

ผลการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์
ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานเพื่อพัฒนาสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้
ของครูประจำศูนย์การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย

The Effects of Using Learning Activities Plans in the Concept of
Experiential Learning emphasizing in Activity Based
for developing Technological Competency in Learning Management
for Teachers in Non-Formal and Informal Education Center

ประภาวรรณ สมุทรเผ่าจินดา อลงกรณ์ เกิดเนตร และชินินทร์ จิตพิเชษฐกุล

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

Prapawan Samutpaochinda, Alongkorn Koednet and Chanin Thitipechakul

Faculty of Education, Suan Dusit University

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานสำหรับพัฒนาสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ของครู กศน. 2) เปรียบเทียบสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ของครู กศน. ก่อนและหลังการใช้แผนการจัดกิจกรรม 3) ศึกษาเจตคติที่มีต่อการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ของครู กศน. กลุ่มที่ศึกษา คือ ครู กศน. เขตสาทร และเขตคลองสาน กรุงเทพมหานคร ที่สมัครใจเข้าร่วม จำนวน 12 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน 2) แบบทดสอบความรู้การใช้เทคโนโลยีสร้างสื่อการเรียนรู้ 3) แบบประเมินความสามารถการใช้เทคโนโลยีสร้างสื่อการเรียนรู้ 4) แบบวัดเจตคติที่มีต่อการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และคะแนนความแตกต่างระหว่างก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม ($\bar{d}$) ผลการวิจัย 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน มี 5 ขั้นตอน คือ ขั้นสร้างประสบการณ์ (Stimulate) ใช้กิจกรรมการนำเสนอตัวอย่าง ขั้นแบ่งปัน (Share) ใช้กิจกรรมคิด-จับคู่-แลกเปลี่ยน

(think-pair-share) ขั้นกระบวนการ (Process) ใช้กิจกรรมการสอน ขั้นสรุป (Generalize) ใช้กิจกรรมทดลองการสร้างสื่อการเรียนรู้จากโจทย์ที่วิทยากรกำหนด และขั้นประยุกต์ (Apply) ใช้กิจกรรมลงมือสร้างสื่อการเรียนรู้กับสถานการณ์จริง 2) ครู กศน. มีคะแนนสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้หลังการใช้แผนการจัดกิจกรรม (Mean = 78.58, S.D. = 8.64) สูงกว่าก่อนการใช้แผนการจัดกิจกรรม (Mean = 68.67, S.D. = 10.29) โดยมีคะแนนความแตกต่างระหว่างก่อนและหลังการใช้แผนการจัดกิจกรรมสูงขึ้น ($\bar{d}$ = +9.91) และ 3) ครู กศน. มีเจตคติต่อการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: สมรรถนะ เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ครู กศน.

Abstract

The purposes of this study were 1) to create a learning activity plan based on the experiential learning concept that emphasizes the activity as a base for developing the competency of using technology in organizing the learning process of the teachers in Non-formal and Informal Education (NFE) Center, 2) to compare the technological competency

in learning management of the teachers in NFE center before and after implementing the learning activity plans, and lastly, 3) to study the attitudes toward the use of technology in learning management for teachers in NFE center. The target group consisted of 12 volunteers of full time Non-formal education and Informal education teachers in Sathon district and Khlong San district. The research instruments included 1) the learning activity plans developing on the concept of experiential learning emphasizing in activity based for developing the competency of using technology in the learning management, 2) the questionnaires of technological competency to create learning media, 3) the checklist for assessing the teachers' ability of using technology to create learning materials, and 4) the questionnaires on attitudes toward the use of technological in learning management. The statistics implemented included mean and standard deviation

The findings were as follows: 1) The learning activity plan based on the experiential learning concept that emphasizes the activity as a base for developing the competency of using technology in organizing the learning process comprised of 5 stages of learning activities: Stimulate, Share, Process, Generalize and Apply. 2) For comparing the pre-test and the post-test teachers' scores of the technological competency in learning management, the average of the post-test score (Mean = 78.58, S.D. = 8.64) was higher than the average of the pre-test score (Mean = 68.67, S.D. = 10.29), at the rate of $\bar{d} = +9.91$. 3) The overall teachers' attitude towards the use of technology in learning management was at a high level.

