



ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้
ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน(กลุ่มหลักสูตรและการนิเทศ) แบบ 2.1 ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2561

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการ
เรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของ
นักเรียนระดับประถมศึกษา



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน(กลุ่มหลักสูตรและการนิเทศ) แบบ 2.1 ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2561
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

PROFESSIONAL LEARNING COMMUNITY BLENDED TECHNOLOGIES TO
ENHANCE THE COMPETENCY OF LEARNING MANAGEMENT BY ART BASED
EDUCATION AND IMPROVE THE SKILLS OF CREATIVE INNOVATION
CREATION FOR ELEMENTARY STUDENTS



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Doctor of Philosophy (CURRICULUM AND INSTRUCTION)

Department of Curriculum and Instruction
Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2018

Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้าง
สมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริม
ความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับ
ประถมศึกษา

โดย สุวิมล สพฤกษ์ศรี

สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน(กลุ่มหลักสูตรและการนิเทศ) แบบ 2.1
ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มาเรียม นิลพันธุ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชนสิทธิ์ สิทธิสุนเนิน)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มาเรียม นิลพันธุ์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(รองศาสตราจารย์ ดร. มารุต พัฒนาผล)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ศาสตราจารย์ ดร. คณิต เขียววิชัย)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(อาจารย์ ดร. นภาเดช บุญเชิดชู)

57253801 : หลักสูตรและการสอน(กลุ่มหลักสูตรและการนิเทศ) แบบ 2.1 ปรัชญาคุชฎีบัณฑิต

คำสำคัญ : ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยี, สมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน, ความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

นางสาว สุวิมล สพฤกษ์ศรี: ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มาเรียม นิลพันธุ์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) พัฒนาและหาคุณภาพของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา) ศึกษาประสิทธิผลของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา วิธีดำเนินการวิจัยในลักษณะของการวิจัยและพัฒนา โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยแบบผสมผสานวิธี ที่มีลักษณะเป็นแบบแผนเชิงผสมผสานแบบรองรับภายใน (The Embedded Design) กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ครู จำนวน 12 คน และนักเรียน จำนวน 216 คน จากโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยเริ่มทำการวิจัยในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยใช้การทดสอบค่าที (t-test)แบบ Dependent ผลการวิจัยมีดังต่อไปนี้ 1) รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ ที่พัฒนามีชื่อว่า “IDEA Model” ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration : I) ขั้นที่ 2 การกำหนดเป้าหมาย (Destination : D) ขั้นที่ 3 การเสริมสร้างพลังการสอน (Empowering:E) ขั้นที่ 4 การทบทวนและปรับปรุงพัฒนา (Action : A) ทั้งนี้รูปแบบที่พัฒนาขึ้นมีการให้คำแนะนำช่วยเหลือ (Coaching) การเป็นผู้ดูแลให้คำปรึกษา (Mentoring) การสะท้อนผลแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Reflection) การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ (Evolution) ผ่านเทคโนโลยีในกระบวนการ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพฯ อย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ จึงทำให้รูปแบบประสบความสำเร็จ รูปแบบมีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.56/86.67 2) ประสิทธิภาพของรูปแบบ พบว่า 1) หลังการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูมีผลการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจสูงกว่าก่อนเข้าร่วมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ครูมีพัฒนาการในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม โดยใช้แบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยการใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยการโค้ชโดยผู้เชี่ยวชาญ (Expert Coaching) และการโค้ชแบบเพื่อนร่วมวิชาชีพ (Peer Coaching) และการโค้ชโดยผู้บริหาร (Executive Coaching) มีพัฒนาการในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวสูงขึ้น 3) ผลการศึกษาความคิดเห็นของครู มีระดับความคิดเห็น โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านองค์ประกอบของ 4) ผลการประเมินทักษะการสร้างนวัตกรรมของผู้เรียนโดยภาพรวมคะแนนเฉลี่ยประเมินความสามารถหลังเรียนครั้งที่ 1-4 มีพัฒนาการสูงขึ้นตามลำดับ5) ผู้เรียนมีความคิดเห็นด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการวัดและประเมินผล

57253801 : Major (CURRICULUM AND INSTRUCTION)

Keyword : A PROFESSIONAL LEARNING COMMUNITY BLENDED TECHNOLOGIES, A COMPETENCY OF LEARNING MANAGEMENT FOR ART BASED LEARNING, A COMPETENCY OF INNOVATION CREATION

MISS SUWIMON SAPHUKSRI : PROFESSIONAL LEARNING COMMUNITY BLENDED TECHNOLOGIES TO ENHANCE THE COMPETENCY OF LEARNING MANAGEMENT BY ART BASED EDUCATION AND IMPROVE THE SKILLS OF CREATIVE INNOVATION CREATION FOR ELEMENTARY STUDENTS THESIS ADVISOR : ASSISTANT PROFESSOR MAREAM NILLAPUN, Ed.D

The research aimed to 1) develop and find a quality of professional learning community blended technologies to enhance the competency of learning management by Art Based Education and improve the skills of creative innovation creation for elementary students 2) study an effectiveness of professional learning community blended technologies to enhance the competency of learning management by Art Based Education and improve the skills of creative innovation creation for elementary students. The design of this research was Research and Development : R&D with Mixed Methods Research (The Embedded Design).The samples were 12 teachers and 216 students from Grade 1st – 6th at The Demonstration School of Silpakorn University (Early Childhood and Elementary) who were studying in the first semester of 2561 academic year. A duration in this research was in the first semester of 2561 academic year. Data analysis used for basic statistic were Mean, Standard Deviation, t-test (Dependent).

The research yielded the following results: 1. The Model developed in this research is called “IDEA Model”. The operational process with 4 steps :1)Inspiration : I, 2) Destination : D, 3) Empowering : E, 4) Action: A.The efficiency of this model was 85.56/86.67. 2. The effectiveness of model was found that 1) after participating the professional learning community, the teachers’ understanding of Art based Learning and the professional learning community is higher than before in the .05 level of statistical significance 2) the teachers could develop the learning management thru Art based Learning that enhanced an ability of creation for innovations thru the evaluation of Art based learning by Expert Coaching, Peer Coaching, and Executive Coaching was higher 3) the result from teachers’ opinion was in High level. Considering to each topic found that the highest average scores was on a pattern organization, a result of pattern’s usage, and an application respectively. 4) the result of overall students’ innovation evaluation after studying was higher respectively. 5) the students’ satisfaction was in High level, and the highest average score was on the evaluation, learning activities, learning atmosphere.

กิตติกรรมประกาศ

ดุขุฎีนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยวามกรุณาเป็นอย่างสูง จาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์ ศาสตราจารย์ ดร.คณิต เขียววิชัย และรองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒผล อาจารย์ที่ปรึกษาและควบคุมวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนสิทธิ์ สิทธิ์สูงเนิน ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ อาจารย์ ดร.นภาเดช บุญเชิดชู ผู้ทรงคุณวุฒิ ที่กรุณาให้คำปรึกษาแนะนำ ตรวจสอบเนื้อหา และกระบวนการวิจัย ตลอดระยะเวลาการดำเนินการ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ และผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเครื่องมือวิจัย

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการ คณะผู้บริหาร คณาจารย์ และนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่าน ที่ได้มีส่วนช่วยให้งานวิจัยนี้สำเร็จด้วยความเรียบร้อย

คุณค่าและความดีที่เกิดจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอโน้มบู่ซาพระคุณ ของคุณพ่อสุเทพ สพฤกษ์ศรี คุณแม่สุนิดา สพฤกษ์ศรี และคณาจารย์ของผู้วิจัย

สุวิมล สพฤกษ์ศรี

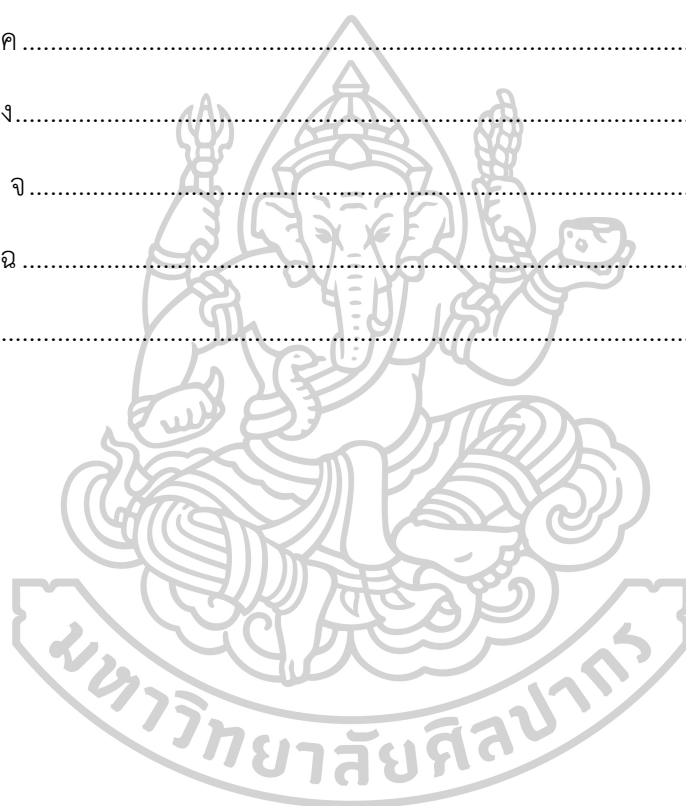


สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ต
บทที่ 1	1
บทนำ.....	1
ความสำคัญและที่มาของปัญหา.....	1
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	11
คำถามการวิจัย.....	22
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	23
สมมติฐานการวิจัย.....	24
ขอบเขตการวิจัย.....	25
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	26
บทที่ 2	30
วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	30
ตอนที่ 1 มาตรฐานการศึกษาของชาติ พ.ศ. 2561 และมาตรฐานวิชาชีพครู.....	30
ตอนที่ 2 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551	37
และ หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา).....	37
ตอนที่ 4 แนวคิดเกี่ยวกับการผสมผสานเทคโนโลยี.....	97

ตอนที่ 5 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน.....	113
ตอนที่ 6 แนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์และการสร้างสรรค์ผลงาน	126
บทที่ 3	177
วิธีดำเนินการวิจัย	177
ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research : R1) ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis : A)	181
ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development : D ₁) ออกแบบและพัฒนา (Design and Development : D&D)	193
ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research : R ₂) ทดลองใช้ (Implementation : I)	223
ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D ₂) เพื่อประเมินประสิทธิผลของการพัฒนาชุมชนการ เรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะ เป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (Evaluation: E)	232
บทที่ 4	236
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	236
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน การพัฒนาและการหาประสิทธิภาพของ “ชุมชนการเรียนรู้ วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็น ฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” 237	
ตอนที่ 2 ประสิทธิภาพของ “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้าง สมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์ นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา”	302
ตอนที่ 3 ผลการขยายผลรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้าง สมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์ นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา	323
บทที่ 5	339
สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	339
สรุปผลการวิจัย.....	340

อภิปรายผลการวิจัย.....	343
ข้อเสนอแนะ.....	359
รายการอ้างอิง.....	361
ภาคผนวก.....	368
ภาคผนวก ก.....	369
ภาคผนวก ข.....	372
ภาคผนวก ค.....	399
ภาคผนวก ง.....	443
ภาคผนวก จ.....	454
ภาคผนวก ฉ.....	456
ประวัติผู้เขียน.....	471



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 สังเคราะห์ความหมายของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู	50
ตารางที่ 2 สมาชิกในชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ	52
ตารางที่ 3 ลักษณะที่สำคัญที่ทำให้เกิดชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ	57
ตารางที่ 4 แนวทางในการสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ	63
ตารางที่ 5 ขั้นตอนของการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ	93
ตารางที่ 6 รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (Art based Learning).....	114
ตารางที่ 7 การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน	122
ตารางที่ 8 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน	123
ตารางที่ 9 ความหมายความคิดสร้างสรรค์	129
ตารางที่ 10 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์	134
ตารางที่ 11 แนวทางการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	140
ตารางที่ 12 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อการปรับปรุงแก้ไขแบบสัมภาษณ์	186
ตารางที่ 13 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อการปรับปรุงแก้ไขแบบวิเคราะห์เอกสาร	188
ตารางที่ 14 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อการปรับปรุงแก้ไขแบบสำรวจความต้องการจำเป็น ..	190
ตารางที่ 15 สรุปวิธีการดำเนินงาน ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research : R ₁) ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล พื้นฐาน (Analysis : A).....	190
ตารางที่ 16 ข้อเสนอแนะในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อ เสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์ นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (Focus Group Discussion : FGD).....	197
ตารางที่ 17สรุปขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ขั้นตอนที่ 2 (Designed and Development : D ₁)	221
ตารางที่ 18แผนการดำเนินงานพัฒนาวิชาชีพ.....	228
ตารางที่ 19แผนการดำเนินงานพัฒนาวิชาชีพ (ต่อ)	229

ตารางที่ 20	สรุปขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ขั้นการพัฒนา (Development: D ₂).....	234
ตารางที่ 21	ผลการสัมภาษณ์ความคิดเห็น ผู้บริหารโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) เกี่ยวกับ ข้อมูลพื้นฐานสภาพของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ การจัดการเรียนการสอน พฤติกรรมการเรียน การสร้างนวัตกรรมของนักเรียน.....	244
ตารางที่ 22	ผลการสัมภาษณ์ผู้ช่วยผู้บริหารโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา).....	252
ตารางที่ 23	ผลการสัมภาษณ์หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร(ปฐมวัยและประถมศึกษา).....	258
ตารางที่ 24	การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเรื่องชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู โดย Dr.Cameron Keith Richards.....	268
ตารางที่ 25	สถานภาพและข้อมูลทั่วไปผู้ตอบแบบสำรวจความต้องการจำเป็นของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้ และการสร้างสรรค์นวัตกรรม.....	271
ตารางที่ 26	ความต้องการของนักเรียนในการให้ผู้สอนนำศิลปะมาบูรณาการในการจัดการเรียนรู้	271
ตารางที่ 27	ความต้องการของนักเรียนในการให้ผู้สอนนำศิลปะมาบูรณาการในการจัดการเรียนรู้ (กิจกรรมดนตรีและการเคลื่อนไหว).....	272
ตารางที่ 28	ความต้องการของนักเรียนในการให้ผู้สอนนำศิลปะมาบูรณาการในการจัดการเรียนรู้ (กิจกรรมด้านภาษา).....	273
ตารางที่ 29	ความต้องการของนักเรียนในการให้ผู้สอนใช้สื่อเพื่อประกอบการเรียนรู้.....	274
ตารางที่ 30	ความต้องการของนักเรียนในการวัดและประเมินผล.....	274
ตารางที่ 31	สรุปผลการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อหาคุณภาพของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (INNOVATES MODEL).....	285
ตารางที่ 32	แสดงวิธีดำเนินการ ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration : I).....	292
ตารางที่ 33	แสดงวิธีดำเนินการ ขั้นที่ 2 การกำหนดเป้าหมาย (Destination : D).....	295
ตารางที่ 34	แสดงวิธีดำเนินการ ขั้นที่ 3 การเสริมสร้างพลังในการสอน (Empowering).....	297
ตารางที่ 35	แสดงวิธีดำเนินการ ขั้นที่ 4 การทบทวนและปรับปรุงพัฒนา (Action : A).....	298

ตารางที่ 36 ผลการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู..... 304

ตารางที่ 37 ผลการศึกษาพัฒนาการของอาจารย์ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม..... 306

ตารางที่ 38 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เข้าร่วม“ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสาน เทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” 308

ตารางที่ 39 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนที่ร่วม“ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสาน เทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” 319

ตารางที่ 40 ผลการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู กลุ่มขยายผล..... 324

ตารางที่ 41 ผลการศึกษาพัฒนาการของอาจารย์ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม..... 325

ตารางที่ 42 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เข้าร่วม“ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสาน เทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” 326

ตารางที่ 43 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนที่ร่วม“ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสาน เทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” 337

ตารางที่ 44 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบสัมภาษณ์เรื่อง ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา..... 444

ตารางที่ 45 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบวิเคราะห์เอกสารข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนา ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา 445

ตารางที่ 46 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบสำรวจความต้องการจำเป็น เรื่องชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา 446

ตารางที่ 47 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบ ประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อ แบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการ จัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู 447

ตารางที่ 48 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบ ประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน..... 448

ตารางที่ 49 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อ แบบบันทึกพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนาวិชาชีพ โดยใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสาน เทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถใน การสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (Reflective Journal Writing)..... 449

ตารางที่ 50 การหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อ แบบสอบถามความพึงพอใจของครูที่มีต่อรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการ สร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา 451

ตารางที่ 51 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อ แบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม 452

ตารางที่ 52 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อ แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริม ความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา..... 453

ตารางที่ 53 ผลการหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู ฯ (Field Tryout)455

ตารางที่ 54 ประสิทธิภาพของของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู ฯ 455

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	21
ภาพที่ 2 วงจรการประชุมปรึกษาหารือ.....	76
ภาพที่ 3 การสร้างความรู้ (Knowledge Spiral).....	78
ภาพที่ 4 สามองค์ประกอบหลักของ KM.....	82
ภาพที่ 5 องค์ประกอบของการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21.....	98
ภาพที่ 6 กรอบดำเนินการวิจัย.....	180
ภาพที่ 7 การร่วมกันถอดบทเรียนและทำแบบทดสอบก่อนเรียน.....	210
ภาพที่ 8 ภาพการใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ.....	211
ภาพที่ 9 Qr Code แสดงการเข้าถึงแบบบันทึกพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ.....	215
ภาพที่ 10 Qr Code แสดงการเข้าถึงแบบสอบถามความคิดเห็นของครู.....	217
ภาพที่ 11 การสัมภาษณ์หัวหน้ากลุ่มสาระ.....	265
ภาพที่ 12 แลกเปลี่ยนเรียนรู้.....	270
ภาพที่ 13 การสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญ.....	285
ภาพที่ 14 ชั้นที่ 1 Inspiration : I.....	291
ภาพที่ 15 ภาพสไลด์ประกอบการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ขณะรับการปฐมนิเทศ และนำไปประชุมในกลุ่ม สาระการเรียนรู้ของตนเอง.....	294
ภาพที่ 16 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยวิทยากร ผู้เชี่ยวชาญ.....	294
ภาพที่ 17 ชั้นที่ 2 การกำหนดเป้าหมาย (Destination : D).....	295
ภาพที่ 18 ชั้นที่ 3 การเสริมสร้างพลังในการสอน (Empowering).....	296
ภาพที่ 19 ภาพตัวอย่างผลงานของนักเรียน.....	299
ภาพที่ 20 ตัวอย่างการแสดงผลงานนักเรียน.....	300

ภาพที่ 21 การสะท้อนผล.....	301
ภาพที่ 22 ภาพการประชุมเพื่อนำเสนอผลการนิเทศ และนำไปพัฒนาต่อไป	302
ภาพที่ 23 ภาพตัวอย่างข้อความที่ส่งทางช่องทางแอปพลิเคชันไลน์ (Line).....	303
ภาพที่ 24 ความสามารถในการสร้างนวัตกรรมของผู้เรียน	312
ภาพที่ 25 ความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของผู้เรียน	331



บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญและที่มาของปัญหา

ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพเป็นหนึ่งในกระบวนการพัฒนาวิชาชีพของผู้สอน ที่จะช่วยให้เกิดการรวมตัวกันเรียนรู้ของกลุ่มครู และมีบรรยากาศในการเรียนรู้ที่มีความเป็นกัลยาณมิตรและพึ่งพาอาศัยกัน จนเกิดเป็นวงจรการเรียนรู้และพัฒนาตนเองของครูอย่างต่อเนื่อง มุ่งสร้างวัฒนธรรมร่วมกัน เกิดความจริงจังของสมาชิก ซึ่งมีเป้าหมายสำคัญร่วมกัน คือ การพัฒนาองค์กรให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ และพัฒนานักเรียนให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อที่ว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมที่กำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ซึ่งเต็มไปด้วยปัญหามากมายประการ จึงมีความจำเป็นต้องพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะในศตวรรษที่ 21 Thompson and Niska (2004) กล่าวว่า ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) เป็นการอุปมาที่เปรียบเทียบให้ “โรงเรียนเป็นองค์กรนั้น” น่าจะไม่เหมาะสมและถูกต้อง แท้จริงแล้วโรงเรียนมีความเป็นชุมชนมากกว่าความเป็นองค์กร ซึ่งความเป็น “องค์กร” กับ “ชุมชน” มีความแตกต่างกันที่ความเป็นชุมชนจะยึดโยงภายในต่อกันด้วยค่านิยม แนวคิด และความผูกพันร่วมกันของทุกคนที่เป็นสมาชิก ซึ่งเป็นแนวคิดตรงกันข้ามกับ “ความเป็นองค์กร” ที่มีความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในลักษณะยึดตามระดับลดหลั่นกันลงมา มีกลไกควบคุมและมีโครงสร้างแบบตั้งตัวที่เต็มไปด้วยกฎระเบียบและวัฒนธรรมของการใช้อำนาจเป็นหลักในขณะที่ ชุมชน จะใช้อิทธิพลที่เกิดจากการมีค่านิยมและวัตถุประสงค์ร่วมกัน เป็นความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกเชิงวิชาชีพ มีความเป็นกัลยาณมิตรเชิงวิชาการ และยึดหลักต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน แบบผนึกกำลังกันในการปฏิบัติงานที่มุ่งสู่พัฒนาการเรียนรู้อของผู้เรียนเป็นสำคัญ นอกจากนี้ “องค์กร” ยังทำให้เกิดคุณลักษณะบางอย่างขึ้น เช่น ลดความเป็นกันเองต่อกันลง มีความเป็นราชการมากขึ้น และถูกควบคุมจากภายนอกให้ต้องรักษาสถานภาพเดิมของหน่วยงานไว้ จึงเห็นว่า ถ้ามองโรงเรียนในฐานะแบบองค์กรดังกล่าวแล้ว ก็จะทำให้โรงเรียนมีความเป็นแบบทางการที่สร้างความรู้สึกห่างเหินระหว่างบุคคลมากยิ่งขึ้น มีกลไกบังคับควบคุมมากมาย และมีจุดเน้นในเรื่องที่เป็นงานด้านเทคนิคเป็นหลัก ในทางตรงกันข้าม ถ้ายอมรับว่า โรงเรียนมีฐานะแบบที่เป็นชุมชนแล้ว บรรยากาศที่ตามมาก็คือ สมาชิกมีความผูกพันต่อกันด้วยวัตถุประสงค์ร่วมกัน มีการสร้างสัมพันธ์ภาพที่ใกล้ชิดสนิทสนมและเกิดการร่วมสร้างบรรยากาศที่ทุกคน แสดงออกถึงความห่วงหาอาทรต่อกันและช่วยดูแลสวัสดิภาพ ร่วมกัน (Sergiovanni, 1994) โดยที่ใส่ใจร่วมกันถึงการเรียนรู้และความรับผิดชอบหลักร่วมกันของชุมชน คือ การพัฒนาการเรียนรู้อของผู้เรียน

การพัฒนาคุณภาพของครูเพื่อนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานในปัจจุบัน กล่าวคือโรงเรียนควรพัฒนาให้บรรลุตามเป้าหมายการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นยุคแห่งเทคโนโลยีสารสนเทศ การจัดการศึกษามีความต้องการให้เด็กและเยาวชนในยุคนี้มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยี พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ และมีทักษะในการสื่อสาร การศึกษาในศตวรรษที่ 21 ต้องเตรียมคนออกไปเป็น Knowledge worker และ learning person ซึ่งต้องมีทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย 3Rs และ 4Cs ได้แก่ Reading (อ่านออก) , Writing (เขียนได้) , Arithmetic (คิดเลขเป็น) และเพิ่มเติม Relevancy (ความสอดคล้อง) Relationship (สัมพันธภาพ) และ Rigor (ความเคร่งครัด) 4Cs ประกอบด้วย 1.Creativity and Innovation (ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม) 2.Critical Thinking and problem solving (การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา) 3.Communication (การสื่อสาร) 4.Collaboration (ความร่วมมือ) ซึ่งทักษะทั้ง 4 ข้อนี้เป็นเป้าหมายของการศึกษาที่ผู้สอนพึงพัฒนาให้ผู้เรียนเกิด โดยที่ The North Central Regional Educational Laboratory : NCREL ของประเทศสหรัฐอเมริกา ได้กำหนดทักษะ (enGuage 21st Century Skills) ที่จำเป็นต่อผู้เรียนใน ศตวรรษที่ 21 (NCREL: 5) ดังนี้ นอกจากนี้ผู้เรียนในยุคนี้ต้องมีความสามารถในการคิดรูปแบบต่างๆ การคิดเชิงระบบ การคิดเชิงเหตุผล การคิดแก้ปัญหา การคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ และตัดสินใจบนพื้นฐานข้อมูลสารสนเทศต้องประยุกต์ทักษะพื้นฐานในการดำรงชีวิต รวมทั้งต้องพัฒนาทักษะใหม่ๆ เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงของสังคม ซึ่งศูนย์กลางของการปฏิบัติทางการศึกษา 1) ความรู้ความสามารถทางดิจิทัล (Digital – Age Literacy) ประกอบด้วย Basic, Scientific, Economic, and Technology Literacies/Visual and Information Literacies/Multicultural Literacies and Global Awareness 2) ความคิดประดิษฐ์ (Inventive Thinking) ประกอบด้วย Adaptability, Managing Complexity, and Self-Direction / Curiosity, Creativity, and Risk Taking / Higher-Order Thinking and sound Reasoning 3) ความมีประสิทธิภาพในการสื่อสาร (Effective Communication) ประกอบด้วย Teaming, Collaboration, and Interpersonal Skills / Personal/Social, and Civic Responsibility /Interactive Communication 4) ความสามารถในการผลิตผลงาน (High Productivity) ประกอบด้วย Prioritizing , Planning, and Managing for Results /Effective Use of Real-World Tools / Ability to Produce Relevant, High –Quality Products

รวมทั้ง Beers (2011) กล่าวถึง ทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้สอนต้องพัฒนาให้ผู้เรียนเกิด ผู้เรียนต้องมีความคิดสร้างสรรค์ ในการแก้ปัญหา ให้ความร่วมมือทำงานร่วมกันได้ทั้งที่โรงเรียนและที่บ้าน “ครูต้องสามารถสอนให้นักเรียนรู่ว่าจะสร้างสรรค์ความสามารถของตนเองอย่างไร สัจจะและ และนำข้อมูลให้กับผู้อื่นได้อย่างไร ทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้สอนควรบูรณาการเข้าไปในทักษะในชีวิตประจำวัน ให้ผู้เรียนเกิดสิ่งที่สำคัญ ข้อหนึ่ง คือ “ความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม” (Creativity and Innovation) กล่าวคือ ความคิดสร้างสรรค์นั้น ผู้สอนต้องพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถ คิดสร้างสรรค์ได้ ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์และสร้างนวัตกรรมที่เกิดจากความคิด สร้างสรรค์ได้ Osman Abdul Hamid and Hassan (2009) กล่าวไว้โดยสรุปว่า ผู้เรียนใน ศตวรรษที่ 21 มีความจำเป็นต้องประยุกต์ใช้ทักษะการเรียนรู้และได้รับการพัฒนาทักษะใหม่ๆ เพื่อให้สามารถจัดการและดำรงอยู่ได้ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสังคม ซึ่งนอกจาก จะปลูกฝังความคิดอย่างมีวิจารณญาณและความคิดสร้างสรรค์แล้วยังต้องเน้นเรื่องการจัดการความ สลับซับซ้อน การชี้นำตนเอง ความอยากรู้ และการจัดการความเสี่ยง ทักษะเหล่านี้ยังเป็นตัวทำนาย ความสำเร็จในการเรียนและการปฏิบัติงานในอนาคต รวมทั้ง Jacobs (2010) กล่าวถึงพันธสัญญา ของครูในการจัดหลักสูตรสำหรับศตวรรษที่ 21 ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการคิดว่าต้องดำเนินการพัฒนา เครื่องมือการคิดที่หลากหลาย อันช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคิดอย่างมีวิจารณญาณ เป็นต้นว่าการช่วย ให้ผู้เรียนสร้างและเลือกทางเลือกอย่างมีประสิทธิภาพ กระตุ้นให้มีมุมมองอย่างสะท้อนคิดและ พัฒนาการแสดงออกทางวาจาที่มีต่อสิ่งเร้าที่มองเห็นนั้นโดยไม่รีรอ ซึ่งสอดคล้องกับ วัชรวิภา เล่าเรียนดี (2552) กล่าวถึงความสำคัญของทักษะการคิดว่าเป็นยุคศตวรรษที่ 21 ทักษะที่สำคัญที่สุด คือ ทักษะ การคิดของบุคคลและทักษะชีวิต (Life Skills) เพื่อจะได้สามารถดำรงชีวิตได้อย่างสันติสุขในสังคม โลกที่มีการเปลี่ยนแปลงเร็วทุกด้าน นอกจากนั้นนันทิการศึกษหลายท่านเริ่มจะเชื่อกันว่าความรู้ เฉพาะด้านจะไม่มีค่าเท่ากับการที่บุคคลมีความสามารถในการเรียนรู้และสร้างความหมาย และประโยชน์จากความรู้และข้อมูลใหม่ๆ ดังนั้น สิ่งที่สำคัญและจำเป็นที่สุดในการจัดการศึกษา ให้กับเด็กและเยาวชนในยุคปัจจุบัน คือ การส่งเสริมและพัฒนาให้ผู้เรียน มีความสามารถในการ เรียนรู้ตลอดชีวิต มีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์ พระราชบัญญัติการศึกษา แห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ.2553 มาตรา 4 ที่กล่าวถึงความหมายของการศึกษาว่าเป็นกระบวนการการเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคล และสังคมโดยการถ่ายทอดความรู้ การฝึก การอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม มาตรา 6 ให้ยึด หลักว่า การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับ

ผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

อย่างไรก็ตามการศึกษาในศตวรรษที่ 21 หรือ การศึกษาในยุค Thailand 4.0 คาดหวังให้ครูพัฒนาตนเองอย่างเจริญก้าวหน้าและต่อเนื่อง ซึ่งจะส่งผลต่อคุณภาพของผู้เรียนโดยตรง ในลำดับแรก ครู ต้องเปลี่ยนบทบาทของตนเอง เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) มากกว่าผู้สอน เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง ลักษณะของการเรียนรู้แบบร่วมมือหรือกลุ่มเครือข่ายจึงเป็นกระบวนการที่คาดหวังว่าจะทำให้เกิด ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional learning community : PLC) เพื่อพัฒนาผู้สอนให้สามารถพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุเป้าหมายของการศึกษาได้ ประเทศในกลุ่มอาเซียน อาทิประเทศสิงคโปร์ให้ความสำคัญกับการพัฒนาครู เพราะเชื่อมั่นว่า คุณภาพของครูจะส่งผลต่อคุณภาพของผู้เรียน ผู้อำนวยการสถาบันการศึกษาแห่งชาติประเทศสิงคโปร์ กล่าวว่า กฎที่สำคัญในระบบการศึกษาสิงคโปร์ ประการแรก คือ มีการเตรียมการเพื่อให้ครูใหม่ที่ก้าวเข้าสู่ระบบการศึกษาทุกปี และกำหนดนโยบายชัดเจนว่า การพัฒนาวิชาชีพของครูที่อยู่ในระบบการศึกษามีความสำคัญเทียบเท่ากับการเตรียมครูใหม่ ในระดับฝึกสอนไม่สามารถสอนครูฝึกหัดได้ทุกเรื่องว่าครูที่ดีเป็นอย่างไร ดังนั้น ต้องส่งเสริมครูใหม่ให้เข้าใจ และมีส่วนร่วมในการสอนที่ต่อเนื่องและการฝึกอบรมในขณะทำงานจัดให้มีการอบรมเพื่อพัฒนาวิชาชีพอย่างสม่ำเสมอ (Educa,2012) โดยปัจจุบันโรงเรียนในสิงคโปร์ 271 แห่ง มีชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ ซึ่งเป็นผลจากการพูดคุยและการรับข้อมูลสะท้อนกลับ ทำให้ครูได้พัฒนาทักษะในชั้นเรียน การปรับการสอนให้ทันสมัยอยู่เสมอและเชื่อมั่นในชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ ดังนั้น จากการปฏิรูปการศึกษาของประเทศสิงคโปร์เห็นได้ชัดเจนว่าให้ความสำคัญกับบุคลากรครูเป็นอย่างมาก ทั้งระบบการคัดเลือก และการพัฒนาครูอย่างสม่ำเสมอ ด้วยความเชื่อที่ว่า คุณภาพของครูจะส่งผลต่อคุณภาพของนักเรียน

มหาวิทยาลัยศิลปากร มีปรัชญา ปณิธาน และวิสัยทัศน์ในการบริหารงานโดยมีปรัชญา คือ “ศิลป์และศาสตร์ สร้างสรรค์ชาติยั่งยืน” ปณิธาน คือ “สร้างสรรค์ศิลปะ วิทยาการ และภูมิปัญญาเพื่อสังคม”วิสัยทัศน์ คือ “ศิลปากรเป็นมหาวิทยาลัยชั้นนำแห่งการสร้างสรรค์” อีกทั้งคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร สังกัดสำนักงานการอุดมศึกษาเป็นสถาบันการศึกษาที่ผลิตครูและบุคลากรทางการศึกษาที่สำคัญแห่งหนึ่ง ดังวิสัยทัศน์ ที่ว่า “เป็นสถาบันชั้นนำที่มีความเป็นเลิศทางการศึกษา (Excellent Educational Organization: EEO) การผลิตและพัฒนาครู บุคลากรทางการศึกษา การวิจัยตลอดจนให้บริการทางการศึกษาได้อย่างครอบคลุมทุกด้านในระดับสากล ” คำขวัญ คือ “สร้างสรรค์ ทนสมัย ใส่ใจสังคม อุดมความรู้ เชิดชูคุณธรรม” อัตลักษณ์ คือ “สร้างสรรค์

การศึกษา พัฒนาคุณธรรม” และมีวัตถุประสงค์ในการดำเนินการ คือ 1) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความเป็นเลิศในวิชาชีพ มีคุณธรรมจริยธรรมและมีความรับผิดชอบต่อสังคม 2) เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้นำในการสร้างสรรค์องค์ความรู้ด้านการศึกษา การวิจัย นวัตกรรมทางการศึกษา 3) เพื่ออนุรักษ์ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมภูมิปัญญาไทยไปสู่ประชาคมทั้งในระดับภูมิภาคและระดับสากล 4) เพื่อให้บริการวิชาการด้านศึกษาศาสตร์และด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องและเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้เพื่อสังคมและ 5) เพื่อจัดการศึกษาทุกระดับอย่างมีคุณภาพได้มาตรฐานเป็นที่ ยอมรับในระดับสากล นอกจากนี้ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) เป็นหน่วยงานหนึ่งของคณะศึกษาศาสตร์ ซึ่งมีเอกลักษณ์ของโรงเรียนคือ โรงเรียนแห่งความสุขและสร้างสรรค์ และอัตลักษณ์คือ สร้างสรรค์ ทันสมัย ไทยแท้ เมื่อพิจารณาถึงสมรรถนะของผู้ประกอบวิชาชีพครูตามมาตรฐานความรู้ ตามข้อบังคับคุรุสภาว่าด้วยมาตรฐานวิชาชีพ พ.ศ. 2556 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2556) 3 ด้าน ได้แก่ ด้านที่ 1 มาตรฐานความรู้และประสบการณ์วิชาชีพ มาตรฐานด้านความรู้ ประกอบด้วย 1) สารความรู้ 2) ปรัชญาการศึกษา 3) ภาษาและวัฒนธรรม 4) จิตวิทยาสำหรับครู 5) หลักสูตร 6) การจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน 7) การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ 8) นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา 9) การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ 10) การประกันคุณภาพการศึกษา และ 11) คุณธรรมจริยธรรมและมาตรฐานประสบการณ์วิชาชีพ ด้านที่ 2 มาตรฐานการปฏิบัติงาน ประกอบด้วยปฏิบัติกิจกรรมทางวิชาการเพื่อพัฒนาวิชาชีพครูให้ก้าวหน้าอยู่เสมอ ตัดสินใจปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ โดยคำนึงถึงผลที่จะเกิดแก่ผู้เรียนมุ่งมั่น พัฒนาผู้เรียนให้เติบโตเต็มตามศักยภาพพัฒนาแผนการสอนให้สามารถปฏิบัติได้จริงในชั้นเรียนพัฒนาสื่อการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพอยู่เสมอดีจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนรู้จักคิดวิเคราะห์คิดสร้างสรรค์โดยเน้นผลถาวรที่เกิดแก่ผู้เรียนรายงานผลการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนได้อย่างมีระบบปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดีแก่ ผู้เรียนร่วมมือกับผู้อื่นในสถานศึกษาอย่างสร้างสรรค์ร่วมมือกับผู้อื่นในชุมชนอย่างสร้างสรรค์ แสวงหาและใช้ข้อมูลข่าวสารในการพัฒนาและสร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในทุกสถานการณ์ และด้านที่ 3 มาตรฐานการปฏิบัติตน ซึ่งผู้ประกอบวิชาชีพทางการศึกษาต้องมีมาตรฐานการปฏิบัติตนตามข้อบังคับคุรุสภาว่าด้วยจรรยาบรรณของวิชาชีพ จากปรัชญาและวัตถุประสงค์การผลิตบัณฑิตสาขาวิชาการประถมศึกษาที่มุ่งให้บัณฑิต มีความพร้อมสำหรับการเป็นครูระดับประถมศึกษาในทุกด้านทั้งด้านความรู้ การปฏิบัติ และเจตคติ คุณธรรมและจริยธรรม ทั้งนี้ เพราะการจัดการศึกษาระดับประถมศึกษาเป็นระดับที่มีความสำคัญและมีลักษณะเฉพาะ เนื่องจาก การศึกษาระดับนี้ เป็นช่วงแรกของการศึกษาภาคบังคับ มุ่งเน้นทักษะพื้นฐานด้านการอ่าน การเขียน การคิดคำนวณ ทักษะการคิดพื้นฐาน การติดต่อสื่อสารกระบวนการเรียนรู้ทางสังคม และพื้นฐาน

ความเป็นมนุษย์ การพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างสมบูรณ์และสมดุลทั้งในด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม และวัฒนธรรม โดยเน้นจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2556) จากข้อมูลของการพัฒนาวิชาชีพและการจัดการความรู้ในแต่ละกลุ่มสาระในภาคเรียนที่ผ่านมา พบว่า อาจารย์ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) มีการออกแบบการเรียนรู้และการจัดการเรียนรู้โดยจัดตามกระบวนการที่หลากหลายสามารถพัฒนาผู้เรียนได้ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ศิลปะ การงานอาชีพและเทคโนโลยี มีการออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยให้นักเรียนสร้างสรรค์ชิ้นงาน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานในการออกแบบ มีการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) สามารถเป็นตัวอย่างที่ดี (Best Practice) ให้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ได้ แต่ยังเป็นลักษณะที่ยังไม่เป็นรูปธรรม ควรเพิ่มความชัดเจนของการออกแบบการเรียนรู้ดังกล่าว รวมถึงควรเพิ่มเติมการจัดการความรู้ ในกลุ่มสาระของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนแนวทางการจัดการเรียนรู้ และเมื่อพิจารณาถึงผลงานของนักเรียนนั้นควร เพิ่มเติมให้สะท้อนปรัชญา วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร ของคณะศึกษาศาสตร์ และของโรงเรียนสาธิตฯ การที่จะพัฒนาให้ผู้เรียนมีความสามารถหรือมีทักษะในศตวรรษที่ 21 และสะท้อนกับ อัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยศึกษาศาสตร์ และโรงเรียนนั้น ต้องมีการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ เพื่อให้ครูได้รับการพัฒนาและส่งผลไปยังนักเรียน เช่นกัน วิจารย์ พานิช (2555) กล่าวว่าชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) คือ เครื่องมือให้ครูทุกคนได้มีโอกาสเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง โดยมีเป้าหมายหลักที่ผลการเรียนรู้ของนักเรียน แต่ที่จริง แล้วยังมีผลลัพธ์ ที่การเปลี่ยนแปลงโรงเรียนโดยสิ้นเชิง (school transformation) อีกด้วย นั่นคือ วิธีการเปลี่ยนไป ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเปลี่ยนไปวัฒนธรรมองค์กรเปลี่ยนไป โรงเรียนจะกลายเป็นองค์กรเรียนรู้ ผู้คนจะไม่หวงความรู้ จะมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกันอย่างเข้มข้นและไม่เป็นทางการ และกล่าวเพิ่มเติมว่าชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ(Professional Learning Community: PLC) คือ ชุมชนการปฏิบัติ (Community of Practice : CoP) โดยอธิบายว่า ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ คือ กระบวนการสร้างการเปลี่ยนแปลงโดยเรียนรู้จาก การปฏิบัติ (CoP) ของครูซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงจากหน้างาน หรือ bottom up อาจกล่าวได้ว่าชุมชน การเรียนรู้ทางวิชาชีพ คือ ชุมชนการปฏิบัติของครูนั่นเอง

โดยในยุค Thailand 4.0 นี้ มุ่งเน้นไปที่การพัฒนาคนให้สามารถเท่าทันเทคโนโลยีที่เกิดการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ การนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ ในการพัฒนาวิชาชีพครู จึงเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ทำทนายและสามารถนำมาปฏิบัติได้ ในปัจจุบัน เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ได้กลายเป็น

เครื่องมือที่องค์กรใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ปัจจุบันเทคโนโลยีที่นำมาประยุกต์ใช้กับการจัดการความรู้มีความหลากหลายและได้รับการพัฒนามากขึ้นตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยี การจัดการความรู้จำเป็นต้องอาศัยเทคโนโลยีหลายประเภทด้วยกัน ดังนั้น การทำความเข้าใจกับการนำเทคโนโลยีมาผสมผสานกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ จึงเป็นประโยชน์อีกประการหนึ่งของเทคโนโลยี อันจะก่อให้เกิดการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ ซึ่ง สุรศักดิ์ หลาบมาลา (2554) กล่าวว่า ภาระงานครูใน ค.ศ.2030 การเรียนการสอนจะเปลี่ยนจาก ขึ้นมาเป็นกลุ่มรายวิชาเป็นแบบสหวิทยาการเป็นการเรียนรู้แบบชุมชนโลกาภิวัตน์ ใช้ 3D Web เรียนได้ทั้งสภาพจริงและใช้อุปกรณ์ไร้สาย ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและความต้องการในการพัฒนาวิชาชีพของครูจะทำให้ครูรวมตัวกันเป็นเครือข่ายของโลก โดยใช้ Web เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกันและกัน นอกจากนี้ครูยังควรมีทักษะในการใช้ Web 2.0 เพราะครูใน ค.ศ. 2030 จะเป็นคนยุคใหม่ หรือเรียกกันว่า Y-Generation อายุปัจจุบันต่ำกว่า 35 ปี Web 2.0 หมายถึง บริการและประยุกต์ใช้ Web รุ่นใหม่ที่เปิดโอกาสครูในการร่วมมือแลกเปลี่ยน และสร้างเนื้อหาสาระผ่านเครือข่ายทางสังคม เช่น Blog Wikis Models เป็นต้น ดังนั้นการผสมผสานเทคโนโลยีเข้าไปในการพัฒนาวิชาชีพจึงเป็นสิ่งที่ควรปฏิบัติ เพื่อสามารถพัฒนาผู้สอน และเป็นเครื่องมือในการช่วยการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ ดังนั้น ต้องมีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงกระบวนการจัดการเรียนรู้ การศึกษาสำหรับศตวรรษที่ 21 ต้องเปลี่ยนแปลงทัศนะ (Perspectives) จากกระบวนทัศน์แบบดั้งเดิม (Tradition Paradigm) ไปสู่กระบวนทัศน์ใหม่ (New Paradigm) ที่ให้โลกของนักเรียนและโลกความเป็นจริงเป็นศูนย์กลางของกระบวนการเรียนรู้ กระบวนทัศน์เป็นชุดความคิด ความเชื่อ ประกอบด้วยหลักการ วัตถุประสงค์ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และเงื่อนไขสำคัญในการนำกระบวนทัศน์ไปใช้ให้ประสบผลสำเร็จ เป็นการเรียนรู้ที่ไปไกลกว่าการได้รับความรู้แบบง่าย ๆ ไปสู่การเน้นพัฒนาทักษะและทัศนคติ ทักษะการคิด ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะองค์การ ทัศนคติเชิงบวก ความเคารพตนเอง นวัตกรรม ความสร้างสรรค์ทักษะการสื่อสาร ทักษะและค่านิยมทางเทคโนโลยี ความเชื่อมั่นตนเอง ความยืดหยุ่น การจูงใจตนเอง และความตระหนักในสภาพแวดล้อม และเหนืออื่นใดคือ ความสามารถในการใช้ความรู้อย่างสร้างสรรค์ (The ability to handle knowledge effectively in order to use it creatively) เป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นสำหรับนักเรียนในศตวรรษที่ 21 ถือเป็นสิ่งที่ท้าทายในการที่จะพัฒนาผู้เรียนเพื่ออนาคต ให้มีทักษะ ทัศนคติ ค่านิยม และบุคลิกภาพส่วนบุคคล เพื่อเผชิญกับอนาคตด้วยภาพในทางบวก (Optimism) ที่มีทั้งความสำเร็จและมีความสุข ชุมชนการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นเมื่อนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนแล้วประสบความสำเร็จในการใช้เกิดประโยชน์ก็จะได้รับการยอมรับแล้วนำไปขยายผลต่อไป

จากข้อมูลข้างต้นที่กล่าวถึงสภาพปัจจุบันที่พบในการจัดการเรียนรู้ การใช้ศิลปะเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้ศิลปะเป็นฐานสามารถจัดการเรียนรู้ได้ในทุกระดับชั้น โดยศิลปะในที่นี้หมายรวมถึง ศิลปะ ดนตรี การเขียน การแสดง ต่างๆ ซึ่งจากการเรียนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานนั้นทำให้เกิดส่งผลให้มนุษย์เกิดจินตนาการ มีความคิดสร้างสรรค์ สร้างนวัตกรรมใหม่ๆ และบำบัดจิตใจได้ สอดคล้องกับ Rooney (2004) กล่าวว่า ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานโดยผ่านโรงเรียน รูปแบบรวมถึง กิจกรรม หลักสูตรจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และสรุปความรู้ทั้งหมด กิจกรรมทั้งหมดเน้นที่ ผลงานของนักเรียน หลักสูตรของโรงเรียนจะเพิ่มการสอนศิลปะ และการบูรณาการเนื้อหา การทำให้บรรยากาศในโรงเรียนเต็มไปด้วยศิลปะ เช่น นักเรียนทุกคนเรียน ทัศนศิลป์ การแสดงละคร และ ดนตรี รูปแบบของโรงเรียนสามารถพัฒนาบุคลากร นักศิลปะ และชุมชน ในการใช้หลักสูตรสหวิทยาการ กับการสอนดนตรี การแสดง การเต้น และทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนทั้งโรงเรียน รูปแบบการสอนเป็นการนำกิจกรรมในห้องเรียนเพื่อให้เกิดการทำงานร่วมกันของนักเรียนและครู โดยให้เกิด ศิลปินในห้องเรียน โดยครูมีหน้าที่ในการวางแผน และนำบทเรียนแบบใช้ศิลปะเป็นฐานมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ตัวอย่าง ในรูปแบบการสอนผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะจะช่วยแนะนำครูที่ยังไม่มีประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้แบบใช้ศิลปะเป็นฐาน ช่วยแนะนำการบูรณาการศิลปะแขนงต่างๆ เข้าไปในหลักสูตรทั้งหลักสูตรภาษา คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และสังคมศึกษา และนำหลักสูตรไปใช้ โดยมีผู้เชี่ยวชาญคอยให้คำแนะนำ ในการวางแผนการสอน การพัฒนา และการนำหลักสูตรการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานไปใช้ ซึ่งครูที่จัดการเรียนรู้อย่างกล่าว มีทั้งมีพื้นฐานทางด้านศิลปะ และไม่มีพื้นฐานด้านศิลปะ การพัฒนาครูโดยการสร้างขีดความสามารถจึงเป็นสิ่งสำคัญ ที่จะให้ครูสามารถพัฒนาตนเองให้จัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานได้ โดยการให้ความรู้เพิ่มเติม และมีครูผู้ช่วย อย่างไรก็ตามในการออกแบบการจัดการเรียนรู้เกิดขึ้นจากความร่วมมือของครูในแต่ละฝ่าย และเมื่อผู้เรียนได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการดังกล่าว จะสามารถสร้างสรรค์ นวัตกรรมได้

ซึ่งวิชัย วงษ์ใหญ่ และ มาร์ุต พัฒนา (2560) ได้กล่าวว่าทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม เป็นหนึ่งในทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้เรียนจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาเพื่อให้สามารถประกอบอาชีพและดำรงชีวิต ได้อย่างมีคุณภาพ จัดเป็นทักษะเชิงประยุกต์ (apply skill) ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม มีองค์ประกอบ 3 ประการ ได้แก่ การคิดสร้างสรรค์ (think creatively) การทำงานร่วมกับบุคคลอื่นอย่างสร้างสรรค์ (work creatively with others) การสร้างนวัตกรรมให้

เกิดผลสำเร็จ (implement innovation) การจัดการศึกษาในปัจจุบันควรพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะ การสร้างสรรค์และนวัตกรรม เตรียมผู้เรียนไปสู่สังคมในอนาคตอย่างมี คุณภาพ การประกอบอาชีพ ต่างๆ อย่างสร้างสรรค์และเกิดนวัตกรรม ขึ้นอย่างต่อเนื่อง ผู้สอนควรจัดบรรยากาศของการเรียนรู้ให้ มีความท้าทาย มีอิสระ มีทรัพยากรสนับสนุน และผู้สอนให้การส่งเสริมผู้เรียนอย่าง ต่อเนื่อง ส่งเสริม ให้ผู้เรียนใช้ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม ใช้กระบวนการจัดการเรียนการสอนจะต้องมีความ สร้างสรรค์ เรียกว่า Creative Pedagogy ซึ่งประกอบด้วย 1.การสอนอย่างสร้างสรรค์ (creative teaching) 2.การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ (creative learning) และ3.การสอนที่ส่งเสริมการ สร้างสรรค์ (teaching for creativity) วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนา (2560) การจัดการเรียนรู้ ที่เสริมสร้างทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรมใช้แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (student – centered approach) และการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาส ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่าง ทั่วถึง (inclusive approaches) โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (problem – based learning) การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงาน เป็นฐาน (project – based learning) ผู้สอน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน การนำประเด็น ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในสังคมและชุมชนมาเป็น จุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนร่วมกันใช้ความคิด และจินตนาการ บนพื้นฐานของความรู้ที่นำไปสู่การสร้างสรรค์ นวัตกรรม ตลอดจนการใช้การเรียนรู้โดยการลงมือ ปฏิบัติ (active learning) ผู้สอนจะต้องมีความรู้และความสามารถที่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะการ สร้างสรรค์และนวัตกรรม

นอกจากทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรมแล้วนั้น ในโลกยุคศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีเป็น เครื่องมือหนึ่งที่สำคัญในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ช่วยนักเรียนในการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี แนะนำ ให้มีการใช้เทคโนโลยี บูรณาการในการจัดการเรียนการสอน เนื่องจากการใช้เทคโนโลยีมีความ ต่อเนื่องและทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา (Beers, 2011) เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ได้กลายเป็นเครื่องมือที่องค์กรใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ปัจจุบันเทคโนโลยีที่ นำมาประยุกต์ใช้กับการจัดการความรู้มีความหลากหลายและได้รับการพัฒนามากขึ้นตาม ความก้าวหน้าของเทคโนโลยี การจัดการความรู้จำเป็นต้องอาศัยเทคโนโลยีหลายประเภทด้วยกัน ดังนั้น การทำความเข้าใจกับการนำเทคโนโลยีมาผสมผสานกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ จึงเป็น ประโยชน์อีกประการหนึ่งของเทคโนโลยี อันจะก่อให้เกิดการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ นอกจากนั้น (Beers, 2011) เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือช่วยให้ทำความเข้าใจและจัดการข้อมูล การ จัดการเรียนการสอนให้ฝังเข้าไปในความเข้าใจของนักเรียนได้ง่ายขึ้น และการใช้เทคโนโลยีในการ

ออกแบบบทเรียนได้ โดยการนำเทคโนโลยีมาช่วยนั้นทำให้นักเรียนเกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการเรียน

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) เป็นหน่วยงานหนึ่งในคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่มุ่งเน้นการจัดการศึกษาให้สะท้อน อัตลักษณ์ และวิสัยทัศน์ของคณะและมหาวิทยาลัย โดยเน้นการจัดการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ พัฒนาผู้เรียนให้สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมได้ จากการจัดการความรู้ และการสัมภาษณ์หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ พบว่า ปัจจุบันมีการจัดการเรียนการสอนที่มีการเน้นศิลปะเป็นฐานในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ แต่ขาดกระบวนการหรือการดำเนินการที่เป็นขั้นตอนชัดเจน ดำเนินการในลักษณะที่แยกเป็นรายวิชา ขาดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้อย่างเป็นระบบ ขาดการแสดงผลงานของนักเรียน เมื่อดำเนินการจัดการเรียนรู้แล้ว มีเพียงผู้สอนและผู้เรียนเท่านั้นที่เห็นผลงาน เพื่อนๆ นักเรียนคนอื่นไม่ได้เห็นหรือแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงาน หรือการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ในส่วนของเป้าหมายหรือทิศทางในการพัฒนานักเรียนเพื่อให้เกิดทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรมนั้น นักเรียนโรงเรียนสาธิตฯ ควรเกิดความสามารถในการสร้างนวัตกรรม เกิดผลงานที่บูรณาการศิลปะ และสามารถจัดนิทรรศการหรือแสดงผลงาน เพื่อแสดงผลงานที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานดังกล่าวได้ จากการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยต่างๆ พบว่า กระบวนการหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการเรียนรู้ให้บรรลุผล สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมได้ สิ่งที่สำคัญ คือ การพัฒนาผู้สอนให้สามารถร่วมกันออกแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อให้โรงเรียนมีนวัตกรรมหรือรูปแบบการจัดการเรียนรู้ของโรงเรียนที่สะท้อนปรัชญา วิสัยทัศน์ และอัตลักษณ์ของโรงเรียน และจากการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง พบว่า การที่จะพัฒนานักเรียนให้ได้นั้น สิ่งสำคัญคือ การพัฒนาผู้สอนให้มีสมรรถนะในการจัดการเรียนการสอน ให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมได้ รวมถึงการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้สอนด้วยกัน ทั้งนี้การใช้เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทจะช่วยให้ผู้สอนติดต่อสื่อสารกันได้อย่างสะดวกรวดเร็ว รวมถึงสามารถเรียกดูข้อมูลได้จากทุกที่ เพื่อเข้าถึงข้อมูล

ทางผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่า เพื่อให้สะท้อน ปรัชญาและวิสัยทัศน์ รวมถึงพัฒนาแนวทางการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น ควรพัฒนาผู้สอนเพื่อให้สะท้อนผลไปยังผู้เรียน โดยใช้ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ โดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

กรอบแนวคิดการวิจัย

การพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยสำหรับการพัฒนา ดังนี้

1.แนวคิดเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

การพัฒนาครูจะต้องปรับเปลี่ยนวิธีการในด้านต่าง ๆ ต้องมีการปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมซึ่งผู้รับการพัฒนาจะต้องเกิดความตระหนัก ยอมรับการเปลี่ยนแปลง มีแนวคิดว่าจะเมื่อได้รับการเปลี่ยนแปลงจะเกิดสิ่งดีกับนักเรียนและวิชาชีพครู โดยทำการศึกษาแนวคิดทฤษฎีดังนี้

ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) มีพื้นฐานแนวคิดมาจากภาคธุรกิจเกี่ยวกับความสามารถขององค์กรในการเรียนรู้ (Thompson & Niska, 2004) เป็นการนำแนวคิดองค์กรแห่งการเรียนรู้มาประยุกต์โดยอธิบายว่า การอุปมาที่เปรียบเทียบให้ “โรงเรียนเป็นองค์กรนั้น” น่าจะไม่เหมาะสมและถูกต้อง แท้จริงแล้วโรงเรียนมีความเป็นชุมชน มากกว่าความเป็นองค์กร ซึ่งความเป็น “องค์กร” กับ “ชุมชน” มีความแตกต่างกันที่ความเป็นชุมชนจะยึดโยงภายในต่อกันด้วยค่านิยม แนวคิด และความผูกพันร่วมกันของทุกคนที่เป็นสมาชิก ซึ่งเป็นแนวคิดตรงกันข้ามกับ “ความเป็นองค์กร” ที่มีความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในลักษณะยึดตามระดับลดหลั่นกันลงมา มีกลไกควบคุมและมีโครงสร้างแบบตั้งตัวที่เต็มไปด้วยกฎระเบียบและวัฒนธรรมของการใช้อำนาจเป็นหลักในขณะที่ ชุมชน จะใช้อิทธิพลที่เกิดจากการมีค่านิยมและวัตถุประสงค์ร่วมกัน เป็นความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกเชิงวิชาชีพ มีความเป็นกัลยาณมิตรเชิงวิชาการ และยึดหลักต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน แบบผนึกกำลังกันในการปฏิบัติงานที่มุ่งสู่พัฒนาการเรียนรู้อันมีความสำคัญ นอกจากนี้ “องค์กร” ยังทำให้เกิดคุณลักษณะบางอย่างขึ้น เช่น ลดความเป็นกันเองต่อกันลง มีความเป็นราชการมากขึ้น และถูกควบคุมจากภายนอกให้ต้องรักษาสถานภาพเดิมของหน่วยงานไว้ จึงเห็นว่า ถ้ามองโรงเรียนในฐานะแบบองค์กรดังกล่าวแล้ว ก็จะทำให้โรงเรียนมีความเป็นแบบทางการที่สร้างความรู้สึกระหว่างบุคคลมากยิ่งขึ้น มีกลไกบังคับควบคุมมากมาย และมักมีจุดเน้นในเรื่องที่เป็นงานด้านเทคนิคเป็นหลัก ในทางตรงกันข้าม ถ้ายอมรับว่า โรงเรียนมีฐานะแบบที่เป็นชุมชนแล้ว บรรยากาศที่ตามมาก็คือ สมาชิกมีความผูกพันต่อกันด้วยวัตถุประสงค์ร่วมกัน มีการสร้างสัมพันธ์ภาพที่ใกล้ชิดสนิทสนมและเกิดการร่วมสร้างบรรยากาศที่ทุกคน แสดงออกถึงความห่วงหาอาทรต่อกันและช่วยดูแลสวัสดิภาพ ร่วมกัน (Sergiovanni, 1994) โดยที่ใส่ใจร่วมกันถึงการเรียนรู้และความรับผิดชอบหลักร่วมกันของชุมชน คือ การพัฒนาการเรียนรู้อันมีความหมาย

ความสำคัญของ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) จากผลการวิจัยโดยตรงที่ยืนยันว่าการดำเนินการในรูปแบบ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงเชิงคุณภาพทั้งด้านวิชาชีพและผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนจากการสังเคราะห์รายงานการวิจัยเกี่ยวกับโรงเรียนที่มีการจัดตั้ง ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) โดยใช้คำถามว่า โรงเรียนดังกล่าวมีผลลัพธ์อะไรบ้าง ที่แตกต่างไปจากโรงเรียนทั่วไปที่ไม่มีชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) และถ้าแตกต่างแล้วจะมีผลดีต่อครูผู้สอนและต่อนักเรียนอย่างไรบ้างซึ่งมีผลสรุป 2 ประเด็นดังนี้ **ประเด็นที่ 1** ผลดีต่อครูผู้สอนพบว่า ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) ส่งผลต่อครูผู้สอน กล่าวคือ ลดความรู้สึกโดดเดี่ยวในงานสอนของครู เพิ่มความรู้สึกผูกพันต่อพันธกิจและเป้าหมายของโรงเรียนมากขึ้น โดยเพิ่มความกระตือรือร้นที่จะปฏิบัติให้บรรลุพันธกิจอย่างแข็งขัน จนเกิดความรู้สึกว่า ต้องการร่วมกันเรียนรู้และรับผิดชอบต่อพัฒนาการโดยรวมของนักเรียนถือเป็นพลังการเรียนรู้ซึ่งส่งผลให้การปฏิบัติการสอนในชั้นเรียนให้มีผลดียิ่งขึ้น และ**ประเด็นที่ 2** ผลดีต่อผู้เรียนพบว่า ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) ส่งผลต่อผู้เรียน กล่าวคือ สามารถลดอัตราการตกซ้ำชั้น และจำนวนชั้นเรียนที่ต้องเลื่อนหรือชะลอการจัดการเรียนรู้ให้น้อยลง อัตราการขาดเรียนลดลงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาวิทยาศาสตร์ประวัติศาสตร์และวิชาการอ่านที่สูงขึ้นอย่างเด่นชัด เมื่อเทียบกับโรงเรียนแบบเก่า สุดท้ายคือมี ความแตกต่างด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มนักเรียนที่มีภูมิหลังไม่เหมือนกัน และลดลงชัดเจน

ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) ไม่ได้มุ่งเน้นเฉพาะการกระทำที่แสดงถึงการแบ่งปัน หรือการแลกเปลี่ยนของครู แต่มุ่งให้ความสำคัญในการสร้างวัฒนธรรมการทำงานร่วมกัน ความจริงใจของสมาชิก และการดำเนินการอย่างต่อเนื่องในโรงเรียน และมุ่งเน้นไปที่การสะท้อนผลการปฏิบัติ รวมทั้งร่วมกันเสนอแนะแนวทางการปฏิบัติเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน โดยมีสมมติฐาน คือ สิ่งที่ครูทำร่วมกันนอกห้องเรียนในการวางแผนการออกแบบการจัดการเรียนรู้และการเตรียมการสอนมีความสำคัญเท่าๆ กับการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน และกระบวนการต่างๆ เหล่านี้สามารถปรับโครงสร้างของโรงเรียน พัฒนาศึกษาครูและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนได้ (Seashore, Anderson & Riedel, 2003) สอดคล้องกับนักการศึกษาอีกหลายท่านที่สรุปเกี่ยวกับคุณประโยชน์ของ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) ไว้ ว่าถึงแม้การสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) ในโรงเรียนจะเป็นเรื่องยากแต่ทว่ากลับเป็นสิ่งที่ช่วยปรับปรุงการ

เรียนรู้ของ นักเรียนในโรงเรียนได้อย่างยั่งยืน (Louis & Kruse, 1995) (Hord, Roussin, & Sommers, 2009)

บทบาทของครูในชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลง และการจัดการศึกษาจะต้องเปลี่ยนจากการเน้นที่การสอนของครูเป็นเน้นที่การเรียนรู้ของนักเรียน และเปลี่ยนจากเน้นที่การเรียนของแต่ละบุคคล(Individual Learning)มาเป็นเน้นที่การเรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม(Team Learning) รวมทั้งเปลี่ยนจากการเรียนแบบเน้นการแข่งขันมาเป็นเน้นที่ความร่วมมือหรือช่วยเหลือแบ่งปันกัน จึงถือเป็นการเรียนรู้ร่วมกันไปกับกระบวนการเรียนรู้ของครูผู้สอนและสมาชิกที่อยู่ในชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (วิจารณ์ พานิช, 2555)

นอกจากนี้ มีงานวิจัยจำนวนหนึ่งแสดงถึงผลที่เกิดจากชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) ว่าสามารถช่วยสามารถส่งเสริมสมรรถนะการสอนของครูได้ และช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น (Annenberg Institute for School Reform, 2013) เนื่องจากชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพที่เข้มแข็งมีประโยชน์ต่อการดำเนินงาน ของโรงเรียนและเขตพื้นที่การศึกษาในการช่วยให้ครูมีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาสาระที่ต้องจัดการเรียนรู้ รวมทั้งรู้วิธีการและแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่ เหมาะสม มีความพึงพอใจในการทำงาน ปฏิบัติการสอนมากขึ้น จึงช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนสูงขึ้น และชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพยังช่วยทำให้เกิดการปรับเปลี่ยนทางโครงสร้างวัฒนธรรมการทำงาน ในโรงเรียน โดยครุรวมทั้งผู้บริหารมี โอกาสในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผลที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติการ สอนในบรรยากาศที่เอื้อให้เกิดการพัฒนา โดยมีเป้าหมายหลักร่วมกัน คือ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น การนำเทคโนโลยีเข้ามา มีบทบาทในชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพช่วยสนับสนุนให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในหลายช่องทาง มากยิ่งขึ้น ดังที่ Valleri (2015) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพแบบออนไลน์ เพื่อพัฒนาบทเรียนในคณิตศาสตร์ระดับมหาวิทยาลัย มีการนำ PLC ไปใช้ในระบบการศึกษาจำนวนมากที่ประสบความสำเร็จ PLC นำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน ประกอบด้วย ชุมชนที่ประกอบไปด้วยผู้เชี่ยวชาญและการเผยแพร่งานวิจัย การใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพแบบออนไลน์มี วัตถุประสงค์เดียวกันกับการสื่อสารแบบต่อหน้า การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือ ในการแบ่งปันประสบการณ์ แนวความคิด การสอนคณิตศาสตร์ เป็นความท้าทายที่จะทำให้เนื้อหา สาระ วิชา มีความแตกต่าง Heather K. and Dillard (2016) ได้ทำการศึกษาวิจัย เรื่อง การสร้างชุมชน การเรียนรู้วิชาชีพให้กับครูมือใหม่ กระบวนการของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 แนะนำครูมือใหม่ให้รู้จักกับการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เป้าหมายของการจัดการเรียนรู้ นักเรียนใช้เวลาทั้งสัปดาห์ในการเรียนรู้ร่วมกัน อภิปรายร่วมกันแบบออนไลน์ และสัมมนาในชั้นเรียน ครูที่ทำงานมา 1 ปีมีการประชุมเพื่อแลกเปลี่ยนเป็นการประชุม PLC ในครั้งแรก ครูอ่านผ่าน

กรณีศึกษาต่างๆ พวกเขาจะบอกเกี่ยวกับสิ่งที่พวกเขารู้และอะไรคือสิ่งที่พวกเขาต้องการจะรู้ หัวข้อสำหรับการจัดการชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ คือ การกำหนดเป้าหมายหลัก การตีความ ครูที่เลี้ยง และการพัฒนาวิชาชีพ ขั้นที่ 2 หลังจากเริ่มมาแล้ว 5 วัน ครูจะค้นคว้าข้อมูลวิจัยจากห้องสมุดหรือแหล่งค้นคว้าออนไลน์ต่างๆ และการสังเกตในชั้นเรียน นักเรียนแต่ละคนจะได้รับมอบหมายให้สังเกต การประชุมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ และติดตามครูเป็นเวลา 1 วัน นักเรียนจะได้รับการสนับสนุนให้ถามคำถามกับครูที่เลี้ยง และค้นหาความจริงเกี่ยวกับสิ่งที่ต้องการรู้ในบทเรียน ก่อนที่จะกลับเข้าสู่ห้องเรียนในอีก 2 วันต่อมา นักเรียนรวมกลุ่มเพื่อพบผู้เชี่ยวชาญเพื่อปรึกษาเกี่ยวกับงานวิจัย นักเรียนแต่ละคนจะให้ส่วนคัดลอกงานวิจัยของตนเองฉบับย่อให้กำลังใจเพื่อนนักเรียน ขั้นที่ 3 ในการสัมมนาทุกๆเย็น กลุ่มนักเรียนและผู้เชี่ยวชาญก็จะเข้าพบกันเพื่อสัมมนาและนำข้อมูลมาแลกเปลี่ยนกัน โดยในชั้นเรียนจะมีการแบ่งกลุ่มออกเป็น 3 กลุ่ม เขียนเกี่ยวกับกลุ่มสมาชิก นักศึกษาและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องจะดำเนินการอภิปรายร่วมกันเกี่ยวกับประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้เก็บข้อมูลกับนักศึกษาฝึกประสบการณ์จำนวน 13 คน ที่อยู่ในกลุ่มสาระที่แตกต่างกัน ผลการวิจัย พบว่า 1) นำกระบวนการขั้นตอนในชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพของ DuFour (2007) มาใช้ ผู้เข้าร่วม PLC มีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันเกิดชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ 2) เกิดความร่วมมือที่ดีต่อกันในชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ 3) เกิดการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างนักศึกษาฝึกสอนและครูที่เลี้ยง Ming Lai (2016) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง ความสามารถของแฟ้มสะสมผลงานทางการสอนแบบดิจิทัลสำหรับการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพสำหรับการศึกษาระดับอุดมศึกษา เพื่อพัฒนาการได้มาซึ่งความเข้าใจที่คงทนของการพัฒนาครูและการใช้การสอนโดยใช้ digital teaching portfolios กับ ความสำคัญในการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ เป็นการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ โดยการเขียนแลกเปลี่ยนกันบนแพลตฟอร์มที่สร้างขึ้น ที่ Mahara (<https://mahara.org/>) จะเป็นแฟ้มสะสมผลงานออนไลน์ที่เปิดให้ครูได้เข้าไปเขียนเกี่ยวกับสิ่งประดิษฐ์ของตนเอง วัตถุประสงค์คือ เพื่อพัฒนาวิชาชีพและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ผู้ใช้สามารถอัปโหลดข้อมูล แสดงสิ่งประดิษฐ์ของตนเอง ไฟล์ Power point รูปภาพ วิดีโอ และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ และอธิบาย กระบวนการทดลอง 1) แจกแบบสอบถามเกี่ยวกับการบริหารงาน ความคิดริเริ่ม การตรวจสอบ การรับรู้ เกี่ยวกับการใช้ DTPs ให้กับผู้เกี่ยวข้องตอบแบบสอบถาม 2) สัมภาษณ์แบบเจาะลึก แบบกึ่งมีโครงสร้าง เกี่ยวกับการพัฒนา ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยใช้ DTPs และการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ 3) พัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพเกี่ยวกับการใช้ DTPs โดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง รวมถึง การสร้างสรรค์ และการเขียนข้อความลงแพลตฟอร์ม ของ Maharu ผลการวิจัย 1) ครูที่ใช้ DTPs สำหรับผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม พวกเขาใช้สำหรับการตอบกลับและพัฒนา เพื่อสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู 2) ครูพบว่ามันเป็นส่วนเชื่อมโยงที่สำคัญกับการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นหัวใจของการสอนแบบแฟ้มสะสมงาน 3) ครูมาเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนา DTPs จะทำให้มีประสบการณ์ร่วมกัน ทราบวัตถุประสงค์ สิ่งที่เป็น

ประโยชน์ ศักยภาพ เช่นเดียวกับความท้าทายของการสอนโดยใช้เทคนิคผสมผสาน 4) ครูพบว่า เทคนิคการสนับสนุน การส่งเสริม มีความสำคัญ การพบกับเทคนิคที่หลากหลายขณะที่ใช้ Mahara แพลตฟอร์ม ในการพัฒนา DTPs 5.ครูตอบสนองเกี่ยวกับความตึงเครียดเกี่ยวกับการแสดงผลงาน แล้ว ต้องพัฒนา โปรไฟล์ของตนเอง ความสมดุลระหว่างสองสิ่งที่ถูกคิดว่าเป็นสำคัญ 6ครูจัด DTPs ให้อยู่ ภายใต้ความเชื่อของการเรียนและการสอนของพวกเขา

2.แนวคิดเกี่ยวกับการผสมผสานเทคโนโลยี

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ได้กลายเป็นเครื่องมือที่องค์กรใช้ในการจัดการเรียนรู้ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ปัจจุบันเทคโนโลยีที่นำมาประยุกต์ใช้กับการจัดการความรู้มีความ หลากหลายและได้รับการพัฒนามากขึ้นตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยี การจัดการความรู้ จำเป็นต้องอาศัยเทคโนโลยีหลายประเภทด้วยกัน ดังนั้น การทำความเข้าใจกับการนำเทคโนโลยีมา ผสมผสานกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ จึงเป็นประโยชน์อีกประการหนึ่งของเทคโนโลยี อันจะ ก่อให้เกิดการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ ซึ่งสรุปก็คือ หลาบมาลา (2554) กล่าวว่า ภาระงานครู ใน ค.ศ. 2030 การเรียนการสอนจะเปลี่ยนจาก ขึ้นมาเป็นกลุ่ม รายวิชาเป็นแบบสหวิทยาการเป็น การเรียนรู้แบบชุมชนโลกาภิวัตน์ ใช้ 3D Web เรียนได้ทั้งสภาพจริงและใช้อุปกรณ์ไร้สาย ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและความต้องการในการพัฒนาวิชาชีพของครูจะทำให้ครูรวมตัวกันเป็น เครือข่ายของโลก โดยใช้ Web เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกันและกันนอกจากนี้ครูยังควรมีทักษะใน การใช้ Web 2.0 เพราะครูใน ค.ศ. 2030 จะเป็นคนยุคใหม่ หรือเรียกกันว่า Y-Generation อายุ ปัจจุบันต่ำกว่า 35 ปี Web 2.0 หมายถึง บริการและประยุกต์ใช้ Web รุ่นใหม่ที่เปิดโอกาสครูในการ ร่วมมือแลกเปลี่ยน และสร้างเนื้อหาสาระผ่านเครือข่ายทางสังคม เช่น Blog Wikis Models เป็นต้น

สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม (Social Tool) เพื่อใช้สื่อสารระหว่างกัน เครือข่ายทางสังคม (Social Network) ผ่านทางเว็บไซต์และ โปรแกรมประยุกต์บนสื่อใดๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้ใช้ทั้งที่เป็นผู้ส่งสารและ ผู้รับสารมีส่วนร่วม (Collaborative) อย่างสร้างสรรค์ ในการผลิตเนื้อหาขึ้นเอง (User-Generate Content: UGC) ในรูปของข้อมูล ภาพ และเสียง เพื่อนำเทคโนโลยีมาผสมผสานเข้ากับชุมชนการ เรียนรู้วิชาชีพ การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนมีความสำคัญ โดยรูปแบบการจัดการ เรียนการสอนโดยใช้ Google Apps for Education ซึ่งเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่ช่วยเพิ่ม ประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการจัดการศึกษาโดยผสมผสานเทคโนโลยี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ แบบทำงานร่วมกันได้ทุกที่ทุกเวลาและทุกรูปแบบของเทคโนโลยี ที่สามารถเชื่อมต่อ ระบบเครือข่าย

อินเทอร์เน็ตได้ ภายใต้การจัดเก็บ รวบรวม และบันทึกข้อมูลบนคลาวด์ ติดต่อสื่อสาร กำหนดเวลาเรียนและตารางนัดหมาย ทำกิจกรรมกลุ่มได้ในเวลาเดียวกันบนแฟ้มเอกสารเดียวกัน อีกทั้งครูยังสามารถประยุกต์ใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารชั้นเรียนได้อีกด้วย

นวัตกรรมทางการศึกษา หมายถึง แนวคิดหรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ซึ่งสามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งอาจจะเป็นสิ่งใหม่ทั้งหมด หรือใหม่เพียงบางส่วน หรืออาจจะเป็นสิ่งใหม่ในบริบทหนึ่ง หรือในช่วงเวลาหนึ่ง หรืออาจเป็นสิ่งใหม่ที่กำลังอยู่ในกระบวนการพิสูจน์ทดสอบ หรือได้รับการยอมรับนำไป ใช้แล้วแต่ยังไม่แพร่หลาย หรือเป็นส่วนหนึ่งของระบบงานปกติใช้แล้วทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตาม จุดหมาย (Education Research Development and Demonstration Institute, 2012) ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาด้านการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว สร้างแรงจูงใจในการเรียน เพิ่มช่องทางการเรียนรู้และศึกษาได้ด้วยตนเองโดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ตั้งเช่นระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่ใช้สนับสนุนการจัดการเรียนการสอน ไม่ว่าจะเป็นการสอนโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วย สอน การใช้วีดิทัศน์เชิงโต้ตอบ สื่อหลายมิติ สื่อสังคมออนไลน์ เว็บไซต์และแอปพลิเคชันต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ต ซึ่งจัดได้ว่าเป็นเครื่องมือช่วยสนับสนุนให้เกิดนวัตกรรมทางการศึกษาในยุคดิจิทัลได้เป็นอย่างดี

บริการ Google Apps เป็นที่นิยมมากในระดับองค์กร แต่ล่าสุด Google ประเทศไทย ได้เริ่มให้บริการ Google Apps สำหรับการศึกษา คือ ชุดของฟรีอีเมลล์จาก Google และเครื่องมือต่างๆ เป็นแบบระบบเปิดในการทำงานร่วมกัน เปิดกว้างสำหรับคุณครู นักเรียน นักศึกษา ชั้นเรียน และสมาชิกในครอบครัวทั่วโลก แต่เครื่องมือเหล่านี้จะใช้สำหรับในการเรียนการศึกษา

เมื่อปี 2011 มีนักเรียนและนักศึกษา 16 ล้านคน จาก 146 ประเทศ ได้ใช้ Google Apps for Education แล้ว คุณครูอาจารย์สามารถใช้แอปต่างๆ เช่น Gmail ในการติดต่อสื่อสาร และการเรียนการสอน เช่น เขียนอีเมลแจ้งถึงผู้ปกครองของนักเรียนในภาษาท้องถิ่น หรืออนุญาตให้นักเรียนทำงานกลุ่มได้ในเวลาเดียวกันบนแฟ้มเอกสารเดียวกัน ผ่านทาง google docs และสามารถประชุมงาน และสอนนักเรียนผ่านทาง Google+ ซึ่งการใช้ Google Apps สำหรับศึกษานี้ สามารถประยุกต์ใช้ในการศึกษาตามโรงเรียนประถมศึกษา ไปจนถึงมหาวิทยาลัยได้ ไม่ว่าจะอยู่ต่างจังหวัดหรืออยู่ต่างประเทศ Google Apps สำหรับการศึกษา ได้มีส่วนสำคัญในการเปลี่ยนแปลงโฉมองค์กรในด้านนวัตกรรมการศึกษา และการติดต่อสื่อสารในสถาบันการศึกษาต่างๆ ทำให้ครูติดตามนักเรียนอยู่ใกล้ชิดมากขึ้น ได้เรียนรู้ตามหลักสูตร ช่วยลดค่าใช้จ่ายของสถาบันการศึกษาด้วยความเป็นระบบคลาวด์ Google Apps for Education นอกจากนี้จะส่งเสริมให้นักเรียนและคุณครูใช้ประโยชน์ในการศึกษาจากโลกไอทีแล้ว ยังสามารถแลกเปลี่ยนความรู้กันกับสถาบันต่างๆระหว่างประเทศได้ด้วย

และมาถึงตอนนี้ Google Apps for Education (Google, 2014) นับได้ว่าเป็นนวัตกรรมใหม่ทางการศึกษา ที่ช่วยเสริมประสิทธิภาพและประสิทธิผล สำหรับการจัดการระบบการเรียนการสอนในยุคดิจิทัลได้เป็นอย่างดี สร้างการเรียนรู้แบบทำงานร่วมกันได้ทุกที่ทุกเวลา และทุกรูปแบบของเทคโนโลยีที่สามารถเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ ภายใต้การจัดเก็บ รวบรวม และบันทึกข้อมูลบนคลาวด์ ด้วย Google Drive มีการติดต่อสื่อสารผ่านทาง Gmail สามารถกำหนดเวลา เรียน และตารางนัดหมายร่วมกัน ได้ด้วย Google Calendar ทำกิจกรรมกลุ่มได้ในเวลาเดียวกันบนแฟ้มเอกสารเดียวกันได้ด้วย Google docs สร้างเว็บไซต์ได้อย่างง่ายดายผ่านทาง Google Sites อีกทั้งครูยังสามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารชั้นเรียนด้วยการใช้ Google Classroom เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการนำเทคโนโลยี ช่วยในการจัดการเรียนการสอน

3.แนวคิด เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

Palu and Horth (2001) กล่าวว่า ในหลักสูตร Art Education มุ่งเน้นไปที่ การปรับตัว การเปลี่ยนแปลง ในการวางแผนบทเรียน งานวิจัยเกี่ยวกับความสามารถในการสร้างสรรค์ ความเป็นไปได้ สำหรับการเรียนรู้ที่หลากหลายในระดับความสามารถของนักเรียนในชั้นเรียน Rooney (2004) ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานโดยผ่านโรงเรียน รูปแบบรวมถึงกิจกรรม หลักสูตรจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และสรุปความรู้ทั้งหมด กิจกรรมทั้งหมดเน้นที่ผลงานของนักเรียน หลักสูตรของโรงเรียนจะเพิ่มการสอนศิลปะ และการบูรณาการเนื้อหา การทำให้บรรยากาศในโรงเรียนเต็มไปด้วยศิลปะ เช่น นักเรียนทุกคนเรียน ทัศนศิลป์ การแสดงละคร และดนตรี รูปแบบของโรงเรียนสามารถพัฒนาบุคลากร นักศิลปะ และชุมชน ในการใช้หลักสูตรสหวิทยาการ กับการสอนดนตรี การแสดง การเต้น และทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนทั้งโรงเรียน

โรงเรียนนำการจัดการเรียนการสอนแบบใช้ศิลปะเป็นฐานในการปฏิรูประบบการสอนของโรงเรียน ความคิดริเริ่ม การใช้วิจัยเป็นฐาน กลยุทธ์ของโรงเรียน ค่อนข้างมากกว่าการแยกหลักสูตร บรรลุวิสัยทัศน์ของโรงเรียน การปฏิรูประบบการสอนแบบใช้ศิลปะเป็นฐาน ไม่ใช่เพียงการบูรณาการศิลปะเท่านั้น แต่เป็นการพัฒนากลยุทธ์ในการสอน เพื่อให้นักเรียนสามารถทำกิจกรรมและเกิดประสบการณ์ในการเรียนรู้ โรงเรียนในประเทศสหรัฐอเมริกาได้นำการสอนศิลปะเป็นส่วนหนึ่งในการปฏิรูปโรงเรียน

รูปแบบการสอนเป็นการนำกิจกรรมในห้องเรียนเพื่อให้เกิดการทำงานร่วมกันของนักเรียน และครู โดยให้เกิด ศิลปินในห้องเรียน โดยครูมีหน้าที่ในการวางแผน และนำบทเรียนแบบใช้ศิลปะ

เป็นฐานมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ตัวอย่าง ในรูปแบบการสอนผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะจะช่วยแนะนำครูที่ยังไม่มีประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้แบบใช้ศิลปะเป็นฐาน ช่วยแนะนำการบูรณาการศิลปะแขนงต่างๆ เข้าไปในหลักสูตรทั้งหลักสูตรภาษา คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และสังคมศึกษา และนำหลักสูตรไปใช้ โดยมีผู้เชี่ยวชาญคอยให้คำแนะนำ ในการวางแผนการสอน การพัฒนา และการนำหลักสูตรการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานไปใช้ ซึ่งครูที่จัดการเรียนรู้อย่างกล่าว มีทั้งมีพื้นฐานทางด้านศิลปะ และไม่มีพื้นฐานด้านศิลปะ การพัฒนาครูโดยการสร้างขีดความสามารถจึงเป็นสิ่งสำคัญ ที่จะให้ครูสามารถพัฒนาตนเองให้จัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานได้ โดยการให้ความรู้เพิ่มเติม และมีครูผู้ช่วย อย่างไรก็ตามในการออกแบบการจัดการเรียนรู้เกิดขึ้นจากความร่วมมือของครูในแต่ละฝ่าย

อย่างไรก็ตามในกลุ่มนักพัฒนาโมเดลนั้น มีผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะมาร่วมในการวางแผน การออกแบบการจัดการเรียนรู้ ศิลปะและการสอนของครูต้องมีการจัดการเรียนรู้ที่แตกต่างจากการสอนแบบปกติ ซึ่งการจัดการเรียนรู้จะมีความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะและความสามารถในการรายงาน ที่จะช่วยนักเรียนพัฒนาทักษะการคิด

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานมาสามารถนำไปใช้ได้กับ ระดับชั้นเรียน ความร่วมมือการจัดการเรียนการสอนแบบสหวิชา ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีความรู้ที่คงทน และผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ต่อไป ในระดับโรงเรียน และระดับชุมชน รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ STEAM นี้ยังสามารถ ขยายผลไปสู่ระดับการบริหารจัดการทั้งหลักสูตร และระดับการบริหารจัดการโรงเรียนซึ่งดึงชุมชนเข้ามามีปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการจัดการเรียนรู้ในองค์กรวมโดยมีศิลปะเป็นตัวเชื่อม

4.แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์นวัตกรรม

ทฤษฎี/หลักการ/แนวคิดของรูปแบบ การเรียนการสอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์ หรือ “Synaptic Instructional Model” นี้ เป็นรูปแบบที่ Joyce and Weil (ทศนา แชมมณี, 2545) พัฒนาขึ้นจากแนวคิดของ กอร์ดอน (Gordon) ที่กล่าวว่าบุคคลทั่วไปมักยึดติดกับวิธีคิดแก้ปัญหาแบบเดิมๆ ของตนโดยไม่ค่อยคำนึงถึงความคิดของคนอื่น ทำให้การคิดของตนคับแคบและไม่สร้างสรรค์ บุคคลจะเกิดความคิดเห็นที่สร้างสรรค์แตกต่างไปจากเดิมได้ หากมีโอกาสได้ลอง คิดแก้ปัญหาด้วยวิธีการที่ไม่เคยคิดมาก่อนหรือคิดโดยสมมติตัวเองเป็นคนอื่นและอ้างอิงให้บุคคลจากหลายกลุ่มประสบการณ์มาช่วยกันแก้ปัญหา ก็จะยิ่งได้วิธีการที่หลากหลายขึ้น และมีประสิทธิภาพ

มากขึ้น ดังนั้น กอร์ดอน จึงได้เสนอให้ผู้เรียนมีโอกาสคิดแก้ปัญหาด้วยแนวความคิดใหม่ ๆ ที่ไม่เหมือนเดิมไม่อยู่ในสภาพที่เป็นตัวเองให้ลองใช้ความคิดในฐานะที่เป็นคนอื่น หรือเป็นสิ่งอื่น สภาพการณ์เช่นนี้จะกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดใหม่ ๆ ขึ้นได้ กอร์ดอน เสนอวิธีการคิดเปรียบเทียบ แบบอุปมาอุปไมยเพื่อใช้ในการกระตุ้นความคิดใหม่ ๆ ไว้ 3 แบบ คือ การเปรียบเทียบแบบตรง (direct analogy) การเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (personal analogy) และ การเปรียบเทียบคำคู่ขัดแย้ง (compressed conflict) วิธีการนี้มีประโยชน์มากเป็นพิเศษสำหรับการเรียนรู้เกี่ยวกับการเขียนและการพูดอย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งการสร้างสรรค์งานทางศิลปะ

ผลที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเรียนตามรูปแบบ ผู้เรียนจะเกิดความคิดใหม่ๆ และสามารถนำความคิดใหม่ๆ ไปใช้ในงานของตนทำให้งานของตนมีความแปลกใหม่น่าสนใจมากขึ้นนอกจากนั้น ผู้เรียนอาจเกิดความตระหนักในคุณค่าของการคิดและความคิดของผู้อื่นอีกด้วย ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม เป็นทักษะหนึ่งของทักษะของผู้เรียน ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) ที่ผู้เรียนจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาเพื่อให้สามารถประกอบ อาชีพและดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพ จัดเป็นทักษะเชิงประยุกต์ (apply skill) ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม เป็นความชำนาญหรือความสามารถในการใช้ กระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้จินตนาการและการถ่ายทอดใช้ทักษะในการสร้างสิ่งที่มีเอกลักษณ์ ของตน จนทำให้เกิดสิ่งใหม่หรือนวัตกรรมที่ทำขึ้นใหม่หรือพัฒนาขึ้นซึ่งอาจอยู่ในรูปแบบ ของความคิด วิธีการ การกระทำหรือสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ โดยอาจเป็นสิ่งใหม่ทั้งหมดหรือใหม่เพียงบางส่วน และอาจใหม่ในบริบทใดบริบทหนึ่งหรือในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรมมีองค์ประกอบ 3 ประการ ได้แก่ 1. การคิดสร้างสรรค์ (think creating) 2.การทำงานร่วมกับบุคคลอื่นอย่างสร้างสรรค์ (work creatively with others) 3. การสร้างนวัตกรรมให้เกิดผลสำเร็จ (implement innovation) การจัดการศึกษาในปัจจุบันควรพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม เตรียมผู้เรียนไปสู่สังคมในอนาคตอย่างมีคุณภาพ การประกอบอาชีพต่างๆ อย่างสร้างสรรค์และทำให้เกิดนวัตกรรมขึ้นอย่างต่อเนื่อง

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยข้างต้น ผู้วิจัยจึงพัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยใช้กระบวนการใน 4 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration : I) ขั้นที่ 2 การกำหนดเป้าหมาย (Destination : D) ขั้นที่ 3 การสร้างเสริมพลังการจัดการเรียนรู้ (Empowering : E) ขั้น

ที่ 4 การทบทวนและปรับปรุงพัฒนา (Action : A) โดยกระบวนการดังกล่าวจะเป็นการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานของครูและการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านการใช้คิวอาร์โค้ด ผลิตภัณฑ์ต่างๆ ของ Google อาทิ Google Form Gmail เป็นต้น การอัดคลิปขณะจัดการเรียนการสอน แล้วนำมาเผยแพร่ตามสื่อต่างๆ และสื่อสังคมออนไลน์ อาทิ แอปพลิเคชัน Line ทั้ง Line ส่วนบุคคล และ Line กลุ่ม รายละเอียดของกิจกรรมตามแผนภาพที่ 1





ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

คำถามการวิจัย

1. ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา มีองค์ประกอบ กระบวนการ มีคุณภาพหรือไม่ อย่างไร

2. ประสิทธิภาพของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษาในด้านต่อไปนี้เป็นอย่างไ

2.1 ความสามารถในการสรุปองค์ความรู้ของครูเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถของนักเรียนในการสร้างสรรค์นวัตกรรมก่อนและหลังการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษาเป็นอย่างไ

2.2 ความสามารถในการออกแบบการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา เป็นอย่างไร

2.3 พฤติกรรมความสามารถในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระหว่างการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี เป็นอย่างไร

2.4 ความคิดเห็นของอาจารย์ที่มีต่อการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษาอยู่ในระดับใด

2.5 พัฒนาการความสามารถด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระหว่างการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษาเป็นอย่างไ

2.6 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน เป็นอย่างไร

3. การขยายผลชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษาที่มีผลเป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาและหาคุณภาพของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์ย่อยดังนี้

2.1 เพื่อศึกษาความสามารถในการสรุปองค์ความรู้ของครูเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ก่อนและหลังการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

2.2 เพื่อศึกษาความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

2.3 เพื่อศึกษาพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระหว่างการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี

2.4 เพื่อศึกษาความคิดเห็นของครูที่มีต่อชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะ

2.5 เพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระหว่างการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

2.6 เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน

3. เพื่อขยายผลชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

สมมติฐานการวิจัย

1. ครูมีความสามารถในการสรุปองค์ความรู้ เกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ การจัดการเรียนรู้แบบใช้ศิลปะเป็นฐานและการสร้างสรรค์นวัตกรรมหลังการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีสูงกว่าก่อนใช้

2. ครูมีพัฒนาการความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนสูงขึ้น

3. ครูมีพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน มีพัฒนาการสูงขึ้น

4. ครูมีความคิดเห็นต่อชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน อยู่ในระดับมาก

5. นักเรียนมีพัฒนาการความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระหว่างการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน อย่างต่อเนื่อง

6. นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน อยู่ในระดับมาก

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มีดังนี้

ครูโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร(ปฐมวัยและประถมศึกษา) จำนวน 32 คน

นักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2561 จำนวน 432 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1) กลุ่มทดลอง คือ ครูโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ระดับประถมศึกษา จำนวน 12 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (5 คน) วิทยาศาสตร์ (2 คน) การงานอาชีพและเทคโนโลยี (2 คน) และศิลปะ (3 คน) และนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 จำนวน 216 คน ที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2561 ซึ่งเป็นนักเรียนที่ได้เรียนรู้กับครูที่เข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน

2) กลุ่มขยายผล คือ ครูโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ระดับประถมศึกษา จำนวน 12 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ ดังนี้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย (5 คน) ภาษาต่างประเทศ (2 คน) สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม (3 คน) และสุขศึกษาและพลศึกษา (2 คน) และนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 จำนวน 216 คน ที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาต้นปีการศึกษา 2561 ซึ่งเป็นนักเรียนที่ได้เรียนรู้กับครูที่เข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน ในกลุ่มขยายผล

2. ตัวแปรที่ศึกษา ตัวแปรที่ศึกษาในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

2.1 ตัวแปรต้น (Independent Variable) ได้แก่ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี

2.2 ตัวแปรตาม (Dependent Variable) ได้แก่

2.2.1 ตัวแปรตามที่เกิดกับครู คือ

2.2.1.1 ความสามารถในการสรุปองค์ความรู้ เกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้ วิชาชีพ การจัดการเรียนรู้แบบใช้ศิลปะเป็นฐาน และการสร้างสรรค์นวัตกรรม

2.2.1.2 ความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็น ฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

2.2.1.3 ความสามารถในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริม ความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

2.2.1.4 ความคิดเห็นของอาจารย์ต่อชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดย ผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริม ความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

2.2.2 ตัวแปรตามที่เกิดกับนักเรียน ระดับประถมศึกษา

2.2.2.1 ความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

2.2.2.2 ความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

3.ระยะเวลา

เริ่มทำการวิจัยในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 ระหว่างวันที่ 17 พฤษภาคม 2561– 30 กันยายน 2561

นิยามศัพท์เฉพาะ

1.ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ หมายถึง เครื่องมือในการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) โดยผู้บริหาร ครู บุคลากรในโรงเรียน และผู้ที่มีส่วน เกี่ยวข้องทางการศึกษา จะร่วมกันแบ่งปันความรู้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ วางแผน ร่วมมือกันพัฒนา โรงเรียนในด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานและเกิดวัฒนธรรมองค์กรแบบใหม่ที่มีการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันอย่างสม่ำเสมอ

2.การผสมผสานเทคโนโลยี หมายถึง การนำเครื่องมือทางเทคโนโลยี มาผสมผสานกับ การพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและ ประถมศึกษา) ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของโรงเรียนฯ ได้แก่ คิวอาร์โค้ด คลิปวิดีโอ Google Application (Google drive ,E-mail, Google From) และ Application Line

3.ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพผสมผสานเทคโนโลยี หมายถึง กระบวนการในการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) โดยผู้บริหาร ครู บุคลากรในโรงเรียน และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทางการศึกษา ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปรวมกลุ่มกันด้วยความสมัครใจ ร่วมกันแบ่งปันความรู้ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ วางแผน ร่วมมือกันแก้ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้น และเกิดวัฒนธรรมองค์กรแบบใหม่ที่มีแต่การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันโดยผ่านเครือข่ายเทคโนโลยีต่างๆ ในทุกขั้นตอนของการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ได้แก่ คิวอาร์โค้ด คลิปวิดีโอ Google Application (Google drive ,E-mail, Google From) และ Application Line

4.ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา หมายถึง กระบวนการในการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) โดยผู้บริหาร ครู บุคลากรในโรงเรียนและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทางการศึกษาร่วมกันแบ่งปันความรู้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ วางแผน ร่วมมือกันพัฒนาโรงเรียนในด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานและเกิดวัฒนธรรมองค์กรแบบใหม่ที่มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันอย่างสม่ำเสมอ โดยผ่านเครือข่ายเทคโนโลยีต่างๆ มีขั้นตอนดังต่อไปนี้ ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration : I) ขั้นที่ 2 การกำหนดเป้าหมาย (Destination : D) ขั้นที่ 3 การสร้างสรรค์การจัดการเรียนรู้ (Empowering : E) ขั้นที่ 4 การทบทวนและปรับปรุงพัฒนา (Action : A)

5.ความสามารถในการสรุปองค์ความรู้ เกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ หมายถึง ทักษะของครูโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ในการอธิบายเกี่ยวกับเป้าหมายในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ ความหมาย ลักษณะและการนำชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ ที่ผสมผสานเทคโนโลยีไปปฏิบัติ วัดได้โดยการตอบแบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู

6.ความสามารถในการสรุปองค์ความรู้ เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบใช้ศิลปะเป็นฐาน และการสร้างนวัตกรรม หมายถึง ทักษะของครูโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ในการอธิบายเกี่ยวกับ หลักการ แนวคิด ทฤษฎี การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน วัดได้โดยการตอบแบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

7.สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ หมายถึง ความสามารถของครูในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ และการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ ของครูโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) สามารถวัดได้จาก ดังต่อไปนี้

7.1 ความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถของครูระดับประถมศึกษาในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ ที่กำหนด

7.2 ความสามารถในการจัดการเรียนรู้ หมายถึง ครูระดับประถมศึกษา มีความสามารถในการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการออกแบบให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดได้

7.3 การประเมินผลการจัดการเรียนรู้ หมายถึง การวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยเป็นผลคะแนนที่ได้จากการประเมินการสร้างนวัตกรรม

8.ความสามารถในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน หมายถึง ครูระดับประถมศึกษาสามารถออกแบบการจัดการเรียนรู้ได้ โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ นำศิลปะ ดนตรี การแสดงละคร ประติมากรรม การเขียน เข้า ไปบูรณาการในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐานนั้นทำให้เกิดส่งผลให้มนุษย์เกิดจินตนาการ มีความคิดสร้างสรรค์ สร้างนวัตกรรมใหม่ๆ และบำบัดจิตใจ โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้ ชั้นที่ 1 ชั้น E : Encouragement (ขั้นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน) ชั้นที่ 2 ชั้น D : Designing and Doing (ขั้นการออกแบบและลงมือปฏิบัติ) ชั้นที่ 3 ชั้น SU: Showing and Utilization (ขั้นการแสดงผลงานและผลการใช้ประโยชน์)

9.ความคิดเห็นของครูที่มีต่อชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพผสมผสานเทคโนโลยี หมายถึง ระดับการแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดของครูระดับประถมศึกษาที่มีต่อชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษาประกอบด้วยความพึงพอใจ 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านองค์ประกอบของรูปแบบ 2) ด้านกระบวนการนำไปใช้ 3) ด้านผลของการใช้รูปแบบ โดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็นมาตรฐานค่า 5 ระดับ การสัมภาษณ์ และการทำบันทึกความคิดเห็นของครูที่มีต่อชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Journal Writing) ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

10.ความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม หมายถึง ระดับความสามารถของผู้เรียน หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้โดยแบบใช้ศิลปะเป็นฐานแล้วสามารถผลิตชิ้นงาน ในกลุ่มสาระการ

เรียนรู้ต่างๆ ที่บูรณาการศิลปะผ่านความคิดสร้างสรรค์ การบูรณาการงานศิลปะ และความสามารถ ในการอธิบายรายละเอียดของผลงานของตนเอง

11.ความคิดเห็นของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน หมายถึง ระดับ การแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดของนักเรียนที่มีต่อ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ ส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียน ประกอบด้วยความพึงพอใจ 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 2) ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ 3) ด้านการวัด และประเมินผล โดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็น เป็นมาตรฐานประมาณค่า 5 ระดับ ที่ผู้วิจัย พัฒนาขึ้น

12.ครู หมายถึง ผู้จัดการเรียนการสอนของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัย และประถมศึกษา) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561

13.นักเรียน หมายถึง ผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 ซึ่งได้รับการ จัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน ระดับประถมศึกษา

ประโยชน์ที่ได้รับ

1.นักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) สามารถ สร้างสรรค์นวัตกรรมที่ใช้ศิลปะเป็นฐานได้

2.ครูที่ได้ใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี จะมีความสามารถในการ ออกแบบ ความสามารถในการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ในระดับประถมศึกษา

3.ครูผู้สอนได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถใน การสร้างนวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียน

4.โรงเรียนได้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี เกิดรูปแบบการ จัดการเรียนรู้แบบใช้ศิลปะเป็นฐาน ของโรงเรียนและโรงเรียนที่ได้รับการขยายผลเกิดชุมชนการ เรียนรู้วิชาชีพ และมีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ของตนเอง

บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัย “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎีจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นพื้นฐานในการดำเนินการวิจัย ตามลำดับดังนี้

ตอนที่ 1 มาตรฐานการศึกษาของชาติ พ.ศ. 2561 และมาตรฐานวิชาชีพครู

ตอนที่ 2 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และ หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา)

ตอนที่ 3 แนวคิดเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

ตอนที่ 4 แนวคิดเกี่ยวกับการผสมผสานเทคโนโลยี

ตอนที่ 5 แนวคิดเกี่ยวกับสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

ตอนที่ 6 แนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์และการสร้างสรรค์นวัตกรรม

ตอนที่ 1 มาตรฐานการศึกษาของชาติ พ.ศ. 2561 และมาตรฐานวิชาชีพครู

มาตรฐานการศึกษาของชาติ เป็นแนวทางในการพัฒนาระบบการศึกษา ผู้สอนและผู้เรียนช่วยในการกำหนดทิศทางของการจัดการศึกษาชาติ ให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ดังนั้น จึงมีความจำเป็นที่ต้องศึกษา มาตรฐานการศึกษาของชาติ พ.ศ. 2561 และมาตรฐานวิชาชีพครู ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ดังต่อไปนี้

มาตรฐานการศึกษาของชาติ

“มาตรฐานการศึกษาของชาติ” หมายถึง ข้อกำหนดเกี่ยวกับคุณลักษณะ คุณภาพที่พึงประสงค์ ของคนไทย เพื่อให้สถานศึกษาทุกแห่งยึดเป็นกรอบสำหรับสร้างคนไทย 4.0 ที่แม้แตกต่างตามบริบท ของท้องถิ่นและของสถานศึกษา แต่มีจุดหมายรวมคือ “ธำรงความเป็นไทยและแข่งขันได้ในเวทีโลก” สามารถเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศทั้งในมิติเศรษฐกิจ มิติสังคม และมิติการเมือง ต่อไปได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2561)

หลักการกำหนดมาตรฐานการศึกษาของชาติ

มาตรฐานการศึกษาของชาติ ซึ่งกำหนดผ่านกรอบ (framework) ผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ของการศึกษานี้ จัดทำขึ้นให้สอดคล้องกับรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 – 2564) แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 กฎหมายยุทธศาสตร์และแผนงานทั้งหลายเหล่านี้ ต่างมีอุดมการณ์ เพื่อมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา เป็นคนดี มีวินัย ภูมิใจในชาติ สามารถเชี่ยวชาญได้ตามความถนัดของตน มีความรับผิดชอบต่อครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติ เป็นพลเมืองดี มีคุณภาพและความสามารถสูง พัฒนาตนอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตตามหลักปรัชญา ของเศรษฐกิจพอเพียง ทั้งยังคาดหวังให้คนไทยทั้งปวงได้รับโอกาสเท่าเทียมกันทางการศึกษา สามารถ เป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรม เพื่อเป้าหมายของการพัฒนาประเทศสู่ ความมั่นคง มั่งคั่งและยั่งยืน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2561)

เป้าหมายของมาตรฐานการศึกษาของชาติ

มาตรฐานการศึกษาของชาติ มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้สถานศึกษาทุกแห่ง ยึดเป็นแนวทางสำหรับการพัฒนาผู้เรียนไปสู่ผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ของการศึกษา และให้หน่วยงานต้นสังกัดใช้เป็นเป้าหมายในการจัดการศึกษา โดยการกำหนดผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ของผู้เรียนที่เหมาะสมตามช่วงวัยในแต่ละระดับ และประเภทการศึกษา และใช้เป็นเป้าหมายในการสนับสนุนสถานศึกษาให้สามารถดำเนินการต่าง ๆ ได้อย่างสะดวกเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ดังกล่าว นอกจากนี้ ยังมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ทุกหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการจัดการศึกษา ใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริม การกำกับดูแล การตรวจสอบ การประเมินผล และการประกันคุณภาพการศึกษา

เพื่อให้เป็นไปตามหลักการในการจัดการศึกษา สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา จึงได้จัดทำ มาตรฐานการศึกษาของชาติ พ.ศ. 2561 ในรูปของผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ของการศึกษา เพื่อให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการจัดการศึกษา ใช้เป็นแนวทางในการจัดการศึกษาและจัดทำ มาตรฐานการศึกษาขั้นต่ำที่จำเป็นของแต่ละระดับและประเภทการศึกษา เพื่อให้เกิดคุณลักษณะที่พึง ประสงค์ขึ้นกับผู้เรียนทั้งในระหว่างที่กำลังศึกษา และเพื่อวางรากฐานให้ผู้เรียนในระหว่างที่กำลังศึกษา เพื่อให้เกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์หลังจากสำเร็จการศึกษา ซึ่งถือเป็น

“คุณลักษณะของคนไทย 4.0” ที่สามารถสร้าง ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน ให้กับประเทศ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2561)

คุณธรรม ทักษะ และความรู้ที่จำเป็นบนฐานค่านิยมร่วม สู่กรอบผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ของการศึกษา

ผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ของการศึกษา (Desired Outcomes of Education, DOE Thailand) หมายถึง คุณลักษณะของคนไทย 4.0 ที่ตอบสนองวิสัยทัศน์การพัฒนาประเทศไทยสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน โดยคนไทย 4.0 จะต้อง ดำรงความเป็นไทยและแข่งขันได้ในเวทีโลก นั่นคือเป็นคนดี มีคุณธรรม ยึดค่านิยมร่วมของสังคมเป็นฐานในการพัฒนาตนให้เป็นบุคคลที่มีคุณลักษณะ 3 ด้าน โดยเป็นคุณลักษณะขั้นต่อดังต่อไปนี้

1. ผู้เรียนรู้ เป็นผู้มีความเพียร ใฝ่เรียนรู้ และมีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อก้าวทันโลกยุคดิจิทัลและโลกในอนาคต และมีสมรรถนะ (competency) ที่เกิดจากความรู้ ความรอบรู้ด้านต่าง ๆ มีสุนทรียะ รักษ์และประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาไทย มีทักษะชีวิต เพื่อสร้างงานหรือสัมมาอาชีพ บนพื้นฐานของความพอเพียง ความมั่นคงในชีวิต และคุณภาพชีวิตที่ดี ต่อตนเอง ครอบครัว และสังคม

2. ผู้ร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรม เป็นผู้ที่มีทักษะทางปัญญา ทักษะศตวรรษที่ 21 ความฉลาดดิจิทัล (digital intelligence) ทักษะการคิดสร้างสรรค์ทักษะข้ามวัฒนธรรม สมรรถนะการบูรณาการข้ามศาสตร์ และมีคุณลักษณะของความเป็นผู้ประกอบการ เพื่อร่วมสร้างสรรค์และพัฒนานวัตกรรมทางเทคโนโลยีหรือสังคม เพิ่มโอกาสและมูลค่าให้กับตนเอง และสังคม

3. พลเมืองที่เข้มแข็ง เป็นผู้มีความรักชาติ รักท้องถิ่น รู้ผูกพัน มีจิตสำนึกเป็นพลเมืองไทย และพลโลก มีจิตอาสา มีอุดมการณ์และมีส่วนร่วมในการพัฒนาชาติ บนหลักการประชาธิปไตย ความยุติธรรม ความเท่าเทียม เสมอภาค เพื่อการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่ยั่งยืน และการอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและประชาคมโลกอย่างสันติ โดยผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ 3 ด้านที่เหมาะสมตามช่วงวัย ที่มีความต่อเนื่อง เชื่อมโยงและสะสมตั้งแต่ระดับการศึกษาปฐมวัย การศึกษาขั้นพื้นฐาน การอาชีวศึกษา จนถึงระดับอุดมศึกษา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2561)

มาตรฐานวิชาชีพทางการศึกษา

ความหมายของมาตรฐานวิชาชีพทางการศึกษา

มาตรฐานวิชาชีพทางการศึกษา คือ ข้อกำหนดเกี่ยวกับคุณลักษณะ และคุณภาพที่พึงประสงค์ในการประกอบวิชาชีพทางการศึกษา ซึ่งผู้ประกอบวิชาชีพทางการศึกษาต้องประพฤติปฏิบัติ

ตามเพื่อให้เกิดคุณภาพในการประกอบวิชาชีพ สามารถสร้างความเชื่อมั่นศรัทธาให้แก่ผู้รับบริการจากวิชาชีพได้ว่าเป็นบริการที่มีคุณภาพ ตอบสนองได้ว่าการที่กฎหมายให้ความสำคัญกับวิชาชีพทางการศึกษาและกำหนดให้เป็นวิชาชีพควบคุมนั้น เนื่องจากเป็นวิชาชีพที่มีลักษณะเฉพาะต้องใช้ความรู้ ทักษะ และความเชี่ยวชาญในการประกอบวิชาชีพ (ครูสภา, 2548)

ตามพระราชบัญญัติสภาครูและบุคลากรทางการศึกษา พ.ศ.2546 มาตรา 49 กำหนดให้มีมาตรฐานวิชาชีพ 3 ด้าน ประกอบด้วย

1.มาตรฐานความรู้และประสบการณ์วิชาชีพ หมายถึง ข้อกำหนดสำหรับผู้ที่จะเข้ามาประกอบวิชาชีพ จะต้องมีความรู้และมีประสบการณ์วิชาชีพเพียงพอที่จะประกอบ วิชาชีพ จึงจะสามารถขอรับใบอนุญาตประกอบวิชาชีพเพื่อใช้เป็นหลักฐานแสดงว่าเป็น บุคคลที่มีความรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์พร้อมที่จะประกอบวิชาชีพทางการ ศึกษาได้

2.มาตรฐานการปฏิบัติงาน หมายถึง ข้อกำหนดเกี่ยวกับการปฏิบัติงานในวิชาชีพให้เกิดผล เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด พร้อมกับมีการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดความชำนาญในการประกอบวิชาชีพ ทั้งความชำนาญเฉพาะด้านและความชำนาญตามระดับคุณภาพของมาตรฐาน การปฏิบัติงาน หรืออย่างน้อยจะต้องมีการพัฒนาตามเกณฑ์ที่ กำหนดว่ามีความรู้ ความสามารถ และ ความชำนาญ เพียงพอที่จะดำรงสถานภาพของการ เป็นผู้ประกอบวิชาชีพต่อไปได้หรือไม่ นั่นก็คือการ กำหนดให้ผู้ประกอบวิชาชีพจะต้องต่อ ใบอนุญาตทุกๆ 5 ปี

3.มาตรฐานการปฏิบัติตน หมายถึง ข้อกำหนดเกี่ยวกับการประพฤติตนของ ผู้ประกอบ วิชาชีพ โดยมีจรรยาบรรณของวิชาชีพเป็นแนวทางและข้อพึงระวังในการ ประพฤติปฏิบัติ เพื่อดำรงไว้ซึ่งชื่อเสียง ฐานะ เกียรติ และศักดิ์ศรีแห่งวิชาชีพ ตามแบบ แผนพฤติกรรม ตามจรรยาบรรณของ วิชาชีพที่คุรุสภาจะกำหนดเป็นข้อบังคับต่อไป หากผู้ประกอบวิชาชีพผู้ใดประพฤติผิดจรรยาบรรณ ของวิชาชีพทำให้เกิดความเสียหายแก่บุคคลอื่นจนได้รับการร้องเรียนถึงคุรุสภาแล้ว ผู้นั้นอาจถูก คณะกรรมการมาตรฐานวิชาชีพวินิจฉัยชี้ขาดอย่างใดอย่างหนึ่ง ดังต่อไปนี้ (1) ยกข้อกล่าวหา (2) ตักเตือน (3) ภาคทัณฑ์(4) พักใช้ใบอนุญาตมีกำหนดเวลาตามที่เห็นสมควร แต่ไม่เกิน 5 ปี (5) เพิกถอน ใบอนุญาตประกอบวิชาชีพ (มาตรา 54)

มาตรฐานวิชาชีพครู

มาตรฐานความรู้

มีคุณวุฒิไม่ต่ำกว่าปริญญาตรีทางการศึกษาหรือเทียบเท่า หรือคุณวุฒิที่คุรุสภารับรอง โดยมีความรู้ ดังต่อไปนี้ 1) ภาษาและเทคโนโลยีสำหรับครู 2) การพัฒนาหลักสูตร 3) การจัดการเรียนรู้ 4) จิตวิทยาสำหรับครู 5) การวัดและประเมินผลการศึกษา 6) การบริหารจัดการในห้องเรียน 7) การวิจัยทางการศึกษา 8) นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา 9) ความเป็นครู

ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาเกี่ยวกับมาตรฐานที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยชิ้นนี้ คือ มาตรฐานเรื่อง การจัดการเรียนรู้ มีสาระความรู้และสมรรถนะ ดังต่อไปนี้

การจัดการเรียนรู้ สาระความรู้ 1) ทฤษฎีการเรียนรู้และการสอน 2) รูปแบบการเรียนรู้และการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน 3) การออกแบบและการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ 4) การบูรณาการเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ 5) การบูรณาการเรียนรู้แบบเรียนรวม 6) เทคนิคและวิทยาการจัดการเรียนรู้ 7) การใช้และการผลิตสื่อและการพัฒนานวัตกรรมในการเรียนรู้ 8) การจัดการเรียนรู้ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ 9) การประเมินผลการเรียนรู้

สมรรถนะ 1) สามารถนำประมวลรายวิชามาจัดทำแผนการเรียนรู้รายภาคและตลอดภาค 2) สามารถออกแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน 3) สามารถเลือกใช้ พัฒนาและสร้างสื่ออุปกรณ์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน 4) สามารถจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนและจำแนกระดับการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการประเมินผล (คุรุสภา, 2548)

มาตรฐานการปฏิบัติงาน

มาตรฐานที่ 1 ปฏิบัติกิจกรรมทางวิชาการเกี่ยวกับการพัฒนาวิชาชีพครูอยู่เสมอ

การปฏิบัติกิจกรรมทางวิชาการเกี่ยวกับการพัฒนาวิชาชีพครู หมายถึง การศึกษาค้นคว้าเพื่อพัฒนาตนเอง การเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ และการเข้าร่วมกิจกรรมทางวิชาการที่องค์การหรือหน่วยงาน หรือสมาคมจัดขึ้น เช่น การประชุม การอบรม การสัมมนา และการประชุมปฏิบัติการ เป็นต้น ทั้งนี้ต้องมีผลงานหรือรายงานที่ปรากฏชัดเจน

มาตรฐานที่ 2 ตัดสินใจปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ โดยคำนึงถึงผลที่จะเกิดแก่ผู้เรียน

การตัดสินใจปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ โดยคำนึงถึงผลที่จะเกิดกับผู้เรียน หมายถึง การเลือกอย่างชาญฉลาด ด้วยความรัก และหวังดีต่อผู้เรียน ดังนั้น ในการเลือกกิจกรรม การเรียนการสอนและ กิจกรรมอื่นๆครูต้องคำนึงถึงประโยชน์ที่จะเกิดแก่ผู้เรียนเป็นหลัก

มาตรฐานที่ 3 มุ่งมั่นพัฒนาผู้เรียนให้เต็มตามศักยภาพ

การมุ่งมั่นพัฒนาผู้เรียน หมายถึง การใช้ความพยายามอย่างเต็มความสามารถของ ครูที่จะให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ให้มากที่สุด ตามความถนัด ความสนใจ ความต้องการ โดยวิเคราะห์วินิจฉัย ปัญหา ความต้องการที่แท้จริงของผู้เรียน ปรับเปลี่ยนวิธีการสอนที่จะ ให้ได้ผลดีกว่าเดิมรวมทั้งการส่งเสริม พัฒนาการด้านต่างๆ ตามศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน อย่างเป็นระบบ

มาตรฐานที่ 4 พัฒนาแผนการสอนให้สามารถปฏิบัติได้ผลจริง

การพัฒนาแผนการสอนให้สามารถปฏิบัติได้เกิดผลจริง หมายถึง การเลือกใช้ ปรับปรุงหรือ สร้างแผนการสอน บันทึกการสอน หรือ เตรียมการสอนในลักษณะอื่นๆ ที่ สามารถนำไปใช้จัด กิจกรรม การเรียนการสอน ให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้

มาตรฐานที่ 5 พัฒนาสื่อการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพอยู่เสมอ

การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพอยู่เสมอ หมายถึง การประดิษฐ์ คิดค้น ผลิต เลือกใช้ ปรับปรุงเครื่องมืออุปกรณ์ เอกสารสิ่งพิมพ์ เทคนิควิธีการต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุ จุดประสงค์ของการเรียนรู้

มาตรฐานที่ 6 จัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยเน้นผลถาวรที่เกิดแก่ผู้เรียน

การจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผลถาวรที่เกิดแก่ผู้เรียน หมายถึง การจัดการ เรียนการสอนที่ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จในการแสวงหาความรู้ตามสภาพความ แตกต่างของบุคคลด้วยการ ปฏิบัติจริง และสรุปความรู้ทั้งหลายได้ด้วยตนเอง ก่อให้เกิดค่านิยมและนิสัยในการปฏิบัติจนเป็น บุคลิกภาพถาวรติดตัวผู้เรียนตลอดไป

มาตรฐานที่ 7 รายงานผลการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนได้อย่างมีระบบ

การรายงานผลการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนได้อย่างมีระบบ หมายถึง การรายงาน ผลการ พัฒนาผู้เรียนที่เกิดจากการปฏิบัติการเรียนการสอนให้ครอบคลุมสาเหตุ ปัจจัย และ การดำเนินงานที่ เกี่ยวข้อง โดยครูนำเสนอรายงานการปฏิบัติในรายละเอียด ดังนี้

- 1) ปัญหาความต้องการของผู้เรียนที่ต้องได้รับการพัฒนาและเป้าหมายของการพัฒนาผู้เรียน
- 2) เทคนิควิธีการหรือนวัตกรรมการเรียนการสอนที่นำมาใช้เพื่อการพัฒนา คุณภาพของผู้เรียน และขั้นตอนวิธีการใช้เทคนิควิธีการหรือนวัตกรมนั้น ๆ
- 3) ผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามวิธีการที่กำหนดที่เกิดกับผู้เรียน
- 4) ข้อเสนอแนะแนวทางใหม่ในการปรับปรุงและพัฒนาผู้เรียนให้ได้ผลดียิ่งขึ้น

มาตรฐานที่ 8 ปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดีแก่ผู้เรียน

การปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดีแก่ผู้เรียน หมายถึง การแสดงออก การประพฤติ และปฏิบัติในด้านบุคลิกภาพทั่วไป การแต่งกาย กิริยา วาจา และจริยธรรมที่เหมาะสมกับ ความเป็นครูอย่างสม่ำเสมอ ที่ทำให้ผู้เรียนเลื่อมใสศรัทธา และถือเป็นแบบอย่าง

มาตรฐานที่ 9 ร่วมมือกับผู้อื่นในสถานศึกษาอย่างสร้างสรรค์

การร่วมมือกับผู้อื่นในสถานศึกษาอย่างสร้างสรรค์ หมายถึง การตระหนักถึงความสำคัญรับฟังความคิดเห็น ยอมรับในความรู้ความสามารถ ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ของเพื่อนร่วมงานด้วยความเต็มใจ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของสถานศึกษาและร่วมรับผลที่เกิดขึ้นจากการกระทำนั้น

มาตรฐานที่ 10 ร่วมมือกับ ผู้อื่นในชุมชนอย่างสร้างสรรค์

การร่วมมือกับผู้อื่นในชุมชนอย่างสร้างสรรค์ หมายถึง การตระหนักถึงความสำคัญรับฟังความคิดเห็น ยอมรับในความรู้ความสามารถของบุคคลอื่นในชุมชน และร่วมมือ ปฏิบัติงานเพื่อพัฒนา งานของสถานศึกษา ให้ชุมชนและสถานศึกษามีการยอมรับซึ่งกันและ กัน และปฏิบัติงานร่วมกันด้วยความเต็มใจ

มาตรฐานที่ 11 แสวงหาและใช้ข้อมูลข่าวสารในการพัฒนา

การแสวงหาและใช้ข้อมูลข่าวสารในการพัฒนา หมายถึง การค้นหา สังเกต จดจำ และรวบรวม ข้อมูลข่าวสารตามสถานการณ์ของสังคมทุกด้าน โดยเฉพาะสารสนเทศ เกี่ยวกับวิชาชีพครู สามารถวิเคราะห์วิจารณ์อย่างมีเหตุผล และใช้ข้อมูลประกอบการ แก้ปัญหา พัฒนาค้นเอง พัฒนางาน และพัฒนาสังคมได้อย่างเหมาะสม

มาตรฐานที่ 12 สร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในทุกสถานการณ์

การสร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในทุกสถานการณ์ หมายถึง การสร้างกิจกรรม การเรียนรู้ โดยการนำเอาปัญหาหรือความจำเป็นในการพัฒนาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในการเรียน และการจัดกิจกรรม อื่นๆ ในโรงเรียนมากำหนดเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาของผู้เรียนที่ถาวร เป็นแนวทางในการแก้ปัญหาของครูอีกแบบหนึ่งที่จะนำเอาวิกฤติ ต่างๆ มาเป็นโอกาสในการพัฒนา ครูจำเป็นต้องมองมุมต่างๆ ของปัญหาแล้วผันมุมของ ปัญหาไปในทางการพัฒนา กำหนดเป็นกิจกรรมในการพัฒนาของผู้เรียน ครูจึงต้องเป็นผู้มองมุมบวกในสถานการณ์ต่างๆ ได้ กล้าที่จะเผชิญปัญหาต่างๆ มีสติในการแก้ปัญหา มิได้ ตอบสนองปัญหาต่างๆ ด้วยอารมณ์หรือแง่มุมแบบตรงตัว ครูสามารถมอง หักมุมในทุกๆ โอกาส มองเห็นแนวทางที่นำไปสู่ผลก้าวหน้าของผู้เรียน (คุรุสภา, 2548) จากรายละเอียดข้างต้นผู้วิจัย สามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้ มาตรฐานการศึกษาของชาติ มาตรฐานวิชาชีพครู

เป็นแนวทางในการพัฒนาระบบการศึกษา กำหนดกรอบ ทิศทางในการพัฒนา กำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการประกอบวิชาชีพ ผู้เรียนให้อำนาจความเป็นไทยเป็นกรอบของคนไทย 4.0 กำหนดผลให้สอดคล้องกับรัฐธรรมนูญ พระราชบัญญัติทางการศึกษา ยุทธศาสตร์ชาติ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ แผนการศึกษาชาติ เป็นเป้าหมายในการจัดการศึกษา เป็นหลักในการจัดการศึกษาพัฒนาให้เป็นคนดี มีคุณธรรม และค่านิยม

ตอนที่ 2 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

และ หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา)

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ได้จัดทำหลักสูตรสถานศึกษา โดยยึดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และมีการใช้หลักสูตรเป็นระยะเวลาหนึ่ง ซึ่งปัจจุบันครบวงจรการประเมินหลักสูตรแล้ว ทางฝ่ายวิชาการจึงดำเนินการประเมินหลักสูตร โดยใช้ CIPPI MODEL ในการประเมิน แล้วนำข้อมูลดังกล่าวเป็นพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตรสำรวจความต้องการพื้นฐานของผู้ที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรโดยการสัมภาษณ์ สทนากลุ่ม และสอบถามความต้องการ ทั้งยังตระหนักถึงการพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการดำรงชีวิต และมีทักษะในศตวรรษที่ 21 พร้อมทั้งจะเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ จึงได้จัดรายวิชาเพิ่มเติมที่มีความสัมพันธ์กับความต้องการดังกล่าว และความต้องการของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

วิสัยทัศน์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้ง เจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ 2 การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่างๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึกในโอกาสต่างๆ อย่างมีวิจารณญาณ และสร้างสรรค์

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษา ภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดี และวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

และเมื่อพิจารณาถึงหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) โดยศึกษาในประเด็นของวิสัยทัศน์โรงเรียน พันธกิจโรงเรียน ปรัชญา อัตลักษณ์ เอกลักษณ์ จุดหมาย สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ มาตรฐานการเรียนรู้ เพื่อกำหนดเป็นแนวทางในการพัฒนา “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์ นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

วิสัยทัศน์โรงเรียน

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) เป็นสถานศึกษา แหล่งฝึก ประสบการณ์วิชาชีพครู และบริการวิชาการที่เป็นแบบอย่างมุ่งจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาศักยภาพ

ของผู้เรียนให้ได้มาตรฐานบนพื้นฐานของศิลปะและความเป็นไทย เพื่อความเป็นพลเมืองและพลโลกที่ดี

พันธกิจโรงเรียน

- 1.จัดการเรียนรู้ระดับปฐมวัย และประถมศึกษา เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน บนพื้นฐานของศาสตร์และศิลป์ ความเป็นไทย สู่ความเป็นพลเมือง และพลโลกที่มีคุณภาพ
- 2.จัดการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูสำหรับนักศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- 3.วิจัย และพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้
- 4.บริการวิชาการ และให้ความร่วมมือทางวิชาการแก่ชุมชน
- 5.ทำนุบำรุง เผยแพร่ศิลปวัฒนธรรม และความเป็นไทย
- 6.พัฒนาบุคลากรให้มีความเชี่ยวชาญด้านวิชาการ และวิชาชีพ
- 7.เป็นสวัสดิการการศึกษาของบุตรข้าราชการ พนักงาน และลูกจ้างประจำของมหาวิทยาลัย

ปรัชญา

ปัญญาดี รู้วิถีวัฒนธรรมไทย ก้าวไกลสู่สากล

อัตลักษณ์

สร้างสรรค์ ทันสมัย ไทยแท้

เอกลักษณ์

โรงเรียนแห่งความสุขและสร้างสรรค์

จุดหมาย

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) กำหนดจุดหมายที่ให้เกิดกับผู้เรียน สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เมื่อจบการศึกษาระดับประถมศึกษา ดังนี้

- 1.มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
- 2.มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต
- 3.มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย
- 4.มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการ

ปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 5 ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้ง การเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้ เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
2. ซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย
4. ใฝ่เรียนรู้
5. อยู่อย่างพอเพียง
6. มุ่งมั่นในการทำงาน
7. รักความเป็นไทย
8. มีจิตสาธารณะ
9. มีความสร้างสรรค์

มาตรฐานการเรียนรู้

การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความสมดุล ต้องคำนึงถึงหลักพัฒนาการทางสมองและพหุปัญญา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงกำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ดังนี้

1. ภาษาไทย
2. คณิตศาสตร์
3. วิทยาศาสตร์
4. สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
5. สุขศึกษาและพลศึกษา
6. ศิลปะ
7. การงานอาชีพและเทคโนโลยี
8. ภาษาต่างประเทศ

ซึ่งโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) จัดหลักสูตรสถานศึกษาโดยการกำหนดวิสัยทัศน์ ปรัชญา พันธกิจ อัตลักษณ์ เอกลักษณ์ให้สอดคล้องกับมหาวิทยาลัยศิลปากร และคณะศึกษาศาสตร์ ดังต่อไปนี้ มหาวิทยาลัยศิลปากรเป็นสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาที่เน้นด้านศิลปะ โดยมี ปรัชญา (Philosophy) คือ “ศิลปะและศาสตร์ สร้างสรรค์ชาติยั่งยืน” ปณิธาน (Determination) คือ “สร้างสรรค์ศิลปะ วิทยาการ และภูมิปัญญาเพื่อสังคม” วิสัยทัศน์ (Vision) คือ “ศิลปากรเป็นมหาวิทยาลัยชั้นนำแห่งการสร้างสรรค์” (Silpakorn is a

leading creative university) มีค่านิยมหลัก (Core Value) คือ T = Transparency มีความโปร่งใส E = Excellence มุ่งเน้นความเป็นเลิศ A = Amicability มีความเป็นกัลยาณมิตร M = Moral Courage มีความกล้าหาญทางจริยธรรม ชีตความสามารถหลัก (Core Competency) คือ S = Scientific Thinking คิดอย่างเป็นระบบเชิงวิทยาศาสตร์ I = Integrity มีศักดิ์ศรีแห่งตน L = Love of Wisdom มีสติปัญญา P = Public Mind มีจิตสาธารณะ A = Art Appreciation ตระหนักซึ่งในคุณค่าแห่งศิลปะ K = Knowledgeable มีความรอบรู้ O = Outcomes Oriented Person มุ่งเน้นผลลัพธ์ของงานที่เป็นเลิศ R = Responsible Man เป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีความรับผิดชอบสูง N = Need for Achievement เป็นผู้ที่มีความมุ่งมั่น (มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2559) และคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้กำหนดปรัชญา คำขวัญ ปณิธาน และวิสัยทัศน์ ที่สอดคล้องกับมหาวิทยาลัยศิลปากร ดังนี้ ปรัชญา คือ “องค์กรแห่งความเป็นเลิศด้านการศึกษา” (Excellent Educational Organization) คำขวัญ คือ “สร้างสรรค์ ทันสมัย ใส่ใจสังคม อุทิศความรู้ เชิดชูคุณธรรม” อัตลักษณ์ คือ “สร้างสรรค์การศึกษา พัฒนาคุณธรรม” ปณิธาน คือ “ผลิตบัณฑิตที่มีความเป็นเลิศในวิชาชีพ มีคุณธรรมจริยธรรม เป็นผู้นำในการสร้างสรรค์องค์ความรู้ การวิจัย นวัตกรรมทางการศึกษา อนุรักษ์ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม และเป็นแหล่งเรียนรู้ของสังคม” วิสัยทัศน์ คือ “องค์กรแห่งการสร้างสรรค์ มีความเป็นเลิศ และเป็นผู้นำทางวิชาชีพ (Organization of Creativity, Excellence and Professional) ในการผลิต พัฒนาระดับบัณฑิตและบุคลากรทางการศึกษาที่มีคุณภาพ คุณธรรม นำสังคม มีความเป็นมืออาชีพ เป็นผู้นำการวิจัยและบริการการศึกษาในระดับมาตรฐานสากล” (คณะศึกษาศาสตร์, 2559)

จากการศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และ หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) พบว่ามีการใช้หลักสูตรและดำเนินการประเมินหลักสูตรโดยใช้ CIPPI MODEL ในการประเมิน แล้วนำข้อมูลดังกล่าวเป็นพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตร สสำรวจความต้องการพื้นฐานของผู้ที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรโดยการสัมภาษณ์ สทนากลุ่ม และสอบถามความต้องการ เพิ่มเติมกิจกรรมที่พัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 กำหนดวิสัยทัศน์ ปรัชญา พันธกิจ อัตลักษณ์ เอกลักษณ์ให้สอดคล้องกับมหาวิทยาลัยศิลปากร และคณะศึกษาศาสตร์ และพัฒนานักเรียนให้พร้อมที่จะเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ ลงในหลักสูตรสถานศึกษา

ตอนที่ 3 แนวคิดเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

การพัฒนาแนวคิดเกี่ยวกับ“ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” ครั้งนี้ผู้วิจัยวิเคราะห์และสังเคราะห์ ความเป็นมา ความสำคัญ ความหมาย สมาชิก คุณลักษณะสำคัญ แนวทางการสร้างชุมชนฯ กลยุทธ์ในการจัดการและใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ การพัฒนาวิชาชีพ การนำแนวคิดชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพไปปฏิบัติในบริบทสังคมไทย โดยมีรายละเอียดดังนี้

ความเป็นมา และความสำคัญ

Richard DuFour ผู้ได้รับยกย่องว่าเป็น “บิดาของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC)” เริ่มทำงานวิจัยพัฒนาและส่งเสริม เรื่องชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ มาตั้งแต่ ค.ศ.1998 (พ.ศ. 2541) และตอนนี้ชุมชนการเรียนรู้ทาง วิชาชีพได้แพร่ขยายไปทั่วสหรัฐอเมริกา รวมทั้งประเทศอื่นๆ ที่ต้องการพัฒนาคุณภาพของการศึกษา ของประเทศเช่นสิงคโปร์ วิจารณ์ พานิช (2555)ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) มีพื้นฐานแนวคิดมาจากภาคธุรกิจเกี่ยวกับความสามารถขององค์กรในการเรียนรู้ (Thompson & Niska, 2004)เป็นการนำแนวคิดองค์กรแห่งการเรียนรู้มาประยุกต์โดยอธิบายว่า การอุปมาที่เปรียบเทียบให้ “โรงเรียนเป็นองค์กรนั้น” น่าจะไม่เหมาะสมและถูกต้อง แท้จริงแล้วโรงเรียนมีความเป็นชุมชน มากกว่าความเป็นองค์กร ซึ่งความเป็น “องค์กร” กับ “ชุมชน” มีความแตกต่างกันที่ ความเป็นชุมชนจะยึดโยงภายในต่อกันด้วยค่านิยม แนวคิด และความผูกพันร่วมกันของทุกคนที่เป็นสมาชิก ซึ่งเป็นแนวคิดตรงกันข้ามกับ “ความเป็นองค์กร” ที่มีความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในลักษณะยึดตามระดับลดหลั่นกันลงมา มีกลไกควบคุมและมีโครงสร้างแบบตึงตัวที่เต็มไปด้วยกฎระเบียบและวัฒนธรรมของการใช้อำนาจเป็นหลักในขณะที่ ชุมชน จะใช้อิทธิพลที่เกิดจากการมีค่านิยมและวัตถุประสงค์ร่วมกัน เป็นความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกเชิงวิชาชีพ มีความเป็นกัลยาณมิตรเชิงวิชาการ และยึดหลักต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน แบบผนึกกำลังกันในการปฏิบัติงานที่มุ่งสู่พัฒนาการการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญ นอกจากนี้ “องค์กร” ยังทำให้เกิดคุณลักษณะบางอย่างขึ้น เช่น ลดความเป็นกันเองต่อกันลง มีความเป็นราชการมากขึ้น และถูกควบคุมจากภายนอกให้ต้องรักษาสถานภาพเดิมของหน่วยงานไว้ จึงเห็นว่า ถ้ามองโรงเรียนในฐานะแบบองค์กรดังกล่าวแล้ว ก็จะทำให้โรงเรียนมีความเป็นแบบทางการที่สร้างความรู้สึกระหว่างบุคคลมากยิ่งขึ้น มีกลไกบังคับควบคุมมากมาย และมักมีจุดเน้นในเรื่องที่เป็นงานด้านเทคนิคเป็นหลัก ในทางตรงกันข้าม ถ้ายอมรับว่า โรงเรียนมี

ฐานะแบบที่เป็นชุมชนแล้ว บรรยากาศที่ตามมาก็คือ สมาชิกมีความผูกพันต่อกันด้วยวัตถุประสงค์ร่วมกัน มีการสร้างสัมพันธ์ภาพที่ใกล้ชิดสนิทสนมและเกิดการร่วมสร้างบรรยากาศที่ทุกคนแสดงออกถึงความห่วงหาอาทรต่อกันและช่วยดูแลสวัสดิภาพ ร่วมกัน (Sergiovanni, 1994) โดยที่ใส่ใจร่วมกันถึงการเรียนรู้ และความรับผิดชอบหลักร่วมกันของชุมชน คือ การพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน

ความสำคัญของ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) จากผลการวิจัยโดยตรงที่ยืนยันว่าการดำเนินการในรูปแบบ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงเชิงคุณภาพทั้งด้านวิชาชีพและผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนจากการสังเคราะห์รายงานการวิจัยเกี่ยวกับโรงเรียนที่มีการจัดตั้ง ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) โดยใช้คำถามว่า โรงเรียนดังกล่าวมีผลลัพธ์อะไรบ้าง ที่แตกต่างไปจากโรงเรียนทั่วไปที่ไม่มีชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) และถ้าแตกต่างแล้วจะมีผลดีต่อครูผู้สอนและต่อนักเรียนอย่างไรบ้างซึ่งมีผลสรุป 2 ประเด็นดังนี้

ประเด็นที่ 1 ผลดีต่อครูผู้สอนพบว่า ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) ส่งผลต่อครูผู้สอน กล่าวคือ ลดความรู้สึกโดดเดี่ยวในงานสอนของครู เพิ่มความรู้สึกผูกพันต่อพันธกิจและเป้าหมายของโรงเรียนมากขึ้น โดยเพิ่มความกระตือรือร้นที่จะปฏิบัติให้บรรลุพันธกิจอย่างแข็งขัน จนเกิดความรู้สึกว่า ต้องการร่วมกันเรียนรู้และรับผิดชอบต่อพัฒนาการโดยรวมของนักเรียนถือเป็นพลังการเรียนรู้ซึ่งส่งผลให้การปฏิบัติการสอนในชั้นเรียนให้มีผลดียิ่งขึ้น กล่าวคือ มีการค้นพบความรู้ และความเชื่อที่เกี่ยวกับวิธีการสอนและตัวผู้เรียนซึ่งที่เกิดจากการคอยสังเกตอย่างสนใจ รวมถึงเข้าใจในด้านเนื้อหาสาระ ที่ต้องจัดการเรียนรู้ได้แตกฉานยิ่งขึ้นจนตระหนักถึงบทบาทและพฤติกรรมการสอนที่จะช่วยให้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด อีกทั้งการรับทราบข้อมูลสารสนเทศต่างๆ ที่จำเป็นต่อวิชาชีพได้อย่างกว้างขวาง และรวดเร็วขึ้น ส่งผลดีต่อการปรับปรุงพัฒนางานวิชาชีพได้ตลอดเวลา เป็นผลให้เกิดแรงบันดาลใจที่จะพัฒนาและอุทิศตนทางวิชาชีพเพื่อศิษย์ ซึ่งเป็นทั้งคุณค่าและขวัญกำลังใจต่อการปฏิบัติงานให้ดียิ่งขึ้นที่สำคัญคือยังสามารถลดอัตราการลาหยุดงานน้อยลง เมื่อเปรียบเทียบกับโรงเรียนแบบเก่ายังพบว่ามีความก้าวหน้าในการปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับลักษณะผู้เรียนได้อย่างเด่นชัดและรวดเร็วกว่าที่พบในโรงเรียนแบบเก่า มีความผูกพันที่จะสร้างการเปลี่ยนแปลงใหม่ๆ ให้ปรากฏอย่างเด่นชัดและยั่งยืน

ประเด็นที่ 2 ผลดีต่อผู้เรียนพบว่า ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) ส่งผลต่อผู้เรียน กล่าวคือ สามารถลดอัตราการตกซ้ำชั้น และจำนวนชั้นเรียนที่ต้องเลื่อนหรือชะลอการจัดการเรียนรู้ให้น้อยลง อัตราการขาดเรียนลดลงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาวิทยาศาสตร์ประวัติศาสตร์และวิชาการอ่านที่สูงขึ้นอย่างเด่นชัด เมื่อเทียบกับโรงเรียนแบบเก่า สุดท้ายคือมี ความแตกต่างด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มนักเรียนที่มีภูมิหลังไม่เหมือนกัน และลดลงชัดเจน

ปัจจุบันครูและบุคลากรทางการศึกษาจำเป็นต้องเป็นผู้มีความรู้และสมรรถนะ เพื่อให้เป็นผู้ที่สามารถขับเคลื่อนกระบวนการปฏิรูปการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการปฏิรูปการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และจริงจัง เพื่อให้สอดคล้องกับหลักการที่กำหนดไว้ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 4) พุทธศักราช 2562 โดยมีงานวิจัยจำนวนมากยืนยันว่า การที่ครู มีความรู้ ทักษะที่เหมาะสม รวมถึง การเตรียมครูใหม่ให้มีสมรรถนะที่ดีย่อมส่งผลโดยตรงต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน (Darling-Hammond & Linda, 2010) โดยแนวทางหนึ่งที่สามารถนำมาใช้เพื่อส่งเสริมความเป็นมืออาชีพดังกล่าว คือ การสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) เนื่องจากชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพเป็น การรวมตัวกันเป็นกลุ่มของครูผู้สอนเพื่อร่วมมือรวมพลัง เรียนรู้ร่วมกันและสะท้อนผลการปฏิบัติอย่าง เป็นระบบและต่อเนื่อง โดยมีเป้าหมายหลักคือ เพื่อให้เกิดการปรับปรุงพัฒนาการจัดการเรียนการสอน พัฒนาการเรียนรู้และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน

ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) มีพัฒนาการมาจาก กลยุทธ์ระดับองค์กรที่มุ่งเน้นให้องค์กรมีการปรับตัวต่อกระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วโดยเริ่มพัฒนาจากแนวคิดองค์กรแห่งการเรียนรู้และปรับประยุกต์ให้มีความสอดคล้องกับ บริบทของโรงเรียนและการเรียนรู้ร่วมกันในทางวิชาชีพ ที่มีหน้างานสำคัญ คือ ความรับผิดชอบการเรียนรู้ของผู้เรียนร่วมกันเป็นสำคัญจากการศึกษาหลายโรงเรียนในประเทศสหรัฐอเมริกาดำเนินการในรูปแบบ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) พบว่าเกิดผลดีทาง วิชาชีพครู และผู้เรียนที่มุ่งพัฒนาการของผู้เรียนเป็นสำคัญ

หัวใจสำคัญที่สุด ของ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ(Professional Learning Community: PLC) คือ เป็นเครื่องมือของครูในการดำเนินชีวิตในศตวรรษที่ 21 ที่การเรียนรู้ในโรงเรียนต้อง เปลี่ยนไปจากเดิมโดยสิ้นเชิง ครูต้องเปลี่ยนบทบาทจาก “ครูสอน” (teacher) มา เป็น “ครูฝึก” (coach) หรือครูผู้อำนวยความสะดวก ในการเรียน (learning facilitator) ห้องเรียนต้องเปลี่ยนจาก

ห้องสอน (classroom) มาเป็นห้องทำงาน (studio) เพราะในเวลาเรียนส่วนใหญ่นักเรียนเรียนเป็นกลุ่มและทำงานร่วมกันที่เรียกว่าการเรียนรู้แบบโครงการ (Project-Based Learning) การศึกษาต้องเปลี่ยนจากการเน้นการสอน (ของครู) มาเป็นการเรียน (ของนักเรียน) เปลี่ยนจากการเรียนของปัจเจก (Individual Learning) มาเป็นเรียนร่วมกันเป็นกลุ่ม (Team Learning) เปลี่ยนจากการเรียนแบบ เน้นการแข่งขันมาเป็นเน้นความร่วมมือหรือช่วยเหลือแบ่งปันกัน ครูเปลี่ยนจากการบอกเนื้อหาสาระ มาเป็นทำหน้าที่สร้างแรง บันดาลใจ สร้างความท้าทาย ความสนุกในการเรียนให้แก่ศิษย์ โดยเน้น ออกแบบโครงการให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันลงมือทำเพื่อเรียนรู้จากการลงมือทำ (Learning by Doing) เพื่อให้ได้เรียนรู้ฝึกฝนทักษะเพื่อการดำรงชีพในศตวรรษที่ 21

จากความสำคัญข้างต้นที่กล่าวมาของ “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ : Professional Learning Community : PLC) นั้น ทางด้านแนวคิดของศาสตราจารย์ มานาบุ ซาโต ซึ่งเป็นศาสตราจารย์ มหาวิทยาลัยกักคุอิน และศาสตราจารย์กิตติคุณทางการศึกษามหาวิทยาลัยโตเกียว ผู้ซึ่งเป็นที่รู้จัก นักวิชาการ และนักวิจัยระดับแนวหน้าของโลก ซึ่งได้รับความสนใจจากครูในญี่ปุ่นจำนวนมาก ที่ทำการค้นคว้าและเผยแพร่แนวคิด “โรงเรียนคือชุมชนแห่งการเรียนรู้ : วิสัยทัศน์ ปรัชญา และระบบ กิจกรรม”(School as Learning Community (SLC) : Vision, Philosophies and Activity Systems) ซึ่งเป็นแนวคิดที่สอดคล้องกัน โดยแนวคิดดังกล่าวเน้นที่การทำให้เกิดการปฏิรูปโรงเรียนในระดับรากฐาน และแพร่ขยายแนวคิดและแนวปฏิบัติไปอย่างรวดเร็วไปทั้งในระดับประเทศและระดับนานาชาติโดยเฉพาะกลุ่มประเทศในเอเชีย จนเกิดการเปลี่ยนแปลงคุณภาพการศึกษาที่มีพลังสร้างสรรค์ แนวคิดนี้ตอกผลึกสะท้อนผลลัพธ์เชิงบวก เกิดเป็นแนวทางที่โรงเรียนชั้นนำประเทศญี่ปุ่นยึดเป็นวิธีการปฏิรูปการศึกษาในโรงเรียนอย่างมีประสิทธิภาพและขยายผลมาสู่ประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก โดยเฉพาะกลุ่มประเทศในเอเชียที่กำลังได้รับความสนใจทั้งในสิงคโปร์และเกาหลี (Sato, 2560)แนวคิด “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ” : (Professional Learning Community : PLC) และแนวคิด “โรงเรียนคือชุมชนแห่งการเรียนรู้” (School as Learning Community (SLC) : Vision, Philosophies and Activity Systems) จากการศึกษาวิจัยได้สังเคราะห์แล้วพบว่าเป็นแนวคิดที่มีหลักการตั้งอยู่บนฐานแนวคิดเดียวกัน คือ การสร้างโรงเรียนให้เป็นแหล่งในการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนกัน ทั้งในส่วนของผู้บริหาร ครู นักเรียน และชุมชนที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้เพื่อให้เกิดผลดีกับผู้สอน ผู้เรียน และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทางการศึกษา โดยผลทางวิชาชีพครู คือ การลดความโดดเดี่ยวทางการสอน เนื่องจากมีการทำงานร่วมกันและแบ่งปันประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้ ผลในส่วน of นักเรียน คือ การที่นักเรียนได้แลกเปลี่ยนแนวความคิดในการเรียนรู้และช่วยเหลือซึ่งกันและ

กัน โดยหัวใจหลักของทั้งสองแนวคิด คือ การเป็นเครื่องมือที่ช่วยเปลี่ยนครูจากผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก หรือ ผู้ฝึก และนักเรียนจะเกิดความร่วมมือกันในการเรียนรู้

ความหมาย

นักการศึกษาหลายท่านกล่าวถึงความหมาย ของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) อย่างไรก็ตาม การรวมตัวการเรียนรู้ การเปลี่ยนแปลงใดๆ เป็นไปได้อย่างที่จะทำเพียงลำพังหรือเพียงนโยบาย เพื่อให้เกิดการขับเคลื่อนทั้งระบบโรงเรียน จึงจำเป็นต้องสร้างความเป็นชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) ที่สอดคล้องกับธรรมชาติทางวิชาชีพพร้อมในโรงเรียน ย่อมมีความเป็นชุมชนที่สัมพันธ์กันอย่างแน่นแฟ้น (Senge, 1990) ชุมชนที่สามารถขับเคลื่อนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางวิชาชีพได้นั้น จึงจำเป็นต้องมีอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขทางวิชาชีพ มีฉันทะ และศรัทธาในการทำงาน “ครูเพื่อศิษย์ร่วมกัน” บรรยากาศการอยู่ร่วมกันจึงเป็นบรรยากาศ “ชุมชนกัลยาณมิตร ทางวิชาการ” (สุรพล ธรรมรัตน์, ทัศนีย์ จันอินทร์, & คงกฤษ ไตรรงค์, 2553) ที่มีลักษณะความเป็นชุมชน แห่งความเอื้ออาทรอยู่บนพื้นฐาน “อำนาจเชิงวิชาชีพ” และ “อำนาจเชิงคุณธรรม” (Sergiovanni, 1994) เป็นอำนาจที่สร้างพลังมวลชนเริ่มจากภาวะผู้นำร่วมของครูเพื่อขับเคลื่อนการ ปรับปรุงและพัฒนาสถานศึกษา (Fullan, 2005)ดังมีนักการศึกษาหลายท่านให้ความหมายดังต่อไปนี้

วิจารณ์ พานิช (2555)ให้ความหมายของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) คือ เครื่องมือให้ครูทุกคนได้มีโอกาสเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง โดยมีเป้าหมายหลักที่ผลการเรียนรู้ของนักเรียน แต่ที่จริงแล้วยังมีผลลัพธ์ ที่การเปลี่ยนแปลงโรงเรียนโดยสิ้นเชิง (school transformation) อีกด้วย นั่นคือ วิธีทำงานเปลี่ยนไปความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเปลี่ยนไปวัฒนธรรมองค์กรเปลี่ยนไป โรงเรียนจะกลายเป็นองค์กรเรียนรู้ ผู้คนจะไม่หวงความรู้ จะมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกันอย่างเข้มข้นและไม่เป็นทางการ และกล่าวเพิ่มเติมว่าชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ(Professional Learning Community: PLC) คือ ชุมชนการปฏิบัติ (Community of Practice: CoP) โดยอธิบายว่า ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ คือ กระบวนการสร้างการเปลี่ยนแปลงโดยเรียนรู้จาก การปฏิบัติ (CoP) ของครู ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงจากหน้างาน หรือ bottom up อาจกล่าวได้ว่าชุมชน การเรียนรู้ทางวิชาชีพ คือ ชุมชนการปฏิบัติของครูนั่นเอง

ชุมชนแห่งการเรียนรู้เชิงวิชาชีพครู เป็นการผสมผสานแนวคิด 2 ประการ ได้แก่ ความเป็นมืออาชีพ (professional) และ ชุมชนแห่งการเรียนรู้ (learning community) หมายถึง การรวมกลุ่ม

กันของบุคคลผู้ประกอบวิชาชีพครูโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาสมรรถนะเชิงวิชาชีพ และ คุณภาพของ ผู้เรียนร่วมกัน ผ่านกระบวนการเรียนรู้ร่วมมือร่วมใจ (collaborative learning) การเรียนรู้ ประสบการณ์ การปฏิบัติงานในพื้นที่ (field) และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (sharing learning) อย่าง ต่อเนื่อง

มองจากมุมหนึ่ง ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) คือ เครื่องมือสำหรับการรวมกันเป็นชุมชน (community) ทำหน้าที่เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Change Agent) ขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงในระดับ “ปฏิรูป” การเรียนรู้ เป็นการปฏิรูปที่ “เกิดจาก ภายใน” คือ ครูร่วมกันดำเนินการ เพื่อให้การปฏิรูปการเรียนรู้ ดำเนินคู่ขนาน และเสริมแรงกันขึ้น จากภายในและจากภายนอก ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) เป็นเครื่องมือให้ครูเป็นผู้ลงมือกระทำ (actor) เป็น “ประธาน” เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงให้แก่วง การศึกษา ไม่ใช่ปล่อยให้ครูเป็น “กรรม” (ผู้ถูกกระทำ) อยู่เรื่อยไป หรือเป็นเครื่องมือปลดปล่อยครู ออกจากความ สัมพันธ์เชิงอำนาจสู่ความสัมพันธ์แนวรอบ เพื่อร่วมกันสร้างความเปลี่ยนแปลง ให้แก่ การศึกษา รวมทั้งสร้างการรวมตัวกันของครู เพื่อทำงานสร้างสรรค์ ได้แก่ การนำประสบการณ์การ จัดการเรียนรู้แบบ PBL และนวัตกรรมอื่น ๆ ที่ตนเองทดลอง มาแลกเปลี่ยนแบ่งปัน หรือยกระดับ ความรู้ในการทำหน้าที่ครูจากประสบการณ์ตรง

Sergiovanni (1994) ได้กล่าวว่าชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) เป็นสถานที่สำหรับ “ปฏิสัมพันธ์” สด “ความโดดเด่น” ของมวลสมาชิกวิชาชีพ ครูของโรงเรียนในการทำงาน เพื่อปรับปรุงผลการเรียนของนักเรียน หรืองานวิชาการ โรงเรียน Hord (1997) กล่าวว่า ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) มีนัย ยะแสดงถึงการเป็นผู้นำร่วมกันของ ครู หรือเปิดโอกาสให้ครูเป็น “ประธาน” ในการเปลี่ยนแปลง Bulkley and Hicks (2005) ให้ความหมาย ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ ในบริบทที่แตกต่างกันเป็น 2 ลักษณะ คือ 1) มุ่งเน้นศึกษากลุ่มย่อยในโรงเรียน (subgroup within school) 2) มุ่งเน้น การศึกษาทั้งโรงเรียนหรือในภาพรวมของโรงเรียน (schoolwide community) ซึ่งในลักษณะนี้จะ สอดคล้องกับแนวคิดกลุ่มศึกษาทั้งคณะ (Whole-Faculty Study Group: WFSG) ของ Murphy & Dale (2005) ที่ดำเนินการศึกษาและพัฒนากระบวนการที่เกิดขึ้น ในระบบโรงเรียนทั้งหมด โดยกล่าว ว่า “กลุ่มศึกษาทั้งคณะเปรียบเสมือนชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ย่อยๆ” McLaughlin and Talbert (2006) ให้ความหมายว่า ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพเป็นการร่วมมือรวมพลังของครูในการ ทำงานเพื่อสะท้อนผลการปฏิบัติ และการตรวจสอบหลักฐานที่แสดงถึง ความสัมพันธ์ระหว่างการ

ปฏิบัติงานของครูผู้สอนและผลการเรียนรู้ของผู้เรียนเพื่อช่วยให้เกิดการ ปรับปรุงพัฒนาการเรียนการสอน โดยเฉพาะอย่างยิ่งภายในชั้นเรียน

DuFour (2007) ผู้ถือเป็นบิดาของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพกล่าวถึงลักษณะสำคัญของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพว่า ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) ไม่ใช่โปรแกรมหรือหลักสูตร แต่เป็นแนวทางการดำเนินการที่ช่วยให้เกิดพลังในการเปลี่ยนแปลงในโรงเรียนทุกระดับ ครูผู้สอนรวมทั้งบุคลากรในโรงเรียนจะต้องมุ่งเน้นการเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้นมากกว่าให้ความสำคัญกับการสอน นอกจากนี้ยังต้องให้ความสำคัญกับการร่วมมือรวมพลังการปรับปรุงอย่างต่อเนื่องเพื่อมุ่งไปสู่ความสำเร็จภายใต้เป้าหมายเดียวกัน โดยอาศัย การพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน

Stoll and Louis (2007) อธิบายว่า ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ คือ กลุ่มของครูที่มาร่วมกัน ทำงานและวางเป้าหมายร่วมกันเพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียน รวมทั้งมีการสะท้อนการทำงานร่วมกัน อย่างต่อเนื่องเพื่อมุ่งเน้นและส่งเสริมพัฒนาการและการเจริญเติบโตทางวิชาชีพ Padwad and Dixit (2008) อธิบายว่า ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ คือ ชุมชน หรือกลุ่มบุคคลที่มาร่วมกันเพื่อทำงานร่วมกันและสนับสนุนซึ่งกันและกัน นำไปสู่การเจริญเติบโต หรือเกิดพัฒนาการของบุคคลและเกิดความเป็นมืออาชีพขึ้น

จากที่นักการศึกษาได้กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูเป็นกระบวนการหนึ่ง ที่ครูทุกคนมีโอกาสในการเรียนรู้ร่วมกัน เป็นผู้นำในการเปลี่ยนแปลงโดยไม่หวงความรู้ ร่วมมือกันวางแผน แก้ปัญหาต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับผู้เกี่ยวข้องทางการศึกษา ทั้งผู้บริหาร ผู้เรียน ผู้ปกครอง ชุมชน หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทางการศึกษาทุกระดับ โดยมีเป้าหมายมุ่งเน้นให้เกิดวัฒนธรรมองค์กรแบบใหม่มีโรงเรียนเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้และการแลกเปลี่ยน ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 สังเคราะห์ความหมายของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู

ความหมายของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู	วิจารณ์ พานิชย์ (2555 :186)	Sergiova nni (1994)	Hord (1997)	Burkley &Hicks, (2005)	McLaugh lin and Talbert (2006)	DuFour (2007)	Stoll and Louis (2007)	Padwad and Dixit (2008)
ครูทุกคนมีโอกาสเป็นผู้นำในการเปลี่ยนแปลง	√	-	√	-	√	-	-	-
เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ ไม่หวงความรู้ แลกเปลี่ยนอย่างเข้มข้น	√	√						
กระบวนการเรียนรู้ร่วมมือ ร่วมใจ การเรียนรู้ ประสบการณ์ การปฏิบัติงานในพื้นที่ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ วางเป้าหมายร่วมกัน	√	√	-	√	√	√	√	√
มุ่งศึกษากลุ่มย่อยของโรงเรียน	-	-	-	√	-	-	-	-
เกิดการเปลี่ยนแปลงในโรงเรียนทุกระดับ	-					√		

สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

Hord et al. (2009) ได้อธิบายเกี่ยวกับ สมาชิกในชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพไว้ว่า สมาชิกในชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพสามารถจัดเป็นโครงสร้าง หลัก 2 ส่วน คือ 1) สมาชิกส่วนที่เป็นครูผู้สอน หรือ Grade-level team ซึ่งเป็นกลุ่มของครูผู้สอนในแต่ละ ระดับ ส่วนใหญ่ใช้ในการรวมกลุ่มของสมาชิกครูผู้สอนระดับประถมศึกษา หรือ Subject-matter team ซึ่ง เป็นกลุ่มของครูผู้สอนในแต่ละรายวิชาหรือกลุ่มสาระการเรียนรู้ ใช้ในการรวมกลุ่มของสมาชิกครูผู้สอน ระดับมัธยมศึกษาและ 2) สมาชิกส่วนที่เป็นนักการศึกษาหรือผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งหมายรวมถึงผู้บริหาร นักการศึกษา ศึกษาานิเทศก์ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในการให้ความช่วยเหลือ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ไม่ว่าจะในด้านหลักสูตร แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการ เรียนรู้ได้ดีที่สุด แม้ว่าจากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพจะพบว่าไม่มีการระบุ จำนวนน้อยที่สุดหรือมากที่สุดของสมาชิกในชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพแต่การรวมตัวกันของกลุ่ม บุคคลที่เป็นสมาชิกอาจไม่เกิดเป็นชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพหากการรวมกลุ่มดังกล่าวขาดคุณลักษณะสำคัญที่ทำให้เกิดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

Annenberg Institute for School Reform (2013) กล่าวว่า ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) จะประกอบไปด้วยกลุ่มของนักศึกษากลุ่ม ผู้บริหารกลุ่มครูผู้สอน และกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ซึ่งหมายถึงนักเรียนและอาจหมายรวมถึงกลุ่มผู้ปกครอง โดยสมาชิกเหล่านี้ จะมีหน้าที่ร่วมกันวางเป้าหมายการเรียนรู้ของผู้เรียนร่วมกัน และตรวจสอบผลการปฏิบัติทั้งในส่วนบุคคล ไปจนกระทั่งผลที่เกิดขึ้นโดยรวมเพื่อปรับปรุงความเป็นวิชาชีพอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ

จากที่นักการศึกษาได้กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ ควรประกอบด้วย 1. ครูผู้สอนในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ 2.ผู้บริหาร 3.นักเรียน 4.ศึกษานิเทศก์ 5.กลุ่มผู้ปกครอง 6.ผู้ที่เกี่ยวข้องทางการศึกษา มีหน้าที่ร่วมกันกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของผู้เรียนร่วมกัน และแลกเปลี่ยนพัฒนาปรับปรุงวิชาชีพอยู่เสมอ ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 สมาชิกในชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

Hord, Roussin and Sommers (2010)	Annenberg Institute for School Reform (2013)	ผู้วิจัยสังเคราะห์
<p>สมาชิกส่วนที่เป็นครูผู้สอน หรือ Grade-level team ซึ่งเป็นกลุ่มของครูผู้สอนในแต่ละ ระดับ ส่วนใหญ่ใช้ในการรวมกลุ่มของสมาชิกครูผู้สอนระดับประถมศึกษาหรือ Subject-matter team ซึ่งเป็นกลุ่มของครูผู้สอนในแต่ละรายวิชาหรือกลุ่มสาระการเรียนรู้ ใช้ในการรวมกลุ่มของสมาชิกครูผู้สอนระดับมัธยมศึกษา</p>	<p>กลุ่มครูผู้สอน จะมีหน้าที่ร่วมกันวางเป้าหมายการเรียนรู้ของผู้เรียนร่วมกัน และตรวจสอบผลการปฏิบัติทั้งในส่วนบุคคล ไปจนกระทั่งผลที่เกิดขึ้นโดยรวมเพื่อปรับปรุงความเป็นวิชาชีพอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ</p>	<p>สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพประกอบด้วย</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูผู้สอนในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ 2. ผู้บริหาร 3. นักเรียน 4. ศึกษานิเทศก์ 5. กลุ่มผู้ปกครอง 6. ผู้ที่เกี่ยวข้องทางการศึกษา
<p>สมาชิกส่วนที่เป็นนักการศึกษา หรือผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งหมายรวมถึงผู้บริหาร นักการศึกษา ศึกษานิเทศก์ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในการให้ความช่วยเหลือ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ไม่ว่าจะในด้านหลักสูตร แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการ เรียนรู้ได้ดีที่สุด</p>	<p>กลุ่มของนักศึกษากลุ่มผู้บริหาร และกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ซึ่งหมายถึงนักเรียนและอาจหมายรวมไปถึงกลุ่มผู้ปกครอง จะมีหน้าที่ร่วมกันวางเป้าหมายการเรียนรู้ของผู้เรียนร่วมกัน และตรวจสอบผลการปฏิบัติทั้งในส่วนบุคคล ไปจนกระทั่งผลที่เกิดขึ้นโดยรวมเพื่อปรับปรุงความเป็นวิชาชีพอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ</p>	<p>มีหน้าที่ร่วมกันกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของผู้เรียนร่วมกัน และแลกเปลี่ยนพัฒนาปรับปรุงวิชาชีพอยู่เสมอ</p>

คุณลักษณะสำคัญที่ทำให้เกิดชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

ในการกล่าวว่าโรงเรียนใดมีชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) นั้นนอกจากจะต้องประกอบด้วยสมาชิกซึ่งเป็นกลุ่มบุคคลตั้งที่กล่าวไปแล้วนั้น การรวมตัวกันของสมาชิกชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพยังต้องประกอบด้วยคุณลักษณะสำคัญ โดยมีการกล่าวถึงคุณลักษณะสำคัญที่จะทำให้เกิดชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) ไว้หลากหลาย อย่างไรก็ตาม สามารถสรุปคุณลักษณะสำคัญที่ทำให้เกิดชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) ไว้ดังนี้

Hord et al. (2009) ได้อธิบายว่าชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพยังสามารถ พิจารณาได้ในอีกลักษณะ คือ นอกจากจะประกอบด้วยองค์ประกอบหลักทั้ง 5 ประการแล้ว องค์ประกอบ เหล่านี้ ยังจัดเป็นองค์ประกอบภายนอกหรือกระบวนการที่ทำให้เกิดองค์ความรู้ซึ่งเป็นผลลัพธ์ที่สำคัญของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ โดยความสัมพันธ์ขององค์ประกอบที่กล่าวมาสรุปได้ว่าชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ จะประกอบด้วย 1) ส่วนที่เป็นผลลัพธ์ คือ องค์ความรู้ที่เกิดขึ้นจากการรวมกลุ่มและสมาชิกชุมชน การเรียนรู้ทางวิชาชีพสามารถนำความรู้ดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ และ 2) คุณลักษณะสำคัญที่ก่อให้เกิด องค์ความรู้

Richard DuFour, 2007 Hord, Roussin & Sommers, 2010 Martin, 2011, Annenberg Institute for School Reform, 2013, กล่าวไว้ 5 ประการคือ

1. การมีบรรทัดฐานและค่านิยมร่วมกัน (Shared values and vision) สมาชิกในชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพต้องมีบรรทัดฐานและค่านิยมร่วมกัน ซึ่งเป็นหลักการพื้นฐานสำคัญ เนื่องจากการมีพันธกิจที่ชัดเจนร่วมกันจะเป็นพื้นฐานที่สำคัญสำหรับการพัฒนาเป็นชุมชนการเรียนรู้ หรือ Learning Community ในโรงเรียน ดังนั้นครูผู้สอนที่เป็นสมาชิกใน PLC จึงต้องมีบรรทัดฐาน ค่านิยม และความเชื่อเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ร่วมกัน

2. การร่วมกันรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของนักเรียน (Collective responsibility for students learning) ผลการเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดขึ้นในตัวนักเรียนนั้นย่อมต้องอาศัยแนวทางและกลยุทธ์ที่หลากหลาย โดยสิ่งเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้จากความคาดหวังที่ครูผู้สอนมีต่อนักเรียนในระดับสูง และอยู่บนฐานความเชื่อที่ว่านักเรียนทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ ซึ่งเป็นการวางเป้าหมายเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน โดยเป็นการวางเป้าหมายร่วมกันของครูที่เป็นสมาชิกในชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพทุกคน

3. การสืบสอบเพื่อสะท้อนผลเชิงวิชาชีพ (Reflective professional inquiry) การพูดคุยสนทนากันระหว่างสมาชิกในชุมชนการเรียนรู้โดยเฉพาะอย่างยิ่งระหว่างครูผู้สอน ผู้เชี่ยวชาญ นักการศึกษาและผู้บริหารเกี่ยวกับการปฏิบัติงานสอนและการจัดการเรียนรู้เพื่อสะท้อนผลการปฏิบัติ รวมทั้งร่วมกันเสนอแนะแนวทางการปฏิบัติที่ช่วยให้การเรียนรู้ของนักเรียนเกิดได้ดีขึ้น หนึ่งการสะท้อนผลและการชี้แนะการปฏิบัติจะเป็นเครื่องมือหรือกลไกในการทบทวนประเด็นพื้นฐาน สำคัญที่จะก่อให้เกิดผลทางบวกต่อการเรียนการสอนและคุณภาพการจัดการศึกษาในโรงเรียน หรือ ช่วยพัฒนาการจัดการเรียนรู้และส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

4. การร่วมมือรวมพลัง (Collaboration) ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพให้ความสำคัญกับการร่วมมือรวมพลังโดยการร่วมมือรวมพลังนี้จะต้องเป็นการร่วมมือรวมพลังของครูใน ภาพรวมทั้งหมดของโรงเรียน และสิ่งสำคัญของการร่วมมือรวมพลังในชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ คือ การดำเนินกิจกรรมเพื่อมุ่งไปสู่ความสำเร็จภายใต้เป้าหมายเดียวกัน ทั้งนี้การร่วมมือรวมพลังจะให้ความสำคัญกับความรู้สึกพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันของสมาชิกในชุมชนระหว่างการทำกิจกรรม เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้ เช่น เกิดการแลกเปลี่ยนเทคนิคการสอน สื่อและแหล่งการเรียนรู้ และ แนวทางการจัดการเรียนรู้ต่างๆ

5. การสนับสนุนการจัดลำดับโครงสร้างและความสัมพันธ์ของบุคลากร (Supportive conditions structural arrangements and collegial relationships) การเตรียมพร้อมในด้านการสนับสนุนให้บุคลากรหรือสมาชิกในชุมชนได้มีโอกาสสังเกตการสอน วิพากษ์วิจารณ์และสะท้อน การปฏิบัติงาน รวมทั้งการสอนของเพื่อนร่วมงานและของชุมชนการเรียนรู้เพื่อมุ่งเน้นกระบวนการเรียนรู้ ที่จะเกิดขึ้นในชุมชนและส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ที่จะเกิดขึ้นในตัวผู้เรียนจะช่วยสนับสนุนให้เกิดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพได้อย่างสมบูรณ์

องค์ประกอบทั้ง 5 องค์ประกอบดังกล่าวข้างต้นไม่มีลักษณะเป็นลำดับชั้น (Hierarchy) แต่เป็น ลักษณะที่ใช้แบ่งแยกให้เห็นความแตกต่างระหว่าง ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู (Professional Learning Community: PLC) กับชุมชนหรือการรวมกลุ่มในโรงเรียนโดยทั่วไป

จากการประชุมทางวิชาการ Ed talk Expo ของกระทรวงศึกษาธิการ (2560) กล่าวถึงคุณลักษณะที่ทำให้เกิดชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู (Professional Learning Community: PLC) ประกอบด้วย

1.ต้องมีวิสัยทัศน์ร่วมกัน มีเป้าหมาย ทิศทางเดียวกัน มุ่งสู่การพัฒนา ทิศทางเดียวกัน มุ่งสู่การพัฒนาการเรียนการสอนสู่คุณภาพผู้เรียน

2.ร่วมแรง ร่วมใจ และร่วมมือ ต้องเปิดใจ รับฟัง เสนอวิธีการนำสู่การปฏิบัติและประเมินร่วมกัน Open เปิดใจรับและให้ Care และ Share

3.ภาวะผู้นำร่วม การทำ PLC ต้องมีผู้นำและผู้ตามในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

4.กัลยาณมิตร เป็นเพื่อนร่วมวิชาชีพเติมเต็มส่วนที่ขาดของแต่ละคน

5.ต้องปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมองค์กร ต้องเน้นการทำงานที่เปิดโอกาสการทำงานที่ช่วยเหลือกันมากกว่าการสั่งการ มีชั่วโมงพูดคุย

6.การเรียนรู้และพัฒนาวิชาชีพ การเรียนรู้การปฏิบัติงาน และตรงกับภาระงาน คือ การสอนสู่คุณภาพผู้เรียน

Manabu (2016) กล่าวว่า School as Learning Community : SLC หรือ แนวคิดโรงเรียน คือ ชุมชนของการเรียนรู้ เกิดขึ้นจากการบูรณาการทฤษฎีทั้งหลายเข้าด้วยกัน การปฏิรูปการศึกษาที่ห้องเรียน และในโรงเรียน ถือเป็นส่วนหนึ่งของการปฏิรูปสังคม และเป็นส่วนหนึ่งของการปฏิวัติทางวัฒนธรรม ซึ่งการดำเนินแนวคิด โรงเรียนในฐานะชุมชนแห่งการเรียนรู้ (School as Learning Community : SLC) ไม่ได้มุ่งเน้นเทคนิคในการพัฒนา แต่เป็นการบูรณาการ 3 องค์ประกอบสำคัญรวมเข้าด้วยกัน ได้แก่ วิสัยทัศน์ ปรัชญา และระบบกิจกรรมเป็น การบูรณาการแนวปฏิบัติ เพื่อส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น การเรียนรู้ที่เป็นไปอย่างร่วมมือร่วมพลัง และการเรียนรู้ที่เกิดจากการสะท้อนความคิดร่วมกัน โดยอาศัยการศึกษาผ่านบทเรียน ใช้การเรียนรู้เป็นศูนย์กลาง ให้ครูมีเพื่อนร่วมทางในเชิงวิชาชีพ โรงเรียนมีนโยบายที่เป็นอิสระและเป็นประชาธิปไตย โนม่นำให้ทุกคนตระหนักถึงสิทธิในการเรียนรู้ของเด็กที่การพัฒนาวิชาชีพครูต้องดำเนินการบนพื้นฐานความสัมพันธ์ในเชิงรับฟัง (Listening Relationship) และการฟังเสียงของผู้อื่น (Listening other's voice)"

นอกจากนั้น สิริพันธ์ สุวรรณมรรคา (2559) ผู้อำนวยการศูนย์พัฒนาการเรียนรู้และวิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ จุฬาฯ กล่าวว่า แนวคิดโรงเรียนในฐานะชุมชนแห่งการเรียนรู้ (School as Learning Community : SLC) จะเป็นการทำให้เห็นว่าวิสัยทัศน์ต้องอยู่ที่ห้องเรียน ชีวิตในชั้นเรียน ทำอย่างไรให้นักเรียนทุกคนไม่มีใครถูกทิ้งหรือโดดเดี่ยว แม้ว่าเด็กคนนั้นจะมีผลสัมฤทธิ์การเรียนที่ต่ำหรืออ่อนด้อยก็จะไม่ถูกทิ้ง ห้องเรียนเป็นพื้นที่สาธารณะที่ทุกคนเข้ามาเรียนรู้ ไม่ว่าจะ เป็น นักเรียน

ครู ผู้ปกครอง ห้องเรียนจะเป็นการจัดแบบเปิดที่จะทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ภายใต้ปรัชญาของความเป็นประชาธิปไตย คือการให้เกียรติกัน คิด ฟังเสียงของเด็ก ครู ทุกคนคือคนสำคัญ และทุกฝ่ายต้องรับผิดชอบร่วมกัน ร่วมมือกันพัฒนาการศึกษาเพื่อปวงชน ครูต้องรักเด็ก เด็กต้องรักครู เด็กต้องรักกัน”

Manabu (2016) กล่าวว่า หลักการของโรงเรียนในฐานะชุมชนแห่งการเรียนรู้ ประกอบด้วย วิสัยทัศน์ (Vision) ปรัชญา (Philosophy) ระบบกิจกรรม (Activity) ดังต่อไปนี้

วิสัยทัศน์ (Vision) : วิสัยทัศน์เป็นสิ่งสำคัญที่ต้องมาก่อนเป็นอันดับแรก สำหรับเด็กๆ คือ โรงเรียนที่ช่วยอบรมและให้ความรู้ สำหรับครู คือ โรงเรียนที่ช่วยอบรมและการเรียนรู้ในฐานะผู้เชี่ยวชาญทางการศึกษา สำหรับผู้ปกครอง คือ โรงเรียนที่ตนได้มีส่วนร่วมและให้ความร่วมมือในการปฏิรูปโรงเรียน

1. เด็ก: การเรียนรู้อย่างร่วมมือในห้องเรียน

2. ครู: ความเป็นเพื่อนร่วมวิชาชีพของครูที่เกิดจากกิจกรรมศึกษาผ่านบทเรียนที่ทุกคนดำเนินการร่วมกัน

3. ผู้ปกครอง: การมีส่วนร่วมรับผิดชอบการเรียนรู้ของเด็กร่วมกับโรงเรียน

ปรัชญา (Philosophy) ปรัชญาของ School as Learning Community : SLC ประกอบด้วย

1.ปรัชญาของความเป็นสาธารณะ (Public Philosophy) โรงเรียนจะต้องเริ่มต้นเป็นที่สาธารณะเป็นพื้นที่เปิด และครูทุกคนควรเปิดชั้นเรียนของตัวเองแก่สาธารณะ เพื่อสร้างชุมชนการเรียนรู้เชิงวิชาชีพของตน

2.ปรัชญาของความเป็นประชาธิปไตย(Democratic Philosophy) ให้ความสนใจ วิธีของการมีชีวิตที่เชื่อมโยงกัน เพื่อให้สมาชิกทุกคนเป็นบุคคลสำคัญของโรงเรียน

3.ปรัชญาของความเป็นเลิศ (Philosophy of Excellence) กิจกรรมการสอน และการเรียนรู้ต้องมุ่งสู่ความเป็นเลิศ สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น ต่อเนื่อง

ระบบกิจกรรมของ School as Learning Community : SLC ประกอบด้วย

1) การเรียนรู้แบบร่วมมือรวมพลังในห้องเรียน (Collaborative Learning)

2) การสร้างความเป็นเพื่อนร่วมงาน (Collegiality)

3) ชุมชนแห่งการเรียนรู้เชิงวิชาชีพ (Professional Learning Community)

แนวคิดการเรียนการสอนแบบใหม่ที่ใช้การสื่อสารด้วยการพูดคุย ทุกคนสำคัญและเน้นการเกื้อกูลต่อกัน คนเก่งต้องช่วยคนที่ไม่เก่ง ทำงานเป็นเครือข่าย นักเรียนทุกคน ครูทุกคน โรงเรียนทุกโรงเรียน เป็นศูนย์กลางของตนเอง และเชื่อมโยง แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันเพราะการศึกษาไม่ใช่การ

แข่งขันเพื่อเอาชนะ แต่เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ พัฒนาเด็กให้ประสบความสำเร็จบูรณาการทุกศาสตร์และ ความร่วมมือจากทุกภาคส่วนเข้าด้วยกัน

จากที่นักการศึกษากล่าวข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ลักษณะสำคัญที่ทำให้เกิดชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ คือ 1) การมีเป้าหมายร่วมกัน ความเชื่อพื้นฐาน ค่านิยมในลักษณะเดียวกัน กล่าวคือ มีการกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนของการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ มีเป้าหมายและแนวคิดที่คล้ายกัน

2) มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับการเรียนการสอน ได้วิพากษ์ร่วมกัน และให้คำแนะนำขณะจัดการเรียนรู้ ถือว่าเป็นการสะท้อนผลการเรียนรู้ให้กับผู้สอนเพื่อนำไปพัฒนาตนเอง โดยในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้นั้นจะเป็นการสนทนากันระหว่างผู้สอน และผู้ที่เกี่ยวข้อง ทั้งศึกษานิเทศก์ ผู้บริหาร นักเรียน กลุ่มผู้ปกครอง เป็นต้น

3) มีความร่วมมือซึ่งกันและกันกับสมาชิกทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ เพื่อพัฒนาให้เกิดชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ ดังตาราง 3 ลักษณะที่สำคัญที่ทำให้เกิดชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

ตารางที่ 3 ลักษณะที่สำคัญที่ทำให้เกิดชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

Martin, 2011, Hord, Roussin & Sommers, 2010, Annenberg Institute for School Reform, 2013, Richard DuFour, 2007	Manabu Sato (2016)	Ed Talk	ผู้วิจัยสังเคราะห์
การมีบรรทัดฐานและ ค่านิยมร่วมกัน (Shared values and vision)	Vision (วิสัยทัศน์) เป็นสิ่งสำคัญที่ต้องมา ก่อนเป็นอันดับแรก สำหรับเด็ก ๆ คือ โรงเรียนที่ช่วยอบรม และให้ความรู้	มีวิสัยทัศน์ร่วมกัน	1.มีการกำหนด วิสัยทัศน์ ร่วมกันใน ส่วนของครูและ นักเรียน ผู้บริหารและ ศึกษานิเทศก์ และ ผู้เกี่ยวข้องทั้งหมด ว่า จะไปในทิศทางใด

ตารางที่ 3 ลักษณะที่สำคัญที่ทำให้เกิดชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (ต่อ)

<p>Martin, 2011, Hord, Roussin & Sommers, 2010, Annenberg Institute for School Reform, 2013, Richard DuFour, 2007</p>	<p>Manabu Sato (2016)</p>	<p>Ed Talk</p>	<p>ผู้วิจัยสังเคราะห์</p>
<p>2) การร่วมกัน รับผิดชอบต่อการ เรียนรู้ของนักเรียน (Collective responsibility for students learning)</p>	<p>สำหรับครู คือ โรงเรียนที่ช่วยอบรม และการเรียนรู้ใน ฐานะผู้เชี่ยวชาญ ทางการศึกษา สำหรับผู้ปกครอง คือ โรงเรียนที่ตนได้มีส่วน ร่วม และให้ความ ร่วมมือในการปฏิรูป โรงเรียน</p>		<p>2.การร่วมมือร่วมพลัง กำหนดให้มีการเรียนรู้ ในผู้เรียนที่มีส่วน เกี่ยวข้อง เป็นส่วนมาก ในความรับผิดชอบ ร่วมกัน</p> <p>3.ปรับเปลี่ยน วัฒนธรรมองค์กร เกิด การเรียนรู้ที่จะพัฒนา ให้เกิดชุมชนการเรียนรู้ วิชาชีพครู (PLC) รวมถึงการสะท้อนผล</p>
<p>3) การสืบสอบเพื่อ สะท้อนผลเชิงวิชาชีพ (Reflective professional inquiry)</p>			
<p>4) การร่วมมือร่วมพลัง (Collaboration)</p>		<p>การร่วมมือร่วมใจ</p>	

ตารางที่ 3 ลักษณะสำคัญที่ทำให้เกิดชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (ต่อ)

<p>Martin, 2011, Hord, Roussin & Sommers, 2010, Annenberg Institute for School Reform, 2013, Richard DuFour, 2007</p>	<p>Manabu Sato (2016)</p>	<p>Ed Talk</p>	<p>ผู้วิจัยสังเคราะห์</p>
<p>5) การสนับสนุนการจัดลำดับโครงสร้างและความสัมพันธ์ของบุคลากร) Supportive conditions structural arrangements and collegial relationships)</p>	<p>Vision (วิสัยทัศน์) เป็นสิ่งสำคัญที่ต้องมาก่อนเป็นอันดับแรก สำหรับเด็กๆ คือ โรงเรียนที่ช่วยอบรมและให้ความรู้</p>	<p>มีวิสัยทัศน์ร่วมกัน</p>	

ลักษณะกิจกรรมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC)
(วิจารณ์ พานิช, 2555)

ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) เป็นกิจกรรมที่ซับซ้อน (complex) มีหลากหลายองค์ประกอบ จึงต้องนิยามจากหลายมุม โดยมีแง่มุมที่สำคัญต่อไปนี้

1. เน้นที่การเรียนรู้ มีวัฒนธรรมร่วมมือกันเพื่อการเรียนรู้ของทุกคน ทุกฝ่ายร่วมกันตั้งคำถามต่อวิธีการที่ดี และตั้งคำถามต่อสภาพปัจจุบัน
2. เน้นการลงมือทำ มุ่งพัฒนาต่อเนื่อง
3. เน้นที่ผล (หมายถึง ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ของศิษย์)

จากข้อความด้านบนต้นสามารถสังเคราะห์ได้ว่า ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC)

Learning Community: PLC) เป็นกิจกรรมที่ซับซ้อน (complex) มีหลากหลายองค์ประกอบ จึงต้องนิยามจากหลายมุม โดยมีแง่มุมที่สำคัญต่อไปนี้ เน้นที่การเรียนรู้ มีวัฒนธรรมร่วมมือกัน เน้นการลงมือทำ มุ่งพัฒนาต่อเนื่อง และเน้นที่ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ของศิษย์

แนวทางในการสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

จากการศึกษากระบวนการทำงานของครูที่เป็นสมาชิกในชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพพบว่า การจัดการเรียนรู้แต่ละครั้งนั้นจะพบว่านักเรียนมีความต้องการที่หลากหลายแตกต่างกันไป ครูผู้สอนจึงไม่สามารถจัดการเรียนรู้แบบเฉพาะเจาะจงหรือใช้แนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่เหมือนกันทุกครั้งได้ มีแนวทางที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ภายในชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) ดังนี้

Murphy and Dale (2005) ยังได้เสนอแนวทางสำคัญที่ควรใช้เพื่อให้ครูเกิดการรวมกลุ่มและเกิดการทำงานแบบร่วมมือรวมพลังซึ่งจะทำให้ในโรงเรียนเกิดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพขึ้น โดยการสร้างกลุ่มหรือทีม ได้แก่ กลุ่มคณะกรรมการ (Committees) เป็นการรวมกลุ่มของสมาชิกในโรงเรียน ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป โดยสมัครใจ ส่วนใหญ่มักเป็นลักษณะงานด้านการบริหารที่มีการกำหนดวัตถุประสงค์ไว้ล่วงหน้า โดยมีงานที่ได้รับมอบหมายเป็นจุดเน้นในการสืบสอบหาแนวทางในการแก้ปัญหาและพัฒนาเพื่อนำไปทดลองใช้กลุ่มวิพากษ์ (Critical Friends Group) เป็นการรวมกลุ่มของครูผู้สอนที่มีความสนใจ ตรงกันรวมทั้งผู้เชี่ยวชาญหรือที่ปรึกษาของกลุ่มโดยในแต่ละกลุ่มจะมีสมาชิกไม่เกิน 12 คนเพื่อพบปะและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน รวมทั้งฝึกวางแผนและพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้อย่างน้อยเดือนละครั้งตามข้อตกลงที่วางไว้ โดยมีจุดมุ่งหมายหลักอยู่ที่การเรียนรู้ของนักเรียน กลุ่มให้คำปรึกษา (Peer Coaching Team) เป็นการรวมกลุ่มของครูผู้สอน 2-3 คน เพื่อร่วมกันวางแผนการจัดการเรียนรู้และทำการสังเกตการสอนของเพื่อนครูผู้สอนที่เป็นสมาชิกในกลุ่ม จากนั้นจึงให้ข้อสังเกต คำแนะนำ และข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น กลุ่มเรียนรู้ (Study Groups / Independent or Stand-Alone) เป็นกลุ่มที่เรียนรู้การปฏิบัติ จากกลุ่มการเรียนรู้ย่อยๆ กลุ่มอื่น หรือสมาชิกคนอื่นในชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ในกรณีนี้อาจเป็นการเรียนรู้ของสมาชิกครูผู้สอนที่อยู่โรงเรียนต่างกันได้ โดยมีจุดมุ่งหมายอยู่ที่การเรียนรู้ในประเด็นที่ สนใจ เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในประเด็นนั้นเพิ่มมากขึ้น ทีมวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research Team) การวิจัยเพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาการปฏิบัติ งานของบุคคลหรือ

