

การพัฒนารูปแบบกิจกรรมส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21
ของนักเรียนสังกัดคณะกรรมการการอาชีวศึกษา*

DEVELOPMENT OF ACTIVITIES THAT ENCOURAGE THE 21ST CENTURY
SKILLS FOR STUDENTS UNDER THE VOCATIONAL EDUCATION
COMMISSION

สามารถ สว่างแจ้ง

Samart Swangjang

ชัยวิชิต เชียรชนะ

Chaiwichit Chianchana

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

King Mongkut's University of Technology North Bangkok, Thailand

E-mail: samart.swa@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาและพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 2) นำรูปแบบการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ไปปฏิบัติแก่นักเรียนโครงการ “ทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง” รุ่นที่ 1 และ 2 และประเมินผลรูปแบบการจัดกิจกรรมจากนักเรียนรุ่นที่ 1 ของโครงการ โดยดำเนินการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ศึกษาและพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 2) นำรูปแบบการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ไปปฏิบัติ 3) ประเมินผลรูปแบบการจัดกิจกรรมจากนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม โดยใช้แบบสอบถามเพื่อสอบถามความสัมฤทธิ์ผลภาพรวมใน 3 ด้าน ได้แก่ 1) การเรียนรู้จากการดำเนินกิจกรรม 2) การพัฒนาตนเอง 3) การนำความรู้ไปปฏิบัติจริงและถ่ายทอดให้แก่ผู้อื่น ผลการวิจัยพบว่า 1) ผู้วิจัยได้พัฒนารูปแบบกิจกรรมจากกรอบแนวคิดทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ร่วมกับกรอบการตรวจสอบและกรอบการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งกำหนดว่ารูปแบบกิจกรรมควรประกอบไปด้วยความหลากหลายของกิจกรรม กิจกรรมก่อให้เกิดกระบวนการสื่อสารภายในกลุ่ม กิจกรรมนำมาซึ่งการบริหารจัดการภายใน การมอบหมายหน้าที่ การบริหารเวลาอย่างมีประสิทธิภาพ กิจกรรมก่อให้เกิดการยอมรับการเปลี่ยนแปลง และความสำเร็จของชิ้นงานตามระยะเวลาที่กำหนด กิจกรรมที่พัฒนาขึ้นจึงประกอบด้วย 3 กิจกรรมหลัก คือ Group Dynamic, Brainstorming Activity และ Mission Impossible 2) เกิดความสัมฤทธิ์ผลระดับมากที่สุด

* Received 7 April 2022; Revised 21 April 2022; Accepted 25 April 2022



(5 คะแนน) จากการเข้าร่วมกิจกรรมส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ในด้านการเรียนรู้จากการดำเนินกิจกรรม การพัฒนาดตนเอง และการนำความรู้ไปปฏิบัติจริงและถ่ายทอดให้แก่ผู้อื่น คิดเป็นร้อยละ 59 ร้อยละ 54.2 และร้อยละ 53 ตามลำดับ

คำสำคัญ: กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.), รูปแบบกิจกรรมส่งเสริมทักษะ, ทักษะในศตวรรษที่ 21, อาชีวศึกษา

Abstract

The objectives of this research article were 1) To study and develop activities that encourage the 21st century skills conceptual framework; 2) To conduct activities that encourage the 21st century skills conceptual framework among students who involve “Advanced Vocational Innovation Scholarship” and assess the outcome of joining activities that encourage the 21st century skills conceptual framework. This research is an Action Research that was conducted through 3 procedures including: 1) Studying and developing activities that encourage the 21st century skills conceptual framework; 2) Conducting activities that encourage the 21st century skills conceptual framework among students; 3) Assessing the outcome of joining activities that encourage the 21st century skills conceptual framework. Research tool was questionnaire to assess the outcome, which includes 1) learning from activities 2) self-development 3) putting knowledge into practice and passing it on to others, at the end of activities. The results revealed that: 1) This study created activities from the 21st century skills conceptual framework and the expert review and assessment framework, which consist of a variety of activities, activities contribute to the communication process within the group, activities bring about internal management, assignment effective time management, activity contributes to the acceptance of change, and the success of the work within the specified time. Therefore, this study created 3 main activities; Group Dynamic, Brainstorming Activity, and Mission Impossible. 2) From participating in 21st century skills promotion activities, students achieved the highest level of achievement (5 points) in terms of learning from activities, self-development, and putting the knowledge into practice and passing it on to others accounted for 59 percent, 54.2 percent, and 53 percent, respectively.



Keywords: Equitable Education Fund (EEF), Activities to Promote Skills, 21st Century Skills, Vocational Education

บทนำ

ปี พ.ศ. 2562 ข้อมูลจากระบบสารสนเทศเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (Information System for Equitable Education; iSEE) ของกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) แสดงภาพรวมของเด็กด้อยโอกาสในประเทศไทยที่มีจำนวนมากถึง 3,625,048 คน ซึ่งเกินกว่าครึ่งหนึ่งของตัวเลขนักเรียนทั้งหมดในระบบการศึกษา (จำนวน 7,357,814 คน) โดย “เด็กยากจน” มีจำนวนมากที่สุดถึง 3,598,125 คน คิดเป็นร้อยละ 99.26 และกลุ่มเด็กยากจนมีรายได้เฉลี่ย 1,368.97 บาทต่อครัวเรือนต่อสมาชิก 4 คน ข้อมูลนี้สะท้อนถึงความเหลื่อมล้ำของระบบการศึกษาผ่านฐานะและรายได้ อันนำไปสู่การขาดโอกาสทางการศึกษา (ไทยพับลิก้า, 2563)

กสศ. ให้ความสำคัญกับปัญหาที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะนักเรียนในระดับอาชีวศึกษาหรือสายอาชีพ ซึ่งถือเป็นกำลังคนที่มีศักยภาพ เพื่อบรรเทาปัญหาดังกล่าว กสศ. ได้มอบโอกาสให้นักเรียนสายอาชีพที่ขาดแคลนทุนทรัพย์ ผ่านโครงการ “ทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง” ภายใต้แนวทาง “สร้างคน สร้างโอกาส สร้างอนาคต” (กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.), 2563) และเล็งเห็นว่า นอกเหนือจากการมอบทุนการศึกษา การจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 เป็นอีกสิ่งสำคัญที่ช่วยให้นักเรียนในสถานศึกษาสามารถนำความรู้จากการเข้าร่วมกิจกรรมไปประยุกต์ใช้กับการดำเนินชีวิตและการทำงาน เนื่องจากการเรียนรู้ในปัจจุบันเปลี่ยนจากการบอกเล่าและการสอนเพียงอย่างเดียวสู่การแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ความรู้เหล่านั้นเพื่อนำไปใช้อย่างเหมาะสม ในสังคมยุคศตวรรษที่ 21