Keywords: Competency, Learning Management Technology, Experiential Learning Activities, Activity-Based Learning, Teachers in NFE Center

บทนำ

การปฏิรูปการศึกษามีประเด็นหนึ่งที่สำคัญ คือ การผลิตและการพัฒนาครูและเทคโนโลยี ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายและจุดเน้นการดำเนินงานของสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2562 มียุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ที่ว่าด้วยพัฒนาศักยภาพคนด้านทักษะและความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) โดยพัฒนาความรู้และทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลของครูและบุคลากรทางการศึกษา (Non-formal education Office of the Permanent Secretary Office Ministry of Education, 2019) เพื่อให้สามารถใช้เทคโนโลยีในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอน ซึ่งครูในศตวรรษที่ 21 ต้องปรับตัวให้เข้ากับการเรียนรู้ให้เท่าทันยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลง ทั้งนี้ต้องพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมทั้งประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่มีอยู่มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนทั้งความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่จำเป็นสำหรับการเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 (Roungrong & Author, 2014)

ศูนย์การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย เขตสาทร และเขตคลองสาน กรุงเทพมหานคร เป็นสถานศึกษาที่มีวิสัยทัศน์และพันธกิจเน้นนำเทคโนโลยีมาใช้ในการให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ และนำสื่อเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งทั้งเขตสาทร และเขตคลองสาน เป็นเขตเริ่มแรกอันดับต้นของกรุงเทพมหานครที่ให้ความสำคัญกับการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ โดยครูมีบทบาทในการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนในด้านต่าง ๆ ครูจึงมีความจำเป็นต้องเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ สอดคล้องกับรายงานการประเมินตนเอง ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562 ของศูนย์ กศน. เขตสาทร และเขตคลองสาน กรุงเทพมหานคร ได้ระบุจุดที่ควรพัฒนาของครู คือ ส่งเสริมให้ครูได้เข้ารับการอบรม สัมมนา ในหลักสูตรที่สอดคล้องกับความต้องการจำเป็นของสถานศึกษาและการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมที่มีความจำเป็นต้องใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น เทคนิคการจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเพื่อ

รองรับยุคดิจิทัล ประกอบกับแนวทางการพัฒนาคุณภาพสถานศึกษาไปสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ ส่งเสริมและสนับสนุนให้ครูควรได้รับการอบรมให้มีความรู้ ความสามารถในการจัดการกระบวนการเรียนรู้ ด้วยการให้นำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนการสอนเพิ่มมากขึ้น เพื่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุดแก่ผู้เรียน (Non-Formal and Informal Education Center Sathorn District, 2019) จึงเป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่ครูจะต้องใส่ใจเพื่อให้ตนเองเป็นผู้นำทางวิชาการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ตลอดเวลาเพราะเทคโนโลยีต่างๆ เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วและไม่หยุดนิ่ง ครูต้องเฝ้ารู้เฝ้าเรียน พัฒนาตนเองจนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในฐานของผู้ประกอบวิชาชีพทางการศึกษา

ด้วยเหตุนี้การเรียนรู้จึงเป็นกระบวนการที่ทำให้ครูเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม อันเกิดจากประสบการณ์ และการฝึกปฏิบัติ จนทำให้เกิดความสามารถในการกระทำนั้นอย่างถาวร การเรียนรู้จากประสบการณ์มีพื้นฐานมาจากปรัชญาพัฒนาการนิยมที่เชื่อว่าชีวิตเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้เสมอตามกาลเวลา และสิ่งแวดล้อม องค์ประกอบที่มีอิทธิพลสูงสุดในการเปลี่ยนแปลงชีวิตก็คือ การเรียนรู้และประสบการณ์ของมนุษย์ที่ได้เห็นประจักษ์ (Seubkeaw, 2013) การเรียนรู้จากกิจกรรมเป็นฐานและประสบการณ์ของบุคคลเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ เนื่องจากกิจกรรมช่วยส่งเสริมให้บุคคลมีประสบการณ์มากขึ้น รวมทั้งมีโอกาสดูแลเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ทำให้เกิดการเปรียบเทียบความรู้ที่ได้รับใหม่กับประสบการณ์เดิมของตนเองที่มีอยู่ จึงเกิดการเรียนรู้ที่เพิ่มมากขึ้น

ดังนั้นผลการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีในการจัดการกระบวนการเรียนรู้ของครู กศน. มุ่งหวังให้ครู กศน. เขตสาทร และเขตคลองสาน กรุงเทพมหานคร เกิดการพัฒนาสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีในการจัดการกระบวนการเรียนรู้ สามารถปรับตัวเข้ากับการเรียนรู้ให้ทันยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลง และเป็นครูยุคดิจิทัลอย่างแท้จริง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานสำหรับพัฒนาสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีในการจัดการกระบวนการเรียนรู้ของครู กศน.