หน่วยงาน เป็นกระบวนการวิจัยที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติงานจริง โดยคำนึงถึงบริบท ทางการศึกษา ชุมชนการเรียนรู้ย่อย (Small Learning Community) เป็นการรวมกลุ่มของสมาชิก ส่วนหนึ่งใน โรงเรียนที่มีภาระหน้าที่หรือความรับผิดชอบใกล้เคียงกัน เช่น สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ เดียวกัน ประจาระดับชั้นเดียวกัน เป็นต้น เพื่อร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ให้ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาการ จัดการ เรียนรู้และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้สูงขึ้น

นอกจากการสร้างกลุ่มหรือทีมแล้ว กระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในชุมชนการเรียนรู้ ทาง วิชาชีพเช่น การประชุมกลุ่ม (Department, Team, and Grade-Level Meetings) ซึ่งมุ่งเน้นการ ประชุมของสมาชิกในหลายๆ ระดับอาจเป็นกลุ่มครูผู้สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้เดียวกัน หรือ ระดับชั้นเดียวกัน หรือมีความสนใจในประเด็นเดียวกัน มารวมกลุ่มกันเพื่อ เพื่อมุ่งพัฒนาตาม เป้าหมายที่โรงเรียนหรือเขตพื้นที่กำหนดไว้ โดยใช้วิธีการพูดคุยเป็นหลัก หรือ การพัฒนาบทเรียน ร่วมกัน (Lesson Study) ซึ่งเป็นแนวความคิดการพัฒนาครูที่มีการรวมกลุ่มของครู อาจไม่จำเป็นต้องทำ ในโรงเรียน หรือใช้โรงเรียนเป็นฐาน (school-based) โดยมุ่งที่การศึกษาตัวบทเรียนซึ่งหมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ และการสังเกต สะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ ซึ่งอยู่ ในบริบทการทำงานจริงและการวิจัยในชั้นเรียน เป็นวงจรการปฏิบัติ ก็อาจจะช่วยให้เกิดการรวมตัว กันของสมาชิกชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

Hord et al. (2009) กล่าวว่า

1. ครูและสมาชิกในกลุ่มร่วมกันระบุเป้าหมายการเรียนรู้ของผู้เรียนหรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ที่จำเป็นต้องให้ความสำคัญเป็นพิเศษ
2. ครูผู้สอนและสมาชิกในกลุ่มร่วมกันการสะท้อนผลการปฏิบัติการสอน การจัดการเรียนรู้และ สิ่งที่มีผลกระทบต่อผลการเรียนรู้ของผู้เรียน
3. ครูผู้สอนและสมาชิกในกลุ่มร่วมกันพิจารณาและตัดสินใจเลือกแนวทางที่ควร จัดให้กับ ผู้เรียน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด โดยพิจารณาจากข้อมูลที่มีอยู่

Hipp and Weber (2008) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมของครูผู้สอนซึ่งเป็นสมาชิกในชุมชน การ เรียนรู้ทางวิชาชีพที่มีผลกระทบต่อโรงเรียน การเรียนรู้ของนักเรียน และได้สรุปเกี่ยวกับ คุณลักษณะ สำคัญที่ก่อให้เกิดความสำเร็จในการเรียนรู้ของครูผู้สอนในชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ โดยกล่าวว่า การรวมตัวเป็นชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพนั้น สมาชิกในชุมชนจะต้องมีคุณลักษณะ ร่วมกัน ดังนี้ มี ความซื่อสัตย์ มีความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียว มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ มีความเมตตา กรุณา มีความ คาดหวังสำหรับตัวเองในระดับสูง และที่สำคัญคือมีความไว้วางใจกัน เนื่องจากเป้าหมายหลัก

ของ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) คือ การเรียนรู้ของสมาชิกที่เกิดขึ้นภายในชุมชน ดังนั้นในการร่วมมือรวมพลัง แลกเปลี่ยนเรียนรู้ของสมาชิกในชุมชน เพื่อให้เกิด ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ(Professional Learning Community: PLC)

Hord et al. (2009)ระบุว่าความร่วมมือรวมพลังและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของสมาชิกในชุมชน การเรียนรู้ทางวิชาชีพจะต้องอาศัยความหวัง หรือ HOPE ซึ่งมีความหมาย ดังนี้

H: Honesty and Humanity คือ มีความซื่อสัตย์และมีมนุษยธรรม หมายความว่าครูผู้สอน ซึ่งเป็นสมาชิกในชุมชนจะต้องซื่อสัตย์กับข้อมูลที่มีอยู่จริงทั้งในแง่ของผลการเรียนของผู้เรียน ความรู้ และทักษะที่ตนมีอยู่ รวมทั้งกล้าที่จะขอความช่วยเหลือและเรียนรู้จากผู้อื่นที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญ มากกว่าเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น

O: Option and Openness คือ การมีทางเลือกและมีความจริงใจ เปิดเผย หมายความว่า ใน การจัดการเรียนรู้แต่ละครั้งมีวิธีการหรือแนวทางหลากหลายวิธี ครูผู้สอนต้องเลือกวิธีการหรือ แนวทางที่ดีที่สุด และเปิดเผยข้อมูลที่เป็นประโยชน์ให้สมาชิกได้รับทราบร่วมกัน

P: Patience and Persistence คือ มีความอดทน ความเพียรพยายาม หมายความว่า ครูผู้สอนต้องอดทนและเพียรพยายามเพื่อหาแนวทางที่ดีที่สุดที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด แม้ว่าความอดทนอาจไม่ใช่บรรทัดฐานของสังคมในปัจจุบัน แต่ความอดทนและเพียรพยายามในการ ค้นหาคำตอบที่ดีที่สุดเป็นสิ่งจำเป็นในการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

E: Efficacy and Enthusiasm คือ ความมีประสิทธิภาพ และความกระตือรือร้น หมายความว่าครูผู้สอนซึ่งเป็นสมาชิกในชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพต้องเชื่อมั่นว่าประสิทธิภาพของ ครูผู้สอน ส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียน และต้องกระตือรือร้นที่จะพัฒนาตนเองให้มีประสิทธิภาพ เพื่อให้ สามารถจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพเช่นกัน

จากที่นักการศึกษาได้กล่าวมานั้น ผู้วิจัยสามารถสังเคราะห์ได้ว่า แนวทางในการสร้างชุมชน การเรียนรู้ทางวิชาชีพ สามารถสร้างได้ โดยมีการจับกลุ่มตั้งแต่ 2 คน ขึ้นไปโดยความสมัครใจของผู้ที่มีความสนใจตรงกัน มีผู้เชี่ยวชาญให้คำปรึกษาภายในกลุ่ม มีการฝึกวางแผนพัฒนาตนเอง แลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน โดยผ่านกระบวนการที่หลากหลาย ที่จะช่วยให้ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ จนทำให้ผู้สอนมีความชำนาญ และมีประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน ซึ่งการที่ จะสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพที่ต้นันต้องมีการเปิดเผยข้อมูลที่แท้จริงเกี่ยวกับการจัดการเรียน การสอนให้กับผู้อื่นทราบ เพียรพยายามพัฒนาตนเอง และสมาชิกที่อยู่ในชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ ให้มี ประสิทธิภาพเช่นกัน ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 แนวทางในการสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

Murphy and Dale (2005)	Hipp and Weber (2008)	Hord, Roussin and Sommers (2012)	ผู้วิจัยสังเคราะห์
1.การสร้างกลุ่ม - กลุ่ม คณะกรรมการ (Committees) - กลุ่มวิพากษ์ (Critical Friends Group) - กลุ่มให้คำปรึกษา (Peer Coaching Team) -กลุ่มเรียนรู้ (Study Groups / Independent or Stand-Alone)	มีความซื่อสัตย์ ความเป็นน้ำหนึ่งใจ เดียว มีความเมตตา กรุณา	H:Honesty and Humanity คือ มีความ ซื่อสัตย์และมีมนุษยธรรม	แนวทางในการสร้าง ชุมชนการเรียนรู้ทาง วิชาชีพ สามารถ สร้างได้ โดยมีการจับ กลุ่มตั้งแต่ 2 คน ขึ้นไปโดยความ สัมผัสใจของผู้ที่มี ความสนใจตรงกัน มี ผู้เชี่ยวชาญให้ คำปรึกษาภายใน กลุ่ม มีการฝึก วางแผนพัฒนา ตนเอง แลกเปลี่ยน เรียนรู้เกี่ยวกับการ จัดการเรียนการสอน โดยผ่านกระบวนการ ที่หลากหลาย ที่จะ ช่วยให้ผู้เรียนเกิด การเรียนรู้ จนทำให้ ผู้สอนมีความชำนาญ และมีประสิทธิภาพ ในการปฏิบัติงาน ซึ่งการที่จะสร้าง ชุมชนการเรียนรู้ วิชาชีพที่ดีนั้นต้องมี การเปิดเผยข้อมูล แท้จริงเกี่ยวกับการ จัดการเรียนการสอน

ตารางที่ 4 แนวทางในการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (ต่อ)

Murphy and Dale (2005)	Hipp and Weber (2008)	Hord, Roussin and Sommers (2012)	ผู้วิจัยสังเคราะห์
			ให้ผู้อื่นทราบ เพียรพยายามพัฒนาตนเอง และสมาชิกที่อยู่ในชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพให้มีประสิทธิภาพเช่นกัน
-ทีมวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research Team)		ระบุว่าความร่วมมือรวมพลังและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของสมาชิกในชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพจะต้องอาศัยความหวัง หรือ HOPE ซึ่งมีความหมาย ดังนี้ หมายความว่าครูผู้สอนซึ่งเป็นสมาชิกในชุมชนจะต้องซื่อสัตย์กับข้อมูลที่มีอยู่จริงทั้งในแง่ของผลการเรียนของผู้เรียน ความรู้ และทักษะที่ตนมีอยู่รวมทั้งกล้าที่จะขอความช่วยเหลือและเรียนรู้จากผู้อื่นที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญมากกว่าเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้นรับทราบร่วมกัน	แนวทางในการสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ สามารถสร้างได้ โดยมีการจับกลุ่มตั้งแต่ 2 คน ขึ้นไป โดยความสมัครใจของผู้ที่มีความสนใจตรงกันมีผู้เชี่ยวชาญให้คำปรึกษาภายในกลุ่ม มีการฝึกวางแผนพัฒนาตนเอง แลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียน การเรียนรู้ และมีองค์ประกอบหลัก 2 องค์ประกอบ คือ การสร้างกลุ่ม และการระบวณการแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน

ตารางที่ 4 แนวทางในการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (ต่อ)

Murphy and Dale (2005)	Hipp and Weber (2008)	Hord, Roussin and Sommers (2012)	ผู้วิจัยสังเคราะห์
2. กระบวนการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายใน PLC	มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ มีความคาดหวังใน ตัวเองระดับสูง มีความไวเนื้อเชื่อใจกัน	O: Option and Openness คือ การมี ทางเลือกและมีความ จริงใจเปิดเผย หมายความว่า ในการจัดการเรียนรู้แต่ ละครั้งมีวิธีการหรือ แนวทางหลากหลายวิธี ครูผู้สอนต้องเลือกวิธีการ หรือ แนวทางที่ดีที่สุด และเปิดเผยข้อมูลที่เป็น ประโยชน์ให้สมาชิกได้	1) การสร้างกลุ่ม ในกระบวนการ สร้างกลุ่ม ประกอบด้วย อาจารย์ นักเรียน และผู้เกี่ยวข้อง ทางการศึกษา โดย ในกลุ่มต้องมีความ ซื่อสัตย์ ความ เป็นน้ำหนึ่งใจเดีย กัน มีเมตตาโดย
		P: Patience and Persistence คือ มีความ อดทน ความเพียร พยายาม หมายความว่า ครูผู้สอนต้องอดทนและ เพียรพยายามเพื่อหา แนวทางที่ดีที่สุดที่จะช่วย ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ ดีที่สุด แม้ว่าความอดทน อาจไม่ใช่บรรทัดฐานของ สังคมในปัจจุบัน แต่ความ อดทนและเพียรพยายาม ในการ ค้นหาตอบที่ดี	ภารกิจของกลุ่มนี้ ควรร่วมกัน วิพากษ์ให้ คำปรึกษา เรียนรู้ ร่วมกันแล้วเกิดทีม วิจัย 2) มีกระบวนการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ภายในPLC โดย จะต้องมี วิสัยทัศน์ และ มี ความ คาดหวังสูง ไว เนื้อเชื่อใจกันและ กัน อดทนและ

ตารางที่ 4 แนวทางในการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (ต่อ)

Murphy and Dale (2005)	Hipp and Weber (2008)	Hord, Roussin and Sommers (2012)	ผู้วิจัยสังเคราะห์
		<p>ที่สุดในการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ</p> <p>E: Efficacy and Enthusiasm</p> <p>คือ ความมีประสิทธิภาพและความกระตือรือร้นหมายความว่าครูผู้สอนซึ่งเป็นสมาชิกในชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพต้องเชื่อมั่นว่าประสิทธิภาพของครูผู้สอน ส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียน และต้องกระตือรือร้นที่จะพัฒนาตนเองให้มีประสิทธิภาพเพื่อให้สามารถจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพเช่นกัน</p>	<p>พัฒนาให้เกิดประสิทธิผลที่ดีที่สุด</p>

กลยุทธ์ในการจัดการและใช้ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) อย่างยั่งยืน

1. เริ่มต้นด้วยขั้นตอนง่ายๆ (Take a baby steps) โดยเริ่มต้นจากการกำหนดเป้าหมาย อภิปราย สะท้อนผล แลกเปลี่ยนกับคนอื่นๆ เพื่อกำหนดว่า จะดำเนินการอย่างไร โดยพิจารณาและ สะท้อนผลในประเด็นต่อไปนี้

1.1 หลักการอะไรที่จะสร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติ

1.2 เราจะเริ่มต้นความรู้ใหม่อย่างไร

1.3 การออกแบบอะไรที่พวกเราควรใช้ในการตรวจสอบหลักฐานของการเรียนรู้ที่

สำคัญ

2. การวางแผนด้วยความร่วมมือ (Plan Cooperatively) สมาชิกของกลุ่มกำหนด สารสนเทศที่ต้องใช้ในการดำเนินการ

3. การกำหนดความคาดหวังในระดับสูง (Set high expectations) และวิเคราะห์การ สอนสืบเสาะหาวิธีการที่จะทำให้ประสบผลสำเร็จสูงสุด

3.1 ทดสอบข้อตกลงที่เกี่ยวข้องกับการสอนหลังจากได้มีการจัดเตรียมต้นแบบที่เป็น การวางแผนระยะยาว (Long-term)

3.2 จัดให้มีช่วงเวลาของการชี้แนะ โดยเน้นการนำไปใช้ในชั้นเรียน

3.3 ให้ความสำคัญสำหรับครูที่มีความมุ่งมั่นในการสังเกตการณ์ปฏิบัติในชั้นเรียนของครูที่ สร้างบรรยากาศในการเรียนรู้อย่างประสบผลสำเร็จ

4. เริ่มต้นจากจุดเล็กๆ (Start small) เริ่มต้นจากการใช้กลุ่มเล็กๆ ก่อน แล้วค่อยปรับ ขยาย

5. ศึกษาและใช้ข้อมูล (Study and use the data) ตรวจสอบผลการนำไปใช้และการ สะท้อนผลเพื่อนำมากำหนดว่า แผนไหน ควรใช้ต่อไป/แผนไหนควรปรับปรุงหรือยกเลิก

6. วางแผนเพื่อความสำเร็จ (Plan for success) เรียนรู้จากอดีต ปรับปรุงหรือปฏิเสธใน สิ่งที่ไม่สำเร็จ และทำต่อไป ความสำเร็จในอนาคต หรือความล้มเหลวขึ้นอยู่กับเจตคติและพฤติกรรม ของครู

7. นำสู่สาธารณะ (Go public) แผนไหนที่สำเร็จก็จะมี การเชิญชวนให้คนอื่นเข้ามา มีส่วน ร่วมยกย่องและแลกเปลี่ยนความสำเร็จ

8. ฝึกฝนร่างกายและหล่อเลี้ยงสมอง (Exercise the body & nourish the brain)

จัดกิจกรรมที่ได้มีการเคลื่อนไหวและ เตรียมครูที่ทำงานสำเร็จของแต่ละกลุ่มโดยมีการจัดอาหาร เครื่องดื่มที่มีประโยชน์

ลัดดา ภูเกียรติ (2561) กล่าวว่า เป็นเรื่องยากมากที่จะปรับทัศนคติให้กับครูไทยเข้าใจว่า แผนการสอนของ School as Learning Community (SLC) คืออย่างไร เราจึงต้องพยายามเปิดใจ ครูเสมือนเป็นการเปิดบ้าน เพื่อต้อนรับความคิดใหม่ ๆ ความรู้ใหม่ ๆ รวมถึงการสร้างศักยภาพครูในยุคใหม่

"เมื่อสร้างความเข้าใจแล้ว เราจะให้ครู จับคู่กันเปิดห้องเรียน เพื่อช่วยกันแลกเปลี่ยนและ วางแผนร่วมกัน ซึ่งการจับคู่นี้จะจับโดยสาระวิชาเดียวกันก็ได้ หรือคนละครดับชั้นแต่คนละสาระวิชาก็ได้ โดยวิชาการสอนของครูที่จับคู่ด้วยจะต้องสลับกันประเมินว่าเด็กในห้องเรียนนั้น ๆ มีความเข้าใจใน บทเรียนหรือไม่ เพื่อนำมาปรับใช้สู่แผนการสอนในคาบถัดไป อันนำไปสู่การเสริมสร้างศักยภาพทั้ง ครูผู้สอนและนักเรียนในเวลาเดียวกัน"

"วิธีการนี้ School as Learning Community (SLC) อธิบายว่า คือการบูรณาการที่นำ บริบทของการสร้างปฏิสัมพันธ์ ก่อเกิดเป็นการทำงานร่วมกันที่แท้จริง โดยไม่แบ่งแยก ว่านี่คือครู อาวุโสหรือนิสิตฝึกสอน ทุกคนมีสิทธิร่วมแลกเปลี่ยนและเรียนรู้ซึ่งกันและกัน เช่นเดียวกับกลุ่ม นักเรียน ซึ่งที่นี่จะใช้วิธีการจับกลุ่มคละกันไป ทั้งเด็กอ่อน เด็กปานกลาง และเด็กเก่ง เพื่อสร้างการทำงานเป็นทีมและการมีปฏิสัมพันธ์ เพราะเราเชื่อว่าเด็กทุกคนมีศักยภาพในตนเอง เพราะเราไม่ได้ มุ่งเน้นการสร้างเด็กเก่ง แต่เน้นการสร้างความเท่าเทียมทางการศึกษา"

"วันนี้โรงเรียนสาธิตพัฒนาสามารถสร้างผลิตภาพครูได้ในระดับหนึ่ง โดยเรามุ่งหวังจะทำอย่าง ต่อเนื่องและขยายไปสู่การเปิดบ้านให้ผู้ปกครองสามารถมีบทบาทต่อแผนการสอนของครูมากขึ้น เพราะทุกคนมีส่วนสำคัญยิ่งต่อการสร้างศักยภาพของเด็ก ๆ จนเกิดเป็นวัฒนธรรมองค์กรในโรงเรียนที่ ต้องการมุ่งสู่การเป็นโรงเรียนในศตวรรษที่ 21 เพื่อสะท้อนผลิตภาพของเด็กไทยในอนาคต" (ลัดดา ภูเกียรติ, 2561)

จากข้อมูลข้างต้นกลยุทธ์ในการจัดการและใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพอย่างยั่งยืน ผู้วิจัย สามารถสังเคราะห์ได้ว่า เราจึงต้องพยายามเปิดใจครู เพื่อต้อนรับความคิดใหม่ ๆ ความรู้ใหม่ ๆ บูรณาการที่นำบริบทของการสร้างปฏิสัมพันธ์ ก่อเกิดเป็นการทำงานร่วมกันที่แท้จริง โดยไม่แบ่งแยก ว่านี่คือครูอาวุโสหรือนิสิตฝึกสอน ทุกคนมีสิทธิร่วมแลกเปลี่ยนและเรียนรู้ซึ่งกันและกัน การปฏิรูป โรงเรียนให้เป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ ต้องเริ่มต้นจากการกำหนดเป้าหมาย อภิปราย สะท้อนผล แลกเปลี่ยนกับคนอื่น ๆ เพื่อกำหนดว่า จะดำเนินการอย่างไร วางแผนด้วยความร่วมมือ (Plan Cooperatively) กำหนดความคาดหวังในระดับสูง (Set high expectations) เริ่มต้นการใช้กลุ่ม เล็กๆ ก่อน แล้วค่อยปรับขยายไปยังกลุ่มใหญ่ ตรวจสอบผลการนำไปใช้ วางแผนเพื่อความสำเร็จ

(Plan for success) ดำเนินการเผยแพร่แผนที่ได้ผล และจัดกิจกรรมที่ได้มีการเคลื่อนไหวและเตรียมครูที่ทำงานสำเร็จของแต่ละกลุ่มโดยมีการจัดอาหาร เครื่องดื่มที่มีประโยชน์

การพัฒนาวิชาชีพ

กระบวนการในการพัฒนาวิชาชีพเป็นแบบแผนของการการพัฒนาวิชาชีพที่จัดลำดับไว้อย่างต่อเนื่อง เป็นระเบียบแบบแผน มีลำดับขั้นตอนในการดำเนินงานไว้ชัดเจน มีเหตุผลและสามารถดำเนินการได้ โดยมีนักการศึกษาหลายท่านได้นำเสนอกระบวนการไว้หลายท่าน การนิเทศแบบร่วมพัฒนาวิชาชีพได้รวบรวมไว้ในโรงเรียน และแหล่งข้อมูลของประเทศ โดยสถาบันพัฒนาวิชาชีพครูระดับชาติ ซึ่งเป็นองค์กรที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาในสหรัฐอเมริกาการพัฒนาวิชาชีพครูได้รับการตอบสนองจากการนิเทศ งานวิจัย และการถกเถียงทำให้ประสบผลสำเร็จในการปรับปรุงการสอน (Glickman, Carl, Stephen, & Ross-Gordon, 2010) ดังนั้น การพัฒนาวิชาชีพ คือ กระบวนการในการปฏิบัติงานร่วมกันเป็นความพยายามที่จะให้คำปรึกษา แนะนำ ช่วยเหลือ เกี่ยวกับการปรับปรุง การปฏิบัติงานด้านการเรียนการสอนของครูให้ดีขึ้น โดยกระบวนการพัฒนาวิชาชีพ หมายถึง การให้ความรู้ การติดตามให้ความช่วยเหลือ แนะนำ ปรับปรุงและส่งเสริมครูให้พัฒนาในด้านต่าง ๆ อย่างเต็มที่ รวมถึงการสร้างเสริมขวัญและกำลังใจ รวมถึงการประเมินผลเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา เพื่อที่จะเอาความสามารถของครูออกมาใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการจัดเรียนการสอนและการพัฒนาคุณภาพการศึกษา อย่างต่อเนื่อง อันจะส่งผลต่อคุณภาพการเรียนการสอน ความเจริญก้าวหน้าของผู้เรียน สถานศึกษา และระบบการศึกษา

จากการที่มีนักการศึกษาได้กล่าวถึง วิธีการหรือรูปแบบการฝึกอบรมหรือสัมมนาหรือการพัฒนาวิชาชีพได้ผนวกกับวิธีการพัฒนาวิชาชีพประเภทอื่นๆ เช่น การนิเทศ ติดตามผล โดยการเยี่ยมเยียน เพื่อเติมเต็มทั้งการสนับสนุน และการให้ข้อมูลของผู้ให้ความช่วยเหลือ ซึ่งผลในการปฏิบัติพบว่าเป็นไปในทางบวกจะทำให้การพัฒนาประสบความสำเร็จ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ศึกษาหลักการแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาวิชาชีพ เพื่อนำมาประกอบการวิจัย ดังนี้ การพัฒนาวิชาชีพแบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Coaching) การชี้แนะโดยผู้เชี่ยวชาญ (Expert Coaching) การดูแลให้คำปรึกษา(Mentoring) การจัดการความรู้ (Knowledge Management : KM) การใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC)

การชี้แนะแบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Coaching หรือ Peer Supervision)

การชี้แนะแบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Coaching) หรือการนิเทศแบบร่วมพัฒนาวิชาชีพ (Cooperative Development) จัดเป็นวิธีการชี้แนะแบบหนึ่งของระบบการนิเทศหลากหลายวิธีการ

ของ แกลทเทอร์น (Glatthorn) การนิเทศแบบนี้เป็นกระบวนการนิเทศที่ครูตั้งแต่ 2 คน ขึ้นไปร่วมมือร่วมใจกันปฏิบัติงานเพื่อปรับปรุงความเจริญก้าวหน้าในวิชาชีพของตนเอง และพัฒนาการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผลการเรียนของนักเรียนด้วยเทคนิควิธีสอนหรือรูปแบบการเรียนการสอนที่เหมาะสม โดยปกติจะมีการสังเกตการสอนกันและกันในชั้นเรียน แลกเปลี่ยนกันให้ข้อมูลย้อนกลับจากการสังเกตการสอนร่วมกัน และอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การนิเทศแบบนี้เพื่อนช่วยเพื่อนสามารถทำได้ง่าย สะดวกเนื่องจากเป็นเพื่อนครูด้วยกัน ร่วมมือกันในความสนใจเรื่องเดียวกัน และพึงพอใจที่จะร่วมมือกัน ปรับปรุงการสอนของกันและกันให้พัฒนาและดีขึ้นกว่าเดิม (วัชรา เล่าเรียนดี, 2548) กระบวนการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนสามารถนำกระบวนการนิเทศการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน สำหรับการนิเทศแบบเพื่อนช่วยเพื่อน สามารถดำเนินการได้หลายลักษณะ เช่น จากลักษณะที่ง่ายที่สุดคือ มีการสังเกตการณ์สอนในชั้นเรียน 2 – 3 ครั้ง หรือจัดดำเนินการเป็นโครงการที่ครูเข้ากลุ่มกันร่วมมือกันปฏิบัติในการจัดการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ Glatthorn and Allan (1984) ได้กล่าวถึง

ลักษณะพิเศษ ของการชี้แนะแบบเพื่อนช่วยเพื่อน ดังต่อไปนี้

1. ความสัมพันธ์ระหว่างผู้รับการนิเทศกับผู้นิเทศมีความเป็นทางการ และเป็นเรื่องของสถานศึกษาระดับหนึ่ง นั่นคือ มีการดำเนินการในโรงเรียนโดยบุคลากรในโรงเรียน ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ซึ่งร่วมกับบุคลากรจากภายนอก มีกระบวนการทำงานร่วมกัน มีการแลกเปลี่ยนและร่วมการสังเกตการสอนในชั้นเรียนกันและกัน และมีความสัมพันธ์ฉันท์เพื่อนที่ใกล้ชิดกัน
2. การจับคู่กันสังเกตการสอนอย่างน้อย 2 ครั้ง หรือมากกว่า 2 ครั้ง ตามความจำเป็นและมีการให้ข้อมูลย้อนกลับภายหลังการสังเกตการณ์สอน
3. เน้นความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนร่วมงาน ถึงแม้ว่าผู้บริหารหรือผู้นิเทศอาจจะมีส่วนเกี่ยวข้อง ในการจัดดำเนินการและติดตามดูแลโครงการเป็นบางครั้ง หรือเข้าสังเกตการณ์สอนในชั้นเรียน จัดประชุมอภิปราย โดยอาจเข้าร่วมโครงการด้วยโดยตลอดก็ได้
4. เน้นความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ไม่มีการประเมินมาเกี่ยวข้อง การนิเทศในแบบดังกล่าว เพื่อให้การชมเชยผู้ปฏิบัติ ไม่ใช่ระบบการประเมินผลการปฏิบัติงานด้วยมาตรฐาน ดังนั้นข้อมูลจากผลการสังเกตการสอน หรือจากการประชุม จึงไม่ควรนำไปใช้ในกระบวนการประเมินครูของผู้บริหาร

รูปแบบการพัฒนาวิชาชีพแบบเพื่อนช่วยเพื่อน

การพัฒนาวิชาชีพแบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Coaching) สามารถจำแนกได้เป็น 3 รูปแบบ ซึ่งสามารถนำไปใช้ได้ตามจุดประสงค์ของการพัฒนาในแต่ละเรื่อง (วัชรา เล่าเรียนดี, 2548)

1.การพัฒนาวิชาชีพเพื่อพัฒนาด้านเทคนิคการสอน (Technical Coaching) เป็นการช่วยเหลือและส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ มักจะนำความรู้และวิธีการสู่การปฏิบัติจริงให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดภายหลังการให้การฝึกอบรมด้านเทคนิคและวิธีการใหม่ๆ หรือ นวัตกรรมใหม่ๆ แล้ว

2.การพัฒนาวิชาชีพเพื่อพัฒนาการทำงานร่วมกันเป็นทีม (Collegial Coaching) เป็นการช่วยให้ครูได้พัฒนา ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนของตนเองในการทดลองใช้แนวคิดและทฤษฎี และนวัตกรรมใหม่ เป็นการปฏิบัติงานพร้อมกันระหว่างผู้นิเทศกับครู หรือ ครูกับเพื่อนครูหรือครูกับบุคลากรอื่นๆ ในโรงเรียน

3.การพัฒนาวิชาชีพเพื่อการพัฒนาด้านการแก้ปัญหาใหม่ๆ ที่ท้าทาย (Challenge Coaching) เป็นการช่วยเหลือและให้ความร่วมมือในการแก้ปัญหการสอน ที่เกิดขึ้นเสมอและยังไม่ได้รับการแก้ไข ซึ่งเป็นงานที่ท้าทายความสามารถในการแก้ปัญหาของบุคลากรที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาวิชาชีพแบบเพื่อนช่วยเพื่อน มีปัญหาสรุปได้ คือครูที่ร่วมโครงการประสบปัญหา ด้านเวลาในการสังเกตการสอนและกัน แต่ข้อดีของการพัฒนาวิชาชีพแบบเพื่อนช่วยเพื่อน คือ (Glatthorn & Allan, 1984)

1. ครูมีโอกาสแลกเปลี่ยนวิธีการสอนซึ่งกันและกัน
2. เกิดแรงจูงใจในทางบวกเกี่ยวกับการสอนของตนเอง
3. เกิดความเข้าใจในการทำงานมากขึ้น
4. เกิดความเข้าใจในตัวนักเรียนของตนเองมากยิ่งขึ้น

ขั้นตอนของการพัฒนาวิชาชีพเพื่อนช่วยเพื่อน

การพัฒนาวิชาชีพแบบเพื่อนช่วยเพื่อน เพื่อปรับปรุง และพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล วัชรา เล่าเรียนดี (2552) ได้นำเสนอขั้นตอนดำเนินการชี้แนะแบบเพื่อนช่วยเพื่อน ไว้ดังนี้

1. การวางแผนร่วมกันของครูที่สนใจจะช่วยพัฒนางานของตนเอง
2. ร่วมกันเลือกประเด็นที่สนใจจะปรับปรุงหรือพัฒนา
3. นำเสนอโครงการและขั้นตอนการปฏิบัติให้ผู้บังคับบัญชา
4. ศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับวิธีการนิเทศแบบร่วมพัฒนาวิชาชีพ วิธีการสังเกตการณ์สอน วิธีสังเคราะห์การสอนและการให้ข้อมูลย้อนกลับ
5. กำหนดวันและเวลาที่จะทำการสังเกตการณ์สอนกันและกัน รวมทั้งการประชุมเพื่ออภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
6. ดำเนินการตามแผนและกระบวนการที่ระบุในโครงการ สังเกตการณ์สอนในแต่ละประเด็นที่สนใจอย่างน้อย 2 ครั้ง ในแต่ละเรื่องหรือแต่ละประเด็นที่จะปรับปรุงหรือพัฒนา
7. สรุปผลการพัฒนา รายงานผลความสำเร็จ

ทักษะที่จำเป็นในการชี้แนะแบบเพื่อนช่วยเพื่อน

1. การสังเกตการสอนแบบกำหนดประเด็นและไม่กำหนดประเด็น
2. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสังเกตแต่ละประเภท
3. การประชุมปรึกษาหารือและให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงและพัฒนา

จากกระบวนการการพัฒนาวิชาชีพและทักษะที่จำเป็นในการชี้แนะแบบเพื่อนช่วยเพื่อน สรุปว่าการชี้แนะแบบเพื่อนช่วยเพื่อน เป็นการพัฒนาการเรียนการสอนร่วมกันระหว่างเพื่อนร่วมงานที่ต้องการปรับปรุง และพัฒนาการเรียนการสอนของตนเอง หรือร่วมกับผู้นิเทศภายนอก โดยร่วมกันวางแผนและกำหนดประเด็นที่สนใจเพื่อทำการสังเกตการสอน และประชุมปรึกษาหารือให้ข้อมูลย้อนกลับแก่กันและกัน

ข้อเสนอแนะในการดำเนินโครงการชี้แนะแบบเพื่อนช่วยเพื่อนให้ประสบผลสำเร็จ

1. ผู้บริหารเห็นด้วยและสนับสนุนส่งเสริมอย่างจริงจัง
2. คณะครูต้องเห็นด้วย และมองเห็นความสำคัญของการพัฒนาวิชาชีพของตนเองโดยพยายามส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้อของตนเองอย่างต่อเนื่อง
3. บรรยากาศในโรงเรียนระหว่างครูด้วยกัน ครูกับผู้บริหาร ครู ผู้บริหาร กับนักเรียน ต้องมีความเป็นมิตร มีการส่งเสริมสนับสนุนการเรียนรู้อในทุกด้าน
4. จัดทรัพยากรให้พอเพียง เช่น จัดเวลาให้ครูที่ร่วมโครงการ จัดสิ่งอำนวยความสะดวกให้

รวมทั้งสื่อการเรียนการสอนที่จำเป็น

5. โครงการต้องกำหนดจุดมุ่งหมายชัดเจน เพื่อการติดตามผล ดูแลให้ความช่วยเหลืออำนวยความสะดวกได้ง่าย

6. ครูผู้ร่วมโครงการนำเสนอแผนปฏิบัติและสรุปการปฏิบัติงาน

การชี้แนะโดยผู้เชี่ยวชาญ (Expert Coaching)

การชี้แนะโดยผู้เชี่ยวชาญ (Expert Coaching) เป็นการพัฒนาวิชาชีพรูปแบบหนึ่ง ซึ่งเป็นเทคนิคที่สำคัญที่จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับครู อันจะเป็นตัวจักรสำคัญที่จะนำไปสู่ความสำเร็จ โดยมุ่งเน้นให้ครูมีความสามารถ มีผลการปฏิบัติงานที่ดีขึ้น และสถานศึกษามีความพร้อมที่จะรับการเปลี่ยนแปลง ซึ่งผู้ที่ทำหน้าที่ชี้แนะจะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถ การชี้แนะ (Coaching) มีผู้ให้ความหมายไว้อย่างหลากหลาย ซึ่งผู้วิจัยได้สรุปความหมายได้ดังนี้ การชี้แนะเป็นวิธีการหนึ่งในการพัฒนาวิชาชีพ ซึ่งเป็นวิธีการในการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างบุคคลหรือกลุ่มบุคคล ที่ผู้ชี้แนะ (Coaching) ชี้ให้เห็นแนวทางในการพัฒนาและใช้เวลาในการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ทำให้ครูพัฒนาการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ ส่งผลถึงคุณภาพของผู้เรียนโดยมีจุดมุ่งหมาย คือ 1) เพื่อให้บุคคลได้ค้นพบวิธีการแก้ปัญหาของตน 2) เพื่อช่วยให้บุคคลบรรลุเป้าหมายการทำงานในระดับที่สูงขึ้นกว่าที่เป็นอยู่ 3) เพื่อช่วยสร้างให้บุคคลมีความเข้มแข็ง ภูมิใจในตนเอง และแสดงความสามารถ ซึ่งมีผลต่อการทำงาน และ 4) เพื่อช่วยพัฒนาบุคคลในด้านความรู้ ทักษะ และความสามารถในการทำงาน (Vincent, 2004)

ความสำคัญของการชี้แนะ

ผู้เชี่ยวชาญที่ทำหน้าที่แนะ (Expert Coaching) จะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถในเรื่องที่จะชี้แนะเป็นอย่างดี นอกจากนี้การติดตามให้ความช่วยเหลือครูในการพัฒนาวิชาชีพนั้น ผู้ที่ทำหน้าที่ให้ความช่วยเหลือ ทั้งการชี้แนะ (Coaching) การดูแลให้คำปรึกษาแนะนำ (Mentoring) ผู้ที่ให้การพัฒนาครูจำเป็นต้องมีความรู้ในเรื่องการนิเทศแบบพัฒนาการตามแนวคิดของ Glickman et al. (2010) เพื่อให้การพัฒนามีความเหมาะสมกับผู้รับการพัฒนาในแต่ละระดับ

การดูแลให้คำปรึกษาและแนะนำ (Mentoring)

การดูแลให้คำปรึกษาและแนะนำ (Mentoring) เป็นกระบวนการที่มีความสำคัญในการพัฒนาวิชาชีพอีกรูปแบบหนึ่งเพื่อให้การพัฒนาวิชาชีพบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ มีลักษณะสำคัญ คือ

เป็นการให้การดูแลให้คำปรึกษา และแนะนำครูบรรจุใหม่ หรือครูที่เข้าสู่วิชาชีพครู หรือบุคลากรที่เข้าสู่ตำแหน่งใหม่ที่มีประสบการณ์ในการสอนน้อย หรือบุคลากรที่รับตำแหน่งหน้าที่ใหม่จึงไม่มีความชำนาญในหน้าที่ความรับผิดชอบสำหรับวิชาชีพครู

ความหมายและบทบาทหน้าที่ของการดูแลให้คำปรึกษาแนะนำ (Mentoring)

วัชรา เล่าเรียนดี (2556)กล่าวว่า การดูแลและให้คำปรึกษาแนะนำ (Mentoring) เป็นรูปแบบการให้การดูแลปรึกษาและแนะนำครูบรรจุใหม่ หรือครูที่เข้าสู่วิชาชีพครูที่มีประสบการณ์ในการสอนน้อย โดยการดูแลให้คำปรึกษาแนะนำจะต้องมีการเตรียมความพร้อมเป็นอย่างดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ทำหน้าที่ดูแลให้คำปรึกษาและแนะนำ (Mentor) จะต้องผ่านการคัดเลือกและมีความสมัครใจ เต็มใจ

Diaz-Maggili (2004) กล่าวว่า การดูแลให้คำปรึกษาแนะนำ (Mentoring) เป็นกระบวนการที่ส่งเสริมให้เกิดใฝ่เรียน (Active Learning) เป็นกิจกรรมระหว่างผู้ดูแลให้คำปรึกษาแนะนำกับครูซึ่งส่งผลถึงประสิทธิภาพในการปฏิบัติและเกิดการร่วมแรงร่วมกันในการทำงาน

Corria and McHenry (2002) กล่าวถึง หน้าที่รับผิดชอบของผู้ดูแลให้คำปรึกษา (Mentor) โดยสรุปคือ ผู้ดูแลให้คำปรึกษามีหน้าที่สร้างความสัมพันธ์อันดีต่อครูผู้รับการปรึกษา และมีส่วนร่วมในการสังเกตการณ์สอน วิเคราะห์สะท้อนผลบริการสื่ออุปกรณ์การสอน มีความจริงใจและให้กำลังใจ และมีความภาคภูมิใจในอาชีพ โดยกระบวนการดูแลให้คำปรึกษาจะต้องมีการปฏิบัติอย่างต่อเนื่องกัน โดยเริ่มตั้งแต่การวางแผน (Planning) การสอน (Teaching) และการไตร่ตรองสะท้อนคิด (Reflecting) โดยตลอดกระบวนการจะมีการพูดคุยปรึกษาหารือกันอย่างต่อเนื่อง

Dunne and Villani (2007)ได้กล่าวถึงบทบาทหน้าที่ของผู้ทำหน้าที่ให้ดูแลให้คำปรึกษาแนะนำ (Mentor) คือ ผู้ทำหน้าที่ดูแลให้คำปรึกษาแนะนำจะทำหน้าที่เป็น 1) เพื่อนผู้ให้คำแนะนำ (Collegial Guide) โดยการแนะนำแนวทางการปฏิบัติที่จำเป็นและถูกต้อง 2) ผู้ให้คำปรึกษา (Consultant) คือการเป็นผู้ให้คำปรึกษาในการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ ของการพัฒนาวิชาชีพ 3) การเป็นครูผู้ที่มีประสบการณ์ (Seasoned Teacher) คือ ผู้ทำหน้าที่ดูแลให้คำปรึกษาแนะนำเป็นผู้ความรู้และประสบการณ์สามารถให้คำชี้แนะเป็นแบบอย่างที่ดีของการพัฒนาวิชาชีพ และสุดท้าย 4) บทบาทหน้าที่ของโค้ช (Coach) ถือเป็นบทบาทที่มีความสำคัญโดยมุ่งเน้นการสร้างความสัมพันธ์กับผู้รับการชี้แนะ การช่วยเหลือให้ผู้รับการชี้แนะกำหนดวัตถุประสงค์ของการพัฒนาให้เกิดความชัดเจน และมีความเข้าใจในบทบาทหน้าที่ของตนเองและผู้อื่น โดยมีกระบวนการที่

นำมาใช้ในการพัฒนาวิชาชีพมีขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้มีหน้าที่ดูแลให้คำปรึกษาแนะนำ (Mentor) จะร่วมค้นหาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาผู้เรียนโดยการวางแผนการสนทนากับครู (Planning Conversation) เพื่อนำไปสู่การวางแผนการพัฒนาวิชาชีพที่ถูกต้องและเหมาะสม

2. การสังเกตการสอนและเก็บรวบรวมข้อมูล (Coaching Observation and Data Gathering) เป็นขั้นตอนของการร่วมกันพัฒนาวิชาชีพโดยผู้ดูแลให้คำปรึกษาแนะนำจะ สังเกตการณ์สอนและเก็บรวบรวมข้อมูลในวิธีการต่างๆ เพื่อสะท้อนผลการปฏิบัติการสอน

3. ร่วมกันไตร่ตรองสะท้อนคิด (Reflection Conversation) โดยผู้ดูแลให้คำปรึกษาและครู ร่วมกันสะท้อนผลการปฏิบัติการสอน วิเคราะห์การปฏิบัติการสอนและพัฒนาแนวทางการปฏิบัติการสอนให้มีประสิทธิภาพ

คุณลักษณะที่สำคัญของการเป็นผู้ดูแลให้คำปรึกษาแนะนำ (วัชรา เล่าเรียนดี, 2556)

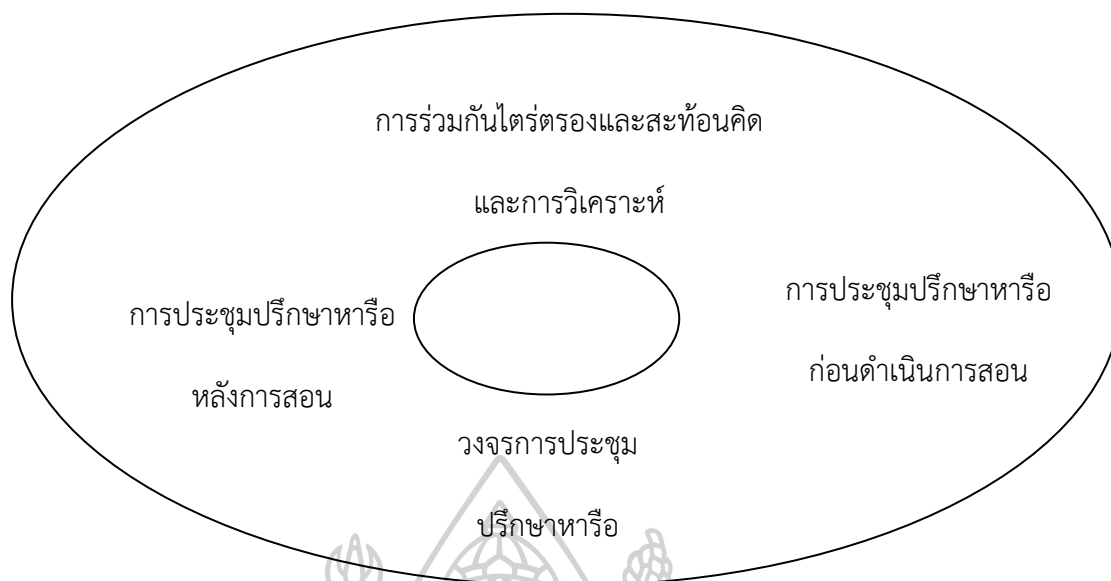
1. อุทิศตัวเองทางการศึกษา
2. ร่วมพัฒนาวิชาชีพของตนเองและของผู้ที่ตนเองต้องดูแลให้คำปรึกษา (Mentee)
3. มีความรู้ความเข้าใจในมาตรฐานวิชาชีพและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นอย่างดี
4. เต็มใจที่จะช่วยเหลือผู้อื่น
5. มีความเที่ยงตรง น่าเชื่อถือ
6. มีทักษะในการไตร่ตรองสะท้อนคิดตนเองและผู้อื่น
7. มีทักษะในการฟัง และสื่อสารด้วยบุคลิกท่าทางที่แสดงความรู้สึกที่ดีต่อผู้อื่น

กระบวนการดูแลให้คำปรึกษาแนะนำ (Mentoring Process) (วัชรา เล่าเรียนดี, 2556 :

276) การเป็นผู้ดูแลให้คำปรึกษาแนะนำ เป็นกระบวนการหนึ่งในการพัฒนาวิชาชีพครู ดังนั้นควรมีการปฏิบัติที่มีความต่อเนื่อง สัมพันธ์กันและกัน ซึ่งมีกระบวนการ ดังนี้

1. การวางแผน (Planning)
2. การสอน (Teaching) และการสังเกตการณ์สอน (Observation)
3. การไตร่ตรองสะท้อนคิด (Reflecting) และการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback)

กระบวนการในการดูแลให้คำปรึกษาแนะนำเพื่อให้คำปรึกษาแนะนำ จะดำเนินการเป็นวัฏจักรต่อเนื่อง แต่ละขั้นตอนจะมีการประชุมหรืออภิปรายร่วมกัน



ภาพที่ 2 วงจรกิจกรรมปรึกษาหารือ

จากภาพที่ 2 จะพบว่าวงจรกิจกรรมปรึกษาหารือ ประกอบด้วยขั้นตอน 4 ขั้นตอน คือ

1. การร่วมกันไตร่ตรองสะท้อนคิดและการวิเคราะห์ เป็นการคิดไตร่ตรองที่สำคัญครอบคลุมทุกด้านของการปฏิบัติในการเป็นที่เลี้ยง การคิดเกี่ยวกับการคิด และผลของการคิดและการปฏิบัติของตนเอง เป็นทักษะการคิดขั้นสูงที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาตนเอง ในขั้นนี้ทั้ง Mentor และผู้รับคำปรึกษา (Mentee) อาจร่วมกันคิดวิเคราะห์ไตร่ตรองปัญหา ประเด็นที่ต้องการหรือวิธีการปฏิบัติ หรือผลการสอนและข้อเสนอแนะ

2. การประชุมปรึกษาหารือเกี่ยวกับการดำเนินการสอน ดำเนินการทั้งก่อนและหลัง โดยมีการพูดคุยกันเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของบทเรียนที่จะสอน ประเด็นสำคัญที่ต้องสังเกต วิธีการสังเกต และบันทึกข้อมูล ภายหลังจากสังเกตการณ์สอนมีการประชุมอภิปราย ไตร่ตรองสะท้อนคิดเกี่ยวกับผลการสังเกต อาจมีข้อเสนอแนะที่สำหรับนำไปใช้พัฒนาต่อไป

3. การสังเกตการสอนและบันทึกข้อมูล การสังเกตการณ์สอนสำหรับ Mentor ที่ใช้สอดคล้องกับประเด็นที่จะสังเกตและบันทึก ซึ่งข้อมูลจะเป็นประโยชน์ต่ออีกฝ่ายหนึ่งมากที่สุดในการพัฒนางานให้เจริญก้าวหน้าและประสบผลสำเร็จ ดังนั้น เครื่องมือสังเกตการณ์สอนแต่ละครั้งจะขึ้นอยู่กับข้อมูลและผลการปฏิบัติในครั้งก่อนหน้านั้นเป็นครั้งๆ ไป

การดูแลให้คำปรึกษา (Mentoring) เป็นกระบวนการที่มีความสำคัญในการพัฒนาวิชาชีพ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้โดยควรใช้ผสมผสานกับการพัฒนาวิชาชีพในรูปแบบอื่น เพื่อให้

เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุดในการปฏิบัติ ซึ่งในการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำหลักการแนวคิดของการดูแลให้คำปรึกษา (Mentoring) มาใช้ โดยผู้วิจัยเป็นผู้ทำหน้าที่ดูแลให้คำปรึกษา (Mentor) กับผู้โค้ช (Coach) ในทุกระบวนการขั้นตอนของการชี้แนะและการพัฒนาวิชาชีพ

การจัดการความรู้

การจัดการความรู้เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดจากการปฏิบัติ ซึ่งจะก่อให้เกิดประสบการณ์ตรง โดยอาศัยการทำงานร่วมกันของคนหลายๆ คน ที่มีประสบการณ์ไม่เหมือนกันแล้วนำความรู้และประสบการณ์มาแลกเปลี่ยนกัน ซึ่งในการพัฒนาวิชาชีพที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น ผู้วิจัยได้นำวิธีการของการจัดการความรู้มาใช้ในการพัฒนาครู โดยนำมาใช้ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับการจัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และจิตวิทยาศาสตร์ ร่วมกันระหว่างครูทุกคนที่เข้าร่วมการพัฒนา

ฉลองรัฐ อินทรีย์ (2550) ให้ความหมายของการจัดการความรู้ คือ กระบวนการที่องค์กรยกระดับความรู้ ให้คุณค่าแก่ทรัพยากรความรู้ และจัดการทรัพยากรความรู้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่องค์กร โดยที่การจัดการความรู้นั้นจะต้องถูกต้องและสอดคล้องกับบุคคลและเวลา มีการดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับความรู้ ได้แก่ การผลิตความรู้ การสร้างความรู้ และเผยแพร่ความรู้มีการแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ยกระดับความรู้ใช้ความรู้ร่วมกันในการแก้ปัญหาการวางแผนกลยุทธ์ และการตัดสินใจ รวมไปถึงการจัดการเกี่ยวกับฐานความรู้ของทรัพยากรในองค์กร

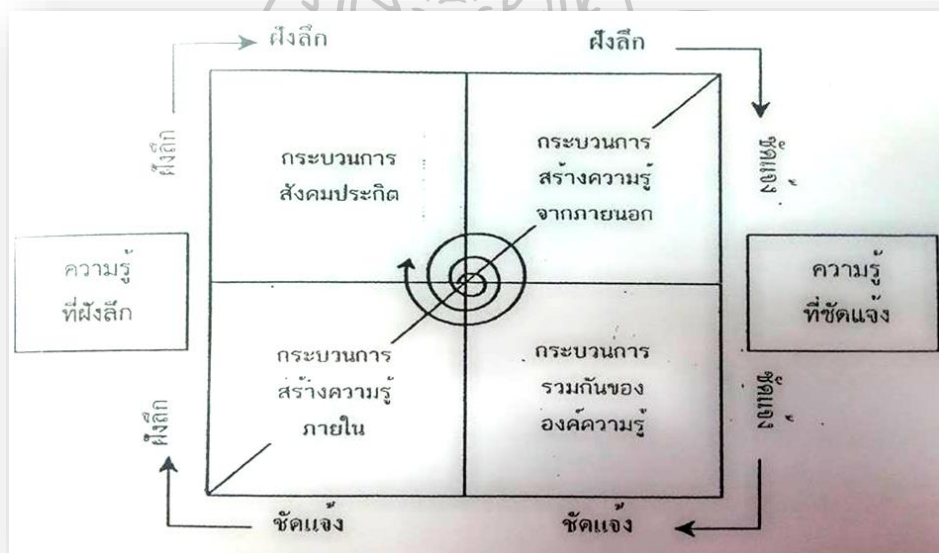
บัณฑิต ฉัตรวิโรจน์ (2550) การจัดการความรู้ หมายถึง การผสมผสานเทคนิคกระบวนการเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยอาศัยการทำงานร่วมกันเป็นทีม เพื่อสร้างองค์ความรู้ ให้มีระบบการจัดเก็บและนำไปใช้อย่างมีระบบ ทำให้เกิดประสิทธิภาพการทำงานในด้านการประหยัดเวลาและการพัฒนาองค์กรให้มีคุณภาพดียิ่งขึ้น

วิจารณ์ พานิช (2551) การจัดการความรู้ คือ เครื่องมือเพื่อการบรรลุเป้าหมายอย่างน้อย 4 ประการไปพร้อมๆ กัน ได้แก่ บรรลุเป้าหมายของงาน บรรลุเป้าหมายการพัฒนาคน บรรลุเป้าหมายการพัฒนาองค์กรไปเป็นองค์กรเรียนรู้ และบรรลุความเป็นชุมชน เป็นหมู่คณะความเอื้ออาทรระหว่างกันในการทำงาน

จากความหมายที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า การจัดการความรู้ หมายถึง กระบวนการในการศึกษาความรู้ที่มีอยู่ในตัวบุคคลที่เป็นความเชื่อ ความคิด และอยู่นอกตัวบุคคลที่มีการบันทึกเป็นเอกสาร ตำรา สิ่งพิมพ์ หรืออื่นๆ แล้วนำความรู้ที่ได้มาสังเคราะห์ แลกเปลี่ยนเรียนรู้และจัดเก็บ

อย่างเป็นระบบ พร้อมทั้งนำความรู้ที่เผยแพร่ให้เกิดประโยชน์ในการนำไปประยุกต์ใช้ต่อไป

Takeuchi and Nonaka (2004) ได้กล่าวถึงการจัดการความรู้ว่าประกอบด้วยความรู้ 2 ประเภท คือ ความรู้ที่ซ่อนเร้น (Tacit Knowledge) เป็นความรู้ที่ฝังลึกที่อยู่ในตัวบุคคลที่เกิดจากประสบการณ์การเรียนรู้หรือพรสวรรค์ต่างๆ ซึ่งสื่อสารหรือถ่ายทอดในรูปของตัวเลข สูตร หรือลายลักษณ์อักษรได้ยาก ความรู้ชนิดนี้พัฒนาและแบ่งปันกันได้ และเป็นความรู้ที่ก่อให้เกิดความได้เปรียบในการแข่งขัน ส่วนความรู้ที่ชัดเจน (Explicit Knowledge) เป็นความรู้ที่เป็นเหตุเป็นผล สามารถรวบรวม และถ่ายทอดออกมาในรูปแบบต่างๆ ได้ เช่น หนังสือ คู่มือ เอกสาร และรายงานต่างๆ ซึ่งทำให้คนสามารถเข้าถึงได้ง่าย ดังแผนภาพที่ 3



ภาพที่ 3 การสร้างความรู้ (Knowledge Spiral)

ที่มา : Takeuchi and Nonaka (2004 : 188) Hitotsubashi on knowledge management. Singapore : John Wiley & Sons (Asia).

จากแผนภาพ การสร้างความรู้ Knowledge Spiral จะเห็นว่าองค์กรมีการสร้างความรู้ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างความรู้ที่ชัดเจน (Explicit Knowledge) และความรู้ที่ฝังลึก (Tacit Knowledge) โดยแบ่งออกได้เป็น 4 ลักษณะ ดังนี้

1. กระบวนการสังคมประกิต (Socialization) เป็นการแบ่งปันและสร้าง Tacit Knowledge จาก Tacit Knowledge ของผู้ที่สื่อสารระหว่างกัน โดยการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ตรง เช่น ผู้จัดการฝ่ายของทีม A ได้เรียนรู้เทคนิคการขายใหม่ๆ จากผู้จัดการฝ่ายขายของทีม B ที่ประสบความสำเร็จในการขายโดยการพูดคุยปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ก็จะได้รับความรู้จากผู้จัดการฝ่ายขายของทีม B มาเป็นความรู้ ของตนเองเพื่อใช้ในการทำงาน

2. กระบวนการสร้างความรู้จากภายนอก (Externalization) การสร้างและแบ่งปันความรู้จากสิ่งที่มี และเผยแพร่ออกมาเป็นลายลักษณ์อักษร เป็นการแปลงความรู้ที่ซ่อนเร้น (Tacit Knowledge) เป็นความรู้ที่ชัดเจน (Explicit Knowledge) เช่น กรณีผู้จัดการฝ่ายขายทีม A ซึ่งหลักจากการเรียนรู้เทคนิคการขายจากข้างต้นแล้วก็นำมาเขียนเป็นหนังสือ เอกสาร หรือรายงานต่างๆ เพื่อเผยแพร่ให้ผู้สนใจทั่วไป

3. กระบวนการรวมกันขององค์ความรู้ (Combination) เป็นการแปลงความรู้ที่ ซ่อนเร้น (Tacit Knowledge) เป็นความรู้ที่ชัดเจน (Explicit Knowledge) โดยรวบรวมความรู้ประเภทชัดเจน (Explicit) ที่เรียนรู้มาสร้างเป็นความรู้ เช่น กรณีผู้จัดการฝ่ายขายทีม A ซึ่งต่อมาได้ไปศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับเทคนิคการขายจากตำราต่างๆ ที่มีอยู่หลากหลายแล้วสรุป และเผยแพร่เป็นเทคนิคการขายรูปแบบใหม่ ซึ่งเกิดจากการรวบรวมข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ และความรู้ของตนเอง

4. กระบวนการสร้างความรู้ภายใน (Internalization) เป็นการเปลี่ยนแปลงความรู้ที่ชัดเจน (Explicit Knowledge) มาเป็นความรู้ที่ฝังลึก (Tacit Knowledge) มักเกิดจากการนำความรู้ที่เรียนมาไปปฏิบัติ เช่น หลังจากผู้จัดการฝ่ายขายทีมอื่น ๆ เช่น ทีม C D หรือ E เป็นต้น ศึกษาการขายจากตำรา หรือคู่มือต่างๆ ที่มีอยู่ (ซึ่งอาจรวมถึงหนังสือที่เขียนโดยผู้จัดการทีม A) แล้วนำไปปรับใช้ในการทำงานของตนเองจนทำให้เกิดทักษะความชำนาญในเรื่องเทคนิคการขายจนกลายเป็นความรู้ที่ฝังลึก (Tacit Knowledge) ของตนเองในที่สุด และเมื่อเกิดความรู้แล้วไปแลกเปลี่ยนกับลูกค้าหรือผู้จัดการรายอื่นๆ ต่อไป จะเกิดกระบวนการที่เรียกว่า Socialization คือ การแปลงความรู้ที่ฝังลึก (Tacit Knowledge) จากประสบการณ์ของผู้จัดการรายนั้นๆ ไปเป็นความรู้ที่ชัดเจน (Explicit Knowledge) ของคนอื่นต่อไปเป็นกระบวนการที่หมุนเวียนไปเรื่อยๆ ไม่มีที่สิ้นสุด

สถาบันพัฒนาผู้บริหารการศึกษา (2548) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการจัดการความรู้ในองค์กร ดังนี้

1. ช่วยลดขั้นตอนในการทำงานได้
2. ช่วยให้ผู้ปฏิบัติงานไม่ต้องทำงานด้วยการลองผิดลองถูก
3. วิธีการแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน ช่วยขจัดปัญหาในเรื่องเดียวกันได้
4. ค้นหาความรู้ได้ตลอดเวลา เป็นการพัฒนาตนเองโดยการศึกษาตลอดชีวิต
5. เป็นการสร้างนวัตกรรมใหม่ โดยการเรียนรู้ต่อยอดจากความรู้ที่ฝังในตัวตนของผู้ที่มีประสบการณ์มาก่อน

6. ไม่ต้องเสียเวลาในการทำวิจัย และพัฒนาความรู้ในบางเรื่อง
7. ทำให้เกิดแหล่งเรียนรู้ในองค์กรที่สามารถเรียกใช้ประโยชน์ และเผยแพร่ได้
8. บางอย่างไม่ต้องเรียนรู้จากประสบการณ์ตนเองสามารถเรียนรู้จากประสบการณ์ของผู้ที่สำเร็จมาก่อน จะช่วยย่นระยะเวลาในการทำงานได้
9. มีการปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมในการทำงานในเรื่องต่างๆ ได้แก่ จิตสำนึกของความเป็นผู้ให้ มีจิตใจประชาธิปไตย และการจัดการความรู้ที่ได้มาโดยการแลกเปลี่ยน

ดังนั้น จึงสรุปได้ว่า การจัดการความรู้ มีประโยชน์อย่างยิ่งต่อการพัฒนาองค์กรแห่งการเรียนรู้ เพราะจะช่วยในการพัฒนาบุคลากรให้มีการพัฒนาขีดความสามารถในการปฏิบัติงานที่ดีขึ้นส่งผลถึงคุณภาพของผู้เรียนและคุณภาพขององค์กรในที่สุด

บุคคลสำคัญในการจัดการความรู้

การดำเนินการจัดการความรู้ถ้าจะให้เป็นไปได้อย่างราบรื่นจะต้องมีบุคคลสำคัญ หรือทีมหรือคณะทำงานที่หน่วยงานแต่งตั้งขึ้นรับผิดชอบจะต้องเข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเองอย่างชัดเจน ซึ่ง วิจารณ์ พานิช (2551) ได้กล่าวถึงบุคคลสำคัญในการจัดการความรู้ พอสรุปได้ ดังนี้

1. คุณเอื้อ หรือคุณเอื้อระบบ (Chief Knowledge Office : CKO) เป็นผู้บริหารระดับสูงขององค์กรทำหน้าที่จัดการระบบการจัดการความรู้ขององค์กร
2. คุณอำนวย (Knowledge Facilitator : KF) ส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และอำนวยความสะดวกในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทั้งในเชิงกิจกรรม เชิงระบบ และเชิงวัฒนธรรม ซึ่ง ศ. นพ. ประเวศ วะสี เรียกคนเหล่านี้ว่า “ช่างเชื่อม” ทำหน้าที่เชื่อมโยงผู้คนหรือหน่วยงาน เข้าหากัน โดยเฉพาะผู้มีความรู้หรือประสบการณ์กับผู้ต้องการเรียนรู้และนำความรู้นั้นไปใช้ประโยชน์
3. คุณกิจ (Knowledge Practitioner :KP) เป็นผู้ดำเนินกิจกรรมการจัดการความรู้ ประมาณร้อยละ 90 คุณกิจก็คือ ผู้จัดการความรู้ตัวจริง เป็นผู้ร่วมกำหนดเป้าหมายผลสัมฤทธิ์ของงาน

แล้วดำเนินการค้นหา (Capture) ความรู้จากภายในกลุ่มและดำเนินการเสาะหา และดูดซับความรู้จากภายนอกแล้วนำมาประยุกต์ใช้เพื่อบรรลุผลสัมฤทธิ์ที่ร่วมกันกำหนดไว้ โดยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

4. คุณลิขิต (Note Taker : NT) เป็นผู้ที่ทำหน้าที่จดบันทึกในกิจกรรมการจัดการความรู้ ทั้งที่เป็นความรู้จากเรื่องเล่า (Story Telling) หรือจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน จดบันทึก การประชุม การสัมมนา การศึกษาดูงาน การสอบถามผู้รู้ หรือบันทึกอื่นๆ เพื่อให้การดำเนินการจัดการความรู้มีความต่อเนื่อง

5. คุณประสาน (Network Manager : NM) เป็นผู้ที่ทำหน้าที่ประสานงานเครือข่ายจัดการความรู้ระหว่างองค์กร หรือระหว่างหน่วยงาน

6. คุณวิศาสตร์ (IT Wizard) เป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถด้านไอทีที่สามารถออกแบบและจัดดำเนินการระบบไอทีที่เหมาะสมแก่การจัดการความรู้ขององค์กร หรือของเครือข่าย คุณวิศาสตร์อาจทำงานเป็นทีมหรือทำงานคนเดียวก็ได้

หลักการจัดการความรู้

ชุด บุญญา (2554) ได้กล่าวถึง หลักการจัดการความรู้ (Knowledge Management) 1ไว้ 2 ประการ คือ 1) เชื่อว่ามนุษย์มีความรู้ และใช้ความรู้ยังไม่เต็มที่ 2) ธรรมชาติของความรู้เคลื่อนที่อยู่เสมอหากนำไปใช้และเผยแพร่อย่างต่อเนื่องจะมีพลังมากยิ่งขึ้น จากหลักการดังกล่าวสามารถนำมาใช้ในโรงเรียนได้ 2 ประการ ดังนี้

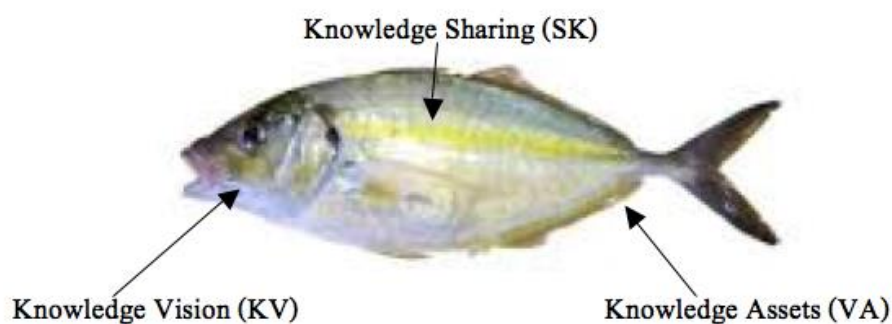
ประการแรกการดึงความรู้ หรือศักยภาพของครู (Release Human Potential)จากครูที่มีอยู่มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อนักเรียนและต่อเพื่อนครูด้วยกัน ทั้งครูภายในโรงเรียนเดียวกันและต่างโรงเรียน เพราะโรงเรียนเป็นแหล่งเพาะความรู้ หรือเพาะปัญญาให้เกิดขึ้นแก่นักเรียนเพราะความรู้ และปัญญาเป็นพื้นฐานสำหรับการอยู่รอดของบุคคล และประเทศชาติ ความรู้จึงเป็นพลังพื้นฐานของการอยู่รอด และการพัฒนาทั้งปวงเป็นพลังขับเคลื่อนในโรงเรียนซึ่งเป็นแหล่งเพาะปัญญา มีครูที่มีความรู้รูปธรรม (Explicit Knowledge) และความรู้นามธรรม (Tacit Knowledge) ที่ใช้เป็นปัจจัยในการเพาะบ่มนักเรียนอยู่แล้วส่วนหนึ่ง และรอรับการจัดการให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อโรงเรียนอีกมากมาย

ประการที่ 2 การใช้ และเผยแพร่ความรู้ระหว่างกันเป็นการสร้างความสำเร็จในการจัด

การศึกษาร่วมกันความรู้จะได้รับการถ่ายทอด เผยแพร่จากคนไปสู่คน ทั้งที่เป็นไปโดยตั้งใจ และไม่ได้ตั้งใจ จุดหมายปลายทางสำคัญ ของความรู้มีใช้ที่ตัวความรู้ แต่อยู่ที่การนำไปปฏิบัติหรือจัดการให้เกิดการนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อตนเอง หรือโรงเรียน ความสำคัญของความรู้ที่มีอยู่จึงจะสามารถให้ผลติดออกอภผล เพื่อความสำเร็จในการจัดการศึกษาร่วมกัน

องค์ประกอบของการจัดการความรู้

สถาบันจัดการความรู้เพื่อสังคม (สคส.) ได้เสนอองค์ประกอบการจัดการความรู้ในแบบแผนปลาทู (Tuna Model) ตามประพันธ์ ผาสุกยัต (2550) ได้นำเสนอไว้ 3 องค์ประกอบดังภาพที่ 4



ภาพที่ 4 สามองค์ประกอบหลักของ KM

ที่มา:ประพันธ์ ผาสุกยัต (2550:22) การจัดการความรู้ ฉบับมือใหม่ขุดขบ.พิมพ์ครั้งที่ 11กรุงเทพฯ :

ไยไหม

จากภาพจะเห็นได้ว่าทั้งสามองค์ประกอบหลักของ KM สามารถนำมาประยุกต์ใช้ ดังนี้

1. ส่วนหัวและตา (Knowledge Vision : KV) ซึ่งเป็นส่วนที่ผู้ใช้ KM ต้องตอบให้ได้ว่าจะนำ KM ไปใช้เพื่อให้เกิดความสำเร็จในเรื่องใด “หัวปลา” นี้จะต้องเป็นของ “คุณกิจ” หรือผู้ดำเนินกิจกรรม KM ทั้งหมด โดยมี “คุณเอื้อ” และ “คุณอำนวย” คอยช่วยเหลือ

2. ส่วนกลางลำตัว ส่วนที่เป็นหัวใจ (Knowledge Sharing : KS) เป็นส่วนที่ผู้ใช้ KM ให้ความสำคัญแก่การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านเวทีจริง หรือผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ตลอดจนช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกันเป็นส่วนของการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ซึ่งถือว่าเป็นส่วนสำคัญ ซึ่ง “คุณอำนวย” จะ

มีบทบาทมากในการช่วยกระตุ้นให้ “คุณกิจ” มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ความรู้โดยเฉพาะความรู้ซ่อนเร้นที่มีอยู่ในตัว “คุณกิจ” พร้อมอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้แบบเป็นทีมให้เกิดการหมุนเวียนความรู้ ยกระดับความรู้และเกิดนวัตกรรม

3. ส่วนทาง ส่วนหลังความรู้ (Knowledge Assets : KA) เป็นส่วนที่เป็นชุมทรัพย์ทางความรู้ ซึ่งมาจากการสกัดความรู้ที่เป็นนามธรรม จากครูหรือจากการรวบรวม วิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้ที่ได้จากการเก็บสะสม “เกร็ดความรู้” ที่ได้จากกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ “ตัวปลา” ซึ่งเราอาจเก็บส่วนของ “หางปลา” นี้ด้วยวิธีต่างๆ เช่น ICT ซึ่งเป็นการสกัดความรู้ที่ซ่อนเร้นให้เป็นความรู้ที่ชัดแจ้ง แล้วนำไปเผยแพร่ และแลกเปลี่ยนหมุนเวียนใช้ พร้อมยกระดับความรู้ต่อไป

กระบวนการจัดการความรู้

กระบวนการจัดการความรู้เป็นวิธีการหรือขั้นตอนการจัดการความรู้ที่จะนำบุคลากรในองค์กรไปสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ (Learning Organization) ซึ่ง Senge (1990) ได้กล่าวถึงองค์กรแห่งการเรียนรู้ไว้ว่า เป็นองค์กรที่บุคคลมุ่งเพิ่มความสามารถอย่างต่อเนื่องในการสร้างสรรค์ผลผลิตอย่างแท้จริง เป็นองค์กรที่ส่งเสริมแรงบันดาลใจให้บุคคลได้เรียนรู้ร่วมกันอย่างเต็มความสามารถ

วิจารณ์ พานิช (2551) ได้กล่าวถึง กระบวนการจัดการความรู้ว่า เป็นกระบวนการร่วมกันโดยผู้ปฏิบัติงานในองค์กรหรือหน่วยงานย่อยขององค์กรโดยความรู้ที่ใช้ มีทั้งที่เฟ้นมาจากภายนอกกลุ่มหรือองค์กร มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสร้างขึ้นใช้ภายในองค์กรผ่านการทำงานร่วมกันโดยมีเป้าหมายที่ผลสัมฤทธิ์ของงานสูงขึ้นกว่าเดิมจากการทำงานร่วมกันของสมาชิกในองค์กรซึ่งเป็นกิจกรรมของผู้ปฏิบัติงาน ไม่ใช่กิจกรรมของนักวิชาการหรือนักทฤษฎี แต่นักวิชาการหรือนักทฤษฎีอาจเป็นประโยชน์ในฐานะแหล่งของความรู้ (Resource Person) หรือผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการความรู้ที่จะช่วยให้เกิดพัฒนาการของความรู้ หรือการจัดการความรู้ที่เกิดขึ้นภายในองค์กรมี 6 ขั้นตอน ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้

1. การกำหนดความรู้ที่ต้องการใช้ (Define) เป็นการนำความมุ่งมั่น วิสัยทัศน์ พันธกิจ เป้าหมาย และวัตถุประสงค์ขององค์กรมากำหนดความรู้ที่ต้องการใช้ เพื่อให้การจัดการความรู้ มีจุดเน้น ไม่สะเปะสะปะ

2. การเสาะหาและยึดกุมความรู้ (Capture) เป็นการพัฒนาขีดความสามารถในการเสาะหาและยึดกุมความรู้ที่อยู่กระจัดกระจายหรือแฝงอยู่ตามที่ต่างๆ มาใช้ประโยชน์ ดำเนินการอย่างสม่ำเสมอ จนเกิดทักษะและความชำนาญในการเสาะหา และยึดกุมแหล่งความรู้ที่จะเสาะหาอาจจะ

มาจากภายนอกหรือผู้ที่ทำงานอยู่ด้วยกันในองค์กรก็ได้

3. การสร้างความรู้ (Create) ซึ่งในมุมมองเดิม ความรู้ต้องสร้างโดยผู้รู้/ผู้เชี่ยวชาญแต่ในมุมมองใหม่ ความรู้เกิดขึ้นทุกจุดของการทำงาน โดยทุกคนที่ทำงาน เป็นความรู้ที่ฝังอยู่ในสมอง ซึ่งอาจจะพูดออกมาไม่ได้ การสร้างความรู้อาจทำได้ทั้งก่อนลงมือทำ ระหว่างการทำงานและสรุปประมวลประสบการณ์หลังจากการทำงาน ในการสร้างความรู้ไม่จำเป็นต้องสร้างใหม่ทั้งหมด 100% อาจเริ่มจาก 10 – 20% ก็ได้

4. การกลั่นกรอง (Distil) ความรู้บางอย่างเป็นสิ่งล้ำสมัย บางอย่างเป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสมกับบริบทหรือสภาพแวดล้อมสำหรับเรา จึงจำเป็นต้องมีการกลั่นกรอง เพื่อให้ นำความรู้ที่เหมาะสมมาใช้

5. การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Share) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญที่สุด เพราะแต่ละคนมีมุมมองต่อความรู้ไม่เหมือนกันต้องมาแลกเปลี่ยน มิฉะนั้นจะเก็บอยู่ภายในตัวไม่มีการยกระดับความรู้ ถ้าขาดการแลกเปลี่ยน ความรู้ที่มีอยู่จะเก่า ล้าสมัยอย่างรวดเร็ว ไม่่องงาม ยิ่งแลกเปลี่ยนมากก็ยิ่งได้กำไรมาก การแลกเปลี่ยนเรียนรู้เป็นสิ่งยากที่สุด คนไม่ยอมแลกเปลี่ยนเพราะกลัวขาดทุน กลัวเสียเปรียบ ต้องสร้างเงื่อนไข และกติกาที่ส่งเสริมการแลกเปลี่ยน การแบ่งปันให้เกิดประโยชน์แก่ผู้มีพฤติกรรมแบ่งปันความรู้ และไม่ให้ผลประโยชน์แก่ผู้มีพฤติกรรมกักตุนหรือปกปิดความรู้

6. การประยุกต์ใช้ความรู้ (Use) ทำให้เกิดผลจากการใช้ความรู้เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์พัฒนากระบวนการทำงาน พัฒนาสมาชิกองค์กร และมีผลเชิงป้องกันกลับต่อขั้นตอนการจัดการความรู้ ซึ่งตามที่กล่าวมาข้างต้นนั้น การใช้ความรู้ต้องเป็นการเอาความรู้มาใช้ในการทำงานให้มากไม่ควรเริ่มด้วยการหาความรู้มาใส่ไว้ในคอมพิวเตอร์ ซึ่งเสี่ยงมากที่จะไม่เกิดประโยชน์ไม่คุ้มค่า

Marquardt (2002) ได้แบ่งขั้นตอนการจัดการความรู้ออกเป็น 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. การแสวงหาความรู้ (Acquisition) เป็นขั้นตอนการจัดการความรู้ที่เป็นการสะสมข้อมูลและสารสนเทศที่มีอยู่ทั้งภายในและภายนอกองค์กร

2. การสร้างความรู้ (Creation) เป็นขั้นตอนการสร้างความรู้ใหม่โดยอาศัยกระบวนการมากมายที่แตกต่างกันออกไป เริ่มตั้งแต่วัตกรรมไปจนถึงการวิจัยที่สลับซับซ้อนที่ต้องอาศัยความวิริยะอุตสาหะ นอกจากนี้ยังอาจเกิดจากความสามารถในการมองเห็นการเชื่อมโยงใหม่ๆ และการผนวกองค์ประกอบของความรู้ที่เคยรู้มาแล้วเข้ากับการให้เหตุผลเชิงอุปนัยที่ซับซ้อนด้วย

3. การจัดเก็บความรู้ (Storage) เป็นการเข้ารหัสและการเก็บรักษาความรู้ที่มีค่าขององค์กร

เพื่อให้พนักงานทุกคนสามารถเข้าถึงความรู้นั้นได้ง่ายในทุกเวลา และทุกสถานที่

4. การวิเคราะห์และการจัดทำฐานข้อมูล (Analysis and Data Mining) จะเกี่ยวข้องกับเทคนิคในการวิเคราะห์ข้อมูล การปรับโครงสร้าง การทำคลังความรู้และการทำให้ข้อมูลถูกต้อง ส่วนการจัดทำฐานข้อมูล จะทำให้องค์กรสามารถค้นหาความหมายของข้อมูลที่มีอยู่ได้สมบูรณ์ขึ้น

5. การถ่ายโอนและเผยแพร่ความรู้ (Transfer and Dissemination) หมายถึง การเคลื่อนย้ายข้อมูล และความรู้ทั้งองค์การ (ทั้งโดยเจตนาและไม่เจตนา) ซึ่งอาจเป็นไปได้ทั้งการใช้เครื่องมือ หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ หรือแม้กระทั่งใช้คนทำก็ตาม

6. การประยุกต์ใช้และการทำให้ข้อมูลถูกต้องเที่ยงตรง (Application and Validation) หมายถึง การประเมินความรู้โดยคนในองค์การ เป็นการนำความรู้และประสบการณ์อันมีค่าขององค์กรมาใช้ประโยชน์อย่างสร้างสรรค์

การพัฒนาวิชาชีพครูโดยใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC)

ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) ไม่ได้มุ่งเน้นเฉพาะการกระทำที่แสดงถึงการแบ่งปัน หรือการแลกเปลี่ยนของครู แต่มุ่งให้ความสำคัญในการสร้างวัฒนธรรมการทำงานร่วมกัน ความจริงใจของสมาชิก และการดำเนินการอย่างต่อเนื่องในโรงเรียน และมุ่งเน้นไปที่การสะท้อนผลการปฏิบัติ รวมทั้งร่วมกันเสนอแนะแนวทางการปฏิบัติเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน โดยมีสมมติฐาน คือ สิ่งที่ครูทำร่วมกันนอกห้องเรียนในการวางแผนการออกแบบการจัดการเรียนรู้และการเตรียมการสอนมีความสำคัญเท่าๆ กับการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน และกระบวนการต่างๆ เหล่านี้สามารถปรับโครงสร้างของโรงเรียน พัฒนาวิชาชีพครูและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนได้ (Seashore, Anderson & Riedel, 2003) สอดคล้องกับนักการศึกษาอีกหลายท่านที่สรุปเกี่ยวกับคุณประโยชน์ของ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) ไว้ ว่าถึงแม้การสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) ในโรงเรียนจะเป็นเรื่องยากแต่ทว่ากลับเป็นสิ่งที่ช่วยปรับปรุงการเรียนรู้ของนักเรียนในโรงเรียนได้อย่างยั่งยืน (Louis & Kruse, 1995) บทบาทของครูในชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลง และการจัดการศึกษา จะต้องเปลี่ยนจากการเน้นที่การสอนของครู เป็นเน้นที่การเรียนรู้ของนักเรียน และเปลี่ยนจากเน้นที่ การเรียนของแต่ละบุคคล(Individual

Learning) มาเป็นเน้นที่การเรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม (Team Learning) รวมทั้งเปลี่ยนจากการเรียนแบบเน้นการแข่งขันมาเป็นเน้นที่ความร่วมมือหรือช่วยเหลือ แบ่งปันกัน จึงถือเป็นการเรียนรู้ร่วมกันไปกับกระบวนการเรียนรู้ของครูผู้สอนและสมาชิกที่อยู่ใน ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (วิจารณ์ พานิช, 2555)

นอกจากนี้ มีงานวิจัยจำนวนหนึ่งแสดงถึงผลที่เกิดจาก ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) ว่าสามารถช่วยส่งเสริมสมรรถนะการสอนของครูได้ และช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น รวมทั้งมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น (Annenberg Institute for School Reform, 2013) เนื่องจากชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพที่เข้มแข็งมีประโยชน์ต่อการดำเนินงานของโรงเรียนและเขตพื้นที่การศึกษาในการช่วยให้ครูมีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาสาระที่ต้องจัดการเรียนรู้ รวมทั้งรู้วิธีการและแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม มีความพึงพอใจในการทำงาน ปฏิบัติการสอนมากขึ้น จึงช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนสูงขึ้น และชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพยังช่วยทำให้เกิดการปรับเปลี่ยนทางโครงสร้างวัฒนธรรมการทำงาน ในโรงเรียน โดยครูรวมทั้งผู้บริหารมีโอกาสในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผลที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติการ สอนในบรรยากาศที่เอื้อให้เกิดการพัฒนา โดยมีเป้าหมายหลักร่วมกัน คือ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ได้ดียิ่งขึ้น

จากที่นักการศึกษากล่าวถึงสามารถสังเคราะห์ได้ว่า ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) มุ่งเน้นที่การแบ่งปัน การแลกเปลี่ยนของครู การสร้างวัฒนธรรมร่วมกัน ความจริงใจร่วมกัน การดำเนินการอย่างต่อเนื่อง การสะท้อนผลร่วมกัน เสนอแนะแนวทางการปฏิบัติเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน บทบาทของครูจะเปลี่ยนไปจากครูผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะแนวทางการเรียน นักเรียนร่วมมือกันเรียนมากกว่าการเรียนแบบโดดเดี่ยว ถ้าสามารถพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ให้เข้มแข็งขึ้นได้ จะสามารถช่วยส่งเสริมสมรรถนะการสอนของครูได้ และช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น

การนำแนวคิดชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพไปปฏิบัติในบริบทสังคมไทย

ในปัจจุบันประเทศไทยมีการนำแนวคิดชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) ไปปฏิบัติมากขึ้น เช่น การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพครู โดยใช้กระบวนการชี้แนะและการเป็นพี่เลี้ยง ซึ่งเป็นการพัฒนาครูประจำการในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา เขต 1 และ เขต 42 รวมทั้งสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษา จังหวัดตราด และระยอง เขต 2 โดยคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ภายใต้การประสานงานของ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา เพื่อพัฒนาครูประจำการบนฐานโรงเรียนในขณะปฏิบัติการสอน หรือ การสร้างชุมชนการเรียนรู้ครูเพื่อศิษย์ ของมูลนิธิสาคี-สฤทธิวงศ์ ซึ่งเป็นการ รวมตัวกันของสมาชิก ครูที่มีความมุ่งมั่น มีอุดมการณ์และเป้าหมายร่วมกัน แม้จะมาจากสังกัดที่ แตกต่างกัน รวมทั้ง ชุมชน การเรียนรู้ทางวิชาชีพของโรงเรียนเพลินพัฒนา ที่นำวิธีการศึกษาผ่าน บทเรียนหรือ Lesson Study เข้ามาปรับใช้ เป็นเครื่องมือในการฝึกครูให้เรียนรู้ไปทำงาน ฝึกผู้เรียน ให้มีทักษะการเรียนรู้ และเกิด ความเข้าใจในความคิดของตนเอง การเรียนรู้ร่วมกันของกลุ่มครูในชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพจึง ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน และช่วยให้ครูใหม่ได้เรียนรู้ แบบปฏิบัติที่ดีของครูรุ่นพี่ เป็น ต้น

การดำเนินการในลักษณะดังกล่าว พบว่า ครูจะต้องเกิดการตื่นตัวและร่วมมือกันเพื่อ พัฒนาการ เรียนรู้ของผู้เรียนเป็นหลัก ตามบริบท ธรรมชาติการอยู่ร่วมกันแต่ละพื้นที่ นอกจากนั้น หน้าที่ของ ฝ่ายบริหารภายในสถานศึกษาจำเป็นต้องเปลี่ยนจากการบริหารจัดการกำกับ ควบคุมดูแล เป็นผู้ที่คอยสนับสนุนให้ครูตื่นตัว ช่วยสนับสนุนให้ครูเกิดการเรียนรู้ เพื่อขับเคลื่อนการทางานที่ สอดคล้องกับ วิชาชีพได้อย่างมีความสุข และเป็นการดำเนินการในลักษณะต่อเนื่องที่ไม่มีรูปแบบแน่ ชัดตายตัว แต่เป็นการดำเนินการที่สอดคล้องกับสภาพและบริบทของสถานศึกษาแต่ละแห่ง

สถานศึกษาที่ดำเนินการตามแนวคิด ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) จะช่วยให้เกิดการรวมตัวกันเรียนรู้ของกลุ่มครู และมีบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ มีความเป็นกัลยาณมิตรและพึ่งพาอาศัยกัน จนเกิดเป็นวงจรการเรียนรู้และพัฒนาตนเองของครูอย่าง ต่อเนื่อง ซึ่งการทำงานที่มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันในลักษณะนี้จะช่วยให้ เกิดการมองเห็นงานของตน จากการเรียนรู้วิธีการทางานของคนอื่นด้วย การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพจึง เป็นการปฏิวัติโครงสร้าง ระบบการทางาน และวัฒนธรรมการทางาน ในโรงเรียนจากระบบตัวใครตัว มั่นมาเป็นระบบทีมหรือวัฒนธรรมรวมหมู่ (collective culture) โครงสร้างของระบบงาน ระบบการ จัดการเรียนการสอนจะต้องปรับเปลี่ยนให้เอื้อต่อการช่วยกัน ดำเนินการช่วยเหลือนักเรียนที่เรียนช้า ให้เรียนตามเพื่อนทัน โดยที่การช่วยเหลือนั้นทำเป็นทีม มีหลายฝ่ายเข้ามาร่วมมือกัน และทำอยู่ ภายในเวลาปฏิบัติงานปกติของโรงเรียน ไม่ใช่สอนนอกเวลา ทำให้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) กลายเป็นวัฒนธรรมองค์กรที่ขับเคลื่อนคุณภาพของ ผลผลิตของโรงเรียน และสร้างสรรค์ให้โรงเรียนเป็นสถานที่ที่อยู่แล้วมีความสุข (happy workplace) ทั้งของนักเรียน ครู และผู้บริหาร แล้วดำเนินการต่อเนื่องยั่งยืนเป็นวงจรไม่รู้จบ ซึ่งก็คือโรงเรียนได้ พัฒนาขึ้นเป็นองค์กรเรียนรู้ (Learning Organization) (วิจารณ์ พานิช, 2555) จากการศึกษา

เอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพและการพัฒนาวิชาชีพผู้วิจัยยังได้ค้นคว้างานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวกับการพัฒนาวิชาชีพโดยใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ ที่จะนำมาเป็นข้อมูลในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ดังนี้ (จุฬามาศ จันทรศรีสุต & ชุมพล เลิศรัฐการ, 2555) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการพัฒนาชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพ : การใช้ RTII Model โดยมีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อพัฒนารูปแบบการพัฒนาชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพโดยใช้ RTII Model 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของครูที่มีต่อรูปแบบการพัฒนาชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพ : การใช้ RTII Model รูปแบบชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพ RTII Model ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 การสร้างความตระหนัก ขั้นที่ 2 การทดลองใช้ในชั้นเรียน (การวางแผนปฏิบัติในชั้นเรียน การปฏิบัติในชั้นเรียนบางส่วน การสะท้อนผลการปฏิบัติ) ขั้นที่ 3 การปฏิบัติจริงในชั้นเรียน (การวางแผนปฏิบัติในชั้นเรียน การปฏิบัติในชั้นเรียนเต็มรูปแบบ การสะท้อนผลการปฏิบัติ) ขั้นที่ 4 การนำเสนอผลในการประชุมวิชาการ

มินตรา ลายสนิทเสรีกุล (2557) ได้ทำการวิจัยเรื่อง กลยุทธ์การบริหารโรงเรียนสู่การเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพ ของโรงเรียนมัธยมศึกษาในสหวิทยาเขตเบญจบุรพา กรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนสู่การเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ วิชาชีพของโรงเรียนมัธยมศึกษาในสหวิทยาเขตเบญจบุรพา กรุงเทพมหานคร ในภาพรวมและรายด้านทุกด้านปฏิบัติอยู่ใน ระดับมาก โดยเรียงลำดับความต้องการจำเป็นด้วยดัชนี PNI modified ได้เป็น 1) ด้านหลักสูตร 2) ด้านการจัดการเรียนการสอน และ 3) ด้านการวัดและประเมินผล โดยมีด้านที่เป็นจุดแข็ง คือ การวัดและประเมินผล และด้านที่เป็นจุดอ่อน คือ หลักสูตรกับการจัดการเรียนการสอน

ปองทิพย์ เทพอารีย์ (2557) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบชุมชนแห่งการเรียนรู้เชิงวิชาชีพสำหรับครูประถมศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์ คือ เพื่อพัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้เชิงวิชาชีพสำหรับครูประถมศึกษาและศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบชุมชนแห่งการเรียนรู้เชิงวิชาชีพสำหรับครูประถมศึกษา รูปแบบชุมชนการเรียนรู้เชิงวิชาชีพ มี 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นเตรียมการ 2) ขั้นวางแผน 3) ขั้นดำเนินการตามแผนที่กำหนด 4) ขั้นประเมินผล และ 5) ขั้นสะท้อนผล ผลการวิจัย พบว่า สมรรถนะเชิงวิชาชีพของกลุ่มตัวอย่างสูงกว่าก่อนการทดลองใช้ รวมทั้งทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนเพิ่มสูงขึ้น และผลการเรียนรู้ในวิชาคณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ ของผู้เรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

วรลักษณ์ ชูกำเนิด (2557) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง โรงเรียนแห่งชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพครู

เพื่อการพัฒนาวิชาชีพครูที่เน้นผู้เรียนเป็นหัวใจสำคัญ พบว่า องค์ประกอบของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพสู่การเรียนรู้ประกอบด้วย องค์ประกอบที่ 1 วิสัยทัศน์ร่วมกัน (Shared Vision) องค์ประกอบที่ 2 ทีมร่วมแรงร่วมใจ (Collaborative Teamwork) องค์ประกอบที่ 3 ภาวะผู้นำร่วม (Shared Leadership) องค์ประกอบที่ 4 การเรียนรู้และการพัฒนาวิชาชีพ (Professional learning and development) องค์ประกอบที่ 5 ชุมชนกัลยาณมิตร (Caring community) องค์ประกอบที่ 6 โครงสร้าง สนับสนุนชุมชน (Supportive structure) ผลการวิจัย คือ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ เป็นเสมือนพื้นที่การเรียนรู้ร่วมกันของวิชาชีพครูโดยมีลักษณะสำคัญ คือ เป็นพื้นที่ปฏิบัติงานจริงที่ใช้เป็นพื้นที่การเรียนรู้วิชาชีพของครูด้วยการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ ที่สามารถทำให้ครูเกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงที่มีเวลากับการเรียนรู้ในงานได้เต็มที่