Partnership for 21st Century Skills องค์การระดับนานาชาติที่สนับสนุนการรวมทักษะต่าง ๆ เช่น การคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา และการสื่อสาร เพื่อพัฒนาเครื่องมือที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลง กล่าวถึงกรอบแนวคิดของภาคีเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งประกอบด้วยโครงสร้างพื้นฐานหรือวิชาแกน (Core Subjects) เป็นความรู้หลักที่นักเรียนทุกคนพึงได้รับจากสถานศึกษา รวมถึงทักษะด้านข้อมูลสื่อสารและเทคโนโลยี (Information, Media and Technology Skills) ทักษะการเรียนรู้ และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) และทักษะชีวิตและการทำงาน (Life and Career Skills) (Partnership for 21st century skills, 2009)

จากกรอบแนวคิดของภาคีเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 การมอบทุนการศึกษาของ กสศ. จึงเปรียบเสมือนการเติมเต็มโครงสร้างพื้นฐาน สำหรับทักษะอื่น ๆ สามารถพัฒนาผ่านการจัดกิจกรรมให้นักเรียนที่ได้รับทุนการศึกษา ที่ผ่านมามีการศึกษาเพื่อพัฒนารูปแบบ



กิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียน ได้แก่ การศึกษาของ อีรังกูร วรบำรุงกุล และคณะ พบว่า กิจกรรมสนับสนุนรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ด้านทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมของโรงเรียนในภาคตะวันออก คือ การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ ประกอบด้วย 1) ด้านการวางแผน ได้แก่ กิจกรรมให้ความรู้และพัฒนากิจกรรมแบบบูรณาการ 2) ด้านการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ ผู้สอน ผู้เรียน สื่อ วิธีการสอน และการวัดและประเมินผล และ 3) ด้านสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ได้แก่ ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน ผู้สอนและผู้บริหาร

เยาวเรศ ภักดีจิตร และคณะ ศึกษารูปแบบการบูรณาการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสรรค์สร้างนวัตกรรมที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ พบว่า รูปแบบการบูรณาการกิจกรรมการเรียนรู้ฯ ที่ได้พัฒนาขึ้น มี 4 องค์ประกอบ คือ 1) หลักการ ประกอบด้วยการเรียนรู้แบบองค์รวม การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้ด้วยการลงมือทำ การทำงานเป็นกลุ่ม และการนำเสนอผลงาน 2) วัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาในศตวรรษที่ 21 3) กระบวนการของรูปแบบการบูรณาการกิจกรรมการเรียนรู้ มี 5 ขั้นตอน คือ 3.1) กระตุ้นความสนใจ 3.2) ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ 3.3) ค้นคิดและพัฒนานวัตกรรม 3.4) นำเสนอนวัตกรรม และ 3.5) สรุปและประเมินผลงาน และ 4) การวัดและประเมินผล ประกอบด้วย การวัดและประเมินผลระหว่างการจัดการเรียนรู้ และหลังการจัดการเรียนรู้ (เยาวเรศ ภักดีจิตร และคณะ , 2563)

จากการทบทวนวรรณกรรมรูปแบบการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนกสศ. จึงจัดโครงการ “การพัฒนานักศึกษาทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง ผ่านกระบวนการเสริมพลัง” (กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.), 2563) โดยคณะผู้วิจัยพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 เพื่อดำเนินการตามรูปแบบกิจกรรมดังกล่าวกับนักเรียนในโครงการ “ทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง” ของ กสศ. ให้มีความพร้อมสามารถคิดวิเคราะห์แก้ปัญหา มีความคิดสร้างสรรค์และทักษะการติดต่อสื่อสาร รวมถึงทักษะชีวิตและการทำงานตามแนวคิดทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

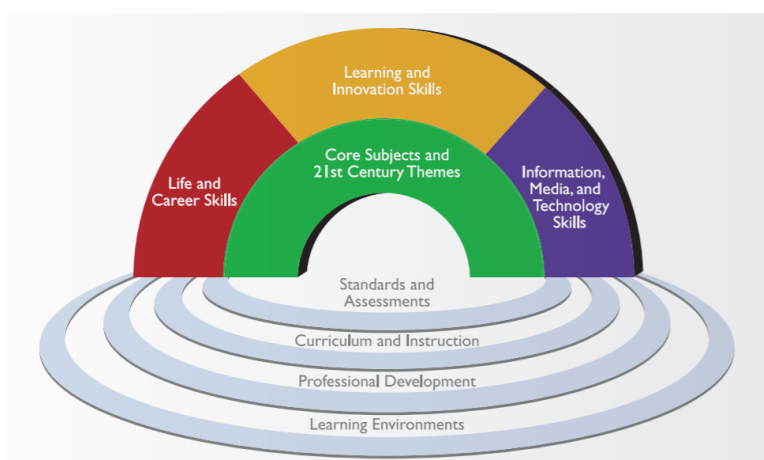
1. เพื่อศึกษาและพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 แก่นักเรียนโครงการ “ทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง” รุ่นที่ 1 และ 2
2. เพื่อนำรูปแบบการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ไปปฏิบัติแก่นักเรียนโครงการ “ทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง” รุ่นที่ 1 และ 2 และประเมินผลรูปแบบการจัดกิจกรรมจากนักเรียนโครงการ “ทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง” รุ่นที่ 1



วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยนี้ใช้วิธีการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ซึ่งเน้นที่การปฏิบัติ เพื่อให้เกิดการพัฒนาและติดตามศึกษาผลการปฏิบัติ การออกแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการจึงมีลักษณะผสมผสานระหว่างการวางแผน และการปรับเปลี่ยนแผนเมื่อลงมือ (วีระยุทธ ขาตะกาญจน์, 2558) การวิจัยเชิงปฏิบัติการมีหลายแนวคิด การศึกษานี้ได้ประยุกต์ใช้แนวคิดของ Kemmis & McTaggart (Kemmis, S. & McTaggart, R., 1988) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ศึกษาและพัฒนาารูปแบบการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 2) นำรูปแบบการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ไปสู่การปฏิบัติ 3) ประเมินผลรูปแบบการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 รายละเอียดดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาและพัฒนาารูปแบบการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ผู้วิจัยเริ่มต้นจากการศึกษากรอบแนวคิดของภาคีเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (Partnership for 21st century skills, 2009) (ภาพที่ 1) ซึ่งกล่าวถึงการเตรียมความพร้อมพื้นฐานของทักษะในวิชาแกนหรือโครงสร้างของการเรียนรู้ ไปสู่แนวคิดสำคัญของการเรียนรู้ ทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ตลอดจนทักษะชีวิตในการทำงาน



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดทักษะแห่งศตวรรษที่ 21
แหล่งที่มา: (Partnership for 21st century skills, 2009)