2. เพื่อเปรียบเทียบสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีในการจัดการกระบวนการเรียนรู้ของครู กศน. ก่อนและหลังการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน

3. เพื่อศึกษาเจตคติที่มีต่อการใช้เทคโนโลยีในการจัดการกระบวนการเรียนรู้ของครู กศน.

นิยามศัพท์ในงานวิจัย

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน หมายถึง กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน มี 5 ขั้น ดังนี้

- 1) ขั้นสร้างประสบการณ์ (Stimulate) หมายถึง ครู กศน. ได้รับประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม รวมทั้งเข้าไปมีส่วนและรับรู้ประสบการณ์ด้วยตนเอง ใช้กิจกรรมการนำเสนอตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมและนิทาน

- 2) ขั้นแบ่งปัน (Share) หมายถึง ครู กศน. แลกเปลี่ยนประสบการณ์กัน ใช้กิจกรรม “คิด-จับคู่-แลกเปลี่ยน” (think-pair-share)

- 3) ขั้นกระบวนการ (Process) หมายถึง ครู กศน. ได้รับประสบการณ์การเรียนรู้จากวิทยากร แล้วบูรณาการสิ่งที่ได้เรียนรู้เป็นแนวทางที่สามารถนำไปใช้ในสถานการณ์จริง ใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยการสอน

- 4) ขั้นสรุป (Generalize) หมายถึง ครู กศน. สรุปความรู้ที่ได้รับและสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์จำลองได้ ใช้กิจกรรมทดลองการสร้างสื่อการเรียนรู้จากโจทย์ที่วิทยากรกำหนด

- 5) ขั้นประยุกต์ (Apply) หมายถึง ครู กศน. นำความรู้ไปประยุกต์กับสถานการณ์จริง ใช้กิจกรรมลงมือสร้างสื่อการเรียนรู้กับสถานการณ์จริง

2. สมรรถนะการใช้เทคโนโลยีในการจัดการกระบวนการเรียนรู้ หมายถึง ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสร้างสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมด้วย PowerPoint และในรูปแบบนิทานแอนิเมชันด้วย Toontastic 3D ซึ่งวัดจากแบบทดสอบความรู้ และแบบประเมินความสามารถ การใช้เทคโนโลยีสร้าง

สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมด้วย PowerPoint และในรูปแบบ
นิทานแอนิเมชันด้วย Toontastic 3D

3. เจตคติ หมายถึง ความรู้สึกที่มีต่อการใช้เทคโนโลยี
ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ของครู กศน. วัดจากแบบวัดเจตคติ
ที่มีต่อการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้

4. ครูประจำศูนย์การศึกษานอกระบบและการศึกษา
ตามอัธยาศัย หมายถึง ครูหรือบุคลากรทางการศึกษาที่
ปฏิบัติงานเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน ณ ศูนย์การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย เขตสาทร และเขต
คลองสาน กรุงเทพมหานคร

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-
Experimental Research Design) แบบ One-Group
Pretest-Posttest Design

กลุ่มที่ศึกษา คือ ครู กศน. เขตสาทร และเขตคลองสาน
กรุงเทพมหานคร ที่สมัครใจเข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 12 คน
มีเกณฑ์กำหนดคุณสมบัติ ดังนี้

- 1) เป็นครูหรือบุคลากรทางการศึกษา
- 2) มีประสบการณ์การทำงานไม่น้อยกว่า 1 ปี
- 3) ใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) เครื่องมือ
ที่ใช้ในการทดลอง และ 2) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวม
ข้อมูล มีขั้นตอนการสร้างและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ
ดังนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการจัด
กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่
เน้นกิจกรรมเป็นฐานเพื่อพัฒนาสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีใน
การจัดกระบวนการเรียนรู้ของครู กศน.

