่าง)**

**คำชี้แจง** ขอความอนุเคราะห์ท่านประเมินความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ฉบับร่าง) โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความสอดคล้องดังต่อไปนี้

รายการประเมิน	ระดับความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. หลักการของรูปแบบ					
2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบ					
3. กระบวนการจัดการเรียนรู้					
3.1 ขั้นที่ 1 สร้างแรงบันดาลใจ (Passion)					
3.2 ขั้นที่ 2 ใช้กระบวนการเรียนรู้ (Progression)					
3.3 ขั้นที่ 3 นำสู่การสร้างสรรค์ (Production)					
4. บทบาทผู้สอน					
4.1 บทบาทการสร้างความยึดมั่นผูกพัน (Engage)					
4.2 บทบาทการเสริมพลังการเรียนรู้ (Empower)					
4.3 บทบาทการสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ (Enliven)					
5. บทบาทผู้เรียน					
6. การวัดและประเมินผล					

ข้อเสนอแนะ (ถ้ามี)

.....

.....

.....

.....



ภาคผนวก ค

แบบประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

## แบบประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์

### คำชี้แจง

ขอให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนทั้งในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดจนการตรวจสอบผลงานของผู้เรียน โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนนผลการประเมินทุกรายการพฤติกรรม โดยใช้เกณฑ์ดังนี้

- ให้ 5 คะแนน เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องเป็นวิถีชีวิตตามปกติ  
 ให้ 4 คะแนน เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้ด้วยตนเองหลังจากได้รับการเสริมแรงทางบวกจากผู้สอน  
 ให้ 3 คะแนน เมื่อผู้เรียนปฏิบัติหลังจากที่ผู้สอนได้มีการกำกับติดตาม  
 ให้ 2 คะแนน เมื่อผู้เรียนปฏิบัติหลังจากที่ผู้สอนใช้วิธีการวางเงื่อนไข  
 ให้ 1 คะแนน เมื่อผู้เรียนปฏิบัติหลังจากที่ผู้สอนออกคำสั่งให้ปฏิบัติ

กลุ่มสาระการเรียนรู้.....

หน่วยการเรียนรู้.....ชั้น.....เวลา.....ชั่วโมง

ชื่อ-นามสกุล ของผู้เรียน..... ชั้น

.....

ข้อที่	รายการพฤติกรรม การเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์	คะแนนผลการประเมิน				
		5	4	3	2	1
1	กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง					
2	วางแผนการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอนและยืดหยุ่น					
3	ใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ อย่างหลากหลาย					
4	จัดการตนเองเพื่อบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้					
5	กำกับตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้					
6	ประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของตนเอง					
7	สร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงผลการเรียนรู้ของตนเอง					
8	ประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองตามเป้าหมายที่กำหนดไว้					
9	สะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่น					
10	ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของตนเองให้ดียิ่งขึ้น					

ภาคผนวก ง

คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์  
ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

## คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

### หลักการของรูปแบบ

1. ผู้สอนดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนฝึกกำหนดเป้าหมายและวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง เน้นการเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติอย่างสอดคล้องกับความต้องการและความสนใจของผู้เรียน โดยมีผู้สอนให้ความช่วยเหลือจนผู้เรียนประสบความสำเร็จในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้

2. ผู้สอนใช้การ โค้ชเป็นเครื่องมือกระตุ้นให้ผู้เรียนมีวินัยในตนเอง ควบคุมและกำกับตนเอง กระตุ้นแรงบันดาลใจในการเรียนรู้และส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในตนเองและคุณค่าของการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีเป้าหมายและใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเองอย่างหลากหลาย

3. ผู้สอนประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ตามแนวทางการประเมินที่เสริมพลังตามสภาพจริงที่มีลักษณะเป็นการประเมินไปพร้อมๆ กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้วิธีการที่หลากหลายโดยเฉพาะการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนและการตรวจสอบผลงาน แล้วให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างสร้างสรรค์ ชี้แนะให้เห็นแนวทางการพัฒนาตนเองของผู้เรียน

### วัตถุประสงค์ของรูปแบบ

เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้ 1) กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเองได้ 2) วางแผนการเรียนรู้ได้อย่างเป็นขั้นตอนและยืดหยุ่น 3) ใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ ได้อย่างหลากหลาย 4) สามารถจัดการตนเองเพื่อบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ 5) กำกับตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ได้ 6) ประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของตนเองได้ 7) สร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงผลการเรียนรู้ของตนเองได้ 8) ประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ 9) สะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่นได้ และ 10) ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของตนเองให้ดียิ่งขึ้นได้

### กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีกระบวนการ 3 ขั้นตอนดังนี้

**ขั้นที่ 1 สร้างแรงบันดาลใจ (Passion)** เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนกระตุ้นผู้เรียนให้เห็นคุณค่าและต้องการเรียนรู้ในความคิดรวบยอดหลัก กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง วางแผนการเรียนรู้

อย่างเป็นขั้นตอนและยืดหยุ่น โดยใช้กิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการและความสนใจของผู้เรียนตามช่วงวัย หรือการใช้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชุมชนและสังคมที่อยู่ในความสนใจของผู้เรียนเป็นสิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ อยากปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ต่อไป