วรลักษณ์ ชูกำเนิด (2557) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูสู่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 บริบทโรงเรียนในประเทศไทย โดยมีวัตถุประสงค์ คือ ศึกษาองค์ประกอบคุณลักษณะ และรูปแบบของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพครูบริบทโรงเรียนในประเทศไทยที่มีแนวทางการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ผลการวิจัยพบว่า ด้านรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพครูสู่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 บริบทโรงเรียนในประเทศไทย ประกอบด้วย จุดเปลี่ยนผ่านจากระบบปิดสู่ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพครูที่มี ด้วยการขับเคลื่อนผ่านองค์ประกอบของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพครูสู่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 บริบทโรงเรียนในประเทศไทยที่มีความสัมพันธ์ส่งผลต่อเนื่องกันอย่างเป็นเหตุเป็นผลอย่างเป็นลำดับตามองค์ประกอบสำคัญ 6 ด้านด้วยกัน ได้แก่ 1) ชุมชนกัลยาณมิตรตามวิถีไทย 2) ภาวะผู้นำเร้าศักยภาพ 3) วิสัยทัศน์เชิงศรัทธาร่วม 4) ระบบเปิดแบบฝึกกำลังมุ่งสู่ผู้เรียน 5) ระบบทีมเรียนรู้ทางวิชาชีพสู่วุฒิภาวะและจิตวิญญาณความเป็นครู 6) พื้นที่เรียนรู้แบบร่วมแรงร่วมใจบนฐานงานจริง

Fatma (2015) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ โครงสร้างระบบราชการ และความไว้วางใจเกี่ยวกับองค์กรในโรงเรียนประถมศึกษา คำถามการวิจัย คือ 1) ความเข้าใจของครูเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ โครงสร้างระบบราชการ และความไว้วางใจเกี่ยวกับองค์กร คืออะไร 2) ชนิดของความสัมพันธ์ระหว่างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ โครงสร้างระบบราชการ และความไว้วางใจเกี่ยวกับองค์กร คืออะไร 3) มีผลกระทบขององค์กรระหว่างความสัมพันธ์ของโครงสร้างระบบราชการและชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ หรือไม่ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณสำรวจโดยใช้แบบสอบถามเพื่อตอบคำถามการวิจัยข้างต้น ผลการวิจัยพบว่า ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ ด้านการแบ่งปันคุณค่าและวิสัยทัศน์ อยู่ในลำดับมากที่สุด ($\bar{x} = 2.96$) โครงสร้างราชการด้าน

กฎหมายอำนาจพิเศษทางราชการ อยู่ในลำดับมากที่สุด ($\bar{x} = 3.64$) ความไว้วางใจในองค์กร ด้านความไว้วางใจผู้บริหาร อยู่ในลำดับมากที่สุด ($\bar{x} = 3.81$) ทั้งสามตัวนี้มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน

Bond (2015) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีบบนออนไลน์ เพื่อพัฒนาบทเรียนในคณิตศาสตร์ระดับมหาวิทยาลัย มีการนำ PLC ไปใช้ในระบบการศึกษาจำนวนมากที่ประสบความสำเร็จ PLC นำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน ประกอบด้วย ชุมชนที่ประกอบไปด้วยผู้เชี่ยวชาญและการเผยแพร่งานวิจัย การใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีบบนออนไลน์มีวัตถุประสงค์เดียวกันกับการสื่อสารแบบต่อหน้า การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือ ในการแบ่งปันประสบการณ์ แนวความคิด การสอนคณิตศาสตร์ เป็นความท้าทายที่จะทำให้เนื้อหา สาระวิชา มีความแตกต่าง OPLC คล้ายกับ การตอบสนองเหล่านี้ การมีส่วนร่วม ผู้เชี่ยวชาญมักจะร่วมมือกับเพื่อนร่วมมือจากต่างมหาวิทยาลัย หรือ วิทยาลัยในต่างประเทศ เพื่อทำวิจัย ความร่วมมือและการวิจัยออนไลน์เป็นไปอย่างธรรมชาติมากกว่าการนำเสนองาน ประโยชน์อื่นๆ ที่ได้จาก OPLC ช่วยเปิดกว้างขยายวิสัยทัศน์ของคุณะไปสู่สภาพแวดล้อมนักเรียนเป็นศูนย์กลาง จัดให้สำหรับการพัฒนาต่อไปเรื่อยๆ บางสิ่งที่จำเป็นสำหรับการรวมเทคโนโลยีและเปลี่ยนมุมมองการนำเสนอใหม่ จากผลักเป็น การดึง แทน

Heather K. and Dillard (2016) ได้ทำการศึกษาวิจัย เรื่อง การสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพให้กับครูมือใหม่ มีวัตถุประสงค์ เพื่อการเตรียมครูให้สามารถจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนได้ จัดเตรียมโปรแกรมที่เกิดจากความร่วมมือในการทำงานระหว่างครู และช่วยในการเรียนรู้ของนักเรียน กระบวนการของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 แนะนำครูมือใหม่ให้รู้จักกับการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เป้าหมายของการจัดการเรียนรู้ นักเรียนใช้เวลาทั้งสัปดาห์ในการเรียนรู้ร่วมกัน อภิปรายร่วมกันแบบออนไลน์ และสัมมนาในชั้นเรียน ครูที่ทำงานมา 1 ปีมีการประชุมเพื่อแลกเปลี่ยนเป็นการประชุม PLC ในครั้งแรก ครูอ่านผ่านกรณีศึกษาต่างๆ พวกเขาจะบอกเกี่ยวกับสิ่งที่พวกเขาทำและอะไรคือสิ่งที่พวกเขาต้องการจะรู้ หัวข้อสำหรับการจัดการชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ คือ การกำหนดเป้าหมายหลัก การตีความ ครูที่เลี้ยง และการพัฒนาวิชาชีพ ขั้นที่ 2 หลังจากเริ่มมาแล้ว 5 วัน ครูจะค้นคว้าข้อมูลวิจัยจากห้องสมุดหรือแหล่งค้นคว้าออนไลน์ต่างๆ และการสังเกตในชั้นเรียน นักเรียนแต่ละคนจะได้รับมอบหมายให้สังเกต การประชุมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ และติดตามครูเป็นเวลา 1 วัน นักเรียนจะได้รับการสนับสนุนให้ถามคำถามกับครูที่เลี้ยง และค้นหาความจริงเกี่ยวกับสิ่งที่ต้องการรู้ในบทเรียน ก่อนที่จะกลับเข้าสู่ห้องเรียนในอีก 2 วันต่อมา นักเรียนรวมกลุ่มเพื่อพบผู้เชี่ยวชาญเพื่อปรึกษาเกี่ยวกับงานวิจัย นักเรียนแต่ละคนจะให้ส่วนคัดลอก

งานวิจัยของตนเองฉบับย่อให้กำลังใจเพื่อนนักเรียน ชั้นที่ 3 ในการสัมมนาทุกๆเย็น กลุ่มนักเรียนและผู้เชี่ยวชาญก็จะเข้าพบกันเพื่อสัมมนาและนำข้อมูลมาแลกเปลี่ยนกัน โดยในชั้นเรียนจะมีการแบ่งกลุ่มออกเป็น 3 กลุ่ม เขียนเกี่ยวกับกลุ่มสมาชิก นักศึกษาและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องจะดำเนินการอภิปรายร่วมกันเกี่ยวกับประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้เก็บข้อมูลกับนักศึกษาฝึกประสบการณ์จำนวน 13 คน ที่อยู่ในกลุ่มสาระที่ต่างกัน ผลการวิจัย พบว่า 1.นำกระบวนการขั้นตอนในชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพของ DuFour (2007)มาใช้ผู้เข้าร่วม PLC มีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันเกิดชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ 2.เกิดความร่วมมือที่ดีต่อกันในชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ 3.เกิดการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างนักศึกษาฝึกสอนและครูพี่เลี้ยง

Ming Lai, Cher-Ping Lim, and Lixun Wang (2016) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง ความสามารถของแฟ้มสะสมผลงานทางการสอนแบบดิจิทัลสำหรับการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพสำหรับการศึกษาระดับอุดมศึกษา วัตถุประสงค์การวิจัย เพื่อพัฒนาการได้มาซึ่งความเข้าใจที่คงทนของการพัฒนาครูและการใช้การสอนโดยใช้ digital teaching portfolios กับ ความสำคัญในการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ เป็นการให้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ โดยการเขียนแลกเปลี่ยนกันบน แพลตฟอร์มที่สร้างขึ้น ที่ Mahara (<https://mahara.org/>) จะเป็นแฟ้มสะสมผลงานออนไลน์ที่เปิดให้ครูได้เข้าไปเขียนเกี่ยวกับสิ่งประดิษฐ์ของตนเอง วัตถุประสงค์คือ เพื่อพัฒนาวิชาชีพและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ผู้ใช้สามารถอัปโหลดข้อมูล แสดงสิ่งประดิษฐ์ของตนเอง ไฟล์ Power point รูปภาพ วิดีโอ และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ และอธิบาย กระบวนการทดลอง 1) แจกแบบสอบถามเกี่ยวกับการบริหารงาน ความคิดริเริ่ม การตรวจสอบ การรับรู้ เกี่ยวกับการใช้ DTPs ให้กับผู้เกี่ยวข้องตอบแบบสอบถาม 2) สัมภาษณ์แบบเจาะลึก แบบกึ่งมีโครงสร้าง เกี่ยวกับการพัฒนา ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยใช้ DTPs และการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ 3) พัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพเกี่ยวกับการใช้ DTPs โดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง รวมถึง การสร้างสรรค์ และการเขียนข้อความลงแพลตฟอร์ม ของ Maharu ผลการวิจัย 1.ครูที่ใช้ DTPs สำหรับผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม พวกเขาใช้สำหรับการตอบกลับและพัฒนา เพื่อสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู 2.ครูพบว่ามันเป็นส่วนเชื่อมโยงที่สำคัญกับการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นหัวใจของการสอนแบบแฟ้มสะสมงาน 3.ครูเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนา DTPs จะทำให้มีประสบการณ์ร่วมกัน ทราบวัตถุประสงค์ สิ่งที่เป็นประโยชน์ คักยภาพ เช่นเดียวกับความท้าทายของการสอนโดยใช้เทคนิคแฟ้มสะสมงาน 4.ครูพบว่าเทคนิคการสนับสนุน การส่งเสริม มีความสำคัญ การพบกับเทคนิคที่หลากหลายขณะที่ใช้ Mahara แพลตฟอร์ม ในการพัฒนา DTPs 5.ครูตอบสนองเกี่ยวกับความตั้งใจเกี่ยวกับการแสดงผลงาน

แล้ว ต้องพัฒนา โปรไฟล์ของตนเอง ความสมดุลระหว่างสองสิ่งที่ถูกคิดที่สำคัญ 6ครูจัด DTPs ให้อยู่ภายใต้ความเชื่อของการเรียนและการสอนของพวกเขา

Sabre (2016) ศึกษาเรื่อง การค้นพบบทบาทของผู้อำนวยการในการพัฒนาบรรยากาศการเรียนรู้อย่างมืออาชีพ โดยกรณีศึกษานี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) สร้างและแบ่งปันการเรียนรู้การทำงานของผู้บริหารเพื่อเปลี่ยนแปลงโรงเรียน 2) กระบวนการเรียนรู้ส่วนบุคคล เรียนรู้ถึงความสำคัญของการสร้างบรรยากาศ ความหวังและความไว้วางใจของครู 3) รูปแบบของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ แสดงการเรียนรู้ของครู ผ่านการพัฒนาบรรยากาศของครู กระบวนการ เป็นการพัฒนาบรรยากาศการเรียนรู้ของครูผ่านชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ เปลี่ยนภาษา ทฤษฎีและการฝึกหัด มีขั้นตอนดังต่อไปนี้ กรณีศึกษานี้ถูกออกแบบเพื่อความเข้าใจของประสบการณ์ของผู้บริหารโรงเรียนในกระบวนการทดลองการพัฒนาแบบเรียนรู้เชี่ยวชาญในโรงเรียนแห่งหนึ่ง ผู้วิจัยได้รวบรวมบทสนทนาต่างๆ เพื่อเข้าถึงใจความสำคัญของการฝึก การสะท้อนประสบการณ์ ถึงแม้ว่าไม่ใช่เรื่องปกติ ทางด้านการเป็นผู้นำทางการศึกษา HHR ก็เคยถูกใช้ในงานด้านจิตวิทยาการศึกษา เพื่อเข้าใจผลกระทบของการแทรกแซงต่างๆ สำหรับการเรียนรู้ในการศึกษาพิเศษ หรือ การศึกษาทั่วไป ผลการศึกษาวิจัยเกิดชุมชนการเรียนรู้ในกลุ่มผู้บริหาร

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ สรุปได้ว่า ชุมชนการเรียนรู้เป็นกระบวนการการพัฒนาด้านวิชาชีพอย่างหนึ่ง ซึ่งต้องอาศัยความร่วมมือของผู้เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาทุกฝ่าย ในการแลกเปลี่ยนความรู้กัน เพื่อเป็นการพัฒนาองค์กร ให้เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง มุ่งสร้างวัฒนธรรมร่วมกัน เกิดความจริงจังของสมาชิก ดำเนินการอย่างต่อเนื่องกันในโรงเรียน เน้นการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างครู โดยมุ่งเน้นให้เกิดโครงสร้างวัฒนธรรมในการทำงาน บรรยากาศการทำงานแบบกัลยาณมิตร เป็นระบบที่มุ่งเน้นการพัฒนาครูและนักเรียน โดยเป้าหมายหลักคือการพัฒนาองค์กรให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ และพัฒนานักเรียนให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ และมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

ตารางที่ 5 ขั้นตอนของการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

ขั้นตอนการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ จากงานวิจัย		ผู้วิจัย/สังเคราะห์
อุปมาอุปไมย และคณะ (2555)	ปองทิพย์ (2557)	Ming Lai (2016)
ขั้นที่ 1 การสร้างความตระหนัก	ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมการ ขั้นที่ 2 ขั้นวางแผน	Heather (2016)
		1. แจกแบบสอบถามเกี่ยวกับการบริหารงาน 2. ความคิดริเริ่ม การตรวจสอบ การรับรู้เกี่ยวกับการใช้ DTPs 3. ให้กับผู้เกี่ยวข้องตอบแบบสอบถาม 4. 2 สัปดาห์ แบบเจาะลึก แบบกึ่งมีโครงสร้างเกี่ยวกับการพัฒนา ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยใช้ DTPs และการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ
		ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration : I) เป็นการศึกษาแนวคิดทฤษฎี ข้อมูลพื้นฐาน เกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีและการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนในระดับประถมศึกษา ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติของผู้บริหาร ครู และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีให้มีทักษะในการออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนในระดับประถมศึกษา และเข้าไว้ดคู่ประสงค์ของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี โดยการเชิญผู้เชี่ยวชาญด้านชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยี และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานส่งเสริม

ตารางที่ 5 ขั้นตอนของการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (ต่อ)

ขั้นตอนการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ จากงานวิจัย				ผู้วิจัยสังเคราะห์
จุฬามาต และคณะ (2555)	ปองทิพย์ (2557)	Heather (2016)	Ming Lai (2016)	
ขั้นที่ 2 การทดลองใช้ในชั้นเรียน การวางแผนปฏิบัติในชั้นเรียน การปฏิบัติในชั้นเรียนบางส่วน การสะท้อนผลการปฏิบัติ			3พัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ เกี่ยวกับการใช้DTPs โดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง รวมถึงการสร้างสรรค และการเขียนข้อความลงแพลตฟอร์ม ของ Maharu	ความสามารถในการสร้างสรรคนวัตกรรมของนักเรียนในระดับประถมศึกษา ให้ความรู้ทั้งในรูปแบบของการอบรม และการจัดการความรู้ (Knowledge Management) เพื่อให้มีความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ดีต่อชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยีและการจัดการการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรคนวัตกรรมของนักเรียนในระดับประถมศึกษา
ขั้นที่ 3การปฏิบัติจริงในชั้นเรียน การวางแผนปฏิบัติในชั้นเรียน การปฏิบัติในชั้นเรียนเต็มรูปแบบ การสะท้อนผลการปฏิบัติ	ขั้นที่ 3 ขั้นดำเนินการตามแผนที่กำหนด	ขั้นที่ 2 หลังจากเริ่มมาแล้ว 5 วัน ครูจะค้นคว้าข้อมูลวิจัยจากห้องสมุดหรือแหล่งค้นคว้าออนไลน์ต่างๆ และการสังเกตในชั้นเรียน		ขั้นที่ 2 การกำหนดเป้าหมาย (Destination : D) ผู้บริหารสถานศึกษา อาจารย์นิเทศ ครู (Peer Coaching) จัดทำโครงการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียน จัดทำปฏิทินการดูแลให้คำปรึกษา กำหนดจุดมุ่งหมายปลายทางของการดูแลให้คำปรึกษา ที่มีความชัดเจน และเป็นไปได้ในทางปฏิบัติ ผ่านเทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์
ขั้นที่ 4 การนำเสนอผลในการประชุมวิชาการ	ขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผล			

ตารางที่ 5 ขั้นตอนของการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (ต่อ)

ขั้นตอนการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ จากงานวิจัย			
จุฬามาต และคณะ (2555)	ปองทิพย์ (2557)	Heather (2016)	Ming Lai (2016)
	ขั้นที่ 5 ขั้นสะท้อนผล	ขั้นที่ 3 สัมมนาทุกๆเย็น	
			<p>ผู้วิจัยสังเคราะห์</p> <p>ขั้นที่ 3 การเสริมสร้างพลังในการสอน (Empowering) เป็นขั้นที่ครูผู้สอนออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และพัฒนาเครื่องมือในการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ และการให้คำแนะนำในการจัดการเรียนรู้ โดยผ่านการบูรณาการเทคโนโลยีในขั้นตอนของการให้คำปรึกษาแนะนำและบันทึกวิดีโอเป็นคลิปสั้นๆในขณะที่มีการจัดการเรียนการสอน</p> <p>ขั้นที่ 4 การทบทวนและปรับปรุงพัฒนา (Action : A)</p> <p>เป็นขั้นตอนของการทบทวนปฏิบัติการที่ได้เรียนรู้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ และการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน และนำผลที่ได้มาศึกษาแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน</p>

ตารางที่ 5 ขั้นตอนของการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (ต่อ)

ขั้นตอนการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ จากงานวิจัย				ผู้วิจัย/ศรราชท์
จุฬามาต และคณะ (2555)	ปองทิพย์ (2557)	Heather (2016)	Ming Lai (2016)	



ตอนที่ 4 แนวคิดเกี่ยวกับการผสมผสานเทคโนโลยี

เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือหนึ่งที่สำคัญในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ช่วยนักเรียนในการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี แนะนำให้มีการใช้เทคโนโลยี บูรณาการในการจัดการเรียนการสอน เนื่องจากการใช้เทคโนโลยีมีความต่อเนื่องและทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา (Beers, 2011)

วัตถุประสงค์ของการใช้เทคโนโลยี ประกอบด้วย

- 1) การค้นคว้าข้อมูล สามารถค้นคว้าได้จากเครื่องมือช่วยค้น (search engines) เช่น Bing Google Yahoo Ask.com Firefox หรือค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งเฉพาะ เช่น Google Scholar เป็นต้น
- 2) การแบ่งปันข้อมูลเราสามารถแบ่งปันข้อมูลได้จากสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ เช่น Twitter Facebook e-mail หรือเครื่องมือที่ทำงานร่วมกัน เช่น Google Docs.
- 3) การสร้างสื่อประสม เช่น การใช้ Microsoft Movie Maker , Creative Commons images, PowerPoint presentations, Wikimedia, Flinckr และ Animoto
- 4) การจัดการข้อมูล เช่น Google Wonder Wheel, Wikis, Diigo, PageFlakes, social bookmarking และ tags to categorize sites
- 5) การแบ่งปันข้อมูล เช่น Wikis, Google Docs, Diigo, message boards, social bookmarking และ Google Sidewiki
- 6) เครื่องมือช่วยค้น เช่น Annotating websites , social bookmarking, Google Wonder Wheel and timelines และ Google Scholar
- 7) เว็บไซต์ที่รวบรวมเนื้อหาต่างๆ เช่น RSS feeds และ Google Reader
- 8) การสนทนาผ่านระบบดิจิทัล เช่น Voice Thread, blogs, Twitter, Skype, webinars, videoconferencing และ PLURK

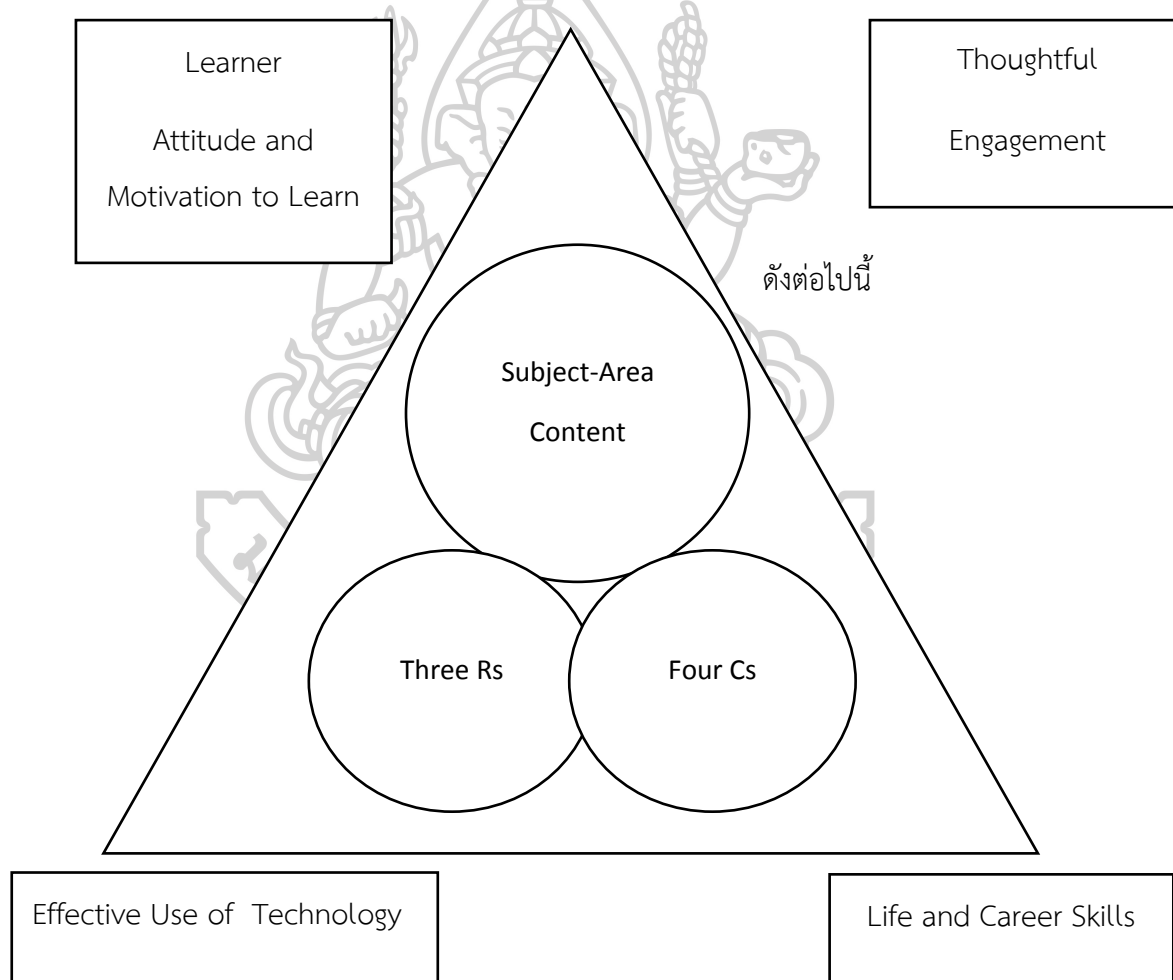
เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ได้กลายเป็นเครื่องมือที่องค์กรใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ปัจจุบันเทคโนโลยีที่นำมาประยุกต์ใช้กับการจัดการความรู้มีความหลากหลายและได้รับการพัฒนามากขึ้นตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยี การจัดการความรู้จำเป็นต้องอาศัยเทคโนโลยีหลายประเภทด้วยกัน ดังนั้น การทำความเข้าใจกับการนำเทคโนโลยีมาผสมผสานกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ จึงเป็นประโยชน์อีกประการหนึ่งของเทคโนโลยี อันจะก่อให้เกิดการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ นอกจากนี้ Beers (2011) กล่าวว่า เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือช่วยให้ทำความเข้าใจและจัดการข้อมูล การจัดการเรียนการสอนให้ฝังเข้าไปในความเข้าใจ

ของนักเรียนได้ง่ายขึ้น และการใช้เทคโนโลยีในการออกแบบบทเรียนได้ โดยการนำเทคโนโลยีมาช่วยนั้นทำให้นักเรียนเกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการเรียน

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสังเคราะห์ได้ว่า วัตถุประสงค์ของการใช้เทคโนโลยี ประกอบด้วย การค้นคว้าข้อมูล การแบ่งปันข้อมูล การสร้างสื่อประสม การจัดการข้อมูล การแบ่งปันข้อมูล รวบรวมเนื้อหาต่างๆ การสนทนาผ่านระบบดิจิทัล

การผสมผสานเทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้

Beers (2011) กล่าวว่า การสร้างผู้เรียนให้สามารถดำรงชีวิตได้ในอนาคต คือ การสร้างให้ผู้เรียนมีทักษะต่างๆ คือ การอ่านออก เขียนได้ คิดเลขเป็น ประกอบด้วยองค์ประกอบต่างๆ



ภาพที่ 5 องค์ประกอบของการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21

การใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective Use of Technology)

Beers (2011)นักเรียนในยุคปัจจุบันเรียนรู้ผ่านเครื่องมือ ทางเทคโนโลยี เทคโนโลยีใหม่ๆ จะช่วยให้ข้อมูล และเรียนรู้ที่จะค้นคว้าสิ่งใหม่ๆ อยู่เสมอ

1.การรู้สารสนเทศ (Information literacy) เป็นกลยุทธ์การเข้าถึงข้อมูล การประเมินผล และการบริหารจัดการข้อมูล

2.การรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy) ความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ประเมินและสร้างสรรค์ สื่อหลายๆรูปแบบ นอกจากนั้นยังกล่าวถึงการเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทของสื่อในสังคม รวมทั้งทักษะที่สำคัญในการสอบถามหาข้อมูลและแสดงออกซึ่งความคิดเห็นของประชาชน

3.การรู้และเข้าใจเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information, communications, and technology: ICT literacy) นักเรียนต้องสามารถเลือกและใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีให้เป็นประโยชน์

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารรองรับ สนับสนุนให้เกิดนวัตกรรมทางการศึกษา ประกอบด้วย เทคโนโลยีพื้นฐาน เทคโนโลยีฮาร์ดแวร์ เทคโนโลยีการเข้าถึง และเทคโนโลยีประยุกต์ ที่จะช่วยให้เป็นเทคโนโลยีที่สมบูรณ์ และอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้มากขึ้น

การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน

รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ Google Apps for Education ซึ่งเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการจัดการศึกษาโดยผสมผสานเทคโนโลยี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบทำงานร่วมกันที่ได้ทุกที่ทุกเวลาและทุกรูปแบบของเทคโนโลยี ที่สามารถเชื่อมต่อ ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ ภายใต้การจัดเก็บ รวบรวม และบันทึกข้อมูลบนคลาวด์ ติดต่อสื่อสาร กำหนดเวลาเรียนและตารางนัดหมาย ทำกิจกรรมกลุ่มได้ในเวลาเดียวกันบนแฟ้มเอกสารเดียวกัน อีกทั้งครู ยังสามารถประยุกต์ใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารชั้นเรียนได้อีกด้วย(Google, 2014)

นวัตกรรมทางการศึกษา หมายถึง แนวคิดหรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ซึ่งสามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งอาจจะเป็นสิ่งใหม่ทั้งหมด หรือใหม่เพียงบางส่วน หรืออาจจะเป็นสิ่งใหม่ในบริบทหนึ่งหรือในช่วงเวลาหนึ่ง หรืออาจเป็นสิ่งใหม่ที่กำลังอยู่ในกระบวนการพิสูจน์ทดสอบ หรือได้รับการยอมรับนำไปใช้แล้วแต่ยังไม่แพร่หลาย หรือเป็นส่วนหนึ่งของระบบงานปกติใช้แล้วทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดหมาย (Education Research Development and Demonstration Institute, 2012) ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาด้านการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว สร้างแรงจูงใจในการ

เรียน เพิ่มช่องทางในการเรียนรู้และศึกษาได้ด้วยตนเองโดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ดังเช่นระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่ใช้สนับสนุนการจัดการเรียนการสอน ไม่ว่าจะเป็นการสอนโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน การใช้วีดิทัศน์เชิงโต้ตอบ สื่อหลายมิติ สื่อสังคมออนไลน์ เว็บไซต์และแอปพลิเคชันต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ต ซึ่งจัดได้ว่าเป็นเครื่องมือช่วยสนับสนุนให้เกิดนวัตกรรมทางการศึกษาในยุคดิจิทัลได้เป็นอย่างดี

ตามปกติโดยทั่วไปหลายท่านคงจะรู้จักบริการ Google Apps สำหรับคนทั่วไปและสำหรับนักธุรกิจเท่านั้น ซึ่งบริการ Google Apps นี้เป็นที่นิยมมากในระดับองค์กร แต่ล่าสุด Google ประเทศไทย ได้เริ่มให้บริการ Google Apps สำหรับการศึกษาแล้ว

Google Apps For Education หรือ Google App สำหรับการศึกษา คือ ชุดของฟรีอีเมลล์จาก Google และเครื่องมือต่างๆ เป็นแบบระบบเปิดในการทำงานร่วมกัน เปิดกว้างสำหรับคุณครู นักเรียน นักศึกษา ชั้นเรียน และสมาชิกในครอบครัวทั่วโลก ตัวอย่างเครื่องมือที่เป็นที่นิยมใช้ที่ท่านรู้จักดี เช่น อีเมล (Gmail), เอกสาร (Docs), ปฏิทิน (Calendar) และ Groups เป็นต้น แต่เครื่องมือเหล่านี้จะใช้สำหรับในการเรียนการศึกษา

เมื่อปี 2011 มีนักเรียนและนักศึกษา 16 ล้านคน จาก 146 ประเทศ ได้ใช้ Google Apps for Education แล้ว คุณครูอาจารย์สามารถใช้แอปต่างๆ เช่น Gmail ในการติดต่อสื่อสาร และการเรียนการสอน เช่น เขียนอีเมลแจ้งเตือนถึงผู้ปกครองของนักเรียนในภาษาท้องถิ่น หรืออนุญาตให้นักเรียนทำงานกลุ่มได้ในเวลาเดียวกันบนแฟ้มเอกสารเดียวกัน ผ่านทาง google docs และสามารถประชุมงาน และสอนนักเรียนผ่านทาง Google+ ซึ่งการใช้ Google Apps สำหรับศึกษานี้ สามารถประยุกต์ใช้ในการศึกษาตามโรงเรียนประถมศึกษา ไปจนถึงมหาวิทยาลัยได้ ไม่ว่าจะอยู่ต่างจังหวัดหรืออยู่ต่างประเทศ Google Apps สำหรับการศึกษา ได้มีส่วนสำคัญในการเปลี่ยนแปลงโฉมองค์กรในด้านนวัตกรรมการศึกษา และการติดต่อสื่อสารในสถาบันการศึกษาต่างๆ ทำให้ครูติดตามนักเรียนอยู่ใกล้ชิดมากขึ้น ได้เรียนรู้ตามหลักสูตร ช่วยลดค่าใช้จ่ายของสถาบันการศึกษาด้วยความเป็นระบบคลาวด์

Google Apps for Education นอกจากจะส่งเสริมให้นักเรียนและคุณครูใช้ประโยชน์ในการศึกษาจากโลกไอทีแล้ว ยังสามารถแลกเปลี่ยนความรู้กันกับสถาบันต่างๆระหว่างประเทศได้ด้วย และมาถึงตอนนี้ Google Apps for Education (Google, 2014)นับได้ว่าเป็นนวัตกรรมใหม่ทาง

การศึกษาที่ช่วยเสริมประสิทธิภาพและประสิทธิผล สำหรับการจัดการระบบการเรียนการสอนในยุคดิจิทัลได้เป็นอย่างดี สร้างการเรียนรู้แบบทำงานร่วมกันได้ทุกที่ทุกเวลา และทุกรูปแบบของเทคโนโลยีที่สามารถเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ ภายใต้การจัดเก็บ รวบรวม และบันทึกข้อมูลบนคลาวด์ ด้วย Google Drive มีการติดต่อสื่อสารผ่านทาง Gmail สามารถกำหนดเวลาเรียน และตารางนัดหมายร่วมกันได้ด้วย Google Calendar ทำกิจกรรมกลุ่มได้ในเวลาเดียวกันบนแฟ้มเอกสารเดียวกันได้ด้วย Google docs สร้างเว็บไซต์ได้อย่างง่ายดายผ่านทาง Google Sites อีกทั้งครูยังสามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารชั้นเรียนด้วยการใช้ Google Classroom (Google Inc, : 2014)

Google Documents

Google Documents (Google, 2014) เป็นโปรแกรมที่มีความสามารถจัดการเอกสารได้เหมือน Microsoft word ตอบสนองคนที่ต้องการใช้งานเอกสารได้อย่างสมบูรณ์แบบและให้ผู้ใช้งานสร้าง บันทึก แก้ไข และนำเสนอในรูปแบบเรียลไทม์สามารถปรับปรุง แก้ไขเปลี่ยนแปลงรูปแบบตลอดจนการแทรกรูปภาพ ตาราง หรือสิ่งอื่นๆ ร่วมกันเพื่อให้งานเอกสารมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น และที่สำคัญ ผู้ใช้ Google Documents สามารถควบคุมการใช้งาน พร้อมเผยแพร่งานเป็นหน้าเว็บได้ ในการนำ Documents ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน เช่น ทำสื่อต่างๆ ใบงาน ใบความรู้ แบบทดสอบ แบบฝึกหัด ฯลฯ ที่สามารถทำร่วมกันได้ และสามารถนำไปใช้ในเชิงบริหารจัดการ เช่น การจัดวาระ การประชุม เอกสารการประชุมเพื่อระดมสมองร่วมกัน การบันทึกการประชุมที่ทุกคนมีส่วนร่วม เป็นต้น

รูปแบบการทำงานของ Google Documents

1. สร้างเอกสาร สเปรดชีต และงานนำเสนอแบบออนไลน์ สามารถสร้างเอกสารพื้นฐานแบบเริ่มต้นจากศูนย์ อัปโหลดไฟล์ของคุณที่มีอยู่แล้วและใช้งานบนแถบเครื่องมือได้อย่างคุ้นเคยทำให้การแก้ไขเป็นเรื่องง่ายๆ

2. ใช้งานและทำงานร่วมกันในแบบเรียลไทม์ โดยเลือกคนที่ ต้องการให้เข้าถึงเอกสารได้แล้ว ใช้งานร่วมกันได้ทันที พร้อมแก้ไขและนำเสนอร่วมกับบุคคลอื่นในแบบเรียลไทม์

3. จัดเก็บและจัดระเบียบงานอย่างปลอดภัย สามารถแก้ไขและเข้าถึงจากที่ไหนก็ได้ จัดเก็บงานได้อย่างปลอดภัย สามารถบันทึกและส่งออกสำเนาได้และมีความสามารถในการจัดระเบียบเอกสารของคุณ

4. ควบคุมว่าใครสามารถดูเอกสารได้ โดยเผยแพร่งานของคุณเป็นหน้าเว็บ ควบคุมว่าจะให้ใครเห็นหน้าเว็บได้บ้าง สามารถโพสต์เอกสารขึ้นบล็อกและเผยแพร่ภายในบริษัทหรือกลุ่มของคุณ

Gmail

Gmail ให้พื้นที่สำหรับการจัดเก็บข้อมูลถึง 30GB มีการค้นหาที่มีประสิทธิภาพ มีป้ายกำกับและตัวกรองช่วยให้ข้อมูลมีระเบียบ ทั้งนี้กล่องจดหมายไม่ใช่เพียงเรื่องของการติดต่อหรือสื่อสารแบบ การส่งข้อความเท่านั้น แต่เป็นเรื่องของข้อความเสียง และวิดีโอแชท ซึ่งจะช่วยให้สามารถดูได้ว่าใคร ออนไลน์อยู่และติดต่อได้ทันที

Google Drive

Google Drive พื้นที่สำหรับจัดเก็บข้อมูลบนคลาวด์ ในรูปแบบของข้อความ เสียง และวิดีโอ ทำให้เข้าถึงข้อมูลจากที่ใดก็ได้ไม่จำกัดอุปกรณ์ ไม่ว่าจะเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ Mac, PC, Android หรือ อุปกรณ์ iOS บนพื้นที่เดียวสำหรับข้อมูลฉบับปัจจุบันที่บันทึกไว้ สามารถแบ่งปันข้อมูลให้กับผู้ที่กำหนดได้โดยประยุกต์ใช้ในการสร้างเอกสารและตอบกลับความคิดเห็นในเอกสารเดียวกันเพื่อแบ่งปันความคิดเห็นหรือรับข้อเสนอแนะได้ กลุ่มผู้เรียนสามารถทำกิจกรรมกลุ่มได้ในเวลาเดียวกันบนแฟ้มเอกสารเดียวกันได้แม้จะไม่ได้อยู่ที่เดียวกันได้ทั้งรูปแบบของเอกสาร ตาราง และงานนำเสนอ โดยเข้าถึงไฟล์จากที่ใดก็ได้ Sites พื้นที่ทำงานใช้แบ่งปันสำหรับชั้นเรียน ผู้เรียนสามารถสร้างเว็บไซต์ของโครงการได้โดยไม่ต้องเขียนรหัสให้ยุ่งยาก ทำงานได้ง่ายเหมือนการทำเอกสาร สามารถเปิดใช้งานได้ทุกแห่งด้วยเบราว์เซอร์ บนคอมพิวเตอร์ Mac, PC และ Linux ได้

ประโยชน์ที่ได้รับจาก Google Apps for Education มาประยุกต์ใช้กับการศึกษา

เนื่องจากมีระบบรักษาความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัว ที่ออกแบบมาเพื่อให้ข้อมูลปลอดภัย และให้ผู้ใช้ควบคุมข้อมูลด้วยตนเองได้อย่างสมบูรณ์แบบ สามารถเชื่อมต่อได้ตลอดเวลาไม่ว่าจะอยู่ที่ไหน ภายใต้ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ข้อมูลทุกอย่างจะมีการบันทึกลงในระบบคลาวด์ โดยอัตโนมัติ อีเมล เอกสาร ปฏิทิน และไซต์จะสามารถเข้าถึงและแก้ไขได้จากคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ หรือแท็บเล็ตได้ทุกที่ ทุกเวลา ผู้เรียนและครูผู้สอนสามารถทำงานร่วมกันได้สะดวก

และรวดเร็วขึ้น มีการใช้ทรัพยากรในการเรียน ร่วมกัน ผู้สอนสามารถใช้เป็นเครื่องมือเพื่อจัดการระบบการเรียนการสอนและออกแบบระบบการใช้งานได้ ตามความเหมาะสมของสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลด้านการศึกษา เช่น การติดต่อสื่อสาร การกำหนดเวลาของชั้นเรียน และการเขียนรายงานหรือเรียงความ ซึ่งสามารถเห็น การเปลี่ยนแปลงและแก้ไขเอกสารได้ทันที มีการควบคุมและการแบ่งปันที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นสภาพแวดล้อมในการทำงานที่เหมาะสมที่สุดสำหรับการเรียนรู้

นอกจากในส่วนของ Google Apps for Education สื่อสังคมออนไลน์ก็เป็นส่วนหนึ่งในการนำมาใช้ในงานวิจัยชั้น ให้ความหมายเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ ดังนี้

สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม (Social Tool) เพื่อใช้สื่อสารระหว่างกันในเครือข่ายทางสังคม (Social Network) ผ่านทางเว็บไซต์และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใดๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้ใช้ทั้งที่เป็นผู้ส่งสารและผู้รับสารมีส่วนร่วม (Collaborative) อย่างสร้างสรรค์ ในการผลิตเนื้อหาขึ้นเอง (User-Generate Content: UGC) ในรูปของข้อมูล ภาพ และเสียง

ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์

ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ ที่นำมาพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ มีดังต่อไปนี้

1. Social Networking หรือเครือข่ายทางสังคมในอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเครือข่ายทางสังคมที่ใช้สำหรับเชื่อมต่อระหว่างบุคคล กลุ่มบุคคล เพื่อให้เกิดเป็นกลุ่มสังคม (Social Community) เพื่อร่วมกันแลกเปลี่ยนและแบ่งปันข้อมูลระหว่างกันทั้งด้านธุรกิจ การเมือง การศึกษา เช่น Facebook Instagram Line เป็นต้น

2. Online Video เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการวิดีโอออนไลน์โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ซึ่งปัจจุบันได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและขยายตัวอย่างรวดเร็ว เนื่องจากเนื้อหาที่น่าสนใจในวิดีโอออนไลน์ไม่ถูกจำกัดโดยผังรายการที่แน่นอนและตายตัว ทำให้ผู้ใช้บริการสามารถติดตามชมได้อย่างต่อเนื่อง เพราะไม่มีโฆษณาคั่น รวมทั้งผู้ใช้สามารถเลือกชมเนื้อหาได้ตามความต้องการและยังสามารถเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องได้จำนวนมากอีกด้วย เช่น Youtube Yahoo เป็นต้น

อุปกรณ์เครื่องมือทางสื่อสังคมออนไลน์

ในงานวิจัย เรื่อง ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ได้ดำเนินการพัฒนารูปแบบ โดยใช้อุปกรณ์เครื่องมือทางสื่อสังคมออนไลน์ดังต่อไปนี้

คอมพิวเตอร์ คือ เครื่องคำนวณ อิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถทำงานคำนวณผลและเปรียบเทียบค่าตามชุดคำสั่งด้วยความเร็วสูงอย่างต่อเนื่องและอัตโนมัติ พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525 ได้ให้คำจำกัดความของคอมพิวเตอร์ไว้ค่อนข้างกะทัดรัดว่า เครื่องอิเล็กทรอนิกส์แบบอัตโนมัติ ทำหน้าที่เหมือนสมองกล ใช้สำหรับแก้ปัญหาต่างๆ ทั้งที่ง่ายและซับซ้อนโดยวิธีทางคณิตศาสตร์ หรืออาจกล่าวได้ว่า เครื่องคอมพิวเตอร์หมายถึง เครื่องมือที่ช่วยในการคำนวณและการประมวลผลข้อมูล

สมาร์ตโฟน (SmartPhone) คือ โทรศัพท์มือถือที่นอกเหนือจากใช้โทรออก-รับสายแล้วยังมีแอปพลิเคชันให้ใช้งานมากมาย สามารถรองรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่าน 3G, Wi-Fi และสามารถใช้งานโซเชียลเน็ตเวิร์คและแอปพลิเคชันสนทนาชั้นนำ เช่น LINE, Youtube, Facebook, Twitter ฯลฯ โดยที่ผู้ใช้สามารถปรับแต่งลูกเล่นการใช้งานสมาร์ตโฟนให้ตรงกับความต้องการได้มากกว่ามือถือธรรมดา ผู้ผลิตสมาร์ตโฟนรุ่นใหม่ๆ นิยมผลิตสมาร์ตโฟนที่มีหน้าจอรระบบสัมผัส, ใส่กล้องถ่ายรูปที่มีความละเอียดสูง, ออกแบบดีไซน์ให้สวยงามทันสมัย, มีแอปพลิเคชันและลูกเล่นที่น่าสนใจ

แท็บเล็ต (Tablet) คือ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่มีหน้าจอรระบบสัมผัสขนาดใหญ่ มีขนาดหน้าจอตั้งแต่ 7 นิ้วขึ้นไป พกพาได้สะดวก สามารถใช้งานหน้าจอผ่านการสัมผัสผ่านปลายนิ้วได้โดยตรง มีแอปพลิเคชันมากมายให้เลือกใช้ ไม่ว่าจะรับ-ส่งอีเมล, เล่นอินเทอร์เน็ต, ดูหนัง, ฟังเพลง, เล่นเกม หรือแม้กระทั่งใช้ทำงานเอกสารออฟฟิต ข้อดีของแท็บเล็ตคือมีหน้าจอที่กว้าง ทำให้มีพื้นที่การใช้งานเยอะ มีน้ำหนักเบา พกพาได้สะดวกกว่าโน้ตบุ๊กหรือ คอมพิวเตอร์ สามารถจดบันทึกหรือใช้เป็นอุปกรณ์เพื่อการศึกษาได้เป็นอย่างดี

จากการศึกษาข้างต้นผู้วิจัยได้ดำเนินการใช้อุปกรณ์ต่างๆ ทางเทคโนโลยีประกอบด้วยคอมพิวเตอร์ สมาร์ตโฟน และแท็บเล็ต เพื่อใช้ในการวิจัยครั้งนี้

ประโยชน์และข้อจำกัดของสังคมออนไลน์

แม้ลักษณะของเครือข่ายสังคมออนไลน์ จะเป็นสื่อให้ข้อมูลข่าวสารสามารถกระจายออกไปอย่างรวดเร็วและกว้างขวางมีคุณประโยชน์มากมายในด้านการติดต่อสื่อสาร แต่ก็เปรียบเสมือนดาบสองคมหากผู้ใช้ขาดคุณธรรมจริยธรรม สามัญสำนึก การรู้จักเคารพสิทธิ ของผู้อื่น และความระมัดระวังในการใช้แล้ว สังคมออนไลน์เหล่านี้ก็จะเป็ "สังคมอันตราย"ที่จะเป็นด้านมืดของสังคมไทย

ประโยชน์ของ Social networks เครือข่ายสังคมออนไลน์

1. สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ในสิ่งที่สนใจร่วมกันได้
2. เป็นคลังข้อมูลความรู้ขนาดย่อมเพราะเราสามารถเสนอและแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความรู้ หรือตั้งคำถามในเรื่องต่างๆ เพื่อให้บุคคลอื่นที่สนใจหรือมีคำตอบได้ช่วยกันตอบ
3. ประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสารกับคนอื่น สะดวกและรวดเร็ว
4. เป็นสื่อในการนำเสนอผลงานของตัวเอง เช่น งานเขียน รูปภาพ วิดีโอต่างๆ เพื่อให้ผู้อื่นได้เข้ามารับชมและแสดงความคิดเห็น
5. ใช้เป็นสื่อในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ หรือบริการลูกค้าสำหรับบริษัทและองค์กรต่างๆ ช่วยสร้างความเชื่อมั่นให้ลูกค้า
6. ช่วยสร้างผลงานและรายได้ให้แก่ผู้ใช้งาน เกิดการจ้างงานแบบใหม่ๆ ขึ้น
7. คลายเครียดได้สำหรับผู้ที่ใช้ที่ต้องการหาเพื่อนคุยเล่นสนุกๆ
8. สร้างความสัมพันธ์ที่ดีจากเพื่อนสู่เพื่อนได้

ข้อจำกัดของ Social networks เครือข่ายสังคมออนไลน์

1. เว็บไซต์ให้บริการบางแห่งอาจจะเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป หากผู้ใช้บริการไม่ระมัดระวังในการกรอกข้อมูล อาจถูกผู้ไม่หวังดีนำมาใช้ในทางเสียหาย หรือละเมิดสิทธิส่วนบุคคลได้
2. Social Network เป็นสังคมออนไลน์ที่กว้าง หากผู้ใช้รู้เท่าไม่ถึงการณ์หรือขาดวิจาร์ณญาณ อาจโดนหลอกลวงผ่านอินเทอร์เน็ต หรือการนัดเจอกันเพื่อจุดประสงค์ร้าย ตามที่เป็นข่าวตามหน้าหนังสือพิมพ์
3. เป็นช่องทางในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ ขโมยผลงาน หรือถูกแอบอ้าง เพราะ Social Network Service เป็นสื่อในการเผยแพร่ผลงาน รูปภาพต่างๆ ของเราให้บุคคลอื่นได้ดูและแสดงความคิดเห็น

4. ข้อมูลที่ต้องกรอกเพื่อสมัครสมาชิกและแสดงบนเว็บไซต์ในรูปแบบ Social Network ยากแก่การตรวจสอบว่าจริงหรือไม่ ดังนั้นอาจเกิดปัญหาเกี่ยวกับเว็บไซต์ที่กำหนดอายุการสมัครสมาชิก หรือการถูกลอกโดยบุคคลที่ไม่มีตัวตนได้

5. ผู้ใช้ที่เล่น social network และอยู่กับหน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานอาจสายตาเสียได้หรือบางคนอาจตาบอดได้

6. ถ้าผู้ใช้หมกมุ่นอยู่กับ social network มากเกินไปอาจทำให้เสียการเรียนหรือผลการเรียนตกต่ำลงได้

7. จะทำให้เสียเวลาถ้าผู้ใช้ใช้อย่างไร้ประโยชน์

ตัวอย่างประโยชน์และข้อจำกัดการใช้เฟซบุ๊ก เป็นศูนย์แห่งการเรียนรู้ในสถานศึกษา

ในกรณีที่ยกเลิกการเรียนการสอนในห้องเรียนเพราะสภาพอากาศไม่เอื้ออำนวย ครูผู้สอนสามารถใช้ เฟซบุ๊กเป็นศูนย์แห่งการเรียนรู้ร่วมกับผู้เรียนโดยการกำหนดหัวข้อเกี่ยวกับวิชาที่สอน เพื่อให้ผู้เรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น ไม่ควรใช้ข้อความที่รุนแรงในการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผู้เรียนและสถานศึกษา หลีกเลี่ยงการแสดงข้อความที่ก่อให้เกิดข้อโต้แย้งที่รุนแรง ควรตั้งค่าการแสดงความคิดเห็นต่างๆ ที่ผู้เรียนทุกคนสามารถเข้าไปอ่านได้ควรแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผู้เรียนในเชิงบวกเท่านั้น

จะเห็นได้ว่า เฟซบุ๊กเป็นศูนย์แห่งการเรียนรู้และเป็นห้องโถงการศึกษาขนาดใหญ่ที่ทรงประสิทธิภาพในการเรียนรู้แบบไร้ขีดจำกัด ซึ่งครูผู้สอนและผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้จากทุกที่ ทุกเวลา ตลอดวันละ 24 ชั่วโมง สัปดาห์ละ 7 วัน ฉะนั้นผู้บริหารการศึกษาจึงควรกำหนดแนวปฏิบัติในการใช้เฟซบุ๊กอย่างเหมาะสมเพื่อช่วยลดความเสี่ยงด้านการใช้เฟซบุ๊กไปในทางที่ผิดหรือด้านการก่อให้เกิดความเสื่อมเสียชื่อเสียงแก่สถานศึกษา ยิ่งกว่านั้น ผู้บริหารการศึกษาจำเป็นต้องพัฒนานโยบายการใช้เฟซบุ๊กที่มีอยู่เป็นระยะๆ เพื่อให้เข้ากับสถานการณ์และยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปด้วย

ประโยชน์ของการใช้เฟซบุ๊กเพื่อการเรียนการสอน

1. สื่อสารถึงนักศึกษาได้อย่างรวดเร็วกว่าการใช้อีเมลล์หรืออีเลิร์นนิ่ง
2. ส่งเสริมการกระตุ้นให้นักศึกษาได้แบ่งปันความรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้อย่างทั่วถึงและรวดเร็ว
3. นักศึกษามีความสะดวกในการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร

ข้อจำกัดของการใช้เฟซบุ๊กเพื่อการเรียนการสอน

1. อาจละเมิดสิทธิส่วนบุคคลได้
2. อาจารย์หรือนักศึกษาไม่เป็นส่วนตัวในการข้อความหรือรูปภาพต่างๆ

ประโยชน์และข้อจำกัด การประยุกต์ใช้งาน Youtubeเพื่อการเรียนการสอน

Youtube เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการแลกเปลี่ยนภาพวิดีโอระหว่างผู้ใช้ได้ฟรี โดยนำเทคโนโลยีของAdobe Flashมาใช้ในการแสดงภาพวิดีโอ ซึ่งยูทูปมีนโยบายไม่ให้อัปโหลดคลิปที่มีภาพโป๊เปลือยและคลิปที่มีลิขสิทธิ์ นอกเสียจากเจ้าของลิขสิทธิ์ได้อัปโหลดเองเมื่อสมัครสมาชิกแล้วผู้ใช้งานจะสามารถใส่ภาพวิดีโอเข้าไป แบ่งปันภาพวิดีโอให้คนอื่นดูด้วยแต่หากไม่ได้สมัครสมาชิกก็สามารถเข้าไปเปิดดูภาพวิดีโอที่ผู้ใช้คนอื่น ๆ ใส่ไว้ในYoutubeได้แม้จะก่อตั้งได้เพียงไม่นาน (youtubeก่อตั้งขึ้นเมื่อเดือนกุมภาพันธ์ ค.ศ.2005) Youtubeเติบโตอย่างรวดเร็วมาก เป็นที่รู้จักกันแพร่หลายและได้รับความนิยมทั่วโลก ต่อมาปี ค.ศ.2006ยูทูปก็กลายเป็นส่วนหนึ่งของกูเกิ้ลแล้ว แต่ด้วยตัวยูทูปเองที่มีเนื้อหามากมายเป็นแสนชิ้น ทั้งสื่อและเครื่องมือการเรียนรู้ที่ศึกษาสามารถใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนในห้องเรียนได้ แต่ในขณะเดียวกันก็มีสื่อประเภทที่สุ่มเสี่ยง และทำให้เด็กและเยาวชนไขว่เขวไปได้ ทั้งจากมิวสิควิดีโอ การ์ตูน และไม่ได้ใช้เป็นช่องทางเพื่อการเรียนรู้สักทีเดียว จึงเป็นที่มาของการเปิดหน้าการศึกษาล่าสุดของยูทูปขึ้นที่เรียกว่า “ยูทูปสำหรับโรงเรียน” หรือ (Youtube for Schools) เป็นช่องทางการเรียนรู้ที่จัดตั้งขึ้น โดยจะมีเนื้อแต่เรื่องการศึกษาแต่เพียงอย่างเดียว โดยได้ร่วมมือกับภาคีด้านการศึกษากว่า600แห่ง เช่น TED,Smithsonian เว็บไซต์ชื่อดังเรื่องที่ได้รวบรวมแหล่งเรียนรู้และนิทรรศการต่างๆเอาไว้,Steve Spangler แหล่งผลิตเกมและของเล่นเพื่อการพัฒนาทักษะด้านวิทยาศาสตร์ หรือNumberphile ที่สอนคณิตศาสตร์ออนไลน์ เป็นต้น นอกจากนี้เพื่อให้ง่ายต่อการค้นหา ยูทูปได้ทำงานร่วมกับครูในการจัดแบ่งเนื้อหากว่า300ชิ้น ออกเป็นรายวิชา และระดับชั้น โดยสื่อเหล่านี้ยูทูปเชื่อว่าจะช่วยเสริมการเรียนรู้ในห้องเรียนได้เป็นอย่างดี ทำให้ห้องเรียนสนุกสนานขึ้น และเด็กๆก็จะตั้งใจเรียนมากยิ่งขึ้น

ประโยชน์ของYouTubeสำหรับโรงเรียน

1. กว้างขวางครอบคลุมYouTubeสำหรับโรงเรียนเปิดโอกาสให้โรงเรียนต่างๆ เข้าถึงวิดีโอเพื่อการศึกษาฟรีนับแสนรายการจาก YouTube EDU วิดีโอเหล่านี้มาจากองค์กรที่มีชื่อเสียงต่างๆ เช่น Stanford,PBS และ TED รวมทั้งจากพันธมิตรที่กำลังได้รับความนิยมของYouTubeซึ่งมียอดผู้ชมนับล้านๆ คน เช่น Khan Academy,Steve Spangler Science และ Numberphile

2. ปรับแก้ได้สามารถกำหนดค่าเนื้อหาที่ดูได้ในโรงเรียนของคุณ โรงเรียนทั้งหมดจะได้รับสิทธิ์เข้าถึงเนื้อหา YouTube EDU ทั้งหมด แต่ครูและผู้ดูแลระบบอาจสร้างเพลย์ลิสต์วิดีโอที่ดูได้เฉพาะในเครือข่ายของโรงเรียนเท่านั้นได้เช่นกัน

3. เหมาะสมสำหรับโรงเรียนผู้บริหารโรงเรียนและครูสามารถลงชื่อเข้าใช้และดูวิดีโอใดๆ ก็ได้ แต่นักเรียนจะไม่สามารถลงชื่อเข้าใช้และจะดูได้เฉพาะวิดีโอ YouTube EDU และวิดีโอที่โรงเรียนได้เพิ่มเข้าไปเท่านั้น ความคิดเห็นและวิดีโอที่เกี่ยวข้องทั้งหมดจะถูกปิดใช้งานและการค้นหาจะจำกัดเฉพาะวิดีโอ YouTube EDU เท่านั้น

4. เป็นมิตรกับครู YouTube.com/Teachers มีเพลย์ลิสต์วิดีโอแนะนำรายการที่ได้มาตรฐานการศึกษาทั่วไป และจัดระเบียบตามหัวเรื่องและระดับชั้น เพลย์ลิสต์เหล่านี้สร้างขึ้นโดยครูเพื่อเพื่อนครูด้วยกัน ดังนั้นคุณจึงมีเวลาในการสอนมากขึ้นและใช้เวลาค้นหาน้อยลง

ข้อจำกัด

1. อาจมีการละเมิดลิขสิทธิ์

2. อาจมีการกระทำที่ไม่ดี

จากการศึกษาเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการผสมผสานเทคโนโลยีกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ ยังได้ค้นคว้างานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่จะนำมาทำเป็นข้อมูลในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ดังนี้ จุลมณี สุระโยธิน (2554) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง ผลของการจัดกิจกรรมเรียนรู้ร่วมกันทางอินเทอร์เน็ตด้วยการเขียนสะท้อนคิดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อทักษะทางสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย วัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมเรียนรู้ร่วมกันทางอินเทอร์เน็ตด้วยการเขียนสะท้อนคิดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อทักษะทางสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย 2) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ พฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่ม และพฤติกรรมการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมเรียนรู้ร่วมกันทางอินเทอร์เน็ตด้วยการเขียนสะท้อนคิดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ขั้นตอนการวิจัย 1) ขั้นเตรียม 2) ขั้นกิจกรรม 3) ขั้นนำเสนอผลงาน 4) ขั้นติดตามและสังเกตผล 5) ขั้นนำไปประยุกต์ใช้ ดำเนินกิจกรรมโดยใช้กระบวนการเรียนรู้ร่วมกันทางอินเทอร์เน็ตด้วยการเขียนสะท้อนคิดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนทักษะทางสังคมหลังเข้าร่วมกิจกรรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรม โดยนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมมีทักษะทางสังคมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) พฤติกรรมสื่อสารและปฏิสัมพันธ์

พฤติกรรมการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และพฤติกรรมการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนโดยรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 91.1 และ 3) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันทางอินเทอร์เน็ตด้วยการเขียนสะท้อนคิดผ่านสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับมาก

เทพยพงษ์ เศษคิมบง (2554) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลการเรียนรู้ด้วยอีเลิร์นนิ่งแบบเรียนรู้ร่วมกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อความสามารถทางการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์ วัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา สื่อการศึกษาเบื้องต้นของนักศึกษา ก่อนและหลังเรียน 2) เพื่อศึกษาความสามารถทางการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของนักศึกษา 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยอีเลิร์นนิ่งแบบเรียนรู้ร่วมกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ขั้นตอนคือ ขั้นที่ 1 ขั้นเสนอประเด็น/หัวข้อ ขั้นที่ 2 ขั้นพิจารณาประเด็น/หัวข้อ ขั้นที่ 3 ขั้นคิดวิธีสืบสอบหรือวางแผน ขั้นที่ 4 ขั้นค้นคว้าสืบสอบหรือลงมือปฏิบัติงานตามที่ได้วางแผนไว้ ขั้นที่ 5 ขั้นเสนอผลการสืบสอบ ขั้นที่ 6 ขั้นสรุปผล โดยทั้งหมดจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยพัฒนาระบบบริหารจัดการเรียนการสอนของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ร่วมกับการใช้สื่อออนไลน์ในกาเรียนรู้ร่วมกัน คือ Wikispaces และสื่อสังคมออนไลน์อื่นๆ ที่เป็นสื่อทางเลือกในการใช้ปฏิบัติงานแบบออนไลน์ร่วมกัน ได้แก่ Mind42 และ Youtube ทั้งนี้เนื่องจากการเรียนการสอนเป็นแบบออนไลน์ จึงจำเป็นต้องอาศัยสื่อสังคมออนไลน์เข้ามาช่วยในการทำงานและเรียนรู้ร่วมกัน เพื่ออำนวยความสะดวกให้นักศึกษาสามารถดำเนินกิจกรรมร่วมกันได้ทุกที่ทุกเวลา ผลการวิจัย พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา สื่อการศึกษาเบื้องต้นของนักศึกษาที่เรียนรู้ร่วมกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ณรงค์ศักดิ์ พรหมวัง (2556) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านห้องเรียนเสมือนจริงโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามแนวทฤษฎีอภิปัญญา และทฤษฎีสรรคินิยม สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น มีวัตถุประสงค์ คือ 1) พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านห้องเรียนเสมือนจริง โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ ตามแนวทฤษฎีอภิปัญญาและทฤษฎีสรรคินิยม สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 2) เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ กระบวนการนี้มีรูปแบบ ดังนี้ 1) ขั้นแจ้งจุดประสงค์ เพื่อตั้งเป้าหมาย วางแผนการเรียนรู้และควบคุมการเรียน 2) ขั้นทบทวนความรู้เดิม 3) ขั้นกระตุ้นด้วยปัญหา ให้เกิดความขัดแย้งทางปัญญา 4) ขั้นการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น 5) ขั้นสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและปรับโครงสร้างทางปัญญา และ 6) ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ ค้นคว้าเพิ่มเติมและสรุปองค์ความรู้ นำไปประยุกต์ใช้ ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1) นักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านห้องเรียนเสมือนจริง มีความสามารถด้านสารสนเทศหลังเรียนสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) นักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านห้องเรียนเสมือนจริง มีความสามารถด้านอภิปัญญาหลังเรียนสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) นักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านห้องเรียนเสมือนจริง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 4) นักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านห้องเรียนเสมือนจริง มีความคงทนในการเรียนรู้

วทัญญู ขลิบเงิน (2556) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาแบบจำลองการดูแลให้คำปรึกษาผสมผสานเทคโนโลยีสื่อสังคมเพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นครูสำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู โดยมีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อพัฒนาแบบจำลองการดูแลให้คำปรึกษาผสมผสานเทคโนโลยีสื่อสังคมเพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นครูสำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู 2) เพื่อประเมินประสิทธิผล ของแบบจำลองการดูแลให้คำปรึกษาผสมผสานเทคโนโลยี สื่อสังคมเพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นครูสำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์ วิชาชีพครู ผลการวิจัยพบว่า แบบจำลองการดูแลให้คำปรึกษาผสมผสานเทคโนโลยีสื่อสังคม ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน มีขั้นตอนดังต่อไปนี้ ขั้นตอนที่ 1 การเตรียมความพร้อม (Preparing :P) ขั้นตอนที่ 2 การวางแผน การดูแลให้คำปรึกษา (Planning : P) ขั้นตอนที่ 3 การดำเนินการดูแลให้คำปรึกษาผสมผสานเทคโนโลยี สื่อสังคม (Implement Mentoring Social Media Tecnology Blended) และขั้นที่ 4 การประเมินผล (Assessing : A) ซึ่งผลการใช้รูปแบบดังกล่าวพบว่า อาจารย์นิเทศ ครูพี่เลี้ยง มีความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถในการดูแลให้คำปรึกษา ในระดับมาก นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู มีคุณลักษณะความเป็นครูในระดับสูง อาจารย์นิเทศ ครูพี่เลี้ยงและนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู มีความพึงพอใจต่อแบบจำลองระดับมาก

ธนวัฒน์ วรรณประภา (2558) ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับ รูปแบบการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการสังเคราะห์ข้อมูลโดยการเรียนรู้แบบนำตนเองผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับนิสิตปริญญาตรี วัตถุประสงค์การวิจัย 1) เพื่อออกแบบและพัฒนารูปแบบการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการสังเคราะห์ข้อมูลด้วยการเรียนรู้แบบนำตนเองผ่านสื่อสังคมออนไลน์ 2) เพื่อทดสอบและประเมินการใช้รูปแบบการสอนฯ และ 3) เพื่อรับรองรูปแบบการสอนฯ มีขั้นตอนดังต่อไปนี้ กระบวนการเรียนการสอนมี 6 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นสัญญาการเรียน ขั้นการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ ขั้นการรวบรวม

ข้อมูล ชั้นการจัดการข้อมูล ชั้นการประยุกต์ข้อมูลและชั้นการประเมินชิ้นงาน โดยมีการเข้าถึงผู้เรียนโดยใช้เฟซบุ๊กเพื่อให้เข้าถึงผู้เรียนทุกสถานที่ ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการทดสอบและประเมินการใช้รูปแบบการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการสังเคราะห์ข้อมูลด้วยการเรียนรู้แบบการนำตนเองผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว แบบวัดซ้ำ พบว่า คะแนนเฉลี่ยจากการทดลองครั้งที่ 1 มีค่าเท่ากับ 9.71 คะแนนเฉลี่ยจากการทดลองครั้งที่ 2 มีค่าเท่ากับ 10.68 คะแนนเฉลี่ยจากการทดลองครั้งที่ 3 มีค่าเท่ากับ 11.60 และคะแนนเฉลี่ยจากการทดลองครั้งที่ 4 มีค่าเท่ากับ 11.42 หลังจากนั้นผู้วิจัยดำเนินการทดสอบความแตกต่างรายคู่ด้วยวิธีการของ Scheffe จากการทดลองพบว่า คะแนนเฉลี่ยคงที่ในการทดลองครั้งที่ 3 และครั้งที่ 4

Engelbrecht and Julia (2008) ได้ศึกษาตรวจสอบความจริงของคนใช้ชุมชนออนไลน์ทั้งหมด 18 ประเทศประกอบด้วย ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ ออสเตรเลีย สหรัฐอเมริกา ออสเตรเลีย แคนาดา บราซิล ฝรั่งเศส เยอรมัน อิตาลี โปแลนด์ รัสเซีย ไนจีเรีย ตุรกี และอินโดนีเซีย ผลการศึกษาพบว่า ประเทศที่ใช้ชุมชนออนไลน์มากที่สุด คือ เกาหลีใต้ คิดเป็นร้อยละ 63 โดยผู้บริโภคจะอยู่ในช่วงอายุ 19 -35 ปี เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 59 ใช้ชุมชนออนไลน์เพื่อบันเทิงมากที่สุด

Pao-Nan (2012) ศึกษาวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถการเรียนรู้แบบนำตนเองของนักศึกษาคณะวิศวกรรมศาสตร์กับความสามารถในการเรียนแบบออนไลน์ การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อสำรวจความสามารถการเรียนรู้แบบนำตนเองของนักศึกษาคณะวิศวกรรมศาสตร์ในการเรียนรู้แบบออนไลน์ การวิจัยนี้มุ่งเป้าไปที่ความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการเรียนรู้แบบนำตนเองกับผลการเรียนรู้ ผลการศึกษาพบว่า การทดลองมีนัยสำคัญในความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างความสามารถในการเรียนรู้แบบนำตนเองกับความสามารถในการเรียนรู้แบบออนไลน์

Valleri (2015) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพแบบออนไลน์ เพื่อพัฒนาบทเรียนในคณิตศาสตร์ระดับมหาวิทยาลัย มีการนำ PLC ไปใช้ในระบบการศึกษาจำนวนมากที่ประสบความสำเร็จ PLC นำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน ประกอบด้วย ชุมชนที่ประกอบไปด้วยผู้เชี่ยวชาญและการเผยแพร่งานวิจัย การใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพแบบออนไลน์มีวัตถุประสงค์เดียวกันกับการสื่อสารแบบต่อหน้า การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือ ในการแบ่งปันประสบการณ์ แนวความคิด การสอนคณิตศาสตร์ เป็นความท้าทายที่จะทำให้เนื้อหา สาระวิชา มีความแตกต่าง OPLC คล้ายกับ การตอบสนองเหล่านี้ การมีส่วนร่วม ผู้เชี่ยวชาญมักจะร่วมมือกับเพื่อนร่วมมือจากต่างมหาวิทยาลัย หรือ วิทยาลัยในต่างประเทศ เพื่อทำวิจัย ความร่วมมือและการ

วิจัยออนไลน์เป็นไปอย่างธรรมชาติมากกว่าการนำเสนองาน ประโยชน์อื่นๆ ที่ได้จาก OPLC ช่วยเปิดกว้างขยายวิสัยทัศน์ของคุณะไปสู่สภาพแวดล้อมนักเรียนเป็นศูนย์กลาง จัดให้สำหรับการพัฒนาต่อไปเรื่อยๆ บางสิ่งที่จำเป็นสำหรับการรวมเทคโนโลยีและเปลี่ยนมุมมองการนำเสนอใหม่ จากผลึกเป็น การดึง แทน

Ming Lai et al. (2016) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง ความสามารถของแฟ้มสะสมผลงานทางการสอนแบบดิจิทัลสำหรับการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพสำหรับการศึกษาระดับอุดมศึกษา วัตถุประสงค์ การวิจัย เพื่อพัฒนาการได้มาซึ่งความเข้าใจที่คงทนของการพัฒนาครูและการใช้การสอนโดยใช้ digital teaching portfolios กับ ความสำคัญในการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ เป็นการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ โดยการเขียนแลกเปลี่ยนกันบน แพลตฟอร์มที่สร้างขึ้น ที่ Mahara (<https://mahara.org/>) จะเป็นแฟ้มสะสมผลงานออนไลน์ที่เปิดให้ครูได้เข้าไปเขียนเกี่ยวกับสิ่งประดิษฐ์ของตนเอง วัตถุประสงค์คือ เพื่อพัฒนาวิชาชีพและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ผู้ใช้สามารถอัปโหลดข้อมูล แสดงสิ่งประดิษฐ์ของตนเอง ไฟล์ Power point รูปภาพ วิดีโอ และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ และอธิบาย กระบวนการทดลอง 1) แจกแบบสอบถามเกี่ยวกับการบริหารงาน ความคิดริเริ่ม การตรวจสอบ การรับรู้ เกี่ยวกับการใช้ DTPs ให้กับผู้เกี่ยวข้องตอบแบบสอบถาม 2) สัมภาษณ์แบบเจาะลึก แบบกึ่งมีโครงสร้าง เกี่ยวกับการพัฒนา ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยใช้ DTPs และการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ 3) พัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ เกี่ยวกับการใช้ DTPs โดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง รวมถึง การสร้างสรรค์ และการเขียนข้อความลงแพลตฟอร์ม ของ Maharu ผลการวิจัย 1.ครูที่ใช้ DTPs สำหรับผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม พวกเขาใช้สำหรับการตอบกลับและพัฒนา เพื่อสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู 2.ครูพบว่ามันเป็นส่วนเชื่อมโยงที่สำคัญกับการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นหัวใจของการสอนแบบแฟ้มสะสมงาน 3.ครูมาเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนา DTPs จะทำให้มีประสบการณ์ร่วมกัน ทราบวัตถุประสงค์ สิ่งที่เป็นประโยชน์ ศักยภาพ เช่นเดียวกับความท้าทายของการสอนโดยใช้เทคนิคแฟ้มสะสมงาน 4.ครูพบว่าเทคนิคการสนับสนุน การส่งเสริม มีความสำคัญ การพบกับเทคนิคที่หลากหลายขณะที่ใช้ Mahara แพลตฟอร์ม ในการพัฒนา DTPs 5.ครูตอบสนองเกี่ยวกับความตึงเครียดเกี่ยวกับการแสดงผลงานแล้ว ต้องพัฒนา โปรไฟล์ของตนเอง ความสมดุลระหว่างสองสิ่งที่ถูกคิดว่าเป็นสำคัญ 6.ครูจัด DTPs ให้อยู่ภายใต้ความเชื่อของการเรียนและการสอนของพวกเขา

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการผสมผสานเทคโนโลยี พบว่า ปัจจุบันเทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญในกิจกรรมต่างๆ ซึ่งเปลี่ยนไปตามยุคสมัยที่แตกต่างกันไป ในปัจจุบันนี้

สื่อเทคโนโลยีต่างๆ มีบทบาทมากในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะเทคโนโลยีที่สามารถโต้ตอบและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันได้อย่างรวดเร็ว ได้แสดงออกในสิ่งที่ตนคิดและสามารถแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกันได้ทันที หรือสามารถทบทวนย้อนหลังในสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปแล้วตลอดเวลา ผู้วิจัยจึงเลือกนำเทคโนโลยี ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ มาใช้ในการร่วมพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

ตอนที่ 5 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (Art based Learning)

Mullen (1999)โปรแกรม AB สำหรับนักโทษหญิงที่ช่วยผู้กักกันในการ ค้นหาอารมณ์ และความเป็นตัวเอง ผ่านการวาดรูป การเขียนอย่างสร้างสรรค์ และการเคลื่อนไหวที่ ผู้กักกันรายงานว่า โปรแกรมช่วยให้พวกเขาเหล่านั้นก้าวข้ามความกลัว เสริมสร้างความมั่นใจ และการเคารพในตนเอง ซึ่งส่งผลอย่างมากกับการเข้าถึงรายบุคคล เปิดใจมากขึ้น และมีความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่ดีขึ้น

Lens (2005) ศิลปะได้มีมายาวนาน ทั้งในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ นวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ สิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่จะอธิบายถึงนักศิลปะที่จะสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ความคิดใหม่ๆ สิ่งที่มีชีวิตชีวา ดนตรี

Sullivan (2005) ได้ใช้บทกวีสำหรับหลักสูตรปริญญาโท สองปี มีจุดประสงค์ในการสร้างความหมายของการค้นหา

Wesley (2005) เน้นไปที่กระบวนการการเข้าร่วมเชิงศิลปะ อาจจะเป็นการช่วยให้ผู้ใหญ่เข้าใจคุณค่าของความหลากหลายทางวัฒนธรรม

Adler (2006)กระบวนการทัศน์ รูปแบบ กระบวนการ ของการจัดการเรียนรู้แบบใช้ศิลปะเป็นฐาน สามารถพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้ ฝึกฝนให้มีความคิดสร้างสรรค์ พัฒนานวัตกรรม การสร้างเสริมจินตนาการ มีทักษะชีวิต การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานมีวิธีการที่จะสร้างให้เป็นผู้ดำเนินการพัฒนา คือ ศิลปะและศิลปะเปรียบเสมือนองค์กรชีวิต

จากความหมายของนักการศึกษา สามารถสรุปได้ว่ารูปแบบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เป็นกระบวนการทัศน์ รูปแบบ หรือกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (Art Based Learning) สามารถพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียน โดยการสอนต้องเป็นการค้นหาอารมณ์ ค้นหาตนเอง มีความเป็นตัวเอง ผ่านงานศิลปะ ดนตรี งานเขียน พัฒนาให้ผู้เรียนมีจินตนาการ นวัตกรรม และสิ่งประดิษฐ์ ดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (Art based Learning)

รูปแบบการจัดการเรียน การสอน	Mullen (1999)	Lens (2005)	Sullivan (2005)	Noble (2005)	Wesley (2005)	Adler (2006)
การค้นหารมณณ์ของ ตนเอง	√				√	
ความเป็นตัวเอง	√			√	√	
การวาดรูป ศิลปะ /	√	√			√	√
การเขียนอย่างอิสระ บท / กวี	√		√			
ความคิดสร้างสรรค์		√				√
จินตนาการ		√				√
นวัตกรรม		√				√
สิ่งประดิษฐ์		√				-
ดนตรี		√				
ทักษะชีวิต						√

การเปลี่ยนแปลงและความท้าทายในห้องเรียนที่มี Art Education ประกอบ

Palu and Horth (2001) กล่าวว่า ในหลักสูตร Art Education มุ่งเน้นไปที่ การปรับตัว การเปลี่ยนแปลง ในการวางแผนบทเรียน งานวิจัยเกี่ยวกับความสามารถในการสร้างสรรค์ ความเป็นไปได้ สำหรับการเรียนรู้ที่หลากหลายในระดับความสามารถของนักเรียนในชั้นเรียน

Rooney (2004) ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานโดยผ่านโรงเรียน รูปแบบ รวมถึงกิจกรรม หลักสูตรจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และสรุปความรู้ทั้งหมด กิจกรรมทั้งหมดเน้นที่ผลงานของนักเรียน หลักสูตรของโรงเรียนจะเพิ่มการสอนศิลปะ และการบูรณาการ เนื้อหา การทำให้บรรยากาศในโรงเรียนเต็มไปด้วยศิลปะ เช่น นักเรียนทุกคนเรียน ทัศนศิลป์ การแสดงละคร และดนตรี รูปแบบของโรงเรียนสามารถพัฒนาบุคลากร นักศิลปะ และชุมชน ในการใช้หลักสูตรสหวิทยาการ กับการสอนดนตรี การแสดง การเต้น และทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนทั้ง

โรงเรียน

โรงเรียนนำการจัดการเรียนการสอนแบบใช้ศิลปะเป็นฐานในการปฏิรูประบบการสอนของโรงเรียน ความคิดริเริ่ม การใช้วิจัยเป็นฐาน กลยุทธ์ของโรงเรียน ค่อนข้างมากกว่าการแยกหลักสูตร บรรลุวิสัยทัศน์ของโรงเรียน การปฏิรูประบบการสอนแบบใช้ศิลปะเป็นฐาน ไม่ใช่เพียงการบูรณาการศิลปะเท่านั้น แต่เป็นการพัฒนากลยุทธ์ในการสอน เพื่อให้นักเรียนสามารถทำกิจกรรมและเกิดประสบการณ์ในการเรียนรู้ โรงเรียนในประเทศสหรัฐอเมริกาได้นำการสอนศิลปะเป็นส่วนหนึ่งในการปฏิรูปโรงเรียน

รูปแบบการสอนเป็นการนำกิจกรรมในห้องเรียนเพื่อให้เกิดการทำงานร่วมกันของนักเรียนและครู โดยให้เกิด ศิลปินในห้องเรียน โดยครูมีหน้าที่ในการวางแผน และนำบทเรียนแบบใช้ศิลปะเป็นฐานมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ตัวอย่าง ในรูปแบบการสอนผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะจะช่วยแนะนำครูที่ยังไม่มีประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้แบบใช้ศิลปะเป็นฐาน ช่วยแนะนำการบูรณาการศิลปะแขนงต่างๆ เข้าไปในหลักสูตรทั้งหลักสูตรภาษา คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และสังคมศึกษา และนำหลักสูตรไปใช้ โดยมีผู้เชี่ยวชาญคอยให้คำแนะนำ ในการวางแผนการสอน การพัฒนา และการนำหลักสูตรการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานไปใช้ ซึ่งครูที่จัดการเรียนรู้ดังกล่าว มีทั้งมีพื้นฐานทางด้านศิลปะ และไม่มีพื้นฐานด้านศิลปะ การพัฒนาครูโดยการสร้างขีดความสามารถจึงเป็นสิ่งสำคัญ ที่จะให้ครูสามารถพัฒนาตนเองให้จัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานได้ โดยการให้ความรู้เพิ่มเติม และมีครูผู้ช่วย อย่างไรก็ตามในการออกแบบการจัดการเรียนรู้เกิดขึ้นจากความร่วมมือของครูในแต่ละฝ่าย

อย่างไรก็ตามในกลุ่มนักพัฒนาโมเดลนั้น มีผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะมาร่วมในการวางแผน การออกแบบการจัดการเรียนรู้ ศิลปะและการสอนของครูต้องมีการจัดการเรียนรู้ที่แตกต่างจากการสอนแบบปกติ ซึ่งการจัดการเรียนรู้จะมีความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะและความสามารถในการรายงาน ที่จะช่วยนักเรียนพัฒนาทักษะการคิด

กลยุทธ์ในการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ของครูโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

Rooney (2004)ครูจะฝึกการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ครูจะเรียนรู้ที่จะอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม การเรียนรู้แบบนำตนเอง การเรียนรู้แบบใช้โครงการเป็นฐาน และการประเมินตนเอง

การพัฒนาวิชาชีพ เน้นที่การพัฒนาเทคโนโลยี ครูจะสอนให้นักเรียนมีความสร้างสรรค์

สามารถนำตนเองได้ และร่วมมือกันเรียนรู้

การพัฒนาวิชาชีพในโมเดลนี้ ห้องเรียนมีบทบาทในการสอนเพื่อทำความเข้าใจ ทดลองใช้ และสนับสนุนยกระดับให้นักเรียนบรรลุผลทางด้านศิลปะ

Eisner (2002)กล่าวว่า การจัดการสอนต้องสามารถยืดหยุ่นตามสภาพแวดล้อมและมาตรฐานการศึกษาที่สามารถพัฒนาผู้เรียนได้อย่างหลากหลาย และรายบุคคล พวกเขาค้นพบว่า นักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมนี้ เมื่อนำไปเปรียบเทียบกับนักเรียนที่ไม่ได้เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้ศิลปะเป็นฐาน มีผลการเรียนที่ดีกว่า Artful Learning Model พัฒนาโดย Bernstein (1990) มีแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ 1. กระบวนการบูรณาการทางศิลปะ (Art Intrigate Approach) 2. กลวิธีการจัดการเรียนรู้ของมาร์ซาโน (Marzano Strategies) 3. แนวการจัดลำดับความคิดของบลูม (Bloom's taxonomy) 4. ทฤษฎีสร้างความรู้ใหม่โดยผู้เรียนเอง (Constructivism) 5. ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences) 6. กระบวนการเรียนรู้แบบสหวิทยาการ (Interdisciplinary) 7. กระบวนการเรียนรู้แบบเน้นความคิดรวบยอด (Concept-based Approach)

Eisner (2002) มีความเชื่อว่า อาศัยพื้นฐานความเชื่อที่ว่า แก่นของการสร้างสรรค์ทางศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นทัศนศิลป์ ดนตรี นาฏศาสตร์ และการละคร สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ทักษะการอ่าน การเขียน หรือทักษะทางตรรกะคณิตศาสตร์ได้ องค์ประกอบในกระบวนการเรียนรู้แบบ Artful Learning จะประกอบไปด้วยองค์ประกอบหลัก 4 ส่วน อันได้แก่

- ประสบการณ์ (Experience)
- การเสาะหาข้อมูล (Inquiry)
- การสร้างสรรค์ (Create) และ
- การสะท้อนผล (Reflect)

โดยประกอบเข้าด้วยกัน กล่าวคือ กระบวนการตามที่ได้กล่าวมานี้จะเป็นการสร้างโครงข่ายความคิดของนักศึกษา โดยใช้กรอบการสร้างสรรค์ทางศิลปะ หรือ การสร้างชิ้นงานและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการตั้งคำถาม สืบเสาะ หาความรู้ นำไปสู่การสร้างสรรค์โครงการหรือชิ้นงานขึ้นมา และเกิดการเรียนรู้ในระดับที่ลึกซึ้ง

กล่าวโดยสรุป คือ การจัดการเรียนการสอนแบบใช้ศิลปะเป็นฐานนั้น จะให้สำเร็จได้ โดยการจัดการสอนแต่ละครั้ง ต้องยืดหยุ่น ผู้เรียนสามารถเรียนแบบนำตนเองได้ เน้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์และพัฒนานวัตกรรมได้

คุณลักษณะที่ส่งผลกับการเรียนและการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

1. ในระดับชุมชนศิลปะช่วยพัฒนาความสัมพันธ์ของการสอนและการเรียน และความร่วมมือของผู้เกี่ยวข้อง

2. การจัดการเรียนรู้แบบใช้ศิลปะเป็นฐานจะปรับเปลี่ยนบรรยากาศในห้องเรียนและบรรยากาศในโรงเรียน

3. การจัดการเรียนการสอนแบบใช้ศิลปะเป็นฐานเป็นการพัฒนาครูให้มีคุณภาพ การนำกลยุทธ์ในการจัดการเรียนการสอนแบบใช้ศิลปะเป็นฐานไปใช้นั้น เป็นการพัฒนาความคิดขั้นสูงของครูในการเรียนรู้ที่จะออกแบบอย่างสร้างสรรค์

ผลกระทบการจัดการเรียนและการสอนด้านจิตพิสัย

การเรียนรู้แบบใช้ศิลปะเป็นฐาน เป็นการเรียนรู้คุณค่าในตนเอง และความเต็มใจที่จะทำสิ่งใหม่ ซึ่งมีผลกระทบดังต่อไปนี้

1. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพิ่มความสนใจและแรงบันดาลใจให้กับผู้เรียนมากขึ้น เพราะพวกเขาจะได้เรียนรู้ผ่านศิลปะ ซึ่งจะช่วยขัดเกลาจิตใจของผู้เรียนให้อ่อนโยน

2. การจัดการเรียนการสอนสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองและความเต็มใจในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่

ผลกระทบการจัดการเรียนการสอนด้านพุทธิพิสัย

1. การจัดการเรียนการสอนแบบใช้ศิลปะเป็นฐานเป็นการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้ของผู้เรียน

2. การจัดการเรียนการสอนแบบใช้ศิลปะเป็นฐานพัฒนาทักษะการคิด

3. การจัดการเรียนการสอนแบบใช้ศิลปะเป็นฐานพัฒนาระบบสมอง

4. การจัดการเรียนการสอนสามารถพัฒนาทักษะทางสังคม

5. การจัดการเรียนการสอนแบบใช้ศิลปะเป็นฐานสามารถบูรณาการได้กับการจัดการเรียนการสอนทั่วไป

นอกจากการจัดการเรียนรู้แบบใช้ศิลปะเป็นฐานนั้น การจัดการเรียนรู้แบบ STEAM กล่าวคือ

Artful Thinking (Project Zero) พัฒนาโดย Harvard Graduate School of Education ร่วมกับกลุ่มโรงเรียนเทศบาลในเขตมิชิแกน (1990s) โดยมีแนวคิดทฤษฎีคือ 1. กระบวนการบูรณา

การทางศิลปะ (Art integration Approach) 2. แนวการจัดลำดับความคิดของบลูม (Bloom's taxonomy) 3. ทฤษฎีสร้างความรู้ใหม่โดยผู้เรียนเอง (Constructivism) 4. ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences) 5. ทฤษฎีความสามารถทางความคิด (Cognitive Theories) มีสาระสำคัญ ดังนี้ จุดมุ่งหมายของรูปแบบคือ “การคิดเชิงศิลปะ (Artful Learning)” เน้นการพัฒนาให้ผู้เรียนได้พัฒนากระบวนการเชื่อมโยงความคิด เพื่อส่งเสริมให้เกิดการคิดอย่างมีเหตุผล ซึ่งมีส่วนช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะและกลุ่มรายวิชาอื่นๆ โครงการที่ชื่อว่า Project Zero ซึ่งมีอิทธิพลในการเรียนรู้แบบอาศัยมโนทัศน์ (Visible Thinking) ทั้งนี้ กระบวนการของ Artful Thinking ประกอบด้วย องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน 6 องค์ประกอบ ซึ่งได้แก่

- การฝึกคิดเป็นกิจวัตร (Thinking routines)
- การสร้างสรรค์ชิ้นงานทางศิลปะ (Works of art)
- ความเชื่อมโยงกับหลักสูตร (Curricular connections)
- การคิดแบบใช้มโนทัศน์ (Visible thinking)
- กลุ่มแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอน (Teacher study groups)

โดยเป้าประสงค์ใหญ่ๆ มี 2 ประการของการจัดการเรียนการสอน คือ 1) ครูผู้สอนสามารถสร้างความเชื่อมโยงระหว่างตัวชิ้นงานศิลปะกับเนื้อหาหลักสูตรได้อย่างเต็มที่ 2) ครูผู้สอนสามารถนำศิลปะเป็นสื่อให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการเชื่อมโยงทางความคิดได้

Artful Learning Model พัฒนาโดย Bernstein (1990) มีแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ได้แก่

1. กระบวนการบูรณาการทางศิลปะ (Art integration Approach) 2. กลวิธีการจัดการเรียนรู้ของมาร์ซาโน (Marzano Strategies) 3. แนวการจัดลำดับความคิดของบลูม (Bloom's taxonomy) 4. ทฤษฎีสร้างความรู้ใหม่โดยผู้เรียนเอง (Constructivism) 5. ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences) 6. กระบวนการเรียนรู้แบบสหวิทยาการ (Interdisciplinary) 7. กระบวนการเรียนรู้แบบเน้นความคิดรวบยอด (Concept-based Approach)

Bernstein (1990) มีความเชื่อว่า อาศัยพื้นฐานความเชื่อที่ว่า แก่นของการสร้างสรรค์ทางศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นทัศนศิลป์ ดนตรี นาฏศาสตร์ และการละคร สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ทักษะการอ่าน การเขียน หรือทักษะทางตรรกะคณิตศาสตร์ได้ องค์ประกอบในกระบวนการเรียนรู้แบบ Artful Learning จะประกอบไปด้วยองค์ประกอบหลัก 4 ส่วน อันได้แก่

- ประสบการณ์ (Experience)
- การเสาะหาข้อมูล (Inquiry)

- การสร้างสรรค์ (Create) และ
- การสะท้อนผล (Reflect)

มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ดังต่อไปนี้

Michael (2010) กรณีศึกษา การจัดการเรียนรู้แบบใช้ศิลปะเป็นฐาน และการพัฒนาภาวะผู้นำ วัตถุประสงค์การวิจัย คือ การมีส่วนร่วมในโปรแกรมการพัฒนา การเป็นผู้นำในการจัดการเรียนรู้แบบใช้ศิลปะเป็นฐาน เรียนรู้เกี่ยวกับ ความสามารถทางสมองซีกขวาเพื่อที่จะพัฒนาสมรรถนะในการสร้างสรรค์ เพื่อแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันโดยใช้วิธีการที่แตกต่าง ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ กลยุทธ์สำหรับการเรียนแบบไม่เป็นทางการ ประกอบด้วย 1) กิจกรรมแบบ Art-based 2) สนทนาซักถาม 3) การสะท้อนผล 4) การสังเกต 5) การเรียนร่วมกัน กลยุทธ์สำหรับการเรียนแบบเป็นทางการ ประกอบด้วย 1) การเรียนการสอนตามหลักสูตร 2) การประเมินความคิดสร้างสรรค์เป็นกลุ่ม ผลการวิจัยพบว่า 1) ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนสามารถอธิบายคุณค่าของการเป็นผู้นำในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานได้ 2) ผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถพัฒนาบุคลิกภาพ ความเป็นมืออาชีพ และสมรรถนะความเป็นผู้นำ ที่จะสนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการแก้ปัญหา 3) ผู้ที่เกี่ยวข้องตระหนักในคุณค่าของภาวะผู้นำและความคิดสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน 4) ผู้ที่เกี่ยวข้องจะเริ่มต้นการสนับสนุนการเรียนอย่างสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และพัฒนาการเป็นผู้นำ

