



วารสาร นาคบุตรปริทรรศน์ Nakhabut Paritat Journal

ISSN 3027-7779 (Online)

ปีที่ 17 ฉบับที่ 2 พฤษภาคม - สิงหาคม 2568 Vol. 17 No. 2 May - August 2025

สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช 1 หมู่ 4 ต.ท่าจั่ว อ.เมือง จ.นครศรีธรรมราช 80280
Research and development institute Nakhon Si Thammarat Rajabhat University 1 Moo 4, Tha Ngio, Mueang, Nakhon Si Thammarat 80280

Received: November 29, 2024

Revised: July 16, 2025

Accepted: August 22, 2025

การจัดการเรียนรู้แบบมุ่งผลลัพธ์ : การพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์
ของนักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

Outcome-Based Learning: Creative Product Development
of Communication Arts Students, Phranakhon Rajabhat University

ณัฐนันท์ วิริยะวิทย์*

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

*ผู้ประสานงานหลัก (Corresponding Author) E-mail: nathanan@pnru.ac.th

Nathanan Wiriyawit*

Faculty of Management Science, Phranakhon Rajabhat University

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้ มุ่งศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบมุ่งผลลัพธ์ ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ถูกกำหนดไว้ในแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560-2579 สถาบันการศึกษาจึงต้องมีการปรับเปลี่ยนให้สามารถพัฒนาศักยภาพผู้เรียนเพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลง ทั้งด้านสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม และเทคโนโลยี ด้วยเหตุนี้ โครงการจึงเริ่มต้นที่การนำรายวิชาในการสอนมาออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับการเรียนรู้แบบมุ่งผลลัพธ์ ตามทฤษฎีของการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน ในกระบวนการเรียนการสอน และกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ด้วยการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและการเรียนรู้เชิงรุก เริ่มต้นด้วยการนำนักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิตของชุมชนในพื้นที่ชุมชนไทยพวน ตำบลเกาะหวาย อำเภอปากพลี จังหวัดนครนายก พบว่า ชุมชนไทยพวนมีอัตลักษณ์ด้านศิลปหัตถกรรมที่มีความโดดเด่นและยังคงสืบทอดต่อกันมา อันได้แก่ การทอผ้าและการจักสาน แต่ชุมชนยังขาดแนวทางในการพัฒนาและนำเสนอเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ ดังนั้น จึงเป็นโจทย์ปัญหาให้นักศึกษาได้ลงมือพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน และสื่อสารอัตลักษณ์ผ่านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ตามโครงการศาสตร์พระราชา ประจำปี 2567 โดยเป็นการบูรณาการ กระบวนการเรียนการสอน การบริการวิชาการ และศิลปวัฒนธรรม เข้าด้วยกัน

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้มุ่งผลลัพธ์; การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ; การเรียนรู้เชิงรุก; การพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์; โครงการศาสตร์พระราชา

Abstract

This academic article aims to study the management of outcome-based learning, which is a learning model specified in the National Education Plan 2017-2036. The education institutes must adjust themselves to develop learners' potential that responds to society, economy, culture, and technology changes. This project began by designing teaching subjects to create activities consistent with outcome-based learning, according to the theory of self-knowledge creation through creative work (Constructionism) in the teaching and learning process, as well as the design thinking process, which focuses on learner-centered learning and active learning. It started by taking students to study the community's identity in the Thai Phuan community, Koh Wai Subdistrict, Pak Phli District, Nakhon Nayok Province. It was found that the Thai Phuan community has a distinctive identity in handicrafts that have been passed down, including weaving and basketry. However, the community still lacks guidelines to develop and launch new products. Therefore, it is a problem for students to develop creative products with community participation and communicate their identity through product development, according to the King's Philosophy Project 2024, which integrated teaching and learning processes, academic services, and arts and culture together.

Keywords: Outcome-based learning; Learner-centered; Active learning; Creative product development; King's Philosophy

บทนำ

จากการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสภาพสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม และเทคโนโลยี ส่งผลให้รูปแบบการศึกษาต้องมีการปรับตัวเพื่อพัฒนาศักยภาพของคนให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง เช่นเดียวกับการศึกษาในระดับอุดมศึกษา ซึ่งเป็นการศึกษาเพื่อพัฒนากำลังคนเฉพาะทางควบคู่กับการพัฒนาให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งทักษะทางด้านวิชาชีพ (Hard Skill) และทักษะด้านคนและสังคม (Soft Skill) ทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และทักษะในอนาคต เช่น

ทักษะด้าน AI ทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ ทักษะด้านเครือข่าย มีความเป็นผู้นำ การปรับตัวไว ทำงานอย่างยืดหยุ่น เป็นต้น ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในอนาคต (Puriwat, 2025) การปรับให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงของโลกส่งผลให้ต้องมีการพัฒนาการเรียนรู้แบบมุ่งผลลัพธ์ที่เหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียน จึงเป็นสิ่งที่จำเป็น