**ขั้นที่ 2 ใช้กระบวนการเรียนรู้ (Progression)** เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ อย่างหลากหลายของตนเองเพื่อนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ เช่น กระบวนการสืบเสาะ แสวงหาความรู้ กระบวนการสร้างความรู้ความเข้าใจ กระบวนการคิดวิเคราะห์ กระบวนการกลุ่ม เป็นต้น รวมทั้งจัดการตนเอง กำกับตนเอง ควบคุมตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ และประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของตนเองจากหลักฐานร่องรอยต่างๆ

**ขั้นที่ 3 นำสู่การสร้างสรรค์ (Production)** เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง มาสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงกระบวนการและผลการเรียนรู้ของตนเอง โดยไม่จำเป็นต้องเป็นผลงานนวัตกรรม แต่อาจจะชิ้นงานใดๆ ตามระดับความสามารถ และเนื้อหาสาระที่ได้เรียนรู้ และอาจจะเป็นผลงานที่สะท้อนถึงการมีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ตลอดจนการเชื่อมโยงความรู้ หรือบูรณาการความรู้ต่างๆ ตลอดจนผู้เรียนประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ สะท้อนคิดแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่นและปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของตนเองให้ดียิ่งขึ้น

### บทบาทผู้สอน

ผู้สอนมีบทบาทเป็นโค้ชของผู้เรียนควรสร้างความยึดมั่นผูกพัน (Engagement) เสริมพลังการเรียนรู้ (Empowerment) และสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ (Enliven) ที่สอดคล้องกับบริบทของการจัดการเรียนรู้และธรรมชาติของผู้เรียน ดังนี้

**บทบาทการสร้างความยึดมั่นผูกพัน (Engage)** ประกอบด้วย สร้างความไว้วางใจ (trust) ให้เกิดกับผู้เรียน สร้างสัมพันธภาพที่ดีบนพื้นฐานของการยอมรับนับถือ ปฏิบัติต่อผู้เรียนด้วยความเคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ตรีงความสนใจ เอาใจใส่ ติดตาม และประทับใจผู้เรียนและฟังผู้เรียนอย่างลึกซึ้ง ไม่ด่วนสรุป ไม่ด่วนตัดสิน ไม่ด่วนสวนกลับ สร้างความไว้วางใจ (trust) ให้เกิดกับผู้เรียน คิด พูด และทำในสิ่งที่ตรงกัน เห็นอกเห็นใจ ใต้อถามทุกข์สุข ปฏิบัติตามคำมั่นสัญญา ปฏิบัติสิ่งใดๆ อย่างเสมอดั้นเสมอปลาย แสดงออกทางอารมณ์อย่างมีความมั่นคง สร้างสัมพันธภาพที่ดีบนพื้นฐานของการยอมรับนับถือ ยิ้มแย้มแจ่มใส ทักทาย พูดคุยในเรื่องที่สร้างสรรค์ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ เรื่องอื่นที่ผู้เรียนสนใจ กล่าวขอบคุณหรือขอโทษตามแต่ละโอกาส ยอมรับความคิดเห็นหรือเหตุผลที่แตกต่างกัน ปฏิบัติต่อผู้เรียนด้วยความเคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ให้เกียรติผู้เรียน ให้ความสำคัญผู้เรียน ให้ความสำคัญโดยไม่แบ่งแยก ให้ความสำคัญตลอดทั้งร่างกายและจิตใจ มอบสิ่งที่เป็นประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน ตรีงความสนใจ เอาใจใส่ ติดตาม และประทับใจผู้เรียน ดำเนินกิจกรรมตามธรรมชาติ

และความสนใจ ปรับกิจกรรมให้เหมาะกับสถานการณ์ ดูแลกระบวนการเรียนรู้ ฝ้าติดตามความก้าวหน้า ประคับประคองจนเกิดการเรียนรู้ ฟังผู้เรียนอย่างลึกซึ้ง ไม่ด่วนสรุป ไม่ด่วนตัดสิน ไม่ด่วนสวนกลับ ตั้งใจฟังสิ่งที่ผู้เรียนต้องการสื่อสาร ตั้งเกตภาษากายที่ผู้เรียนแสดงออก ซักถามข้อมูลที่เกี่ยวข้องอย่างรอบคอบ ให้ออกาสผู้เรียนเสนอสิ่งที่ต้องการ ตอบสนองผู้เรียนด้วยวิธีการที่นุ่มนวล