Susan Finle, Carmen Von, and Finle (2014) ได้ศึกษา เรื่อง บ้าน โรงเรียน : การวิจัยกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ศิลปะเป็นฐาน (AHAS) จิตรกรรมฝาผนังเป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอนดังต่อไปนี้ วางแผน ออกแบบโครงการ และการจัดหาเงินทุน โครงการดังกล่าวเริ่มต้นเมื่อปี 2002 เป็นการบูรณาการศิลปะ เวลาการเรียนรู้ออกนอกระบบโรงเรียน โดยสนับสนุนทั้งเด็กไร้ที่อยู่และเด็กที่มีที่อยู่อาศัยปกติ 1) โดยโปรแกรม AHAS ได้ปรับปรุงการศึกษา ของ เด็กไม่มีบ้าน เด็กยากจน และผู้อพยพ ตั้งแต่ชั้นอนุบาล จนถึง ม.6 และครอบครัวของเขาผ่านหลักสูตร Arts-Based และการสอน 2) AHAS เป็นการเตรียมครู ผู้บริหาร ในการสอนตามทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยในการสอนระดับปริญญาตรีและปริญญาโท ที่จะเตรียมให้นักศึกษามาเป็นครู จะต้องมีการเรียนรู้เกี่ยวกับ ภาษาอังกฤษ รัฐศาสตร์ การพัฒนามนุษย์ เทคโนโลยี กิจกรรมสาธารณะ วิทยาศาสตร์ สิ่งแวดล้อม และการศึกษารายบุคคล 3) AHAS เป็นการตั้งเป้าหมายสำหรับการวิจัย เกี่ยวกับการสอนและการเรียน ในการจัดการเรียนการสอนนั้น จะสอนทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และใช้

การเรียนรู้ผ่านโครงการ เช่น การใช้ภาพวาดต่างๆ เป็นสื่อในการจัดการเรียนการสอน ผ่านการวิเคราะห์และสร้างสรรค์ผลงานและ เริ่มการเรียนรู้ศิลปะตั้งแต่ชั้น อนุบาลถึง มัธยมศึกษาปีที่ 6

Sheryl, Chatfield, Robin Cooper, Elizabeth Holden, and Nova (2014) ได้ทำการศึกษาวิจัย เรื่อง ประสบการณ์ : กรณีศึกษาประสบการณ์การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ในการเรียนรู้วิจัยเชิงคุณภาพ วัตถุประสงค์ เพื่ออธิบายโครงการวิจัยที่ได้ทำการทดลองกับการตอบสนองของนักเรียนในการมีส่วนร่วม ของเครื่องมือในการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับ Art Based ภายในหลักสูตร วิจัยเชิงคุณภาพ ที่ประกอบไปด้วย การวิเคราะห์ความขัดแย้ง และวิธีการแก้ปัญหา ถึงแม้ว่า นักเรียนจะเป็นคนทำวิจัย จุดเด่นของโครงการนี้ไม่ใช่การค้นหา แต่เป็นการสร้างประสบการณ์ใหม่ให้นักเรียน ในฐานะนักวิจัยใหม่ และรูปแบบการเข้าร่วมการเป็นนักวิจัยที่ใช้ Art Based และเทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูล อาจส่งผลกระทบต่อประสบการณ์เหล่านั้น ประกอบไปด้วย ขั้นตอนการสอนและการเรียนรู้งานวิจัยเชิงคุณภาพ ประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอน

- 1) นักเรียน เรียนรู้เกี่ยวกับประสบการณ์ของการทำวิจัยเชิงคุณภาพ ในสาขาที่เฉพาะเจาะจง
- 2) ผลกระทบของการใช้เทคนิคเฉพาะ หรือ เครื่องมือในการเรียนรู้ในงานวิจัยเชิงคุณภาพ
- 3) ประสบการณ์การเรียนรู้ที่เฉพาะเจาะจงเกี่ยวกับการทำวิจัยเชิงคุณภาพ

ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนสามารถเลือกหัวข้องานวิจัยที่สนใจ และเพิ่มพูนประสบการณ์ของตนเองได้

Jen (2015) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การบูรณาการศิลปะ หรือ การเรียนรู้ที่ตรงประเด็น การทบทวนวรรณกรรม ของ การจัดการศึกษา โดยใช้ศิลปะเป็นฐานกับการแนะนำการสอนและวิจัย งานวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์ คือ นำเสนอการสังเคราะห์ การศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน กับการสอน และการวิจัย โดยการบูรณาการนั้นพัฒนาในส่วนของ การเขียนบรรยาย บทกลอน การเล่านิทาน ทัศนศิลป์ (ภาพยนตร์ การวาดภาพ ประติมากรรม การถ่ายภาพ) ดนตรี การวิจัยจัดการเรียนการสอนโดยมีองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบใช้ศิลปะเป็นฐาน 3 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบที่ 1 การเปลี่ยนบทบาทของผู้สอนและผู้เรียน (การสอนแบบบทบาทสมมติ การรวมกลุ่มอภิปราย การให้คำแนะนำรายบุคคล) องค์ประกอบที่ 2 การร่วมมือกันระหว่างผู้สอนศิลปะ คณะศิลปะและนักเรียน (การบูรณาการศิลปะ ดนตรี การแสดง หรือศิลปะแขนงต่างๆ เข้าไปในการจัดการเรียนการสอน โดยอยู่ในความร่วมมือของบุคคลที่เกี่ยวข้อง) และองค์ประกอบที่ 3 สนับสนุน การเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมกับนักเรียน ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานมีทั้งหมด 8 ขั้น คือ ขั้นที่ 1 กำหนดวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ ขั้นที่ 2 ขั้นตอนกิจกรรมการ

เรียนรู้ ขั้นที่ 3 เตรียมโครงการสอน ขั้นที่ 4 วางแผนสำหรับการเรียนโดยบูรณาการศิลปะ ขั้นที่ 5 วางแผนสำหรับการเรียนรู้ของนักเรียน ในการจัดการเรียนรู้ ขั้นที่ 6 บูรณาการศิลปะศาสตร์ต่างๆในการเรียนรู้ ขั้นที่ 7 การประเมินตนเองและการประเมินจากผู้สอน ขั้นที่ 8 การประยุกต์ใช้

Holly (2016) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาก่อนเป็นมืออาชีพ ในการจัดการเรียนการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ในการเรียนรู้ ดนตรีศึกษา และศิลปะบำบัด มีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายเกี่ยวกับการศึกษา ศิลปะบำบัด และดนตรีศึกษา ณ มหาวิทยาลัย Midwestern ประเทศสหรัฐอเมริกา ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องผู้ที่เข้าร่วมกับการฝึกงาน 1 เทอมก่อนจะฝึกงาน หรือฝึกสอน นักศึกษาฝึกสอนดนตรีสอนดนตรีให้กับนักเรียน โฮมสกูล ศิลปะบำบัดให้กับนักศึกษาปริญญาโทที่ทำงานที่ศูนย์วิจัยชุมชน ขั้นตอน คือ แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่มเข้าร่วม การแนะนำเบื้องต้นศิลปะบำบัด และนักเรียนอีก 2 กลุ่ม เรียน เรื่องการใช้ดนตรีในโรงเรียน การใช้ดนตรีศึกษา โดยมีขั้นตอนของการทดลองดังต่อไปนี้

1. Music Education มีขั้นตอน คือ 1) การกำหนดเป้าหมาย (วิเคราะห์ความสามารถของนักเรียนเบื้องต้น ความต้องการหรือสิ่งที่จะเกิดขึ้นในห้องเรียน) 2) การเปลี่ยนให้เป็นมืออาชีพ 2.1) วิเคราะห์ผู้สอนและวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล 2.2) เตรียมการจัดการเรียนรู้ (นักศึกษาฝึกสอน : พัฒนาแผนการสอน ฝึกหัดการสอน จัดจำแผนการสอน นักเรียน : สังเกตทักษะต่างๆ ทดลองกับเครื่องมือต่างๆ ช่วยในการเตรียมภาคการศึกษา คิดเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมการค้นหาคำศัพท์ในตนเอง พัฒนาความสามารถทางด้านศิลปะ 2.3) พัฒนาทักษะการสอนให้เป็นมืออาชีพ นักเรียน : เริ่มต้นพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ เริ่มต้นพัฒนาการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ มีความเข้าใจผู้อื่น เริ่มต้นพัฒนาความมั่นใจในศักยภาพของตนเอง 2.4) เรียนรู้เกี่ยวกับการใช้ศิลปะบำบัดและดนตรีบำบัด 2.5) เริ่มที่จะตระหนักถึงผลประโยชน์ที่ได้รับจากการมีส่วนร่วมกับสังคมด้านศิลปะบำบัด 3. การพัฒนารายบุคคล 3.1) การตระหนักรู้ในตนเอง 3.2) การให้ผลสะท้อนกลับการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นการเขียนผลสะท้อน งานศิลปะที่เป็นภาพ การศึกษารายกรณีกับนักเรียนโฮมสกูล การสำรวจการให้คำแนะนำถึงปัจจัยในการพัฒนาบุคลิกภาพ ทักษะ และความเป็นมืออาชีพ ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบใช้ศิลปะเป็นฐานช่วยในการพัฒนา การนำไปใช้ และผลของกระบวนการเรียนรู้

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน สามารถสรุปได้ดังตารางที่ 7 และตารางที่ 8

ตารางที่ 7 การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

หัวข้อ	นักวิชาการ	ผู้วิจัยสังเคราะห์
<p>รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (Art based Learning) และการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นพื้นฐาน (Creativity Based Learning: CBL)</p>	<p>Education (1990) Bernstein (1990) Eisner (2002) Robin Rooney (2004) Georgette Yakman) (2006) Michael (2010) Susan and other (2014) Shery L. Chatifield and other (2014) Jenkatz - Buohincontro (2015) Holly and other(2016)</p>	<p>การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเป็นการเรียนรู้ที่จะพัฒนาสมองซีกขวาของมนุษย์ ให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ สามารถสร้างนวัตกรรมได้ โดยผ่านการพัฒนาในกิจกรรมที่เรียกว่า Arts ซึ่ง Arts ในที่นี้ไม่ได้หมายถึงเพียงงานศิลปะเท่านั้น แต่รวมไปถึง ศิลปะ ดนตรี การแสดง ภาพยนตร์ ภาพวาด ประติมากรรม งานเขียนต่างๆ ล้วนเป็นศิลปะ โดยการจัดการเรียนการสอนดังกล่าว จะนำงานศิลปะแต่ละแขนงมาบูรณาการในการจัดการสอนเพื่อเสริมสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้เรียน</p>

ตารางที่ 8 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

Jenkatz- Buohincontro (2015)	Michael(2010)	Holly and other (2016)	ผู้วิจัยสังเคราะห์
ขั้นที่ 1 กำหนดวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้	ขั้นที่ 1 สนทนาซักถาม	ขั้นที่ 1 การกำหนดเป้าหมาย วิเคราะห์ความสามารถของนักเรียนเบื้องต้นความต้องการหรือสิ่งที่จะเกิดขึ้นในห้องเรียน	ขั้นที่ 1 กำหนดวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้ ขั้นที่ 2 วิเคราะห์ผู้เรียนและความสามารถเบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปะของผู้เรียน ขั้นที่ 3 ออกแบบการวัดการประเมินผล
ขั้นที่ 2 ขั้นตอนศึกษากิจกรรมการเรียนรู้	ขั้นที่ 3 การสังเกต	-	ขั้นที่ 4 จัดการเรียนรู้ให้เหมาะกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ของตนเองโดยการบูรณาการศิลปะศาสตร์ต่างๆ
ขั้นที่ 3 เตรียมโครงการสอน	-	-	ในการจัดการเรียนรู้ อาทิ ทัศนศิลป์ การแสดงบทบาทสมมติ ละคร การวาดภาพ ดนตรี ภาพยนตร์ ภาพวาด ประติมากรรม งานเขียนต่างๆ เป็นต้น
ขั้นที่ 4 วางแผนสำหรับการเรียนโดยบูรณาการศิลปะ	-	ขั้นที่ 2 การเปลี่ยนให้เป็นมืออาชีพ 2.1 วิเคราะห์ผู้สอนและวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล	

ตารางที่ 8 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (ต่อ)

Jenkatz- Buohincontro (2015)	Michael(2010)	Holly and other (2016)	ผู้วิจัยสังเคราะห์
		<p>2.2 เตรียม การจัดการเรียนรู้ นักศึกษาฝึกสอน: พัฒนาแผนการสอน ฝึกหัด การสอน จัดจำแผนการสอน นักเรียน : สังเกต ทักษะต่างๆ ทดลอง กับเครื่องมือต่างๆ ช่วยในการเตรียม ภาควิชาการศึกษา คิด เกี่ยวกับการมีส่วนร่วม การค้นหา ศักยภาพในตนเอง พัฒนาความสามารถ ทางด้านศิลปะ</p> <p>2.3 พัฒนา ทักษะการสอนให้ เป็นมืออาชีพ</p> <p>นักเรียน : เริ่มต้น พัฒนาทักษะการ แก้ปัญหาและการ ตัดสินใจ เริ่มต้น พัฒนาการปรับตัวให้ เข้ากับสถานการณ์</p>	<p>ชั้นที่ 5 นักเรียนสร้างสรรค์ ผลงาน</p> <p>ชั้นที่ 6 การสะท้อนผล : ประเมินตนเองและครู ประเมิน</p>

ตารางที่ 8 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (ต่อ)

Jenkatz- Buohincontro (2015)	Michael(2010)	Holly and other (2016)	ผู้วิจัยสังเคราะห์
ขั้นที่ 5 วางแผนสำหรับการเรียนรู้ของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้	ขั้นที่ 4 การเรียนร่วมกัน	-	
ขั้นที่ 6 บูรณาการศิลปะศาสตร์ต่างๆในการเรียนรู้	-	ขั้นที่ 3 การพัฒนารายบุคคล 3.1 การตระหนักรู้ในตนเอง 3.2 การให้ผลสะท้อนกลับ การวิเคราะห์ข้อมูลเป็นการเขียนผลสะท้อนงานศิลปะที่เป็นภาพ การศึกษารายกรณีกับนักเรียนโฮมสกูลการสำรวจ การให้คำแนะนำถึงปัจจัยในการพัฒนาบุคลิกภาพทัศนคติ และความ เป็นมืออาชีพ	
ขั้นที่ 7 การประเมินตนเองและการประเมินจากผู้สอน	ขั้นที่ 2 การสะท้อนผล	-	
ขั้นที่ 8 การประยุกต์ใช้	-	-	

ตอนที่ 6 แนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์และการสร้างสรรค์ผลงาน

ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

การศึกษาค้นคว้าเรื่องความคิดสร้างสรรค์ (Creatively) ให้กระทำกันอย่างแพร่หลายในรอบ 20 ปีที่ผ่านมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งหลังจากที่กิลฟอร์ด (Guilford) ได้พัฒนาทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาขึ้นมา ซึ่งมีผู้ให้นิยามของความคิดสร้างสรรค์ไว้ในแง่มุมต่างๆ ดังนี้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2542) กล่าวว่า สร้างสรรค์ ก. สร้างให้มี ให้เป็นขึ้น
ว. มีลักษณะริเริ่มในทางดี เช่น ความคิดสร้างสรรค์ศิลปะสร้างสรรค์

อารี พันธุ์ณี (2547) และ สุวิทย์ มูลคำ (2547) ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ในทำนองเดียวกันว่า กระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอันนำไปสู่ความคิดค้นพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยการคิดดัดแปลง ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้นั้นต้องอาศัยสิ่งที่เป็นเหตุเป็นผลควบคู่กันไปกับความพยายามที่จะสร้างความคิดฝันหรือจินตนาการที่เป็นไปได้ ความคิดสร้างสรรค์คือพลังทางความคิดที่เด็ดๆ ทุกคนมีมาแต่กำเนิด หากได้รับการกระตุ้นการพัฒนาพลังแห่งการสร้างสรรค์จะทำให้เป็นคนมีอิสระทางความคิด มีความคิดที่ฉีกกรอบจึงทำให้เกิดผลงานจากความคิดสร้างสรรค์นั่นเอง

สุคนธ์ สินธพานนท์ and คณะ (2552) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่แสดงความคิดหลายทิศทาง หลายแง่มุม คิดได้กว้างไกล โดยนำประสบการณ์ที่ผ่านมาเป็นพื้นฐานที่ทำให้เกิดความคิดใหม่ อันนำไปสู่การประดิษฐ์คิดค้น พบสิ่งต่างๆ ที่แปลกใหม่ ความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยความคิดริเริ่ม ความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความละเอียดลออ

วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล (2560) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการแก้ปัญหาอย่างลึกซึ้งซึ่งนอกเหนือไปจากลำดับขั้นของการคิดอย่างปกติ เป็นลักษณะภายในของบุคคลที่จะคิดหลายแง่มุมประสมประสานกัน จนได้ผลผลิตใหม่ที่ถูกต้องสมบูรณ์

อุษณีย์ อนุรุทธ์วงศ์ (2555) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ หรือความสร้างสรรค์ คือ กระบวนการทางความคิดที่มีจุดเริ่มต้นจากการมองเห็นประเด็นของปัญหา หรือสิ่งที่ยังเป็นช่องว่างที่ทำให้เกิดการแก้ปัญหาในรูปแบบใหม่ หรือความคิดใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์ เหมาะสม และสามารถ

ใช้ได้จริง จากการใช้กลยุทธ์ทางความคิดที่หลากหลายทั้งการวิเคราะห์ประเด็น การนำเอาความรู้ที่มีอยู่มาเชื่อมโยงการใช้จินตนาการ การมองหาช่องทางที่แตกต่างจนสามารถตอบโจทย์ที่ตั้งใจไว้ได้

วัชรา เล่าเรียนดี (2556)กล่าวว่า ทักษะในการคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการใช้แนวคิดในการแก้ปัญหาได้อย่างหลากหลาย การคิดสิ่งแปลกใหม่ เรื่องแปลกใหม่ การฝึกปฏิบัติเพื่อส่งเสริมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์คือ การแสดงความคิดเห็นต่อกรณีปัญหาการออกแบบผลงานผลิต การนำทฤษฎีไปใช้ในการตัดสินใจ การนำเสนอโครงการแนวคิดใหม่ๆ ออกแบบการเรียนรู้ การเขียนโครงการเสนอเพื่อขอทุนต่างๆ เป็นต้น

Mednick (1962)ความคิดสร้างสรรค์คือความสามารถเชื่อมโยงสัมพันธ์องค์ประกอบในแบบใหม่ๆ ได้ โดยการเชื่อมโยงสัมพันธ์นั้นตอบสนองต่อข้อกำหนดบางประการหรือให้ประโยชน์บางอย่างได้ ถ้าสิ่งทีนำมาเชื่อมโยงกันนั้นมีความห่างไกลกันมากเพียงใด การเชื่อมโยงสัมพันธ์ก็มีความสร้างสรรค์มากขึ้นเพียงนั้น

Jackson and Messicks (1967)ลักษณะบางประการที่มีผลต่อความคิดริเริ่ม คือ สติปัญญาแบบของการคิด แรงจูงใจและค่านิยม ลักษณะเหล่านี้มีส่วนช่วยให้บุคคลสามารถคิดแตกต่างไปจากคนอื่นได้ แต่ก็ได้รับประกันว่าลักษณะเหล่านี้จะทำให้คนมีความคิดริเริ่มได้เสมอไป

Guilford (1988)ความคิดสร้างสรรค์เปรียบเสมือนความรัก คือ เป็นสิ่งที่มหัศจรรย์ยากแก่การให้คำจำกัดความ

Torrance (1971)ความคิดสร้างสรรค์คือปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นโดยไม่มีขอบเขตจำกัดบุคคลสามารถมีความคิดสร้างสรรค์ในหลายแบบ และผลของความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นนั้นมีมากมายไม่มีข้อจำกัดเช่นกัน

Halmowitz & Halmowitz (1973) ความคิดสร้างสรรค์ต่อความสามารถที่จะประดิษฐ์หรือคิดค้นสิ่งใหม่ๆ หรือจัดองค์ประกอบแบบที่ไม่มีใครจัดมาก่อน ในวิถีทางที่ทำให้เกิดสิ่งประดิษฐ์หรือแนวคิดที่มีคุณค่าและมีความงาม

Owen, Blount, and Moscow (1978)ความคิดสร้างสรรค์คือการแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการที่ซับซ้อนเข้าใจได้ยาก และหาข้อสรุปไม่ได้ง่าย ๆ

Good and Brophy (1980) ผลงานที่สร้างสรรค์จะต้องมีลักษณะดังนี้ คือ มีความแปลกใหม่ และมีคุณค่า โดยงานสร้างสรรค์ต้องเป็นที่ยอมรับว่ามีความถูกต้อง คือ สามารถใช้งานได้ ดีงาม สวย ไพเราะ หรือมีสุนทรียภาพ

จากคำนิยามดังกล่าวข้างต้นจะเห็นได้ว่าความหมายของความคิดสร้างสรรค์ได้มีผู้มองในแง่มุมมองที่แตกต่างออกไปอย่างกว้างขวาง อย่างไรก็ตาม อาจพอสรุปจากคำนิยามดังกล่าวได้ดังนี้ คือ

ความคิดสร้างสรรค์ เป็นการมองเห็นความสัมพันธ์ต่างๆ โดยมีประสบการณ์มาเป็นพื้นฐาน มีสิ่งเร้าเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความคิดใหม่ เป็นตัวของตัวเอง (Identity) วิเคราะห์ประเด็นความรู้ นำความรู้ที่ได้มาเชื่อมโยงประเด็นต่างๆ โดยใช้แนวคิดในการแก้ปัญหาเป็นที่ยอมรับ มีประโยชน์ เกิดความเชื่อมโยงกับผู้เรียน ต้องมีความคิดคล่อง (Fluency) คิดยืดหยุ่น (Flexibility) ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) คิดเป็นตัวเอง มีความริเริ่ม เชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งของหรือความคิดที่มีความแตกต่างกันมากเข้าด้วยกัน ดังตารางที่ 9 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์



ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญ เพราะเป็นวิธีคิดที่จะช่วยให้บุคคลมีความสามารถในการคิด เข้าใจปัญหาสามารถแก้ปัญหาและคาดการณ์ล่วงหน้าถึงอุปสรรคที่เกิดขึ้นในอนาคตได้ โดยมีผู้กล่าวถึงความสำคัญไว้หลายท่าน ดังนี้

Hurtock (1972, ลักขณา สิริวัฒน์ 2549: 137) ได้กล่าวถึงคุณค่าของความคิดสร้างสรรค์ว่า ให้ความสนุก ความสุข และความพอใจแก่เด็กและมีอิทธิพลต่อบุคลิกภาพของเด็กมาไม่มีอะไรที่จะทำให้เด็กรู้สึกหดหู่ได้เท่ากับงานสร้างสรรค์ของเขาถูกตำหนิ ถูกดูถูก หรือพูกว่าสิ่งที่เขาสร้างนั้นไม่เหมือนของจริง

Jersild (1967: 153-158) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญต่อการเรียนที่ส่งเสริม นักเรียนในด้านต่างๆ ดังนี้

1. ช่วยส่งเสริมสุนทรียภาพ นักเรียนจะชื่นชมและมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งต่างๆ ที่เขาคิดขึ้นมา ซึ่งครูควรทำให้เป็นตัวอย่าง โดยการยอมรับและชื่นชมในผลงานของนักเรียนการพัฒนาสุนทรียภาพแก่นักเรียนโดยส่งเสริมให้นักเรียนเห็นว่า ผลงาน ที่นักเรียนคิดหรือสร้างขึ้นมามีความหมายสำหรับตัวเขาและส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักสังเกตสิ่งที่แปลกจากสิ่งธรรมดาสามัญ ให้ได้ยินในสิ่งที่ไม่เคยได้ยินและหัดให้นักเรียนสนใจในสิ่งต่างๆ รอบตัว
2. การทำงานอย่างสร้างสรรค์เป็นการผ่อนคลายอารมณ์ ลดความกดดัน ความซับซ้อนใจ และลดความก้าวร้าว
3. สร้างนิสัยในการทำงานที่ดี ในขณะที่นักเรียนทำงานครูควรสอบระเบียบและนิสัยที่ดีในการทำงานควบคู่ไปด้วย เช่น หัดให้นักเรียนรู้จักเก็บสิ่งของให้เป็นที ล้างมือเมื่อทำงานเสร็จ
4. การเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ศึกษานักเรียนส่วนใหญ่จะชอบทำกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เขาได้ใช้จินตนาการในการสร้างสิ่งใหม่ๆ ดังนั้น ครูจึงควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้จินตนาการของเขาในการพัฒนาการทดลองสร้างสิ่งใหม่ เช่น ฝึกให้นักเรียนสมมติตนว่าเป็นนักก่อสร้างหรือสถาปนิก

ลักขณา สิริวัฒน์ (2549: 137) ได้กล่าวว่า ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ กล่าวได้ว่าเป็นสิ่งหนึ่งที่มีอยู่ในตัวมนุษย์ทุกคนที่มีคุณค่าทั้งต่อตนเองและต่อสังคม ซึ่งต้องได้รับการกระตุ้นด้วยสถานการณ์ต่างๆ นำไปสู่การริเริ่มและแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

Guilford ศึกษาพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ประกอบไปด้วย ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ลักษณะของความคิดที่แปลกใหม่แตกต่างจากความคิดธรรมดา ความคิดริเริ่มเกิดมาจาก

- การนำความรู้เดิมมาคิดดัดแปลง
- การนำความรู้เดิมมาประยุกต์ให้เกิดสิ่งใหม่
- ผลงานมีลักษณะที่เพิ่งเกิดคิดค้นหรือผลิตขึ้นใหม่
- ความคิดริเริ่มจะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่อ
- เป็นคนกล้าคิด
- เป็นคนกล้าทดลอง

ลักษณะของความคิดสร้างสรรค์เช่นนี้ ต้องเป็นคนมีจินตนาการ มีลักษณะของนักจินตนาการ ประยุกต์นั้นคือ ไม่ใช่เพียงแค่ คิด คิด คิด โดยไม่ลงมือทำ

เมื่อคิดแล้วต้องสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานด้วย (ถวัลย์ มาศจรัส, 2548)

1. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความสามารถของมนุษย์ หรือของบุคคลในการ คิดค้นหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว ว่องไว มีคำตอบที่หลากหลายในเวลาจำกัด หรือในภาวะคับขันที่ ต้องเผชิญหน้ากับสิ่งต่างๆ

2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้หลาย ประเภทหลายทิศทาง เป็นตัวเสริมและเพิ่มคุณภาพของความคิดคล่อง

3. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดที่สามารถจำแนก แยกแยะในสิ่งที่ผู้อื่นมองไม่เห็นได้อย่างชัดเจนและสามารถเชื่อมโยงสัมพันธ์ความคิดออกไปอย่าง ครอบคลุมสมบูรณ์

ความคิดละเอียดลออ เป็นลักษณะพิเศษ ของนักคิดสร้างสรรค์ที่จะทำให้ผลงานมีความ แปลกใหม่

จากกรณีนี้จะเห็นได้ว่า โดยธรรมชาติแล้วมนุษย์ทุกคนมีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในตนเอง ส่วน จะมากหรือน้อยอยู่ที่การฝึกคิดฝึกปฏิบัติเป็นสำคัญ

Torrance (1973) ได้กำหนดองค์ประกอบดังนี้

1. ความคิดคล่องแคล่ว เป็นความสามารถในการคิดได้หลากหลายเพื่อตอบสนองต่อคำถาม ปลายเปิดและคำถามอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นความคิดทางภาษาหรือท่าทาง

2. ความคิดยืดหยุ่น เป็นความสามารถในการกระทำต่อปัญหาได้หลากหลาย คิดได้หลากหลาย และสามารถแปลงความรู้หรือประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์ได้หลายด้าน

3. ความคิดริเริ่ม เป็นความคิดที่แปลกใหม่ แตกต่างไปจากความคิดเดิมหรือความคิดแตกต่างไปจากคนอื่น หรือเป็นการรวมกันของความคิดที่ไม่มีความสัมพันธ์กันมาก่อน ทั้งในด้านความคิดหรือการกระทำ

4. ความคิดละเอียดลออ เป็นความสามารถที่มองเห็นรายละเอียดในสิ่งที่คนอื่นมองไม่เห็น และรวมถึงการเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งต่างๆ ไปสู่ความคิดที่คนคาดไม่ถึง

Guilford (1988)ได้กำหนดองค์ประกอบของการคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม หมายถึง ลักษณะความคิดแปลกใหม่ แตกต่างจากความคิดธรรมดา หรือความคิดง่ายๆ ที่เป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

2. ความคิดคล่องตัว เป็นความคิดในเรื่องเดียวกันที่ไม่ซ้ำกัน ในองค์ประกอบนี้ความคิดจะโลดแล่นออกมามากมาย

3. ความคิดยืดหยุ่น หมายถึง ประเภทหรือแบบของความคิดที่พยายามคิดได้หลายอย่างต่างหากัน เช่น ประโยชน์ของก้อนหินมีอะไรบ้าง หรือความคิดยืดหยุ่นด้านการคัดแปลงสิ่งต่างๆ มาใช้ให้เกิดประโยชน์

4. ความคิดละเอียดลออ เป็นความคิดที่ต้องทำด้วยความระมัดระวังและมีรายละเอียดที่สามารถทำให้ความคิดสร้างสรรค์นั้นสมบูรณ์ขึ้นได้

นักศึกษาหลายท่านได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ไว้คล้ายคลึงกันว่า มีองค์ประกอบ ดังนี้ (สุคนธ์-สินธพานนท์ & คณะ, 2552)ความคิดริเริ่ม หมายถึง ความคิดแปลกใหม่ไม่ซ้ำกับความคิดของคนอื่นและแตกต่างจากธรรมดา อาจเกิดจากความคิดเดิมที่มีอยู่แล้วมาดัดแปลงประยุกต์เป็นสิ่งใหม่และเป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

1. ความคิดคล่องแคล่ว หมายถึง ความคล่องตัวในการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ หรือความสามารถในการหาคำตอบได้รวดเร็วและได้ปริมาณมากในเวลาจำกัด โดยเน้นปริมาณของความคิด ความคิดคล่องแคล่ว แบ่งเป็น 4 ประเภท คือ

1.1 ความคิดคล่องแคล่วด้วยถ้อยคำ เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำได้อย่างคล่องแคล่ว

1.2 ความคิดคล่องแคล่วด้านการโยงความสัมพันธ์ เป็นความสามารถในการคิดหา ถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันให้ได้มากที่สุด

1.3 ความคิดคล่องแคล่วด้านการแสดงออก เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยค สามารถนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

1.4 ความคล่องแคล่วในการคิด เป็นความสามารถในการคิดสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่ กำหนด

2. ความคิดยืดหยุ่น หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้หลาย ประเภท หลายทิศทาง ความคิดยืดหยุ่นมีความยืดหยุ่นทั้งความคิดและการกระทำเป็นความสามารถ ในการปรับสภาพของความคิดในสถานการณ์ต่างๆ ได้ ความคิดยืดหยุ่นมี 2 ประเภท ได้แก่

2.1 ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดได้หลาย อย่าง อย่างอิสระ สามารถคิดได้หลายประเภท หลายอย่าง

2.2 ความคิดยืดหยุ่นทางการดัดแปลง หมายถึง ความสามารถในการดัดแปลง ความรู้ หรือประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์หลายๆ ด้าน มีประโยชน์ในการแก้ปัญหา ผู้ที่มีความ ยืดหยุ่นจะคิดดัดแปลงไม่ซ้ำกัน

3. ความคิดละเอียดลออ หมายถึง ความคิดในรายละเอียดเพื่อขยายความคิดหลัก หรือ ความคิดครั้งแรกให้ได้ความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้นสามารถอธิบายให้เห็นภาพชัดเจนหรือเป็นแผนงานที่ สมบูรณ์ขึ้น

จากแนวคิดของนักการศึกษาข้างต้น อาจสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์นั้นประกอบด้วย องค์ประกอบสำคัญ 4 องค์ประกอบใหญ่ๆ ได้แก่ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ซึ่งในงานวิจัยฉบับนี้ได้ได้นำ 3 องค์ประกอบจากความคิดสร้างสรรค์ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดริเริ่มมาใช้เป็นส่วนประกอบหนึ่งในการสร้าง เครื่องมือในการวิจัย

ตารางที่ 10 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

Guilford	Torrance (1973)	Guilford (1991)	สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ (2552)	ผู้วิจัยสังเคราะห์
<p>1.ความคิดริเริ่ม หมายถึง ลักษณะของ ความคิดที่ แปรกใหม่ แตกต่างจาก ความคิด ธรรมดา ความคิดริเริ่ม เกิดมาจากการ นำความรู้เดิม มาคิดดัดแปลง การนำความรู้ เดิมมาประยุกต์ ให้เกิดสิ่งใหม่ ผลงานมี ลักษณะที่เพ็ง เกิดคิดค้นหรือ ผลิตขึ้นใหม่ ความคิดริเริ่ม จะเกิดขึ้นได้ ต่อเมื่อเป็นคน กล้าคิดเป็นคน กล้าทดลอง</p>	<p>3.ความคิดริเริ่ม เป็น ความคิดที่แปลกใหม่ แตกต่างไปจาก ความคิดเดิมหรือ ความคิดแตกต่างไป จากคนอื่น หรือเป็น การรวมกันของ ความคิดที่ไม่มี ความสัมพันธ์กันมา ก่อน ทั้งในด้าน ความคิดหรือการ กระทำ</p>	<p>1.ความคิดริเริ่ม หมายถึง ลักษณะ ความคิดแปลก ใหม่ แตกต่าง จากความคิด ธรรมดา หรือ ความคิดต่างๆ ที่เป็นความคิดที่ เป็นประโยชน์ ต่อตนเองและ สังคม</p>	<p>1.ความคิดริเริ่ม หมายถึง ความคิดแปลก ใหม่ไม่ซ้ำกับ ความคิดของคน อื่นและแตกต่าง จากธรรมดา อาจ เกิดจากความคิด เดิมที่มีอยู่แล้วมา ดัดแปลงประยุกต์ เป็นสิ่งใหม่และ เป็นความคิดที่ เป็นประโยชน์ต่อ ตนเองและสังคม</p>	<p>1.ความคิดริเริ่ม</p>

ตารางที่ 10 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ (ต่อ)

Guilford	Torrance (1973)	Guilford (1991)	สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ (2552)	ผู้วิจัยสังเคราะห์
<p>2.ความคิด คล่องแคล่ว หมายถึง ความสามารถ ของมนุษย์ หรือ ของบุคคลใน การคิดค้นหา คำตอบได้อย่าง คล่องแคล่ว ว่องไว มีคำตอบ ที่หลากหลายใน เวลาจำกัด หรือ ในภาวะคับขัน ที่ต้อง เผชิญหน้ากับสิ่ง ต่างๆ</p>	<p>1.ความคิด คล่องแคล่ว เป็น ความสามารถในการ คิดได้หลากหลาย เพื่อตอบสนองต่อ คำถามปลายเปิด และคำถามอื่นๆ ไม่ ว่าเป็นความคิดทาง ภาษาหรือท่าทาง</p>	<p>2.ความคิด คล่องตัว เป็น ความคิดในเรื่อง เดียวกันที่ไม่ซ้ำ กัน ใน องค์ประกอบนี้ ความคิดจะโลด แล่นออกมา มากมาย</p>	<p>2.ความคิด คล่องแคล่ว หมายถึง ความ คล่องตัวในการ คิดตอบสนองต่อ สิ่งเร้าให้ได้มาก ที่สุดเท่าที่จะทำ ได้ หรือ ความสามารถใน การหาคำตอบได้ รวดเร็วและได้ ปริมาณมากใน เวลาที่จำกัด โดย เน้นปริมาณของ ความคิด ความคิด คล่องแคล่ว</p>	<p>2.ความคิด คล่องแคล่ว</p>

ตารางที่ 10 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ (ต่อ)

Guilford	Torrance (1973)	Guilford (1991)	สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ (2552)	ผู้วิจัยสังเคราะห์
<p>3.ความคิด ยืดหยุ่น หมายถึง ความสามารถ ของบุคคลใน การคิดหา คำตอบได้ หลายประเภท หลายทิศทาง เป็นตัวเสริม และเพิ่ม คุณภาพของ ความคิดคล่อง</p>	<p>2.ความคิดยืดหยุ่น เป็นความสามารถใน การกระทำต่อปัญหา ได้หลากหลาย คิดได้ หลากหลาย และ สามารถแปลง ความรู้หรือ ประสบการณ์ให้เกิด ประโยชน์ได้หลาย ด้าน</p>	<p>3.ความคิด ยืดหยุ่น หมายถึง ประเภทหรือ แบบของ ความคิดที่ พยายามคิดได้ หลายอย่างต่าง กัน เช่น ประโยชน์ของ ก้อนหินมี อะไรบ้าง หรือ ความคิดยืดหยุ่น ด้านการคิดแปลง สิ่งต่างๆ มาใช้ให้ เกิดประโยชน์ ความคิด ละเอียดลออ เป็นความคิดที่ ต้องทำด้วยความ ระมัดระวังและมี รายละเอียดที่ สามารถทำให้ ความคิด สร้างสรรค์นั้น สมบูรณ์ขึ้นได้</p>	<p>3.ความคิด ยืดหยุ่น หมายถึง ความสามารถ ของบุคคลในการ คิดหาคำตอบได้ หลายประเภท หลายทิศทาง ความคิดยืดหยุ่น มีความยืดหยุ่นทั้ง ความคิดและการ กระทำเป็น ความสามารถใน การปรับสภาพ ของความคิดใน สถานการณ์ต่างๆ ได้</p>	<p>3.ความคิด ยืดหยุ่น</p>

แนวทางการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่ควรได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยผู้สอนควรเป็นผู้ให้คำแนะนำและสนับสนุนผู้เรียนอยู่เสมอ

ศิริกาญจน์ โกลุมภ์ (2542) กล่าวถึงการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณสมบัติที่มีอยู่แล้วในตัวนักเรียนทุกคนครูสามารถส่งเสริมให้พัฒนาขึ้น ทั้งทางตรงและทางอ้อมทางตรง ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนการฝึกอบรม สำหรับทางอ้อมนั้นได้แก่ การจัดบรรยากาศ สิ่งแวดล้อมภายในโรงเรียน ภายในห้องเรียน ให้ส่งเสริมความเป็นอิสระ เสริมการเรียนรู้ ครูสามารถสร้างและส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ โดยดำเนินการดังนี้

- 1) ยอมรับความสามารถของนักเรียน เชื่อมั่นในความสามารถของนักเรียน
- 2) สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ทำให้นักเรียนมีความรู้สึกเป็นอิสระ เป็นตัวของตัวเองและกล้าแสดงออกทางความคิดและการกระทำอย่างสร้างสรรค์

มีความเข้าใจความรู้สึกของนักเรียน ทำให้นักเรียนไว้วางใจรู้สึกปลอดภัย

อารี พันธมณี (2540) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะพื้นฐานของกิจกรรมซึ่งเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ไว้ 3 ลักษณะ คือ

- 1) ความไม่สมบูรณ์ การเปิดใจกว้าง กล่าวคือ เมื่อผู้เรียนเกิดความรู้สีกว่างานที่ตนได้ทำนั้นยังไม่สมบูรณ์ ยังมีช่องว่างหรือข้อบกพร่องบางประการ ก็จะทำให้ผู้เรียนคิดศึกษาค้นคว้าและพยายามหาทางทำให้สมบูรณ์กันเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์

- 2) การสร้างหรือผลิตบางสิ่งบางอย่างขึ้นมา และการให้ได้เป็นประโยชน์ คือการให้ผู้เรียนสร้างหรือผลิตงานบางอย่างขึ้นด้วยตนเอง ซึ่งอาจจะเป็นการวาดภาพ การแต่งเรื่อง การปั้นรูปสัตว์ เป็นต้น ต่อจากนั้นก็ให้ได้สิ่งที่ผลิตแล้วนั้นให้เกิดประโยชน์

- 3) การใช้คำถามของเด็ก พื้นฐานในการพัฒนาทักษะการตั้งคำถาม คือความสามารถของครูที่จะยอมรับคำถามที่เด็กถาม และควรให้รางวัลเด็กที่ถามคำถามมากกว่าเด็กที่ตอบคำถามได้ ครูควรหาเทคนิควิธีในการส่งเสริมบรรยากาศในการถามคำถาม และการค้นหาคำตอบที่น่าสนใจยิ่งขึ้น

อุษณีย์ โพธิ์สุข (2544) ได้กล่าวถึง การส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนว่าสามารถทำได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม ในทางตรงโดยการสอน ฝึกฝนและอบรม ทางอ้อมโดยการสร้างบรรยากาศ และการจัดสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมการเป็นอิสระในการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ไม่สามารถบังคับ

ให้เกิดขึ้นได้แต่สามารถทำให้เกิดขึ้นได้ การพัฒนาเชิงสร้างสรรค์มีองค์ประกอบที่สำคัญในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. กระบวนการคิดเป็นการเพิ่มทักษะการคิดด้านต่างๆ เช่น ความคิดจินตนาการ ความคิดอ่อนกนัย ความคิดวิจารณ์ญาณ ความคิดวิเคราะห์ ความคิดสังเคราะห์ ความคิดแปลกใหม่ ความหลากหลาย ความคิดยืดหยุ่น ความคิดเห็นที่แตกต่าง และการประเมินผล

2. ผลผลิตเป็นสิ่งที่ชี้ให้เห็นหลายสิ่งหลายอย่างของการคิด เช่น วิธีคิด ประสิทธิภาพทางความคิด การนำเอาความรู้ไปสู่การนำไปใช้ จุดสำคัญในการจัดการเรียนรู้จะต้องพิจารณาเกณฑ์ของผลผลิต ควรจะมีการกำหนดให้ผู้เรียนรู้จักการระบุดจุดประสงค์ของการทำงาน รู้จักประเมินการทำงานของตนเองโดยใช้เหตุผล พยายามและสามารถปรับใช้ได้ในชีวิตจริง

3. องค์ความรู้พื้นฐาน ให้ออกาสผู้เรียนได้รับความรู้ผ่านสื่อและทักษะหลายด้านโดยใช้ประสาทสัมผัสหรือความรู้ที่มาจากประสบการณ์ที่หลากหลายและมีแหล่งข้อมูลที่ต่างกันทั้งจากหนังสือ ผู้เชี่ยวชาญ การทดสอบด้วยตนเอง และที่สำคัญคือให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้จากตัวเอง

4. สิ่งที่ทำทนายผู้เรียน หางานที่สร้างสรรค์ และมีมาตรฐานให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติของผู้เรียนให้ผู้เรียนมั่นใจว่าจะไม่ถูกลงโทษหากมีความคิดที่แตกต่างจากผู้สอน หรือคิดว่าผู้สอนไม่ถูกต้อง สอนให้ผู้เรียนล้มเหลวหรือผิดพลาดโดยไม่เกิดอันตราย แต่ต้องฝึกให้เรียนรู้จากข้อผิดพลาดที่ผ่านมา

สุคนธ์ สินธพานนท์ and คณะ (2552) ได้เสนอแนวทางที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. จัดบรรยากาศในห้องเรียนให้นักเรียนรู้สึกเป็นอิสระ ไม่ถูกควบคุมด้วยระเบียบวินัย นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นแปลกๆ ใหม่ๆ ของตนเอง เมื่อนักเรียนมีอิสระด้านความคิด การตัดสินใจยอมทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

2. ส่งเสริมให้นักเรียนถามให้ความสนใจต่อคำถามแปลกๆ ของนักเรียนด้วยการตอบคำถามอย่างมีชีวิตชีวา ครูไม่เน้นคำตอบที่ถูกต้องเพียงอย่างเดียวและควรให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์ ค้นหา และพิสูจน์คำตอบโดยการใช้วิธีชี้แนะให้นักเรียนหาคำตอบจากแหล่งต่างๆ เพื่อเป็นข้อมูลสำหรับวิเคราะห์ซึ่งจะนำไปสู่การคิดสร้างสรรค์

3. ส่งเสริมให้นักเรียนตอบคำถามชนิดปลายเปิดที่มีความหมาย ไม่มีคำตอบที่แน่นอนตายตัว คำถามลักษณะนี้จะสนับสนุนให้นักเรียนค้นคว้าหาความรู้หาข้อมูลจากแหล่งต่างๆ มากขึ้น

4. ส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้มากขึ้น โดยใช้ข้อมูลข่าวสารที่จะกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจที่จะเรียนรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง ซึ่งชวนนักเรียนที่พยายามเรียนรู้ด้วยตนเอง

5. ส่งเสริมให้นักเรียนใช้จินตนาการของตนเองและยกย่องชมเชยเมื่อนักเรียนมีจินตนาการที่แปลกกว่าผู้อื่น หรือชื่นชมผลงานของนักเรียนที่มีการพัฒนาชิ้นงานที่แปลกใหม่และเป็นประโยชน์ต่อสังคม

6. ส่งเสริมกระบวนการคิดสร้างสรรค์ โดยช่วยให้นักเรียนหาความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลในรูปแบบที่แปลกใหม่จากเดิม ส่งเสริมให้คิดแก้ปัญหาใหม่ๆ และมีความกล้าเสี่ยงทางสติปัญญา

จากที่นักการศึกษาได้กล่าวมานั้น สามารถสรุปได้ว่า แนวทางการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์นั้น ทุกคนสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ โดยครูสามารถสร้างและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนแต่ละคนได้ ทั้งทางตรงและทางอ้อม ดังนี้

1.ทางตรง

1.1 การจัดการเรียนการสอนที่ฝึกนักเรียนตั้งคำถาม และชื่นชมนักเรียนที่สามารถตั้งคำถามได้ดีกว่านักเรียนที่สามารถตอบคำถามได้

1.2 การถามคำถามนักเรียนควรถามปลายเปิด ให้นักเรียนได้ฝึกการคิด ไม่มีคำตอบถูกผิด

1.3 นักเรียนมีความอิสระทางความคิด ส่งเสริมการใช้จินตนาการ สามารถพัฒนาชิ้นงานที่แปลกใหม่ และชื่นชมให้กำลังใจกับนักเรียนที่สร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ

2.ทางอ้อม

2.1 การจัดสภาพแวดล้อมในห้องเรียนควรเป็นบรรยากาศอิสระ นักเรียนได้แสดงออกเต็มที่

2.2 การตกแต่งห้องเรียน และบรรยากาศในการเรียนรู้ อาจจะตกแต่งด้วยสีสันสดใส

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นสามารถสรุปได้ ดังต่อไปนี้

แนวทางการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ นั้น ทุกคนสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ โดยครูสามารถสร้างและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนแต่ละคนได้ ทั้งทางตรงและทางอ้อม ดังนี้

1.ทางตรง

1.1 การจัดการเรียนการสอนที่ฝึกนักเรียนตั้งคำถาม และชื่นชมนักเรียนที่สามารถตั้งคำถามได้ดีกว่านักเรียนที่สามารถตอบคำถามได้

1.2 การถามคำถามนักเรียนควรถามปลายเปิด ให้นักเรียนได้ฝึกการคิด ไม่มีคำตอบถูกผิด

1.3 นักเรียนมีความอิสระทางความคิด ส่งเสริมการใช้จินตนาการ สามารถพัฒนาชิ้นงานที่แปลกใหม่ และชื่นชมให้กำลังใจกับนักเรียนที่สร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ

2.ทางอ้อม

2.1 การจัดสภาพแวดล้อมในห้องเรียนควรเป็นบรรยากาศอิสระ นักเรียนได้แสดงออก

เต็มที่ 2.2 การตกแต่งห้องเรียน และบรรยากาศในการเรียนรู้ อาจจะตกแต่งด้วยสีสันสดใส ตารางที่ 11 แนวทางการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ศิริกาญจน์ โกสุมภ์ และดารณี คำวังนัง (2540)	Torrance (2540)	อุษณีย์ โพธิ์สุข (2544)	สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ (2552)
ทางตรง ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนการฝึกอบรม	จัดกิจกรรมที่มีความไม่สมบูรณ์ การเปิดใจกว้าง กล่าวคือ เมื่อผู้เรียนเกิดความรู้สึกว่างานที่ตนได้ทำนั้นยังไม่สมบูรณ์ ยังมีช่องว่างหรือข้อบกพร่องบางประการ ก็จะทำให้ผู้เรียน คิด ศึกษา ค้นคว้าและพยายามหาทางทำให้สมบูรณ์กันเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์	ในทางตรงโดยการสอน ฝึกฝนและอบรม	จัด บรรยากาศในห้องเรียนให้นักเรียนรู้สึกเป็นอิสระ ไม่ถูกควบคุมด้วยระเบียบวินัย นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นแปลกๆ ใหม่ๆ ของตนเอง เมื่อนักเรียนมีอิสระด้านความคิด การตัดสินใจยอมทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

ตารางที่ 11 แนวทางการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ (ต่อ)

ศิริกาญจน์ โโกสุมภ์ และดารณี คำวังนัง (2540)	Torrance (2540)	อุษณีย์ โพธิ์สุข (2544)	สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ (2552)
<p>ทางอ้อมนั้นได้แก่ การจัดบรรยากาศสิ่งแวดล้อมภายในโรงเรียน ภายในห้องเรียน ให้ส่งเสริมความเป็นอิสระ เสริมการเรียนรู้ ครูสามารถสร้างและส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสร้างสรรค์ ยอมรับความสามารถของนักเรียน เชื่อมั่นในความสามารถของนักเรียน</p>	<p>-</p>	<p>ทางอ้อมโดยการสร้างบรรยากาศ และการจัดสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมการเป็นอิสระในการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ไม่สามารถบังคับให้เกิดขึ้นได้แต่สามารถทำให้เกิดขึ้นได้</p>	<p>ส่งเสริมให้นักเรียนตอบคำถามชนิดปลายเปิด ที่มีความหมาย ไม่มีคำตอบที่แน่นอน ตายตัว คำถามลักษณะนี้จะสนับสนุนให้นักเรียนค้นคว้าหาความรู้หาข้อมูลจากแหล่งต่างๆ มากขึ้น</p>
	<p>การสร้างหรือผลิตบางสิ่งบางอย่างขึ้นมา และการให้ได้เป็นประโยชน์ คือการให้ผู้เรียนสร้างหรือผลิตงานบางอย่างขึ้นด้วยตนเอง ซึ่งอาจจะเป็นการวาดภาพ การแต่ง</p>		<p>ส่งเสริมให้นักเรียนใช้จินตนาการของตนเอง และยกย่องชมเชยเมื่อนักเรียนมีจินตนาการที่แปลกกว่าผู้อื่น หรือชื่นชมผลงานของนักเรียนที่มีการพัฒนาชิ้นงานที่แปลกใหม่</p>

ตารางที่ 11 แนวทางการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ (ต่อ)

ศิริกาญจน์ โกสุมภ์ และดารณี คำวังนัง (2540)	Torrance (2540)	อุษณีย์ โพธิ์สุข (2544)	สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ (2552)
	เรื่อง การปั้นรูปสัตว์ เป็นต้น ต่อจากนั้นก็ให้ ได้สิ่งที่ผลิตแล้วนั้นให้ เกิดประโยชน์	-	และเป็นประโยชน์ต่อ สังคมส่งเสริม กระบวนการคิด สร้างสรรค์ โดยยั่วยุให้ นักเรียนหา ความสัมพันธ์ระหว่าง ข้อมูล
-	ส่งเสริมให้นักเรียนถาม ให้ ความสนใจต่อ คำถามแปลกๆ ของ นักเรียนด้วยการตอบ คำถามอย่างมีชีวิตชีวา ครูไม่เน้นคำตอบที่ ถูกต้องเพียงอย่างเดียว และควรให้นักเรียนได้ คิดวิเคราะห์ ค้นหา และพิสูจน์คำตอบโดย การใช้วิธีชี้แนะให้ นักเรียนหาคำตอบจาก แหล่งต่างๆ เพื่อเป็น ข้อมูลสำหรับวิเคราะห์ ซึ่งจะนำไปสู่การคิด สร้างสรรค์	-	ส่งเสริมให้นักเรียน ตอบคำถามชนิด ปลายเปิด ที่มี ความหมาย ไม่มี คำตอบที่แน่นอน ตายตัว คำถามลักษณะ นี้จะสนับสนุนให้ นักเรียนค้นคว้าหา ความรู้หาข้อมูลจาก แหล่งต่างๆ มากขึ้น

ประเภทของความคิดสร้างสรรค์

ในรายงานวิจัยรูปแบบการจัดการศึกษาสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษด้านทักษะความคิดระดับสูงของ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักงานรัฐมนตรี ได้สรุปประเภทของความคิดสร้างสรรค์ไว้ 4 ประเภทดังนี้

1. ความคิดสร้างสรรค์ประเภทความเปลี่ยนแปลง คือ แนวคิดที่เป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ เช่น ทฤษฎีใหม่ๆ การประดิษฐ์ใหม่เป็นต้น เป็นการคิดโดยภาพรวมมากกว่าแยกเป็นส่วนย่อย บางครั้งเรียกว่า “นวัตกรรม” ที่เป็นการนำเอาสิ่งประดิษฐ์ใหม่มาใช้ เพื่อให้การดำเนินงานมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น เช่น การใช้สมอกล เป็นต้น

2. ความคิดสร้างสรรค์ประเภทการสังเคราะห์ คือ การผสมผสานแนวคิดจากแหล่งต่างๆ เข้าด้วยกัน แล้วก่อให้เกิดแนวคิดใหม่อันมีคุณค่า เช่น การนำความรู้ทางคณิตศาสตร์ไปใช้ในการแก้ปัญหาการบริหาร เช่น การใช้หลักการคำนวณของลูกคิดและหลักทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์มาผสมผสานเป็นคอมพิวเตอร์ซึ่งกลายเป็นศาสตร์อีกสาขาหนึ่ง

3. การคิดสร้างสรรค์ประเภทต่อเนื่อง เป็นการผสมผสานกันระหว่างความคิดสร้างสรรค์ประเภทเปลี่ยนแปลงกับความคิดสร้างสรรค์ประเภทสังเคราะห์คือ เป็นโครงสร้างหรือกรอบที่ได้กำหนดไว้กว้างๆ แต่ความติดต่อกันเป็นรายละเอียดที่จำเป็นในการปฏิบัติงานนั้น เช่น งานอุตสาหกรรมงานสร้างรถยนต์ ซึ่งในแต่ละปีจะมีการปรับปรุงอย่างต่อเนื่องจากต้นแบบเดิม

4. ความคิดสร้างสรรค์ประเภทลอกเลียน เป็นลักษณะการจำลองหรือลอกเลียนแบบจากความสำเร็จอื่นๆ โดยอาจจะปรับปรุงเปลี่ยนแปลงให้แปลกไปจากเดิมเพียงเล็กน้อยแต่ส่วนใหญ่แบบเดิมอยู่

ทฤษฎีเกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ของ Torrance

1. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของ Torrance

ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของ Torrance (อุษณีย์ อนุรุทธีวงศ์, 2555: 164-165 อ้างอิงจาก Torrance.) Torrance นำความคิดของ Guilford มาปรับเป็น 4 ลักษณะ คือ

1) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความสามารถในการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ หรือความสามารถคิดหาคำตอบที่เด่นชัด และตรงประเด็นมากที่สุด ซึ่งจะนับปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน

2) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถในการปรับสภาพของความคิดในสถานการณ์ต่างๆ ได้ ความคิดยืดหยุ่นเน้นในเรื่องของปริมาณที่เป็นประเภทใหญ่ๆ ของความคิดแบบคล่องแคล่วนั่นเอง เป็นตัวเสริมและเพิ่มคุณภาพของความคิดคล่องแคล่วให้มากขึ้น ด้วยการจัดเป็นหมวดหมู่และมีหลักเกณฑ์ยิ่งขึ้น

3) ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความสามารถคิดแปลกใหม่ แตกต่างจากความคิดธรรมดาหรือความคิดง่าย ๆ ความคิดริเริ่มอาจเกิดจากการนำเอาความรู้เดิมมาคิดดัดแปลง และประยุกต์ให้เกิดสิ่งใหม่ขึ้น

4) ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความสามารถในการมองเห็นรายละเอียดในสิ่งที่คนอื่นมองไม่เห็น และยังรวมถึงการเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งต่างๆ อย่างมีความหมายไปสู่ความคิดที่คนคาดไม่ถึง

หลังจากที่ Torrance ได้ศึกษาหลักการทางจิตวิทยาแบบ Gestalt จึงนำแนวคิดนั้นมาปรับแบบทดสอบของเขาใหม่ เป็นแบบทดสอบชุดใหม่ในปี ค.ศ. 1984 คือ

1. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความสามารถในการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ หรือความสามารถคิดหาคำตอบที่เด่นชัด และตรงประเด็นมากที่สุด ซึ่งจะนับปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน

2. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความสามารถคิดแปลกใหม่ แตกต่างจากความคิดธรรมดาหรือความคิดง่าย ๆ ความคิดริเริ่มจากการนำเอาความรู้เดิมมาดัดแปลงและประยุกต์ให้เกิดสิ่งใหม่ขึ้น

3. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความสามารถในการมองเห็นรายละเอียดในสิ่งที่คนอื่นมองไม่เห็น และยังรวมถึงการเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งต่างๆ อย่างมีความหมายไปสู่ความคิดที่คนคาดไม่ถึง

4. ความก้าวข้ามเครื่องกีดขวาง การเอาชนะอุปสรรค (Resistance to Premature Closure) เป็นคุณลักษณะทางด้านจิตวิทยาที่แสดงออกถึงความกล้าเสี่ยง กล้าคิดกล้าทำ กล้าฉีกกรอบ กล้าที่จะก้าวข้ามสิ่งเดิมที่เคยปฏิบัติมาสู่สิ่งใหม่

5. ความเป็นธรรมของชื่อเรื่อง (Abstractness of Title) เป็นคุณลักษณะทางความคิดในการมองเห็นภาพรวม การบูรณาการสิ่งต่างๆ มากกว่าคิดเฉพาะเรื่องคิดในแนวตั้ง

ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์แบบคิดนอกระบบของเดอโบโน กรมวิชาการ (2545: 122) ได้เสนอว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถในการที่คิดนอกกรอบความคิดเดิม ซึ่งปิดกั้นแนวคิดอยู่ ก่อให้เกิดแนวคิดอย่างอื่นๆ ที่ถือได้ว่าเป็นแนวคิดที่จะนำมาพัฒนาเพื่อแก้ปัญหาที่ต้องการได้ และความคิดเป็นสิ่งที่สามารถเรียนรู้ ฝึกหัดและสอนกันได้เหมือนกับทักษะอื่น เช่น การเรียนบวกเลขเร็ว ทักษะกีฬา เดอโบโนเห็นว่าการเปลี่ยนแปลงของโลกและความก้าวหน้าของศิลปะวิทยาการด้านต่างๆ เป็นผลมาจากความคิดของคนโดยเขาได้ตั้งศัพท์และจำแนกการคิดออกเป็น 2 ชนิดที่สำคัญ คือ

5.1 การคิดในกรอบ (Vertical thinking) เป็นการคิดเชิงตรรก (Logical thinking) การคิดวิพากษ์วิจารณ์ (Critical thinking) ระเบียบวิธีวิทยาศาสตร์

5.2 การคิดนอกรอบ (Lateral thinking) เป็นการคิดออกไปจากกรอบความคิดเดิมที่ครอบงำอยู่ทำให้เกิดแนวคิดใหม่ๆ ขึ้นกับการคิดแบบนี้จะทำให้มนุษย์สร้างสรรค์สิ่งใหม่ต่างๆ ขึ้นมาได้ ในทัศนะของเดอโบโน บรรดานักวิทยาศาสตร์ นักประดิษฐ์จิตรกร คีตกวี นักประพันธ์ มีความสามารถในการคิดนอกรอบนี้ จึงสามารถสร้างสรรค์ผลงานต่างๆ อาทิ ทฤษฎีการวิทยาศาสตร์ ภาพวาด บทเพลง วรรณกรรมเทคโนโลยีต่างๆ แต่เดอโบโนเห็นว่าความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานในด้านต่างๆ เช่น ทางศิลปะ ดนตรี และวิทยาศาสตร์ เป็นลักษณะพิเศษของแต่ละบุคคลที่มีความคิดคำอธิบายลักษณะเช่นนี้ในโมโนทัศน์พรสวรรค์ อัจฉริยะ เป็นต้น แต่การพยายามอธิบายความสามารถในการที่จะสร้างสรรค์ ผลงานแนวนี้ไปสู่มิติประโยชน์ในการพัฒนาศักยภาพของมนุษย์

องค์ประกอบที่สำคัญของความสามารถในการคิดสร้างสรรค์จากทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของ Guilford Guilford ได้อธิบายว่า ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้กว้างไกลหลายทิศทางหรือเรียกว่าลักษณะทางคิดอเนกนัย หรือการคิดแบบกระจาย (Divergent thinking) ซึ่งประกอบด้วย (อุษณีย์ อุนรุทธ์วงศ์. 2555: 164-165) อ้างอิงจาก Guilford)

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ลักษณะการคิดแปลกใหม่แตกต่างจากความคิดธรรมดา หรือความคิดง่าย ๆ ความคิดริเริ่มหรือที่เรียกว่า wild idea เป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ต่อทั้งตนเองและสังคม

2. ความคิดริเริ่ม อาจเกิดจากการนำเอาความรู้เดิมมาคิดดัดแปลงและประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น เช่น การคิดเครื่องบินได้สำเร็จ ก็ได้แนวคิดจากการทำเครื่องร่อน เป็นต้น ความคิดริเริ่มจึงเป็นลักษณะความคิดที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรกเป็นความคิดที่แปลกแตกต่างจากความคิดเดิม และอาจไม่

เคยมีใครนึก หรือคิดถึงมาก่อน ความคิดริเริ่มจำต้องอาศัยลักษณะความกล้าคิด กล้าลอง เพื่อทดสอบความคิดของตน บ่อยครั้งที่ความคิดริเริ่มจำต้องอาศัยความคิดจินตนาการ

3. พฤติกรรมด้านความคิดริเริ่ม ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดริเริ่ม สรุปลงจากการศึกษาค้นคว้าก็พบว่าคนที่มีความคิดริเริ่มมักไม่ชอบความจำเจ ซ้ำซาก แต่จะชอบปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงให้งานของเขามีชีวิตชีวา และมีความแปลกใหม่กว่าเดิม เขาจะเป็นบุคคลที่มีความศรัทธาที่จะทำงานที่ค่อนข้างยากซับซ้อน อาศัยความสามารถสูงให้สำเร็จได้ และเขาจะเป็นคนมุ่งมั่น และมีสมาธิแน่วแน่ในงานของตนโดยไม่เห็นแก่สินจ้าง และรางวัล แต่เป็นการทำงานที่เกิดจากแรงจูงใจภายใน

4. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน

4.1 ความคิดคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำ (Word fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำอย่างคล่องแคล่วนั่นเอง

4.2 ความคิดคล่องแคล่วทางการโยงความสัมพันธ์ (Associational fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ภายในเวลาที่กำหนด

4.3 ความคล่องแคล่วทางการแสดงออก (Expressional fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยค กล่าวคือสามารถที่จะนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ จากการวิจัยพบว่าบุคคลที่มีความคล่องแคล่วทางการแสดงออกสูงจะมีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์

4.4 ความคล่องแคล่วในการคิด (Ideational fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด ความคล่องแคล่วในการคิด มีความสำคัญต่อการแก้ปัญหาเพราะในการแก้ปัญหาจะต้องแสวงหาคำตอบ หรือวิธีแก้ไขหลายวิธี นับว่าเป็นความสามารถอันดับแรกในการที่จะพยายามเลือกเฟ้นให้ได้ความคิดที่ดี และเหมาะสมที่สุด และยังช่วยจัดหาทางเลือกอื่นๆ ที่อาจเป็นไปได้อีกด้วย จึงนับได้ว่าความคิดคล่องตัวเป็นความสามารถเบื้องต้นที่จะนำไปสู่ความคิดที่มีคุณภาพ หรือความสามารถในการคิดสร้างสรรค์นั่นเอง

5. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ประเภทหรือแบบของความคิดแบ่งออกเป็น

5.1 ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous flexibility) เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดให้หลายอย่าง อย่างอิสระ

5.2 ความคิดยืดหยุ่นทางการดัดแปลง (Adaptive flexibility) มีประโยชน์ต่อการแก้ปัญหา คนที่มีความคิดยืดหยุ่นจะคิดได้ไม่ซ้ำกัน

5.3 การคิดยืดหยุ่นจะเป็นตัวเสริมให้ความคิดคล่องแคล่ว มีความแปลกแตกต่างออกไป หลีกเลี่ยงการซ้ำซ้อน นับได้ว่าความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น เป็นความคิดพื้นฐานที่จะนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์

5.4 ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) แม้ว่าความสามารถในการคิดสร้างสรรค์จะประกอบด้วยลักษณะความคิดหลายลักษณะ เช่น การคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ความคิดคล่องตัว แต่ความคิดละเอียดลออก็ขาดเสียไม่ได้พัฒนาการของความละเอียดลออ

พัฒนาการของความละเอียดลออจะขึ้นอยู่กับอายุ กล่าวคือ เด็กที่อายุมากจะมีความสามารถด้านนี้มากกว่าเด็กที่มีอายุน้อย เด็กหญิงจะมีความสามารถมากกว่าเด็กผู้ชาย และเด็กที่มีความสามารถสูงทางด้านความละเอียดลออ จะเป็นเด็กที่มีความสามารถทางการสังเกตสูงด้วย

พฤติกรรมทางด้านความละเอียดลออ สำหรับเด็กผู้ชาย จะมีลักษณะดังนี้

1. ชอบผจญภัย
2. สุขภาพดี
3. บรรณาอย่างแรกกล้าที่จะทำให้ดีที่สุด
4. เห็นอกเห็นใจคนอื่น
5. ชอบเสียงภัย
6. มีอารมณ์ขัน
7. ไม่ฉลาดกลัวและไม่ซื่อาย แม้มักเปื่อง่าย
8. ไม่ชอบทำงานตามคำสั่ง
9. ไม่มีอารมณ์อ่อนไหวง่าย
10. ไม่ชอบก่อกวนความสงบสุขของกลุ่ม

สำหรับเด็กหญิง จะมีลักษณะดังนี้

1. ชอบผจญภัย
2. มีอารมณ์อ่อนไหวง่าย
3. มีอารมณ์รุนแรง

4. หยิ่ง และมีความพอใจในตนเอง

5. ไม่เบื่อหน่าย

2. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของ Guilford (Guilford theory)

Guilford (1967: 4 อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี 2540: 27-33) เป็นนักวิทยาศาสตร์ที่ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของ Guilford (Christensen and Guilford 1963: 3) ได้ศึกษาและวิจัยการวิเคราะห์ตัวประกอบ (factor analysis) ของสติปัญญา โดยเน้นศึกษาเรื่องความคิดสร้างสรรค์ ความมีเหตุผลและแก้ปัญหา ได้ปรับปรุงแบบจำลองโครงสร้างของสมรรถภาพทางสมองขึ้นหรือแบบจำลองโครงสร้างทางสติปัญญา (the structure of intellect model)

จากโครงการของสมรรถภาพทางสมอง Guilford ได้อธิบายโครงสร้างของสมรรถภาพทางสมองในลักษณะ 3 มิติ ดังนี้

มิติที่ 1 คือ เนื้อหา (Content) หมายถึง เนื้อหาข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่เป็นสื่อในการคิดที่สมองรับเข้าไปคิด แบ่งออกเป็น 5 ลักษณะ คือ

1. รูปภาพ (Visual หรือ Figural) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่เป็นรูปธรรม หรือรูปที่แน่นอนซึ่งบุคคลสามารถรับรู้และทำให้เกิดความรู้สึกนึกคิดได้ เช่น ภาพวาด ภาพถ่าย ปะติมากรรม วัตถุสิ่งของ คน สัตว์ ทิวทัศน์ ภาพยนตร์ เป็นต้น

2. เสียง (Auditory) หมายถึง ข้อมูล หรือ สิ่งเร้าที่เป็นนามธรรม เช่น เสียงดนตรี เสียงเพลง เป็นต้น

3. สัญลักษณ์ (Symbolic) หมายถึง ข้อมูล หรือสิ่งเร้าที่อยู่ในรูปเครื่องหมายต่างๆ เช่น ตัวอักษร ตัวเลข โน้ตดนตรี สัญลักษณ์ต่างๆ เป็นต้น

4. ภาษา (Semantic) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่อยู่ในรูปถ้อยคำที่มีความหมายต่างๆ กันสามารถใช้ติดต่อสื่อสารได้ เช่น พ่อ แม่ เพื่อน รัก เกลียด เสียใจ เป็นต้น

5. พฤติกรรม (Behavior) หมายถึง ข้อมูลที่เป็นการแสดงออกทางกิริยาอาการการกระทำที่สามารถสังเกตเห็น รวมทั้งทัศนคติ การรับรู้ การคิด เช่น ยิ้ม ร้องไห้ หัวเราะ สิ้นศีรษะ แสดงความคิดเห็น เป็นต้น

มิติที่ 2 คือ วิธีการคิด (Operation) หมายถึง มิติที่แสดงลักษณะกระบวนการปฏิบัติงานหรือกระบวนการคิดของสมอง แบ่งออกตามลำดับได้ 6 ลักษณะ คือ

1. การรู้การเข้าใจ (Cognition) ความสามารถในการตีความของสมองเมื่อเห็นสิ่งเร้าแล้วเกิดการรับรู้เข้าใจในสิ่งนั้น และบอกได้ว่าเป็นอะไร เช่น เมื่อเห็นของเล่นสำหรับเด็กกรุบกรมทำด้วยยางผิวเรียบก็บอกได้ว่าเป็นลูกบอล เป็นต้น

2. การบันทึกความจำ (Memory retention) หมายถึง ความสามารถในการเก็บสะสมความรู้และข้อมูลต่างๆ ไว้ได้

3. การเก็บความจำ (Memory retention) หมายถึง ความสามารถในการเก็บสะสมความรู้และข้อมูลต่างๆ ไว้ได้และสามารถระลึกได้เมื่อต้องการ เช่น จำสูตรคำนวณ จำรหัสประจำตัว จำเหตุการณ์สำคัญ จำชื่อเพื่อน ชีตว์คนร้าย เป็นต้น

4. การคิดแบบอเนกนัย หรือการคิดกระจาย (Divergent production) หมายถึง ความสามารถในการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าในหลายรูปแบบ หลายแง่หลายมุมแตกต่างกันไป เช่น “หนังสือพิมพ์ที่ใช้แล้วทำประโยชน์อะไรบ้าง” ผู้ที่คิดได้มาก แปลกและมีคุณค่าคือ ผู้ที่มีความคิดอเนกนัย Guilford ได้อธิบายว่า ความอเนกนัยก็คือความคิดสร้างสรรค์นั่นเอง

5. การคิดแบบเอกนัย หรือความคิดรวม (Convergent production) หมายถึง ความสามารถในการคิดหาคำตอบที่ดีที่สุดจากข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่กำหนด และคำตอบที่ถูกต้องก็มีเพียงคำตอบเดียว

6. การประเมินค่า (evaluation) หมายถึง ความสามารถในการตีค่า ประเมินราคา ลงสรุปโดยอาศัยเกณฑ์ที่ดีที่สุด

มิติที่ 3 คือ ผลของการคิด หมายถึง มิติการแสดงผล (Product) ที่ได้จากการปฏิบัติงานทางสมอง หรือกระบวนการคิดของสมอง หลังจากที่มีสมองได้รับข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่ได้รับมิติที่ 2 แล้ว ผลที่ได้ออกเป็นมิติที่ 3 หรืออาจกล่าวได้อีกอย่างว่าผลของการคิดเกิดจากการทำงานของมิติที่ 1 และมิติที่ 2 นั้นเอง ซึ่งผลของการคิดแบ่งออกเป็น 6 ลักษณะดังนี้

1. หน่วย (Unit) หมายถึง สิ่งที่มีคุณสมบัติเฉพาะตัวและแตกต่างกันไปจากสิ่งอื่น เช่น คน เสือ ช้าง กระดานดำ เรือสำราญ ภูเขาไฟ เป็นต้น

2. จำพวก (Class) หมายถึง ประเภท หรือ จำพวก หรือกลุ่มของหน่วยที่มีคุณสมบัติหรือลักษณะร่วมกัน เช่น ประเภทสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม ได้แก่ คน สุนัข ช้าง ฯลฯ หรือ ประเภทผลไม้ ได้แก่ เงาะ กล้วย ลำไย ลิ้นจี่ เป็นต้น

3. ความสัมพันธ์ (Relation) หมายถึง ผลของการเชื่อมโยงความคิดของประเภทหรือหลายประเภทเข้าด้วยกัน โดยอาศัยลักษณะบางประการเป็นเกณฑ์ความสัมพันธ์จะอยู่ในรูปของหน่วยกับหน่วย จำพวกกับจำพวก หรือระบบกับระบบ เช่น คนคู่กับบ้าน นกคู่กับรัง ปลาคู่กับน้ำ เสือคู่กับป่า เป็นความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งมีชีวิตกับที่อยู่อาศัย

4. ระบบ (System) หมายถึง การเชื่อมโยงกลุ่มของสิ่งเร้า โดยอาศัยกฎเกณฑ์หรือแบบแผนบางอย่าง เช่น 1, 3, 5, 7, 9 เป็นระบบเลขคี่ เป็นต้น

5. การแปลงรูป (Transformation) หมายถึง การเปลี่ยนแปลง ปรับปรุง ดัดแปลง ตีความ ขยายความ ให้นิยามใหม่หรือการจัดการองค์ประกอบของสิ่งเร้าหรือข้อมูลมาในรูปแบบใหม่ เช่น การเปลี่ยนรูปสี่เหลี่ยมเป็นเส้นตรงสี่เหลี่ยมหรือปรับตัวอักษร M เป็น W

6. การประยุกต์ (Implications) หมายถึง การคาดคะเนหรือข้อมูลจากสิ่งที่กำหนดไว้

จากโครงสร้างของสมรรถภาพทางสมอง หรือการวัดความเชี่ยวชาญของ Guilford แบ่งออกเป็น 180 เซลล์ หรือ 180 องค์ประกอบ โดยแต่ละตัวจะประกอบไปด้วยหน่วยย่อยสามมิติ เรียงจากเนื้อหา วิธีการคิด และผลการคิด

3. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของ Tayler (Tayler theory)

ทฤษฎี Tayler (Tayler 1911, สิทธิพล อาจอินทร์. 2539: 10) Tayler ได้ให้ข้อคิดของทฤษฎีที่น่าสนใจว่า ผลงานของความคิดสร้างสรรค์ของคนนั้น ไม่จำเป็นต้องเป็นขั้นสูงสุดเสมอไป คือไม่จำเป็นต้องคิดค้นคว้า ประดิษฐ์ของใหม่ๆ ที่ยังไม่มีใครคิดมาก่อนเลยหรือสร้างทฤษฎีที่ต้องใช้ความคิดค้นนามธรรมอย่างสูงยิ่ง แต่ความคิดสร้างสรรค์ของคนนั้นอาจจะเป็นขั้นหนึ่งใน 6 ขั้นต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 เป็นความคิดสร้างสรรค์ขั้นต้นที่สุด เป็นสิ่งธรรมดาสามัญ คือเป็นพฤติกรรมหรือการแสดงออกของคนอย่างมีอิสระ ซึ่งพฤติกรรมนั้นตนไม่จำเป็นต้องอาศัยความคิดริเริ่มและทักษะแต่อย่างใด

ขั้นที่ 2 เป็นงานที่ผลิตรออกมาโดยผลงานนั้นจำเป็นต้องอาศัยทักษะบางประการแต่ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งใหม่สำหรับบุคคลทั่วไป แต่ใหม่สำหรับตนเอง

ขั้นที่ 3 ขั้นสร้างสรรค์ เป็นขั้นที่แสดงความคิดใหม่ของคุณ ไม่ได้ลอกเลียนแบบใครแม้ว่าความคิดนั้นอาจจะมีคนอื่นคิดไว้แล้วก็ตาม

ขั้นที่ 4 เป็นขั้นสร้างความคิดสร้างสรรค์ ขั้นประดิษฐ์สิ่งใหม่โดยไม่ซ้ำแบบใครเป็นขั้นที่ผู้กระทำได้แสดงให้เห็นถึงความสามารถที่แตกต่างไปจากผู้อื่น

ขั้นที่ 5 เป็นขั้นการพัฒนาปรับปรุงผลงานในขั้นที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

ขั้นที่ 6 เป็นขั้นความคิดสร้างสรรค์สุดยอด สามารถคิดสิ่งที่เป็นนามธรรมขั้นสูงสุดได้ เช่น Charles Robert Darwin คิดตั้งทฤษฎีวิวัฒนาการขึ้น เป็นต้น

ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์

บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ ควรมีลักษณะต่างๆ ดังที่ได้ศึกษาจากนักการศึกษาดังต่อไปนี้ กล่าวถึงบุคคลที่มีลักษณะความคิดสร้างสรรค์นั้นจะต้องมีลักษณะดังนี้

ไม่ชอบทำตามอย่างผู้อื่นโดยไม่มีเหตุผล มีลักษณะความเป็นผู้นำ นับถือตนเองและเชื่อมั่นในตนเองสูง มีความคิดอิสระและยืดหยุ่น กล้าหาญ กล้าเผชิญความจริง มีลักษณะขี้เล่น รื่นเริง (ชัยศักดิ์ ลีลาจรสกุล 2542: 46) ซึ่งสอดคล้องกับ สมศักดิ์ ภูวิภาตาวรรณ (2544: 25) สรุปลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นคนที่เป็นตัวของตัวเอง ทนความสับสน ยุ่งเหยิงได้ดี มีความมุ่งมั่น มีความคิดอิสระไม่ขึ้นต่อกลุ่ม มีอารมณ์ขัน มีความยืดหยุ่น ใช้สามัญสำนึกมากกว่าใช้เหตุผล และอารี พันธมณี (2545: 75-76) สรุปลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้ อยากรู้อยากเห็น มีความกระหายใคร่รู้ อยู่เป็นนิจ ชอบซักถาม และถามคำถามแปลกๆ ช่างสงสัย เป็นเด็กที่มีความรู้สึกแปลกประหลาดใจในสิ่งที่พบเห็นเสมอ ช่างสังเกต มองเห็นลักษณะที่แปลก ผิดปกติ หรือช่องว่างที่ขาดหายไปได้ง่ายและเร็ว ชอบเสาะแสวงหา สำรวจ ศึกษา ค้นคว้า และทดลอง ความเป็นตัวของตัวเอง Torrance (1962: 81-82) ได้ทางการศึกษาเกี่ยวกับบุคลิกภาพของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง จากการศึกษาพบว่า คนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงเป็นคนที่มีความคิดแปลกไปจากคนอื่นและมีผลงานที่ทำไม่ซ้ำแบบใคร มีผลกระทัดรัดที่จะทำงาน มีความกระตือรือร้น ตัดสินใจเร็ว อาจเป็นคนหุ่นหันพลันแล่น อุษณีย์ อรุณทรวงศ์ (2555: 172) กล่าวว่า คนที่มีความคิดสร้างสรรค์ มีลักษณะทางจิตวิทยาทางปัญญาที่อาจส่งผลถึงพฤติกรรม และการแสดงออกที่ปรากฏให้เห็นดังนี้เพื่อหน่วยกับความซ้ำซาก จำเจ หรืองานที่ทำแบบเดิมๆ เมื่อมีอาชีพที่ต้องทำงานที่เป็นกิจกรรมซ้ำๆ จะเป็นคนที่ไม่อยู่ในระเบียบของสังคม ไม่หงุดหงิดกับความไร้ระเบียบหรือความยุ่งเหยิงที่คนอื่นอาจทนไม่ได้ ซาบซึ้งกับสุนทรียภาพได้ง่าย เช่น ซาบซึ้งในดนตรี และศิลปะต่างๆ

กล้าเสี่ยง ชอบสิ่งที่ท้าทาย ไม่ชอบการบังคับ กำหนดกฎเกณฑ์ที่กรอบความคิดหรือให้ทำตามกติกาต่างๆ ชอบเหม่อลอย สร้างจินตนาการ ไม่ยอมอยู่ในอำนาจของใคร และไม่ยอมรับในอำนาจง่ายๆ หากคนนั้นเป็นคนที่คนไม่ศรัทธาหรือคิดว่าน่าเคารพ ชัยศักดิ์ ลีลาจรัสกุล (2542: 46) มีลักษณะความเป็นผู้นำ ไม่ชอบทำตามอย่างผู้อื่นโดยไม่มีเหตุผล

นอกจากนั้น ชัยศักดิ์ ลีลาจรัสกุล (2542: 46) กล่าวว่า มีความคิดค้ำใจหรือจินตนาการสูง ชอบปรับเปลี่ยนการณใหม่ๆ ยอมรับและสนใจสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ ไม่ค่อยเคร่งครัดกับระเบียบแบบแผนไม่ยึดมั่น (Dogmatism) ในสิ่งหนึ่งสิ่งใดจนเกินไป ชอบทำงานเพื่อความสนุกสนานพอใจของตนเอง (อารี พันธุ์ณี 2545: 75-76) ชอบแสดงออก อารมณ์ขัน สนุกสนานในการใช้ความคิด สนใจสิ่งต่างๆ (Torrance 1962: 81-82) มีความสามารถที่จะดึงเอาสิ่งที่อยู่ในระบบจิตใต้สำนึก มาชักทอเป็นความคิด มีจินตนาการ ความใฝ่ฝัน ชอบฝันกลางวัน คิดใหญ่ ไม่คิดเล็ก (อุษณีย์ อรุณรัตน์ 2555: 172) มีอารมณ์ขัน และ (อารี พันธุ์ณี 2545: 75-76) มีสมาธิในสิ่งที่ตนเองสนใจ Torrance (1962: 81-82) มีความอดทนต่อความคิดของคนอื่นที่มีต่อตนเองว่าเป็นคนเพี้ยนแปลกประหลาด ผิดปกติ มีความอ่อนไหว กว่าคนทั่วไป (อุษณีย์ อรุณรัตน์ 2555: 172) มีอารมณ์อ่อนไหวง่าย

จากที่นักการศึกษาได้กล่าวถึงลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์นั้น สามารถสรุปได้ว่า บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ จะมีความคิดเป็นของตนเอง ชอบแสวงหาสิ่งที่แปลกใหม่ สนใจใคร่รู้ มักมีคำถามแปลกๆ อยู่เสมอ มีผลกระทัดในการทำงาน มีความคิดจินตนาการ รับกับสิ่งแปลกใหม่ และมีสมาธิกับสิ่งที่ตนเองสนใจ บางครั้งจะมีอารมณ์อ่อนไหว และดึงสิ่งที่ตนเองคิดออกมาใช้ได้

บรรยากาศที่ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

บรรยากาศที่ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ บรรยากาศที่เต็มไปด้วยการยอมรับและการกระตุ้นให้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ ไม่ว่าจะเป็นการอภิปราย หรืองานทางวิทยาศาสตร์ นักเรียนต้องมีอิสระที่จะสร้างสรรค์ความพอใจ โดยบรรยากาศที่ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ มีดังนี้

Sommer (1970, อ้างถึงใน อารี รังสินันท์ 2532: 87) ได้กล่าวถึงลักษณะของห้องเรียนว่า ห้องเรียนที่มีคุณค่าในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์นั้นจะต้องจัดให้มีชั่วโมงว่าง และมีที่ว่างเพื่อให้

เด็กได้ใช้ทำงานอย่างอิสระในเวลาที่เขาต้องการและสนับสนุนการทำงานเป็นกลุ่ม แต่ต้องอนุญาตให้เขาได้แยกออกจากกลุ่ม และทำงานเพียงคนเดียวเมื่อเขาต้องการช่วงเวลาเช่นนั้น

Smith and Hildreth (1971, อ้างถึงใน อารี รังสินันท์ 2532: 86) มีความเห็นว่าเรื่องบรรยากาศในโรงเรียนและในห้องเรียนมีผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กมาก ห้องเรียนที่เด็กสามารถแสดงความคิดใหม่ๆ แปลกๆ ของตนเองโดยเฉพาะได้เต็มที่ และนักเรียนมีความรู้สึกเป็นอิสระไม่ถูกควบคุมจากระเบียบวินัยที่เคร่งครัดจนเกินไปรวมทั้งมีการส่งเสริมให้นักเรียนแต่ละคนได้รู้จักปัญหา ย่อมเป็นห้องเรียนที่สนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

Davis (1972, อ้างถึงใน อารี รังสินันท์ 2532: 87) ได้กล่าวว่า การเสริมสร้างหรือพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในตัวเด็ก คือ การช่วยให้เด็กได้ค้นพบความคิดใหม่ๆ และสามารถพัฒนาศักยภาพนั้นให้เจริญเต็มขีดความสามารถ

Ahkney and Asyre (1975, อ้างถึงใน กรมวิชาการ 2534: 25) ได้เสนอแนะจุดเริ่มต้นในการปฏิบัติของครูในการช่วยให้นักเรียนในความพยายามที่จะสร้างความคิดสร้างสรรค์ ไว้ดังนี้

1. สร้างความมั่นใจให้แก่เด็กในวันแรกของการเข้าชั้นเรียน โดยครูให้การยอมรับในความพยายามที่จะคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน
2. ประเมินผลให้รางวัลในความพยายามที่จะคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน
3. ช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาความสามารถในการแสดงความคิดเห็น การตอบสนองกระตุ้นให้นักเรียนได้ซักถาม และอภิปรายอย่างอิสระ ซึ่งอาจจะใช้เกมต่างๆ เข้าช่วย
4. จัดตั้งเงื่อนไขสิ่งแวดล้อม เช่น ลักษณะการจัดโต๊ะเรียนที่ต้องจัดให้อยู่ในลักษณะเรียบริ้วตายตัว อยู่ในห้องเรียนนักเรียนต้องไม่ส่งเสียงพูดคุย เป็นต้น
5. เน้นกระบวนการทางความคิด ความจริง และสังเกตทางวิทยาศาสตร์ และสิ่งสำคัญ คือ กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ การเปรียบเทียบ การวิเคราะห์และการตั้งสมมติฐาน
6. จัดหาอุปกรณ์ที่เหมาะสมให้แก่เด็ก
7. ให้ความสนใจต่อทุกคำถามของนักเรียน แม้คำถามเหล่านั้นจะนอกเรื่องไปบ้างก็ควรอนุญาตให้นักเรียนได้ความคิด
8. เปิดโอกาสให้นักเรียนได้จัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเอง
9. พยายามส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความเชื่อมั่นในความคิดของตนเอง
10. แนะนำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์กับวิทยาศาสตร์แก่นักเรียน

11. ให้นักเรียนรายงานความคิดสร้างสรรค์ที่เคยอ่าน หรือมีประสบการณ์มาก่อน
12. จัดการเรียนการสอนโดยวิธีใหม่ๆ ซึ่งแสดงถึงความคิดสร้างสรรค์ของครู และพยายามจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนใช้ความคิดแบบอนเคนนัย
13. พัฒนาทักษะการใช้คำถามของครู

จากที่นักการศึกษาได้อธิบายมาข้างต้นมีหลายข้อที่สอดคล้องกัน หรือความหมายใกล้เคียงกันสามารถสังเคราะห์ถึงบรรยากาศที่ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ได้ดังต่อไปนี้

1. ห้องเรียนที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงความคิดแปลกๆใหม่ๆ เป็นอิสระ อภิปรายแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ
2. มีชั่วโมงที่ว่างให้นักเรียนได้ทำงานตามความสนใจ
3. ช่วยให้นักเรียนได้พบความคิดใหม่ๆ สนใจในคำถามของนักเรียนและความสามารถของตนอย่างเต็มที่
4. สร้างความมั่นใจให้แก่ นักเรียนโดยครูให้การยอมรับในความพยายามที่จะคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน
5. บรรยากาศและการจัดห้องเรียนควรหลุดจากรอบหรือรูปแบบตายตัว นอกเรื่องไปบ้างก็ควรอนุญาตให้นักเรียนได้ความคิด
6. จัดการเรียนการสอนโดยวิธีใหม่ๆ ซึ่งแสดงถึงความคิดสร้างสรรค์ของครู และพยายามจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนใช้ความคิดแบบอนเคนนัย

การประเมินความคิดสร้างสรรค์

อารี พันธุ์ณี (2547) กล่าวถึงการประเมินความคิดสร้างสรรค์ว่า การประเมินผลเป็นสิ่งจำเป็นในการจัดกระบวนการเรียนรู้ เพราะผลที่ได้จากการประเมินจะทำให้ครู ตลอดจนผู้ที่เกี่ยวข้องทราบถึงพัฒนาการหรือความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของนักเรียน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดเตรียมกิจกรรม สภาพแวดล้อมให้สอดคล้องกับความสามารถ ความต้องการและความสนใจของนักเรียน

แนวทางในการประเมินผลกระบวนการคิด สามารถจำแนกได้เป็น 2 แนวทางใหญ่ๆ ดังนี้

การประเมินผลด้วยการใช้แบบทดสอบมาตรฐาน เป็นลักษณะแบบสอบมาตรฐานที่มีผู้สร้างไว้แล้วสำหรับใช้วัดการคิดความสามารถ จัดกลุ่มได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ แบบทดสอบการคิดทั่วไป และแบบทดสอบการคิดเฉพาะด้านการสร้างแบบวัดการคิดขึ้นใช้เอง แบบทดสอบมาตรฐานสำหรับ

การคิดที่นิยมใช้กันโดยทั่วไปนั้น บางครั้งอาจไม่สอดคล้องกับเป้าหมายในการวัดของท่าน ซึ่งท่านเองก็สามารถสร้างแบบทดสอบการคิดขึ้นใช้เอง เพื่อให้เหมาะสมกับความต้องการในการวัดของท่าน

การประเมินผลตามสภาพจริง การประเมินผลและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิดนั้นมีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกันอย่างแยกกันไม่ได้ เพราะครูจะต้องทำหน้าที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้และประเมินผลควบคู่กันไปด้วย

การวัดความคิดสร้างสรรค์ ไม่เพียงแต่จะทำให้ทราบระดับความคิดสร้างสรรค์ของเด็กและเป็นข้อมูลให้สามารถจัดโปรแกรมการเรียนการสอน และกิจกรรมให้สอดคล้องเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กให้สูงขึ้นเท่านั้น แต่ยังสามารถสกัดกั้นอุปสรรคต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ด้วย นับว่าผลของการวัดความคิดสร้างสรรค์ จะทำให้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้สมบูรณ์ขึ้น สำหรับวิธีการวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก อารี พันธุ์มณี (2547) ได้ สรุปไว้ดังนี้

1. การสังเกต หมายถึง การสังเกตพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกเชิงสร้างสรรค์ ของความคิดจินตนาการ และได้ใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรม การลอกเลียนแบบ การทดลอง การปรับปรุง และการตกแต่งสิ่งต่างๆ การแสดงละคร การใช้คำอธิบายและบรรยายให้เกิดภาพพจน์ชัดเจน ตลอดจนการเล่นนิทาน การแต่งเรื่องใหม่ การเล่น การคิดเมใหม่ๆ ตลอดจนพฤติกรรมที่แสดงความรู้สึกซาบซึ้งต่อความสวยงาม เป็นต้น ยังสรุปข้อคิดไว้ว่า ไม่มีวิธีทดสอบวิธีเดียวที่จะวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้ทุกวันและทุกระดับชั้น Torrance ได้ใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมของเด็กด้วยการระบุหัวข้อที่ใช้เป็นแนวทางในการสังเกตผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงได้ แม้จะไม่ตรงกับแบบทดสอบ เช่น การสังเกตความสามารถในการใช้เวลาให้เป็นประโยชน์โดยปราศจากสิ่งเร้า

2. การวาดภาพ หมายถึง การให้เด็กวาดภาพของสิ่งเร้าที่กำหนดเป็นการถ่ายทอดความคิดเชิงสร้างสรรค์ออกมาเป็นรูปธรรมและสามารถสื่อความหมายได้ สิ่งเร้าที่กำหนดให้เด็กอาจเป็นวงกลมสี่เหลี่ยม แล้วให้เด็กวาดภาพต่อเติมให้เป็นภาพ

3. รอยหยดหมึก หมายถึง การให้เด็กได้ดูภาพรอยหยดหมึกแล้วคิดตอบจากภาพที่เด็กเห็นมักใช้กับวัยประถมศึกษา เพราะเด็กสามารถอธิบายได้ดี

4. การเขียนเรียงความและงานศิลปะ หมายถึง การให้เด็กเขียนเรียงความจากหัวข้อที่กำหนด และการประเมินจากงานศิลปะของนักเรียน นักจิตวิทยามีความเห็นสอดคล้องกันว่าเด็กในวัยประถมศึกษามีความสำคัญยิ่ง หรือเป็นจุดวิกฤติของกาพัฒนาความคิดเชิงสร้างสรรค์เด็กมีความสนใจในการเขียนสร้างสรรค์และแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ในงานศิลปะ จากการศึกษาประวัติบุคคลสำคัญ

ของนักประดิษฐ์ นักวิทยาศาสตร์เอกของโลก เช่น นิวตัน เจมส์ ฮิลเลอร์และปาสคาลร์ พบว่า บุคคลเหล่านี้ได้แสดงแนวสร้างสรรค์ด้วยการประดิษฐ์และสร้างผลงานชิ้นแรก เมื่ออยู่ในวันประถมศึกษาเป็นส่วนใหญ่

5. แบบทดสอบ หมายถึง เครื่องมืออย่างหนึ่งในการวัดพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นระบบ โดยแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

5.1 แบบทดสอบความคล่องแคล่วของ Guilford and Christensen แห่งมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย คิดขึ้นเพื่อวัดความคิดกระจาย โดยวัดตัวประกอบในโครงสร้างสมรรถภาพทางสมอง ซึ่งมี 3 มิติ คือ เนื้อหาที่คิด วิธีการคิด และผลิตผลแห่งความคิด

ลักษณะของแบบทดสอบ แบบทดสอบความคล่องแคล่วของ Guilford and Christensen ประกอบด้วย แบบทดสอบ 11 ฉบับ โดยแบ่งออกเป็นด้านภาษาเขียน 7 ฉบับ ด้านรูปภาพ 4 ฉบับ แบบทดสอบนี้เหมาะกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาและผู้ใหญ่ ตัวอย่างของแบบทดสอบ ดังนี้

1. ความคล่องแคล่วในการใช้คำ (Word fluency) ให้เขียนคำประกอบด้วยตัวอักษรที่กำหนดให้ เช่น ป: ปด ปัด ปาด เป็นต้น

2. ความคล่องแคล่วทางความคิด (Ideational fluency) ให้เขียนชื่อที่อยู่ในพวกหรือประเภทเดียวกัน เช่น ของเหลวที่เป็นเชื้อเพลิง ได้แก่ น้ำมันก๊าด แก๊สโซลีน และแอลกอฮอล์ เป็นต้น

3. ความคล่องแคล่วด้านเชื่อมโยง (Associational fluency) ให้เขียนคำต่างๆ ที่มีความหมายคล้ายคลึงกับคำที่กำหนดให้ เช่น หนัก ยาก แข็ง เป็นต้น

4. ความคล่องแคล่วในการแสดงออก (Expressional fluency) ให้เขียนประโยคประกอบด้วยคำ 4 คำ ในแต่ละคำเริ่มต้นด้วยตัวอักษรที่กำหนดให้ เช่น “K – U – Y- I” Keep up Your Interest.