คณะผู้วิจัยประยุกต์ใช้กรอบแนวคิดดังกล่าวเพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรม ซึ่งประกอบด้วย 3 กิจกรรมหลัก คือ Group Dynamic, Brainstorming Activity และ Mission Impossible โดยกำหนดรายละเอียดกิจกรรมย่อยที่จะนำไปใช้ และคำนึงถึงความยืดหยุ่น เพื่อให้สามารถปรับเปลี่ยนเข้ากับเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นในระหว่างดำเนินการกิจกรรมที่มาและวัตถุประสงค์ของแต่ละกิจกรรม มีรายละเอียดดังนี้



1. Group Dynamic เน้นความเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการนำเอาปัจจัยต่าง ๆ มาใช้กับกระบวนการกลุ่ม เพื่อให้กลุ่มพัฒนาไปสู่เป้าหมาย ปัจจัยที่นำมาใช้ ได้แก่ ระบบการบริหารจัดการ คุณลักษณะผู้นำ และความสามารถของสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ นับว่ามีอิทธิพลต่อการพัฒนาไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมาย หรือจะประสบความสำเร็จหรือไม่ของความสำเร็จของกลุ่ม พลวัตกลุ่มจึงช่วยอธิบายถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นภายในกลุ่ม ซึ่งเกี่ยวข้องกับกลวิธีในการบริหารจัดการ ตลอดจนถึงพลังอันซับซ้อนที่เป็นเงื่อนไขสำคัญ และมีอิทธิพลต่อสมาชิกในกลุ่ม รวมถึงก่อให้เกิดความร่วมมือ ความรับผิดชอบ และการเสียสละเพื่อส่วนรวม การศึกษาเรื่องพลวัตกลุ่มช่วยให้เข้าใจถึงกระบวนการของการทำงานเป็นทีม การกำหนดจุดมุ่งหมาย การวางแผนและกลวิธีการดำเนินงาน ตลอดจนกระบวนการตัดสินใจของกลุ่ม อีกทั้งจะช่วยให้นักศึกษาค้นพบวิธีการแก้ปัญหาอย่างเหมาะสม

2. Brainstorming Activity เป็นการระดมสมอง หรือการระดมความคิด เพื่อปลูกไอเดียสร้างสรรค์ เป็นเทคนิคหนึ่งที่ยิมนำมาใช้เพื่อหาไอเดียสร้างสรรค์ใหม่ หรือแก้ไขปัญหามาจากหลายมุมมองหลายความคิดของสมาชิกที่มาร่วมกิจกรรมระดมสมอง เทคนิคนี้เกิดจากแนวคิดของ Alex F. Osborne ซึ่งเป็นผู้บริหารบริษัทโฆษณาแห่งหนึ่ง (Infinite Innovations Ltd, 2012) โดย Brainstorm มาจากคำว่า Brain และ Storming หากแปลความตามคำจะหมายถึงพายุที่โหมกระหน่ำเข้ามาในสมอง ดังนั้น การระดมความคิดจึงหมายถึงการระดมความคิดจากทุกมุมมอง โดยไม่มีการตัดสินถูกผิดของสมาชิกในกลุ่ม เพื่อหาทางเลือกในการตัดสินใจด้วยความคิดใหม่ ๆ และนำไปใช้ในการวางแผน (ศศิมา สุขสว่าง, 2563)

3. Mission Impossible ประกอบไปด้วย 3 กิจกรรมย่อย ได้แก่

3.1 Power of Team เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เข้าร่วมได้เรียนรู้ถึงความร่วมมือ การสื่อสาร มีความเป็นผู้นำและผู้ตาม

3.2 Smart Goal เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เข้าร่วมได้เข้าใจการลงทุนอย่างมีประสิทธิภาพ กล่าวคือ การลงทุนน้อยแต่คุ้มค่า เข้าใจทฤษฎีการบริหารจัดการเงินและหลักการลงทุนที่สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง รวมถึงรู้จักการบริหารเวลาและความเสี่ยงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.3 Chee Wit Station เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เข้าร่วมได้เรียนรู้หลักการใช้ชีวิต การปรับตัว การดำเนินชีวิต เพื่อลดความเสี่ยงในการหลุดออกจากระบบการศึกษา

รูปแบบกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นผ่านการตรวจสอบและประเมิน โดยใช้วิธีเลือกผู้ตรวจสอบแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ดังคุณสมบัติต่อไปนี้

1. มีประสบการณ์ในเรื่องการจัดกิจกรรมกลุ่มกับนักเรียนอาชีวศึกษาไม่ต่ำกว่า 5 ปี
2. มีประสบการณ์การทำงานกับนักเรียนอาชีวศึกษาไม่ต่ำกว่า 5 ปี
3. คุ้นเคยทางการศึกษาไม่ต่ำกว่าปริญญาตรี



4. มีทักษะและความเข้าใจทางวิชาชีพงานอุตสาหกรรมและบริการ

5. มีความสามารถในการสื่อสารและภาวะผู้นำ

ผู้เชี่ยวชาญวัดและวิเคราะห์ผล โดยพิจารณาใน 2 แนวทาง ได้แก่

1. แนวทางการทดสอบโดยงานหรือสถานการณ์ที่กำหนดขึ้น เพื่อใช้เป็น
สิ่งเร้าให้บุคคลแสดง พฤติกรรมตอบสนองออกมา ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวนี้ต้องมีความหมาย
ครอบคลุมทุกด้าน ในการสร้างกิจกรรมทดสอบนั้น กิจกรรมจะถูกสร้างขึ้นโดยใช้วัตถุประสงค์
เป็นกรอบการกำหนด

2. แนวทางการวิเคราะห์กลุ่มโดยเกี่ยวข้องในประเด็นศึกษาหลังกลุ่ม
กล่าวคือ เมื่อใดก็ตามที่คนตั้งแต่สองคนขึ้นไปมารวมกัน และเริ่มมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน
ความแตกต่างระหว่างบุคคลก็จะปรากฏให้เห็น จากการแสดงพฤติกรรม จนเกิดเป็นแบบแผน
ของความสัมพันธ์คงที่ คือ โครงสร้างของกลุ่ม ที่มีหลายโครงสร้างซึ่งเท่ากับมิติที่ทำให้เกิดความ
แตกต่าง ในทุกกลุ่มจะมีโครงสร้างในมิติต่าง ๆ ร่วมกัน แต่รายละเอียดของพฤติกรรมใน
โครงสร้างนั้นแตกต่างและนำมาซึ่งเอกลักษณ์ของแต่ละกลุ่ม ประสิทธิภาพของกลุ่มขึ้นกับ
พลวัตกลุ่ม หรือพลังที่เกิดจากปฏิสัมพันธ์ของสมาชิก การได้สังเกตและวิเคราะห์พฤติกรรมของ
กลุ่มตามองค์ประกอบ และโครงสร้างหลักจะช่วยให้เข้าใจและหาทางเพิ่มประสิทธิภาพ โดยมุ่ง
พิจารณากระบวนการกลุ่มว่าดำเนินไปในลักษณะใด มีผลต่อประสิทธิภาพของกลุ่มในทางใด
กลุ่มควรได้รับการออกแบบหรือการช่วยเหลือในรูปแบบใดจึงจะเป็นกลุ่มที่มีประสิทธิภาพ
(บุหงา วชิระศักดิ์มิ่งคล, 2555)