**บทบาทการเสริมพลังการเรียนรู้ (Empower)** ประกอบด้วย กระตุ้นผู้เรียนให้มี Growth mindset กระตุ้นให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนมีวินัยในการเรียนรู้ และนำตนเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดอย่างหลากหลาย ใช้พลังคำถามกระตุ้นการคิดขั้นสูงด้านต่างๆ ของผู้เรียน ให้ผู้เรียนเลือกและตัดสินใจเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง ให้กำลังใจและเสริมพลังความเชื่อมั่นในความสามารถของตน ให้ผู้เรียนประเมินตนเองและสะท้อนคิดสู่การปรับปรุงและพัฒนา ประเมินและให้ข้อมูลย้อนกลับที่เน้นการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ กระตุ้นผู้เรียนให้มี Growth mindset ซึ่งเน้นให้เห็นความสำคัญของการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ ยกตัวอย่างบุคคลที่มี Growth mindset ให้ผู้เรียนตรวจสอบ Growth mindset ของตนเอง ซึ่งให้ผู้เรียนเห็นว่ามีการพัฒนาการของ Growth mindset กระตุ้นให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง ถามผู้เรียนว่าต้องการเรียนรู้สิ่งใด ถามผู้เรียนว่ามีเป้าหมายการเรียนรู้อย่างไร ให้ผู้เรียนสะท้อนคิดเป้าหมายการเรียนรู้ของตน ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้เป้าหมายของตนกับบุคคลอื่น ให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนมีวินัยในการเรียนรู้และนำตนเอง ให้ผู้เรียนวางแผนไปสู่เป้าหมายด้วยตนเอง สอบถามและติดตามความก้าวหน้าในการเรียนรู้ ให้การสะท้อนคิดความมีวินัยในการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งชมเมื่อแสดงพฤติกรรมความมีวินัยในการเรียนรู้ ยกตัวอย่างบุคคลที่ประสบความสำเร็จจากการมีวินัยในตนเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง ให้นำเสนอกระบวนการเรียนรู้ของตนกับบุคคลอื่น ติดตามให้ปฏิบัติตามขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ ให้การสะท้อนคิดประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้ที่ใช้ เปิดโอกาสให้ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ที่ดีกว่าเดิม กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดอย่างหลากหลาย ตั้งคำถามให้คิด ให้ออกแบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง ให้แลกเปลี่ยนกระบวนการคิดกับเพื่อน จำลองสถานการณ์ให้สร้างสรรค์นวัตกรรม ให้การสะท้อนคิดถึงกระบวนการคิดของตนเอง ใช้พลังคำถามกระตุ้นการคิดขั้นสูงด้านต่างๆ ของผู้เรียน ใช้คำถามปลายเปิด ถามทีละคำถามและให้เวลาให้คิด ถามคำถามที่สัมพันธ์กับความคิดรวบยอด ถามให้ผู้เรียนให้เหตุผลสนับสนุนคำตอบของตน ให้ข้อมูลย้อนกลับที่ไม่เฉลยคำตอบ แต่ตั้งใจให้คิดต่อ ให้ผู้เรียนเลือกและตัดสินใจเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง ถามความต้องการของผู้เรียน เปิดโอกาสให้เลือกและตัดสินใจ ให้ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจที่ถูกต้อง แลกเปลี่ยนประสบการณ์การตัดสินใจกับผู้เรียน ให้ผู้เรียนสะท้อนคิดการเลือกและตัดสินใจของตนเอง ให้กำลังใจและเสริมพลังความเชื่อมั่นในความสามารถของตน พูดยกให้กำลังใจผู้เรียน ซึ่งให้ผู้เรียนเห็นความเก่งของตนเอง ซึ่งให้ผู้เรียนเห็นพัฒนาการเรียนรู้

ของตนเอง ไม่พูดถึงความล้มเหลวแต่ให้มองความสำเร็จที่อยู่ข้างหน้า ให้ผู้เรียนสะท้อนคิดการมีกำลังใจและความเชื่อมั่นของตน ให้ผู้เรียนประเมินตนเองและสะท้อนคิดสู่การปรับปรุงและพัฒนา ให้ผู้เรียนทบทวนความก้าวหน้าของตนเอง ถามผู้เรียนถึงจุดเด่นและจุดที่ต้องปรับปรุงผลงาน ให้ผู้เรียนประเมินผลงานของตนด้วยเกณฑ์ที่กำหนดร่วมกัน ให้ผู้เรียนวิเคราะห์และกำหนดประเด็นที่ต้องปรับปรุงพัฒนาตนเอง ให้ผู้เรียนสะท้อนคิดถึงกระบวนการและผลลัพธ์ของการปรับปรุงพัฒนาตนเอง ประเมินและให้ข้อมูลย้อนกลับที่เน้นการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ใช้วิธีการประเมินที่หลากหลาย ใช้เครื่องมือประเมินที่มีคุณภาพ ประเมินอย่างต่อเนื่อง ให้ข้อมูลย้อนกลับที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ ใช้ถ้อยคำสุภาพนุ่มนวลในการให้ข้อมูลย้อนกลับ

**บทบาทการสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ (Enliven)** ประกอบด้วย กระตุ้นแรงบันดาลใจและแรงปรารถนาในการเรียนรู้ กระตุ้นแรงจูงใจภายในและความต้องการเรียนรู้สิ่งที่ท้าทาย สื่อสารและสร้างบรรยากาศที่กระตือรือร้นและเอื้อต่อการเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นและพยายามในการเรียนรู้ แสดงออกถึงความกระตือรือร้นและการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ กระตุ้นแรงบันดาลใจและแรงปรารถนาในการเรียนรู้ พูดกระตุ้นให้คิดทบทวนตัวเอง ซึ่งให้เห็นคุณค่าของตนเองที่มีต่อบุคคลอื่น ซึ่งให้เห็นคุณค่าของสิ่งที่ผู้เรียนกำลังกระทำ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทบทวนจุดมุ่งหมายในชีวิตของตนเอง แลกเปลี่ยนเรียนรู้แรงบันดาลใจและแรงปรารถนาระหว่างโค้ชกับผู้เรียน กระตุ้นแรงจูงใจภายในและความต้องการเรียนรู้สิ่งที่ท้าทาย ซึ่งแนะให้เห็นว่าทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ ซึ่งแนะให้เห็นความสำเร็จในอดีตของผู้เรียน ซึ่งแนะให้เห็นผลลัพธ์ในอนาคตหลังการเรียนรู้ ซึ่งเห็นความท้าทายของสิ่งที่กำลังเรียนรู้ แลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้สิ่งที่ท้าทายกับผู้เรียน สื่อสารและสร้างบรรยากาศที่กระตือรือร้นและเอื้อต่อการเรียนรู้ พูดแสดงความสนใจและตื่นต้นต่อความคิดเห็นของผู้เรียน พูดชื่นชมพฤติกรรมที่ดีของผู้เรียนด้วยสีหน้าท่าทางตื่นต้น แสดงพฤติกรรมที่ตื่นต้นอย่างคาดไม่ถึงในคุณภาพผลงานของผู้เรียน แสวงหาจุดเด่นในผลงานของผู้เรียนและกล่าวชื่นชมด้วยความจริงใจ สร้างอารมณ์ขันสอดแทรกกิจกรรมและสัมพันธ์กับสิ่งที่ผู้เรียนกำลังเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นและพยายามในการเรียนรู้ ซึ่งแนะให้เห็นว่าความสำเร็จเกิดจากความมุ่งมั่นพยายาม ซึ่งแนะให้เห็นความก้าวหน้าหลังใช้ความมุ่งมั่นพยายาม ชื่นชมเมื่อผู้เรียนแสดงออกถึงการใช้ความมุ่งมั่นพยายาม ออกแบบกิจกรรมให้ท้าทายความสามารถของผู้เรียนอย่างพอดี ให้สะท้อนคิดถึงผลลัพธ์ของการมีความมุ่งมั่นพยายาม แสดงออกถึงความกระตือรือร้นและการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ พูดคุยเหตุการณ์ที่น่าสนใจในปัจจุบัน นำความรู้ใหม่ๆ มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้เรียน Update ข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิต เล่าประสบการณ์ของโค้ชที่ผู้เรียนสนใจอยากเรียนรู้ สืบเสาะแสวงหาความรู้ร่วมกับผู้เรียน