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560 - 2579 ได้มีการวางกรอบเป้าหมายและทิศทางการจัดการศึกษาของประเทศในการพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของคนไทยทุกช่วงวัย จากคำกล่าวของนายกรัฐมนตรี (พลเอก ประยุทธ์ จันทร์โอชา) กล่าวไว้ในรายการคืนความสุขให้คนในชาติว่า “วันนี้การผลิตกำลังคน ต้องมาดูก่อนว่าคุณภาพที่เราต้องการเป็นอย่างไร มีคุณสมบัติอย่างไร ต้องมุ่งหวังคุณภาพมากกว่าปริมาณ การผลิตกำลังคนในสายวิชาชีพ ให้เป็นแรงงานคุณภาพ หรือแรงงานที่มีฝีมือของประเทศนั้น จบมาแล้วต้องมีงานทำ ถ้าเราไม่ปรับระบบการศึกษา เพื่อผลิตกำลังคนให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน จบมาก็ไม่มีงานทำอีก” โดยมีการปรับเพื่อให้สอดคล้องกับโลกในศตวรรษที่ 21 ใน 4 มิติ คือ 1) มีความรู้ ทักษะและความสามารถที่สอดคล้องกับโลกในศตวรรษที่ 21 2) มีความรับผิดชอบต่อสังคม 3) มีอัตลักษณ์ความเป็นไทยสามารถยืนอย่างมีศักดิ์ศรีบนเวทีสากล และ 4) เป็นดิจิทัลไทยเพื่อสอดคล้องกับการเข้าสู่ยุคดิจิทัล (Ministry of Education, 2017)

ในแผนการศึกษาแห่งชาติฉบับปัจจุบัน กฎกระทรวงมาตรฐานการจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษา พ.ศ.2565 กฎกระทรวงมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ.2565 และกฎกระทรวงมาตรฐานหลักสูตรการศึกษาระดับอุดมศึกษา พ.ศ.2565 ในราชกิจจานุเบกษา เล่มที่ 139 ตอนที่ 20 ก วันที่ 31 มีนาคม 2565 (Minister of Higher Education, Science, Research and Innovation, 2022 a,b,c) ประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่องรายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ.2565 ในราชกิจจานุเบกษา เล่มที่ 139 ตอนพิเศษ 212 ง. วันที่ 9 กันยายน 2565 (Member of the Higher Education Standards Committee, 2022) ได้ระบุถึงการเรียนรู้แบบมุ่งผลลัพธ์ของผู้เรียน หรือเรียกว่า Outcome-based Education ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีการเชื่อมโยงตั้งแต่วิสัยทัศน์ พันธกิจ อัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย วัตถุประสงค์ของหลักสูตร ผลลัพธ์การเรียนรู้ ตั้งแต่ระดับหลักสูตร ระดับรายวิชา นำไปสู่การออกแบบรายวิชา การออกแบบการสอน และการประเมินผล เพื่อเสริมสร้างให้ไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์สูงสุด (Yanawongsa, Intasingh, Nguenyuang & Intanet, 2021, p. 285) แนวทางดังกล่าว มีความสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ เพราะว่าเป็นกลยุทธ์เพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนรู้

จากที่กล่าวมาข้างต้น การจัดการเรียนแบบมุ่งผลลัพธ์นอกจากเพื่อยกระดับการศึกษาของไทยแล้ว ยังมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการปรับปรุงหลักสูตรของมหาวิทยาลัยและการรับรองหลักสูตรตามผลลัพธ์การเรียนรู้ การประเมินตามเกณฑ์การประกันคุณภาพระดับหลักสูตร (ASEAN University Network Quality Assurance : AUN-QA) ซึ่งตามเกณฑ์ต้องแสดงถึงผลลัพธ์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับ learning's taxonomy และสอดคล้องกับ วิสัยทัศน์และพันธกิจของมหาวิทยาลัย (Navavongsathian, 2023) หลักการสำคัญของ AUN-QA มุ่งเน้นให้เกิดการจัดการศึกษาแบบมุ่งเน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ การพิจารณาการออกแบบกระบวนการต่าง ๆ เพื่อบ่มบ่มผลลัพธ์อย่างเป็นระบบ (Sinthuwongsanont & Boonkongsaen, 2023, p. 472) ดังนั้น AUN-QA และการเรียนรู้แบบมุ่งผลลัพธ์ (OBE) มีความเกี่ยวข้องกันโดยมีเป้าหมายเพื่อปรับปรุงคุณภาพการศึกษา ด้วยเหตุนี้ สถาบันการศึกษาต้องมุ่งเน้นในการพัฒนาการเรียนรู้แบบมุ่งผลลัพธ์

ที่มาของการเรียนรู้แบบมุ่งผลลัพธ์

การศึกษาแบบมุ่งผลลัพธ์การเรียนรู้ (OBE) เป็นศัพท์ที่ William G. Spady บัญญัติขึ้นมาในปี พ.ศ.2531 ซึ่งเป็นที่ยอมรับและนำมาใช้ในปี ค.ศ.1930 โดยคณะกรรมการการศึกษาแห่งรัฐในประเทศสหรัฐอเมริกานำมาใช้ในระบบการศึกษาเกี่ยวกับวิทยาลัย 300 แห่งและโรงเรียนมัธยมศึกษา 30 แห่ง พบว่า ผู้สำเร็จการศึกษาจากโรงเรียนมัธยมศึกษาที่มีการทดลองส่วนใหญ่ประสบความสำเร็จอย่างชัดเจนมากกว่าผู้สำเร็จการศึกษาจากโรงเรียนที่มี