5. การใช้ประโยชน์อย่างอื่น (Alternate users) ให้บอกเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น อันเป็นผลเนื่องมาจากเหตุการณ์สมมุติฐานที่กำหนดให้ เช่น หนังสือพิมพ์ใช้ทำประโยชน์อย่างไรให้บ้าง

6. การสรุปผล (Consequence) ให้บอกเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น อันเป็นผลอันเนื่องมาจากเหตุการณ์สมมุติฐานที่กำหนดให้ เช่น ถ้าคนไม่จำเป็นต้องนอนพักผ่อนจะเกิดอะไรบ้าง คนทำงานได้มากขึ้นไม่จำเป็นต้องใช้นาฬิกาปลุก เป็นต้น ในแบบทดสอบนี้มีการให้คะแนน 2 ประเภท

คือ คะแนนรวมของคำตอบที่เห็นได้อย่างชัดเจน ซึ่งเกิดจากด้านความคล่องแคล่วทางความคิด และคะแนนรวมของคำตอบพิเศษออกไป ซึ่งเกิดจากความคิดริเริ่ม

7.อาชีพที่เป็นไปได้ (Possible jobs) ให้บอกรายชื่อของงานอาชีพต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับคำที่กำหนดให้ เช่น หลอดไฟ วิศวกรไฟฟ้า เจ้าของโรงงานทำหลอดไฟฟ้า และอื่นๆ เป็นต้น

8.การสร้างวัตถุประสงค์ (Making objects) ให้วาดรูปลักษณ์ของเฉพาะโดยใช้รูปที่กำหนดให้ เช่น รูปวงกลม รูปสี่เหลี่ยม และรูปสามเหลี่ยม เป็นต้น ในการวาดรูปลักษณ์ของรูปหนึ่งอาจใช้รูปที่กำหนดให้ซ้ำกันได้ และเปลี่ยนแปลงขนาดได้ แต่จะต้องไม่เติมรูปทรงหรือเส้นอื่นๆ เพิ่มขึ้นอีก

9.การสเก็ตช์รูป (Sketches) ให้ต่อเติมเป็นรูปจากภาพร่างที่กำหนดให้ เช่น วงกลม สามเหลี่ยม และต่อเติมให้สมบูรณ์ และแตกต่างให้มากที่สุด

10.การจับคู่แก้ปัญหา (Match problem) จากโจทย์ที่กำหนดให้ เช่น ปัญหาไม้ขีดไฟ ให้เอาก้านไม้ขีดไฟจำนวนหนึ่งดอก โดยให้ก้านไม้ขีดไฟที่เหลือประกอบกันเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสหรือรูปสามเหลี่ยมที่มีจำนวนรูปที่ต้องการ

11.การตกแต่ง (Decorations) ให้ตกแต่งรูปวาดเกี่ยวกับสิ่งของทั่วไปที่ร่างเอาไว้แล้ว ด้วยแบบที่แตกต่างกัน

5.2 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ Torrance (Torrance test of creative thinking) Torrance 1974, อ้างถึงใน สมศักดิ์ ภูวิภาดารวรรณ, 2541: 29-30) แห่งมหาวิทยาลัยจอร์เจีย สหรัฐอเมริกา เป็นผู้พัฒนาเครื่องมือวัดความคิดสร้างสรรค์ซึ่งมีทั้ง แบบสำรวจ แบบทดสอบหลายรูปแบบสำหรับแบบทดสอบ Torrance ได้สร้างแบบทดสอบ 2 ชนิด เช่น การวัดทางภาษาและการวัดทางรูปภาพ มีดังต่อไปนี้

1.แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยภาพ (Thinking creatively with pictures) (Torrance 1974, อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี 2540: 186-191) มี 2 แบบ คือ แบบ ก. และแบบ ข. เป็นแบบทดสอบคู่ขนาด ซึ่ง Torrance ได้กำหนดสิ่งเร้าให้มีลักษณะคล้ายกันมีจุดมุ่งหมายเดียวกันแต่แตกต่างกันในสิ่งเร้าที่กำหนด แบบทดสอบทั้งแบบ ก. และ แบบ ข. ใช้สำหรับเด็กชั้นอนุบาล - อุดมศึกษา

2.แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ แบบ ก. ประกอบด้วยแบบทดสอบย่อย 3 ชุด ซึ่ง Torrance เรียกแบบทดสอบย่อยว่ากิจกรรม แบบทดสอบย่อยจึงประกอบด้วยกิจกรรม 3 กิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมชุดที่ 1 การวาดภาพ (Picture construction) โดยให้เด็กต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดเป็นกระดาษสติ๊กเกอร์สี่เหลี่ยมรูปไข่ ให้เด็กต่อเติมภาพให้แปลกใหม่ น่าตื่นเต้น และน่าสนใจที่สุดเท่าที่เป็นไปได้ แล้วให้ตั้งชื่อภาพที่วาดแล้วให้แปลกที่สุด

กิจกรรมชุดที่ 2 การต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ (Picture completion) โดยให้เด็กต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดเป็นเส้นในลักษณะต่างๆ มีจำนวน 10 ภาพ เป็นการต่อเติมให้แปลกน่าสนใจ และน่าตื่นเต้นที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ แล้วให้ตั้งชื่อภาพที่ต่อเติม แล้วให้แปลกและน่าสนใจด้วย

กิจกรรมชุดที่ 3 การใช้เส้นคู่ขนาน (Pharrell line) โดยให้ต่อเติมภาพจากเส้นคู่ขนานจำนวน 30 คู่ เน้นการประกอบภาพโดยใช้เส้นคู่ขนานเป็นส่วนสำคัญของภาพ และต่อภาพให้แปลกแตกต่างกันไม่ซ้ำกัน แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมแล้วด้วย

การทำแบบทดสอบทั้ง 3 กิจกรรม เน้นการวาดภาพแปลก น่าตื่นเต้น น่าสนใจ และการวาดจากความคิดของเด็กเอง หรือแสดงเอกลักษณ์ของภาพ กิจกรรมทั้ง 3 ชุด ใช้เวลาทดสอบกิจกรรมชุดละ 10 นาที เมื่อหมดเวลากิจกรรมก็ต้องเริ่มทำกิจกรรมชุดถัดไปทันที กิจกรรมทั้ง 3 ชุด จึงใช้เวลา 30 นาที

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพแบบ ข. นี้มีลักษณะเป็นแบบทดสอบคู่ขนานกับแบบ ก. จะแตกต่างกันเฉพาะสิ่งเร้าที่กำหนดกล่าวคือ ในกิจกรรมชุดที่ 1 เป็นการวาดภาพโดยใช้เด็กต่อเติมจากกระดาษสติ๊กเกอร์สี่เหลี่ยมรูปคล้ายไส้กรอก กิจกรรมชุดที่ 2 การวาดภาพให้สมบูรณ์ โดยให้เด็กต่อเติมจากเส้นลักษณะต่างๆ ซึ่งต่างกับแบบ ก. และ กิจกรรมชุดที่ 3 การใช้วงกลม โดยให้เด็กมาต่อเติมจากสิ่งเร้าที่เป็นวงกลมขนาดเดียวกันจำนวน 30 วง

การตรวจให้คะแนน

การตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1.ความคิดคล่องตัว (Fluency) หมายถึง ความสามารถในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีปริมาณการตอบสนองได้มากในเวลาจำกัด คะแนนความคิดคล่องตัวคือ

คะแนนที่ได้จากการวาดภาพที่ชัดเจน สื่อความหมายได้ในแต่ละกิจกรรม เช่น กิจกรรมชุดที่ 1 ความคิดคล่องตัวมีเพียง 1 คะแนน กิจกรรมชุดที่ 2 คะแนนความคิดคล่องตัวสูงสุด 30 คะแนน

2.ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดสิ่งแปลกใหม่ ไม่ซ้ำกับผู้อื่น โดยใช้เกณฑ์คำตอบของกลุ่มตั้งแต่ 1 – 15 เปอร์เซนต์ จัดเป็นความคิดที่แปลกและได้คะแนนมากที่สุด

3.ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดรายละเอียดที่นำมาตกแต่งความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์แล้วทำให้ได้ภาพชัดเจนและได้ความหมายสมบูรณ์ ดังภาพที่มีรายละเอียดแต่ละส่วน ได้คะแนนส่วนละ 1 คะแนน การคิดคะแนนในส่วนละเอียดลออใช้ช่วงคะแนน เช่น $1 - 5 = 1$ คะแนน เป็นต้น

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยภาษา (Thinking – creatively with word) เหมาะสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษา ระดับอุดมศึกษา แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยภาษา ใ้ให้ผู้สอบแสดงความคิดเชิงสร้างสรรค์ออกมาในรูปของภาษา แบบทดสอบนี้ประกอบไปด้วย กิจกรรมย่อย 7 กิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 การตั้งคำถาม โดยใช้นักเรียนตั้งคำถามจากภาพที่กำหนดให้มากที่สุด เพื่อให้รู้ว่าเกิดอะไรขึ้นมากที่สุด และคำถามที่ตั้งขึ้นนั้นยอมไม่ใช้คำถามที่สามารถตอบได้ เพียงแต่เหลือรูปภาพเท่านั้น แต่จะต้องตอบจากความคิด

กิจกรรมที่ 2 การคาดคะเนเหตุการณ์ โดยนักเรียนเขียนสาเหตุเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่แสดงในรูปภาพมากที่สุด

กิจกรรมที่ 3 การคาดคะเนที่เกิดตามมา ใ้ให้นักเรียนเขียนผลที่อาจเกิดขึ้นอันเนื่องมาจากเหตุการณ์ในภาพที่กำหนด

กิจกรรมที่ 4 ปรับปรุงผลผลิตให้ดีขึ้น ใ้ให้นักเรียนดัดแปลงรูปภาพที่กำหนดให้

กิจกรรมที่ 5 ประโยชน์ของสิ่งของใ้ให้นักเรียนเขียนรายชื่อหรือบอกรายชื่อสิ่งของน่าสนใจและแปลก ที่ทำมาจากกล่องกระดาษมาให้มากที่สุด

กิจกรรมที่ 6 การตั้งคำถามแปลกๆ ใ้ให้นักเรียนตั้งคำถามแปลกๆ เกี่ยวกับกล่องกระดาษ

กิจกรรมที่ 7 การสมมติอย่างมีเหตุผล ให้นักเรียนเขียนสิ่งที่คิดหรือเดาว่าอะไรจะเกิดขึ้นจากสถานการณ์ที่ไม่น่าเป็นไปได้ที่กำหนดให้ เช่น สมมติว่ามีก้อนเมฆมีเชื้ออสุก และปลายตรงกับพื้นดินอะไรจะเกิดขึ้น

การตรวจให้คะแนน

การตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ จะให้คะแนนเช่นเดียว แบบทดสอบโดยอาศัยรูปภาพ กล่าวคือ ให้คะแนนความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม (Torrance 1974, อ้างถึงใน อารี พันธุ์ณี 2540: 191)

อารี พันธุ์ณี (2547) ได้ค้นคว้าและสรุปความคิดสร้างสรรค์ ที่มีผู้คิดและพัฒนาขึ้น ซึ่งสรุปได้ 5 วิธี ดังนี้

1. การสังเกต หมายถึง การสังเกตพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกเชิงสร้างสรรค์
2. การวาดภาพ หมายถึง การให้เด็กวาดภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดเป็นการถ่ายทอดความคิดเชิงสร้างสรรค์ออกมาเป็นรูปธรรม และสามารถสื่อความหมายได้
3. รอดหยดหมึก หมายถึง การให้เด็กดูภาพรอยหยดหมึกแล้วคิดตอบจากภาพที่เด็กเห็น
4. การเขียนเรียงความและงานศิลปะ หมายถึง การให้เด็กเขียนเรียงความจากหัวข้อที่กำหนด และการประเมินจากงานศิลปะของนักเรียน
5. แบบทดสอบ หมายถึง การให้เด็กทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์มาตรฐานซึ่งเป็นผลมาจากการวิจัยเกี่ยวกับธรรมชาติของความคิดสร้างสรรค์มีทั้งใช้ภาษาเป็นสื่อและที่ใช้ภาพเป็นสื่อ

5.1 แบบทดสอบความคล่องแคล่วของ Guilford and Christensen(Guilford and Christensen fluency test) แบบทดสอบนี้คิดขึ้นเพื่อวัดความคิดกระจาย (Divergent thinking) โดยมุ่งวัดตัวประกอบในแต่ละเซลล์ตามโครงสร้างสมรรถภาพทางสมอง ซึ่งมี 3 มิติ คือ เนื้อหาที่คิด (Content) วิธีการคิด (Operation) และผลิตผลแห่งความคิด (Product) แบบทดสอบนี้เหมาะกับนักเรียนระดับมัธยมและผู้ใหญ่

แบบทดสอบความคล่องแคล่วของ Guilford และ Christensen (อ้างถึงใน สมศักดิ์ ภูวิภาตาวรรณ, 2544: 14-15) ลักษณะแบบทดสอบวัดความคล่องแคล่วของ Guilford และ

Christensen ประกอบด้วยแบบทดสอบย่อย 4 ชุด 11 ฉบับ โดยแบ่งออกเป็นทางด้านภาษาเขียน 7 ฉบับ ด้านรูปภาพ 3 ฉบับ และโจทย์ปัญหา 1 ฉบับ ดังนี้

- 1.1 ความคล่องแคล่วในการใช้คำ (DSU) ให้เขียนคำประกอบด้วยอักษรที่กำหนดให้
 - 1.2 ความคล่องแคล่วทางความคิด (DMU) ให้เขียนชื่อสิ่งของพวกเดียวกัน
 - 1.3 ความคล่องแคล่วด้านเชื่อมโยง (DMR) ให้เขียนคำที่มีความหมายคล้ายคลึงกัน
 - 1.4 ความคล่องแคล่วด้านการแสดงออก (DMS) เขียนประโยคประกอบคำในแต่ละคำให้เริ่มต้นด้วยอักษรที่กำหนดให้
 - 1.5 การใช้ประโยชน์อย่างอื่น (DMT) ให้บอกประโยชน์อย่างอื่นของสิ่งเฉพาะที่กำหนดให้
 - 1.6 การสรุปผล (DBI, DBC) ให้บอกเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นอันเป็นผลเนื่องจากเหตุการณ์สมมติฐานที่กำหนดให้
 - 1.7 ประเภทของงานอาชีพ (DMI) บอกชื่อของงานอาชีพต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับคำที่กำหนดให้
 - 1.8 การวาดรูป (DFS) ให้วาดรูปสิ่งของเฉพาะโดยให้เขตของรูปที่กำหนดให้
 - 1.9 การสเก็ตรูป (DFU) ให้ต่อเติมรูปให้สมบูรณ์
 - 1.10 การแก้ปัญหา (DFT) แก้ปัญหาจากโจทย์ที่กำหนดให้
 - 1.11 การตกแต่ง (DFI) ให้ตกแต่งภาพที่ร่างเอาไว้ด้วยแบบที่แตกต่างกัน
- 5.2 แบบทดสอบของ Wallach and Kogan แบบทดสอบนี้ประกอบด้วยแบบทดสอบย่อย 5 ฉบับ ดังนี้
- ฉบับที่ 1 “พวกเดียวกัน” มี 4 ข้อ ให้พยายามนึกหาคำตอบที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใครมาให้มากที่สุดจากสิ่งเร้าที่กำหนดให้ เช่น จากสีเหลือง
 - ฉบับที่ 2 “ประโยชน์ของสิ่งของ” มี 84 ข้อ เช่น ให้บอกประโยชน์ของกระดาษหนังสือพิมพ์ที่อ่านแล้วมาให้มากที่สุด
 - ฉบับที่ 3 “ความเหมือน” มี 10 ข้อ เช่น แก้วกับโต๊ะมีอะไรคล้ายกันบ้าง
 - ฉบับที่ 4 “ความหมายของภาพเส้น” มี 8 ข้อ ให้บอกออกมาให้มากที่สุดว่าเมื่อดูภาพแล้วนึกถึงอะไรบ้าง

ฉบับที่ 5 “ความหมายของเส้น” มี 8 ข้อ ให้ดูภาพที่เป็นเส้น แล้วบอกว่าเป็นอะไรได้บ้าง บอกมาให้มากที่สุดแบบทดสอบนี้ใช้เวลาทั้งหมด 55 นาที

5.3 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ Torrance ซึ่งมีทั้งแบบสำรวจแบบทดสอบหลายรูปแบบ สำหรับแบบทดสอบ Torrance ได้พัฒนาขึ้นภายในขอบเขตและเนื้อหาทางการศึกษาแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ Torrance มีดังต่อไปนี้

1. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ (Thinking creatively with pictures) , 2 แบบ คือ แบบ ก. และ แบบ ข.

แบบ ก. ประกอบด้วย แบบทดสอบย่อยหรือกิจกรรม 3 กิจกรรมใช้เวลา ชุดละ 10 นาที ดังนี้

กิจกรรมชุดที่ 1 การวาดภาพ (Picture construction) ให้ต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดเป็นกระดาศตึกเกอร์สีเขียวรูปไข่ ให้เด็กต่อเติมภาพให้แปลกใหม่ น่าตื่นเต้น และน่าสนใจที่สุดเท่าที่เป็นไปได้ แล้วให้ตั้งชื่อภาพที่วาดแล้วให้แปลกที่สุด

กิจกรรมชุดที่ 2 การต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ (Picture completion) ให้ต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดเป็นเส้นในลักษณะต่างๆ มีจำนวน 10 ภาพ เป็นการต่อเติมให้แปลกน่าสนใจและน่าตื่นเต้นที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ แล้วให้ตั้งชื่อภาพที่ต่อเติม แล้วให้แปลกและน่าสนใจด้วย

กิจกรรมชุดที่ 3 การใช้เส้นคู่ขนาน (Pararell line) ให้ต่อเติมภาพจากเส้นคู่ขนานจำนวน 30 คู่ เน้นการประกอบภาพโดยใช้เส้นคู่ขนานเป็นส่วนสำคัญของภาพ และต่อภาพให้แปลกแตกต่างกันไม่ซ้ำกัน แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมแล้วด้วย

แบบ ข. เป็นแบบทดสอบคู่ขนานกับแบบ ก. โดยกิจกรรมชุดที่ 1 และ 2 ให้สิ่งเร้าที่ต่างจากแบบ ก. ส่วนกิจกรรมชุดที่ 3 การใช้วงกลม (Circles) ให้ต่อภาพสิ่งเร้าที่เป็นวงกลมจำนวน 30 วงกลม ให้เป็นภาพที่แตกต่างกันและแปลกใหม่

2. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอภาษา (Thinking creatively with words) มี 2 แบบ คือ แบบ ก. และแบบ ข. เป็นแบบทดสอบคู่ขนานเช่นเดียวกัน คือลักษณะของแบบทดสอบเหมือนกัน แต่สิ่งเร้าต่างกันเท่านั้น ประกอบด้วยกิจกรรมย่อย 7 กิจกรรม ดังต่อไปนี้

กิจกรรมที่ 1 การตั้งคำถาม ให้ตั้งคำถามที่ไม่ธรรมดาจากภาพที่กำหนดให้มากที่สุด

กิจกรรมที่ 2 การคาดคะเนเหตุการณ์ ให้เขียนสาเหตุเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่แสดง
ในรูปภาพมากที่สุด

กิจกรรมที่ 3 การคาดคะเนที่เกิดตามมา ให้เขียนผลที่อาจเกิดขึ้นอันเนื่องมาจาก
เหตุการณ์ในภาพที่กำหนดให้จากกิจกรรมชุดที่ 1

กิจกรรมที่ 4 ปรับปรุงผลผลิตให้ดีขึ้น ให้ดัดแปลงรูปภาพที่กำหนดให้มาให้
ได้มากที่สุด

กิจกรรมที่ 5 ประโยชน์ของสิ่งของ ให้บอกประโยชน์ของสิ่งของที่กำหนดให้มาให้
มากที่สุด

กิจกรรมที่ 6 การตั้งคำถามแปลกๆ จากสิ่งของที่กำหนดให้

กิจกรรมที่ 7 การสมมติอย่างมีเหตุผล ให้คิดหรือเดาว่าอะไรจะเกิดขึ้นจาก
สถานการณ์ที่ไม่น่าเป็นไปได้

3. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยเสียงและภาษา (Thinking creatively
with words, sound and images)

4. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยการปฏิบัติและการเคลื่อนไหว
(Thinking creatively in action and movement)

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้สังเคราะห์การประเมินความคิดสร้างสรรค์ สรุปได้ว่า การ
ประเมินความคิดสร้างสรรค์สามารถกระทำได้ 2 แนวทาง คือการประเมินด้วยการใช้แบบทดสอบ
มาตรฐาน ซึ่งอาจไม่สอดคล้องกับเป้าหมายที่วัด และการประเมินตามสภาพจริง ซึ่งสามารถพัฒนา
กระบวนการสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกันอย่างแยกไม่ได้

รูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์

ทฤษฎี/หลักการ/แนวคิดของรูปแบบ การเรียนการสอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์ หรือ
“Synaptic Instructional Model” นี้ เป็นรูปแบบที่ Joyce and Weil (1996) พัฒนาขึ้นจาก
แนวคิดของ กอร์ดอน (Gordon) ที่กล่าวว่าบุคคลทั่วไปมักยึดติดกับวิธีคิดแก้ปัญหาแบบเดิมๆ ของ
ตนโดยไม่ค่อยคำนึงถึงความคิดของคนอื่น ทำให้การคิดของตนคับแคบและไม่สร้างสรรค์ บุคคลจะเกิด
ความคิดเห็นที่สร้างสรรค์แตกต่างไปจากเดิมได้ หากมีโอกาสได้ลอง คิดแก้ปัญหาด้วยวิธีการที่ไม่เคย
คิดมาก่อนหรือคิดโดยสมมติตัวเองเป็นคนอื่นและถ้ายิ่งให้บุคคลจาก หลายกลุ่มประสบการณ์มา
ช่วยกันแก้ปัญหา ก็จะยิ่งได้วิธีการที่หลากหลายขึ้น และมีประสิทธิภาพ มากขึ้น ดังนั้น กอร์ดอน จึง

ได้เสนอให้ผู้เรียนมีโอกาสคิดแก้ปัญหาด้วยแนวความคิดใหม่ ๆ ที่ไม่เหมือนเดิมไม่อยู่ในสภาพที่เป็นตัวเองให้ลองใช้ความคิดในฐานะที่เป็นคนอื่น หรือเป็นสิ่งอื่น สภาพการณ์เช่นนี้จะกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดใหม่ ๆ ขึ้นได้ กอร์ดอน เสนอวิธีการคิดเปรียบเทียบ แบบอุปมาอุปไมยเพื่อใช้ในการกระตุ้นความคิดใหม่ ๆ ไว้ 3 แบบ คือ การเปรียบเทียบแบบตรง (direct analogy) การเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (personal analogy) และ การเปรียบเทียบคำคู่ขัดแย้ง (compressed conflict) วิธีการนี้มีประโยชน์มากเป็นพิเศษสำหรับการเรียนรู้เกี่ยวกับการเขียนและการพูดอย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งการสร้างสรรค์งานทางศิลปะ

วัตถุประสงค์ของรูปแบบ รูปแบบที่มุ่งพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ผู้เรียนช่วยให้ผู้เรียนเกิดแนวคิดที่ใหม่แตกต่างไปจากเดิม และสามารถนำความคิดใหม่นั้นไปใช้ให้เป็นประโยชน์

กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ ผู้สอนให้ผู้เรียนทำงานต่าง ๆ ที่ต้องการให้ผู้เรียนทำ เช่น ให้เขียน บรรยาย เล่า ทำ แสดง วาดภาพ สร้าง ปั้น เป็นต้น ผู้เรียนทำงานนั้นๆ ตามปกติที่เคยทำเสร็จแล้วให้เก็บผลงานไว้ก่อน

ขั้นที่ 2 ขั้นการสร้างอุปมาแบบตรงหรือเปรียบเทียบแบบตรง ผู้สอนเสนอคำคู่ให้ ผู้เรียนเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่าง เช่น ลูกบอลกับมะนาวเหมือนหรือต่างกันอย่างไร คำคู่ที่ผู้สอนเลือกมาควรให้มีลักษณะที่สัมพันธ์กับเนื้อหาหรืองานที่ผู้เรียนทำในขั้นที่ 1 ผู้สอนเสนอคำคู่ให้ผู้เรียนเปรียบเทียบหลายๆ คู่ และจดคำตอบของผู้เรียนไว้บนกระดาน

ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของของผู้สอนให้ผู้เรียนสมมติตัวเองเป็นสิ่งที่ใดสิ่งหนึ่งและแสดงความรู้สึกออกมา เช่น ถ้าเปรียบเทียบผู้เรียนเป็นเครื่องซักผ้า จะรู้สึกอย่างไรผู้สอนจดคำตอบของผู้เรียนไว้บนกระดาน

ขั้นที่ 4 ขั้นการสร้างอุปมาคำคู่ขัดแย้ง ผู้สอนให้ผู้เรียนนำคำ หรือวลีที่ได้จากการเปรียบเทียบในขั้นที่ 2 และ 3 มาประกอบกันเป็นคำใหม่ที่มีความหมายขัดแย้งกันในตัวเอง เช่น ไฟเย็น น้ำผึ้งขม มัจจุราชสีน้ำผึ้ง เชือดนิ่ม ๆ เป็นต้น

ขั้นที่ 5 ขั้นการอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง ผู้สอนให้ผู้เรียนช่วยกันอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้งที่ได้

ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์งาน ผู้สอนให้ผู้เรียนนำงานที่ทำไว้ เดิมในขั้นที่

1 ออกมาทบทวนใหม่ และลองเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่จากกิจกรรมขั้นที่ 5 มาใช้ในงานของคุณ
ทำให้งานของคุณมีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น

ผลที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเรียนตามรูปแบบ ผู้เรียนจะเกิดความคิดใหม่ๆ และสามารถนำความคิดใหม่ๆ ไปใช้ในงานของคุณทำให้งานของคุณมีความแปลกใหม่น่าสนใจมากขึ้นนอกจากนั้นผู้เรียนอาจเกิดความตระหนักในคุณค่าของการคิดและความคิดของผู้อื่นอีกด้วย

ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม เป็นความชำนาญหรือความสามารถในการใช้กระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้จินตนาการและการถ่ายทอด ใช้ทักษะในการสร้างสิ่งที่มีเอกลักษณ์ ของตน จนทำให้เกิดสิ่งใหม่หรือนวัตกรรมที่สร้างขึ้นใหม่หรือพัฒนาขึ้นซึ่งอาจอยู่ในรูปแบบของความคิด วิธีการ การกระทำหรือสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ โดยอาจเป็นสิ่งใหม่ทั้งหมดหรือใหม่เพียงบางส่วน และอาจใหม่ในบริบทใดบริบทหนึ่งหรือในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง

ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรมมีองค์ประกอบ 3 ประการ ได้แก่

1. การคิดสร้างสรรค์ (think creatively)
2. การทำงานร่วมกับบุคคลอื่นอย่างสร้างสรรค์ (work creatively with others)
3. การสร้างนวัตกรรมให้เกิดผลสำเร็จ (implement innovation)

การจัดการศึกษาในปัจจุบันควรพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม เตรียมผู้เรียนไปสู่สังคมในอนาคตอย่างมีคุณภาพ การประกอบอาชีพต่างๆ อย่างสร้างสรรค์และทำให้เกิดนวัตกรรมขึ้นอย่างต่อเนื่อง

ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creative and Innovation Skills)

วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล (2560) ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรมเป็นทักษะหนึ่งในทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ผู้เรียน จำเป็นต้องได้รับการพัฒนาเพื่อให้อาชีพและดำรงชีวิต ได้อย่างมีคุณภาพ จัดเป็นทักษะเชิงประยุกต์ (apply skills)

ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม เป็นความชำนาญหรือ ความสามารถในการใช้กระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้ จินตนาการและการถ่ายทอด ใช้ทักษะในการสร้างสิ่งที่มีเอกลักษณ์ ของตน จนทำให้เกิดสิ่งใหม่หรือนวัตกรรมที่สร้างขึ้นใหม่หรือพัฒนาขึ้น ซึ่งอาจอยู่ในรูปแบบของความคิด วิธีการ การกระทำหรือสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ โดยอาจเป็นสิ่งใหม่ทั้งหมดหรือใหม่เพียงบางส่วน และอาจใหม่ ในบริบทใดบริบทหนึ่งหรือในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง

ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรมมีองค์ประกอบ 3 ประการ ได้แก่

1. การคิดสร้างสรรค์ (think creatively)
2. การทำงานร่วมกับบุคคลอื่นอย่างสร้างสรรค์ (work creatively with others)
3. การสร้างนวัตกรรมให้เกิดผลสำเร็จ (implement innovation)

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสังเคราะห์ได้ว่า การจัดการศึกษาในปัจจุบันควรพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะ การสร้างสรรค์และนวัตกรรม เตรียมผู้เรียนไปสู่สังคมในอนาคตอย่างมี คุณภาพ การประกอบอาชีพต่างๆ อย่างสร้างสรรค์และเกิดนวัตกรรม ขึ้นอย่างต่อเนื่อง ผู้สอนควรจัดบรรยากาศของการเรียนรู้ให้มีความท้าทาย มีอิสระ มีทรัพยากรสนับสนุน และผู้สอนให้การส่งเสริมผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง ส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม ใช้กระบวนการจัดการเรียนการสอนจะต้องมีความสร้างสรรค์ เรียกว่า Creative Pedagogy ซึ่งประกอบด้วย 1. การสอนอย่างสร้างสรรค์ (creative teaching) 2. การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ (creative learning) 3. การสอนที่ส่งเสริมการสร้างสรรค์ (teaching for creativity)

นวัตกรรม เป็นผลผลิตของการคิดสร้างสรรค์

วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล (2560)กล่าวว่า นวัตกรรม คือ สิ่งที่ทำขึ้นใหม่หรือพัฒนาขึ้นซึ่งอาจอยู่ใน รูปแบบของความคิด วิธีการ การกระทำ หรือสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ โดยสิ่งนั้นอาจเป็นสิ่งใหม่ทั้งหมดหรือใหม่เพียงบางส่วนและอาจใหม่ ในบริบทใดบริบทหนึ่งหรือในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง นวัตกรรมเกิดขึ้นได้จากการใช้ความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมี กระบวนการคิด 6 ขั้นตอน ได้แก่

1. การคิดวิเคราะห์ความต้องการนวัตกรรม
2. การสังเคราะห์ความคิดนำไปสู่นวัตกรรม
3. การแสวงหาความร่วมมือในการพัฒนานวัตกรรม
- 4 การสะท้อนความคิดร่วมกัน
5. การลงสรุปความคิด
6. การประเมินความคิด

แนวความคิดจะเป็นจุดเริ่มต้นของการใช้ กระบวนการคิดที่นำไปสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรม ผู้เรียนที่มีจิตใจนวัตกรรม (innovative mind) จะมี คุณลักษณะที่สำคัญคือ

1. มองกิจกรรมต่างๆ ว่าเป็นโอกาสของการเรียนรู้
- 2.มองปัญหาว่าเป็นสิ่งที่ต้องได้รับการแก้ไขด้วยนวัตกรรม

- 2.1 เชื่อมโยงความคิดและความรู้ต่างๆ ได้ดี
- 2.2 กำหนดเป้าหมายที่ท้าทายความสามารถ ของตนเองได้
- 2.3 มีวินัยในตนเองในการดำเนินการต่างๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งนวัตกรรม

จากข้อความข้างต้นผู้วิจัยสามารถสังเคราะห์ได้ว่า นวัตกรรม คือ สิ่งที่ทำขึ้นใหม่หรือพัฒนาขึ้นซึ่งอาจอยู่ใน รูปแบบของความคิด วิธีการ การกระทำ หรือสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ โดยสิ่งนั้นอาจเป็นสิ่งใหม่ทั้งหมดหรือใหม่เพียงบางส่วนและอาจใหม่ ในบริบทใดบริบทหนึ่งหรือในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง นวัตกรรมเกิดขึ้นได้จากการใช้ความคิดสร้างสรรค์ โดยกระบวนการคิดที่นำไปสู่การสร้างสรรค์ นวัตกรรม จะมี คุณลักษณะที่สำคัญ คือ มองกิจกรรมต่างๆ ว่าเป็นโอกาสของการเรียนรู้ และมองปัญหาว่าเป็นสิ่งที่ต้องได้รับการแก้ไขด้วยนวัตกรรม

องค์ประกอบของ ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม

วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒผล (2560) ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรมมีองค์ประกอบหลัก 3 ประการ ได้แก่ 1) การคิดอย่างสร้างสรรค์ 2) การทำงานร่วมกับบุคคลอื่นอย่างสร้างสรรค์ และ 3) การสร้างนวัตกรรมให้เกิดผลสำเร็จ โดยแต่ละองค์ประกอบมีพฤติกรรมบ่งชี้ดังต่อไปนี้

1. การคิดอย่างสร้างสรรค์
 - 1.1 คิดริเริ่มในสิ่งที่เป็นประโยชน์
 - 1.2 ใช้เทคนิควิธีการคิดอย่างหลากหลาย
 - 1.3 ใช้ความคิดที่อยู่บนพื้นฐานของข้อมูลและความรู้
 - 1.4 แสดงความคิดของตนเองต่อผู้อื่น ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
 - 1.5 ประเมินและปรับปรุงความคิดของตนเอง เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์
2. การทำงานร่วมกับบุคคลอื่นอย่างสร้างสรรค์
 - 2.1 สื่อสารความคิดของตนเองกับผู้อื่น ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
 - 2.2 เปิดรับและตอบสนองความคิดเห็นใหม่ๆ ของบุคคลอื่น
 - 2.3 แสดงความคิดริเริ่มในการปฏิบัติงาน และปรับให้สอดคล้องกับบริบท
 - 2.4 ทำงานร่วมกับบุคคลอื่นด้วยความร่วมมือร่วมใจ
 - 2.5 แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับบุคคลอื่นเพื่อความสำเร็จของงาน
 - 2.6 เคารพความคิดของคนอื่นทั้งที่สอดคล้องและไม่สอดคล้องกับความคิดของตน

3. การสร้างสรรค์นวัตกรรมให้สำเร็จ

- 3.1 วางแผนดำเนินการพัฒนานวัตกรรม ที่สืบเนื่องมาจากการคิดสร้างสรรค์
- 3.2 ดำเนินการพัฒนานวัตกรรมตามแผนที่กำหนดไว้ อย่างมีประสิทธิภาพ
- 3.3 ประเมินคุณภาพของนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้น โดยใช้ข้อมูลเชิงประจักษ์
- 3.4 ปรับปรุงแก้ไขจุดบกพร่องของนวัตกรรมให้ดีขึ้น อย่างต่อเนื่อง

จากข้อความข้างต้นผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรมมีองค์ประกอบหลัก 3 ประการ ได้แก่ 1) การคิดอย่างสร้างสรรค์ 2) การทำงานร่วมกับบุคคลอื่นอย่างสร้างสรรค์ และ 3) การสร้างนวัตกรรมให้เกิดผลสำเร็จ

การโค้ชที่เสริมสร้าง ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม

วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒผล (2560)การจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรมใช้แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (student – centered approach) และการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาส ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างทั่วถึง (inclusive approaches) โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (problem – based learning) การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงาน เป็นฐาน (project – based learning) ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน การนำประเด็น ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในสังคมและชุมชนมาเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนร่วมกันใช้ความคิด และจินตนาการบนพื้นฐานของความรู้ที่นำไปสู่การสร้างสรรค์ นวัตกรรม ตลอดจนการใช้การเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติ (active learning) ผู้สอนจะต้องมีความรู้และความสามารถที่เอื้อต่อการ พัฒนาทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม ได้แก่

1. มีความรู้เกี่ยวกับปัจจัยที่ทำให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้
- 2.การสะท้อนผลการปฏิบัติ (reflective practice)
- 3.การปรับวิธีการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทต่างๆ เช่น ระดับความสามารถของผู้เรียน
- 4.การสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้เรียน ซึ่งจะส่งเสริมการเรียนรู้ได้เป็นอย่างมาก
- 5.การจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการประเมินผล ที่หลากหลาย

นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะ การสร้างสรรค์และนวัตกรรม มีหลักการสำคัญ 9 ประการที่ผู้สอนควรดำเนินการอย่างต่อเนื่อง ดังนี้

1. สอดคล้องกับวิถีชีวิตของผู้เรียน 2. กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการคิด 3. พัฒนาทักษะการคิดขั้นพื้นฐานและการคิดขั้นสูง 4. ส่งเสริมให้ผู้เรียนถ่ายโยงการเรียนรู้ 5. พัฒนากระบวนการเรียนรู้ 6. แกไขความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนของผู้เรียน 7. ใช้การเรียนรู้ร่วมกันขับเคลื่อนกิจกรรมการเรียนรู้ 8. ใช้เทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนรู้ 9. กระตุ้นความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของผู้เรียน

นอกจากนี้ผู้สอนควรจัดบรรยากาศของการเรียนรู้ให้มีความท้าทาย มีอิสระ มีทรัพยากรสนับสนุน และผู้สอนให้การส่งเสริมผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งยังต้องยึดหลักการจัดบรรยากาศการเรียนรู้ ที่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม ดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้ในลักษณะชุมชนแห่งการเรียนรู้ ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้เรียน
2. ส่งเสริมวินัยในตนเองของผู้เรียน
3. เสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกัน
4. ผู้เรียนมีอิสระในการเลือกใช้วิธีการเรียนรู้ และกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง
5. ผู้สอนใช้การสะท้อนผลการปฏิบัติ เพื่อการปรับปรุงและพัฒนาแก่ผู้เรียน
6. การให้ผลย้อนกลับอย่างสร้างสรรค์

ผู้สอนควรวิเคราะห์ธรรมชาติของผู้เรียนและใช้รูปแบบ การจัดการเรียนการสอน (instructional style) ให้สอดคล้องกับ ธรรมชาติของผู้เรียนแต่ละคน ซึ่งจะส่งผลทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนากิจกรรมสร้างสรรค์และนวัตกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนการจัดบริบทของการเรียนรู้และกำหนดโจทย์ ของการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรมเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยพัฒนาทักษะของผู้เรียนได้เช่นเดียวกัน การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม จำเป็นที่กระบวนการจัดการเรียนการสอนจะต้องมีความสร้างสรรค์ เรียกว่า Creative Pedagogy ซึ่ง ประกอบด้วย

1. การโค้ชอย่างสร้างสรรค์ (creative coaching)
2. การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ (creative learning)
3. การโค้ชที่ส่งเสริมการสร้างสรรค์ (coaching for creativity)

นอกจากนี้แล้วการจัดการเรียนรู้อย่างดีต้องบูรณาการทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรมร่วมกับ เนื้อหาสาระต่างๆ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง โดยยึดหลักการบูรณาการ 3 ประการ ได้แก่

1. การเชื่อมโยงเนื้อหาสาระกับสถานการณ์ ที่เกิดขึ้นจริงรอบตัวผู้เรียน เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นใน

สังคมและชุมชน ช่วยทำให้ผู้เรียนมีมุมมองแบบองค์รวม การคิดเชื่อมโยง ซึ่งเป็นพื้นฐาน ของการคิดสร้างสรรค์

2. การเชื่อมโยงสาระสำคัญ (main concepts) ต่างๆ ให้ผู้เรียนได้นำไปใช้ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมต่างๆ ร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียนตลอดจนบุคคลอื่นๆ

3. การส่งเสริมสนับสนุนและกำกับติดตาม กระบวนการเรียนรู้และกระบวนการคิดของผู้เรียนในระหว่างการจัดการเรียนรู้บูรณาการ ผู้สอนทำหน้าที่เป็นโค้ชการรู้คิด (cognitive coaching) การสร้างแรงบันดาลใจ (inspiration) และการสร้างแรงจูงใจ (motivation) ให้กับผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มีความมุ่งมั่น ที่จะใช้ความคิดและการสร้างสรรค์นวัตกรรมต่างๆ จนประสบความสำเร็จ

จากข้อความข้างต้นผู้วิจัยสามารถสังเคราะห์ได้ว่า การจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรมใช้แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนร่วมกันใช้ความคิด และจินตนาการบนพื้นฐานของความรู้ที่นำไปสู่การสร้างสรรค์ นวัตกรรม ตลอดจนการใช้การเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติ (active learning) ผู้สอนจะต้องมีความรู้และความสามารถที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ ที่เสริมสร้างทักษะการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม

วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนา (2560) การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ หมายถึง การนำความรู้ ที่ครบวงจรในเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่มาจากการนำความคิดรวบยอดหลักต่างๆ สมรรถนะ และคุณลักษณะมาเชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ จัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้สอดคล้องกับความสนใจ และความต้องการของผู้เรียน โดยมีผู้สอนเป็นผู้โค้ชการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามผลการเรียนรู้ (learning outcomes) ที่กำหนด

การออกแบบหน่วยการเรียนรู้เป็นการนำคำอธิบาย สาระการเรียนรู้มาวิเคราะห์ความคิดรวบยอดหลัก (main concept) ร่วมกับกระบวนการเรียนรู้ สื่อ และแหล่งเรียนรู้ เวลาเรียน และการวัดประเมินผล

การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการที่มีประสิทธิภาพ มีตัวชี้วัดดังต่อไปนี้

1. ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ (learning process) ที่เชื่อมโยงกับวิถีชีวิตของผู้เรียน
2. เชื่อมโยงสาระสำคัญของการเรียนรู้(main concept) ที่สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้

ควบคู่กับการพัฒนา สมรรถนะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

3. นำสาระสำคัญที่เรียนรู้มาประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาและการดำรงชีวิต
4. ส่งเสริมการพัฒนากระบวนการคิดขั้นสูง เช่น คิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดอย่างมี

วิจารณ์ญาณ คิดสร้างสรรค์

5. ส่งเสริมการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ การศึกษา ค้นคว้า การแลกเปลี่ยนเรียนรู้

6. ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง (self - learning) ของผู้เรียน โดยการออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการที่ดี ควรมีความสอดคล้องกับความต้องการ ความสนใจ และความถนัดของผู้เรียน มีปัจจัยกำหนดที่ต้องพิจารณาในการออกแบบหน่วยการเรียนรู้ 3 ประการ ได้แก่ 1) ธรรมชาติของผู้เรียน 2) สาระสำคัญ (main concept) 3) สมรรถนะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ การบูรณาการเป็นการเชื่อมโยงความคิดรวบยอดต่างๆ โดยทั่วไปมี 4 รูปแบบ ดังนี้

1. การบูรณาการโดยผู้สอนคนเดียว ผู้สอนดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยเชื่อมโยงสาระสำคัญต่างๆ โดยจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองเพียงคนเดียว

2. การบูรณาการแบบคู่ขนาน ผู้สอนตั้งแต่สองคนขึ้นไปร่วมกันจัดการเรียนรู้ โดยการวิเคราะห์สาระสำคัญให้สอดคล้องเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน

3. การบูรณาการแบบสหวิทยาการ การบูรณาการในลักษณะนี้เป็นการนำสาระสำคัญ จากหลายกลุ่มสาระมาเชื่อมโยง เพื่อจัดการเรียนรู้ซึ่งโดยทั่วไปผู้สอนมักจัดการเรียนการสอนแยกตามรายวิชาหรือกลุ่มวิชา

4. การบูรณาการแบบโครงการ ผู้สอนบูรณาการสาระสำคัญต่างๆ เป็นโครงการ โดยผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสร้างสรรค์โครงการอย่างสอดคล้องกับสาระสำคัญที่กำหนดไว้และใช้เวลาเรียนอย่างต่อเนื่องจนครบ ทุกสาระสำคัญ

การโค้ช ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ซิม (Constructivism) เพื่อเสริมสร้าง ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม

Constructivism เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่อธิบายว่าผู้เรียน สามารถสร้างความเข้าใจของตนเองต่อสิ่งต่างๆ จากการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างประสบการณ์ที่ได้รับกับกระบวนการคิดของตนเอง นำเสนอโดย Jean Piaget ประมาณปี ค.ศ. 1929 การจัดการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ซิม มุ่งเน้นให้ ผู้เรียนมีประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายจนสามารถสร้างความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาสาระต่างๆ (concepts & contents) ได้ด้วยตนเอง

จากข้อความข้างต้นสามารถสังเคราะห์ได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ หมายถึง การนำความคิดรวบยอดหลักต่างๆ สมรรถนะ และคุณลักษณะมาเชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ จัดกิจกรรม

การเรียนรู้อย่างสอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้สอดคล้องกับความสนใจ และความต้องการของ ผู้เรียน โดยมีผู้สอนเป็นโค้ชการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามผลการเรียนรู้ ที่กำหนด

การเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ซิมมีหลักการ ที่สำคัญดังต่อไปนี้

1. ผู้เรียนทุกคนสามารถสร้างความรู้ความเข้าใจ ของตนเองได้ จากการมีปฏิสัมพันธ์กับ สิ่งแวดล้อม
2. การเรียนรู้ใหม่เกิดมาจากความรู้เดิมที่มีอยู่ โดยกระบวนการซึมซับ (assimilation) และ กระบวนการปรับแต่ง (accommodation) ที่ Piaget ได้อธิบายไว้
3. การมีปฏิสัมพันธ์กับสังคมจะเป็นปัจจัยช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ให้มีความหมายมากยิ่งขึ้น เกิดเป็นการเรียนรู้ที่มีความคงทน
4. การปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ตามสภาพจริง จะทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความเข้าใจ และเชื่อมโยงสาระสำคัญ ที่เรียนได้ดีขึ้น

การจัดการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ซิม เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ กิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ โดยใช้ กระบวนการสืบเสาะแสวงหาความรู้ การทดลอง การสร้างสรรค์ การ แก้ปัญหา ตลอดจนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับบุคคลอื่น โดยผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้วางแผนการเรียนรู้ การจัดเตรียม ทรัพยากรการเรียนรู้ และการจัดบรรยากาศการเรียนรู้ นอกจากนี้ ยังเป็นโค้ชการรู้คิด (cognitive coaching) ให้กับผู้เรียน โดยใช้การ ตั้งคำถามให้ผู้เรียนคิดมากกว่าการบอกความรู้และ การตอบคำถามของผู้เรียน

บทบาทของผู้สอนในการจัดการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอน สตรัคติวิสต์ซิม มีดังนี้

1. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับ ธรรมชาติของผู้เรียน
2. ส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้เรียนประสบ ความสำเร็จในการเรียนรู้
3. กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้การเรียนรู้จากการลงมือ ปฏิบัติจริงด้วยตนเอง (hands – on)
4. จัดบรรยากาศการเรียนรู้ทั้งบรรยากาศ ทางกายภาพ บรรยากาศทางสังคม และ บรรยากาศทางจิตวิทยา ให้เอื้อต่อการเรียนรู้
5. จัดให้ผู้เรียนใช้วิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย
6. โค้ชการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน
7. สะท้อนผลการเรียนรู้เพื่อการปรับปรุงและพัฒนา

แนวทางการประเมินผลการเรียนรู้ในการจัดการเรียนรู้ ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ซิม มุ่งเน้น การประเมินตามสภาพจริง (authentic assessment)

ลักษณะของการประเมินเป็นแบบบูรณาการการประเมิน ทั้งด้านความรู้ ความคิด สมรรถนะ และคุณลักษณะของผู้เรียน ใช้กิจกรรมการประเมินที่สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนนำผลการประเมินมาให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียนทั้งการให้ผลย้อนกลับ เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ (feed - up) การให้ผลย้อนกลับ (feedback) และการให้ผลย้อนกลับเพื่อการเรียนรู้ต่อยอด(feed - forward) อย่างสร้างสรรค์

การประเมินผลการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม

วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล (2560)การประเมินผลการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม มีลักษณะ 3 ประการ ได้แก่ Assessment for learning, Assessment as learning, และ Assessment of learning มีสาระสำคัญดังนี้

การประเมินเพื่อการเรียนรู้ เป็นการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ผู้สอนและผู้เรียนใช้ข้อมูลสารสนเทศทางการประเมิน เป็นข้อมูลป้อนกลับ เพื่อการวินิจฉัยปัญหาการเรียนรู้ของผู้เรียน การปรับปรุงวิธีการเรียนรู้หรือวิธีการทำงานของผู้เรียน และพัฒนา ผู้เรียนเป็นรายบุคคล ผู้สอนทำหน้าที่ให้ข้อมูลที่มีคุณค่าต่อการเรียนรู้แก่ผู้เรียน ประกอบด้วย

- การให้ข้อมูลกระตุ้นการเรียนรู้ (feed - up)
- การให้ข้อมูลย้อนกลับ (feed back)
- การให้ข้อมูลเพื่อการเรียนรู้ต่อยอด (feed - forward)
- การให้ข้อมูลกระตุ้นการเรียนรู้ (feed - up) เป็นการให้ข้อมูลพื้นฐานของการเรียนรู้ ได้แก่

จุดประสงค์การเรียนรู้ วิธีการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ แหล่งการเรียนรู้ ภาระงาน (job and task) ตลอดจนวิธีการวัดและเกณฑ์การประเมินผล

นอกจากนี้ผู้สอนยังต้องสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ที่เน้นแรงจูงใจภายใน (inner motivation) ชี้แจงให้ผู้เรียนเห็นคุณค่า ในสิ่งที่จะเรียนรู้

การให้ข้อมูลกระตุ้นการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญมากของกระบวนการจัดการเรียนการสอน เพราะผู้เรียนได้ทราบข้อมูล ที่สำคัญก่อนที่จะเริ่มเรียนมีแรงจูงใจและอยากเรียนรู้ เห็นเป้าหมายการเรียนรู้ และภาระงานที่ต้องปฏิบัติ

การให้ข้อมูลย้อนกลับ (feed back) เป็นการให้ข้อมูลในระหว่างและภายหลังที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ หรือการทำงานต่างๆ เกี่ยวกับการใช้กระบวนการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ คุณภาพของผลงาน พฤติกรรมคุณธรรมจริยธรรม และค่านิยมอันพึงประสงค์ มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนทราบจุดแข็งและจุดที่ต้องปรับปรุง แก้ไขของตนเอง

การให้ข้อมูลย้อนกลับที่ดี ผู้สอนควรใช้การสื่อสารเชิงบวก (positive communication) ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาตนเอง

การให้ข้อมูลเพื่อการเรียนรู้ต่อยอด (feed - forward) เป็นการให้ข้อมูลเพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง (self - learning) เพิ่มเติม ภายหลังการจัดการเรียนการสอน มุ่งเน้นการชี้แนะแนวทาง และวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนรายบุคคล เพิ่มแรงบันดาลใจ ในการเรียนรู้ ให้กำลังใจผู้เรียน และเสริมพลังของการเรียนรู้ให้กับ ผู้เรียน ผู้เรียนได้ทบทวนตนเองและนำไปพัฒนาการเรียนรู้ต่อไป

Assessment as learning

การประเมินขณะเรียน ผู้เรียน เป็นการประเมินลักษณะนี้ มีจุดเน้น คือ การให้ผู้เรียนได้ใช้การประเมินตนเองและการประเมินเพื่อน เป็นกระบวนการเรียนรู้ชนิดหนึ่ง การประเมินที่เกิดขึ้นเป็นระยะๆ ในระหว่างการทำ กิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนจะได้ประเมินตนเองและแสวงหาแนวทางพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งยังมีโอกาสประเมินเพื่อนร่วมชั้นเรียน และให้ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาการเรียนรู้

การประเมินขณะเรียน เป็นการประเมินที่มีประโยชน์ ต่อผู้เรียนหลายประการ ดังนี้

1. กระตุ้นคุณลักษณะความรับผิดชอบในการเรียนรู้ของตนเอง
2. ได้เรียนรู้วิธีการประเมินตนเอง การประเมินเพื่อน การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และการให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการเรียนรู้
3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนตั้งคำถามเกี่ยวกับการเรียนรู้ของตนเอง และพยายามตอบคำถามนั้นด้วยตนเอง
4. ผู้เรียนได้ใช้ผลการประเมินตนเองทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการในการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้สำหรับตนเอง
5. กระตุ้นผู้เรียนให้สะท้อนผลการเรียนรู้ให้กับตนเอง (self - reflection) สำหรับการประเมินตนเองโดยผู้เรียนนั้น ผู้เรียนควรตั้งคำถามตรวจสอบการเรียนรู้ของตนเอง ดังต่อไปนี้

- 1) จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ของเราคืออะไร

- 2) เราได้ความรู้อะไรบ้างจากการเรียนรู้ในครั้งนี้
- 3) มีวิธีการเรียนรู้ในเรื่องนี้อย่างไร
- 4) มีความเข้าใจสาระสำคัญที่เรียนนี้ว่าอย่างไร
- 5) มีเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้ของเราอย่างไร และประสบความสำเร็จตามเกณฑ์นั้นหรือไม่
- 6) จะมีวิธีการยกระดับผลการเรียนรู้ของเรา ในการเรียนครั้งต่อไปอย่างไร

การพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการประเมินตนเอง และการประเมินเพื่อนขณะเรียนรู้ ผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมอภิปรายแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลการเรียนรู้ (learning outcomes) ที่ผู้สอนกำหนดไว้

ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดเกณฑ์การประเมิน ผลการเรียนรู้ การให้ข้อมูลย้อนกลับต่อผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง ตลอดจน การตั้งคำถามชี้แนะทางปัญญา (cognitive guided questions) เพื่อให้ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดต่างๆ ในการประเมินตนเองและแสวงหาแนวทางการพัฒนาตนเอง ซึ่งเป็นการส่งเสริมคุณลักษณะ การเรียนรู้ด้วยตนเองตลอดชีวิตของผู้เรียนอีกด้วย

Assessment of learning

การประเมินผลการเรียนรู้ เป็นกระบวนการรวบรวมหลักฐานข้อมูลเชิงประจักษ์ต่างๆ เมื่อสิ้นสุดกระบวนการเรียนรู้ เพื่อตัดสินคุณค่าในการบรรลุวัตถุประสงค์หรือผลลัพธ์การเรียนรู้

การประเมินผลการเรียนรู้ให้ความสำคัญกับการประเมิน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (achievement) ซึ่งแสดงถึงมาตรฐาน ทางวิชาการในเชิงสมรรถนะและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ สาระสนเทศ จากการประเมินนำไปใช้ในการกำหนดระดับคะแนนให้กับผู้เรียน รวมทั้งใช้ในการปรับปรุงหลักสูตรและการเรียนการสอน การประเมินผลการเรียนรู้

การประเมินผลการเรียนรู้ มีวัตถุประสงค์สำคัญเพื่อตัดสิน ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยผู้สอนเป็นผู้ที่มีบทบาทหลักในการประเมิน โดยการประเมินจะมีลักษณะเป็นการประเมินรวบยอด (summative assessment) ที่ใช้วัตถุประสงค์หรือผลลัพธ์การเรียนรู้ เป็นมาตรฐานการประเมิน ตลอดจนใช้วิธีการและเครื่องมือประเมิน ที่มีคุณภาพเชื่อถือได้ มีความเป็นทางการมากกว่าการประเมินเพื่อการเรียนรู้ (assessment for learning) และการประเมินขณะเรียนรู้ (assessment as learning)

บทบาทของผู้สอนในการประเมินผลการเรียนรู้ ที่เสริมสร้างทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม มีดังนี้

1. เป็นพี่เลี้ยงโดยให้ข้อมูลย้อนกลับเชิงสร้างสรรค์ ต่อผู้เรียนเพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้
2. เป็นผู้ชี้แนะโดยการวินิจฉัยจุดบกพร่องในการ เรียนรู้ของผู้เรียนและนำมาสู่การดูแลช่วยเหลือให้เกิดการเรียนรู้
3. บันทึกผลการประเมินที่สะท้อนความก้าวหน้า ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ
4. สื่อสารผลการประเมินไปยังผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย เช่น ผู้เรียน ผู้บริหาร ผู้ปกครอง เป็นต้น
5. เป็นผู้จัดการคุณภาพ โดยนำผลการประเมิน มาปรับปรุงและพัฒนาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอน ผู้สอนควรใช้การประเมินผลการเรียนรู้ควบคู่กับ การประเมินเพื่อการเรียนรู้ และการประเมินขณะการเรียนรู้ เพื่อให้มี ผลการประเมินที่หลากหลาย สามารถใช้พัฒนาผู้เรียนได้อย่างต่อเนื่อง

การประเมินผลการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรมใช้หลักการประเมินตามสภาพจริง 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. สะท้อนผลการประเมินไปสู่การปรับปรุง และพัฒนาผู้เรียนและการจัดการเรียนรู้



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัย เรื่อง ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1. เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา 2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์ย่อยดังนี้ 2.1 เพื่อศึกษาความสามารถในการสรุปองค์ความรู้ของครูเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ก่อนและหลังการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา 2.2 เพื่อศึกษาความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา 2.3 เพื่อศึกษาพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระหว่างการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี 2.4 เพื่อศึกษาความคิดเห็นของครูที่มีต่อชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะ 2.5 เพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระหว่างการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

2.6 เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน 3. เพื่อขยายผลชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ผู้วิจัยใช้วิธีดำเนินการวิจัยในลักษณะของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development : R&D) โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research) ที่มีลักษณะเป็นแบบแผนเชิงผสมผสานแบบรองรับภายใน (The Embedded Design) ด้วยการศึกษาวិธีการเชิงปริมาณ (Quantitative

Methods) เสริมด้วยวิธีการเชิงคุณภาพ (Qualitative Methods)

การวิจัย เรื่อง ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา เพื่อตอบคำถามการวิจัยให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนการวิจัยและพัฒนา จำนวน 4 ขั้นตอน ดังนี้

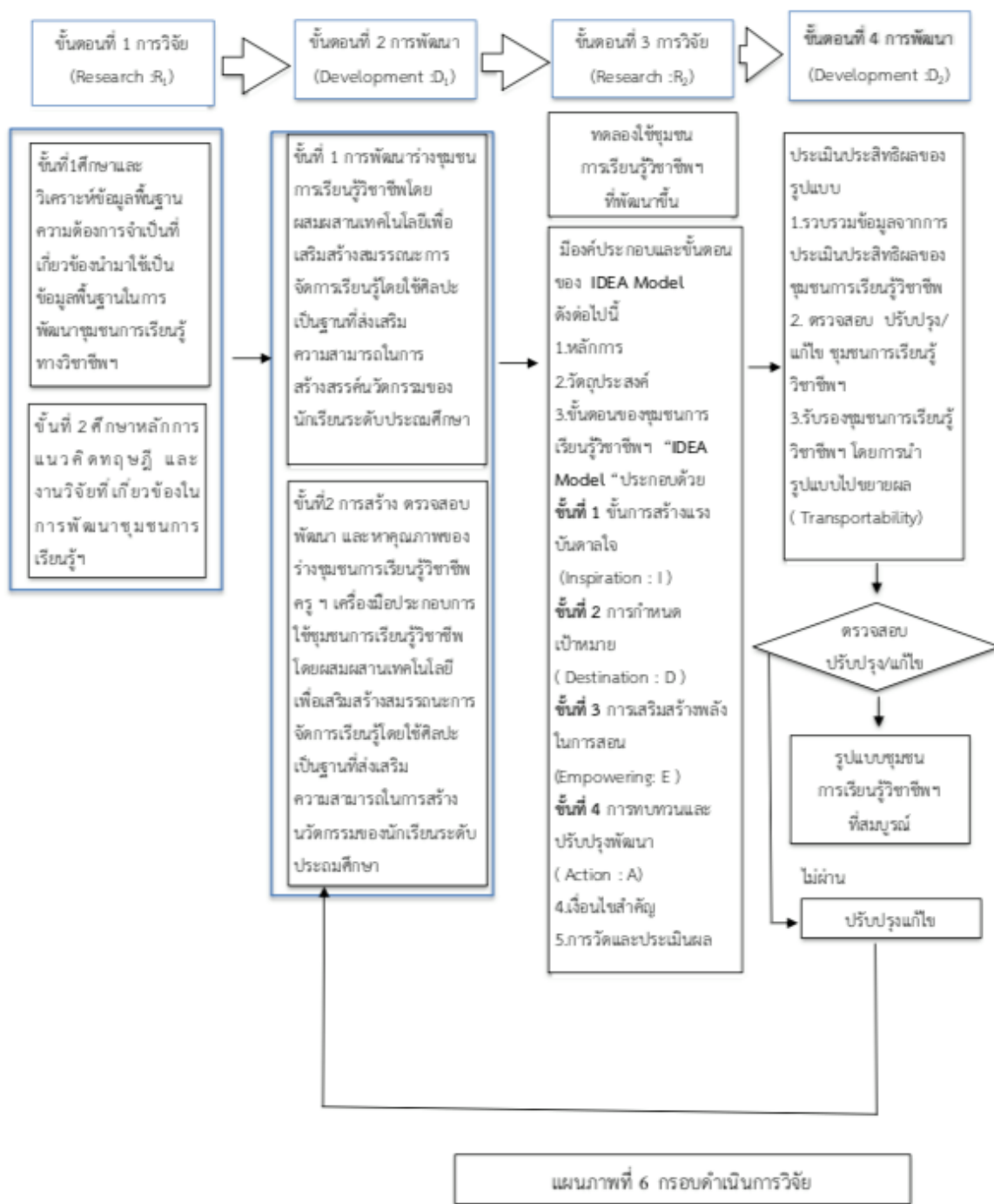
ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research : R₁) ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis : A) เป็นการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานความต้องการจำเป็นที่เกี่ยวข้อง หลักการ แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ฯ นำมาใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพฯ เพื่อการสังเคราะห์ร่างรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development : D₁) ออกแบบและพัฒนา (Design and Development : D&D) เป็นการพัฒนาร่างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา และการสร้าง ตรวจสอบ พัฒนา และหาคุณภาพของร่างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู ฯ เครื่องมือประกอบการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research : R₂) ทดลองใช้ (Implementation : I) เป็นการทดลองใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษาเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของการนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง มีองค์ประกอบและขั้นตอนของ IDEA Model ดังต่อไปนี้ 1.หลักการ 2.วัตถุประสงค์ 3.ขั้นตอนของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพฯ ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 ขั้นการสร้างแรงบันดาลใจ(Inspiration : I) ขั้นที่ 2 การกำหนดเป้าหมาย (Destination : D) ขั้นที่ 3 การเสริมสร้างพลังในการสอน (Empowering: E) ขั้นที่ 4 การทบทวนและปรับปรุงพัฒนา (Action : A) 4.เงื่อนไขสำคัญ 5.การวัดและประเมินผล

ขั้นตอนที่ 4การพัฒนา (Development : D₂) ประเมินผล (Evaluation : E) เป็นการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบ ดังนี้ 1.รวบรวมข้อมูลจากการประเมินประสิทธิผลของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ2. ตรวจสอบ ปรับปรุง/แก้ไข ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพฯ 3.รับรองชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพฯ โดยการนำรูปแบบไปขยายผล (Transportability) ดังแสดงในแผนภาพที่ 6 กรอบขั้นตอนการดำเนินการวิจัย





ภาพที่ 6 กรอบดำเนินการวิจัย

กระบวนการของการวิจัยเพื่อพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา มีรายละเอียดของขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research : R1) ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis : A) เกี่ยวกับข้อมูล พื้นฐานเชิงนโยบายและความต้องการในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดนิยาม องค์ประกอบ พฤติกรรมบ่งชี้ การออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน การสร้างนวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียน รวมทั้งศึกษาวิเคราะห์วิธีการ กระบวนการ ขั้นตอนในการพัฒนาวิชาชีพ เพื่อการสังเคราะห์ร่างรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ ผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ความต้องการจำเป็นที่เกี่ยวข้อง นำมาใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

2. เพื่อศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

วิธีดำเนินการ

ในการดำเนินการศึกษาข้อมูลพื้นฐานผู้วิจัยดำเนินการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานวิเคราะห์แนวคิด ทฤษฎีต่างๆ จากตำรา เอกสาร สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ รวมทั้งสังเกตการสอนของครู เพื่อให้ได้ข้อมูลในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยได้ศึกษาวิเคราะห์ขั้นตอนต่างๆ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ความต้องการจำเป็นที่เกี่ยวข้อง นำมาใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการ

จัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

ขั้นที่ 2 ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

ขั้นที่ 1 ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ความต้องการจำเป็นที่เกี่ยวข้อง นำมาใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

1.ศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากแหล่งข้อมูลแผนพัฒนาของมหาวิทยาลัยศิลปากร ปีงบประมาณ พ.ศ.2560-2564 การวิเคราะห์ SWOT ของมหาวิทยาลัยศิลปากร ข้อมูลทั่วไปของมหาวิทยาลัยและคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร แผนยุทธศาสตร์ของคณะศึกษาศาสตร์ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) สภาพปัจจุบันและสภาพที่คาดหวังของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) โดยใช้แบบวิเคราะห์เอกสาร ในการวิเคราะห์ข้อมูล

2.ศึกษาเอกสาร หลักการ แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยใช้แบบวิเคราะห์เอกสาร

3.ศึกษาข้อมูลจากแหล่งบุคคล ประกอบด้วย

3.1การสัมภาษณ์ ผู้บริหารจำนวน 3 คน ผู้ช่วยผู้บริหาร จำนวน 6 คน หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ จำนวน 8 คน ผู้เชี่ยวชาญ เรื่องชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู โดยใช้แบบสัมภาษณ์ที่มีโครงสร้าง (Structured Interview) และใช้วิธีสัมภาษณ์แบบเป็นทางการ (Formal Interview) ผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์ด้วยตนเอง

3.2 สสำรวจความต้องการจำเป็นของนักเรียน เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานและการสร้างสรรค์นวัตกรรม

ข้อมูลพื้นฐานจากแหล่งข้อมูลบุคคล ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ขั้นที่ 2 ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

ขั้นตอนนี้ เพื่อให้ทราบถึงวิธีการการพัฒนาวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

1.ศึกษาข้อมูลเอกสารต่างๆเกี่ยวกับวิธีการขั้นตอนการพัฒนาวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี ประกอบด้วย เอกสาร ตำรา งานวิจัย

2.การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ผู้บริหารโรงเรียน และอาจารย์กลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ โดยสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ได้วิธีการและขั้นตอนชุมชนการเรียนรู้การพัฒนาวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเป็นร่างของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

แหล่งข้อมูล

แหล่งข้อมูลบุคคล ประกอบด้วย

- 1.ผู้บริหารโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) 3 คน
- 2.ผู้ช่วยผู้บริหารโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) 6 คน
- 3.หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ 4 คน
- 4.ผู้เชี่ยวชาญ เรื่องชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู 2 คน
- 5.นักเรียนภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 216 คน

แหล่งข้อมูลเอกสาร ประกอบด้วย

1. แผนพัฒนาของมหาวิทยาลัยศิลปากร ปีงบประมาณ พ.ศ.2560-2564
2. แผนยุทธศาสตร์ของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
3. แผนยุทธศาสตร์ของ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา)
4. เอกสารหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา)
- 5.มาตรฐานการศึกษาชาติ และมาตรฐานวิชาชีพครู
- 6.แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยี การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานและการสร้างสรรค์นวัตกรรม

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อเป็นพื้นฐานในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

ฉบับที่ 1 แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างสำหรับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

ฉบับที่ 2 แบบวิเคราะห์เอกสารข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

ฉบับที่ 3 แบบสำรวจความต้องการจำเป็น เรื่อง ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

การสร้างเครื่องมือในการศึกษา

ฉบับที่ 1 แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างสำหรับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1) ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง

2) กำหนดประเด็นการสัมภาษณ์เกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

3) จัดทำแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

4) นำแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างสำหรับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ฉบับร่าง ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คนตรวจสอบความเที่ยงตรงของแบบสัมภาษณ์ด้วยวิธีการเชิงคุณภาพ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านสร้างสรรค์ ด้านชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ ด้านการออกแบบการสอน ด้านประเมินผล

สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกและมีประสบการณ์การวิจัยหลังสำเร็จการศึกษา ตรวจสอบความเที่ยงตรงของข้อสอบด้วยวิธีการเชิงคุณภาพ เพื่อพิจารณาความสอดคล้องโดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของแบบวิเคราะห์เอกสาร โดยใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) มีเกณฑ์การพิจารณาของ ผู้เชี่ยวชาญดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558)

ระดับคะแนน 5 หมายถึง	มีความสอดคล้องมากที่สุด
ระดับคะแนน 4 หมายถึง	มีความสอดคล้องมาก
ระดับคะแนน 3 หมายถึง	มีความสอดคล้องปานกลาง
ระดับคะแนน 2 หมายถึง	มีความสอดคล้องน้อย
ระดับคะแนน 1 หมายถึง	มีความสอดคล้องน้อยที่สุด

ในการหาคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบวิเคราะห์เอกสารจะพิจารณาจากเกณฑ์ในการแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ย ดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2555: 196)

ค่าเฉลี่ย 4.50-5.00 หมายถึง	มีความสอดคล้องมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.50-4.49 หมายถึง	มีความสอดคล้องมาก
ค่าเฉลี่ย 2.50-3.49 หมายถึง	มีความสอดคล้องปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.50-2.49 หมายถึง	มีความสอดคล้องน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00-1.49 หมายถึง	มีความสอดคล้องน้อยที่สุด

เกณฑ์ในการพิจารณาค่าความสอดคล้องต้องมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานน้อยกว่า 1.00 แสดงว่าข้อความใช้ได้คือ มีความสอดคล้อง หากมีค่าไม่เป็นไปตามเกณฑ์ดังกล่าวก็ให้ปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2555: 179) ซึ่งผลการตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบสัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ทุกรายการมีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ในระดับมากที่สุดและมาก โดยมีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานตั้งแต่ $\bar{X} = 4.44$ S.D. = 0.55, $\bar{X} = 4.8$ S.D. = 0.45 แสดงว่า แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) สามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้

5) นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาพิจารณาปรับปรุงแก้ไขและจัดทำเป็นแบบสัมภาษณ์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ฉบับสมบูรณ์

จากการตรวจสอบคุณภาพความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของ แบบสัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญ ได้รับข้อเสนอแนะ ในการปรับปรุงแก้ไข ดังแสดงในตารางที่ 12

ตารางที่ 12 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อการปรับปรุงแก้ไขแบบสัมภาษณ์

ลำดับที่	สิ่งที่ควรปรับปรุง	ผลการปรับปรุง
1	แบบสัมภาษณ์ผู้บริหาร ควรมีประเด็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู ว่ามีนโยบายส่งเสริม หรือ มีการจัดการในโรงเรียนหรือไม่	มีการเพิ่มเติม ประเด็นคำถามที่เกี่ยวข้องกับนโยบายส่งเสริม และการจัดการในโรงเรียน
2	แบบสัมภาษณ์หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ควรมีประเด็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับการนำเทคโนโลยีที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน	มีการเพิ่มเติม ประเด็นคำถาม เกี่ยวกับการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน
3	ตัดคำซ้ำซ้อนตัดคำให้กระชับมากขึ้น	ตัดคำซ้ำซ้อนตัดคำให้กระชับมากขึ้น ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
4	คำถามบางข้อควรปรับแก้ไขเพื่อให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น	คำถามบางข้อควรปรับแก้ไขเพื่อให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

ฉบับที่ 2 แบบวิเคราะห์เอกสารข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

1) กำหนดประเด็นการวิเคราะห์เอกสารเพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานแบบวิเคราะห์เอกสารข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

2) จัดทำแบบวิเคราะห์เอกสารข้อมูลพื้นฐานในแบบวิเคราะห์เอกสารข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

3) นำแบบวิเคราะห์เอกสารข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถใน

การสร้างสรรคณ์วัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษาให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของข้อสอบด้วยวิธีการเชิงคุณภาพ เพื่อพิจารณาความสอดคล้องโดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของแบบวิเคราะห์เอกสาร โดยใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) มีเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558)

ระดับคะแนน 5 หมายถึง	มีความสอดคล้องมากที่สุด
ระดับคะแนน 4 หมายถึง	มีความสอดคล้องมาก
ระดับคะแนน 3 หมายถึง	มีความสอดคล้องปานกลาง
ระดับคะแนน 2 หมายถึง	มีความสอดคล้องน้อย
ระดับคะแนน 1 หมายถึง	มีความสอดคล้องน้อยที่สุด

ในการหาคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบวิเคราะห์เอกสารจะพิจารณาจากเกณฑ์ในการแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ย ดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2555: 196)

ค่าเฉลี่ย 4.50-5.00 หมายถึง	มีความสอดคล้องมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.50-4.49 หมายถึง	มีความสอดคล้องมาก
ค่าเฉลี่ย 2.50-3.49 หมายถึง	มีความสอดคล้องปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.50-2.49 หมายถึง	มีความสอดคล้องน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00-1.49 หมายถึง	มีความสอดคล้องน้อยที่สุด

เกณฑ์ในการพิจารณาค่าความสอดคล้องต้องมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานน้อยกว่า 1.00 แสดงว่าข้อความใช้ได้คือ มีความสอดคล้อง หากมีค่าไม่เป็นไปตามเกณฑ์ดังกล่าวก็ให้ปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2555: 179) ซึ่งผลการตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของเอกสารวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ค่าความสอดคล้องระหว่างประเด็นคำถามกับประเด็นการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุดและมาก มีค่าความสอดคล้องระหว่างรายการโดยภาพอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานตั้งแต่ $\bar{X} = 4.4$, S.D. = 0.89 , $\bar{X} = 4.8$, S.D. = 0.45 ซึ่งแสดงว่าแบบวิเคราะห์เอกสารที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) สามารถนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลได้

4) นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาพิจารณาปรับปรุงแก้ไขและจัดทำเป็นแบบวิเคราะห์เอกสารข้อมูลพื้นฐานในแบบวิเคราะห์เอกสารข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดย

ผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ฉบับสมบูรณ์

จากการตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ของ ประเด็นการวิเคราะห์เอกสาร ดังแสดงในตารางที่ 13

ตารางที่ 13 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อการปรับปรุงแก้ไขแบบวิเคราะห์เอกสาร

ลำดับ ที่	สิ่งที่ควรปรับปรุง	ผลการปรับปรุง
1	แบบวิเคราะห์เอกสาร ยังไม่มีช่องให้ผู้วิจัยบันทึก เกี่ยวกับ ปีที่พิมพ์เอกสาร หรือ บอกรวันเดือนปี ที่เข้าถึงข้อมูลนั้นได้	มีการเพิ่มเติมในส่วนของ ปีที่พิมพ์เอกสาร หรือ บอกรวันเดือนปีที่พิมพ์เอกสาร หรือ บอกรวันเดือนปี ที่เข้าถึงข้อมูลได้

ฉบับที่ 3 แบบสำรวจความต้องการจำเป็น เรื่อง ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

1) ศึกษาเอกสาร และตำราเกี่ยวกับการสร้างแบบสำรวจความต้องการจำเป็น
2) สร้างแบบสำรวจความต้องการจำเป็นฉบับร่าง ด้วยการกำหนดประเด็นการสอบถามจากนั้นสร้างแบบสำรวจความต้องการจำเป็นฉบับร่างที่มีประเด็นเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

3) นำแบบแบบสำรวจความต้องการจำเป็นฉบับร่างเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมและแก้ไขภาษาตามข้อเสนอแนะ

4) นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมและแก้ไขภาษาตามข้อเสนอแนะตรวจสอบความเที่ยงตรงของข้อสอบด้วยวิธีการเชิงคุณภาพ เพื่อพิจารณาความสอดคล้องโดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของแบบวิเคราะห์เอกสาร โดยใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) มีเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558)

ระดับคะแนน 5 หมายถึง	มีความสอดคล้องมากที่สุด
ระดับคะแนน 4 หมายถึง	มีความสอดคล้องมาก
ระดับคะแนน 3 หมายถึง	มีความสอดคล้องปานกลาง
ระดับคะแนน 2 หมายถึง	มีความสอดคล้องน้อย
ระดับคะแนน 1 หมายถึง	มีความสอดคล้องน้อยที่สุด

ในการหาคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบวิเคราะห์เอกสารจะพิจารณาจากเกณฑ์ในการแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ย ดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2555: 196)

ค่าเฉลี่ย 4.50-5.00	หมายถึง	มีความสอดคล้องมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.50-4.49	หมายถึง	มีความสอดคล้องมาก
ค่าเฉลี่ย 2.50-3.49	หมายถึง	มีความสอดคล้องปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.50-2.49	หมายถึง	มีความสอดคล้องน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00-1.49	หมายถึง	มีความสอดคล้องน้อยที่สุด

เกณฑ์ในการพิจารณาค่าความสอดคล้องต้องมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานน้อยกว่า 1.00 แสดงว่าข้อความใช้ได้คือ มีความสอดคล้อง หากมีค่าไม่เป็นไปตามเกณฑ์ดังกล่าวก็ให้ปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2555: 179) ซึ่งผลการตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบสำรวจความต้องการจำเป็นจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ค่าความสอดคล้องระหว่างประเด็นคำถามกับประเด็นการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุดและมาก โดยมีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานตั้งแต่ $\bar{X} = 4.4$, S.D. = 0.55, $\bar{X} = 4.8$, S.D. = 0.45 ซึ่งแสดงว่าแบบสำรวจความต้องการจำเป็นที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) สามารถนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลได้

5) นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาพิจารณาปรับปรุงแก้ไขและจัดทำเป็นแบบสำรวจความต้องการจำเป็นในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ฉบับสมบูรณ์จากการตรวจสอบคุณภาพความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบสำรวจความต้องการจำเป็นจากผู้เชี่ยวชาญ ได้รับข้อเสนอแนะ ในการปรับปรุงแก้ไข จากการตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ของ แบบสำรวจความต้องการจำเป็น ดังแสดงในตารางที่ 14

ตารางที่ 14 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อการปรับปรุงแก้ไขแบบสำรวจความต้องการจำเป็น

ลำดับ ที่	สิ่งที่ควรปรับปรุง	ผลการปรับปรุง
1	ปรับแก้ข้อความ และเพิ่มเติมข้อความในส่วนที่ยังไม่ชัดเจน	เพิ่มเติม การถามเกี่ยวกับ สิ่งที่ต้องการให้นักเรียนนำมาสร้างสรรค์เป็นนวัตกรรมชิ้นงาน และมีการจัดลำดับ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1.การวิเคราะห์เนื้อหาจากแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างสำหรับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

2.การวิเคราะห์เนื้อหาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับเอกสารข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

3.การวิเคราะห์เนื้อหาจากแบบสำรวจความต้องการจำเป็นของนักเรียนในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา

ตารางที่ 15 สรุปวิธีการดำเนินงาน ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research : R₁) ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis : A)

วัตถุประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือ/ การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้
1.เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ความต้องการจำเป็นที่เกี่ยวข้อง นำมาใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี	1. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง 2. สัมภาษณ์ 3.สำรวจความต้องการจำเป็น	1. แผนพัฒนาของมหาวิทยาลัยศิลปากร 2. แผนยุทธศาสตร์ของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและ	1.แบบวิเคราะห์เอกสาร/ วิเคราะห์เนื้อหา 2.แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง/ วิเคราะห์เนื้อหา 3.แบบสำรวจความต้องการจำเป็น /วิเคราะห์เนื้อหา	ข้อมูลพื้นฐาน ความต้องการ และสภาพปัจจุบัน

วัตถุประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือ/ การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้
เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา		ประถมศึกษา) 3.เอกสารหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานและหลักสูตรสถานศึกษา 4..แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู โดยผสมผสานเทคโนโลยี การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานและการสร้างสรรค์นวัตกรรม 5.ผู้บริหาร ผู้ช่วยผู้บริหาร หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ของโรงเรียนสาธิตฯ 6.ผู้เชี่ยวชาญ เรื่องชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู 7.นักเรียนภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560		
2.เพื่อศึกษาหลักการแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาชุมชนการ	1. ศึกษาเอกสาร 2.สัมภาษณ์	1. แผนพัฒนาของมหาวิทยาลัยศิลปากร 2. แผนยุทธศาสตร์ของคณะ	1.แบบวิเคราะห์เอกสาร/ วิเคราะห์เนื้อหา 2.แบบสัมภาษณ์แบบมี	ข้อมูลและรายละเอียดเกี่ยวกับชุมชนการ

วัตถุประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือ/ การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้
<p>เรียนรู้วิชาซีพีโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา</p>		<p>ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) 3.เอกสารหลักสูตร แกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐานและ หลักสูตรสถานศึกษา 4.แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่ เกี่ยวข้องกับชุมชน การเรียนรู้วิชาซีพีครู โดยผสมผสาน เทคโนโลยี การจัดการ เรียนรู้โดยใช้ศิลปะ เป็นฐานและการ สร้างสรรค์นวัตกรรม 5.ผู้บริหาร ผู้ช่วย ผู้บริหาร หัวหน้า กลุ่มสาระการเรียนรู้ โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและ ประถมศึกษา) 5.ผู้เชี่ยวชาญ เรื่อง ชุมชนการเรียนรู้</p>	<p>โครงสร้าง/ วิเคราะห์เนื้อหา</p>	<p>เรียนรู้วิชาซีพี</p>

วัตถุประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือ/ การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้
		วิชาชีพครู		

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development : D₁) ออกแบบและพัฒนา (Design and Development : D&D)

การดำเนินการในขั้นตอนนี้ เป็นการนำผลการศึกษาจากขั้นตอนที่ 1 มาใช้ในการกำหนดกรอบแนวคิดของการพัฒนารูปแบบ และกำหนดองค์ประกอบของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

เอกสารข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ในขั้นตอนที่ 1 มาดำเนินการพัฒนา แล้วจัดสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ (Focus Group Discussion : FGD) จำนวน 7 คน เพื่อตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงของรูปแบบ คู่มือการใช้รูปแบบ แล้วนำไปทดลองใช้ (Tryout) กับอาจารย์โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ระดับปฐมวัย ที่มีลักษณะไม่แตกต่างกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ และหาประสิทธิภาพแบบภาคสนาม (Field Tryout) ก่อนนำไปทดลองใช้จริง (Implement) กับกลุ่มตัวอย่างโดยมีวัตถุประสงค์ แหล่งข้อมูล ตัวแปร วิธีการ เครื่องมือ และการพัฒนาเครื่องมือ ในขั้นตอนที่ 2 ดังนี้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพ (ร่าง) ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา และเครื่องมือประกอบรูปแบบ

2. เพื่อพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพผลของรูปแบบ ได้แก่ การถอดบทเรียนเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพและการจัดการเรียนรู้แบบใช้ศิลปะเป็นฐาน แบบบันทึกพัฒนาการของครูผู้เข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

3. เพื่อประเมินประสิทธิภาพแบบภาคสนาม (Field Tryout) ของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

แหล่งข้อมูล

แหล่งข้อมูลเอกสารประกอบด้วย

1. (ร่าง) รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

2. คู่มือการใช้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

3. เครื่องมือที่ใช้ประเมินประสิทธิภาพของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ได้แก่ คู่มือการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี แผนการพัฒนาวิชาชีพและปฏิทินการพัฒนาวิชาชีพ

4. เครื่องมือประเมินประสิทธิผลการใช้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ประกอบด้วย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย สำหรับผู้สอน จำนวน 4 ฉบับ ดังนี้ คือ ฉบับที่ 1 แบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

ฉบับที่ 2 แบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

ฉบับที่ 3 แบบบันทึกพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ (Reflective Journal)

ฉบับที่ 4 แบบสอบถามความคิดเห็นของครูที่มีต่อรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย สำหรับนักเรียน จำนวน 2 ฉบับ ดังนี้ คือ

ฉบับที่ 1 แบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

ฉบับที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพอโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

แหล่งข้อมูลบุคคล

1. ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 7 คน ประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิด้านชุมชนการเรียนรู้ จำนวน 3 คน ด้านหลักสูตรและการสอน (การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานและพัฒนานวัตกรรม) จำนวน 2 คน ด้านเทคโนโลยี จำนวน 2 คน ทั้งนี้เพื่อตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของรูปแบบและคู่มือการใช้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพอโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

2. ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรม และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล เพื่อตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ของเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย สำหรับผู้สอน จำนวน 4 ฉบับ ดังนี้ คือ

ฉบับที่ 1 แบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพอ และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

ฉบับที่ 2 แบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

ฉบับที่ 3 แบบบันทึกพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนางานวิชาชีพอ (Reflective Journal)

ฉบับที่ 4 แบบสอบถามความคิดเห็นของครูที่มีต่อรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพอโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย สำหรับนักเรียน จำนวน 2 ฉบับ ดังนี้ คือ

ฉบับที่ 1 แบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

ฉบับที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพอโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่

1. รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพอโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

2. ประสิทธิภาพของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

3. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลการใช้ รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

วิธีดำเนินการ

ตอนที่ 1 การพัฒนาร่างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

1.สังเคราะห์ผลที่ได้จากการศึกษาในขั้นตอนที่ 1

2.สังเคราะห์ร่างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

3.นำแบบสังเคราะห์ร่างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ที่สร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและนำไปปรับปรุงแก้ไข

4.ตรวจสอบประสิทธิภาพของร่างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ประเด็นที่ตรวจสอบ ได้แก่ ความเหมาะสมสอดคล้องขององค์ประกอบของรูปแบบฯ ภาพรวมและความเป็นไปได้ของรูปแบบ ฯ โดยการจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) วันที่ 11 มกราคม 2561 ณ ห้องประชุมภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยเชิญผู้ทรงคุณวุฒิเข้าร่วมสนทนากลุ่มประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิด้านชุมชนการเรียนรู้ จำนวน 3 คน ด้านหลักสูตรและการสอน (การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานและพัฒนานวัตกรรม) จำนวน 2 คน ด้านเทคโนโลยี จำนวน 2 คน รวมทั้งสิ้น 7 คน

5.ประเด็นในการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) มี 3 ข้อ คือ

1) ความเหมาะสมและสอดคล้องขององค์ประกอบของรูปแบบฯ แต่ละรูปแบบเป็นอย่างไร

- 2) ภาพรวมของรูปแบบและความเป็นไปได้
- 3) คู่มือการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี มีความเหมาะสมหรือไม่อย่างไร

โดยผู้ทรงคุณวุฒิให้ความเห็นว่า องค์ประกอบของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา มีหลักการ วัตถุประสงค์ กระบวนการ การวัดและประเมินผล เงื่อนไขสำคัญที่ทำให้รูปแบบประสบความสำเร็จมีความเหมาะสมครบถ้วน และคู่มือการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู มีความเหมาะสมในการนำไปใช้ ซึ่งมีข้อเสนอแนะดังตารางที่ 16

ตารางที่ 16 ข้อเสนอแนะในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (Focus Group Discussion : FGD)

ที่	หัวข้อการแก้ไขที่ผู้ทรงคุณวุฒิเสนอแนะ	การแก้ไข
1.	หลักการ เพิ่มข้อความเกี่ยวกับการ Reflection และ Sharing ที่ทำให้รูปแบบประสบความสำเร็จ	เพิ่มข้อความและปรับแก้หลักการทั้งหมดให้เกี่ยวข้องกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู ดังนี้ พัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน“ ของผู้สอนผ่านชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี ให้นักเรียนสามารถออกแบบชิ้นงาน หรือสร้างนวัตกรรมที่สร้างสรรค์เต็มตามศักยภาพของผู้เรียน และมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูลผ่านเทคโนโลยีกันอย่างสม่ำเสมอ ”

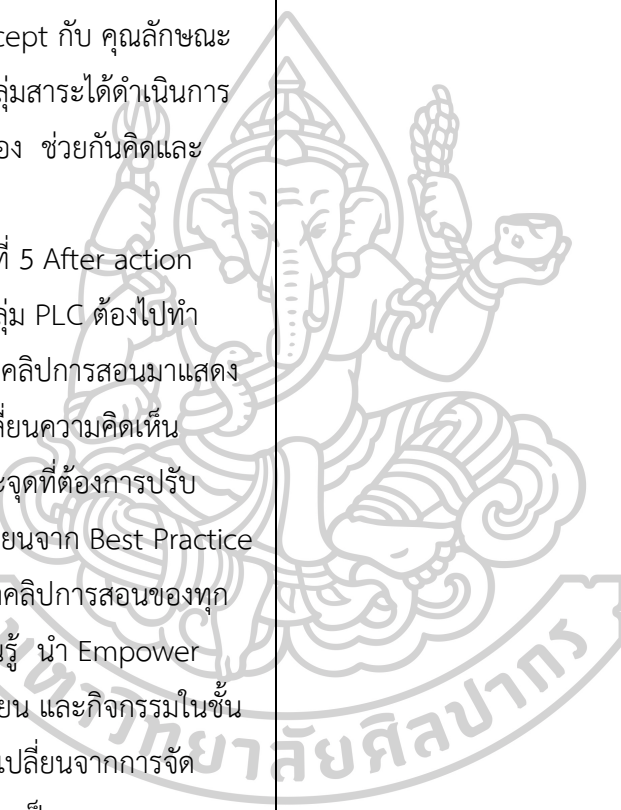
ตารางที่ 16 ข้อเสนอแนะในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (Focus Group Discussion : FGD) (ต่อ)