## บทบาทผู้เรียน

### บทบาทผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างแรงบันดาลใจ (Passion) มีดังนี้

1. **ค้นหาคุณค่า** เป็นบทบาทของผู้เรียนในการมอง ให้เห็นประโยชน์ของการเรียนรู้ว่ามีประโยชน์ในแง่มุมต่างๆ อย่างไร ทั้งทางตรงและทางอ้อม ทั้งที่เป็นประโยชน์ในปัจจุบันหรืออาจจะเป็นประโยชน์ในอนาคต ทั้งที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองหรือประโยชน์ต่อส่วนรวม
2. **แสวงหาเป้าหมาย** เป็นบทบาทของผู้เรียนในการกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งควรเป็นเป้าหมายที่สามารถวัดได้ ประเมินผลได้ด้วยตนเอง ในกรณีที่เป็นการเรียนรู้ แบบกลุ่ม ผู้เรียนมีบทบาทร่วมกันกำหนดเป้าหมายทางการเรียนรู้ของกลุ่ม
3. **ชวนขยายหาวิธีการ** เป็นบทบาทของผู้เรียนในการแสวงหาวิธีการเรียนรู้ที่จะนำไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ โดยผู้เรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้วิธีการต่างๆ ที่คาดว่าจะทำให้ไปสู่เป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ
4. **ออกแบบงานสู่ความสำเร็จ** เป็นบทบาทของผู้เรียนในการกำหนดวัตถุประสงค์ กระบวนการหรือขั้นตอนการเรียนรู้ตามวิธีการเรียนรู้ที่ได้คิดไว้ โดยผู้เรียนอาจจะออกแบบการเรียนรู้สำหรับตนเองหรือร่วมออกแบบการเรียนรู้กับเพื่อนเพื่อให้ประสบความสำเร็จร่วมกัน

### บทบาทผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ขั้นที่ 2 ขั้นใช้กระบวนการเรียนรู้ (Progression) มีดังนี้

1. **วางแผนให้พร้อม** เป็นบทบาทของผู้เรียนในการกำหนดรายละเอียดของขั้นตอนการเรียนรู้ กำหนดวัตถุประสงค์ กิจกรรม ระยะเวลา ทฤษฎี และการประเมินผลการเรียนรู้ ที่ตอบสนองเป้าหมายที่กำหนดไว้
2. **น้อมใจใช้กระบวนการเรียนรู้** เป็นบทบาทของผู้เรียนในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ไปตามขั้นตอนและวิธีการที่วางแผนไว้ เช่น กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ เป็นต้น และมีความเอาใจใส่ในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ อย่างต่อเนื่อง
3. **ตรวจสอบความก้าวหน้า** เป็นบทบาทของผู้เรียนในการประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ โดยพิจารณาจากหลักฐานร่องรอยต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง และลงสรุปว่ามีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้เป็นอย่างไร
4. **แสวงหาวิธีการใหม่ๆ** เป็นบทบาทของผู้เรียนในการปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้ให้มีความหลากหลาย แต่ยังคงเป้าหมายเดิม ไม่ยึดติดอยู่กับวิธีการเดิมๆ แล้วลงมือปฏิบัติในวิธีการใหม่นั้น แล้วประเมินความก้าวหน้าเป็นระยะๆ จนบรรลุเป้าหมายเต็มตามศักยภาพ