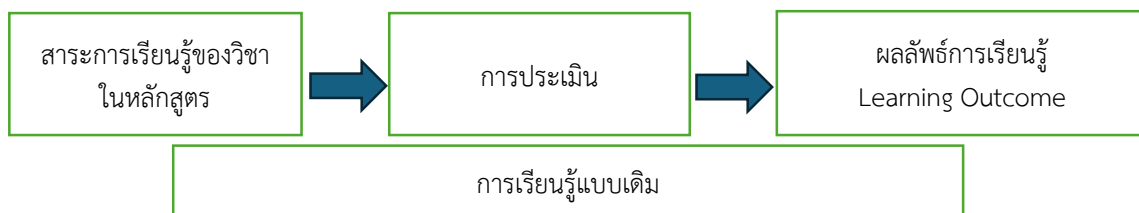
หลักสูตรแบบดั้งเดิม ต่อมาในปี ค.ศ.1960 เบญจามิน บลูม ได้นำแนวคิดการศึกษาแบบมุ่งเน้นผลลัพธ์การเรียนรู้มาใช้ โดยผสมผสานกับรูปแบบการคิดระดับสูง (Higher Order Thinking) โดยมีการแบ่งเนื้อหาหลักสูตรออกเป็นหน่วย เล็ก ๆ และมีการประเมินความก้าวหน้าของนักเรียนตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ จนกระทั่งในปัจจุบัน สถาบันการศึกษา ในประเทศไทย เริ่มมีการนำมาจัดการเรียนรู้ใหม่ในศตวรรษที่ 21 มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในกระบวนรายวิชา โดยกำหนดเป้าหมาย หลักสูตรที่ควรออกแบบการเรียนรู้ และการประเมินผู้เรียนเพื่อนำไปสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ ที่คาดหวัง (Wongdaeng, 2024, p.236)

การเรียนรู้แบบมุ่งผลลัพธ์ : เน้นผลลัพธ์การเรียนรู้และสมรรถนะของผู้เรียน

Spady (1994, p.1) ให้นิยามว่า “Outcome-Based Education (OBE) means clearly focusing and organizing everything in an educational system around what is essential for all students to be able to do successfully at the end of their learning experiences.” นั่นคือ มีความชัดเจนและจัดการทุกอย่างใน ระบบการศึกษาที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนทุกคนให้สามารถทำได้สำเร็จเมื่อสิ้นสุดประสบการณ์การเรียนรู้

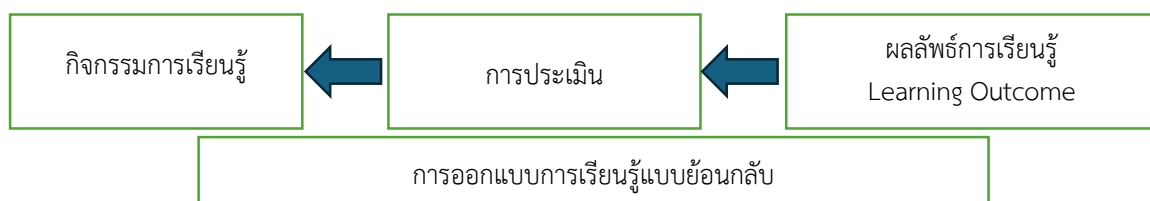
การออกแบบการเรียนรู้แบบย้อนกลับด้วยการเสริมสร้างให้ไปในทิศทางเดียวกัน

การเรียนรู้แบบมุ่งผลลัพธ์ เป็นการจัดการศึกษาและจัดการเรียนรู้ที่เน้นความสมเหตุสมผล โดยมุ่งผลลัพธ์ ไปที่ผู้เรียนเป็นสำคัญเพื่อก่อให้เกิดคุณลักษณะที่สังคมและโลกในอนาคตต้องการ ไม่เน้นเนื้อหาวิชาเพียงอย่างเดียว (Thepsaeng & Naruekhoskittirati, 2023, p. 40) ดังนั้น จำเป็นต้องมีการเปลี่ยนจากการเรียนรู้แบบเดิม ซึ่งได้แก่ การเริ่มที่สาระการเรียนรู้ของวิชาในหลักสูตร การออกแบบการประเมินผล ส่งผลต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ ดังภาพที่ 1 ไปสู่ การศึกษาที่มุ่งผลลัพธ์การเรียนรู้ ด้วยการออกแบบการเรียนรู้แบบย้อนกลับ หรือ Backward Design เพื่อให้การพัฒนา หลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนใหม่ ตอบสนองต่อผลลัพธ์การเรียนรู้และสมรรถนะของผู้เรียน ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 1 การออกแบบการเรียนรู้แบบเดิม

ที่มา: Navavongsathian (2023)



ภาพที่ 2 การออกแบบการเรียนรู้แบบย้อนกลับ

ที่มา: Navavongsathian (2023)