1) ศึกษาการจัดทำแผนกิจกรรมการเรียนรู้ตาม
แนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ และศึกษาการเรียนรู้โดย
ใช้กิจกรรมเป็นฐาน ได้กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จาก
ประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มี 5 ขั้นตอน
คือ ขั้นสร้างประสบการณ์ (Stimulate) ขั้นแบ่งปัน (Share)
ขั้นกระบวนการ (Process) ขั้นสรุป (Generalize) ขั้นประยุกต์
(Apply) ภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน

2) ร่างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ของครู กศน. ได้แก่ แผนที่ 1 เรื่องการสร้างสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมด้วย PowerPoint และแผนที่ 2 เรื่องการสร้างสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบนิทานแอนิเมชันด้วย Toontastic 3D

3) ตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานโดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความถูกต้องด้านเนื้อหา รวมทั้งความเหมาะสมด้านวัตถุประสงค์ กิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล นำข้อเสนอแนะปรับปรุงแผนการจัดกิจกรรมให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล มีดังนี้

2.1 เครื่องมือที่ใช้วัดสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ของครู กศน. ได้แก่ แบบทดสอบความรู้ และแบบประเมินความสามารถ การใช้เทคโนโลยีสร้างสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมด้วย PowerPoint และในรูปแบบนิทานแอนิเมชันด้วย Toontastic 3D

2.2 ศึกษาเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสร้างสื่อการเรียนรู้ และกำหนดเนื้อหาการใช้เทคโนโลยีสร้างสื่อการเรียนรู้ 2 รูปแบบ คือ การใช้เทคโนโลยีสร้างสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมด้วย PowerPoint และในรูปแบบนิทานแอนิเมชันด้วย Toontastic 3D ดำเนินการสร้างเครื่องมือ ได้แก่

1) แบบทดสอบความรู้การใช้เทคโนโลยีสร้างสื่อการเรียนรู้ เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือกมีข้อคำถาม 15 ข้อ

2) แบบประเมินความสามารถการใช้เทคโนโลยีสร้างสื่อการเรียนรู้ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ มีข้อคำถาม 17 ข้อ

2.3 เครื่องมือที่ใช้วัดเจตคติที่มีต่อการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ของครู กศน. ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการวัดเจตคติ และสร้างแบบวัดเจตคติที่มีต่อการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ของครู กศน. เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ มีข้อคำถาม 15 ข้อ

2.4 ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) หาค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามแต่ละข้อ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ใช้เกณฑ์ในการพิจารณาข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.80 ขึ้นไป ซึ่งแบบทดสอบความรู้ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 แบบประเมินความสามารถ มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.80-1.00 และแบบวัดเจตคติ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.80

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ครู กศน. ทำแบบทดสอบความรู้ และแบบประเมินความสามารถ การใช้เทคโนโลยีสร้างสื่อการเรียนรู้ ก่อนที่จะเริ่มดำเนินกิจกรรม (Pretest) และดำเนินการจัดกิจกรรมตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน ใช้ระยะเวลาการจัดกิจกรรม 2 วัน

2. ครู กศน. ทำแบบทดสอบความรู้ และแบบประเมินความสามารถ การใช้เทคโนโลยีสร้างสื่อการเรียนรู้ หลังเสร็จสิ้นกิจกรรม (Posttest)

3. ผู้วิจัยนำผลคะแนนแบบทดสอบความรู้ จำนวน 15 ข้อ เป็นคะแนน 15 คะแนน และแบบประเมินความสามารถ จำนวน 17 ข้อ เป็นคะแนน 85 คะแนน รวมทั้งสิ้น 100 คะแนน เปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการใช้แผนการจัดกิจกรรมฯ กำหนดเกณฑ์การแปลความหมายของคะแนนสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ของครู กศน. ใช้เกณฑ์การประเมินของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต (Suan Dusit University, 2019) มีรายละเอียดดังนี้

85 – 100 คะแนน หมายถึง ระดับสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีฯ ดีเยี่ยม

79 – 84 คะแนน หมายถึง ระดับสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีฯ ดีมาก

73 – 78 คะแนน หมายถึง ระดับสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีฯ ดี

67 – 72 คะแนน หมายถึง ระดับสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีฯ ดีพอใช้

61 – 66 คะแนน หมายถึง ระดับสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีฯ พอใช้

55 – 60 คะแนน หมายถึง ระดับสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีฯ อ่อน

50 – 54 คะแนน หมายถึง ระดับสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีฯ อ่อนมาก

0 – 49 คะแนน หมายถึง ไม่ผ่าน

4. ครู กศน. ทำแบบวัดเจตคติที่มีต่อการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ของครู กศน. เกณฑ์แปลความหมายค่าเฉลี่ยดังนี้ (Srisa-ard, 2010)

4.51 – 5.00 หมายถึง มีความรู้สึกต่อการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้มากที่สุด

3.51 – 4.50 หมายถึง มีความรู้สึกต่อการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้มาก

2.51 – 3.50 หมายถึง มีความรู้สึกต่อการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ปานกลาง

1.51 – 2.50 หมายถึง มีความรู้สึกต่อการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้น้อย

1.00 – 1.50 หมายถึง มีความรู้สึกต่อการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้น้อยที่สุด

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และคะแนนความแตกต่างระหว่างก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม ($\bar{d}$)

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานเพื่อพัฒนาสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ของครู กศน.