ขั้นตอนที่ 2 นำรูปแบบการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 จากขั้นตอนที่
1 ไปปฏิบัติแก่นักเรียนโครงการ “ทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง” โดยใช้วิธีเลือกผู้เข้าร่วม
กิจกรรมแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้แก่ นักเรียนทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง
กสศ. ได้มอบทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูงจำนวน 2 รุ่น จึงมีจำนวนนักเรียนทุนที่เข้าร่วม
กิจกรรม 4,453 คน ซึ่งกระจายอยู่ในทุกภาคของประเทศไทย โดยวิทยาการของ กสศ. จัด
กิจกรรมให้นักเรียนทุนรุ่นที่ 1 และในรุ่นที่ 2 วิทยาการของ กสศ. ร่วมกับครูและนักเรียนทุน
แกนนำ (นักเรียนทุนรุ่นที่ 1) เป็นผู้นำในการจัดกิจกรรมให้นักเรียนทุนรุ่นที่ 2 (กองทุนเพื่อ
ความเสมอภาคทางการศึกษา, 2563ค)



ภาพที่ 2 การจัดกระบวนการพัฒนานักศึกษาทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง

รูปแบบการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ประกอบไปด้วย 3 กิจกรรมหลัก คือ Group Dynamic, Brainstorming Activity และ Mission Impossible มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. Group Dynamic รูปแบบกิจกรรมเน้นการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่อง เพื่อกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมกับกิจกรรม เรียนรู้การจัดระบบความคิดและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

2. Brainstorming Activity รูปแบบกิจกรรมช่วยส่งเสริมให้ได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม เรียนรู้ที่จะเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี รวมถึงมีส่วนช่วยกันลงมือทำเพื่อให้โจทย์ที่ได้รับมอบหมายสำเร็จลุล่วง

3. Mission Impossible รูปแบบกิจกรรมสามารถนำไปสู่การเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อแบ่งปันประสบการณ์ และแลกเปลี่ยนมุมมอง ซึ่งประกอบไปด้วย 3 กิจกรรมย่อย ได้แก่

3.1 Power of Team กิจกรรมที่จำลองสถานการณ์การทำงานเป็นทีม เพื่อให้ได้เรียนรู้ถึง การวางแผนแก้ปัญหาผ่านความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงการสร้างและนำเสนอแนวคิดหรือวิธีการใหม่ ๆ

3.2 Smart Goal กิจกรรมที่ได้เรียนรู้การบริหารจัดการเงินอย่างชาญฉลาดตามความเหมาะสมไม่กระทบกับการเรียน โดยเรียนรู้การทำบัญชีรายรับ-รายจ่าย และการใช้ความคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

3.3 Chee Wit Station กิจกรรมที่เรียนรู้การใช้ชีวิตผ่านการเขียน One Page เพื่อแบ่งปันเรื่องราวต่าง ๆ ในเส้นทางชีวิต



สถานที่จัดกิจกรรม และระยะเวลาในการจัดกิจกรรมของนักเรียนทุนรุ่นที่ 1 และรุ่นที่ 2 มีรายละเอียดดังตารางที่ 1 และ 2

ตารางที่ 1 สถานที่และระยะเวลาในการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนทุนรุ่นที่ 1

จังหวัด	ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม	สถานที่จัดกิจกรรม
ชลบุรี	24 - 25 สิงหาคม 2562	วิทยาลัยเทคนิคสัตหีบ
อุทัยธานี	31 สิงหาคม - 1 กันยายน 2562	วิทยาลัยชุมชนอุทัยธานี
เชียงใหม่	7 - 8 กันยายน 2562	โรงแรมคุ้มภูคำ
อำนาจเจริญ	14 - 15 กันยายน 2562	วิทยาลัยเทคนิคอำนาจเจริญ
พังงา	21 - 22 กันยายน 2562	วิทยาลัยเทคนิคพังงา
สตูล	28 - 29 กันยายน 2562	วิทยาลัยชุมชนสตูล
นครราชสีมา	5 - 6 ตุลาคม 2562	โรงแรมสีมาธานี
พิษณุโลก	19 - 20 ตุลาคม 2562	วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก
กรุงเทพมหานคร	26 - 27 ตุลาคม 2562	โรงแรมเซ็นทารา บายเซ็นทารา แจ้งวัฒนะ

ตารางที่ 2 สถานที่และระยะเวลาในการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนทุนรุ่นที่ 2

จังหวัด	ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม	สถานที่จัดกิจกรรม
กรุงเทพมหานคร	31 ตุลาคม - 1 พฤศจิกายน 2563	อิมแพคเมืองทองธานี
พระนครศรีอยุธยา	31 ตุลาคม - 1 พฤศจิกายน 2563	วิทยาลัยเทคนิคพระนครศรีอยุธยา
พิษณุโลก	31 ตุลาคม - 1 พฤศจิกายน 2563	วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก
สิงห์บุรี	31 ตุลาคม - 1 พฤศจิกายน 2563	วิทยาลัยเทคนิคสิงห์บุรี
อุทัยธานี	31 ตุลาคม - 1 พฤศจิกายน 2563	วิทยาลัยชุมชนอุทัยธานี
สตูล	31 ตุลาคม - 1 พฤศจิกายน 2563	วิทยาลัยชุมชนสตูล
ปัตตานี	31 ตุลาคม - 1 พฤศจิกายน 2563	วิทยาลัยเทคโนโลยีการเกษตรและประมงปัตตานี
พังงา	31 ตุลาคม - 1 พฤศจิกายน 2563	วิทยาลัยเทคนิคพังงา
เชียงใหม่	31 ตุลาคม - 1 พฤศจิกายน 2563	โรงแรมอโมรา เชียงใหม่
น่าน	31 ตุลาคม - 1 พฤศจิกายน 2563	วิทยาลัยเทคนิคน่าน
ลำพูน	31 ตุลาคม - 1 พฤศจิกายน 2563	วิทยาลัยเทคนิคลำพูน
ชลบุรี	7-8 พฤศจิกายน 2563	โรงแรมเอ-วัน พัทยา
จันทบุรี	7-8 พฤศจิกายน 2563	วิทยาลัยเทคนิคจันทบุรี
ร้อยเอ็ด	7-8 พฤศจิกายน 2563	โรงแรมเพชรรัตน์ ร้อยเอ็ด
ขอนแก่น	7-8 พฤศจิกายน 2563	วิทยาลัยการอาชีพขอนแก่น
นครราชสีมา	7-8 พฤศจิกายน 2563	โรงแรมอิมพีเรียล โคราช
อุบลราชธานี	7-8 พฤศจิกายน 2563	วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีอุบลราชธานี
อำนาจเจริญ	7-8 พฤศจิกายน 2563	วิทยาลัยเทคนิคอำนาจเจริญ
อุดรธานี	7-8 พฤศจิกายน 2563	โรงแรมสยามแกรนด์ อุดรธานี
เชียงราย	7-8 พฤศจิกายน 2563	โรงแรมเอ็มบูทิด เชียงราย