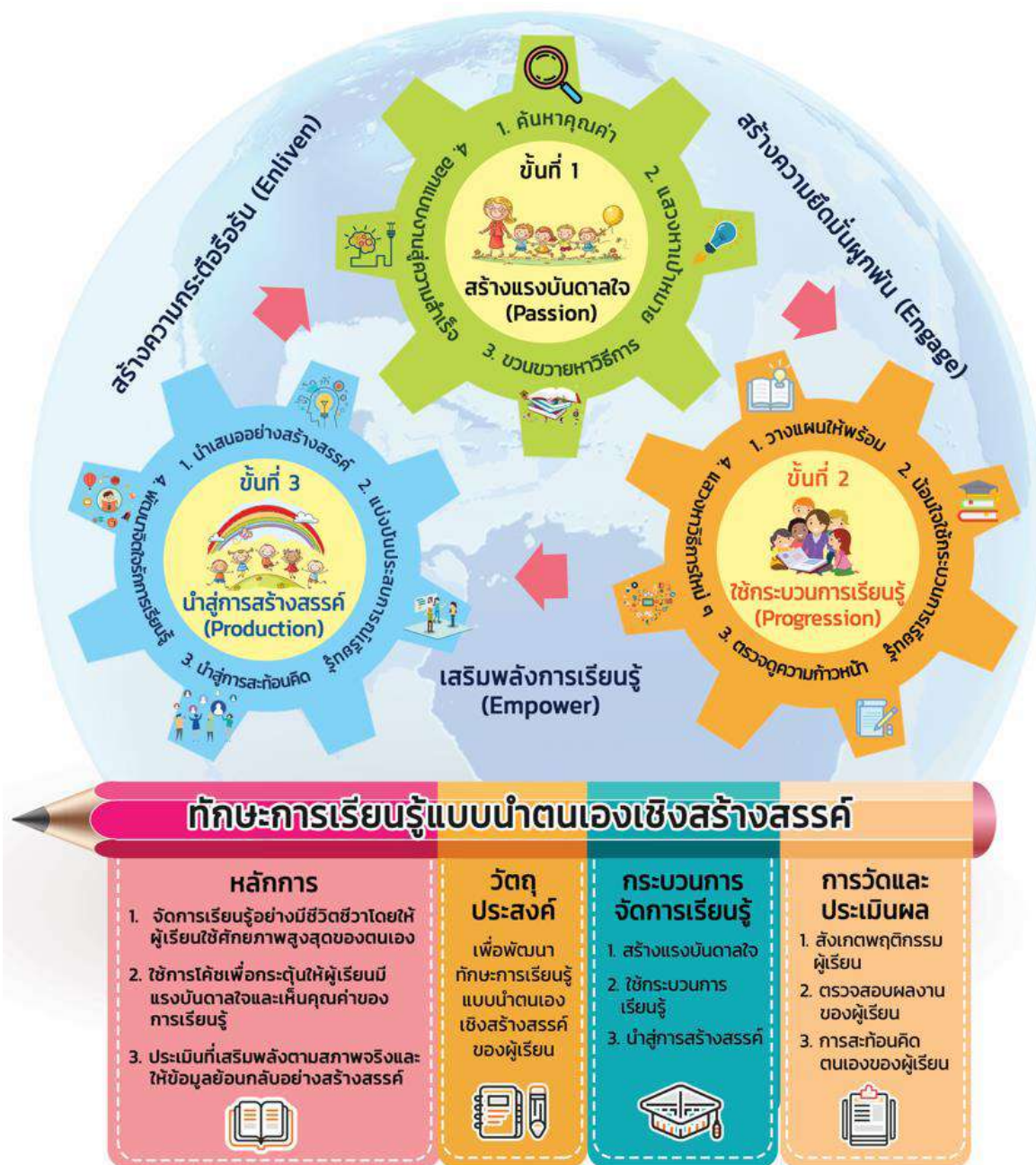


### บทบาทผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ขั้นที่ 3 ขั้นนำสู่การสร้างสรรค์ มีดังนี้

1. นำเสนออย่างสร้างสรรค์ เป็นบทบาทของผู้เรียนในการนำเสนอผลงานต่างๆ ที่สะท้อนถึงกระบวนการเรียนรู้และผลผลิตของการเรียนรู้แก่เพื่อนร่วมชั้นเรียน โดยใช้เทคนิควิธีการนำเสนอที่น่าสนใจ
2. แบ่งปันประสบการณ์เรียนรู้ เป็นบทบาทของผู้เรียนในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ที่ได้รับจากการลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งประสบการณ์แห่งความสำเร็จและประสบการณ์ที่ไม่นำไปสู่ความสำเร็จ ตลอดจนสิ่งที่ได้เรียนรู้อื่นๆ
3. นำสู่การสะท้อนคิด เป็นบทบาทของผู้เรียนในการทบทวนประสบการณ์การเรียนรู้ของตนเองและสังเคราะห์ว่าตนเองได้เรียนรู้อะไร ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์
4. พัฒนาจิตใจรักการเรียนรู้ เป็นบทบาทของผู้เรียนในการตกผลึกความคิดของตนเองว่าการเรียนรู้มีคุณค่าเพียงใด และจะมีแนวทางการพัฒนาตนเองต่อไปอย่างไร

### การวัดและประเมินผลเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์

1. ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนที่สะท้อนทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ในระหว่างการจัดการเรียนรู้
2. ผู้สอนประเมินผลงานของผู้เรียนที่สะท้อนทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์หลังการจัดการเรียนรู้
3. ผู้เรียนสะท้อนคิดและประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของตนเองหลังการจัดการเรียนรู้
4. ผู้เรียนประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ซึ่งกันและกันและนำผลการประเมินไปพัฒนาตนเอง



รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์  
ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

## แบบประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์

### คำชี้แจง

ขอให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนทั้งในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดจนการตรวจสอบผลงานของผู้เรียน แล้วประมวลข้อมูลสรุปผลการประเมินโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนนผลการประเมินทุกรายการพฤติกรรม โดยใช้เกณฑ์ดังนี้

ให้ 5 คะแนน เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้ด้วยตนเองอย่างคล่องแคล่ว

เป็นธรรมชาติ มีความต่อเนื่องอย่างเป็นวิถีชีวิตตามปกติ

ให้ 4 คะแนน เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้ด้วยตนเองอย่างคล่องแคล่ว

แต่ยังขาดความเป็นวิถีชีวิตตามปกติ

ให้ 3 คะแนน เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้หลังจากผู้สอนให้คำชี้แนะ

ให้ 2 คะแนน เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้หลังจากมีเพื่อนคอยช่วยเหลือ

ให้ 1 คะแนน เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้หลังจากผู้สอนให้ความช่วยเหลือ

กลุ่มสาระการเรียนรู้.....