การออกแบบการเรียนรู้แบบย้อนกลับ ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ (Navavongsathian, 2023) ดังนี้ 1) กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ก่อนว่าอะไรคือสิ่งที่ผู้เรียนควรจะมี, เข้าใจ และทักษะมีสมรรถนะอย่างไร ประยุกต์ใช้ได้ อย่างไร 2) กำหนดหลักฐานที่เป็นผลลัพธ์การเรียนรู้ นำไปสู่เป้าหมายการเรียนรู้ที่หลักสูตรกำหนด ต้องมีหลักฐานที่ แสดงให้เห็นได้ว่าผู้เรียนบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ได้จริง เมื่อสิ้นสุดกระบวนการเรียนรู้ และ 3) วางแผนจัดกิจกรรม



เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ เพื่อตอบคำถามว่า ผู้สอนทำให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายได้อย่างไร สารการเรียนรู้และสื่อการสอนสอดคล้องกันหรือไม่ องค์ประกอบทั้งสามจะต้องมีความเชื่อมโยงอย่างมีความหมายด้วยการเสริมสร้างให้ไปในทิศทางเดียวกัน หรือ Constructive Alignment (Pinit, Anmanatarkul & Ruayruay, 2023) ผลลัพธ์ที่ได้จึงมีความสมบูรณ์และปฏิบัติได้

Constructive Alignment (CA) หมายถึง การออกแบบหลักสูตร การสอน การเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล ที่ทำให้ผู้เรียนสามารถสัมฤทธิ์ผลของการเรียนตามที่ต้องการได้ โดยหลักการสอนที่ผู้เรียนสามารถสร้างความหมายด้วยตนเองที่ตรงประเด็นของผู้เรียน ทั้งกิจกรรมการเรียนรู้ โดยที่ผู้สอนจะเลือกช่องทางการสอนที่ถูกต้อง มีการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ว่าผู้เรียนควรจะรู้อะไร กิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสิ่งที่เข้าถึงการเรียนรู้ได้อย่างไร การประเมินผล เราจะวัดความรู้ความสามารถของผู้เรียนได้อย่างไร (Navavongsathian, 2023) โดยสรุปได้จาก Biggs ว่า Constructive Alignment เป็นการสอนที่ต้องมีการออกแบบการสอนให้ชัดเจนก่อนที่จะทำการสอน (Biggs, 2014, p. 6) และ Constructive Alignment เป็นวิธีการสอนที่มุ่งผลลัพธ์การเรียนรู้ (Keadplang, 2021, p. 28) โดยเน้นที่ผลลัพธ์มากกว่ากระบวนการ (Navavongsathian, 2023)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 (Royal Gazette, 2022) ประกอบด้วย 4 ด้าน ดังนี้

1. ความรู้ (Knowledge) หมายถึง สิ่งที่สั่งสมมาจากการศึกษาเล่าเรียน การค้นคว้า หรือประสบการณ์ที่เกิดจากหลักสูตรการเรียน ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นและเพียงพอต่อการนำไปปฏิบัติ หรือต่อยอดความรู้ในการประกอบอาชีพ ดำรงชีพ อยู่ร่วมกันในสังคม และพัฒนาอย่างยั่งยืนต่อไป สำหรับการดำรงชีวิตในยุคดิจิทัล โดยความรู้ในระดับปริญญาตรี ต้องมีความรู้ที่จำเป็นและเพียงพอต่อการนำไปปฏิบัติ ต่อยอดความรู้ ปรับใช้ความรู้เพื่อการพัฒนางาน

2. ทักษะ (Skill) หมายถึง ความสามารถที่เกิดจากการเรียนรู้ ฝึกฝนปฏิบัติให้เกิดความคล่องแคล่ว ว่องไว และชำนาญ เพื่อพัฒนางาน พัฒนาวิชาชีพหรือวิชาการ พัฒนาตนและพัฒนาสังคม สำหรับดำรงชีวิตในยุคดิจิทัล โดยทักษะในระดับปริญญาตรี มีทักษะการเรียนรู้ การเรียนรู้ด้วยตนเองในการปฏิบัติและการปรับปรุงพัฒนางานเพื่อประกอบอาชีพ และทักษะด้านดิจิทัล

3. จริยธรรม (Ethic) หมายถึง พฤติกรรมหรือการกระทำระดับบุคคลที่สะท้อนถึงความเป็นผู้มีคุณธรรม ศีลธรรม และจรรยาบรรณ เพื่อประโยชน์ส่วนรวมและส่วนตน ทั้งต่อหน้าและลับหลังผู้อื่น โดยการกระทำที่เป็นไปตามกฎกติกา และเกิดประโยชน์ต่อสังคม เช่น ความซื่อสัตย์สุจริต ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความมีจิตใจเมตตา ความโอบอ้อมอารี การมีจิตสาธารณะ การรักษาสีงแวดล้อม เป็นต้น หลักเลี่ยงการกระทำที่ผิดกฎกติกาของสังคม และไม่ทำผิดกฎหมาย เช่น การไม่คัดลอกผลงาน การทุจริตทางวิชาการ การละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา การละเมิดลิขสิทธิ์ การลักขโมย การทุจริตการสอบ การฉ้อโกง การไม่กระทำตามสัญญา การโฆษณาสรรพคุณของสินค้าเกินจริง การกระทำที่เอื้อประโยชน์ต่อพวกพ้องที่ไม่ถูกต้อง เป็นต้น