ขั้นตอนที่ 3 ประเมินผลรูปแบบการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 จากนักเรียนโครงการ “ทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง” รุ่นที่ 1 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นแบบสอบถามความสัมฤทธิ์ผลใน 3 ด้าน ได้แก่ 1) การเรียนรู้จากการดำเนินกิจกรรม 2) การพัฒนาตนเอง 3) การนำความรู้ไปปฏิบัติจริงและถ่ายทอดให้แก่ผู้อื่น โดยสอบถามในภาพรวมของการเข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด รวมถึงสอบถามความสัมฤทธิ์ผลทั้ง 3 ด้าน ในแต่ละกิจกรรมที่ได้เข้าร่วม แบบสอบถามเป็นชนิดมาตราประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่

- 5 หมายถึง เกิดความสัมฤทธิ์ผลในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง เกิดความสัมฤทธิ์ผลในระดับมาก
- 3 หมายถึง เกิดความสัมฤทธิ์ผลในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง เกิดความสัมฤทธิ์ผลในระดับน้อย
- 1 หมายถึง เกิดความสัมฤทธิ์ผลในระดับน้อยที่สุด

แบบสอบถามผ่านการทดสอบจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจสอบและประเมินผลรูปแบบการจัดกิจกรรมดังที่กล่าวไปในขั้นตอนที่ 1 โดยเก็บรวบรวมข้อมูลในนักเรียนทุนรุ่นที่ 1 ด้วยวิธีการเลือกตัวอย่างตามสะดวกหรือสมัครใจ (Convenience or Volunteer Sampling) (หทัยชนก พรคเจริญ, 2555) และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ และค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัย

1. จากการศึกษากรอบแนวคิดของภาคีเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (Partnership for 21st Century Skills, 2009) เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 พบว่า กรอบแนวคิดประกอบไปด้วย 1) โครงสร้างพื้นฐานหรือที่เรียกว่าวิชาแกน (Core Subjects) ซึ่งเป็นวิชาที่อยู่ในหลักสูตรการเรียนการสอนของแต่ละสถานศึกษา 2) ทักษะด้านข้อมูลสื่อสารและเทคโนโลยี (Information, Media and Technology Skills) 3) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) 4) ทักษะชีวิตและการทำงาน (Life and Career Skills) และผนวกรวมกับการพัฒนากรอบการตรวจสอบและกรอบการประเมินของผู้เชี่ยวชาญที่กำหนดว่ารูปแบบกิจกรรมควรประกอบไปด้วย

- 1. ความหลากหลายของกิจกรรม
- 2. กิจกรรมก่อให้เกิดกระบวนการสื่อสารภายในกลุ่ม
- 3. กิจกรรมนำมาซึ่งการบริหารจัดการภายใน การมอบหมายหน้าที่การบริหารเวลาอย่างมีประสิทธิภาพ
- 4. กิจกรรมก่อให้เกิดการยอมรับการเปลี่ยนแปลง
- 5. ความสำเร็จของชิ้นงานตามระยะเวลาที่กำหนด



ดังนั้น จากภาพรวมของกรอบแนวคิดทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และกรอบการตรวจสอบและกรอบการประเมินที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้พัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 เป็น 3 กิจกรรมหลัก คือ Group Dynamic, Brainstorming Activity และ Mission Impossible โดยกิจกรรมหลักทั้งสามประกอบไปด้วยกิจกรรมย่อย ต่าง ๆ ดังนี้

1. กิจกรรม Group Dynamic มีกิจกรรมย่อย ได้แก่ กิจกรรมวิ่งส่งของ และกิจกรรมกระรอกแตกรัง ซึ่งกิจกรรมทั้งสองอยู่ในกรอบแนวคิดทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และกรอบการตรวจสอบและกรอบการประเมิน ซึ่งประกอบไปด้วยความหลากหลายกิจกรรมจากการใช้อุปกรณ์ตามภารกิจต่าง ๆ จำนวนสมาชิกที่แตกต่างตามอุปกรณ์ และการมอบหมายหน้าที่ที่แตกต่างกัน กิจกรรมจึงก่อให้เกิดกระบวนการสื่อสารภายในกลุ่ม เพื่อให้การทำงานไปในทิศทางและเป้าหมายเดียวกัน และจากบทบาทที่ได้รับจำเป็นต้องมีการสื่อสารกับสมาชิกทั้งภายในและภายนอกกลุ่ม นอกจากนี้ กิจกรรมนำมาซึ่งการบริหารจัดการภายใน และการบริหารเวลาอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเรียนรู้การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีจากบทบาทหน้าที่และภารกิจที่ได้รับ ส่งเสริมให้เกิดการยอมรับฟังความคิดเห็น การเปลี่ยนแปลง ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงตนเองในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ในสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งส่งผลต่อความสำเร็จของชิ้นงาน จากการที่ผู้เข้าร่วมทุกคนเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกัน การทำงานร่วมกับผู้อื่น เกิดการสื่อสาร เกิดความสนุกสนานและตื่นตัว ปฏิบัติภารกิจได้ตามระยะเวลาที่กำหนด รวมถึงการปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ตัวเองตามที่ได้รับมอบหมาย

2. กิจกรรม Brainstorming Activity มีกิจกรรมย่อย ได้แก่ กิจกรรมสุลาสุป และกิจกรรมส่งต่อลูกเทนนิส ซึ่งกิจกรรมทั้งสองอยู่ในกรอบแนวคิดทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และกรอบการตรวจสอบและกรอบการประเมิน กล่าวคือ ความหลากหลายกิจกรรม จากการกำหนดท่าการส่งต่อที่มีความแตกต่างกันออกไป ซึ่งสามารถออกแบบและเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา เพื่อใช้ระยะเวลาสั้นที่สุดในแต่ละครั้ง และกิจกรรมก่อให้เกิดกระบวนการสื่อสารภายในกลุ่ม จากการพูดคุย สื่อสาร แลกเปลี่ยน และนำมาซึ่งการบริหารจัดการภายในให้มีการวางแผนร่วมกันภายในกลุ่ม เพื่อบอกหมายหน้าที่ให้ทุกคนรับผิดชอบหน้าที่ตนเอง และบริหารเวลาอย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมลงมือปฏิบัติเพื่อให้เกิดทักษะและความชำนาญก่อนลงมือปฏิบัติจริง และเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงจำเป็นต้องมีการพูดคุยสื่อสารอย่างสม่ำเสมอ ก่อให้เกิดการยอมรับการเปลี่ยนแปลง ด้วยร่างกายและทักษะของแต่ละบุคคลมีความแตกต่างทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทีมด้วยการพูดคุยและการยอมรับในการกำหนดบทบาทหน้าที่ตามความสามารถ บุคลิกภาพ และทักษะ ซึ่งจะช่วยให้ชิ้นงานสำเร็จตามระยะเวลาที่กำหนด