ผู้วิจัยสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน จำนวน 2 แผน คือ แผนที่ 1 เรื่องการสร้างสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมด้วย PowerPoint และแผนที่ 2 เรื่องการสร้างสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบนิทานแอนิเมชันด้วย Toontastic 3D ซึ่งทั้ง 2 แผนใช้กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน ตามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมี 5 ขั้นตอน แสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน

วัตถุประสงค์	กระบวนการกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน	สื่อ	การวัดและประเมินผล
1. มีความรู้ความเข้าใจการสร้างสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมด้วย PowerPoint และในรูปแบบนิทานแอนิเมชันด้วย Toontastic 3D	1. ขั้นสร้างประสบการณ์ (Stimulate) วิทยากรนำเสนอตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ เพื่อสร้างความสนใจให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม	1. โปรแกรม Microsoft PowerPoint	1. ตรวจผลงานกิจกรรมทดลองการสร้างสื่อการเรียนรู้จากโจทย์ที่วิทยากรกำหนด
2. สร้างสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมด้วย PowerPoint และในรูปแบบนิทานแอนิเมชันด้วย Toontastic 3D ได้	2. ขั้นแบ่งปัน (Share) วิทยากรให้ครู กศน. ทำกิจกรรม คิด-จับคู่-แลกเปลี่ยน (think-pair-share) ดังนี้ 2.1 วิทยากรกระตุ้นให้ครู กศน. คิดและตั้งคำถามจากตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ที่ได้เห็นในขั้นที่ 1 (Think) 2.2 วิทยากรให้ครู กศน. จับคู่สนทนาเกี่ยวกับตัวอย่างสื่อการเรียนรู้และประสบการณ์ของตนเองที่เคยได้ทำหรือได้เห็น (Pair) 2.3 วิทยากรให้ครู กศน. แต่ละคู่ออกมาแบ่งปันประสบการณ์ให้เพื่อนๆ ครู กศน. หน้าชั้นเรียน (Share)	2. โปรแกรม Toontastic 3D 3. ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมด้วย PowerPoint และในรูปแบบนิทานแอนิเมชันด้วย Toontastic 3D	2. ตรวจผลงานการสร้างสื่อการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง

ตารางที่ 1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน (ต่อ)

วัตถุประสงค์	กระบวนการกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน	สื่อ	การวัดและประเมินผล
	2.4 วิทยากรเขียนสรุปความคิดและประสบการณ์ที่ได้จากครู กศน. 3. ขั้นกระบวนการ (Process) วิทยากรบรรยายให้ความรู้พร้อมทั้งสาธิตการสร้างสื่อการเรียนรู้ ทำให้ดูตามลำดับขั้น 4. ขั้นสรุป (Generalize) วิทยากรให้ครู กศน. ทำกิจกรรมทดลองปฏิบัติจากโจทย์ ดังนี้ 4.1 วิทยากรกำหนดโจทย์ให้ครู กศน. ทดลองสร้างสื่อการเรียนรู้ 4.2 ครู กศน. นำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน 4.3 วิทยากรสรุปขั้นตอนการสร้างสื่อการเรียนรู้อีกครั้ง 5. ขั้นประยุกต์ (Apply) วิทยากรให้ครู กศน. ลงมือปฏิบัติกับสถานการณ์จริง ดังนี้ 5.1 วิทยากรให้ครู กศน. ลงมือสร้างสื่อการเรียนรู้ที่ครู กศน. จะนำไปใช้จริงกับผู้เรียน 5.2 วิทยากรให้ความช่วยเหลือ ช่วยแก้ไขปัญห และให้คำแนะนำ	3. เอกสารประกอบการบรรยาย	

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ของ ครู กศน. ได้ผลการวิจัยดังนี้

2.1 ผลเปรียบเทียบคะแนนสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ของครู กศน. ก่อนและหลังการใช้แผนการจัดกิจกรรมฯ ในภาพรวม พบว่า ครู กศน. มีคะแนนเฉลี่ยสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้