4. ลักษณะบุคคล (Character) หมายถึง บุคลิก ลักษณะนิสัย และค่านิยม ที่สะท้อนคุณลักษณะเฉพาะศาสตร์วิชาชีพ และสถาบัน โดยพัฒนาผ่านการเรียนรู้ และการฝึกประสบการณ์จากหลักสูตร ให้มีความเหมาะสมกับแต่ละระดับมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา ลักษณะบุคคลทั่วไปที่เหมาะสมสอดคล้องกับอัตลักษณ์ของหลักสูตรและสถาบัน ส่วนลักษณะบุคคลตามวิชาชีพ หรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง ควรกำหนดลักษณะบุคคลเฉพาะวิชาชีพตามมาตรฐานวิชาชีพด้วย โดยอาจเลือกลักษณะบุคคลทั่วไปมากำหนดเป็นคุณสมบัติที่เป็นจุดเน้นให้สอดคล้องกับเป้าหมายของหลักสูตร

สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่ง ของการเรียนรู้แบบมุ่งผลลัพธ์ คือ การจัดการเรียนรู้เพื่อเปลี่ยนแปลงพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านความรู้ ความสามารถ และคุณลักษณะตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ มีความยืดหยุ่นทั้งการจัดการเรียนรู้ การจัดการตารางเวลาเรียน การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล หลักสำคัญของการจัดการศึกษาแบบมุ่งเน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ คือ การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ และผู้เรียนทุกคนต้องประสบความสำเร็จ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบมุ่งเน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ (Wongdaeng, 2024, p. 234)

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบมุ่งผลลัพธ์

การเรียนรู้ประกอบด้วย 2 แบบได้แก่ 1) การเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการบรรยาย (Input-Based Education) ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ท่องจำ คิด และสอบ (Teacher-Centered Education) (Biggs, 2014, p. 6) 2) การเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผลลัพธ์ (Outcome-Based Education) สามารถใช้การสอนและรูปแบบการประเมินได้อย่างหลากหลาย โดยสอนแบบเชิงรุก (Active Learning) (Kettapun, 2018)

การเรียนรู้แบบมุ่งผลลัพธ์มีการออกแบบกิจกรรมบนพื้นฐานการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Learner-Centered Learning) และการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นการจัดการศึกษาที่ถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุด ด้วยกระบวนการจัดการการศึกษาที่เน้นผู้เรียนให้แสวงหาความรู้ และพัฒนาความรู้ได้ด้วยตนเอง รวมทั้งมีการฝึกและปฏิบัติในสภาพจริงของการทำงาน มีการเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนกับสังคมจริง และการประยุกต์ใช้ มีการจัดกิจกรรมและกระบวนการให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมิน และสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ (Tenissara & Sangsai, 2023, p. 362) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ตัวอย่างเช่น การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์การเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ การบูรณาการร่วมกับการทำงาน การเรียนรู้แบบบริการสังคมเป็นฐาน (Service-Based Learning) การเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง การจัดการเรียนรู้เชิงรุก การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended-Based Learning) และอื่น ๆ (Khammanee, 2011; Wongdaeng, 2024, p. 241)

สำหรับการเรียนรู้เชิงรุกเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมลงมือปฏิบัติทั้งในการฟัง พูด อ่าน คิด เขียน ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ผู้เรียนกับผู้เรียนและพัฒนาทักษะการคิดของผู้เรียนไปสู่การคิดขั้นสูง ให้ออกาสผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เช่น การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การสอนที่เน้นทักษะกระบวนการคิด (Tanpan, Kositpimanvach & Somprach, 2023, p. 646)

การจัดการเรียนรู้แบบมุ่งเน้นผลลัพธ์: การพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

สิ่งที่เป็ความท้าทายของการจัดการเรียนรู้แบบมุ่งผลลัพธ์ คือ ผู้สอนมีการปรับเปลี่ยนแนวทางการจัดการเรียนรู้แล้วหรือยัง และผู้เรียนสามารถปรับตัวให้คุ้นเคยได้หรือไม่ หลังจากอยู่ในการเรียนรู้แบบเดิม ๆ มายาวนาน นับเป็ความท้าทายของการจัดการเรียนรู้แบบมุ่งเน้นผลลัพธ์ และนับเป็ความท้าทายสำหรับผู้สอนและผู้เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควรตอบสนองผลการเรียนรู้ตามทักษะและความรู้ของผู้เรียนที่เน้นกิจกรรมการเรียนรู้ (Keadplang, 2021, p. 29)

ปัจจุบันมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร กำลังอยู่ในกระบวนการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตรที่มุ่งเน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ ซึ่งในส่วนองสาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ ก็ได้นำแนวทางการเรียนรู้แบบมุ่งผลลัพธ์มาปรับใช้ โดยเริ่มต้นด้วยการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการสื่อสารและสารสนเทศเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ในปีการศึกษา 2566 ซึ่งมีนักศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 10 คน โดยได้ออกแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและการเรียนรู้เชิงรุก ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ บูรณาการร่วมกับโครงการศาสตร์พระราชา ด้วยการนำปัญหาของชุมชนมาร่วมคิด วิเคราะห์ ออกแบบ แก้ปัญหา สร้างต้นแบบ และประเมินผล โดยทั้งหมดนี้ชุมชนได้มีส่วนร่วมในการให้ข้อเสนอแนะ ให้การสนับสนุนวัสดุ และประเมินผล วิธีการที่ใช้แนวคิดของทฤษฎีของการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน ในการเรียนการสอน ผู้สอนจะมีบทบาทที่แตกต่างไปจากเดิม คือ จะเปลี่ยนจากการเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้และควบคุมการเรียนรู้ ไปเป็นผู้ให้ความร่วมมือสนับสนุน อำนวยความสะดวก และช่วยเหลือผู้เรียนในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการเปลี่ยนจากบทบาท “การให้ความรู้” เป็น สนับสนุน “การให้ผู้เรียนสร้างความรู้” ผู้สอนทำหน้าที่สร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน (Khammanee, 2011) และการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิด

เชิงออกแบบ (Design Thinking Process) (Tantiyaswasdikul, 2022) เป็นกระบวนการสร้างความเข้าใจตีความปัญหาเพื่อตั้งเป้าหมาย โดยเน้นกระบวนการ 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย (Empathize) 2) การตั้งกรอบโจทย์ (Define) 3) การสร้างความคิด (Ideate) 4) การสร้างต้นแบบ (Prototype) และ 5) การประเมินผล (Test)

ชุมชนไทยพวน จังหวัดนครนายก มีถิ่นฐานเดิมอยู่ที่เมืองพวน ซึ่งปัจจุบันคือเมืองเชิงขวาง สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว ได้อพยพเข้ามาสู่ประเทศไทยมากกว่า 240 ปีแล้ว ชาวไทยพวนมีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมด้านศิลปหัตถกรรม โดยเฉพาะการทอผ้า การจักสาน และการตีเหล็ก ซึ่งปัจจุบันเหลือเพียงการทอผ้า และการจักสานเท่านั้น ซึ่งชุมชนยังขาดแนวทางในการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ จึงต้องการความช่วยเหลือเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ จึงได้มีออกแบบการเรียนรู้แบบมุ่งผลลัพธ์ ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย (Empathize) ด้วยการพาผู้เรียนลงเรียนรู้ในพื้นที่เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของชุมชนไทยพวน ตำบลเกาะหวาย อำเภอปากพลี จังหวัดนครนายก จากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับชาวชุมชนพบว่า ชุมชนมีการจัดตั้งศูนย์ผ้าทอไทยพวนขึ้น มีการผลิตผ้าทอมือและจำหน่ายเป็นผืนผ้าทอโดยตรงซึ่งมีราคาค่อนข้างสูง ดังนั้น จึงต้องการการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมเพื่อจำหน่ายให้กับนักท่องเที่ยวที่ต้องการนำไปเป็นของที่ระลึกได้ในราคาย่อมเยา

2. การตั้งกรอบโจทย์ (Define) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้กำหนดแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์เพื่อเพิ่มผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ ให้กับชุมชน ซึ่งพบว่าทั้งอัตลักษณ์ด้านผ้าทอและการจักสานสามารถนำมาพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ร่วมกันได้ ดังนั้น จึงเกิดแนวคิดการนำผ้าทอและการจักสานมาผสมผสานกันเพื่อพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ที่ทันสมัยมากขึ้น

3. การสร้างความคิด (Ideate) ให้ผู้เรียนได้มีการประชุมกลุ่มร่วมกับชุมชน นักออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน และอาจารย์ เพื่อระดมสมองออกแบบผลิตภัณฑ์บนแนวคิดการบูรณาการผ้าทอและการจักสานเข้าด้วยกัน จากนั้นนำเสนอรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบใหม่ต่อชุมชนไทยพวน เช่น หมวก เสื้อ ของที่ระลึก ของใช้ กระเป๋าใส่สตางค์ เป็นต้น ดังภาพที่ 3

4. การสร้างต้นแบบ (Prototype) ให้ผู้เรียนได้นำรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่คิดออกแบบขึ้นมาจัดสร้างเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบ โดยให้การสนับสนุนวัตถุดิบเช่นวัสดุผ้าทอไทยพวน และการจักสานจากชุมชน ดังภาพที่ 4