3. กิจกรรม Mission Impossible มีกิจกรรมย่อย ได้แก่ POWER OF TEAM (ต่อท่อ) SMART GOAL และ CHEEWIT STATION (ปิ้งแวป วาดกราฟชีวิต วันเพจ) ซึ่งกิจกรรมทั้งสามอยู่ในกรอบแนวคิดทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และกรอบการตรวจสอบและกรอบ



การประเมิน เนื่องจากกิจกรรมมีความหลากหลาย และแต่ละกลุ่มต้องทำงานร่วมกันในการกิจเดียวกัน การจัดสรรเพื่อให้เกิดความเหมาะสมในการทำงานร่วมกันในการกิจและพื้นที่ที่แตกต่าง โดยมีเวลาเป็นตัวกำหนดในการปฏิบัติภารกิจ รวมไปถึงการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยมุ่งเน้นให้เรียนรู้จากทฤษฎีและผ่านการลงมือปฏิบัติ อีกทั้งมีการกระตุ้นความคิดและวงจรการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ผ่านการฝึกเขียน นอกจากนี้ กิจกรรมก่อให้เกิดกระบวนการสื่อสารภายใน จากการทำงานที่เชื่อมโยงกันของทุกคนโดยมีเป้าหมายเดียวกัน การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ และการบริหารจัดการจัดการของแต่ละบุคคล รวมไปถึงการเรียนรู้ความต้องการของตัวเองและผู้อื่นผ่านการเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ซึ่งก่อให้เกิดการยอมรับความแตกต่างและความคิดเห็นของกันและกัน

2. การนำรูปแบบการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ไปปฏิบัติแก่นักเรียนโครงการ “ทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง” รุ่นที่ 1 และ 2 และประเมินผลรูปแบบการจัดกิจกรรมจากนักเรียนโครงการ “ทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง” รุ่นที่ 1 พบว่า ผลการประเมินและข้อคิดเห็นจากนักเรียนจำนวน 83 คน สามารถสรุปค่าเฉลี่ยในรูปแบบร้อยละได้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 3 ผลการประเมินความสัมฤทธิ์ผล 3 ด้าน ในภาพรวมหลังเข้าร่วมกิจกรรม

ความสัมฤทธิ์ผล	ระดับมากที่สุด (5 คะแนน)	ระดับมาก (4 คะแนน)	ระดับปานกลาง (3 คะแนน)	ระดับน้อย (2 คะแนน)	ระดับน้อยที่สุด (1 คะแนน)
การเรียนรู้จากการดำเนินกิจกรรม	59%	38.6%	2.4%	-	-
การพัฒนาตนเอง	54.2%	38.6%	7.2%	-	-
การนำความรู้ไปปฏิบัติจริงและถ่ายทอดให้แก่ผู้อื่น	53%	36.1%	9.6%	-	1.2%

ตารางที่ 4 ผลการประเมินความสัมฤทธิ์ผลรวม 3 ด้าน ได้แก่ 1) การเรียนรู้จากการดำเนินกิจกรรม 2) การพัฒนาตนเอง 3) การนำความรู้ไปปฏิบัติจริงและถ่ายทอดให้แก่ผู้อื่น ในกิจกรรม Group Dynamic Brain Storming และ Mission Impossible

กิจกรรม	ระดับมากที่สุด (5 คะแนน)	ระดับมาก (4 คะแนน)	ระดับปานกลาง (3 คะแนน)	ระดับน้อย (2 คะแนน)	ระดับน้อยที่สุด (1 คะแนน)
Group Dynamic	57.8%	37.3%	4.8%	-	-
Brain Storming	54.2%	36.1%	9.6%	-	-
Mission Impossible					
• Power of Team	61.4%	32.5%	6%	-	-
• Smart Goal	63.9%	30.1%	6%	-	-



กิจกรรม	ระดับมากที่สุด (5 คะแนน)	ระดับมาก (4 คะแนน)	ระดับปานกลาง (3 คะแนน)	ระดับน้อย (2 คะแนน)	ระดับน้อยที่สุด (1 คะแนน)
● Chee Wit Station	45.8%	38.6%	14.5%	1.2%	-

ผลการประเมินความสัมฤทธิ์ผลในภาพรวมจากนักเรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม พบว่าการเข้าร่วมกิจกรรมส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ก่อให้เกิดความสัมฤทธิ์ผลระดับมากที่สุด (5 คะแนน) ในการเรียนรู้จากการดำเนินกิจกรรม การพัฒนาตนเอง และการนำความรู้ไปปฏิบัติจริงและถ่ายทอดให้แก่ผู้อื่น คิดเป็นร้อยละ 59 ร้อยละ 54.2 และร้อยละ 53 ตามลำดับ (รายละเอียดดังตารางที่ 3) โดยกิจกรรมหลักทั้งหมดก่อให้เกิดความสัมฤทธิ์ผลใน 3 ด้านข้างต้นในระดับมากที่สุด (5 คะแนน) มากกว่าร้อยละ 50 ในทุกกิจกรรม (รายละเอียดดังตารางที่ 4) และมีข้อคิดเห็นเพิ่มเติมว่าการเข้ากิจกรรมส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ทำให้ได้นำทักษะการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ และการวางแผนงานอย่างเป็นระบบมาใช้ในการทำงานเป็นทีม และได้เรียนรู้ว่าการทำงานร่วมกับผู้อื่นจะต้องอาศัยความสามัคคี ความไว้วางใจเพื่อนร่วมทีม การรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น การรู้จักแบ่งหน้าที่ภายในทีมตามความถนัดเพื่อผลลัพธ์ที่ดี รวมถึงการเรียนรู้ข้อผิดพลาดแล้วนำมาปรับเปลี่ยนเพื่อหาวิธีการแก้ไขในรูปแบบอื่น นอกจากนี้ยังได้รับความรู้สำหรับการวางแผนและบริหารการใช้จ่ายเงินเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด การจัดทำบัญชีรายรับ – รายจ่ายที่จะช่วยให้มีความรอบคอบและระมัดระวังในการใช้เงินมากขึ้น รวมถึงได้เรียนรู้ที่จะแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าและอุปสรรคที่อาจเกิดขึ้นโดยไม่คาดคิด