หลังการใช้แผนการจัดกิจกรรมฯ (Mean = 78.58, S.D. = 8.64) สูงกว่าก่อนการใช้แผนการจัดกิจกรรมฯ (Mean = 68.67, S.D. = 10.29) โดยมีคะแนนความแตกต่างระหว่างก่อนและหลังการใช้แผนการจัดกิจกรรมฯ สูงขึ้น ($\bar{d} = +9.91$) ในภาพรวม แสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบคะแนนสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ของครู กศน. ก่อนและหลังการใช้แผนการจัดกิจกรรมฯ ในภาพรวม

ระยะเวลาทดลอง	ค่าเฉลี่ยของคะแนน (100 คะแนน) Mean	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.	$\bar{d}$
ก่อนการใช้แผนฯ	68.67	10.29	+9.91
หลังการใช้แผนฯ	78.58	8.64	

2.2 ผลเปรียบเทียบคะแนนสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ของครู กศน. หลังการใช้แผนการจัดกิจกรรมฯ เป็นรายบุคคล พบว่า ครู กศน. มี

คะแนนสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ เพิ่มขึ้นทุกคน แสดงดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบคะแนนสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ของครู กศน. หลังการใช้แผนการจัดกิจกรรมฯ เป็นรายบุคคล

ครู กศน.	ก่อนการใช้แผนฯ		หลังการใช้แผนฯ	
	คะแนนสมรรถนะ 100 คะแนน	ระดับ สมรรถนะ	คะแนนสมรรถนะ 100 คะแนน	ระดับ สมรรถนะ
1	62	พอใช้	73	ดี
2	73	ดี	80	ดีมาก
3	63	พอใช้	78	ดี
4	79	ดีมาก	92	ดีเยี่ยม
5	66	พอใช้	75	ดี
6	69	ดีพอใช้	75	ดี
7	69	ดีพอใช้	75	ดี
8	95	ดีเยี่ยม	98	ดีเยี่ยม
9	55	อ่อน	66	พอใช้
10	61	พอใช้	74	ดี
11	67	ดีพอใช้	81	ดีมาก
12	65	พอใช้	76	ดี

ตอนที่ 3 ศึกษาเจตคติที่มีต่อการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ของครู กศน.

3.1 ผลการศึกษาเจตคติที่มีต่อการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ของครู กศน. พบว่า ครู กศน. มีเจตคติต่อการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้

โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อ 7 ความมั่นใจการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ทำให้มีเทคนิควิธีการสอนเพิ่มขึ้น กับข้อ 12 ความมั่นใจการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ช่วยกระตุ้นและสร้างความสนใจให้กับผู้เรียน มีเจตคติอยู่ในระดับมากที่สุด แสดงดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของเจตคติที่มีต่อการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ของครู กศน.

เจตคติที่มีต่อการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ ของครู กศน.	Mean	S.D.	แปล ความ หมาย
1. ท่านสนใจใช้เทคโนโลยีใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้เพราะช่วยให้การสอนง่ายขึ้น	4.50	0.52	มาก
2. ท่านรู้สึกคุ้นเคยกับการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ตามปกติ	4.50	0.52	มาก
3. ท่านใฝ่หาความรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้	4.17	0.58	มาก
4. ท่านกระตือรือร้นในการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้	4.33	0.65	มาก
5. ท่านพร้อมสำหรับการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้	4.42	0.51	มาก
6. ท่านมีความมั่นใจในการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้	4.42	0.67	มาก
7. ท่านมั่นใจว่าการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ทำให้มีเทคนิควิธีการสอนเพิ่มขึ้น	4.58	0.51	มากที่สุด

ตารางที่ 4 ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของเจตคติที่มีต่อการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ของครู กศน. (ต่อ)

เจตคติที่มีต่อการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ ของครู กศน.	Mean	S.D.	แปล ความ หมาย
8. ท่านมั่นใจว่าการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้หลากหลาย	4.25	0.45	มาก
9. ท่านมั่นใจว่าการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาบทเรียนที่ยากซับซ้อนได้ง่ายขึ้น	4.17	0.58	มาก
10. ท่านมั่นใจว่าการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง	4.33	0.49	มาก
11. ท่านมั่นใจว่าการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน	4.17	0.58	มาก
12. ท่านมั่นใจว่าการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ช่วยกระตุ้นและสร้างความสนใจให้กับผู้เรียน	4.58	0.51	มากที่สุด
13. ท่านมั่นใจว่าการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น	4.08	0.51	มาก
14. ท่านมั่นใจว่าการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้นำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างเกมได้อย่างน่าสนใจ	3.92	0.29	มาก
15. ท่านมีความสุขกับการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้	3.83	0.39	มาก
รวมทั้งหมด	4.28	0.55	มาก