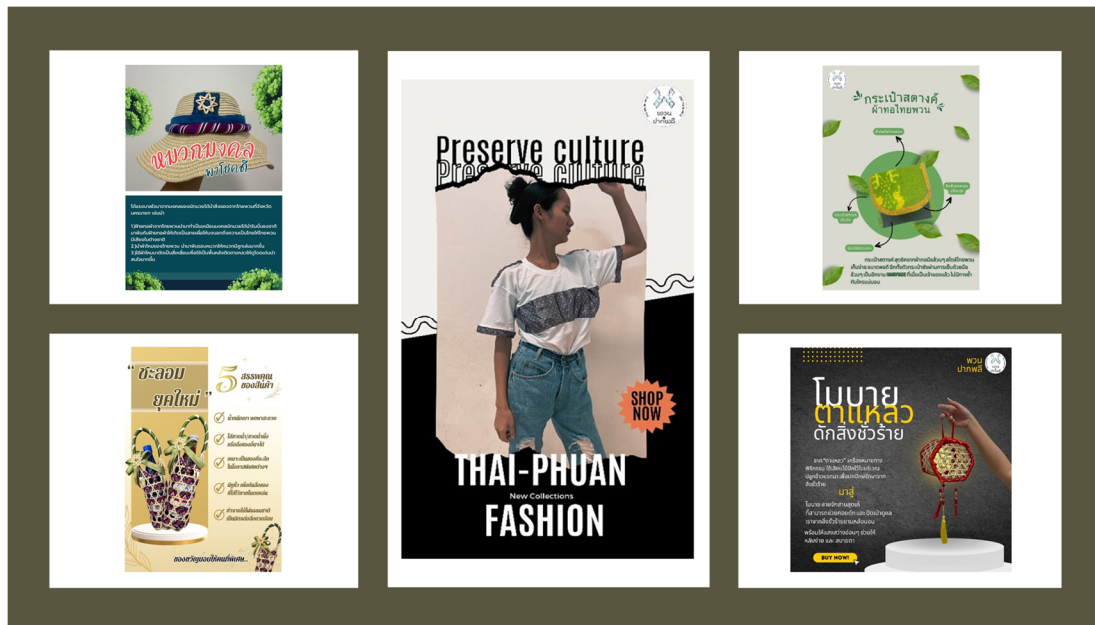
5. การประเมินผล (Test) นำเสนอผลิตภัณฑ์ต้นแบบให้ชุมชนได้มีส่วนร่วมในการประเมินผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งชุมชนลงความเห็นว่าผลิตภัณฑ์จักสานใส่ขวดมีความน่าสนใจ มีการใส่ผ้าทอเพิ่มสีสัน สามารถสื่อสารผลิตภัณฑ์จากผ้าทอไทยพวนและจักสานได้ดี สามารถใช้ประโยชน์ได้จริง ตามมาด้วยโคมไฟจักสานและกระเป๋า ซึ่งจำเป็นต้องมีการพัฒนารูปแบบให้สวยงามมากขึ้น รวมถึงปรับปรุงแบบให้เหมาะสมกับการใช้งาน สุดท้ายคือเสื้อและหมวก ซึ่งยังไม่สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ของชุมชนไทยพวน แต่สามารถนำไปปรับปรุงเพิ่มเติมได้ต่อไป

จากกระบวนการดังกล่าว เมื่อได้ต้นแบบผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์แล้ว ชุมชนสามารถนำไปประยุกต์หรือพัฒนาเพิ่มเติมให้หลากหลายรูปแบบและน่าสนใจมากขึ้น ก่อนจะนำไปสู่การประเมินผลจากนักท่องเที่ยวต่อไป





ภาพที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้ในชุมชนไทยพวน จังหวัดนครนายก
ที่มา: Wiriyawit (2024)



ภาพที่ 4 ต้นแบบผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาสาขาวิชานิตศาสตร์
ที่มา: Wiriyawit (2024)

การออกแบบการเรียนรู้แบบมุ่งผลลัพธ์ในครั้งนี้ มีเป้าหมายให้นักศึกษาได้ทำการสื่อสารผ่านผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ได้จริง โดยออกแบบกิจกรรมจากโจทย์ปัญหาจริงภายในชุมชน มีการเชื่อมโยงและประยุกต์ใช้สิ่งที่เรียนกับสังคมจริง เกิดการการสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านการสร้างสรรค์ชิ้นงาน โดยมีชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมสะท้อนความคิดให้กับผู้เรียน และมีอาจารย์เป็นผู้อำนวยความสะดวก และสุดท้ายได้ให้นักศึกษาทำการสื่อสารอัตลักษณ์ชุมชนจากผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ และมีการประเมินผลจากชุมชนร่วมด้วย การกำหนดเป้าหมายการจัดการเรียนรู้

แบบมุ่งผลลัพธ์ ด้วยการออกแบบกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้เชิงรุกและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญก็เพื่อส่งผลลัพธ์และประสบการณ์ที่ดีสำหรับผู้เรียนนั่นเอง

บทสรุป

การจัดการเรียนรู้แบบมุ่งผลลัพธ์ มีการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการออกแบบการเรียนรู้แบบย้อนกลับ ซึ่งมีความสอดคล้องทั้งกระบวนการ เริ่มตั้งแต่การศึกษาความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย การออกแบบหลักสูตรที่มุ่งผลลัพธ์การเรียนรู้ การออกแบบรายวิชาที่เรียนรู้ การออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน และการประเมินผล ทั้งนี้เพื่อให้สามารถดำเนินการจนได้ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ความรู้ ทักษะ จริยธรรม และลักษณะบุคคล ทำให้การเสริมสร้างสัมฤทธิ์ผลของการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