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยสามารถนำมาอภิปรายผลดังนี้

1. รูปแบบการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ได้ประยุกต์ใช้กรอบแนวคิดของภาคีเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (Partnership for 21st century skills, 2009) โดยสอดแทรกแนวคิดดังกล่าวไว้ในวัตถุประสงค์ของแต่ละกิจกรรม กล่าวคือ กิจกรรม Group Dynamic มีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจากหลากหลายสถานศึกษาได้รู้จักและร่วมกันทำกิจกรรม ในขณะที่กิจกรรม Brain Storming มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการจัดระบบความคิด การวางแผน และการเรียนรู้ที่จะเป็นผู้นำหรือผู้ตามในช่วงเวลาที่แตกต่างกัน และกิจกรรม Mission Impossible ที่มีกิจกรรมย่อย ได้แก่ กิจกรรม Power of Team ให้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นหรือส่วนรวม รวมถึงฝึกใช้ทักษะความคิดสร้างสรรค์ กิจกรรม Smart Goal เรียนรู้การวางแผนการเงิน และเห็นถึงความสำคัญของการทำบัญชีรายรับ-รายจ่าย และกิจกรรม Chee Wit Station เรียนรู้การวางแผนชีวิตผ่านการฝึกเขียนเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวจากความคิดของตนเองอย่างเป็นระบบ



ผลจากการพัฒนารูปแบบกิจกรรมดังกล่าวข้างต้นคล้ายคลึงกับการศึกษาของ สุจิตรา ตรีรัตนกุล และคณะ ที่ประยุกต์ใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เป็นกระบวนการในการส่งเสริมกรอบความคิดด้านเขาวนปัญญาของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา ร่วมกับการเสริมแรงจูงใจและการตั้งเป้าหมาย โดยกรอบความคิดเติบโต ประกอบด้วย 1) ความท้าทาย (Challenges) 2) อุปสรรค (Obstacles) 3) ความพยายาม (Effort) 4) คำวิจารณ์ (Criticism) 5) ความสำเร็จของผู้อื่น (Success of others) และผลที่ได้จากการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ประกอบด้วย 12 กิจกรรม ได้แก่ 1) กิจกรรมการปฐมนิเทศ 2) กิจกรรมป้องกันสิ่งงู 3) กิจกรรมร่วมด้วยช่วยกัน 4) กิจกรรมวัดใจ 5) กิจกรรมโบว์ลิ่งลูกมะพร้าว 6) กิจกรรมสะพานเวลา 7) กิจกรรมพาไปให้ถึง 8) กิจกรรมหันหลังบอกเพื่อน 9) กิจกรรมฟังดี ๆ มีทางออก 10) กิจกรรมเป่ายิงฉุบปีชีส์ 11) กิจกรรมปิดตาพาน้องเดิน และ 12) ทำแบบวัดหลังทำกิจกรรม (สุจิตรา ตรีรัตนกุล และคณะ, 2562)

ทั้งนี้ การศึกษาดังกล่าวประเมินว่ากิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมกรอบความคิดด้านเขาวนปัญญาของนักเรียนระดับอาชีวศึกษาได้ เนื่องจากลักษณะสำคัญของกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เป็นการจัดกิจกรรมที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญเน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการทำกิจกรรม มีการสร้างแรงจูงใจและการกำหนดเป้าหมายของกิจกรรม ซึ่งการศึกษาเพื่อพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ของคณะผู้วิจัยในครั้งนี้คาดการณ์ว่ารูปแบบกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ให้แก่นักเรียนระดับอาชีวศึกษาได้ เนื่องจากมีการสอดแทรกแนวคิดของภาคีเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ในวัตถุประสงค์ของทุกกิจกรรม

2. การประเมินผลรูปแบบการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 จากนักเรียนโครงการ “ทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง” รุ่นที่ 1 พบว่า เกิดความสัมฤทธิ์ผลในการเรียนรู้จากการดำเนินกิจกรรม การพัฒนาตนเอง และการนำความรู้ไปปฏิบัติจริงและถ่ายทอดให้แก่ผู้อื่นในระดับมากที่สุด (5 คะแนน) ในช่วงร้อยละ 50 - 60 โดยมีผลลัพธ์หรือผลผลิตที่ได้รับจากแต่ละกิจกรรม รายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1 กิจกรรม Group Dynamic ทำให้ได้เรียนรู้เรื่องความยืดหยุ่น และการปรับตัวในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น

2.2 กิจกรรม Brain Storming ทำให้ได้ทักษะการเรียนรู้ เพื่อวางแผนและคิดวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ การแก้ไขปัญหาด้วยความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนการสื่อสารและการร่วมมือกันทำงานระหว่างสมาชิกภายในทีม

2.3 กิจกรรม Mission Impossible ประกอบด้วย 3 กิจกรรมย่อย



2.3.1 กิจกรรม Power of Team ทำให้ได้เรียนรู้แนวคิดของการเข้าใจและยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นที่อาจแตกต่างไปจากความคิดของตน ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้การทำงานร่วมกับผู้อื่นประสบความสำเร็จได้ดียิ่งขึ้น

2.3.2 กิจกรรม Smart Goal ทำให้ได้ความรู้ทางด้านการเงินแก่ผู้เข้าร่วม ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการเงินเพื่อใช้เงินที่มีอยู่อย่างรู้คุณค่า

2.3.3 กิจกรรม Chee Wit Station ได้ทบทวนเรื่องราวของตนเอง ตั้งแต่อดีต ปัจจุบัน ทั้งเรื่องที่ดีและไม่ดี ได้รู้จักและกลับมามองตัวเองในมุมอื่นมากขึ้น เพื่อนำสิ่งที่เกิดขึ้นไปแล้วมาเป็นข้อคิดหรือแนวทางในการใช้ชีวิตต่อไป รวมถึงการตั้งเป้าหมายและวางแผนให้ตนเองสามารถบรรลุผลได้ในอนาคต

การประเมินความสัมฤทธิ์ผลหลังเข้าร่วมกิจกรรมส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 พบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับผลลัพธ์/ผลผลิตตามวัตถุประสงค์ของแต่ละกิจกรรม ซึ่งคล้ายคลึงกับการศึกษาอื่น ๆ ที่พัฒนางิจกรรม นำไปปฏิบัติและประเมินผล โดยผลการประเมินหลังจัดกิจกรรม พบว่า กิจกรรมมีความเหมาะสมและส่งเสริมทักษะตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ดังการศึกษาของ เยาวเรศ ภักดีจิตร และคณะ ที่พบว่า นักศึกษาที่ได้รับการเรียนรู้ตามรูปแบบการบูรณาการ กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์สร้างนวัตกรรม มีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และความพึงพอใจต่อรูปแบบการบูรณาการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์สร้างนวัตกรรม โดยรวมอยู่ในระดับมาก (เยาวเรศ ภักดีจิตร และคณะ, 2563) เช่นเดียวกับการศึกษาของ อีริงกูร วรบำรุงกุล และคณะ ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญนั้น ผู้สอนจะต้องเปลี่ยนบทบาทจากผู้บรรยายให้ผู้เรียนฟังมาใช้วิธีการเรียนการสอน ที่ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากกว่าการนั่งฟังบรรยายตลอดบทเรียน กล่าวคือ ผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้า ลงมือปฏิบัติ โดยใช้กระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ โดยวัดและประเมินผลตามสภาพจริง คำนึงถึงการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (อีริงกูร วรบำรุงกุล และคณะ, 2563)