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานเพื่อพัฒนาสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ของครูประจำศูนย์การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย มีการอภิปรายผล 3 ประเด็น ดังนี้

ประเด็นที่ 1 สร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานเพื่อพัฒนาสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ของครูประจำศูนย์การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมี 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นสร้างประสบการณ์ (Stimulate) เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน ใช้กิจกรรมการนำเสนอตัวอย่างที่น่าสนใจ เพื่อกระตุ้นและสร้างความสนใจขึ้นแบ่งปัน (Share) เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้น

กิจกรรมเป็นฐาน ใช้กิจกรรม คิด-จับคู่-แลกเปลี่ยน (think-pair-share) เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้แลกเปลี่ยนเทคนิค ทักษะการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ ขั้นกระบวนการ (Process) เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน ใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยการสอน เพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้ใหม่กับประสบการณ์เดิม ขั้นสรุป (Generalize) เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน ใช้กิจกรรมทดลองจากโจทย์ที่กำหนดให้ เพื่อได้ลงมือปฏิบัติตามประสบการณ์การเรียนรู้ที่ได้รับมอบหมาย และขั้นประยุกต์ (Apply) เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน ใช้กิจกรรมลงมือปฏิบัติกับสถานการณ์จริง เพื่อได้ลงมือปฏิบัติกับสถานการณ์จริง

ผลจากการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน นำมาใช้เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ อยู่ภายใต้แผนการจัดกิจกรรม

การเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน เพราะกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละขั้นเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่บุคคลเกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับสื่อ ผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้สอน และจากการลงมือทดลองปฏิบัติจนทำให้บุคคลเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่มีกิจกรรมเป็นฐานสอดคล้องกับแนวคิดของ Kolb (1984) ที่กล่าวว่าการเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นกระบวนการสร้างความรู้จากการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์อย่างต่อเนื่อง สังเกตแล้วสะท้อนคิด สรุปความคิดรวบยอดเป็นทฤษฎีความรู้ และนำไปประยุกต์ใช้ รวมถึงการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเป็นการเรียนรู้ที่มุ่งลดการถ่ายทอดความรู้จากผู้สอนสู่ผู้เรียนให้น้อยลง และพัฒนาทักษะให้เกิดกับผู้เรียน ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนโดยลงมือกระทำมากกว่าฟังเพียงอย่างเดียว (Pakdeejit, 2019) แสดงถึงการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานเป็นการเชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีและปฏิบัติ แล้วบูรณาการความรู้ใหม่หรือประสบการณ์ใหม่เข้ากับความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิม เพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงของบุคคล

ประเด็นที่ 2 เปรียบเทียบสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ของครู กศน. ก่อนและหลังการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน ผลวิจัยพบว่า ครู กศน. มีสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้หลังการใช้แผนการจัดกิจกรรมฯ สูงกว่าก่อนการใช้แผนการจัดกิจกรรมฯ และเมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคล พบว่า เพิ่มขึ้นทุกคน เพราะครู กศน. มีลักษณะของผู้ใหญ่ที่มีประสบการณ์หลายด้านและหลากหลาย มีการสะสมประสบการณ์มากขึ้น ผู้ใหญ่มองตนเองจากประสบการณ์และเห็นคุณค่าของประสบการณ์ตนเอง รวมทั้งมีความพร้อมในการเรียนรู้สิ่งที่เป็นประโยชน์และมีความจำเป็นต้องรู้ ผู้ใหญ่จึงมีความพร้อมในการเรียนรู้มาก (Knowles, 1980) สอดคล้องกับแนวคิดมนุษยนิยม (Humanism) เชื่อว่าบุคคลจะมุ่งพัฒนาตนให้รู้และเข้าใจตนเองแล้วพัฒนาตนเองสูงสุดตามศักยภาพที่แตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล (Photisuwan, 2009) และเป็นไปในทิศทางเดียวกับผลการวิจัยของ Pasatcha (2015) พบว่าสมรรถนะด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 หลังการพัฒนาของครูผู้นำสูงกว่าก่อนการพัฒนา