ที่	หัวข้อการแก้ไขที่ผู้ทรงคุณวุฒิเสนอแนะ	การแก้ไข
2.	<u>ขั้นตอนของรูปแบบ มีรายละเอียดการปรับแก้ ดังนี้</u>	
	2.1 รายละเอียดกับชื่อขั้นตอนยังไม่มีความน่าสนใจให้อธิบายให้ชัดเจนในขั้นตอนต่างๆ	ปรับการอธิบายขั้นตอนใหม่ทั้งหมด จากเดิมอธิบายสั้นๆ ไม่มีรายละเอียด มีการอธิบายใหม่ให้สัมพันธ์กับชื่อชั้น แล้วอธิบาย วัตถุประสงค์ วิธีการดำเนินการ บทบาทหน้าที่ของ
	2.2 ชั้นที่ 1 ชั้นสร้างแรงบันดาลใจ ควรอธิบาย ว่า คือ การเตรียมความพร้อม และให้ความรู้และ	ผู้บริหารสถานศึกษา ครู บทบาทหน้าที่ของผู้โค้ช ซึ่งของเดิมไม่มี การดำเนินการปรับแก้ในชั้น 2.2 – 2.8 นี้ มีการปรับแก้ ดังนี้
	ผู้วิจัยควรอธิบายเรื่อง การจัดการความรู้เพิ่มเติม (Knowledge Management)	1. มีการปรับลดขั้นตอนของรูปแบบจากเดิม 8 ขั้นตอน (INNOVATES) เหลือเพียง 4 ชั้น (IDEA)
	2.3 บางขั้นตอนควรมีการบูรณาการเข้าด้วยกัน เช่น นำชั้นที่ 2 และ 3 มารวมกัน นำรูปแบบในชั้นที่ 4 มาไว้ในชั้นที่ 1,2 ปรับลำดับชั้นให้เหลือ 4 – 5 ขั้นตอน	2. รวมขั้นตอนของรูปแบบต่างๆ ตามข้อเสนอแนะ แล้วปรับเป็นขั้นตอนใหม่
	2.4 ชั้นที่ 4 การบริหารจัดการ เนื้อหาไม่สัมพันธ์กันผู้วิจัยควรเขียนอธิบายให้ชัดเจน	3. นำการเสริมพลังและเทคโนโลยีออกมาจากขั้นตอนของรูปแบบ โดยรูปแบบเดิมอยู่ในชั้น T=Technology และชั้น E = Empower ออกมาเป็นระบบสนับสนุนที่จะทำให้รูปแบบประสบความสำเร็จ
	2.5 ขั้นตอนควรเรียงลำดับผลที่เกิดขึ้นกับครูและนักเรียนอย่างเป็นระบบ	4. รูปแบบควรแสดงถึงความสัมพันธ์ที่ไหลลื่น ของระบบสนับสนุน

ตารางที่ 16 ข้อเสนอแนะในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (Focus Group Discussion : FGD) (ต่อ)

ที่	หัวข้อการแก้ไขที่ผู้ทรงคุณวุฒิเสนอแนะ	การแก้ไข
	2.6 การเสริมสร้างพลังและเทคโนโลยีควรอยู่ในทุกขั้นตอนบูรณาการ หรือเป็นส่วนสนับสนุนให้รูปแบบประสบความสำเร็จ 2.7 ในขั้นตอนของการกำกับติดตามเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนให้เน้นศิลปะเป็นฐานให้มีความโดดเด่น 2.8 ตัวรูปแบบวนลูบไม่สัมพันธ์กันขาดความกลมกลืน /	
3.	ข้อเสนอแนะขั้นตอนของรูปแบบใหม่จากคณะกรรมการ เป็นแนวทางการพัฒนารูปแบบให้กับผู้วิจัย ต่อไป ขั้นที่ 1 ไม่ใช่แค่การเตรียมทักษะต่างๆ ให้กับครู ควรเป็นการเปลี่ยน Mind set ให้กับครูเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพและการเรียนรู้แบบบูรณาการและนำเทคโนโลยีมาบูรณาการ ขั้นที่ 2 กำหนดวัตถุประสงค์ของ PLC ต้องเขียนให้ชัดเจนแยกส่วนออกเป็นการ พัฒนาครู และพัฒนาผู้เรียน ขั้นที่ 3 ถอดบทเรียน	-

ตารางที่ 16 ข้อเสนอแนะในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (Focus Group Discussion : FGD) (ต่อ)

ที่	หัวข้อการแก้ไขที่ผู้ทรงคุณวุฒิเสนอแนะ	การแก้ไข
3.	<p>ชั้นที่ 4 การออกแบบการสอน Concept กับ Concept และ Concept กับ คุณลักษณะให้ทั้ง 8 กลุ่มสาระได้ดำเนินการออกแบบเอง ช่วยกันคิดและ Discuss</p> <p>ชั้นที่ 5 After action review กลุ่ม PLC ต้องไปทำมาแล้ว นำคลิปการสอนมาแสดง ครูแลกเปลี่ยนความคิดเห็น จุดเด่นและจุดที่ต้องการปรับเปลี่ยนจาก Best Practice เป็นการนำคลิปการสอนของคนมาเรียนรู้ นำ Empower สร้างชั้นเรียน และกิจกรรมในชั้นเรียน และเปลี่ยนจากการจัดนิทรรศการ เป็นการแสดงผลงานแทน จัดสัมมนาของ นร และของครูว่าหลังจากเรียนรู้ได้อะไรบ้าง</p>	

6. แก้ไขปรับปรุงชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม ของนักเรียนระดับประถมศึกษา (ฉบับร่าง)



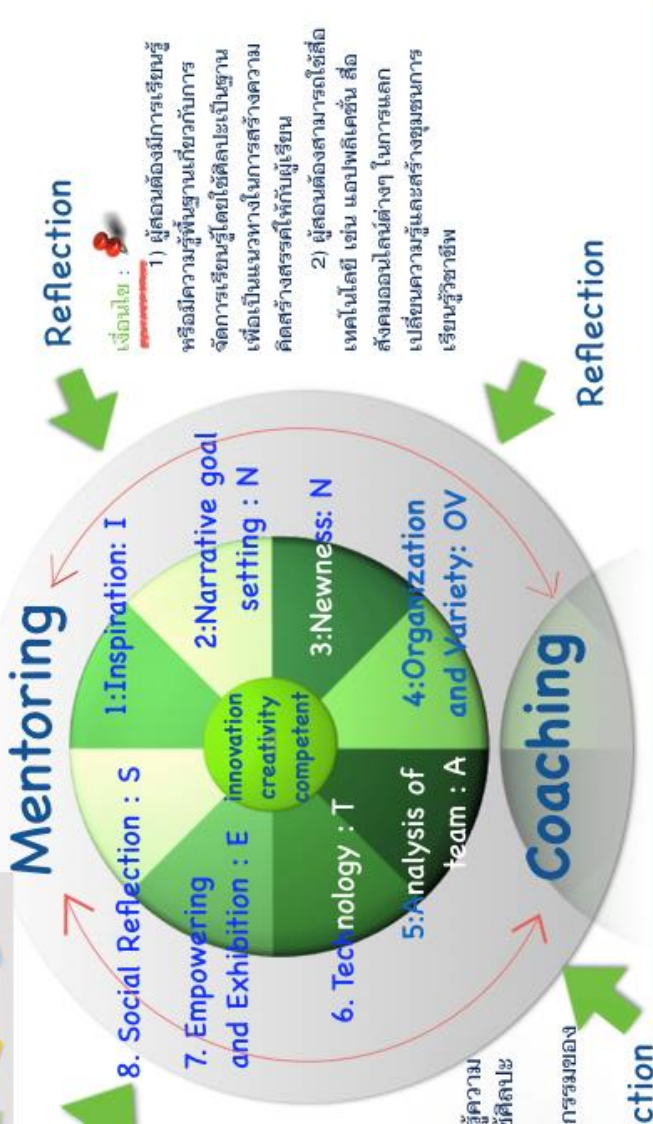
หลักการ : เป็นการดำเนินการอย่างเป็นระบบเพื่อพัฒนาวิชาชีพครูผ่านชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี ครูสามารถออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งผลให้นักเรียนสามารถออกแบบชิ้นงาน หรือสร้างนวัตกรรมที่สร้างสรรค์ ด้วยตนเอง

วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาวิชาชีพผ่านชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี ครูสามารถออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งผลให้นักเรียนสามารถออกแบบชิ้นงาน หรือสร้างนวัตกรรมที่สร้างสรรค์ ด้วยตนเอง

การจัดและประเมินผล

- 1) ครู : เกิดชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู มีความรู้ความเข้าใจและสามารถจัดการการเรียนรู้แบบใช้ศิลปะเป็นฐาน
- 2) นักเรียน : มีความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน



เงื่อนไข :

- 1) ผู้สอนต้องมีการเรียนรู้ หรือมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับกาจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน
- 2) ผู้สอนต้องสามารถใช้ได้คือ เทคโนโลยี เช่น แอปพลิเคชัน สื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ ในการแลกเปลี่ยนความรู้และสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

ขั้นตอน

- ขั้นที่ 1 ขั้นการสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration : I)
- ขั้นที่ 2 ขั้นกำหนดวัตถุประสงค์ และออกแบบงานชิ้นงาน (Narrative goal setting : N)
- ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างความแปลกใหม่ (Newness : N)
- ขั้นที่ 4 ขั้นการบริหารจัดการองค์กร (Organization and Variety : OV)
- ขั้นที่ 5 ขั้นกลุ่มวิเคราะห์ (Analysis of team : A)
- ขั้นที่ 6 ขั้นเทคโนโลยี (Technology)
- ขั้นที่ 7 ขั้นการสร้างกำลังใจและการจัดนิทรรศการ (Empowering and Exhibition)
- ขั้นที่ 8 ขั้นสะท้อนผล (Social Reflection)

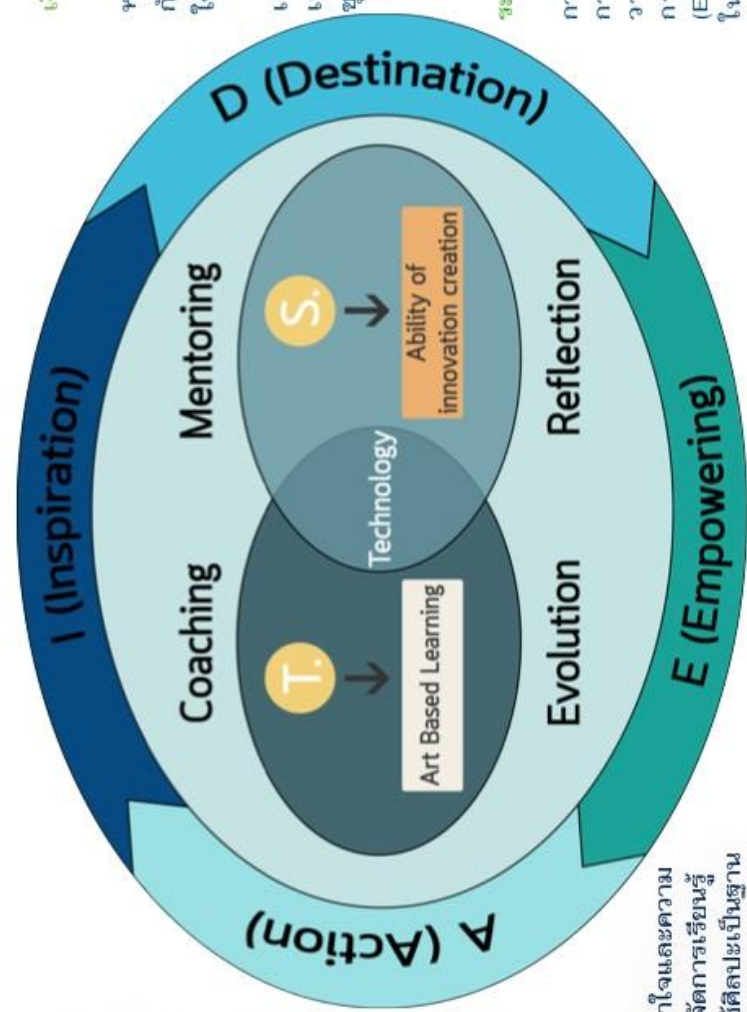
ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะ เป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนรู้ระดับประถมศึกษา



หลักการ : จัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานของผู้สอน ผ่านชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี และสร้างสรรค์นวัตกรรมเพิ่มเติมตามศักยภาพของผู้เรียน รวมถึงมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูลผ่านเทคโนโลยีกันอย่างสม่ำเสมอ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนรู้ระดับประถมศึกษา
2. เพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนรู้ระดับประถมศึกษา



- เงื่อนไข :**
- 1) ผู้สอนมีการเรียนรู้หรือมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน
 - 2) ผู้สอนสามารถใช้สื่อเทคโนโลยีในการแลกเปลี่ยนความรู้และสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

ระบบสนับสนุน

มีการโค้ช (Coaching) การเป็นที่เลี้ยง (Mentoring) การสะท้อนผลแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Reflection) การพัฒนาอย่างต่อเนื่อง (Evolution) ผ่านเทคโนโลยีในการระดมความคิด ชุมชนการเรียนรู้ วิชาชีพ อย่าง ต่อเนื่องสม่ำเสมอ

การวัดและประเมินผล

- 1) ประเมินความเข้าใจและความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ และการจัดการเรียนรู้แบบใช้ศิลปะเป็นฐาน
- 2) ประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนรู้

กระบวนการ : ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration : I) ขั้นที่ 2 การกำหนดเป้าหมาย (Destination : D)
 ขั้นที่ 3 การเสริมสร้างพลังในการสอน (Empowering : E) ขั้นที่ 4 การทบทวนและปรับปรุงพัฒนา (Action : A)

จากการศึกษาในขั้นตอนที่ 2 ได้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ดังนี้

รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (IDEA Model) มีรายละเอียดองค์ประกอบดังนี้

1) หลักการ พัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานของผู้สอน ผ่านชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี ให้นักเรียนสามารถออกแบบชิ้นงาน หรือสร้างนวัตกรรมที่สร้างสรรค์เต็มตามศักยภาพของผู้เรียน และมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูลผ่านเทคโนโลยีกันอย่างสม่ำเสมอ

2) วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

2. เพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

3) เจาะใจสำคัญในการนำรูปแบบไปใช้ให้ประสบผลสำเร็จ

3.1) ผู้สอนมีการเรียนรู้หรือมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน

3.2) ผู้สอนสามารถใช้สื่อเทคโนโลยี เช่น สื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ ในการแลกเปลี่ยนความรู้และสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

4) ขั้นตอนการดำเนินการตามระยะของกระบวนการของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration : I) เป็นการศึกษาแนวคิดทฤษฎี ข้อมูลพื้นฐาน เกี่ยวกับ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยี และการจัดการเรียนรู้

โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนในระดับประถมศึกษา ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติของผู้บริหาร ครู และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับชุมชน การเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยี ให้มีทักษะในการออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนในระดับประถมศึกษา และเข้าใจวัตถุประสงค์ของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยี โดยการเชิญผู้เชี่ยวชาญด้านชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยี และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนในระดับประถมศึกษา ให้มีความรู้ทั้งในรูปแบบของการอบรม และการจัดการความรู้ (Knowledge Management) เพื่อให้มีความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ดีต่อชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยีและการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนในระดับประถมศึกษา

ขั้นที่ 2 การกำหนดเป้าหมาย (Destination : D) คือ ผู้บริหารสถานศึกษา อาจารย์นิเทศ ครู (Peer Coaching) จัดทำโครงการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียน จัดทำปฏิทินการดูแลให้คำปรึกษา กำหนดจุดหมายปลายทางของการดูแลให้คำปรึกษา ที่มีความชัดเจนและเป็นไปได้ในทางปฏิบัติ ผ่านเทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์

ขั้นที่ 3 การเสริมสร้างพลังการสอน (Empowering : E) เป็นขั้นที่ครูผู้สอน ออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และพัฒนาเครื่องมือในการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ และการให้คำแนะนำในการจัดการเรียนรู้ โดยผ่านการบูรณาการเทคโนโลยีในขั้นตอนของการให้คำปรึกษาแนะนำ และบันทึกวิดีโอเป็นคลิปสั้นๆ ในขณะที่มีการจัดการเรียนการสอน

ขั้นที่ 4 การทบทวนและปรับปรุงพัฒนา (Action : A) เป็นขั้นตอนของการ ทบทวนปฏิบัติสิ่งที่ได้เรียนรู้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ และการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน และนำผลที่ได้มาศึกษาแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน และเผยแพร่ผลงานดังกล่าวโดยผ่านสื่อสังคมออนไลน์ให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอน และพัฒนานวัตกรรมของนักเรียนต่อไป

ระบบสนับสนุน

มีการโค้ช (Coaching) การเป็นที่เลี้ยง (Mentoring) การสะท้อนผลแลกล่เปลี่ยนความคิดเห็น (Reflecting) การพัฒนาอย่างต่อเนื่อง (Evolution) ผ่านเทคโนโลยีในกระบวนการ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ

ตอนที่ 2 การสร้าง ตรวจสอบ พัฒนา และหาคุณภาพเครื่องมือประกอบการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

นำข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนที่ 1 มาใช้สังเคราะห์ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา และสร้างเครื่องมือประกอบการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ ประกอบด้วย คู่มือการใช้ แผนการพัฒนาวิชาชีพ และปฏิทินการพัฒนาวิชาชีพ และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่

ฉบับที่ 1 แบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

ฉบับที่ 2 แบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

ฉบับที่ 3 แบบบันทึกพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ (Reflective Journal)

ฉบับที่ 4 แบบสอบถามความคิดเห็นของครูที่มีต่อรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย สำหรับนักเรียน จำนวน 2 ฉบับ ดังนี้ คือ

ฉบับที่ 1 แบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

ฉบับที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

ดำเนินการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

การพัฒนาเครื่องมือในการทดลองและเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

การพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองรูปแบบ และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย ซึ่งประกอบด้วย

1) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่

คู่มือการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

แผนการพัฒนาวิชาชีพและปฏิทินการพัฒนาวิชาชีพ

2) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในขั้นตอนการพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลก่อนการทดลอง ระหว่างการทดลองและภายหลังที่ได้พัฒนารูปแบบการพัฒนาวิชาชีพฯ เสร็จสิ้นแล้ว

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย สำหรับผู้สอน จำนวน 4 ฉบับ ดังนี้ คือ

ฉบับที่ 1 แบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

ฉบับที่ 2 แบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

ฉบับที่ 3 แบบบันทึกพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ (Reflective Journal)

ฉบับที่ 4 แบบสอบถามความคิดเห็นของครูที่มีต่อรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย สำหรับนักเรียน จำนวน 2 ฉบับ ดังนี้ คือ

ฉบับที่ 1 แบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

ฉบับที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถใน

การพัฒนาและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ประกอบด้วย คู่มือการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีและปฏิทินการพัฒนาวิชาชีพ ซึ่งมีวิธีการพัฒนาหาคุณภาพดังนี้

คู่มือการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา เป็นเครื่องมือที่พัฒนาขึ้นเพื่อให้ผู้พัฒนาวิชาชีพได้ศึกษาแนวทางการปฏิบัติที่ถูกต้องโดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและพัฒนาแบบตรวจสอบดังนี้

1.1 ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี วิธีการเกี่ยวกับการสร้างคู่มือการใช้รูปแบบการพัฒนาวิชาชีพเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

1.2 จัดทำร่างคู่มือการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ประกอบด้วย คำนำ คำชี้แจง ความเป็นมา ทฤษฎี แนวคิดพื้นฐานของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ แนวทางการดำเนินการ และการนำรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพสู่การปฏิบัติ และเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาวิชาชีพ ได้แก่ แผนการพัฒนาวิชาชีพ แบบสังเกตการพัฒนาวิชาชีพ แบบสังเกตการจัดการเรียนรู้ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วมพิจารณาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

1.3 ตรวจสอบคุณภาพของคู่มือการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 7 คน จากการจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion : FGD) เพื่อพิจารณาความถูกต้องเหมาะสม และตรวจสอบความสอดคล้องของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

1.4 ปรับปรุงแก้ไขชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

ของนักเรียนระดับประถมศึกษา ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ ก่อนนำไปทดลองใช้ภาคสนาม (Field Tryout)

2. แผนการพัฒนาวิชาชีพและปฏิทินการพัฒนาวิชาชีพ

แผนการพัฒนาวิชาชีพและปฏิทินการพัฒนาวิชาชีพในครั้งนี้เป็นแผนที่ครูในกลุ่มสาระต่างๆ ร่วมกันสร้างขึ้น โดยมีผู้วิจัยให้การดูแลให้คำปรึกษาแนะนำ (Mentoring) ซึ่งจะแตกต่างกันไปตามภาคเรียน และกลุ่มสาระที่สอนของแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ ซึ่งในแต่ละแผนการพัฒนาวิชาชีพประกอบด้วย ชื่อแผนการพัฒนาวิชาชีพ จุดประสงค์ ผลที่คาดหวัง ขอบเขตการดำเนินการ กิจกรรม สื่อและเครื่องมือ และการวัดผลประเมิน และนำมาสู่การกำหนดปฏิทินที่พัฒนาขึ้นโดยมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้

1. ศึกษาหลักการแนวคิด วิธีการในการเขียนแผนการพัฒนาวิชาชีพและปฏิทินการพัฒนาวิชาชีพจากเอกสารตำราที่เกี่ยวข้องกับการนิเทศการสอน และการพัฒนาวิชาชีพ
2. ร่างแผนการพัฒนาวิชาชีพ ปฏิทินการพัฒนาวิชาชีพร่วมกันกำหนดวัตถุประสงค์ เนื้อหาสาระ วันเวลา สถานที่ เครื่องมือ และการวัดผลประเมินผล
3. นำร่างแผนการพัฒนาวิชาชีพ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วมพิจารณา ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา ตรวจสอบเพื่อปรับปรุงให้เหมาะสมก่อนนำไปใช้ที่โรงเรียน ซึ่งเป็นโรงเรียนที่ใช้เป็นการทดลองภาคสนาม (Field Tryout) นำข้อสังเกตที่ได้จากการทดลองภาคสนามมาปรับปรุงแก้ไขแผนการพัฒนาวิชาชีพ ปฏิทินการพัฒนาวิชาชีพ ก่อนนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง
4. ตรวจสอบคุณภาพของแผนการพัฒนาวิชาชีพ โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 7 คน จากการจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion : FGD) เพื่อพิจารณาความถูกต้องเหมาะสม และตรวจสอบความสอดคล้องของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ
5. ปรับปรุงแก้ไขแผนการพัฒนาวิชาชีพ ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ ก่อนนำไปทดลองใช้ภาคสนาม (Field Tryout)

เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการสนทนากลุ่ม

ประเด็นสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion Guidelines) โดยจัดสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ 7 คน เพื่อพิจารณาคูณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา มีขั้นตอนในการสร้างและพัฒนา ดังนี้

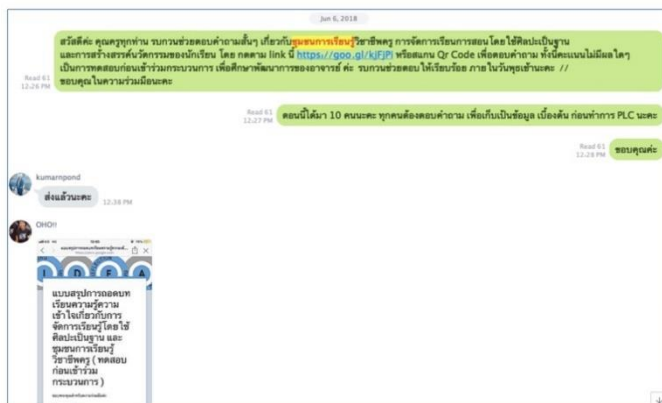
1. ศึกษาเอกสาร และตัวอย่างการเขียนประเด็นสนทนากลุ่มจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. ร่างประเด็นการสนทนาเกี่ยวกับ รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา เพื่อกำหนดองค์ประกอบของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพให้เหมาะสม
3. ตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของประเด็นสนทนากลุ่ม โดยพิจารณาเกี่ยวกับการใช้ภาษา และความสอดคล้องของประเด็นคำถามกับองค์ประกอบของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา
4. ปรับปรุง / แก้ไขประเด็นสนทนากลุ่มตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ก่อนนำไปทดลองใช้

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา มีจำนวน 4 ฉบับ มีดังนี้

ฉบับที่ 1 แบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

แบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเป็นแบบทดสอบเป็นแบบอัตนัย ใช้ทดสอบความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน



ภาพที่ 7 การร่วมกันถอดบทเรียนและทำแบบทดสอบก่อนเรียน

โดยผู้วิจัยดำเนินการพัฒนา ดังนี้

1. ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน
2. สร้างแบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน
3. นำแบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่สร้างขึ้นปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและนำไปปรับปรุงแก้ไข
4. นำแบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาวิชาชีพ จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนจำนวน 2 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านวิจัยและประเมินผลการศึกษาจำนวน 1 คน พิจารณาความสอดคล้องโดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของแบบทดสอบสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยการหาค่าความสอดคล้อง ใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) มีเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ และเกณฑ์ในการแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ยเช่นเดียวกับแบบวิเคราะห์เอกสาร โดยมีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานตั้งแต่ $\bar{X} = 4.6$, S.D. = 0.55 ถึง $\bar{X} = 4.8$, S.D. = 0.45 ซึ่งแสดงว่า แบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน แต่มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญ คือ ภาพรวมของแบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้

ความเข้าใจชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ แต่ต้องมีการพัฒนาพื้นฐานความรู้ เรื่องการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานให้กับผู้สอนก่อน

5.ปรับปรุงแก้ไขแบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานนำแบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่แก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้ (Tryout) กับอาจารย์ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ระดับปฐมวัย จำนวน 6 คน นำมาวิเคราะห์หาค่าคุณภาพด้านความเชื่อมั่น (Reliability) โดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของ Cronbach แบบทดสอบก่อนเรียนมีค่าเท่ากับ 0.84 และแบบทดสอบหลังเรียนมีค่าเท่ากับ 0.94 แสดงว่าแบบสรุปถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจมีคุณภาพด้านความเชื่อมั่น (Reliability) สามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้

6.ดำเนินการปรับแก้ข้อความแล้วจัดพิมพ์เป็น แบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน นำแบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการจัดทำ Google form และ QR Code แล้วส่งข้อมูลลงใน line กลุ่มของหน่วยงาน และ line ส่วนตัว ในวันแรกของการประชุมพิเศษ และเมื่อสิ้นสุดการใช้รูปแบบการพัฒนาวิชาชีพ

(<https://goo.g/f4q7PU>)



ภาพที่ 8 ภาพการใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

ฉบับที่ 2 แบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

ฉบับที่ 2 แบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เป็นแบบประเมินผลสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่เกิดจากการใช้รูปแบบ พัฒนาการวิชาชีพที่พัฒนาขึ้น ใช้ประเมินระหว่างและหลังได้รับการพัฒนาวิชาชีพ

โดยผู้วิจัยดำเนินการพัฒนา ดังนี้

1. ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องได้แก่ หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาวิชาชีพ และการออกแบบการจัดการเรียนรู้

2. สร้างแบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

3. นำแบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่สร้างขึ้นปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและนำไปปรับปรุงแก้ไข

4. นำแบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการนิเทศและการพัฒนาวิชาชีพ จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนจำนวน 2 คน และประเมินความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของของ Likert (Likert Five Rating Scales) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของแบบทดสอบสมรรถนะการโค้ชโดยการหาค่าความสอดคล้อง ใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) มีเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ และเกณฑ์ในการแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ยเช่นเดียวกับแบบวิเคราะห์เอกสาร โดยมีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ $\bar{X} = 4.6$, S.D. = 0.55 ในทุกข้อแสดงว่า แบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน มีคุณภาพดี มีข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้ พิจารณาสมรรถนะในแต่ละด้านให้มีปริมาณที่ไม่แตกต่างกัน

5. ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

6. นำแบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่แก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้ (Tryout) กับอาจารย์ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ระดับปฐมวัย จำนวน 6 คน ซึ่งมีลักษณะไม่แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่าง และไม่ใช้กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ นำมาวิเคราะห์หาค่าคุณภาพด้านความเชื่อมั่น (Reliability) โดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของ Cronbach มีค่าเท่ากับ 0.86 แสดงว่า แบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานมีคุณภาพด้านความเชื่อมั่น

(Reliability)

สามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้ และมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมหลังการทดลองใช้ คือ ในบางประเด็นมีการประเมินที่ซ้ำซ้อนกันกับแบบนิเทศการสอนของโรงเรียนฯ จึงควรปรับลดประเด็นในการประเมินลงให้มีเฉพาะประเด็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

7. ดำเนินการปรับแก้ข้อความแล้วจัดพิมพ์เป็นแบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

ฉบับที่ 3 แบบบันทึกพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ โดยใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (Reflective Journal)

แบบบันทึกพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ โดยใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (Reflective Journal) เป็นแบบบันทึกตามประเด็นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อให้ครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ ใช้บันทึกพัฒนาการในการจัดการเรียนรู้ของตน ครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพจะใช้แบบบันทึกความคิดเห็นของที่มีต่อความสามารถในการจัดการเรียนรู้ของตนเอง (Reflective Journal) เป็นระยะเวลา 4 เดือน โดยบันทึกเดือนละ 1 ครั้ง ซึ่งเกี่ยวกับพัฒนาการสมรรถนะด้านความรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ซึ่งมีกระบวนการพัฒนาดังนี้

1. ศึกษาหลักการ แนวคิด ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบบันทึกพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ(Reflective Journal) แล้วนำข้อมูลมาพิจารณาถึงความเหมาะสม และความเป็นไปได้ ในทางปฏิบัติจริง เพื่อจัดทำแบบบันทึกความคิดเห็นของครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ ที่มีต่อความสามารถในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานของตนเอง (Reflective Journal)

2. สร้างแบบบันทึกพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ (Reflective Journal) ตามขอบข่ายเนื้อหาที่กำหนดนำแบบบันทึกพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ (Reflective Journal) ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและนำไปปรับปรุงแก้ไข

3. นำแบบบันทึกพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านกรณีศึกษาและการพัฒนาวิชาชีพ จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน

จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัยและประเมินผลการศึกษาจำนวน 1 คน พิจารณาความ สอดคล้องและประเมินความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของของ Likert (Likert Five Rating Scales) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของแบบทดสอบสมรรถนะการโค้ชโดย การหาค่าความสอดคล้อง ใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การ ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) มีเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ และ เกณฑ์ในการแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ยเช่นเดียวกับแบบวิเคราะห์เอกสาร โดยมีค่าเฉลี่ยและ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากัน ดังนี้ $\bar{X}=4.8$, S.D= 0.45 ซึ่งแสดงว่า แบบบันทึกพัฒนาการของครู ผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ โดยใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้าง สมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม ของนักเรียนระดับประถมศึกษา (Reflective Journal) สามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้ มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ดังนี้ ในการพัฒนาเครื่องมือควรมีประเด็นปลายเปิดให้บันทึกข้อมูล เพิ่มเติม ปรับและเพิ่มเติมการขยายความ

4.ปรับปรุงแก้ไขแบบบันทึกพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี

5.นำแบบบันทึกพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีที่แก้ไข ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้ (Tryout) กับอาจารย์ของโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ระดับปฐมวัย จำนวน 6 คน ซึ่งมีลักษณะไม่ แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่าง และไม่ใช้กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสรูป การถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ผลปรากฏว่า มี ข้อเสนอแนะ คือ ให้ปรับข้อความและการบันทึกให้สั้นลงทั้งนี้เพื่อการอำนวยความสะดวกให้กับผู้ บันทึก

6.ดำเนินการปรับแก้ข้อความแล้วจัดพิมพ์เป็นแบบบันทึกพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนา วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการจัดทำ Google form และ QR Code แล้วส่งข้อมูลลงใน line กลุ่มของหน่วยงาน และ line ส่วนตัว หลังจากครูแต่ละคนจัดการเรียนการสอนแล้วเรียบร้อยแล้ว
<https://goo.gl/u9vsQz>



ภาพที่ 9 Qr Code แสดงการเข้าถึงแบบบันทึกพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ

ฉบับที่ 4 แบบสอบถามความคิดเห็นของครูที่มีต่อรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

แบบสอบถามความคิดเห็นของครูที่มีต่อรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ เป็นแบบสอบถามปลายเปิดที่กำหนดประเด็นคำถามใช้สอบถามความคิดเห็นของครูที่มีต่อรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ ที่พัฒนาขึ้นหลังจากใช้รูปแบบการเรียนรู้วิชาชีพเป็นระยะเวลา 4 เดือน ซึ่งเกี่ยวกับหลักการวัตถุประสงค์ ขั้นตอน และปัจจัยสนับสนุนของรูปแบบการพัฒนาวิชาชีพซึ่งมีกระบวนการพัฒนาดังนี้

1.ศึกษาหลักการ แนวคิด ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของครูที่มีต่อรูปแบบการพัฒนาวิชาชีพ ที่พัฒนาขึ้นแล้วนำข้อมูลมาพิจารณาถึงความเหมาะสมและความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติจริง เพื่อจัดทำแบบสอบถามความคิดเห็นของครูที่มีต่อรูปแบบการพัฒนาวิชาชีพที่พัฒนาขึ้น

2.สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของครูที่มีต่อรูปแบบการพัฒนาวิชาชีพ ที่พัฒนาขึ้นตามข้อบ่งชี้เนื้อหาที่กำหนด

3.นำแบบสอบถามความคิดเห็นของครูที่มีต่อรูปแบบการพัฒนาวิชาชีพ ที่พัฒนาขึ้นที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและนำไป

ปรับปรุงแก้ไข

4. นำแบบสอบถามความคิดเห็นของครูที่มีต่อรูปแบบการพัฒนาวิชาชีพ ที่ปรับปรุงแก้ไข แล้วตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการนิเทศและการพัฒนาวิชาชีพจำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนจำนวน 2 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านวิจัยและประเมินผลการศึกษา จำนวน 1 คน พิจารณาความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของของ Likert (Likert Five Rating Scales) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของแบบสอบถามความคิดเห็นของครูที่มีต่อรูปแบบการพัฒนาวิชาชีพ ใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) มีเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ และเกณฑ์ในการแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ยเช่นเดียวกับแบบวิเคราะห์เอกสารได้โดยมีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากัน คือ $\bar{X} = 4.8$, S.D. = 0.45 ซึ่งแสดงว่า แบบสอบถามความคิดเห็นของครูที่มีต่อรูปแบบการพัฒนาวิชาชีพ ของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ โดยใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา สามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้ มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญ คือ ควรเน้นข้อความสำคัญในข้อคำถาม

5. นำแบบสอบถามความคิดเห็นของครูที่มีต่อรูปแบบการพัฒนาวิชาชีพ ที่พัฒนาขึ้นไปปรับปรุงแก้ไข ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญให้มีความชัดเจนมากขึ้นแล้วไปทดลองใช้ (Tryout) กับอาจารย์ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ระดับปฐมวัยจำนวน 6 คน ซึ่งมีลักษณะไม่แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่าง และไม่ใช้กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน นำมาวิเคราะห์หาค่าคุณภาพด้านความเชื่อมั่น (Reliability) โดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของ Cronbach มีค่าเท่ากับ 0.97 แสดงว่า แบบสอบถามความคิดเห็นของครูที่มีต่อรูปแบบการพัฒนาวิชาชีพ มีคุณภาพด้านความเชื่อมั่น (Reliability) สามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้และมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมหลังการทดลองใช้ คือ ปรับข้อคำถามให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น

6. ดำเนินการปรับแก้ข้อความแล้วจัดพิมพ์เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นของครูที่มีต่อรูปแบบการพัฒนาวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการจัดทำ Google form และ QR Code แล้วส่งข้อมูลลงใน line กลุ่มของหน่วยงาน และ line ส่วนตัว หลังจากครูแต่ละคนจัดการเรียนการสอนแล้วเรียบร้อย
<https://goo.gl/ydqcx6>

ภาพที่ 10 Qr Code แสดงการเข้าถึงแบบสอบถามความคิดเห็นของครู



เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย สำหรับนักเรียน จำนวน 2 ฉบับ ดังนี้ คือ

ฉบับที่ 1 แบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

ฉบับที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

ฉบับที่ 1 แบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

แบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม เป็นแบบประเมิน 5 ระดับ ซึ่งเกี่ยวกับความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน ดังนี้

1. ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องได้แก่ หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์นวัตกรรม

2. สร้างแบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

3. นำแบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่สร้างขึ้นปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและนำไปปรับปรุงแก้ไข

4. นำแบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์ จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนจำนวน 2 คน และประเมินความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของของ Likert (Likert Five Rating Scales) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของแบบทดสอบสมรรถนะการโค้ชโดยการหาค่า

ความสอดคล้อง ใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) มีเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ และเกณฑ์ในการแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ยเช่นเดียวกับแบบวิเคราะห์เอกสาร โดยมีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระหว่าง $\bar{X} = 4.4$, S.D= 0.89 ถึง $\bar{X} = 4.8$, S.D= 0.45 ซึ่งแสดงว่าแบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมมีคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) สามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้ มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญ คือ การปรับข้อความเพิ่มเติม ดังนี้ การประเมินในด้านความคิดสร้างสรรค์ เกณฑ์การประเมิน ควรเพิ่มเติมข้อความ “ผลงานมีความน่าสนใจ แต่ขาดความแปลกใหม่ ผู้สอนควรให้คำแนะนำ” ด้านความคิดสร้างสรรค์และการบูรณาการ เกณฑ์ปานกลาง และพอใช้ ไม่แตกต่างกันเพราะผู้สอนต่างเป็นผู้ให้คำแนะนำควรมีการปรับข้อความ

5. นำแบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่แก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้ (Tryout) กับอาจารย์ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ระดับปฐมวัย จำนวน 6 คน ซึ่งมีลักษณะไม่แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่าง และไม่ใช้กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน นำมาวิเคราะห์หาค่าคุณภาพด้านความเชื่อมั่น (Reliability) โดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของ Cronbach มีค่าเท่ากับ 0.80 แสดงว่า แบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม มีคุณภาพด้านความเชื่อมั่น (Reliability) สามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้ และมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมหลังการทดลองใช้ คือ มีการปรับเกณฑ์ในบางส่วนให้เหมาะสมและสอดคล้องกับระดับชั้นของนักเรียน

6. ดำเนินการปรับแก้ข้อความแล้วจัดพิมพ์เป็นแบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

ฉบับที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ของผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ

แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ของผู้รับการพัฒนาวิชาชีพเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 12 ข้อ ซึ่งประกอบด้วยความคิดเห็นด้าน 3 ด้าน ด้านละ 4 ข้อย่อย คือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้และด้านการวัดและประเมินผลในการเรียนโดยกำหนดค่าระดับความคิดเห็นแต่ละช่วงคะแนนและความหมาย ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง เห็นด้วยมาก

ระดับ 3 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง เห็นด้วยน้อย

ระดับ 1 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด

มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการจากหนังสือ ตำรา เอกสารและงานวิจัย เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็น
2. สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ของผู้รับการพัฒนาวิชาชีพให้ครอบคลุมและตรงตามเนื้อหา โดยขอคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
3. นำแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ของผู้รับการพัฒนาวิชาชีพที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและนำไปปรับปรุง แก้ไข
4. นำแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ของผู้รับการพัฒนาวิชาชีพที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการนิเทศและการพัฒนาวิชาชีพจำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนจำนวน 2 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านวิจัยและประเมินผลการศึกษาจำนวน 1 คน พิจารณาความสอดคล้องโดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5

ระดับของของ Likert (Likert Five Rating Scales) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของแบบทดสอบ สมรรถนะการโค้ชโดยการหาค่าความสอดคล้อง ใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.) การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) มีเกณฑ์การพิจารณา ของผู้เชี่ยวชาญ และเกณฑ์ในการแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ยเช่นเดียวกับแบบวิเคราะห์เอกสาร โดยมีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากัน คือ $\bar{X} = 4.8$, S.D= 0.45 ซึ่งแสดงว่า แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ของผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ มีความเที่ยงตรง ทางเนื้อหา (Content Validity) สามารถนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลได้

5.ปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ของผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ

6.นำแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ของผู้รับการพัฒนาวิชาชีพที่ แก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้ (Tryout) กับนักเรียนของโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ระดับปฐมวัย ซึ่งมีลักษณะไม่แตกต่างจากกลุ่ม ตัวอย่าง และไม่ใช้กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสรุปการถอดบทเรียน ความรู้ความเข้าใจการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของ Cronbach มีค่าเท่ากับ 0.80 แสดงว่า แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อ การจัดการเรียนรู้ของผู้รับการพัฒนาวิชาชีพมีคุณภาพด้านความเชื่อมั่น (Reliability) สามารถ นำไปใช้เก็บข้อมูลได้ ไม่มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมหลังการทดลองใช้ คือ มีการปรับเกณฑ์ในบางส่วน ให้เหมาะสมและสอดคล้องกับระดับชั้นของนักเรียน

7.ดำเนินการปรับแก้ข้อความแล้วจัดพิมพ์เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียน ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

ผลการตรวจสอบประสิทธิภาพของรูปแบบ

ผู้วิจัยตรวจสอบประสิทธิภาพของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อ เสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์ นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยการหาค่าประสิทธิภาพ (E_1 / E_2) แบบภาคสนาม (Field Tryout) ก่อนนำไปทดลองใช้จริง โดยนำคู่มือการใช้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูฯ และแผนการพัฒนาวิชาชีพ ที่พัฒนาขึ้นตามรูปแบบของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสาน เทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถใน

การสร้างสรรค่นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ที่ผู้วิจัยได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญในการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion : FGD) แล้วนำไปทดลองใช้ กับครูระดับปฐมวัย จำนวน 8 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างซึ่งมีคุณลักษณะไม่แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นระยะเวลา 6 สัปดาห์ เพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ในการนำชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพไปใช้จริง และรวบรวมข้อมูลโดยผู้วิจัยดำเนินการหาประสิทธิภาพของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู แบบภาคสนาม (Field Tryout) โดยการหาค่าทั้ง E_1 / E_2 ทั้งนี้ค่า E_1 มาจากคะแนนที่ได้จาก แบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ส่วนค่า E_2 ได้มาจากคะแนนในการทำแบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ และสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ได้ค่าประสิทธิภาพ เท่ากับ 85.56/86.67

ตารางที่ 17สรุปขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ขั้นตอนที่ 2 (Designed and Development : D₁)

วัตถุประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือ/ การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้
1.เพื่อพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพร่างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา และเครื่องมือประกอบรูปแบบ	พัฒนาโครงร่างร่างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา	1.เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 2.เอกสารจากศึกษาวิจัยขั้นตอนที่ 1	แบบวิเคราะห์ข้อมูลรูปแบบการวิเคราะห์เนื้อหา	โค ร ง ร ำ ง ร ู ป แ บ บ ๓ แ ล ะ โ ค ร ง ร ำ ง ค ู ม ี อ ป ร ะ ก อ บ ร ู ป แ บ บ
2.เพื่อพัฒนาและ	1.ตรวจสอบยืนยัน	ผู้เชี่ยวชาญด้านการ	-แบบวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้	-

วัตถุประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือ/ การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้
<p>ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพของรูปแบบ ได้แก่ การถอดบทเรียนเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพและการจัดการเรียนรู้แบบใช้ศิลปะเป็นฐานแบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานแบบบันทึกพัฒนาการของครูผู้เข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ</p>	<p>ความเหมาะสมของรูปแบบฯ และเครื่องมือประกอบรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาวิชาชีพหลักสูตรและการสอน การวิจัยและประเมินผล การสร้างนวัตกรรม ความสร้างสรรค์ หลักสูตรและการสอน การวิจัยและประเมินผล การสร้างนวัตกรรม ความสร้างสรรค์ -ปรับปรุงรูปแบบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ</p>	<p>พัฒนาวิชาชีพ หลักสูตรและการสอน การวิจัยและประเมินผล การสร้างนวัตกรรม ความสร้างสรรค์</p>	<p>จากการสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญเพื่อพัฒนาร่างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ โดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา -แบบวิเคราะห์เนื้อหา</p> <p>การวิเคราะห์เนื้อหา /</p>	
<p>3. เพื่อประเมินประสิทธิภาพแบบภาคสนามของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม</p>	<p>1.ปรับปรุงรูปแบบและ เครื่องมือประกอบรูปแบบ 2.นำรูปแบบและเครื่องมือประกอบรูปแบบไปทดลองใช้ 3.ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการนำร่องที่พบระหว่างทดลองใช้และข้อสังเกตต่างๆ ปรับปรุง</p>	<p>ทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพเป็นการทดลองภาคสนามในกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 4 สัปดาห์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560</p>	<p>-เครื่องมือประกอบด้วย กิจกรรมการพัฒนาแบบ -เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์เนื้อหา / ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน</p>	<p>ได้รูปแบบ เครื่องมือ ประกอบ รูปแบบ และ เครื่องมือ ประเมิน ประสิทธิภาพ รูปแบบฯ ที่ผ่านการ ตรวจสอบ ความ เหมาะสม</p>

วัตถุประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือ/ การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้
ของนักเรียน ระดับ ประถมศึกษา	แก้ไขรูปแบบ			

ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research : R₂) ทดลองใช้ (Implementation : I)

เป็นการทดลองใช้เครื่องมือที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อทดลองใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

1. ครูโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) จำนวน 32 คน
2. นักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2561 จำนวน 432 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

กลุ่มตัวอย่างแบ่งเป็น กลุ่มทดลองและขยายผล

1) กลุ่มทดลอง คือ ครูโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ระดับประถมศึกษา จำนวน 12 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (5 คน) วิทยาศาสตร์ (2 คน) การงานอาชีพและเทคโนโลยี (2 คน) และศิลปะ (3 คน) และนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 จำนวน 216 คน ที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาต้นปีการศึกษา 2561 ซึ่งเป็นนักเรียนที่ได้เรียนรู้กับครูที่เข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน

2) กลุ่มขยายผล คือ ครูโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา)

ระดับประถมศึกษา จำนวน 12 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ ดังนี้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย (5 คน) ภาษาต่างประเทศ (2 คน) สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม (3 คน) และสุขศึกษาและพลศึกษา (2 คน) และนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 จำนวน 216 คนที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาต้นปีการศึกษา 2561 ซึ่งเป็นนักเรียนที่ได้เรียนรู้กับครูที่เข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน ในกลุ่มขยายผล

แบบแผนการทดลอง

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แบบแผนการวิจัยเป็นแบบ Pre-Experimental Design แบบการวิจัยแบบหนึ่งกลุ่ม มีการทดสอบความรู้ความเข้าใจก่อนและหลังการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (The One Group Pretest-Posttest Design)

แบบแผนการทดลองเพื่อเปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจในการออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานและการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน ก่อนและหลังการเข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

O₁ หมายถึง การทดสอบความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียน ก่อนการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี

X หมายถึง ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา

O₂ หมายถึง การทดสอบความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียน หลังการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดย ผสมผสานเทคโนโลยี

แบบแผนการทดลองเพื่อศึกษาพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี เกี่ยวกับการออกแบบจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม ของนักเรียน

O_1	X_1	O_2	X_2
-------	-------	-------	-------

X_1 X_2 หมายถึง การพัฒนาความสามารถของครูด้านการออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยการโค้ชโดยผู้เชี่ยวชาญ และโค้ชแบบเพื่อนร่วมวิชาชีพ

O_1 O_2 หมายถึง คะแนนที่แสดงพัฒนาการความสามารถของครูด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยการโค้ชโดยผู้เชี่ยวชาญ และโค้ชแบบเพื่อนร่วมวิชาชีพ

แบบแผนการทดลองเพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระหว่างการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

O_1	X_1	O_2	X_2	O_3	X_3	O_4	X_4
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

X_1 X_2 X_3 X_4 หมายถึง การพัฒนาความสามารถของนักเรียนด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรม ครั้งที่ 1-4

O_1 O_2 O_3 O_4 หมายถึง คะแนนที่แสดงพัฒนาการความสามารถนักเรียนด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรม ครั้งที่ 1-4

ตัวแปรที่ศึกษา

ประสิทธิผลการใช้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

2. เครื่องมือประกอบการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา เครื่องมือที่ใช้ในขั้นตอนการพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลก่อนการทดลอง ระหว่างการทดลองและภายหลังที่ได้พัฒนารูปแบบการพัฒนาวิชาชีพฯ เสร็จสิ้นแล้ว

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย สำหรับผู้สอน จำนวน 4 ฉบับ ดังนี้
คือ

ฉบับที่ 1 แบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

ฉบับที่ 2 แบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

ฉบับที่ 3 แบบบันทึกพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ (Reflective Journal)

ฉบับที่ 4 แบบสอบถามความคิดเห็นของครูที่มีต่อรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย สำหรับนักเรียน จำนวน 2 ฉบับ ดังนี้
คือ

ฉบับที่ 1 แบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

ฉบับที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

วิธีดำเนินการ

ผู้วิจัยได้นำชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง มีวิธีการดังนี้

1. นำแบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานและแบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ ก่อนใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี ดำเนินการทดสอบครูกลุ่มตัวอย่าง ตามชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา

2. ดำเนินการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาโดยการสังเกตพฤติกรรมของผู้สอน ประเมินพฤติกรรมขณะดำเนินการจัดการเรียนรู้

3. นำแบบทดสอบ หลังการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพดำเนินการทดสอบครูกลุ่มตัวอย่าง

4. ดำเนินการสอบถามความคิดเห็นของครูประถมศึกษาและนักเรียนที่เรียนด้วยชุมชนการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น โดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย

1. การดำเนินการทดลอง

1.1 ขออนุญาตดำเนินการทดลอง

1.2 ประสานงานกับกลุ่มทดลอง โดยกำหนดวัน เวลาและปฏิทิน สำหรับการเก็บรวบรวมข้อมูล

1.3 จัดเตรียมเอกสารประกอบการทดลองตลอดจนการเตรียมสื่ออุปกรณ์

1.4 ดำเนินการทดลองการพัฒนาวิชาชีพ (Implement) ในการทดลองการพัฒนาวิชาชีพ ผู้วิจัยทำการทดลองกับครูในโรงเรียน โดยก่อนที่จะเริ่มทำการทดลองผู้วิจัยได้จัดอบรมความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาวิชาชีพให้กับครูในโรงเรียนทุกคน หลังจากนั้นจึงเริ่มการทดลองตามขั้นตอนการพัฒนาวิชาชีพในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 ดังแสดงในตาราง

ตารางที่ 18 แผนการดำเนินงานพัฒนาวิชาชีพ

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	วิธีการ	ระยะเวลา
1. ติดต่อผู้บริหาร โรงเรียนและรอง ผู้อำนวยการฝ่าย วิชาการ	1. ขอความร่วมมือในการเป็น สนามทดลองการวิจัย 2. แจ้งวัตถุประสงค์และวิธีการ ดำเนินการวิจัย		ดำเนินการก่อน โรงเรียนเปิดภาค เรียน
2. การจัดการความรู้ (Knowledge Management)	ดำเนินการจัดการความรู้กับครูที่ เข้าร่วมการพัฒนาวิชาชีพ การ จัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ การสร้างนวัตกรรม การเขียนแผนการพัฒนาวิชาชีพ และปฏิทินการพัฒนาวิชาชีพ	Expert Coaching Mentoring	ดำเนินการก่อน โรงเรียนเปิดภาค เรียน
3. ดำเนินการวิจัย	1. เพื่อเปรียบเทียบความรู้ ความ เข้าใจของครูเกี่ยวกับการจัดการ เรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อ ส่งเสริมความสามารถของ นักเรียนในการสร้างสรรค์ นวัตกรรม ก่อนและหลังการใช้ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดย ผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อ เสริมสร้างสมรรถนะการจัดการ เรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ ส่งเสริมความสามารถในการ สร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน ระดับประถมศึกษา 2. เพื่อศึกษาพัฒนาการความ สามารถในการออกแบบการ เรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ ส่งเสริมความสามารถในการ สร้างสรรค์นวัตกรรม ของ นักเรียน 3. เพื่อศึกษาพฤติกรรมความ สามารถในการจัดการเรียนรู้โดย	Professional Learning Community	ระยะเวลา 4 เดือน มิ.ย. 61-ก.ย.61 โดยผู้วิจัยให้ คำแนะนำผ่านการ ใช้เทคโนโลยีต่างๆ หรือไปช่วยให้ คำแนะนำเมื่อมี กรณีพิเศษ เช่น การนัดหมาย สังเกตการสอน

ตารางที่ 19 แผนการดำเนินงานพัฒนาวิชาชีพ (ต่อ)

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	วิธีการ	ระยะเวลา
	<p>ใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม ของนักเรียนระหว่างการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี</p> <p>4. เพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถด้านการสร้างนวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระหว่างการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม ของนักเรียนระดับประถมศึกษา</p>		
4. ประเมินผล	<p>1. เพื่อประเมินพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ</p> <p>2. เพื่อประเมินผลการสร้างนวัตกรรมสร้างสรรค์ของนักเรียน</p>	ผู้วิจัย Mentoring	2 ครั้ง โดยการโค้ชโดยผู้เชี่ยวชาญ และการโค้ชโดยเพื่อนร่วมวิชาชีพ และ อีก 1 ครั้ง โดยผู้บริหาร

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล

เก็บข้อมูลก่อนการทดลองเป็นการเก็บข้อมูลก่อนการเริ่มทดลองใช้รูปแบบ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ คือ ประเมินสมรรถนะการพัฒนาวิชาชีพ ด้านความรู้ โดยใช้แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และแบบทดสอบความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

2.1 เก็บข้อมูลระหว่างการทดลองเป็นการเก็บข้อมูลการทดลองใช้รูปแบบการพัฒนาวิชาชีพ ซึ่งเป็นระยะปฏิบัติการพัฒนาวิชาชีพ โดยมีขั้นตอนวิธีการดังนี้

การประเมินสมรรถภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษา โดยใช้ แบบทดสอบสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน แบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (ประเมินโดยผู้วิจัย) เก็บรวบรวมข้อมูลก่อนการปฏิบัติการพัฒนาวิชาชีพ สังเกตพฤติกรรมจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษา โดยใช้ แบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (ประเมินโดยผู้วิจัย) แบบบันทึกพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ (Reflective Journal)

2.2 เก็บข้อมูลหลังสิ้นสุดการทดลอง เป็นการเก็บข้อมูลหลังสิ้นสุดการทดลองใช้รูปแบบการพัฒนาวิชาชีพ โดยมีวิธีการขั้นตอนดังนี้

ประเมินสมรรถนะในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ แบบทดสอบความรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ แบบบันทึกพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ (Reflective Journal) แบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ

สอบถามข้อมูลความคิดเห็นของครูผู้เข้ารับการพัฒนาวิชาชีพ โดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็นของครูที่มีต่อรูปแบบการพัฒนาวิชาชีพผสมผสานเทคโนโลยี เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์

สอบถามข้อมูลความคิดเห็นของนักเรียน โดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 วิเคราะห์ประสิทธิผลของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3.2 วิเคราะห์ประสิทธิผลของรูปแบบด้านผลการเรียนรู้ก่อนเรียน ระหว่างเรียนและผลการสอบปลายภาคเรียนของนักเรียน โดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3.3 วิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของครูและนักเรียนที่มีต่อประสิทธิผลของรูปแบบการพัฒนาวิชาชีพ โดยใช้โดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ตารางที่ 25 สรุปขั้นตอนการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research : R₂)

วัตถุประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือ/ การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้
เพื่อทดลองใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา	1.ประชุมชี้แจงอาจารย์ให้เกิดความตระหนักและมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา 2.ทำการสอบถามรายบุคคลปรับปรุง แก้ไข 3.ปฏิบัติการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี 4.ทำการประเมินผลก่อนระหว่างและหลัง	1.ครูทั้ง 5 กลุ่มสาระ 2.นักเรียน	1.แบบทดสอบความรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ 2.แบบบันทึกพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ (Reflective Journal) 3.แบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ 4.แบบสอบถามความคิดเห็นของครูที่มีต่อรูปแบบ ฯ 5 แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ของผู้รับการพัฒนาวิชาชีพที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น /ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน t-test แบบ Dependent การวิเคราะห์เนื้อหา	ได้ทดลองใช้รูปแบบฯ

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D₂) เพื่อประเมินประสิทธิผลของการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (Evaluation: E)

ดำเนินการศึกษา

ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาผลการประเมินประสิทธิผลของการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ดังนี้

1. รวบรวมข้อมูลจากการประเมินประสิทธิผลของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา คือ ข้อมูลจากการประเมินประสิทธิผลที่เกิดกับครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ คือ ความสามารถในการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ 1) การออกแบบหน่วยการเรียนรู้ 2) การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ 3) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4) การใช้สื่อการสอนและ 5) การวัดประเมินผล

2. ตรวจสอบ ปรับปรุง/แก้ไข ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยนำผลการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา มาพิจารณาความเหมาะสมตามองค์ประกอบต่างๆ โดยเฉพาะองค์ประกอบด้านกระบวนการของรูปแบบจากการนำไปจัดการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ในขั้นตอนที่ 3 ของการวิจัย แล้วนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อพิจารณา และนำมาปรับปรุงแก้ไข จัดทำเป็นชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาฉบับสมบูรณ์

3. รับรองชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ด้วยการนำรูปแบบไปขยายผล (Transportability)

ในการดำเนินงานนำรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพผสมผสานเทคโนโลยีที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development : R&D) การรับรองชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาด้วยการนำรูปแบบไปขยายผล (Transportability) เป็นขั้นตอนการนำรูปแบบการพัฒนาวิชาชีพ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษา ที่ผ่านการนำไปทดลองใช้จริงและพิจารณาปรับปรุง/แก้ไขแล้ว ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการขยายผลการวิจัย ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีลักษณะไม่แตกต่างกับกลุ่มทดลองที่ใช้รูปแบบการพัฒนาวิชาชีพ โดยกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการขยายผลการวิจัยครั้งนี้ คือ อาจารย์โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สุขศึกษาและพลศึกษา ที่จัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 6 คน เนื่องจากอาจารย์มีความรู้ ความสามารถ และคุณลักษณะไม่แตกต่างกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ และเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษาที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ใช้ระยะเวลาในการขยายผล 2 เดือน โดยการขยายผลการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการทราบว่าชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาเมื่อนำไปใช้กับ กลุ่มสาระการเรียนรู้กลุ่มอื่นๆ ที่มีลักษณะไม่แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ จะมีประสิทธิผลเป็นอย่างไร

ดังนั้นผู้วิจัยจึงกำหนดวัตถุประสงค์ในการขยายผลการวิจัยครั้งนี้ โดยพิจารณาจากการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบที่ใช้ในการวิจัยเฉพาะวัตถุประสงค์สำคัญ 2 ข้อ ดังนี้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อประเมินประสิทธิผลที่เกิดกับครูผู้เข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพผสมผสานเทคโนโลยี คือ ความสามารถในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ได้แก่ 1) การออกแบบหน่วยการเรียนรู้ 2) การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ 3) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4) การใช้สื่อการสอน และ 5) การวัดประเมินผล
2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลที่เกิดกับนักเรียนที่เรียนกับครูที่เข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพผสมผสานเทคโนโลยี ได้แก่ ผลการเรียนรู้ การสร้างสรรค์นวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์ และความคิดเห็นที่มีต่อวิธีการจัดการเรียนรู้ของครูผู้เข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพผสมผสานเทคโนโลยี

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1.ศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ของครูผู้รับการพัฒนาวិชาชีพ โดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2.ศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบด้านผลการเรียนรู้ระหว่างเรียนและผลการสอบปลายภาคเรียนของนักเรียน โดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3.ศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรม ระหว่างเรียนโดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4.ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้เข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานวิชาชีพ โดยใช้ค่าเฉลี่ย และร้อยละ

5.ศึกษาข้อมูลความคิดเห็นของครูและนักเรียนที่มีต่อประสิทธิผลของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพที่ผสมผสานเทคโนโลยีที่ได้จากแบบสอบถาม โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ตารางที่ 20 สรุปขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ขั้นการพัฒนา (Development: D₂)

วัตถุประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือ/ การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้
1.เพื่อประเมินประสิทธิผลที่เกิดกับครูผู้เข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพผสมผสานเทคโนโลยีคือ ความสามารถในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานได้แก่ 1) การออกแบบหน่วยการ	1.ศึกษาเปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจในการออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน 2.สอบถามสัมภาษณ์ความพึงพอใจของครูและนักเรียน	1.ครู 2.นักเรียน	1.แบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ 2. แบบสอบถามความคิดเห็นของครู และแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียน /ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์เนื้อหา	ผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพในโรงเรียทดลอง -รูปแบบชุมชนการ

วัตถุประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือ/ การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้
เรียน 2) การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ 3) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4) การใช้สื่อการสอน และ 5) การวัดประเมินผล				เรียนรู้ฯ ฉบับสมบูรณ์
2.เพื่อศึกษาประสิทธิผลที่เกิดกับนักเรียนที่เรียนกับครูที่เข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ ผสมผสานเทคโนโลยี ได้แก่ ผลการเรียนรู้ การสร้างสรรค์นวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์ และความคิดเห็นที่มีต่อวิธีการจัดการเรียนรู้ของครูผู้เข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ ผสมผสานเทคโนโลยี	ศึกษาทดลองใช้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้ฯ กับครูในกลุ่มสาระอื่นๆ	ครูในกลุ่มสาระอื่นๆ ประมาณ 10 คน	1.แบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครู ผู้รับการพัฒนวิชาชีพ 2. แบบสอบถามความคิดเห็นของครู และแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียน /ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์เนื้อหา	ผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ ในโรงเรียนขยายผล -รูปแบบชุมชนการเรียนรู้ฯ ฉบับสมบูรณ์

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา 2) เพื่อศึกษาประสิทธิผลของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์ย่อยดังนี้ 2.1) เพื่อศึกษาความสามารถในการสรุปองค์ความรู้ของครูเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถของนักเรียนในการสร้างสรรค์นวัตกรรม ก่อนและหลังการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา มีองค์ประกอบและกระบวนการอย่างไร 2.2) เพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถในการออกแบบการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา 2.3) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระหว่างการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี 2.4) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของอาจารย์ที่มีต่อการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะ 2.5) เพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระหว่างการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษาเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา 2.6) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน 3) เพื่อขยายผลชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ผู้วิจัยใช้วิธีดำเนินการวิจัยในลักษณะของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development : R&D) โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research) ที่มีลักษณะเป็นแบบแผนเชิงผสมผสานแบบรองรับภายใน (The Embedded Design) ด้วย

การศึกษาวิธีการเชิงปริมาณ (Quantitative Methods) เสริมด้วยวิธีการเชิงคุณภาพ (Qualitative Methods) โดยการใช้วิธีการดำเนินการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ในระหว่างดำเนินงานวิจัยทั้งก่อน ระหว่าง และหลังการวิจัย โดยหลักในการดำเนินงานมี 2 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนการวิจัย (R) และขั้นตอนการพัฒนา (D) (องอาจ นัยพัฒน์, 2553: 232) ซึ่งอาจเริ่มต้นจาก R_1 เพื่อแสวงหาความรู้และแนวทางการพัฒนานวัตกรรมและตามด้วย D_1 คือ การพัฒนานวัตกรรมตามหลักการและแนวทางขั้นต่อไป คือ ขั้นตอนการวิจัย (R_2) ซึ่งประกอบด้วยดำเนินการหลัก 4 ขั้นตอนคือ ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research : R_1) เป็นการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development : D_1) เป็นการออกแบบและพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research : R_2) และขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development : D_2) เป็นการประเมินประสิทธิภาพ รูปแบบชุมชนการเรียนรู้ โดยมีผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน การพัฒนาและการหาประสิทธิภาพของ “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา”

ตอนที่ 2 ประสิทธิภาพของ “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา”

ตอนที่ 3 ผลการขยายผล “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา”

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน การพัฒนาและการหาประสิทธิภาพของ “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา”

การนำเสนอผลการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยตอบคำถามการวิจัย ข้อที่ 1 คือ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา มีองค์ประกอบและกระบวนการอย่างไร โดยมีรายละเอียด ดังนี้

การวิจัยเพื่อศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน

โดยศึกษาวิเคราะห์สิ่งที่คาดหวังและสภาพปัจจุบัน การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาวิเคราะห์ และประเมินสภาพความต้องการจำเป็น เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานที่นำไปสู่การพัฒนา ชุมชนการเรียนรู้ วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

โดยการศึกษาในครั้งนี้ประกอบด้วย การวิเคราะห์สิ่งที่คาดหวัง (Target) กับสภาพที่เป็นจริง (Actual) และการระบุเป้าหมายและผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ ซึ่งการวิเคราะห์ สิ่งที่คาดหวัง (Target) กับสภาพที่เป็นจริง (Actual) ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ แผนยุทธศาสตร์พันธกิจ วิสัยทัศน์ ปรัชญา เป้าประสงค์ ของการผลิตบัณฑิต การผลิตนักเรียน ของมหาวิทยาลัยศิลปากร คณะศึกษาศาสตร์ และโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) หลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษา ฉบับปรับปรุงพุทธศักราช 2560 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ ผู้บริหาร สันทนาการหัวหน้ากลุ่มสาระ ผู้เชี่ยวชาญ สังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์ สำรวจความต้องการจำเป็นของนักเรียน ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 6 ห้องเรียน

1. ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับสภาพของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

การจัดการเรียนการสอน พฤติกรรมการเรียน การสร้างนวัตกรรมของนักเรียน

1.1 ผลการวิเคราะห์แผนพัฒนาของมหาวิทยาลัยศิลปากร ปีงบประมาณ พ.ศ.2560 – 2564 พบว่า มหาวิทยาลัยศิลปากรเป็นมหาวิทยาลัยอันดับ 1 ของประเทศทางด้านศิลปะและการออกแบบ สอดคล้องกับปรัชญาของมหาวิทยาลัย คือ “ศิลป์และศาสตร์ สร้างสรรค์ชาติที่ยั่งยืน” ปณิธาน คือ “สร้างสรรค์ศิลปะ วิทยาการ และภูมิปัญญาเพื่อสังคม” วิสัยทัศน์ คือ “มหาวิทยาลัยชั้นนำแห่งการสร้างสรรค์” มหาวิทยาลัยศิลปากรเป็นมหาวิทยาลัยชั้นนำแห่งการสร้างสรรค์ โดยมีลักษณะของการ สร้างสรรค์ที่ประกอบด้วย 1) มีกระบวนการได้มาโดยผ่านฐานความรู้ (Process) 2) ผลิตหรือพัฒนา สิ่งใหม่ได้อย่างมีความแตกต่าง (Originality) 3) มีคุณค่าทางสังคม (Social Value) พันธกิจของ มหาวิทยาลัย (Mission) มี 4 ข้อ คือ 1) พัฒนาและถ่ายทอดความรู้ เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีอัตลักษณ์ มี คุณลักษณะที่พึงประสงค์ และเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของประเทศและของโลก 2) ค้นคว้า วิจัย และ สร้างสรรค์ผลงานทางวิชาการและวิชาชีพ และนำผลไปใช้ให้เกิดประโยชน์ ในการสร้างองค์ความรู้ และพัฒนาประเทศ 3) นำองค์ความรู้ทั้งศาสตร์และศิลป์ให้บริการทางวิชาการแก่สังคม เพื่อ เสริมสร้างความเข้มแข็ง ให้แก่สังคมและพัฒนาคุณภาพชีวิต 4) เป็นศูนย์กลางองค์ความรู้ และทานุ บำรุงศิลปวัฒนธรรมของชาติทุกระดับ ทั้งระดับท้องถิ่น ระดับชาติ และนานาชาติ

การวิเคราะห์ SWOT ของมหาวิทยาลัยศิลปากร พบว่า จุดแข็งของมหาวิทยาลัย คือ 1) เป็นมหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียงโดดเด่นด้านศิลปะและการสร้างสรรค์มาช้านาน 2) หลักสูตรของมหาวิทยาลัยมีความหลากหลาย สามารถพัฒนาและจัดการเรียนการสอนโดยเน้นให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ สอดคล้องกับ ทิศทางการเป็นมหาวิทยาลัยแห่งการสร้างสรรค์ในระดับสากล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของคณะศึกษาศาสตร์ พบว่า ปรัชญาของคณะศึกษาศาสตร์ คือ “องค์กรแห่งความเป็นเลิศด้านการศึกษา” (Excellent Educational Organization) ปณิธาน คือ “ผลิตบัณฑิตที่มีความเป็นเลิศในวิชาชีพ มีคุณธรรมจริยธรรม เป็นผู้นำในการสร้างสรรค์องค์ความรู้ การวิจัย นวัตกรรมทางการศึกษา อนุรักษ์ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม และเป็นแหล่งเรียนรู้ของสังคม” วิสัยทัศน์ คือ “องค์กรแห่งการสร้างสรรค์ มีความเป็นเลิศ และเป็นผู้นำทางวิชาชีพ (Organization of Creativity, Excellence and Professional) ในการผลิต พัฒนาศักยภาพและบุคลากรทางการศึกษาที่มีคุณภาพ คุณธรรม นำสังคม มีความเป็นมืออาชีพ เป็นผู้นำการวิจัยและบริการการศึกษาในระดับมาตรฐานสากล”

ผลการวิเคราะห์แผนยุทธศาสตร์ของคณะศึกษาศาสตร์ พบว่า นโยบายด้านวิชาการ มุ่งผลิตบัณฑิตทุกระดับให้มีความเป็นเลิศทางวิชาการและศาสตร์การสอน มีแนวคิดที่ทันสมัยในการประยุกต์และบูรณาการทางความคิดอย่างเป็นระบบ นำความรู้ความสามารถทางด้าน ICT มาใช้การผลิตนวัตกรรมการเรียนรู้ การวิจัย หรือการพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ เป็นบัณฑิตผู้มีคุณธรรมจริยธรรมของความเป็นครู รวมทั้งพัฒนาคุณภาพบัณฑิตให้สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา ตลอดจนพัฒนาหลักสูตรทุกระดับให้ได้มาตรฐานตามเกณฑ์ของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา โดยในยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนาหลักสูตรเชิงสร้างสรรค์ให้ได้มาตรฐานและพัฒนาคุณภาพบัณฑิตตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิแห่งชาติ กลยุทธ์ที่ 3.2 พัฒนาหลักสูตรที่มีความสร้างสรรค์และหลากหลาย ในลักษณะของหลักสูตรบูรณาการและหลักสูตรระดับนานาชาติตามความต้องการของสังคมและนโยบายอาเซียน เช่น หลักสูตรศิลปศึกษา หลักสูตรภาษาอังกฤษ สาขาการสอนภาษาอังกฤษ เป็นต้น กลยุทธ์ที่ 3.5 สนับสนุนให้คณาจารย์ออกแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และจัดการเรียนการสอนที่บูรณาการด้านคุณธรรมและจริยธรรม รายวิชาต่าง ๆ รวมถึงการสร้างเสริมจิตวิญญาณการเป็นครู กลยุทธ์ที่ 3.6 ส่งเสริมให้คณาจารย์ใช้เทคโนโลยีการสอนที่ทันสมัย โดยใช้ไอซีทีเพื่อการสอน การนิเทศการสอน โดยใช้บทเรียน e-learning, blended-learning และการใช้ไอซีทีเพื่อการฝึกประสบการณ์วิชาชีพนิเทศ

นโยบายด้านการพัฒนาบุคลากรส่งเสริมและพัฒนาให้คณาจารย์มีความเป็นเลิศในการจัดการเรียนการสอน และทำวิจัยในระดับมาตรฐานสากล อีกทั้งส่งเสริมให้บุคลากรในสายสนับสนุนมีความก้าวหน้าในตำแหน่งงาน

ผลการวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 พบว่า 1) จุดหมายของหลักสูตร คือ มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษา ต่อ และประกอบอาชีพ มีความรู้อันเป็นสากลและมีความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต 2) วิสัยทัศน์ มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความ เชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ 3) หลักการ สำคัญของหลักสูตร คือ ความเป็นเอกภพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้ เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็ก และเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรม บนพื้นฐานความเป็นไทยควบคู่กับความเป็น สากล เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้ สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น เป็นหลักสูตรที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ 4) สมรรถนะ สำคัญของผู้เรียนมุ่งพัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ด้านความสามารถในการคิด เป็น ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมี วิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจ เกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม 5) กระบวนการจัดการเรียนรู้ จัดการเรียนรู้ รวมทั้งการ ปลูกฝังเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ พัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยอาศัยกระบวนการที่ หลากหลาย เป็นเครื่องมือพัฒนาสู่เป้าหมายของหลักสูตร

ผลการวิเคราะห์หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัย และประถมศึกษา) พบว่า หลักสูตรสถานศึกษาได้มีการวิเคราะห์บริบทแวดล้อม จากชุมชน มหาวิทยาลัย และคณะศึกษาศาสตร์ พบว่า ในส่วนที่ต้องมีการพัฒนาเพื่อให้สอดคล้องกับบริบท ดังกล่าว คือ ในส่วนของคุณลักษณะอันพึงประสงค์ จากเดิม 8 ข้อตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยในส่วนของหลักสูตรสถานศึกษา ได้เพิ่มเติมในส่วนของ “ความคิด สร้างสรรค์” เป็นอีกคุณลักษณะที่ผู้เรียนพึงมี และปฏิบัติได้ ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้

ผลการวิเคราะห์สภาพปัจจุบันและสภาพที่คาดหวังของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย ศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ด้านการจัดการเรียนการสอน การนิเทศติดตาม การวัด ประเมินผล และการพัฒนาบุคลากร พบว่า สภาพปัจจุบัน 1) มีการดำเนินการนิเทศโดยจัดทำเป็น โครงการ ถือว่าให้ความสำคัญกับการนิเทศเป็นอย่างดี จัดการนิเทศภาคเรียนละ 2 ครั้ง รวม 4 ครั้ง ต่อปีการศึกษา 2) มีการทำอย่างเป็นรูปแบบและเป็นระบบ มีโครงการนิเทศรองรับ โดยรูปแบบที่ ประกอบในการนิเทศ คือ การนิเทศแบบเพื่อนร่วมพัฒนาวิชาชีพ การนิเทศโดยผู้เชี่ยวชาญ รวมถึง การเยี่ยมชั้นเรียนของผู้บริหาร 3) มีการประชุมเพื่อชี้แจงรายละเอียดก่อนการนิเทศ ร่วมกันวางแผน สามารถปรับหรือยืดหยุ่นวันเวลาในการนิเทศ ตามความเหมาะสม 4) แบบฟอร์มในการนิเทศเป็น แบบฟอร์มที่ใช้พิจารณาตามมาตรฐานต่างๆ ตามที่สถานศึกษากำหนดว่าครูมีครบตามมาตรฐานต่างๆ หรือไม่ ดังนี้ ด้านแผนการจัดการเรียนรู้ ด้านเนื้อหา ด้านเทคนิค วิธีสอนและกิจกรรมการเรียนรู้

ด้านสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ การจัดการชั้นเรียน การสื่อสาร การวัดและประเมินผล และ ความเป็นครู 5) การนิเทศเป็นการนิเทศแบบทั่วๆ ไป พิจารณาการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน ของครู ยังไม่ได้มีเป้าหมายร่วม หรือ จุดที่พัฒนาร่วมกัน ในการนิเทศแต่ละครั้ง 6) ผู้ได้รับการนิเทศ คิดว่า เป็นภาระในการที่จะต้องจัดเตรียมแผนการสอน สื่อ อุปกรณ์ต่างๆ เพื่อให้ผู้นิเทศได้สังเกตการ สอนในแต่ละครั้ง เนื่องจากภาระงานด้านอื่นๆ มีจำนวนมาก จึงทำให้บางครั้งผู้เข้ารับการนิเทศ คิด ว่าเป็นภาระที่ต้องดำเนินการเพิ่มเติม สภาพที่คาดหวัง คือ โรงเรียนมีการพัฒนาหรือสร้างชุมชนการ เรียนรู้วิชาชีพครู โดยพัฒนาผู้สอนร่วมกันมีเป้าหมายเดียวกันในการพัฒนาผู้เรียน และตนเอง อย่าง ต่อเนื่อง เมื่อร่วมกันกำหนดเนื้อหาหรือหัวข้อเรื่องใดขึ้นมาแล้วให้ดำเนินการอย่างต่อเนื่องในเรื่องนั้นๆ รวมถึงปรับเปลี่ยนทัศนคติของการนิเทศมุ่งพัฒนาระบบการนิเทศ ให้เป็นส่วนหนึ่งของงานสอน เป็น งานประจำ และเป็นลักษณะของการให้ความช่วยเหลือแลกเปลี่ยนในส่วนที่ต้องเติมเต็ม

2. ผลการศึกษาเอกสาร หลักการแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 หลักการและแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู ของนักการศึกษาหลายท่าน พบว่า การพัฒนาครูจะต้องปรับเปลี่ยนวิธีการในด้านต่าง ๆ ต้องมีการ ปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมซึ่งผู้รับการพัฒนาจะต้องเกิดความตระหนัก ยอมรับการเปลี่ยนแปลง มี แนวคิดที่ว่าเมื่อได้รับการเปลี่ยนแปลงจะเกิดสิ่งดีกับนักเรียนและวิชาชีพครู โดยชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) เป็นการสร้างโรงเรียนให้เป็นชุมชน ยึดโยงภายในต่อกันด้วยค่านิยม แนวคิด และความผูกพันร่วมกันของทุกคนที่เป็นสมาชิก มีความสัมพันธ์ระหว่าง สมาชิกเชิงวิชาชีพ มีความเป็นกัลยาณมิตรเชิงวิชาการ และยึดหลักต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน จากผลการวิจัยโดยตรงที่ยืนยันว่าการดำเนินการในรูปแบบ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงเชิงคุณภาพทั้งด้านวิชาชีพและผลสัมฤทธิ์ ของนักเรียน ผลดีต่อครูผู้สอนพบว่า จะลดความรู้สึกโดดเดี่ยวในงานสอนของครู จนเกิดความรู้สึก ว่า ต้องการร่วมกันเรียนรู้และรับผิดชอบต่อการพัฒนาการโดยรวมของนักเรียนถือเป็นพลังการเรียนรู้ซึ่ง ส่งผลให้การปฏิบัติการสอนในชั้นเรียนให้มีผลดียิ่งขึ้น และ ผลดีต่อผู้เรียนพบว่า สามารถลดอัตราการ ตกซ้ำชั้น และจำนวนชั้นเรียนที่ต้องเลื่อนหรือชะลอการจัดการเรียนรู้ให้น้อยลง

2.2 หลักการและแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการผสมผสานเทคโนโลยี เทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร ได้กลายเป็นเครื่องมือที่องค์กรใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมี ประสิทธิภาพ ปัจจุบันเทคโนโลยีที่นำมาประยุกต์ใช้กับการจัดการความรู้มีความหลากหลายและ ได้รับการพัฒนามากขึ้นตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยี การจัดการความรู้จำเป็นต้องอาศัย เทคโนโลยีหลายประเภทด้วยกัน ดังนั้น การทำความเข้าใจกับการนำเทคโนโลยีมาผสมผสานกับชุมชน การเรียนรู้วิชาชีพ จึงเป็นประโยชน์อีกประการหนึ่งของเทคโนโลยี อันจะก่อให้เกิดการพัฒนาชุมชน

การเรียนรู้วิชาชีพ ซึ่งสรุปศักดิ์ หลาบมาลา (2554 : 36-37) กล่าวว่า ภาระงานครูใน ค.ศ. 2030 การเรียนการสอนจะเปลี่ยนจาก ชั้นมาเป็นกลุ่ม รายวิชาเป็นแบบสหวิทยาการเป็นการเรียนรู้แบบ ชุมชนโลกาภิวัตน์ ใช้ 3D Web เรียนได้ทั้งสภาพจริงและใช้อุปกรณ์ไร้สาย สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม (Social Tool) เพื่อใช้สื่อสารระหว่าง กันในเครือข่ายทางสังคม (Social Network) ผ่านทางเว็บไซต์และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใดๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้ใช้ทั้งที่เป็นผู้ส่งสารและผู้รับสารมีส่วนร่วม (Collaborative) อย่างสร้างสรรค์ ในการผลิตเนื้อหาขึ้นเอง (User-Generate Content: UGC) ในรูปของข้อมูล ภาพ และเสียง เพื่อนำเทคโนโลยีมาผสมผสานเข้ากับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

2.3 หลักการและแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โรงเรียนควรนำการจัดการเรียนการสอนแบบใช้ศิลปะเป็นฐานในการปฏิรูประบบการสอนของ โรงเรียน รูปแบบการสอนเป็นการนำกิจกรรมในห้องเรียนเพื่อให้เกิดการทำงานร่วมกันของนักเรียน และครู โดยให้เกิด ศิลปินในห้องเรียน โดยครูมีหน้าที่ในการวางแผน และนำบทเรียนแบบใช้ศิลปะ เป็นฐานมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยมีผู้เชี่ยวชาญคอยให้คำแนะนำ ในการวางแผนการสอน การพัฒนา และการนำหลักสูตรการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานไปใช้ ซึ่งครูที่จัดการเรียนรู้ ดังกล่าว มีทั้งมีพื้นฐานทางด้านศิลปะ และไม่มีพื้นฐานด้านศิลปะ การพัฒนาครูโดยการสร้างขีด ความสามารถจึงเป็นสิ่งสำคัญ ที่จะให้ครูสามารถพัฒนาตนเองให้จัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานได้ โดยการให้ความรู้เพิ่มเติม และมีครูผู้ช่วย

2.4 หลักการและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์และการสร้างสรรค์นวัตกรรม รูปแบบที่จอยส์และวิล (Joyce and Weil, 1966: 239-253 อ้างถึงในทิตานา แชมมณี, 2545 : 250) พัฒนาขึ้นจากแนวคิดของ กอร์ดอน (Gordon) ที่กล่าวว่าบุคคลทั่วไปมักยึดติดกับวิธีคิดแก้ปัญหา แบบเดิมๆ ของตนโดยไม่ค่อยคำนึงถึงความคิดของคนอื่น ทำให้การคิดของตนคับแคบและไม่ สร้างสรรค์ บุคคลจะเกิดความคิดเห็นที่สร้างสรรค์แตกต่างไปจากเดิมได้ หากมีโอกาสได้ลอง คิด แก้ปัญหาด้วยวิธีการที่ไม่เคยคิดมาก่อนหรือคิดโดยสมมติตัวเองเป็นคนอื่นและถ้ายิ่งให้บุคคลจาก หลายกลุ่มประสบการณ์มาช่วยกันแก้ปัญหา ก็จะยิ่งได้วิธีการที่หลากหลายขึ้น และมีประสิทธิภาพ มากขึ้น ดังนั้น กอร์ดอน จึงได้เสนอให้ผู้เรียนมีโอกาสคิดแก้ปัญหาด้วยแนวความคิดใหม่ ๆ ที่ไม่ เหมือนเดิมไม่อยู่ในสภาพที่เป็นตัวเองให้ลองใช้ความคิดในฐานะที่เป็นคนอื่น หรือเป็นสิ่งอื่น สภาพการณ์เช่นนี้จะกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดใหม่ ๆ ขึ้นได้ กอร์ดอน เสนอวิธีการคิด เปรียบเทียบ แบบอุปมาอุปไมยเพื่อใช้ในการกระตุ้นความคิดใหม่ ๆ ไว้ 3 แบบ คือ การเปรียบเทียบ

แบบตรง (direct analogy) การเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (personal analogy) และ การเปรียบเทียบคำคู่ขัดแย้ง (compressed conflict) วิธีการนี้มีประโยชน์มากเป็นพิเศษสำหรับการเรียนรู้เกี่ยวกับการเขียนและการพูดอย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งการสร้างสรรค์งานทางศิลปะ ทักษะการสร้างสรรคและนวัตกรรมมีองค์ประกอบ 3 ประการ ได้แก่ 1) การคิดสร้างสรรค์ (think creatively) 2) การทำงานร่วมกับบุคคลอื่นอย่างสร้างสรรค์ (work creatively with others) 3) การสร้างนวัตกรรมให้เกิดผลสำเร็จ (implement innovation)การจัดการศึกษาในปัจจุบันควรพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการสร้างสรรคและนวัตกรรม เตรียมผู้เรียนไปสู่สังคมในอนาคตอย่างมีคุณภาพ การประกอบอาชีพต่างๆ อย่างสร้างสรรค์

จากข้อมูลดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยนำมาใช้เป็นฐานคิดในการพัฒนา “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา”

3.ผลการสัมภาษณ์ ผู้บริหาร ผู้ช่วยผู้บริหารและหัวหน้ากลุ่มสาระ เกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและสภาพที่คาดหวังของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) มีผลดังนี้

3.1 สัมภาษณ์ผู้บริหาร

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์ผู้บริหารโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) จำนวน 3 ท่าน ระหว่างวันที่ 25 – 28 ธันวาคม 2560 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้บริหาร เกี่ยวกับ ข้อมูลพื้นฐานสภาพของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ การจัดการเรียนการสอน พฤติกรรมการเรียน การสร้างนวัตกรรมของนักเรียน โดยใช้แบบสัมภาษณ์ที่มีโครงสร้าง (Structured Interview) และวิธีการสัมภาษณ์อย่างเป็นทางการ (Formal Interview) โดยผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์ด้วยตนเอง มีผลการสัมภาษณ์ดังตารางที่ 21

ตารางที่ 21 ผลการสัมภาษณ์ความคิดเห็น ผู้บริหารโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) เกี่ยวกับ ข้อมูลพื้นฐานสภาพของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ การจัดการเรียนการสอน พฤติกรรมการเรียน การสร้างนวัตกรรมของนักเรียน

ประเด็นคำถาม	ผลการสัมภาษณ์			
	ผู้บริหารคนที่ 1	ผู้บริหารคนที่ 2	ผู้บริหารคนที่ 3	สรุปผลการสัมภาษณ์
1.ถ้าพัฒนาทักษะการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์โดยใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดย“ผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของ”นักเรียนระดับประถมศึกษา ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรตามประเด็นดังต่อไปนี้				
1.1 จากรูปแบบ ชุมชน“การเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของ”นักเรียนระดับประถมศึกษา (ฉบับร่าง) เหมาะสมหรือไม่อย่างไร เมื่อพิจารณา ทีละขั้นตอนตามเอกสารแนบ	จากรูปแบบของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพที่นำมาให้พิจารณานั้นค่อนข้างเหมาะสม โดยมีความคิดเห็นเพิ่มเติม ดังนี้ ขั้นที่ 1-2 ของรูปแบบเป็นขั้นที่ดีมาก เหมาะสมกับการจัด	1.รูปแบบค่อนข้างเหมาะสม แต่ขั้นตอนยังขาดความต่อเนื่อง 2.ปรับการใช้ภาษาให้เป็นระดับเดียวกัน 3.ควรนำรูปแบบให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ	1.มีขั้นตอนมากเกินไป อาจจะรวบหรือลดบางขั้นให้กระชับลง	จากรูปแบบของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูฯ ผู้บริหารมีความเห็น ดังนี้ 1.ขั้นตอนในการดำเนินการมีความเหมาะสม แต่อาจจะมีภาระซับซ้อนในบางขั้น 2.ควรมีการปรับภาษาให้กระชับ

ประเด็นคำถาม	ผลการสัมภาษณ์			สรุปผลการสัมภาษณ์
	ผู้บริหารคนที่ 1	ผู้บริหารคนที่ 2	ผู้บริหารคนที่ 3	
	<p>ดำเนินการสร้างรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพครู</p> <p><u>ข้อเสนอแนะ</u> คือ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.ควรมีการปรับขั้นตอนให้ต่อเนื่องกัน 2.การใช้ภาษาให้คงเส้นคงวา 3.ชั้นการสร้างกำลังใจ ควรแทรกอยู่ในทุกกิจกรรม 4.ควรบูรณาการให้เห็นว่าเทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบ 			<p>สั้นลง และเห็นถึงความต่อเนื่องของขั้นตอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.ปรับการใช้ภาษาให้คงเส้นคงวา 4.ในกระบวนการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู ควรมีการให้กำลังใจครูอยู่เสมอและบูรณาการสอดแทรกเข้าไปในชั้นได้เลย 5.ควรนำเทคโนโลยีมีผลงานในชั้นตอนให้ชัดเจน และเป็นหนึ่งเดียว
1.2 ท่านมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมอย่างไรบ้าง	-ไม่มี-	โรงเรียนควรดำเนินการในส่วนของการพัฒนาระบบของการนิเทศให้เป็นระบบของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ มีการช่วยเหลือ	-ไม่มี-	โรงเรียนควรดำเนินการในส่วนของการพัฒนาระบบของการนิเทศให้เป็นระบบของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ มีการช่วยเหลือ

ประเด็นคำถาม	ผลการสัมภาษณ์			
	ผู้บริหารคนที่ 1	ผู้บริหารคนที่ 2	ผู้บริหารคนที่ 3	สรุปผลการสัมภาษณ์
		ซึ่งกันและกัน ของผู้สอนและผู้ ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ทางการศึกษา ทั้งนี้ เพื่อพัฒนา คุณภาพของการ จัดการศึกษาให้มี คุณภาพ		ซึ่งกันและกัน ของผู้สอนและผู้ ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ทางการศึกษา ทั้งนี้ เพื่อพัฒนา คุณภาพของการ จัดการศึกษาให้มี คุณภาพ
2. ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์นวัตกรรมได้ ควรมี ขั้นตอนหรือวิธีการอย่างไร	1. สร้างแนวคิด เพื่อให้ผู้สอนและผู้ เรียนเห็น ความสำคัญของ การสร้างสรรค์ นวัตกรรม 2. กระตุ้นเร้าให้ ผู้เรียนเกิด ความคิด สร้างสรรค์	1. กระตุ้นผู้เรียน ให้คิดเป็น ทำเป็น สนับสนุน การ แสดงออก หรือมี เวที ให้กับผู้เรียน 2. จัดการเรียน การสอนโดยใช้ ศิลปะเป็นฐาน สนับสนุนให้ ผู้เรียนสร้างสรรค์ ผลงาน 3. จัดนิทรรศการ แสดงผลงาน ของ ผู้เรียน หรือติด ผลงานในชั้น เรียน	1. ส่งเสริมผู้สอน และผู้เรียนให้ใช้ วิธีการสอนที่ กระตุ้นความคิด ของผู้เรียน 2. ใช้คำถามใน การเร้าให้ผู้เรียน ได้คิด 3. นำเสนอ ตัวอย่างให้ผู้เรียน 4. ผู้สอนจัดการ เรียนรู้โดยใช้ วิธีการปกติ ร่วมกันกับ การ สอนเพื่อพัฒนา นวัตกรรมของ ผู้เรียน 5. นำเสนอผลงาน	ผู้บริหารมี ความเห็นว่ ขั้นตอนในการ จัดการเรียนรู้ที่ สามารถสร้าง นวัตกรรมได้ มี ดังนี้ 1. พัฒนาผู้สอนให้ เห็นความสำคัญ ของการพัฒนา นวัตกรรม 2. กระตุ้นให้ นักเรียนเกิด ความคิด สร้างสรรค์ โดย การใช้คำถาม กระตุ้นให้ นักเรียนใช้ ความคิด ใช้ เทคโนโลยี เพื่อ