หน่วยการเรียนรู้.....ชั้น.....เวลา.....ชั่วโมง

ช่วงเวลาการสังเกตและตรวจสอบผลงานก่อนสรุปคะแนน.....

ชื่อ-นามสกุล ของผู้เรียน.....

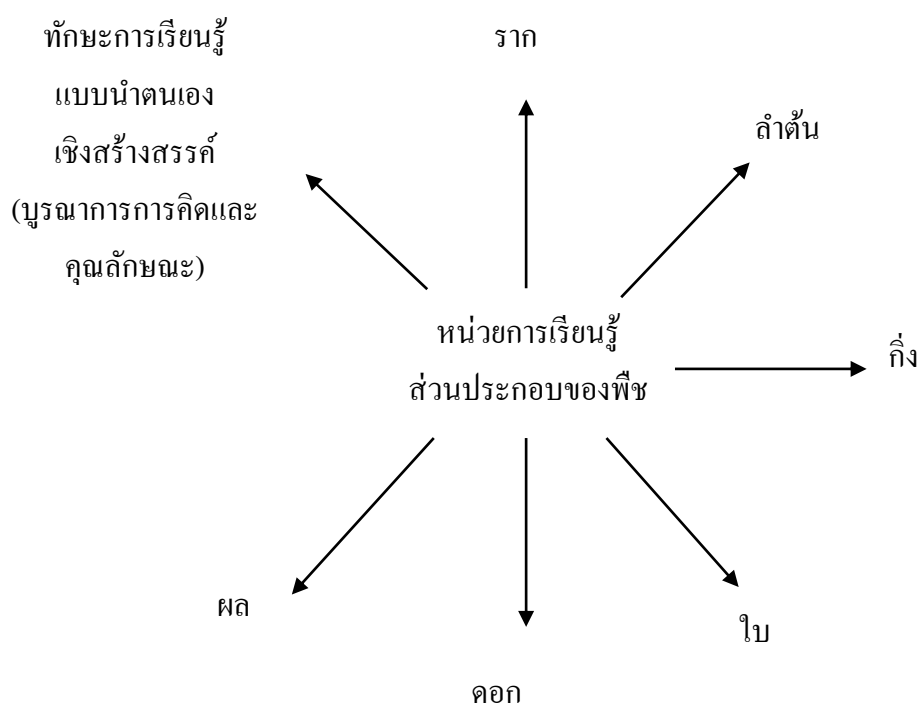
ข้อที่	รายการพฤติกรรม การเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์	คะแนนผลการประเมิน				
		5	4	3	2	1
1	กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง					
2	วางแผนการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอนและยืดหยุ่น					
3	ใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ อย่างหลากหลาย					
4	จัดการตนเองเพื่อบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้					
5	กำกับตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้					
6	ประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของตนเอง					
7	สร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงผลการเรียนรู้ของตนเอง					
8	ประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองตามเป้าหมายที่กำหนดไว้					
9	สะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่น					
10	ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของตนเองให้ดียิ่งขึ้น					

**ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้**  
**ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์**  
**กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์ เรื่อง ส่วนประกอบของพืช**  
**ชั้น ป. 4 เวลา 5 ชั่วโมง**

### 1. ผลลัพธ์การเรียนรู้

ผู้เรียนสามารถระบุส่วนประกอบของพืชและอธิบายหน้าที่ของแต่ละส่วนประกอบของพืชได้ รวมทั้งมีทักษะในการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์

### 2. แผนผังสาระสำคัญ



### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ระบุส่วนประกอบของพืชได้
2. อธิบายหน้าที่ของแต่ละส่วนประกอบของพืชได้
3. มีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์

#### 4. สมรรถนะ

การคิดวิเคราะห์และการคิดสร้างสรรค์ (บูรณาการอยู่ในทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์)

#### 5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ (บูรณาการอยู่ในทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์)

#### 6. กิจกรรมการเรียนรู้

##### ขั้นที่ 1 สร้างแรงบันดาลใจ (Passion) (1 ชั่วโมง)

##### ขั้นย่อย 1.1 ค้นหาคุณค่า

- ผู้เรียนรับชมคลิปวิดีโอสั้นเกี่ยวกับพืชชนิดต่างๆ
- ผู้สอนนำเสนอพืชที่ผู้เรียนไม่เคยรู้จักพร้อมเล่าเรื่องที่น่าสนใจเกี่ยวกับพืชชนิดนั้น (ถ้ามีพืชของจริงให้ใช้ของจริง)

- ผู้เรียนร่วมกันบอกชื่อของพืชที่มีอยู่ที่บ้าน

- ผู้เรียนร่วมกันระบุคุณค่าของการเรียนรู้เรื่องส่วนประกอบ ของพืช

##### ขั้นย่อย 1.2 แสวงหาเป้าหมาย

- ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ผู้สอนกำหนดไว้ จากนั้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปรับวัตถุประสงค์ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน

- ผู้เรียนร่วมกันกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้เกี่ยวกับส่วนประกอบของพืชและหน้าที่ของแต่ละส่วนประกอบของพืช ตามความต้องการและความสนใจ

- ผู้สอนตรวจสอบความสมเหตุสมผลในเป้าหมายการเรียนรู้ของผู้เรียนว่าเหมาะสมหรือไม่ (ถ้าไม่เหมาะสม ผู้สอนปรับให้เหมาะกับผู้เรียน)

##### ขั้นย่อย 1.3 ขวนขวายหาวิธีการ

- ผู้เรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในวิธีการเรียนรู้ที่จะทำให้บรรลุเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้ (Learning how to learn) ผ่านการตั้งคำถามจากผู้สอน ว่า “นักเรียนจะมีวิธีการเรียนรู้ให้บรรลุเป้าหมายได้อย่างไร”

##### ขั้นย่อย 1.4 ออกแบบงานสู่ความสำเร็จ

- ผู้เรียนร่วมกันออกแบบวิธีการเรียนรู้เพื่อให้บรรลุเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ แล้วนำไปวางแผนการเรียนรู้ในขั้นย่อยที่ 2.1 ต่อไป

## ขั้นที่ 2 ใช้กระบวนการเรียนรู้ (Progression) (2 ชั่วโมง)

### ขั้นย่อย 2.1 วางแผนให้พร้อม

- ผู้เรียนร่วมกันวางแผนการเรียนรู้ที่ประกอบด้วย เป้าหมายของการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ (ขั้นตอนการเรียนรู้) และการประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้เกี่ยวกับส่วนประกอบของพีช และหน้าที่ของแต่ละส่วนประกอบของพีช

### ขั้นย่อย 2.2 น้อมนำใช้กระบวนการเรียนรู้

- ผู้เรียนร่วมกันปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย ตามแผนการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในขั้นย่อยที่ 2.1 เพื่อที่จะบรรลุเป้าหมายที่ผู้เรียนกำหนดไว้

### ขั้นย่อย 2.3 ตรวจสอบความก้าวหน้า

- ผู้เรียนร่วมกันประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ว่าบรรลุเป้าหมายแล้วหรือไม่เพียงใด โดยประเมินจากหลักฐานเชิงประจักษ์ต่างๆ ที่เกิดจากการใช้กระบวนการเรียนรู้

### ขั้นย่อย 2.4 แสวงหาวิธีการใหม่ๆ

- ผู้เรียนร่วมกันหาวิธีการเรียนรู้ใหม่ๆ ที่แตกต่างไปจากเดิมซึ่งได้ใช้ไปแล้วในขั้นย่อย 2.2 (ในกรณีที่ยังไม่บรรลุเป้าหมาย) แล้วลงมือปฏิบัติพร้อมทั้งประเมินความก้าวหน้าจนกระทั่งบรรลุเป้าหมายที่ผู้เรียนกำหนดไว้ (หากบรรลุเป้าหมายแล้ว ผู้เรียนไปปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ในขั้นย่อย 3.1 ต่อไป)

## ขั้นที่ 3 นำสู่การสร้างสรรค์ (Production) (2 ชั่วโมง)

### ขั้นย่อย 3.1 นำเสนออย่างสร้างสรรค์

- ผู้เรียนร่วมกันออกแบบและนำเสนอผลการเรียนรู้ของตนเองเกี่ยวกับส่วนประกอบของพีช และหน้าที่ของแต่ละส่วนประกอบของพีช ด้วยวิธีการที่สร้างสรรค์และมีความน่าสนใจ

### ขั้นย่อย 3.2 แบ่งปันประสบการณ์เรียนรู้

- ผู้เรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนประสบการณ์เรียนรู้เกี่ยวกับการใช้ กระบวนการเรียนรู้ ปัญหา และการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น และสิ่งที่ประทับใจ

### ขั้นย่อย 3.3 นำสู่การสะท้อนคิด

- ผู้เรียนร่วมกันสะท้อนคิดใน 3 ประเด็น ได้แก่ “รู้สึกอย่างไร” “ได้เรียนรู้อะไร” “จะนำไปใช้อย่างไร”

### ขั้นย่อย 3.4 พัฒนาจิตใจรักการเรียนรู้

- ผู้เรียนแบ่งปันสิ่งที่ได้จากการสะท้อนคิดในขั้นย่อย 3.3 กับเพื่อนร่วมชั้นเรียน

## 7. สื่อการเรียนรู้

1. คลิปวิดีโอสั้นเกี่ยวกับพืชชนิดต่างๆ
2. ภาพพืชที่ผู้เรียนไม่เคยรู้จัก (ถ้ามีของจริงให้ใช้ของจริง)

## 8. แหล่งการเรียนรู้

1. พืชที่มีอยู่ในบริเวณบ้านของผู้เรียน
2. พืชที่อยู่ในบริเวณโรงเรียน
3. หนังสือเรียนวิทยาศาสตร์
4. สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน
5. แหล่งการเรียนรู้ออนไลน์
6. แหล่งการเรียนรู้อื่นๆ ตามความต้องการของผู้เรียน

## 9. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือ	แหล่งข้อมูล	เกณฑ์การประเมิน
1. ระบุส่วนประกอบของพืชได้	การประเมินผลงาน	แบบประเมินผลงาน	ผลงาน	ได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ 80 ขึ้นไป
2. อธิบายหน้าที่ของแต่ละส่วนประกอบของพืชได้	การประเมินผลงาน	แบบประเมินผลงาน	ผลงาน	ได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ 80 ขึ้นไป
3. มีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์	การสังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม ทักษะการเรียนรู้ แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์	ผู้เรียน	ได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ 60 ขึ้นไป