ประเด็นที่ 3 ศึกษาเจตคติที่มีต่อการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ของครู กศน. ผลการวิจัยพบว่า ครู กศน. มีเจตคติต่อการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ในระดับมาก เพราะเจตคติเป็นองค์ประกอบสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ การมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้จะช่วยจัดอุปสรรคจากสิ่งแวดล้อมและปัญหาทางอารมณ์ได้ สอดคล้องกับลำดับขั้นของพัฒนาการด้านอารมณ์ความรู้สึกเป็นขั้นของผู้ใหญ่ที่มีค่านิยมคงตัว จะตัดสินใจด้วยตนเองสามารถจะเห็นว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคม เข้าใจความสัมพันธ์ของตนเองและสังคม สามารถจะแสดงพฤติกรรมตามบทบาทของตนในสังคมได้โดยไม่ต้องสูญเสียเอกลักษณ์ของตน (Personal Identity) (Kowatrakul, 2016) และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Wannaklang & Thanatrai (2019) พบว่า เจตคติการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษาอยู่ในระดับมากเช่นกัน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การนำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานไปใช้ ผู้สอนควรลดการถ่ายทอดความรู้ให้น้อยลง ปรับบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก ให้คำแนะนำ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และเน้นพัฒนาทักษะให้เกิดกับผู้เรียน ส่วนผู้เรียนควรเป็นผู้รับผิดชอบกระบวนการเรียนรู้ของตนเองให้มากขึ้น

1.2 การนำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานไปใช้กับครู กศน. กรุงเทพมหานครเขตอื่น ควรเน้นกิจกรรมการลงมือปฏิบัติให้ครู กศน. ได้รับประสบการณ์ตรง เพื่อพัฒนาสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้เกิดเป็นรูปธรรมมากขึ้น

1.3 การนำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานไปใช้กับครู กศน. กรุงเทพมหานครเขตอื่น ควรพิจารณาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อยประมาณ 4-5 คน เพื่อการฝึกปฏิบัติจะได้เกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรนำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานไปทดลองใช้ พัฒนาสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้กับครู กศน. กรุงเทพมหานครเขตอื่น เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบผลการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน แล้วนำผลมาปรับกิจกรรมให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น

2.2 ควรศึกษาสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีในการจัดกระบวนการเรียนรู้ของครู กศน. ในด้านอื่นๆ เช่น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย Google Classroom

References

- Knowles, M. S. 1980. *The Modern Practice of Adult Education*. New York: Cambridge, The Adult Education Company.
- Kolb, D. A. 1984. *Experiential Learning: Experience as the source of learning and Development*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Kowatrakul, S. (2016). *Educational psychology*. (12th edition). Bangkok: Chulalongkorn University Printing House. [in Thai]
- Non-Formal and Informal Education Center Sathorn District. (2019). *Self-Assessment Report of educational institutions, fiscal year (2019)*. Non-Formal and Informal Education Center, Sathorn District, Bangkok. [in Thai]
- Non-formal education Office of the Permanent Secretary Office Ministry of Education. (2019). *Policy and focus operation of the Office for the Promotion of Non-Formal and informal education, Fiscal Year 2019*. Retrieved from https://drive.google.com/file/d/1T3odobuULnt4a_x5FrTCLIfM2wnkzWA1s/view. [in Thai]
- Pakdeejit, Y. (2019). *Documents for academic discussion: Academic Promotion Day for the Quality of Teaching and Learning*. Retrieved from <http://apr.nsr.ac.th/Actlearn/myfile/27022015155130article.docx>. [in Thai]
- Pasatcha, P. (2015). The competency development of teacher leadership on information technology and communication in learning management the 21st century. *Journal of Graduate School Sakon Nakhon Rajabhat University*. 12 (59), 95-104. [in Thai]
- Photisuvan, C. (2009). *Non-formal education: learning and teaching of adults*. Bangkok: Kasetsart University. [in Thai]
- Roungrong P. & Author. (2014). Educational technology vs Thai teachers in the 21st century. *Panyapiwat Journal*. Vol. 5, Special Issue May: 195-207. [in Thai]
- Seubkeaw, Y. (2013). Lifelong learning under the philosophy of prosperity to questioning research. *Journal of Lifelong Education*. 1(1), 34-42. [in Thai]
- Srisa-ard, B. (2010). *Preliminary research*. 8th edition. Bangkok: Suweeriyasan. [in Thai]
- Suan Dusit University. (2019). *Announcement of Suan Dusit University on Percentage value of each value range Scoring level in Criteria based system, B.E. 2562*. (2019, 8 October). [in Thai]
- Wannaklang, K. & Thanatrai, W. (2019). A Study of Attitude and Behavior in Using Educational Information Technology for Self-Learning in Student from Faculty of Education at Institute of Physical Education Angthong. *E-Journal of Media Innovation and Creative Education*, 2 (2), 1-11. [in Thai]