สรุป/ข้อเสนอแนะ

การพัฒนากระบวนการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ประยุกต์ใช้กรอบแนวคิดของภาคีเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และนำรูปแบบการจัดกิจกรรมดังกล่าวไปปฏิบัติในกลุ่มนักเรียนโครงการ “ทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง” ประกอบไปด้วย 3 กิจกรรมหลัก ได้แก่ Group Dynamic, Brainstorming Activity และ Mission Impossible โดยหลังการจัดกิจกรรมได้มีการประเมินความสัมฤทธิ์ผลจากผู้เข้าร่วมกิจกรรม พบว่า เกิดความสัมฤทธิ์ผลต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมระดับมากที่สุด (5 คะแนน) มากกว่าร้อยละ 50 ใน 3 ด้าน ได้แก่ 1) การเรียนรู้จากการดำเนินกิจกรรม 2) การพัฒนาตนเอง 3) การนำความรู้ไปปฏิบัติจริงและถ่ายทอดให้แก่ผู้อื่น ในขณะเดียวกันทุกกิจกรรมที่จัดขึ้นก่อให้เกิดความสัมฤทธิ์ผลใน 3 ด้านข้าง



ต้นต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมในระดับมากที่สุด (5 คะแนน) มากกว่าร้อยละ 50 และมีข้อคิดเห็นเกี่ยวกับผลลัพธ์จากการเข้าร่วมแต่ละกิจกรรม ดังตัวอย่างต่อไปนี้ “ผลลัพธ์ที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรม คือ 1) ทักษะการทำงานเป็นทีมซึ่งผ่านกระบวนการคิด การวางแผน และการยอมรับเพื่อให้งานประสบความสำเร็จตามเป้าหมาย โดยการมอบหมายงานตามความสามารถและความสมัครใจจะทำให้งานประสบความสำเร็จและมีประสิทธิภาพ 2) ทักษะในการจัดการกับค่าใช้จ่ายที่มีจำกัด และวางแผนในการที่จะใช้ทรัพยากรอย่างไรให้คุ้มค่าที่สุด เพื่อให้เพียงพอกับการใช้จ่าย เปรียบกับการใช้จ่ายเงินในชีวิตจริง ที่ต้องมีการวางแผนเพื่อให้ค่าใช้จ่ายเพียงพอในแต่ละเดือน และมีเงินเหลือเก็บด้วย 3) ทักษะในการจัดระบบความคิด และถ่ายทอดผ่านการเขียนเพื่อทบทวนและตั้งเป้าหมายของตนเองในอนาคต ” โดยการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ได้แก่ 1) การนำรูปแบบกิจกรรมส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ไปใช้ต้องดำเนินการชี้แจงให้วิทยากรหรือผู้นำกิจกรรมทุกคน มีความเข้าใจตรงกันและปฏิบัติหน้าที่ด้วยความเต็มใจ และให้ศึกษากิจกรรมที่จะนำไปปฏิบัติจากคู่มือ เพื่อทำความเข้าใจและฝึกปฏิบัติกิจกรรมก่อนนำไปใช้ได้อย่างถูกต้อง 2) ควรมีการประเมินผลหลังเสร็จสิ้นการจัดกิจกรรม เพื่อประเมินว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับความสัมฤทธิ์ผลตามที่กำหนดไว้ในวัตถุประสงค์ 3) ผู้ที่สนใจสามารถนำรูปแบบกิจกรรมดังกล่าวไปประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้มีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติจริง โดยอาจปรับปรุงหรือเพิ่มเติมกิจกรรมให้สอดคล้องกับลักษณะการจัดการเรียนการสอนได้

เอกสารอ้างอิง

- กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.). (2563). คู่มือสำหรับครูและนักศึกษาทุนแกนนำที่จะนำไปสู่การพัฒนาแกนนำต่อไป ภายใต้โครงการการพัฒนานักศึกษาทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง ผ่านกระบวนการเสริมพลัง ปี 2563. กรุงเทพมหานคร: กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.).
- กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.). (2563). ปลุกพลัง สร้างโอกาสแห่งอนาคตกับทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง ปีการศึกษา 2563. เรียกใช้เมื่อ 13 เมษายน 2564 จาก <https://www.eef.or.th/career-capital-26-11-20/>
- ไทยพับลิก้า. (2563). เปิดพิกัดนักเรียน 7.3 ล้านคน เจาะลึกทำไม “การศึกษาไทย” เหลื่อมล้ำสูง. เรียกใช้เมื่อ 13 เมษายน 2564 จาก <https://thaipublica.org/2020/08/thai-education-high-inequality01/>
- ธีรังกูร วรบำรุงกุล และคณะ. (2563). กิจกรรมสนับสนุนรูปแบบการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ด้านทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ของโรงเรียนในภาคตะวันออก. วารสารมหาจุฬานาครทรรณ, 7(9), 283-300.



- เยาวเรศ รักดีจิตร และคณะ . (2563). รูปแบบการบูรณาการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์นวัตกรรมที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของ นักศึกษาคณะครุศาสตร์. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 14(3), 159-172.
- วีระยุทธ์ ขาตะกาญจน์. (2558). การวิจัยเชิงปฏิบัติการ Action Research. วารสารราชภัฏ สุราษฎร์ธานี, 2(1), 1-16.
- ศศิมา สุขสว่าง. (2563). การระดมความคิด (Brainstorm) เทคนิคความคิดสร้างสรรค์และ พัฒนานวัตกรรม. เรียกใช้เมื่อ 20 สิงหาคม 2564 จาก <https://www.sasimasuk.com/15842591/brainstorm-เทคนิคพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม>
- สุจิตรา ตรีรัตนกุล และคณะ. (2562). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์สำหรับ ส่งเสริมกรอบความคิดด้านเขาวนปัญญาของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา. วารสาร บัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 12(1), 101-115.
- Infinite Innovations Ltd. (2012). History and use of brainstorming. Retrieved August 20, 2021, from <http://www.brainstorming.co.uk/tutorials/historyofbrainstorming.html>
- Kemmis, S. & McTaggart, R. (1988). The Action Research Planer (3rd ed.). Victoria: Deakin University.
- Partnership for 21st century skills. (2009). Framework for 21st Century Learning. Retrieved April 13, 2021, from www.21stcenturyskill.org/p21.org/our-work/p21-framework