การเรียนการสอนด้วยกรณีศึกษาการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ของชุมชนไทยพวน จังหวัดนครนายก ในครั้งนี้ได้มีการนำทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านการสร้างสรรค์ชิ้นงานและกระบวนการคิดเชิงออกแบบมาใช้เป็นแนวทางการเรียนรู้ ซึ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและยังเป็นการเรียนรู้เชิงรุกที่ทำให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ และทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ของตนเองขึ้นมาได้ ทั้งนี้ผู้สอนมีบทบาทเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกที่สนับสนุนด้านความสะดวก ให้คำปรึกษา ให้กำลังใจ สร้างแรงจูงใจ และสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน การออกแบบการเรียนรู้ครั้งนี้ เป็นการบูรณาการเรียนการสอนร่วมกับโครงการศาสตร์พระราชาเพื่อให้ออกคดียกยอรายวิชาการสื่อสารและสารสนเทศเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของอาจารย์ นักศึกษา และชุมชน โดยมุ่งเน้นการวัดผลจากผลงานที่ผู้เรียนแสดงออกมา เป็นหลักการสอนให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

References

- Biggs, J. (2014). Constructive alignment in university teaching. *HERDSA Review of Higher Education*, 1, 5-22.
- Kettapun, A. (2018). *Outcome Based Education*. 29th Meeting of the Heads of the Chemistry Department. Retrieved 2025, January 18, from <https://chemsocthai.org/wp-content/uploads/2018/02/Outcome-Based-Education.pdf>. (in Thai)
- Keadplang, K. (2021). Applying Constructive Alignment through 30s Platforms for Graduate Students during COVID-19 in Thailand: English for Events and Exhibitions Course (ESP). *Rajapark Journal (Humanities and Social Sciences)*, 15(43), 25-37. (in Thai)
- Khammanee, T. (2011). *Teaching Sciences*. Bangkok: Chulalongkorn University publishing house.
- Member of the Higher Education Standards Committee. (2022). *Detail of Learning Outcomes according to the Higher Education Qualifications Standards B.E.2022*. (in Thai)
- Ministry of Education. (2017). *National Qualification Framework 2017*. Bangkok: Pric Wan Graphic. (in Thai)
- Minister of Higher Education, Science, Research and Innovation. (2022a). *Ministerial Regulations on Higher Education Standards, B.E.2022*. (in Thai)
- _____. (2022b). *Ministerial Regulations on Higher Education Qualification Standards, B.E.2022*. (in Thai)
- _____. (2022c). *Ministerial Regulations on Higher Education Curriculum Standards, B.E.2022*. (in Thai)



- Navavongsathian, A. (2023). Educational Concepts that Emphasize Outcome-Based Education (OBE). [Video file]. Retrieved Retrieved 2023, July 7, from https://www.youtube.com/watch?v=5NwD_B6jITl. (in Thai)
- Pinit, P., Anmamatarkul, A., & Ruayruay, E. (2023). Assessment Literacy: Assessment, Learning Progress, and Accurate and Fair Grading according to Outcome-based Education. *Journal of Learning Innovation and Technology (JLIT)*, 3(2), 6-20. (in Thai)
- Puriwat, W. (2025). *10 Essential skills for the future*. Chulalongkorn University. Retrieved 2025, January 25, from <https://www.chula.ac.th/clipping/210879/>. (in Thai)
- Royal Gazette. (2022). *Details of Learning Outcomes According to the Higher Education Qualifications Framework 2022*. Retrieved 2022, September 9, from <https://www.ops.go.th/th/ches-downloads/edu-standard/item/6940-2022-07-22-02-54-49>. (in Thai)
- Sinhuwongsanont, M. & Boonkongsan, N. (2023). Implementing an Outcome-based Education (OBE) Curriculum in the Faculty of Education at Vongchavalitkul University. *Journal of Nakhonratchasima College (Humanities and Social Sciences)*, 17(2), 470-482. (in Thai)
- Spady, W. (1994). *Outcome-based education: Critical issues and answers*. Arlington, VA: American Association of School Administrators.
- Tanpan, S., Kositpimanvach, E., & Somprach, K. (2023). Active Learning. *Journal of Mani Chettha Ram Wat Chommani*, 6(5), 642-655. (in Thai)
- Tantiyaswasdikul, K. (2022). *Design Thinking Process for Creative Problem Solving*. Phatumthani: Faculty of Architecture and Planning, Thammasat University. (in Thai)
- Tenissara, S., & Sangsai, P. (2023). The Learning Process is Student-Centered. *Journal of Buddhist Education and Research*, 9(1), 361-374. (in Thai)
- Thepsaeng, S., & Naruekhoskittikirati, K. (2023). Outcome-Based Education (OBE): Important Key in Student-Centered Learning Management. *Journal of Interdisciplinary Research and Education Innovation*, 2(1), 39-52. (in Thai)
- Wongdaeng, S. (2024). Design of Learning Activities according to Outcome-Based Education. *Journal of Education Bansomdejchaopraya Rajabhat University*, 18(1), 234-254. (in Thai)
- Yanawongsa, T., Intasingh, S., Nguenyuang, S. & Intanet, N. (2021). Outcome-Based Curriculum: New approach for Higher Education Curriculum. *Humanities and Social Sciences Journal of Pibulsongkram Rajabhat University*, 15(2), 279-291. (in Thai)

ผู้เขียน

รองศาสตราจารย์ ดร.ณัฐนันท์ วิริยะวิทย์

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

เลขที่ 9 ถนนแจ้งวัฒนะ แขวงอนุสาวรีย์ เขตบางเขน กรุงเทพฯ 10220

E-mail: nathanan@pnru.ac.th