## 10. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ภาคผนวก จ  
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ



### รายชื่อผู้เชี่ยวชาญที่ให้สัมภาษณ์

ศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ ศรีพหล	คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
รองศาสตราจารย์ ดร.วิชัย วงษ์ใหญ่	ข้าราชการบำนาญ
รองศาสตราจารย์ ดร.อัศพงษ์ สุขมาตย์	คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริพร พึ่งเพชร	คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล
อาจารย์ ดร.พิมพ์ตะวัน จันทัน	คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
อาจารย์ ดร.ศรีสมร พุ่มสะอาด	ข้าราชการบำนาญ
ดร.ไพรัช มณีโชติ	ข้าราชการบำนาญ
ดร.ยะยา ยุทธิปูน	ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านคลองมุด
ดร.จันทร์เพ็ญ สุวรรณนคร	ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนดอนคาวิทยา
ดร.พีชญา พานะกิจ	ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนวัดราษฎร์รังสรรค์
นายกฤษณ์ ลักษมีพงศากุล	ครูผู้ช่วย โรงเรียนวัดแพรงษา จังหวัดสมุทรปราการ
นางกัณทิศา ไชยสิทธิ์	ครูชำนาญการ โรงเรียนพระแสงวิทยา จังหวัดสุราษฎร์ธานี
นางจินดาบุษ ภูเจริญ ไพนุลย์	ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนวัดกลางบางแก้ว
	(พุทธวิถีประสิทธิ์) จังหวัดนครปฐม
นางจุรีย์ พัฒนาผล	ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย
	จังหวัดสุพรรณบุรี
นายธชนนต์ นิยมญาติ	ครู โรงเรียนพรหมานุสรณ์จังหวัดเพชรบุรี
นางสาวประไพพรรณ ศุกระศรี	ครูชำนาญการ โรงเรียนวิทยาศาสตร์จุฬารณราชวิทยาลัย
	ชลบุรี จังหวัดชลบุรี
นางสาวพรรณทิพย์ ทำมะชัย	ครู โรงเรียนบ้านซบเค้าแมว จังหวัดลพบุรี
นายศุภรัตน์ แดน โคนสูง	ครูชำนาญการ โรงเรียนอนุบาลสุโขทัย จังหวัดสุโขทัย
นายสรายุทธ นิมราศรี	ครูชำนาญการ โรงเรียนวัดไพร่ฟ้า จังหวัดปทุมธานี
นายลีปกร บุญนาค	ครู โรงเรียนวัดหงส์รัตนาราม กรุงเทพมหานคร
นายสุประดิษฐ์ ทรัพย์พลับ	ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปรีชาอุทิศ)
	จังหวัดนครปฐม
นางสุกัษชา จันทร์สว่าง	ครูชำนาญการ โรงเรียนบ้านหนองเหียง จังหวัดประจวบคีรีขันธ์
นายอนุรักษ เร่งรัด	ครูชำนาญการ โรงเรียนวัดศรีนวลธรรมวิมล

### รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ลัดดา หวังภามิต	คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริพร พึ่งเพ็ชร	คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล
อาจารย์ ดร.ศรีสมร พุ่มสะอาด	ข้าราชการบำนาญ
อาจารย์ ดร.ราชันย์ บุญธิมา	ข้าราชการบำนาญ
ดร.พีชญา พานะกิจ	ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนวัดราษฎร์รังสรรค์

# คณะผู้จัดทำ

## ที่ปรึกษา

ดร.อรรถพล สังขวาสี

เลขาธิการสภาการศึกษา

ดร.สวัสดิ์ ภู่ออง

รองเลขาธิการสภาการศึกษา

ดร.ภูมิพัทธ์ เรืองแหล่

ผู้ช่วยเลขาธิการสภาการศึกษา

ดร.ประวีณา อัสโย

ผู้อำนวยการสำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้

## นักวิจัย

รศ.ดร.มารุต พัฒนาผล

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

รศ.ดร.จิตติรัตน์ แสงเลิศอุทัย

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

ผศ.ดร.จรัส อินทลาภาพร

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

ดร.ฤกษ์ฤดี นาควิจิตร

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

ดร.ศิรินทร มีขอบทอง

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ดร.หริณวิทย์ กนกศิลป์ธรรม

โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย นครปฐม

(พระตำหนักสวนกุหลาบมัธยม)

## ผู้จัดทำ

นางสาวอุษา คงสาย

ผู้อำนวยการกลุ่มพัฒนานโยบายด้านการเรียนรู้

นางสาวณัฐตรา แทนข้า

นักวิชาการศึกษาชำนาญการพิเศษ

นายสมชาย นัยเนตร

นักวิชาการศึกษาชำนาญการ

นางฐิติวรดา หัวเพชร

นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ

นางสาวบุญนภัส ขำหินตั้ง

นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ

นางสาวปณัฐฐา น้อยเนียม

นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ

## ออกแบบรูปเล่ม กราฟิก และประสานการจัดพิมพ์

นางฐิติวรดา หัวเพชร

นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ

## หน่วยงานที่รับผิดชอบ

กลุ่มพัฒนานโยบายด้านการเรียนรู้ สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

โทร. 0 2668 7123 ต่อ 2516-9 โทรสาร 0 2243 1129

เว็บไซต์ <http://onec.go.th>