ประเด็นคำถาม	ผลการสัมภาษณ์			สรุปผลการสัมภาษณ์
	ผู้บริหารคนที่ 1	ผู้บริหารคนที่ 2	ผู้บริหารคนที่ 3	
				จุดประกายความคิดของนักเรียน รวมถึงจัดเวทีการแสดงผลงานให้กับผู้เรียน 3.จัดการสอนโดยบูรณาการศิลปะเป็นฐานแล้วจัดนิทรรศการ หรือนำไปบูรณาการกับการสอนแบบปกติ ร่วมกับการสอนเพื่อพัฒนานวัตกรรมของนักเรียน
3.ท่านคิดว่าสมรรถนะหรือความสามารถในการคิดสร้างสรรค์นวัตกรรมที่นักเรียนควรมี มีอะไรบ้าง เพราะเหตุใด	1.การคิด การสื่อสาร เพราะทักษะการคิดเป็นพื้นฐานของความสร้างสรรค์ และเมื่อคิดสร้างสรรค์ได้ สิ่งสำคัญคือการสื่อสารเพื่อให้เกิดคุณค่า 2.คุณลักษณะส่วนบุคคล เช่น การสังเกต	ความยืดหยุ่น การประยุกต์ การมองหาสิ่งแปลกใหม่	การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดวิเคราะห์ ลักษณะนิสัยส่วนบุคคล	ในมุมมองของผู้บริหาร สมรรถนะหรือความสามารถในการคิดสร้างสรรค์นวัตกรรมมีดังนี้ 1.การคิด ทั้งการคิดอย่างมี วิจารณญาณ และการคิด วิเคราะห์ 2.การสื่อสาร

ประเด็นคำถาม	ผลการสัมภาษณ์			สรุปผลการสัมภาษณ์
	ผู้บริหารคนที่ 1	ผู้บริหารคนที่ 2	ผู้บริหารคนที่ 3	
	ความสนใจ การกล้าคิด กล้าทำ การแก้ปัญหา			3.ลักษณะนิสัยในการแสวงหาสิ่งแปลกใหม่ ความยืดหยุ่นทางความคิด และการประยุกต์สิ่งต่างๆ รอบตัว
4.ปัจจุบันโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) มีนวัตกรรมที่แสดงออกถึงความสามารถในการสร้างสรรค์ของนักเรียน เช่น การถ่ายภาพ การวาดภาพ การแสดงนิทรรศการในโครงการศิลปินแห่งศิลปากร การแสดงความสามารถจากเวทีอัจฉริยภาพ ท่านคิดว่าอะไรคือเกณฑ์ที่แสดงหรือวัดว่านักเรียนมีสมรรถนะหรือความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม	นวัตกรรมในโรงเรียนมีความหลากหลาย ซึ่งเกณฑ์การวัดขึ้นอยู่กับผู้สอน อาจารย์ ผู้รับผิดชอบ โครงการในการวัดประเมินผล แต่อาจจะดูสมรรถนะผู้เรียนคิดว่าสิ่งที่ต้องให้ความสำคัญกับเกณฑ์การวัด คือ ความสนใจของผู้เรียนที่สร้างสรรค์ออกมาเป็นชิ้นงาน ผลงาน / และการนำเสนอรวมทั้งดู	เกณฑ์การวัดหรือสมรรถนะในการสร้างสรรค์ นวัตกรรมขึ้นอยู่กับพื้นฐานและพัฒนาการของผู้เรียน แต่ละคน และแต่ละช่วงวัย ซึ่งมีความแตกต่างกัน	สิ่งที่แสดงถึงความสร้างสรรค์ของผู้เรียน คือ พัฒนาการและความแปลกใ้ไขของผู้เรียน ซึ่งเราในฐานะผู้สอน, จะดูตามวัยและระดับความสามารถของผู้เรียนเป็นหลัก	ในการวัดหรือประเมินผลนั้น สิ่งที่แสดงว่านักเรียนมีความสามารถในการสร้างสรรค์ทางผู้บริหารมีความเห็นว่าขึ้นอยู่กับผู้สอนที่จะมองพัฒนาการของนักเรียนเป็นรายบุคคล ตามช่วงวัย รวมไปถึงดูความสามารถของนักเรียนเป็นหลัก

ประเด็นคำถาม	ผลการสัมภาษณ์			สรุปผลการสัมภาษณ์
	ผู้บริหารคนที่ 1	ผู้บริหารคนที่ 2	ผู้บริหารคนที่ 3	
	พัฒนาการ รายบุคคลของ ผู้เรียนเป็นหลัก			
5.ปัจจุบันแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้มีใช้เทคโนโลยีและบูรณาการเทคโนโลยีสารสนเทศเข้าไปในกลุ่มสาระ เช่น การใช้ Powerpoint การใช้ Smart TV Kahoot Youtube Weblog แอปพลิเคชันต่างๆ เป็นต้น เข้าไปในการจัดการเรียนรู้ ท่านคิดว่าเพียงพอหรือไม่ มีอะไรที่ต้องเพิ่มเติมและปรับปรุงแก้ไขหรือไม่	คิดว่าในปัจจุบันอาจารย์ผู้สอนที่โรงเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีต่างๆ ในการจัดการเรียนการสอนได้ค่อนข้างหลากหลาย สิ่งที่ยากเพิ่มเติมและมุ่งหวังให้เกิดขึ้นในโรงเรียนต่อไปในอนาคต คือ อาจารย์ในโรงเรียนสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมการสอนได้ โดยใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือ และต่อยอดไปสู่วิจัยที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน	ปัจจุบันผู้สอนในโรงเรียนได้ใช้เทคโนโลยี ในการจัดการเรียนการสอน แต่อาจจะพบสิ่งที่เป็นข้อจำกัด เช่น สัญญาณ wifi ไม่แรง หรือเทคโนโลยีดังกล่าวต้องใช้โทรศัพท์มือถือของนักเรียนในการเรียน อาจทำให้ผู้สอนพบข้อจำกัด และไม่อยากจัดการเรียนรู้ต่อ ผู้สอนควรมองข้ามข้อจำกัดดังกล่าวแล้วพัฒนาการสอนอย่างเต็มที่	การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้มีผู้ใช้ และโรงเรียนอำนวยความสะดวกในการใช้เทคโนโลยีแก่ผู้สอน รวมถึงอำนวยความสะดวก โดยเพิ่มเติมคือ ผู้สอนอาจจะใช้ application ที่เป็นประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอนเพิ่มมากขึ้น	มีการนำเทคโนโลยี ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ ในแต่ละกลุ่มสาระ แต่ตอนนี้สิ่งที่มุ่งหวัง คือ การนำเทคโนโลยีไปใช้ในการวิจัย หรือการสร้างสรรค์นวัตกรรม
6. ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	-			

จากตารางที่ 21 ผลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้บริหารจำนวน 3 คน ที่มีต่อสภาพ “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู” “การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร” จำแนกตามประเด็น โดยผู้บริหารส่วนใหญ่มีความคิดเห็นต่อประเด็นต่างๆ ดังต่อไปนี้

- 1) ด้านการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพครู
- 2) ด้านการพัฒนาครูให้มีความสามารถในการพัฒนานักเรียนให้สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมได้
- 3) ด้านการใช้เทคโนโลยีในการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู

ด้านการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพครู ผู้บริหารส่วนใหญ่เห็นว่าในการที่จะพัฒนาครูให้เกิดการจัดการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาผู้เรียนได้เต็มตามศักยภาพนั้น ผู้สอนต้องได้รับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้และมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ทั้งนี้เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด โรงเรียนควรดำเนินการในส่วนของการพัฒนาระบบของการนิเทศให้เป็นระบบของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ของผู้สอนและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทางการศึกษา ทั้งนี้ เพื่อพัฒนาคุณภาพของการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพ เมื่อพิจารณาจากร่าง “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” ที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ขึ้นจากการศึกษาเอกสารนั้น ผู้บริหารมีความเห็นสามารถสรุปได้ ดังต่อไปนี้

- 1) ขั้นตอนในการดำเนินการมีความเหมาะสม แต่อาจจะมีการกระชับขั้นตอนในบางขั้นตอนที่มีจำนวนมากเกินไป
- 2) ควรมีการปรับภาษาให้กระชับสั้นลง และเห็นถึงความต่อเนื่องของขั้นตอนต่างๆ
- 3) ปรับการใช้ภาษาให้รูปแบบให้คงเส้นคงวา
- 4) ในกระบวนการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู ควรมีการให้กำลังใจครูอยู่เสมอ และบูรณาการสอดแทรกเทคโนโลยีเข้าไปในขั้นตอนต่างๆ ของการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู
- และ 5) ควรนำเทคโนโลยีมีผสมผสานในขั้นตอนให้ชัดเจน และเป็นหนึ่งเดียว

ดังตัวอย่างข้อมูลที่ผู้วิจัยได้ศึกษาผลการสัมภาษณ์ผู้บริหารของโรงเรียน กล่าวถึงการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพครูว่า

“ในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูนั้นสิ่งสำคัญ คือ การสร้างกำลังใจให้กับครูผู้เข้าร่วม PLC โดยต้องมีการสร้าง Empower อย่างสม่ำเสมอในทุกๆ ขั้นตอนของการพัฒนา”

(สัมภาษณ์รองผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา)
เมื่อวันที่ 25 – 28 ธันวาคม 2560)

“การนำเทคโนโลยีมาเป็นส่วนหนึ่งของการสร้าง PLC เป็นสิ่งที่เหมาะสมกับยุคสมัย ในศตวรรษที่ 21 จะช่วยพัฒนาทั้งครูและนักเรียนให้เติบโตตามเป้าหมายที่โรงเรียนต้องการ”

(สัมภาษณ์รองผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา)
เมื่อวันที่ 25 – 28 ธันวาคม 2560)

ด้านการพัฒนาครูให้มีความสามารถในการพัฒนานักเรียนให้สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมได้ ผู้บริหารมีความคิดเห็น เกี่ยวกับ ขั้นตอน สมรรถนะที่นักเรียนพึงมี เกณฑ์การวัด ความสร้างสรรค์นวัตกรรม ดังต่อไปนี้ 1) พัฒนาผู้สอนให้เห็นความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม ให้กับนักเรียน 2) ผู้สอนกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ โดยการใช้คำถาม ใช้ความคิด ใช้เทคโนโลยี เพื่อจุดประกายความคิดของนักเรียน รวมถึงจัดเวทีการแสดงผลงาน ให้กับนักเรียน 3) ผู้สอนจัดการสอนโดยบูรณาการศิลปะเป็นฐานแล้วนำผลงานของนักเรียนไปจัดนิทรรศการ หรือนำไป บูรณาการกับการสอนแบบปกติ ร่วมกับการสอนเพื่อพัฒนานวัตกรรมของนักเรียน นอกจากนี้ใน มุมมองของผู้บริหารสมรรถนะหรือความสามารถในการคิดสร้างสรรค์นวัตกรรมมีดังนี้ 1) การคิด ทั้ง การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดวิเคราะห์ 2) การสื่อสาร 3) ลักษณะนิสัยในการแสวงหาสิ่ง แปลกใหม่ ความยืดหยุ่นทางความคิด และการประยุกต์สิ่งต่างๆ รอบตัว และเมื่อพัฒนาทักษะใน การสร้างสรรค์ต่างๆ แล้ว ในการประเมินนั้นขึ้นอยู่กับผู้สอนที่จะมองพัฒนาการของนักเรียนเป็น รายบุคคล ตามช่วงวัย รวมไปถึงความสามารถของนักเรียนเป็นหลัก

“เราต้องนำวิธีการสอนที่จะสามารถทำให้ทั้งผู้สอนและผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ มา พัฒนาการเพื่อให้ออกแบบการสอนที่จะสามารถพัฒนานักเรียนให้สร้างสรรค์นวัตกรรมได้”

(สัมภาษณ์รองผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา)
เมื่อวันที่ 25 – 28 ธันวาคม 2560)

“ผู้สอนกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ โดยการใช้คำถามที่กระตุ้นความคิด การ ใช้เทคโนโลยี เพื่อจุดประกายความคิดของนักเรียน รวมถึงจัดเวทีการแสดงผลงาน ให้กับนักเรียน เช่น กิจกรรม Open House หรือการจัดนิทรรศการภายในชั้นเรียน”

(สัมภาษณ์รองผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา)
เมื่อวันที่ 25 – 28 ธันวาคม 2560)

“เราต้องมุ่งให้นักเรียนคิดอย่างมีวิจารณญาณ สามารถคิดวิเคราะห์ได้ มีความสามารถในการ สื่อสาร พัฒนาลักษณะนิสัยบางประการ เช่นสนใจสิ่งต่างๆรอบตัว มีการประยุกต์สิ่งต่างๆรอบตัว โดยครูต้องพึงสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนรายบุคคลเพื่อศึกษาพัฒนาการของนักเรียนในการพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์เป็นหลัก”

(สัมภาษณ์รองผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา)
เมื่อวันที่ 25 – 28 ธันวาคม 2560)

ด้านการบูรณาการเทคโนโลยีในการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูและการจัดการเรียนการสอน

ความคาดหวังของผู้บริหารในการบูรณาการเทคโนโลยีมาใช้ในการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู คือ การใช้ในส่วนของ สื่อสังคมออนไลน์ Google form การใช้คิวอาร์โค้ดในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ พัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู และเมื่อมองไปด้านของการสอนทางผู้บริหารมุ่งหวังให้มีการนำเทคโนโลยี ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ ในแต่ละกลุ่มสาระ แต่ตอนนี้สิ่งที่มุ่งหวัง คือ การนำเทคโนโลยี ไปใช้ในการวิจัย หรือการสร้างสรรค์นวัตกรรมเป็นหลัก

“ควรบูรณาการ Technology แสดงให้เห็นว่าเป็นส่วนหนึ่งของการสร้าง PLC”

(สัมภาษณ์รองผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) เมื่อวันที่ 25 – 28 ธันวาคม 2560)

“ถ้าเราสามารถบูรณาการ การใช้เทคโนโลยีไปใช้ในการวิจัย การสร้างสรรค์นวัตกรรมได้ก็จะดีมาก”

(สัมภาษณ์รองผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) เมื่อวันที่ 25 – 28 ธันวาคม 2560)

3.2 การสัมภาษณ์ผู้ช่วยผู้บริหารของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร(ปฐมวัยและประถมศึกษา)พบว่า

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์ผู้ช่วยผู้บริหารโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) จำนวน 6 ท่าน วันที่ 25 ธันวาคม 2561 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้ช่วยผู้บริหาร เกี่ยวกับ ข้อมูลพื้นฐานสภาพของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ การจัดการเรียนการสอน พฤติกรรมการเรียน การสร้างนวัตกรรมของนักเรียน โดยผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์ด้วยตนเอง มีผลการสัมภาษณ์ดังตารางที่ 22

ตารางที่ 22 ผลการสัมภาษณ์ผู้ช่วยผู้บริหารโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา)

ประเด็นการสัมภาษณ์	ผลการสัมภาษณ์
ด้านการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพครู	
1.ถ้าพัฒนาทักษะการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์ โดยใช้ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสาน“เทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริม	จากร่างรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของ

ประเด็นการสัมภาษณ์	ผลการสัมภาษณ์
<p>ความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของท่านมีความคิดเห็น ”นักเรียนระดับประถมศึกษาอย่างไรตามประเด็นดังต่อไปนี้</p> <p>1.1จากรูปแบบ ชุมชนการเรียนรู้“ วิชาซีพีโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์ ”นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา(ฉบับร่าง เหมาะสมหรือไม่ อย่างไร เมื่อ (พิจารณาทีละขั้นตอน (ตามเอกสารแนบ)</p>	<p>นักเรียนระดับประถมศึกษา ที่ผู้วิจัยสังเคราะห์มานั้นมีความคิดที่เห็นด้วยกับการนำศิลปะมาใช้ในการ บูรณาการ เพราะสอดคล้องกับเป้าหมายของการพัฒนา มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะศึกษาศาสตร์ และโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา)</p> <p>มีความเหมาะสมโดยมีข้อเสนอแนะ คือ ผู้ที่ทำหน้าที่เป็น Mentor และ Coach ต้องมีความเข้าใจคำว่า ศิลปะ การสร้างสรรค์ หรือการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยก่อนการดำเนินการพัฒนาผู้สอนควรมีการทำความเข้าใจกับครู หรือ อาจจะมีวิทยากรให้ความรู้ ในลักษณะของการจัดการความรู้ แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน</p>
1.2 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	-
ด้านการพัฒนาครูให้มีความสามารถในการพัฒนานักเรียนให้สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมได้	
2.ท่านคิดว่าสมรรถนะหรือความสามารถในการคิดสร้างสรรค์นวัตกรรมที่นักเรียนควรมี มีอะไรบ้างเพราะเหตุใด	<p>นักเรียนจะสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จากกิจกรรมที่ครูผู้สอนเป็นผู้จัดโดยการมองจากครูผู้สอนเป็นต้นแบบในการพัฒนาตัวผู้เรียน เมื่อครูเข้าใจพัฒนาการของเด็ก เน้นการให้เกียรติ นักเรียน จะสามารถสร้างและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้</p> <p>การรู้จักผู้เรียนเป็นรายบุคคล จะช่วยให้เห็นความแตกต่าง และผู้สอนจะเข้าใจว่าต้องพัฒนาผู้เรียนอย่างไร</p>
3.ท่านคิดว่าเกณฑ์การวัดความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนควรมีอะไรบ้าง	1.นักเรียนต้องสามารถเล่าหรือสื่อในสิ่งที่นักเรียนทำได้ตามความสามารถ ถ้านักเรียนไม่สามารถสื่อได้ หรือ เล่าได้ต้องสามารถแสดงออกในลักษณะอื่นๆ ได้ การเล่าของนักเรียนจะสื่อสารด้านความคิดสร้างสรรค์ มาจากการเล่น รวมถึง

ประเด็นการสัมภาษณ์	ผลการสัมภาษณ์
	<p>กระบวนการรับผิดชอบ สิ่งสำคัญที่จะทำให้ นักเรียนเกิดสมรรถนะที่ดี คือ กระบวนการ สะท้อนตั้งแต่ตอนเรียนไปจนถึงชีวิตประจำวัน</p> <p>2.ตามปกติการประเมินต่างๆ ต้องดำเนินการไปตามเกณฑ์ แต่เมื่อมองในมุมของความคิดสร้างสรรค์แล้วนั้น ควรมองไปที่พัฒนาการและความก้าวหน้าของนักเรียน รายบุคคลภายใต้การดูแลของผู้สอนอย่างใกล้ชิด</p>
ด้านการใช้เทคโนโลยีในการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู	
<p>4.ท่านคิดว่าช่องทางใดเหมาะสมในการสื่อสาร แลกเปลี่ยนระหว่างครูในเรื่องของการจัดการเรียนการสอน</p>	<p>ผู้สอนสะดวกในการติดต่อสื่อสารระหว่างครูผู้สอนด้วยกันเอง และเมื่อพิจารณาถึงการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ถ้ามีระบบของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู ควรนำสื่อสังคมออนไลน์เข้ามาใช้ เช่น line แต่อาจจะใช้ในส่วนที่มีอยู่แล้วไม่ต้องใช้ แอปพลิเคชันใหม่ เนื่องจากปัจจุบันมีมากอยู่แล้ว ควรใช้ที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด การใช้เฟซบุ๊ก จะทำให้ช่องทางในการติดต่อมากเกินไป ซึ่งบางคนอาจจะไม่สะดวกในการใช้หรือเข้าถึงข้อมูล</p>
<p>5.ปัจจุบันแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้มีใช้เทคโนโลยีและบูรณาการเทคโนโลยีสารสนเทศเข้าไปในกลุ่มสาระ เช่น การใช้ Powerpoint การใช้ Smart TV Kahoot Youtube Weblog แอปพลิเคชันต่างๆ เป็นต้น เข้าไปในการจัดการเรียนรู้ ท่านคิดว่าเพียงพอหรือไม่ มีอะไรที่ต้องเพิ่มเติมและปรับปรุงแก้ไขหรือไม่</p>	<p>การใช้เทคโนโลยีการสอนในชั้นเรียน ในกรณีของเด็กเล็ก เราไม่ควรโฟกัสที่ใช้เทคโนโลยีมากเกินไป เราอาจจะใช้เทคโนโลยีกระตุ้นได้ในขั้นนำ ให้นักเรียนสนใจ เพื่อจุดประกายความรู้ของนักเรียน การใช้สื่อมีอย่างมีความสำคัญ แต่สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษาตอนปลาย การที่เด็กได้เรียนรู้กับอะไรใหม่ๆ ก็จะช่วยให้นักเรียนตื่นตัว เห็นจากภาพเคลื่อนไหว ซึ่งจะช่วยให้เด็กได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์งานใหม่ๆ ของตนเอง</p>

จากตารางที่ 22 ผลการสัมภาษณ์ผู้ช่วยผู้บริหารโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) จำนวน 6 คน ที่มีต่อสภาพ “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู” “การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร” กระบวนการวิธีการในการพัฒนาวิชาชีพของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ที่ผ่านมามีกระบวนการที่ชัดเจน มีการประชุม มีโครงการ และมีการนิเทศ 2 ครั้งต่อภาคเรียน รวมนิเทศ 4 ครั้ง ต่อปี ความรู้สึกของครูที่ได้รับต่อการนิเทศในแต่ละครั้งนั้น ครูรู้สึกเหมือนโดนจับผิด ต้องเตรียมการสอนที่มากกว่าปกติ เมื่อได้รับการนิเทศ มีเอกสารจำนวนมากที่ต้องเตรียมตัว เหมือนได้รับการประเมินมากกว่าการให้คำแนะนำ ในกรณีของการนิเทศโดยผู้เชี่ยวชาญบางครั้งยังไม่เข้าใจ บริบทของการจัดการเรียนรู้ในระดับประถมศึกษาทำให้คำแนะนำในบางครั้งไม่เหมาะสม กับการจัดการเรียนรู้ในระดับประถมศึกษา ครูมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการนิเทศคิดว่าเป็นการติดตามสังเกต พฤติกรรมของครูและเด็กในชั้นเรียน ไม่ใช่การช่วยเหลือ ตัวอย่าง ข้อมูลที่ได้มาจากการสัมภาษณ์

ด้านการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพครู ในการสัมภาษณ์ร่วมกันผู้ช่วยผู้บริหารส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นว่า จากร่างรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ที่ผู้วิจัยสังเคราะห์มานั้นมีความคิดที่เห็นด้วยกับการนำศิลปะมาใช้ในการบูรณาการ เพราะสอดคล้องกับเป้าหมายของการพัฒนา มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะศึกษาศาสตร์ และโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) มีความเหมาะสมโดยมีข้อเสนอแนะ คือ ผู้ที่ทำหน้าที่เป็น Mentor และ Coach ต้องมีความเข้าใจคำว่า ศิลปะ การสร้างสรรค์ หรือการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยก่อนการดำเนินการพัฒนา ผู้สอนควรมีการทำความเข้าใจกับครู หรืออาจจะให้มหาวิทยาลัยให้ความรู้ ในลักษณะของการจัดการความรู้ แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน

“ การจะสร้าง PLC ควรดำเนินการ Mentoring และ Coaching เรื่องของศิลปะและเทคโนโลยี ให้ครูเข้าใจอย่างแท้จริงก่อนดำเนินการจัดการเรียนการสอน”

(สัมภาษณ์ผู้ช่วยรองผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) เมื่อวันที่ 25 ธันวาคม 2560)

“ครูในบางกลุ่มสาระ อาจจะไม่ใช่ happy กับการนำศิลปะ เข้าไปจัดการเรียนรู้ อาจจะเพิ่มขึ้นตอนของรูปแบบที่พัฒนาในขั้นตอนแรกเป็น ขั้นตอนการปรับความเข้าใจ อาจจะมีการประเมินผลทีละขั้น แล้วนำมาปรับรูปแบบไปเรื่อยๆ”

(สัมภาษณ์ผู้ช่วยรองผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) เมื่อวันที่ 25 ธันวาคม 2560)

ด้านการพัฒนาครูให้มีความสามารถในการพัฒนานักเรียนให้สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมได้ จากการสัมภาษณ์พบว่าผู้ช่วยผู้บริหารส่วนใหญ่เห็นว่า นักเรียนจะสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จากกิจกรรมที่ครูผู้สอนเป็นผู้จัดโดยการมองจากครูผู้สอนเป็นต้นแบบในการพัฒนาตัวผู้เรียน เมื่อครูเข้าใจพัฒนาการของเด็ก เน้นการให้เกียรตินักเรียน จะสามารถสร้างและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ การรู้จักผู้เรียนเป็นรายบุคคล จะช่วยให้เห็นความแตกต่าง และผู้สอนจะเข้าใจว่าต้องพัฒนาผู้เรียนอย่างไร 1) นักเรียนต้องสามารถเล่าหรือสื่อในสิ่งที่นักเรียนทำได้ตามความสามารถ ถ้านักเรียนไม่สามารถสื่อได้ หรือ เล่าได้ต้องสามารถแสดงออกในลักษณะอื่นๆ ได้ การเล่าของนักเรียนจะสื่อสารด้านความคิดสร้างสรรค์ มาจากการเล่น รวมถึงกระบวนการรับผิดชอบ สิ่งสำคัญที่จะทำให้เด็กเกิดสมรรถนะที่ดี คือ กระบวนการสะท้อนตั้งแต่ตอนเรียนไปจนถึงชีวิตประจำวัน 2) ตามปกติการประเมินต่างๆ ต้องดำเนินการไปตามเกณฑ์ แต่เมื่อมองในมุมของความคิดสร้างสรรค์แล้วนั้น ควรมองไปที่พัฒนาการและความก้าวหน้าของนักเรียน รายบุคคล ภายใต้การดูแลของผู้สอนอย่างใกล้ชิด

“เด็กเกิดการเรียนรู้หลายๆ มาจากแนวนโยบายการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมที่จัดขึ้นล้วนเป็นสิ่งที่ทำให้เด็ก เกิดความกล้าแสดงออก แล้วนำมาใช้ แรงเสริมที่สำคัญจากครูผู้สอนขณะสอนมีการกระตุ้นให้เด็กคิด เด็กได้ลงมือปฏิบัติ เป็นรูปธรรมก่อน ให้คนอื่นเห็น เกิดความมั่นใจก่อนจึงสามารถปฏิบัติได้”

(สัมภาษณ์ผู้ช่วยรองผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) เมื่อวันที่ 25 ธันวาคม 2560)

“ครูมีความเข้าใจในพัฒนาการของเด็ก เราฟังความคิดเห็นของเด็ก เราให้เกียรติความคิดเห็นของเด็ก ความคิดของเขามีค่า ครูเป็นคนจุดประกายให้เด็ก ผลงานมาจากที่เค้าสังเกต หรือ ค้นพบไม่มีคำว่าถูกหรือผิด ให้เค้าสังเกต ครูมีหน้าที่ในการตอบให้มันเข้าที่ ว่าควรจะไปทิศทางใด”

(สัมภาษณ์ผู้ช่วยรองผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) เมื่อวันที่ 25 ธันวาคม 2560)

“ความคิดสร้างสรรค์สอดแทรกลงไปในทุกๆ กิจกรรม ของเด็กที่ต้องทำอยู่แล้ว มีครูเป็นผู้กระตุ้น อาศัยประสบการณ์เดิม ครูเพิ่มเติมเสริมเข้าไป เพื่อให้เค้ามีความคิดจินตนาการที่เสริมขึ้น ดีขึ้น”

(สัมภาษณ์ผู้ช่วยรองผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) เมื่อวันที่ 25 ธันวาคม 2560)

“ครูเป็นผู้สร้างแรงบันดาลใจให้กับเด็ก เพื่อให้เค้าสร้างหรือถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ของเขาออกมา”

(สัมภาษณ์ผู้ช่วยรองผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) เมื่อวันที่ 25 ธันวาคม 2560)

“การตั้งคำถามของครู การต่อยอดชิ้นงานภาระงาน การตั้งคำถาม การยกตัวอย่างเป็นแนวทาง ตัวเด็กก็มีพร้อมอยู่แล้วเพราะมีต้นทุนชีวิตที่ค่อนข้างสูง”

(สัมภาษณ์ผู้ช่วยรองผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) เมื่อวันที่ 25 ธันวาคม 2560)

“ใน ศตวรรษที่ 21 ต้องการสร้างให้เด็กเป็น นวัตกรรม เพื่อสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรม สิ่งที่สำคัญ อยู่ที่ครูเป็นต้นแบบในการนำมาใช้ในห้องเรียน เป็นต้นแบบให้นักเรียนเห็น ได้ศึกษาได้เข้าใจ ข้อดีอย่างไร จะลึกซึ้ง เศรษฐกิจในสิ่งครุนำมาใช้ แล้วนำไปสร้างเป็นของตัวเองได้ ตัวครู นวัตกรรม รวมไปถึงการสอน การประเมินผล และสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในห้องเรียน”

(สัมภาษณ์ผู้ช่วยรองผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) เมื่อวันที่ 25 ธันวาคม 2560)

“มองกระบวนการ ความรับผิดชอบ กระบวนการทำงาน การตอบคำถาม ระหว่างทางก่อนที่จะสร้างชิ้นงานเป็นการจุดประกาย สุดท้ายถ้าขาดกระบวนการเหล่านี้ เขาจะไม่สามารถสร้างสรรค์อะไรขึ้นมาได้ เพราะสุดท้ายแล้วต้องมองไปตลอดกระบวนการ มองไปจนถึงว่า ถ้าเขาไม่อยู่กับเราเขาสามารถคิด ออกแบบ ผลงาน มีความสร้างสรรค์มากน้อยเพียงใด นั่นคือ สมรรถนะที่เขาควรได้ ไม่ควรจบในห้องเรียน ควรไปจบในชีวิตประจำวันของเขามากกว่า”

(สัมภาษณ์ผู้ช่วยรองผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) เมื่อวันที่ 25 ธันวาคม 2560)

“ปกติเวลาประเมินความคิดสร้างสรรค์ มีเกณฑ์ ปกติในเกณฑ์ จะมีการระบุ มันไม่สามารถประเมินเป็นเกณฑ์ เราดูจากพัฒนาการความก้าวหน้า อยู่ภายใต้การสืบทอดความรู้อย่างเป็นระบบ”

(สัมภาษณ์ผู้ช่วยรองผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) เมื่อวันที่ 25 ธันวาคม 2560)

3.3 การสัมภาษณ์หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร(ปฐมวัยและประถมศึกษา) พบว่า

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) จำนวน 8 ท่าน วันที่ 26 ธันวาคม 2561 โดยมีวัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาความคิดเห็นของหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ เกี่ยวกับ ข้อมูลพื้นฐานสภาพของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ การจัดการเรียนการสอน พฤติกรรมการเรียน การสร้างนวัตกรรมของนักเรียน โดยผู้วิจัยดำเนินการสนทนากลุ่มด้วยตนเอง มีผลการสนทนาสัมภาษณ์ ดังตารางที่ 23

ตารางที่ 23 ผลการสัมภาษณ์หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร(ปฐมวัยและประถมศึกษา)



ประเด็นคำถาม	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ (ภาษาอังกฤษ)	หัวหน้ากลุ่มสาระการศึกษาศาสตร์และวัฒนธรรม	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา	
1. อาจารย์ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ของ ท่าน มีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะ เป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนหรือไม่ อย่างไร	ในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ มีการนำศิลปะเข้าไป บูรณาการในการจัดการเรียนรู้ โดย สอดแทรกตามสาระที่เหมาะสมสามารถ บูรณาการได้ โดยร่วมกับวิธีสอนหรือเทคนิคการเรียนรู้ อื่นๆ อาทิ การวาดภาพประกอบ ให้นักเรียนสังเกต แล้วตอบคำถามทางคณิตศาสตร์ เรื่องรูป	อาจารย์แต่ละท่าน นำงานศิลปะเข้าไป ประกอบในการจัดการเรียนรู้ อาทิ งานเขียน งานประพันธ์ หรือ การอ่านวรรณคดี วรรณกรรม มีการให้ เด็กได้แสดงทักษะ เกี่ยวกับศิลปะ มา สร้างสรรค์ผลงาน แล้วจัดทำเป็น ชิ้นงาน	ในกลุ่มสาระการ เรียนรู้ศิลปะ เป็น เรียนรู้มีการทำเป็น ขั้นตอน เป็น กระบวนการ ทั้งใน ส่วนของทัศนศิลป์ นาฏศิลป์ และดนตรี อาทิ ให้นักเรียน เคลื่อนไหวตาม จังหวะ ออกแบบ ทำท่าทาง หรือฟังเพลง แล้วให้นักเรียน วาด ภาพ	มีการนำศิลปะไป บูรณาการโดยให้ นักเรียนทำชิ้นงาน ตามหัวข้อเรื่อง หรือ ตามเทศกาลต่างๆ	ในการจัดการเรียนรู้ ในกลุ่มสาระการ เรียนรู้ นี้ในระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1-3 มีการพบการ บูรณาการศิลปะเป็น ฐาน พบในชั้นนำ และชั้นสรุป สะท้อน ใน ผลงาน ของ นักเรียน ระดับประถมศึกษาปีที่ 4-6 เน้นการ ปฏิบัติการสร้าง ผลงาน เช่น การ สร้างผลงานจาก การ ทำแผนที่ โดยให้	ในการจัดการเรียนรู้ ในกลุ่มสาระการ เรียนรู้ การศึกษาศาสตร์และวัฒนธรรม อาชีพและเทคโนโลยี	ด้วยธรรมชาติของ กลุ่มสาระการเรียนรู้ โดยส่วนใหญ่ การ จัดการเรียนการสอน มักมีงานที่เป็นศิลปะ หรือกระบวนการใน การสร้างสรรค์ ใน การงานประดิษฐ์จะ มีการกำหนด รวบรวมข้อมูล สร้าง แนวคิดในการ แก้ปัญหา ออกแบบ เลือกแบบที่ดีที่สุด ลงมือปฏิบัติและ สร้างผลงานจาก การ ทำแผนที่ โดยให้	ในกลุ่มสาระมีการ นำมาจัดการ การ เรียนรู้แบบใช้ศิลปะ เป็นฐานมาใช้ ทั้งใน ส่วนของสุศึกษา และพลศึกษา อาทิ สี และสัญลักษณ์ที่ใช้ ในการเรียนการออก คำสั่ง การออกแบบ ในเชิงประยุกต์ เกี่ยวกับ การพัฒนา การออกแบบสิ่งของ หรือถุงผ้าตาม จินตนาการ การ ออกแบบ การตัด แยกเย็บ ลวดเย็บ

ประเด็นคำถาม	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสตร์และวัฒนธรรม	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา
	เรขาคณิต แผนภูมิ เส้น แผนภูมิวงกลม เรขาคณิต เน้น กระบวนการ เรขาคณิต รวมถึง เรื่องของโจทย์ปัญหา มอบหมายชิ้นงานให้นักเรียนสร้างสรรค์ ตอบโจทย์ตามที่ได้รับมอบหมาย				นักเรียนทำเปเปอร์มาเช่	พัฒนานักเรียนให้เต็มตามศักยภาพ	โดยการให้นักเรียนทำถูกฝึก กิจกรรมเข้าจังหวะ การ เลียนแบบตามทักษะ ให้สังเกตรูปร่างของอวัยวะ
1.1 ถ้ามีทางกลุ่มสาระการเรียนรู้ของท่านจะมีแนวทางพัฒนาให้เป็นระบบและดำเนินการอย่างไร	ในกลุ่มสาระมีการบูรณาการศิลปะเข้าไปด้วยไม่เพียงแต่ยังไม่มีระบบที่ชัดเจน แต่มีการบูรณาการเข้าไปในกลุ่มสาระตามเนื้อหาที่เหมาะสม	ยังไม่มีเป็นระบบที่ชัดเจนยังเป็นลักษณะของการแยกกันทำอย่างชัดเจน	แนวทางในการพัฒนาให้เป็นระบบ มองภาพว่าควรดำเนินการทั้งโรงเรียนเพื่อให้เป็นระบบที่ชัดเจน	โรงเรียนควรให้ความช่วยเหลือในการทำให้เป็นระบบหรือแบ่งเป็นแนวความคิดจากกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ	ควรเพิ่มเติมการแลกเปลี่ยนความรู้ และผลงานของนักเรียนในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้	ในกลุ่มสาระยังไม่เป็นระบบที่ชัดเจน ถ้าได้รับความรู้เพิ่มเติม รวมถึงทางโรงเรียนสนับสนุนจะ	

ประเด็นคำถาม	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา
	แสดงให้เห็นขั้นตอนของ ตนเท่านั้น						ทำให้การพัฒนาเป็น ระบบได้ง่ายขึ้น
2.ท่านต้องการให้ทางโรงเรียนให้คำแนะนำช่วยเหลือ (Coaching) เพื่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยให้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนด้วยกระบวนการใด เพราะอะไร (Expert Coaching, Peer Coaching,	ควรเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ตรงในการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่มีความเข้าใจทั้งในส่วนของเนื้อหา และเทคนิคการสอน รวมถึงการนำเสนอตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้	1.ต้องการได้รับการให้คำแนะนำช่วยเหลือ (Coaching) โดยผู้เชี่ยวชาญช่วยออกแบบการจัดการเรียนรู้	1.ควรมีการบูรณาการในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้เพื่อไม่ให้เนื้อหาทับซ้อนและลดภาระงานของนักเรียน	1.ควรมีการจัดนิทรรศการของนักเรียนเพื่อแสดงผลงานที่สะท้อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน	1.แต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ควรร่วมกันเพื่อลดภาระงานของนักเรียน	1.ควรเป็นการให้คำแนะนำช่วยเหลือจากผู้เชี่ยวชาญมาให้ความคิดในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และ กำกับติดตาม	1.ควรจัดให้มีการสังเกตการสอนของผู้เชี่ยวชาญบ้าง เพื่อให้มีการเห็นตัวอย่างในการจัดการเรียนรู้ เพราะบางครั้งตัวของผู้สอนยังทำไม่ได้ไม่ค่อยดีนัก จึงคิดว่าการเรียนรู้จากตัวอย่างจึงเป็นแนวคิดที่เหมาะสม

ประเด็นคำถาม	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้เทคโนโลยี อาชีวและเทคโนโลยี	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา
ประเด็นคำถาม Administration Coaching)							
3.ท่านคิดว่า (ร่าง) รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ภายที่ประกอบด้วยหลักการ	การบูรณาการในการจัดการเรียนการสอน น่าจะมี ความเหมาะสมมากกว่า การสอนแยกแบบเดี่ยว	เป็นในทิศทางเดียวกัน 1.เพิ่มเติมเทคโนโลยีใหม่ พัฒนาทั้งผู้เรียนและครูให้เกิดทักษะในศตวรรษที่ 21 2.ส่งเสริมให้ผู้สอนใช้ประโยชน์ต่างๆ จากผลิตภัณฑ์ต่างๆ จาก Google	มีความเหมาะสม อาจจะบูรณาการเทคโนโลยีและศิลปะ เข้าไปให้ชัดเจนในทุกๆ ขั้นตอน	เราสามารถนำเทคโนโลยี แล้วนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์จริงๆ	เห็นด้วยกับในทุกๆ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ที่กล่าวมา	รูปแบบมีความเหมาะสม โดยพิจารณาแล้วถ้ามีผู้เชี่ยวชาญมาให้ ความรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ ศิลปะเป็นฐานจะทำให้เกิดประโยชน์กับ ผู้สอนมากที่สุด และ อาจจะต้องพัฒนานักเรียนให้ทำได้ตามตัวชี้วัด และ สร้างสรรค์ในสิ่ง ที่มากกว่าหลักสูตร	ในส่วนของการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการแลกเปลี่ยน การจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมสามารถ พัฒนาผู้เรียนในทุกๆ ด้าน

ประเด็นคำถาม	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา
วัตถุประสงค์ ขั้นตอนการใช้ รูปแบบ การวัดและประเมินผล และเงื่อนไข ตลอดจนองค์ประกอบ ภาพรวมของ (ร่าง) รูปแบบฯ มีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร							
4. ท่านคิดว่าในกลุ่มสาระการเรียนรู้ของท่านมีนวัตกรรมหรืองานสร้างสรรค์ หรือนักเรียนได้บ้าง และจะช่วยเหลือส่งเสริม	เรื่องที่ชัดเจนของกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ คือ เรื่อง โจทย์ปัญหา เช่น การสร้างโจทย์ และวาดภาพเล่า	การแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ การแสดงละคร แสดงบทบาทสมมติ	การแสดงผลงานในงานแสดงผลงานศิลปะประจำปี	ส่วนใหญ่ การแสดงผลงานเป็นของนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาตอนปลาย	การให้นักเรียนได้เรียนรู้จากตัวอย่างของรุ่นพี่ จะเป็นแนวทางการให้นักเรียนรุ่นน้องพัฒนาผลงานของตนเองได้ดี	ในส่วนของการงานอาชีพฯ นักเรียนจะสามารถพัฒนาได้มากหรือน้อยขึ้นอยู่กับความสามารถส่วนบุคคล	พลศึกษาและสุขศึกษาโดยส่วนใหญ่เป็นการเคลื่อนไหวร่างกาย

ประเด็นคำถาม	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	หัวหน้ากลุ่มสาระ การเรียนรู้การงาน อาชีพและเทคโนโลยี	หัวหน้ากลุ่มสาระการ เรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา	
วัตถุประสงค์ ขั้นตอนการใช้ รูปแบบ การวัดและ ประเมินผล และ เงื่อนไข ตลอดจน องค์ประกอบ ภาพรวมของ (ร่าง) รูปแบบฯ มีความ เหมาะสมหรือไม่ อย่างไร	เรื่องที่ชัดเจนของ กลุ่มสาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์ คือ เรื่อง โจทย์ปัญหา เช่น การสร้างโจทย์ และวาดภาพแล้ว	การเขียนเชิง สร้างสรรค์ การแสดงผลคร แสดงบทบาท สมมติ	การแสดงผลงานใน งานแสดงผลงาน ศิลปะประจำปี	ส่วนใหญ่ การ แสดงผลงานเป็นของ นักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาตอน ปลาย	การให้นักเรียนได้ เรียนรู้จากตัวอย่าง ของรุ่นพี่ จะเป็น แนวทางให้นักเรียน รุ่นน้องพัฒนาผลงาน ของตนเองได้ดี	ในส่วนของการทำงาน อาชีพฯ นักเรียนจะ สามารถพัฒนาได้ มากหรือน้อยขึ้นอยู่กับ ความสามารถ ส่วนบุคคล	พลศึกษาและสุข ศึกษาโดยส่วนใหญ่ เป็นการเคลื่อนไหว ร่างกาย	
4. ท่านคิดว่าในกลุ่ม สาระการเรียนรู้ของ ท่านมีนวัตกรรม หรืองานสร้างสรรค์ ของนักเรียนใดบ้าง และจะช่วยเหลือส่งเสริม								



ภาพที่ 11 การสัมภาษณ์หัวหน้ากลุ่มสาระ

จากตารางที่ 29 ผลการสัมภาษณ์หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) จำนวน 8 คน ที่มีต่อสภาพ“ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู” “การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร” กระบวนการวิธีการในการพัฒนาวิชาชีพของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) แบ่งออกเป็นด้านการบูรณาการ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และด้านการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู ด้านการสร้างนวัตกรรมของนักเรียน

ด้านการบูรณาการการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน จากการสัมภาษณ์หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้มีความเห็นสามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ โดยภาพรวมส่วนใหญ่มีการบูรณาการศิลปะเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนรู้ แต่ยังคงขาดการเป็นระบบขั้นตอน นำศิลปะมาสอดแทรกในทุกๆ ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ ทั้งในส่วนของการนำเสนอ ขั้นสอน ขั้นสรุป ส่วนใหญ่สิ่งทีผู้สอนนำมาใช้ อาทิ งานทัศนศิลป์ งานเขียน งานประพันธ์ การอ่านวรรณคดี วรรณกรรม การเคลื่อนไหวตามจังหวะ การออกแบบท่าทาง การฟังเพลง การทำชิ้นงานตามเทศกาลสำคัญ เน้นกระบวนการรวบรวมข้อมูล สร้างแนวคิด แก้ปัญหา ออกแบบชิ้นงาน เลือกแบบที่ดีที่สุด ลงมือปฏิบัติและแก้ไข ลักษณะของการบูรณาการแตกต่างกันไปตามธรรมชาติของกลุ่มสาระการเรียนรู้

“ในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ มีการนำศิลปะเข้าไปบูรณาการในการจัดการเรียนรู้ อาทิ การวาดภาพประกอบ หรือให้นักเรียนสังเกตแล้วตอบคำถามทางคณิตศาสตร์ เช่น การวาดภาพดอกไม้ 1 ดอก ดอกไม้ 5 ดอก รูปต่อไปเป็น 9 ดอก นำศิลปะเข้ามาช่วย เรื่องที่เหมาะสมในการใช้ศิลปะ เช่น เรื่องรูปเรขาคณิต สาระของความน่าจะเป็น เรื่อง แผนภูมิเส้น แผนภูมิวงกลม”

(สัมภาษณ์หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) เมื่อวันที่ 26 ธันวาคม 2560)

“ชิ้นงานสุดท้าย หลังเด็กเรียนผ่านกระบวนการ เด็กจะทำชิ้นงาน ชิ้นสุดท้าย จะสะท้อนศิลปะ ที่เด็กเรียนใน โรงเรียน”

(สัมภาษณ์กลุ่มหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) เมื่อวันที่ 26 ธันวาคม 2560)

ด้านการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู จากการสัมภาษณ์หัวหน้ากลุ่มสาระนั้นโดยส่วนใหญ่พบ ว่า โรงเรียนยังไม่มีจัดการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูอย่างเป็นระบบ ยังเป็นลักษณะของการแยกกันทำอย่างชัดเจน จัดแสดงผลงานของนักเรียนเพียงในห้องเรียนเท่านั้น ต่างคนต่างสอน มีเพียงการนิเทศตามระบบของโรงเรียน แต่ไม่มีการแลกเปลี่ยนวิธีสอน หรือแสดงผลงานของนักเรียน แนวทางที่หัวหน้ากลุ่มสาระส่วนใหญ่เห็นคล้ายกัน คือ โรงเรียนควรให้ความช่วยเหลือในการพัฒนาให้เป็นระบบสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนอย่างเป็นระบบ และชัดเจนยิ่งขึ้น โดยการดูแลให้ความช่วยเหลือต้องการให้เป็นการโค้ช (Coaching) แบบผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ให้การโค้ช (Expert Coaching) มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันก่อนจัดการเรียนการสอนโดยผู้เชี่ยวชาญ รวมถึงควรมีตัวอย่างของการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เห็นตัวอย่างของการนำไปใช้ และมีการจัดนิทรรศการหรือมีการแสดงผลงานของผู้เรียน หลังจากผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนดังกล่าว โดยรูปแบบของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ตามที่ผู้วิจัยได้สังเคราะห์จากเอกสารแล้วนั้น พบว่ามีความเหมาะสมของรูปแบบ โดยอาจมีการบูรณาการเทคโนโลยี เข้าไปในการสร้างรูปแบบ โดยแสดงในโมเดล ให้ชัดเจน ให้เห็นว่าเข้าไปในทุกๆ ขั้นตอน แล้วนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์จริงๆ

“การบูรณาการในการจัดการเรียนการสอนน่าจะมีความเหมาะสม แล้วนำมาแลกเปลี่ยนกัน โดยเพิ่มเทคโนโลยี พวกเทคโนโลยีใหม่ๆ เช่น คิวอาร์โค้ด หรือ link ต่างๆ เพื่ออำนวยความสะดวก”

(สัมภาษณ์กลุ่มหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) เมื่อวันที่ 26 ธันวาคม 2560)

“เราสามารถนำเทคโนโลยี แล้วนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์จริง ๆ”

(สัมภาษณ์กลุ่มหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) เมื่อวันที่ 26 ธันวาคม 2560)

“อยากให้มีส่วนผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะในชั้นเรียนมาให้ความรู้ก่อน”

(สัมภาษณ์กลุ่มหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัย และประถมศึกษา) เมื่อวันที่ 26 ธันวาคม 2560)

“บางครั้งถ้าเรายึดบางตัวชีวิตของหลักสูตร จะยังไม่ถึงปิดกั้นความคิดของนักเรียน”

(สัมภาษณ์กลุ่มหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัย และประถมศึกษา) เมื่อวันที่ 26 ธันวาคม 2560)

ด้านการสร้างนวัตกรรมของนักเรียน จากการสัมภาษณ์หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้พบว่า นวัตกรรมของนักเรียนเมื่อมีการสร้างสรรค์ขึ้นมาในแต่ละกลุ่มสาระแล้วนั้น ยังคงเพียงจัดแสดงในห้องเรียน หรือ ในบางกลุ่มสาระไม่ได้มีการจัดแสดงใดๆ ซึ่งในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้มีผลงานของนักเรียนที่สร้างสรรค์จำนวนมาก อาทิ การสร้างโจทย์ การเขียนเชิงสร้างสรรค์ การแสดงละคร การเคลื่อนไหวร่างกาย โดยควรมีการนำผลงานของนักเรียนจัดแสดงทั้งในส่วนของ การจัดแสดงในสถานศึกษา และนำออกสู่ภายนอก เพื่อให้เห็นความสร้างสรรค์ของนักเรียน โดยเกณฑ์ในการประเมินความสร้างสรรค์ของนักเรียน ดูตามเกณฑ์รูบริค และพัฒนาการส่วนบุคคลของผู้เรียน และพร้อมในการกระตุ้นความคิดของผู้เรียนเสมอเพื่อให้สร้างสรรค์งานที่มีคุณภาพ

“โจทย์ปัญหา ที่ทำกันบ่อยๆ สร้างโจทย์ และวาดภาพประกอบเรื่องราว สะท้อน ความสร้างสรรค์ การเขียนเชิงสร้างสรรค์ การแสดงละคร แสดงบทบาทสมมติประกอบ”

(สัมภาษณ์กลุ่มหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัย และประถมศึกษา) เมื่อวันที่ 26 ธันวาคม 2560)

“การแสดงผลงานในโครงงานสร้างศิลป์ ได้นำผลงานไปแสดงกับรุ่นพี่”

(สัมภาษณ์กลุ่มหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัย และประถมศึกษา) เมื่อวันที่ 26 ธันวาคม 2560)

“ชิ้นงานเก็บของรุ่นพี่ เพื่อเป็นตัวอย่าง เป็นไกด์ เป็นแนวทางให้เค้าดู เด็กแต่ละรุ่น จะมีพัฒนาการที่แตกต่างกัน”

(สัมภาษณ์กลุ่มหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัย และประถมศึกษา) เมื่อวันที่ 26 ธันวาคม 2560)

“มีงานประดิษฐ์ เด็กจะพัฒนาได้มากน้อยแค่ไหน ขึ้นอยู่กับความใส่ใจของเด็ก”

(สัมภาษณ์กลุ่มหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัย และประถมศึกษา) เมื่อวันที่ 26 ธันวาคม 2560)

“เกณฑ์ประเมิน ถ้าประเมินเป็นกลุ่ม ดูตามเกณฑ์การวัด ถ้าเดี่ยวดูตามพัฒนาการ และให้เกียรตินักเรียนในการประเมิน”

(สัมภาษณ์กลุ่มหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัย และประถมศึกษา) เมื่อวันที่ 26 ธันวาคม 2560)

3.4 การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเรื่องชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู โดย Dr.Cameron Keith Richards พบว่า

ตารางที่ 24 การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเรื่องชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู โดย Dr.Cameron Keith Richards

ประเด็นสัมภาษณ์	สรุปคำตอบจากผู้เชี่ยวชาญ
1.เราจะพัฒนาโรงเรียนอย่างไร ให้เกิดชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู	เมื่อครูดำเนินการสอนตามหลักสูตรมาระยะหนึ่งแล้ว การจัดการเรียนการสอนมักเป็นในรูปแบบเดิม และปัญหาสำคัญที่พบ คือ การที่ผู้สอนไม่เปิดใจยอมรับ หรือแลกเปลี่ยนปัญหาที่พบกับผู้อื่น เนื่องจากครูไม่ชอบพูดถึงปัญหาของตนเอง แต่มันจะเป็นประโยชน์มากถ้าผู้สอนยอมในการแลกเปลี่ยนปัญหาที่พบ คือ การให้ผู้สอนดำเนินการแลกเปลี่ยนในระบบ online ทั้งการเขียนบันทึกลงใน Google form หรือการแลกเปลี่ยนในแอปพลิเคชัน ของสื่อสังคม online อื่นๆ
2.ในกระบวนการของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพครู เราจะทำอย่างไร ให้ครูยอมรับการเปลี่ยนแปลงและสามารถทำงานร่วมกันได้	ในการที่จะให้ครูยอมรับการเปลี่ยนแปลงในระบบของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพนั้น ต้องมีกระบวนการให้ผู้สอนเปิดใจ และพร้อมที่จะแลกเปลี่ยนผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการจัดการเรียนการสอน ทั้งข้อดีและข้อเสนอแนะ การสร้างห้องเรียนสำหรับครู หรือการใช้ระบบอินเทอร์เน็ตในยุคสมัยที่เปลี่ยนไป เรียกว่าเป็นการสื่อสารทางอ้อม ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด
3.กระบวนการที่เคยดำเนินการและประสบความสำเร็จ	มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น โดยจากที่เคยดำเนินการมา คือ 2 สัปดาห์จะมีการนำเสนอความคิดเห็น มีการถามคำถามนำร่อง ในสิ่งที่เรา

ประเด็นสัมภาษณ์	สรุปคำตอบจากผู้เชี่ยวชาญ
	<p>สามารถทำได้ การที่จะดำเนินการจัดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพนั้น เราสามารถพัฒนาสิ่งที่เป็นแนวคิดหลักได้ ในหลายๆ สิ่ง ทุกคนร่วมกันช่วยเหลือกัน แก้ไข และนำเสนอสิ่งใหม่ ทำให้เกิดการพูดคุยเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน</p>
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	<p>การให้การโค้ช (coaching) (แบบเพื่อนร่วมวิชาชีพ) peer coaching (ทำให้ครูผ่อนคลายมากกว่า การโค้ชโดยผู้บริหาร) Executive Coaching และ (ควรเพิ่มเติมการมีการบันทึกหลังการจัดการเรียนรู้) journal writing (เพื่อให้ครูได้เขียนปัญหาของตนเองที่พบในห้องเรียนแล้วนำมาแลกเปลี่ยนกัน</p>
ทำอย่างไรให้เกิดการสื่อสาร 2 ทาง	<p>การที่จะทำให้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู เกิดการสื่อสารทั้ง 2 ทางนั้น ในที่ประชุมต้องมีคนเริ่มเปิดประเด็นด้วยความผ่อนคลาย โดยผู้ดำเนินการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู จะเริ่มถามคนที่จะให้บรรยากาศเป็นกันเอง เพื่อสร้างบรรยากาศถ้ามีคนเปิดประเด็นแล้วบรรยากาศจะดีขึ้น ทุกคนสามารถแสดงปัญหาของตนเองได้ ให้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูเป็นกระบวนการที่ช่วยให้การจัดการเรียนการสอนประสบความสำเร็จ เพื่อนครูด้วยกันมีความสำคัญ ในการแบ่งปันความคิดเห็นร่วมกัน ความคิดเห็น จะช่วยในการเล่าเรื่อง การสอน หรือ บรรยากาศ การเชิญคนนอก 2-3 ครั้ง ดูว่าใครคุยต่อได้ เพื่อช่วยฝึกคนต่อไป กลุ่มย่อยช่วยในการพัฒนาได้ดี หรือการกำหนดเรื่องในการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูร่วมกัน</p>



ภาพที่ 12 แลกเปลี่ยนเรียนรู้

จากตารางที่ 24 การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเรื่องชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู โดย Dr.Cameron Keith Richards พบว่า เมื่อครูดำเนินการสอนตามหลักสูตรมาระยะหนึ่งแล้ว การจัดการเรียนการสอนมักเป็นในรูปแบบเดิม และปัญหาสำคัญที่พบ คือ การที่ผู้สอนไม่เปิดใจยอมรับ หรือแลกเปลี่ยนปัญหาที่พบกับผู้อื่น เนื่องจากครูไม่ชอบพูดถึงปัญหาของตนเอง แต่มันจะเป็นประโยชน์มากถ้าผู้สอนยอมในการแลกเปลี่ยนปัญหาที่พบ คือ การให้ผู้สอนดำเนินการแลกเปลี่ยนในระบบ online ทั้งการเขียนบันทึกลงใน Google form หรือการแลกเปลี่ยนในแอปพลิเคชัน ของสื่อสังคม online อื่นๆ โดยให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ในส่วนของการโค้ช (coaching) แบบเพื่อนร่วมวิชาชีพ (Peer Coaching) ทำให้ครูผ่อนคลายมากกว่า การโค้ชโดยผู้บริหาร (Executives Coaching) และควรเพิ่มเติมการมีกรบันทึกหลังการจัดการเรียนรู้ (journal writing) เพื่อให้ครูได้เขียนปัญหา ของตนเองที่พบในห้องเรียนแล้วนำมาแลกเปลี่ยนกัน ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูเป็นกระบวนการที่ช่วยให้จัดการเรียนการสอนประสบความสำเร็จ

3.5 การสำรวจความต้องการจำเป็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โดยสุ่มตัวอย่าง จากนักเรียนทั้งหมด 138 คน ใช้การสุ่มตัวอย่างของ Taro Yamane ได้จำนวนนักเรียนเท่ากับ 138 คน จากการสำรวจความต้องการจำเป็น ของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้ และการสร้างสรรค์นวัตกรรมได้ข้อมูล ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 25 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปผู้ตอบแบบสำรวจความต้องการจำเป็นของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้ และการสร้างสรรค์นวัตกรรม

สถานะ	รายละเอียด	ร้อยละ
ระดับชั้น	ประถมศึกษาปีที่ 4	33.33
	ประถมศึกษาปีที่ 5	33.33
	ประถมศึกษาปีที่ 6	33.34
รวม		100
เพศ	ชาย	45.65
	หญิง	54.35
รวม		100

จากตารางที่ 25 พบว่า สถานภาพและข้อมูลของผู้ตอบแบบสำรวจความต้องการจำเป็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โดยสุ่มตัวอย่างจากนักเรียนทั้งหมด 138 คน เรียงตามลำดับจากมากไปน้อย เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักเรียนตอบสอบถามเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ร้อยละ 33.34 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ 5 ร้อยละ 33.33 เพศหญิง ร้อยละ 54.35 เพศชาย ร้อยละ 45.65 ตามลำดับ

ตารางที่ 26 ความต้องการของนักเรียนในการให้ผู้สอนนำศิลปะมาบูรณาการในการจัดการเรียนรู้ (กิจกรรมศิลปะ)

ข้อ	รายการ	ลำดับที่ การเลือก	ร้อยละ
1.	กิจกรรมงานปั้น เช่น ปั้นดินเหนียวหรือแป้งโด ดินน้ำมัน เป็นต้น	1	15
		2	35
		3	12.50
		4	37.50
2.	กิจกรรมวาดภาพระบายสี ทั้งสีน้ำ สีเทียน สีดินสอ เช่น หยดสี เทสี ระบายสี เป่าสี ละเลงสีด้วยนิ้วมือ หรือส่วนต่างๆ ของมือ หรือ พิมพ์ภาพ เป็นต้น	1	67.50
		2	17
		3	2.50
		4	12.50
3.	กิจกรรมงานกระดาษ เช่น ฉีก พับ ตัด ปะ กระดาษ เป็นต้น	1	2.50
		2	22.50

ข้อ	รายการ	ลำดับที่ การเลือก	ร้อยละ
		3	50
		4	25
4.	กิจกรรมประดิษฐ์จากวัสดุต่างๆ และของเหลือใช้ เช่น ประดิษฐ์ กระทงใบตอง ประดิษฐ์หน้ากากจากงานกระดาษ เป็นต้น	1	12.50
		2	25
		3	35
		4	27.50

จากตารางที่ 26 สํารวจความต้องการของนักเรียนในการให้ผู้สอนนำศิลปะมาบูรณาการในการจัดการเรียนรู้ ด้านกิจกรรมศิลปะ เมื่อเรียงตามลำดับในการเลือกของนักเรียนลำดับที่ 1 พบว่านักเรียนเลือกกิจกรรมวาดภาพระบายสี ทั้งสีน้ำ สีเทียน สีดินสอ เช่น หยดสี เทสี ระบายสี เป่าสี ละเอียดด้วยนิ้วมือ หรือส่วนต่างๆ ของมือหรือ พิมพ์ภาพ เป็นต้น อยู่ในลำดับที่ 1 (ร้อยละ 67.50) กิจกรรมงานปั้น เช่น ปั้นดินเหนียวหรือแป้งโด ดินน้ำมัน เป็นต้น (ร้อยละ 15) กิจกรรมประดิษฐ์จากวัสดุต่างๆ และของเหลือใช้ เช่น ประดิษฐ์กระทงใบตอง ประดิษฐ์หน้ากากจากงานกระดาษ เป็นต้น (ร้อยละ 12.50) กิจกรรมงานกระดาษ เช่น ฉีก พับ ตัด ปะ กระดาษ เป็นต้น (ร้อยละ 2.50) อยู่ในลำดับสุดท้าย ตามลำดับ

ตารางที่ 27 ความต้องการของนักเรียนในการให้ผู้สอนนำศิลปะมาบูรณาการในการจัดการเรียนรู้ (กิจกรรมดนตรีและการเคลื่อนไหว)

ข้อ	รายการ	ลำดับที่ ในการเลือก	ร้อยละ
1.	การขับร้องเพลงประกอบเนื้อหาตามกลุ่มสาระการเรียนรู้	1	27.50
		2	35
		3	37.50
2.	การร่ายรำ/ กายบริหารประกอบเพลง /การเต้นแอโรบิก ประดิษฐ์ท่าประกอบเพลง ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ /	1	42.50
		2	32.50
		3	25
3.	ขีดเขียนระบายสีตามจังหวะของดนตรี	1	40
		2	30
		3	30

จากตารางที่ 27 ความต้องการของนักเรียนในการให้ผู้สอนนำศิลปะมาบูรณาการในการจัดการเรียนรู้ ด้านกิจกรรมดนตรีและการเคลื่อนไหว เมื่อเรียงตามลำดับในการเลือกของนักเรียน ลำดับที่ 1 พบว่า การร่ายรำ / กายบริหารประกอบเพลง / การเต้นแอโรบิก / ประดิษฐ์ทำประกอบเพลง ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ อยู่ในลำดับที่ 1 (ร้อยละ 42.50) ชีตเขียนระบายสีตามจังหวะของดนตรี (ร้อยละ 40) การขับร้องเพลงประกอบเนื้อหาตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ (ร้อยละ 27.50) อยู่ในลำดับสุดท้าย ตามลำดับ

ตารางที่ 28 ความต้องการของนักเรียนในการให้ผู้สอนนำศิลปะมาบูรณาการในการจัดการเรียนรู้ (กิจกรรมด้านภาษา)

ข้อ	รายการ	ลำดับที่ในการเลือก	ร้อยละ
1.	การเล่านิทาน การเล่นละคร การเล่นบทบาทสมมติ	1	55
		2	27.50
		3	17.50
2.	การเขียนร้อยแก้วประเภทต่างๆ เช่น เรื่องสั้น เรียงความ เขียนเรื่องตามจินตนาการ เป็นต้น	1	42.50
		2	47.50
		3	10
3.	การเขียนร้อยกรอง เช่น กลอนสุภาพ กาพย์ยานี 11 เป็นต้น	1	10
		2	20
		3	70

จากตารางที่ 28 สสำรวจความต้องการของนักเรียนในการให้ผู้สอนนำศิลปะมาบูรณาการในการจัดการเรียนรู้ ด้านกิจกรรมด้านภาษา เมื่อเรียงตามลำดับในการเลือกของนักเรียนลำดับที่ 1 พบว่า การเล่านิทาน การเล่นละคร การเล่นบทบาทสมมติ อยู่ในลำดับที่ 1 (ร้อยละ 55) การเขียนร้อยแก้วประเภทต่างๆ เช่น เรื่องสั้น เรียงความ เขียนเรื่องตามจินตนาการ เป็นต้น (ร้อยละ 42.50) การเขียนร้อยกรอง เช่น กลอนสุภาพ กาพย์ยานี 11 เป็นต้น (ร้อยละ 10) อยู่ในลำดับสุดท้าย ตามลำดับ

ตารางที่ 29 ความต้องการของนักเรียนในการให้ผู้สอนใช้สื่อเพื่อประกอบการเรียนรู้

ข้อ	รายการ	ร้อยละ	ลำดับที่
1	ใบความรู้	7.50	5
2	การค้นคว้าข้อมูลจากระบบอินเทอร์เน็ต	21.67	3
3	Power point	19.17	4
4	คลิปวิดีโอ	29.16	1
5	แอปพลิเคชันต่างๆ อาทิ Kahoot Plickers เป็นต้น	22.50	2
รวม		100	-

จากตารางที่ 29 สำนวจความต้องการของนักเรียนในการให้ผู้สอนใช้สื่อเพื่อประกอบการเรียนรู้ เรียงตามลำดับจากมากไปหาน้อยได้ดังต่อไปนี้ คลิปวิดีโอ (ร้อยละ 29.16) แอปพลิเคชันต่างๆ อาทิ Kahoot Plickers เป็นต้น (ร้อยละ 22.50) การค้นคว้าจากระบบอินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 21.67) ใช้ Power point (ร้อยละ 19.17) ใบความรู้ (ร้อยละ 7.50) ตามลำดับ

ตารางที่ 30 ความต้องการของนักเรียนในการวัดและประเมินผล

ข้อ	รายการ	ร้อยละ	ลำดับที่
1	การทดสอบ	17.5	2
2	การประเมินจากผลงาน	82.5	1
รวม		100	-

จากตารางที่ 30 สำนวจความต้องการของนักเรียนในการวัดและประเมินผล เรียงตามลำดับจากมากไปหาน้อยได้ดังต่อไปนี้ การประเมินจากผลงาน (ร้อยละ 82.5) และ การทดสอบ (ร้อยละ 17.5) ตามลำดับ

4.ผลการพัฒนา “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา”

4.1 การพัฒนารูปแบบ “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา”

ในขั้นนี้เป็นการสังเคราะห์ร่างต้นแบบ “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” ซึ่งผู้วิจัยได้พิจารณาดำเนินการในรูปแบบควบคู่กันไป ทั้งในขั้นการออกแบบ (Design) และขั้นตอนการพัฒนา (Development) โดยนำ

ข้อมูลที่วิเคราะห์ได้จากขั้นการวิเคราะห์ (Analysis): Research (R₁) ทั้งหมด รวมถึงเป้าหมายและผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ของรูปแบบการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ มาใช้เป็นฐานคิดในการร่างรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ที่ประกอบด้วยหลักการ และวัตถุประสงค์ ปัจจัยสนับสนุนและขั้นตอนการดำเนินการตามระยะการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ ซึ่งได้พัฒนาตามหลักการและแนวคิด แนวคิดเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Richard Dufour (1998,2007) และนักวิจัยคนอื่นๆ) แนวคิดเกี่ยวกับการผสมผสานเทคโนโลยี (สุรศักดิ์ หลาบมาลา (2554) และนักวิจัยคนอื่นๆ) แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน Robin (2004), Mullen (1999),Lens(2005),Sullivan(2005),Noble (2005),Wesley (2005),Adler(2006), Paul (2001),Georgette(2006),Bernstein(1990)) แนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์และการสร้างสรรค์ผลงาน Guilford (1967),Torrance(1971),Good and other(1980)Baron&May(1960), Mednick (1962),อารีพันธ์มณี (2547),วิชัย วงษ์ใหญ่ มารุต พัฒนาผล (2553) ฯลฯ และนักวิจัยคนอื่นๆ) ทำให้ได้ร่างรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ประกอบด้วย หลักการ วัตถุประสงค์ ปัจจัยสนับสนุน และขั้นตอนการดำเนินการตามระยะของกระบวนการพัฒนาวิชาชีพ ที่เกิดจากการสังเคราะห์เอกสาร ดังนี้

ร่างที่ 1 รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (INNOVATE Model)

หลักการ เป็นการดำเนินงานอย่างเป็นระบบเพื่อพัฒนาวิชาชีพครูผ่านชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี ครูสามารถออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งผลให้นักเรียนสามารถออกแบบชิ้นงาน หรือสร้างนวัตกรรมที่สร้างสรรค์ ด้วยตนเอง

วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาวิชาชีพผ่านชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี ครูสามารถออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งผลให้นักเรียนสามารถออกแบบชิ้นงาน หรือสร้างนวัตกรรมที่สร้างสรรค์ ด้วยตนเอง

เงื่อนไข :

1) ผู้สอนต้องมีการเรียนรู้หรือมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน

2) ผู้สอนต้องสามารถใช้สื่อเทคโนโลยี เช่น สื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ ในการแลกเปลี่ยนความรู้และสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

ขั้นตอนการดำเนินการตามระยะของกระบวนการของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ประกอบด้วย 7 ขั้นตอนคือ

ขั้นที่ 1 ขั้นการสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration : I)

เป็นการเตรียมความพร้อมให้กับอาจารย์ผู้เข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ โดยผสมผสานเทคโนโลยี เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยการดำเนินการดังต่อไปนี้

1.แลกเปลี่ยนเรียนรู้กันในส่วนของผู้เกี่ยวกับ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน การสร้างสรรค์นวัตกรรม การใช้เทคโนโลยี (Google Application / Google Classroom / Social Media) โดยวิทยากร หรือครูผู้เชี่ยวชาญ

2.จัดการความรู้ (Knowledge Management) โดยการเชิญอาจารย์หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ มาร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ของตนเอง ที่บูรณาการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และให้นักเรียนสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมได้

ขั้นที่ 2 ขั้นกำหนดวัตถุประสงค์ และออกแบบภาระงานชิ้นงาน (Narrative goal setting : N)

เป็นขั้นร่วมกันกำหนดวัตถุประสงค์และออกแบบภาระงานของการออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างความแปลกใหม่ (Newness : N)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ ดำเนินการจัดการความรู้ (Knowledge Management) โดยการร่วมกันถอดบทเรียน และสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบศิลปะเป็นฐานของกลุ่มสาระตนเอง แล้วนำรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ได้ ไปแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ ผ่าน Google Classroom Google Application และ สื่อสังคมออนไลน์

ขั้นที่ 4 ขั้นการบริหารจัดการองค์กร (Organization and Variety : OV)

เป็นขั้นตอนของการออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา และมีการแลกเปลี่ยนรูปแบบของการจัดการเรียนรู้ ระหว่างครูโดยผ่านสื่อเทคโนโลยีต่างๆ ประกอบด้วย

ขั้นที่ 1 กำหนดวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 2 วิเคราะห์ผู้เรียนและความสามารถเบื้องต้น เกี่ยวกับศิลปะของผู้เรียน

ขั้นที่ 3 ออกแบบการวัด การประเมินผล

ขั้นที่ 4 จัดการเรียนรู้ให้เหมาะกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ของตนเอง ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ของกลุ่มสาระของตนเอง โดยการบูรณาการศิลปะศาสตร์ต่างๆ ในการจัดการเรียนรู้ อาทิ ทัศนศิลป์ การแสดงบทบาทสมมติ ละคร การวาดภาพ ดนตรี ภาพยนตร์ ภาพวาด ประติมากรรม งานเขียน ต่างๆ เป็นต้น และอัดคลิปการสอนของครู เพื่อนำมาเผยแพร่

ขั้นที่ 5 นักเรียนสร้างสรรค์ผลงาน

ขั้นที่ 6 การสะท้อนผล : ประเมินตนเองและครูประเมิน

ขั้นที่ 5 ขั้นกลุ่มวิเคราะห์ (Analysis of team : A)

เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ ร่วมกันจัดการความรู้ เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ดังนี้

1. ผู้สอนจัดการความรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ของตนเอง โดยการแลกเปลี่ยนการเรียนการสอนของตน ร่วมกันแสดงความคิดเห็น แล้วเลือกการสอนที่เป็นตัวอย่างที่ดีที่สุด (Best Practice) สำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ

2. นำคลิปการจัดการเรียนรู้ของแต่ละกลุ่มสาระที่เป็นตัวอย่างที่ดีที่สุด (Best Practice) มาดำเนินการจัดการความรู้ แล้วนำเสนอความคิดเห็น และนำคลิปการจัดการเรียนการสอนของกลุ่มสาระการเรียนรู้ลง Google Application หรือ สื่อสังคมออนไลน์ ต่างๆ แล้วร่วมแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม

ขั้นที่ 6 ขั้นเทคโนโลยี (Technology)

เป็นขั้นตอนที่บูรณาการเทคโนโลยีในการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพเป็นการสร้างเครือข่ายชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ ผ่านเทคโนโลยี ทั้งสื่อสังคมออนไลน์ เช่น facebook instagram line และเทคโนโลยีต่างๆ เช่น youtube weblog Google Application เป็นต้น บูรณาการเข้าไปในทุกขั้นตอนของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ ทั้งของครูและนักเรียน

ขั้นที่ 7 ขั้นการสร้างกำลังใจและการจัดนิทรรศการ (Empowering and Exhibition)

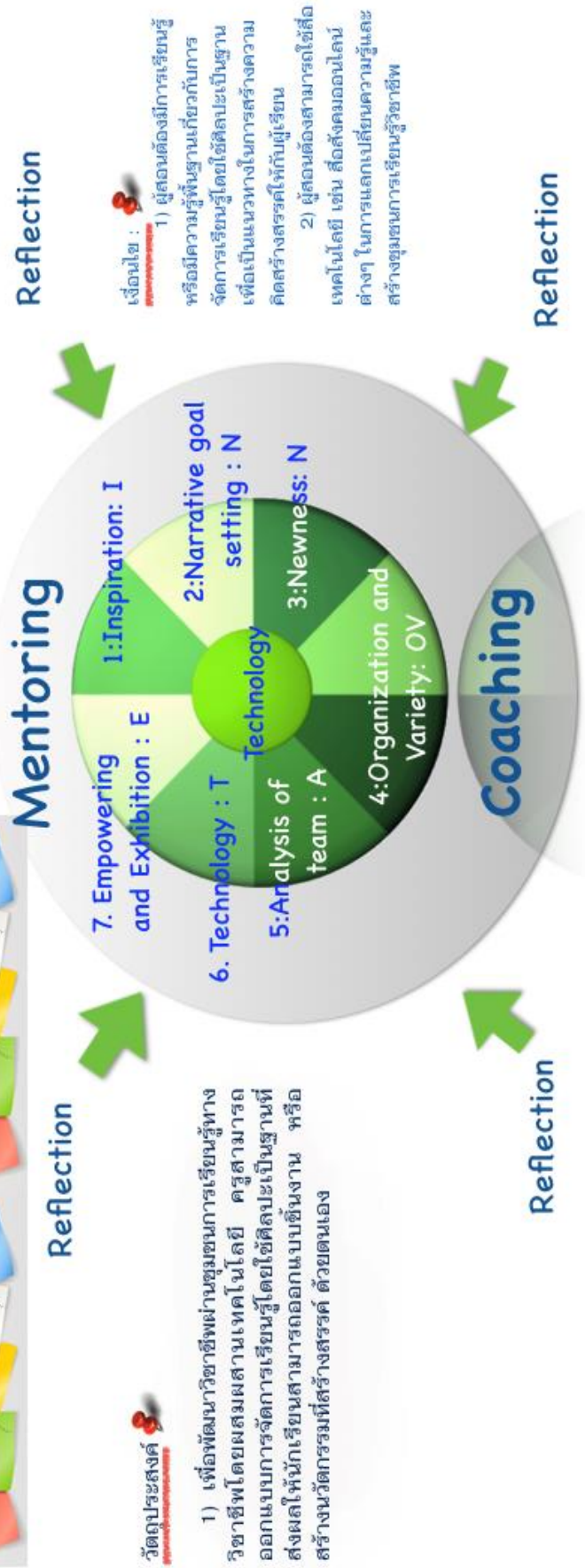
เป็นขั้นตอนการสร้างกำลังใจให้กับผู้สอนและนักเรียน รวมถึงการจัดนิทรรศการแสดงผลงานของนักเรียนที่สะท้อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยการจัดนิทรรศการจะมีในส่วนของ การแสดงผลงานของผู้เรียน และนำผลงานของตนแสดงในสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ เพื่อให้ผู้อื่นได้เรียนรู้ร่วมกัน



(ร่าง) รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา



หลักการ : เป็นการดำเนินการอย่างเป็นระบบเพื่อพัฒนาวิชาชีพครูผ่านชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี ครูสามารถออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งผลให้นักเรียนสามารถออกแบบชิ้นงาน หรือสร้างนวัตกรรมที่สร้างสรรค์ ด้วยตนเอง



เงื่อนไข :
 1) ผู้สอนต้องมีการเรียนรู้หรือมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน
 2) ผู้สอนต้องสามารถใช้สื่อเทคโนโลยี เช่น สื่อสังคมออนไลน์ ต่างๆ ในการแลกเปลี่ยนความรู้และสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

วัตถุประสงค์
 1) เพื่อพัฒนาวิชาชีพผ่านชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี ครูสามารถออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งผลให้นักเรียนสามารถออกแบบชิ้นงาน หรือสร้างนวัตกรรมที่สร้างสรรค์ ด้วยตนเอง

ขั้นตอน
 ขั้นที่ 1 ขั้นการสร้างความแรงบันดาลใจ (Inspiration : I)
 ขั้นที่ 2 ขั้นกำหนดวัตถุประสงค์ และออกแบบภาระงานชิ้นงาน (Narrative goal setting : N)
 ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างความแปลกใหม่ (Newness : N)
 ขั้นที่ 4 ขั้นการบริหารจัดการองค์กร (Organization and Variety : OV)
 ขั้นที่ 5 ขั้นกลุ่มวิเคราะห์ (Analysis of team : A)
 ขั้นที่ 6 ขั้นเทคโนโลยี (Tecnology)
 ขั้นที่ 7 ขั้นการสร้างกำลังใจและการจัดนิทรรศการ (Empowering and Exhibition)

เมื่อนำให้กรรมการวิทยานิพนธ์ พิจารณาแล้วมีข้อเสนอแนะ ในการปรับแก้ และนำ ข้อมูลจากการสอบถามความต้องการจำเป็น การสัมภาษณ์ มาปรับแก้ไขข้อมูลได้ ร่างที่ 2 ของ รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับ ประถมศึกษา (INNOVATES MODEL) มีรายละเอียดรูปแบบ ดังต่อไปนี้

1) **หลักการ** เป็นการดำเนินงานอย่างเป็นระบบเพื่อพัฒนาวิชาชีพครูผ่านชุมชนการ เรียนรู้ทางวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี ครูสามารถออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็น ฐานที่ส่งผลให้นักเรียนสามารถออกแบบชิ้นงาน หรือสร้างนวัตกรรมที่สร้างสรรค์ ด้วยตนเอง

2) **วัตถุประสงค์** เพื่อพัฒนาวิชาชีพครูผ่านชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพโดยผสมผสาน เทคโนโลยี ครูสามารถออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งผลให้นักเรียนสามารถ ออกแบบชิ้นงาน หรือสร้างนวัตกรรมที่สร้างสรรค์ ด้วยตนเอง

3) **เงื่อนไขสำคัญในการนำรูปแบบไปใช้ให้ประสบผลสำเร็จ**

3.1) ผู้สอนมีการเรียนรู้หรือมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดย ใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน

3.2) ผู้สอนสามารถใช้สื่อเทคโนโลยี เช่น สื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ ในการ แลกเปลี่ยนความรู้และสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

4) **ขั้นตอนการดำเนินการตามระยะของกระบวนการของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ โดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริม ความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา** ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 ขั้นการสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration : I) เป็นการเตรียมความพร้อม ให้กับอาจารย์ผู้เข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ โดยผสมผสานเทคโนโลยี เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน ระดับประถมศึกษา โดยการดำเนินการดังต่อไปนี้

1.แลกเปลี่ยนเรียนรู้กันในส่วนของผู้เกี่ยวกับ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน การสร้างสรรค์นวัตกรรม การใช้เทคโนโลยี (Google Application / Google Classroom / Social Media) โดยวิทยากร หรือครูผู้เชี่ยวชาญ

2.จัดการความรู้ (Knowledge Management) โดยการเชิญอาจารย์หัวหน้ากลุ่ม สารการเรียนรู้ มาร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ ของตนเอง ที่บูรณาการการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และให้นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ นวัตกรรมได้

ขั้นที่ 2 ขั้นกำหนดวัตถุประสงค์ และออกแบบภาระงานชิ้นงาน (Narrative goal setting : N) เป็นขั้นร่วมกันกำหนดวัตถุประสงค์และออกแบบภาระงานของการออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างความแปลกใหม่ (Newness : N) กลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ ดำเนินการจัดการความรู้ (Knowledge Management) โดยการร่วมกันถอดบทเรียน และสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบศิลปะเป็นฐานของกลุ่มสาระตนเอง แล้วนำรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ได้ ไปแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ ผ่าน Google Classroom Google Application และ สื่อสังคมออนไลน์

ขั้นที่ 4 ขั้นการบริหารจัดการองค์กร (Organization and Variety : OV) เป็นขั้นตอนของการออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา และมีการแลกเปลี่ยนรูปแบบของการจัดการเรียนรู้ ระหว่างครูโดยผ่านสื่อเทคโนโลยีต่างๆ ประกอบด้วย

ขั้นที่ 1 กำหนดวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 2 วิเคราะห์ผู้เรียนและความสามารถเบื้องต้น เกี่ยวกับศิลปะของผู้เรียน

ขั้นที่ 3 ออกแบบการวัด การประเมินผล

ขั้นที่ 4 จัดการเรียนรู้ให้เหมาะกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ของตนเอง ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ของกลุ่มสาระของตนเอง โดยการบูรณาการศิลปะศาสตร์ต่างๆ ในการจัดการเรียนรู้อาทิ ทัศนศิลป์ การแสดงบทบาทสมมติ ละคร การวาดภาพ ดนตรี ภาพยนตร์ ภาพวาด ประติมากรรม งานเขียนต่างๆ เป็นต้น และอัดคลิปการสอนของครู เพื่อนำมาเผยแพร่

ขั้นที่ 5 นักเรียนสร้างสรรค์ผลงาน

ขั้นที่ 6 การสะท้อนผล : ประเมินตนเองและครูประเมิน

ขั้นที่ 5 ขั้นกลุ่มวิเคราะห์ (Analysis of team : A) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ ร่วมกันจัดการความรู้ เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ดังนี้

1.ผู้สอนจัดการความรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ของตนเอง โดยการแลกเปลี่ยนการเรียนการสอนของตน ร่วมกันแสดงความคิดเห็น แล้วเลือกการสอนที่เป็นตัวอย่างที่ดีที่สุด(Best Practice) สำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ

2. นำคลิปการจัดการเรียนรู้ของแต่ละกลุ่มสาระที่เป็นตัวอย่างที่ดีที่สุด (Best Practice) มาดำเนินการจัดการความรู้ แล้วนำเสนอความคิดเห็น และนำคลิปการจัดการเรียนการสอนของกลุ่มสาระการเรียนรู้ Google Application หรือ สื่อสังคมออนไลน์ ต่างๆ แล้วร่วมแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม

ขั้นที่ 6 ขั้นเทคโนโลยี (Technology) เป็นขั้นตอนที่บูรณาการเทคโนโลยีในการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพเป็นการสร้างเครือข่ายชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ ผ่านเทคโนโลยี ทั้งสื่อสังคมออนไลน์ เช่น facebook instgram line และเทคโนโลยีต่างๆ เช่น youtube weblog Google Application เป็นต้น บูรณาการเข้าไปในทุกขั้นตอนของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ ทั้งของครูและนักเรียน

ขั้นที่ 7 ขั้นการสร้างกำลังใจและการจัดนิทรรศการ (Empowering and Exhibition) เป็นขั้นตอนการสร้างกำลังใจให้กับผู้สอนและนักเรียน รวมถึงการจัดนิทรรศการแสดงผลงาน ของนักเรียนที่สะท้อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยการจัดนิทรรศการจะมีในส่วนของแสดงผลงานของผู้เรียน และนำผลงานของตนแสดงในสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ เพื่อให้ผู้อื่นได้เรียนรู้ร่วมกัน

ขั้นที่ 8 ขั้นสะท้อนผล (Social Reflection) เป็นขั้นตอนของการสะท้อนผล ขยายผล และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของผู้สอน ผู้เรียน เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน

5) การวัดและประเมินผล

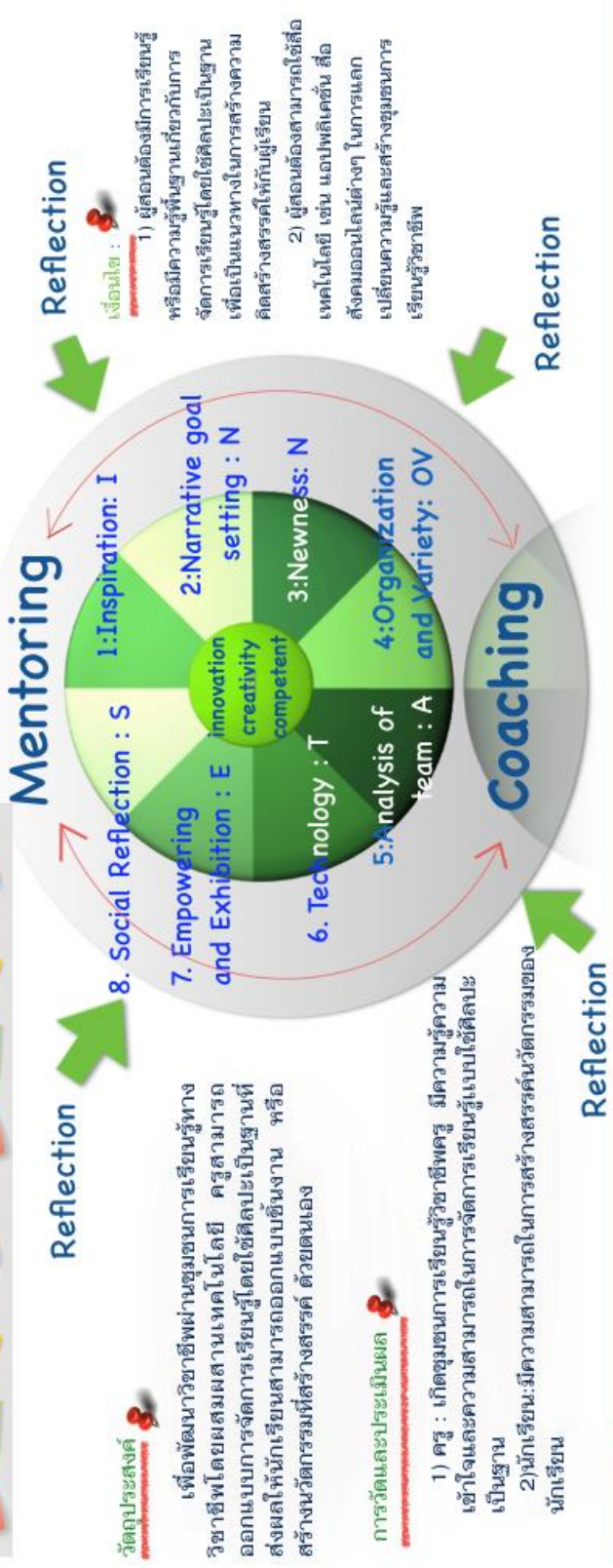
1) ครู : เกิดชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู มีความรู้ความเข้าใจและความสามารถในการจัดการเรียนรู้แบบใช้ศิลปะเป็นฐาน

2) นักเรียน : มีความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน

รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม ของนักเรียนระดับประถมศึกษา (อย่บร่าง)



หลักการ : เป็นการดำเนินการอย่างเป็นระบบเพื่อพัฒนาวิชาชีพครูผ่านชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี ครูสามารถออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งผลให้นักเรียนสามารถออกแบบชิ้นงาน หรือสร้างนวัตกรรมที่สร้างสรรค์ ด้วยตนเอง



ขั้นตอน

ขั้นที่ 1 ขั้นการสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration : I) ขั้นที่ 2 ขั้นกำหนดวัตถุประสงค์ และออกแบบภาระงานชิ้นงาน (Narrative goal setting : N)

ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างความแปลกใหม่ (Newness : N) ขั้นที่ 4 ขั้นการบริหารจัดการองค์การ (Organization and Variety : OV) ขั้นที่ 5 ขั้นกลุ่มวิเคราะห์ (Analysis of team : A) ขั้นที่ 6 ขั้นเทคโนโลยี (Technology) ขั้นที่ 7 ขั้นการสร้างกำลังใจและการจัดนิทรรศการ (Empowering and Exhibition)

ขั้นที่ 8 ขั้นสะท้อนผล (Social Reflection)

4.2 ผลการออกแบบและพัฒนาเครื่องมือประกอบการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองประกอบด้วย คู่มือการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี แผนการพัฒนาวิชาชีพ และปฏิทินการพัฒนาวิชาชีพ เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลวิจัย สำหรับผู้สอน จำนวน 4 ฉบับ ดังนี้

ฉบับที่ 1 แบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และ แบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

ฉบับที่ 2 แบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

ฉบับที่ 3 แบบบันทึกพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ (Reflective Journal)

ฉบับที่ 4 แบบสอบถามความคิดเห็นของครูที่มีต่อรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย สำหรับนักเรียน จำนวน 2 ฉบับ ดังนี้ คือ

ฉบับที่ 1 แบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

ฉบับที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

(รายละเอียดในบทที่ 3)

4.2 การหาประสิทธิภาพของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ที่พัฒนาขึ้นมีการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและความเป็นไปได้ในการนำร่างต้นแบบการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์



ภาพที่ 13 การสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญ

นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ไปใช้จริงด้วยการสนทนากลุ่ม (Focus Group) กับผู้เชี่ยวชาญจำนวน 7 คน เพื่อพัฒนาและปรับปรุงแก้ไขรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพอโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ต่อไป ในวันที่ 11 มกราคม 2561 ณ ห้องประชุมภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ซึ่งผลของการสนทนากลุ่ม ให้มีการปรับแก้รูปแบบฯ สามารถสรุปข้อเสนอแนะ ได้ดังนี้

ตารางที่ 31สรุปผลการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อหาคุณภาพของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (INNOVATES MODEL)

ประเด็น	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ	สรุปความคิดเห็นและการปรับแก้
1.ความเหมาะสมและสอดคล้องขององค์ประกอบของรูปแบบ แต่ละองค์ประกอบ	องค์ประกอบมีความเหมาะสม“ แต่ควรปรับลดขั้นตอนและเสริม” “ตามที่คุณเชี่ยวชาญแนะนำ มีความเหมาะสมแต่ควรปรับแก้“ “ตามคำแนะนำ	จากประเด็นความเหมาะสมและความสอดคล้องขององค์ประกอบของรูปแบบ INNOVATE MODEL ได้รับข้อเสนอแนะในการปรับแก้แยกตามหัวข้อดังต่อไปนี้ <u>หลักการ</u> 1. เพิ่มข้อความเกี่ยวกับการ Reflection และ Sharing ที่ทำให้รูปแบบประสบความสำเร็จเพิ่มข้อความและปรับแก้หลักการทั้งหมดให้เกี่ยวข้องกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู ดังนี้ พัฒนา“

ประเด็น	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ	สรุปความคิดเห็นและการปรับแก้
		<p>สมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานของผู้สอนผ่านชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี ให้นักเรียนสามารถออกแบบชิ้นงาน หรือสร้างนวัตกรรมที่สร้างสรรค์เต็มตามศักยภาพของผู้เรียน และมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูลผ่านเทคโนโลยีกันอย่างสม่ำเสมอ”</p> <p><u>ขั้นตอนของรูปแบบ</u></p> <p>1.รายละเอียดกับชื่อขั้นตอน ยังไม่มีความน่าสนใจให้อธิบายให้ชัดเจน ในขั้นตอนต่างๆปรับการอธิบายขั้นตอนใหม่ทั้งหมด จากเดิมอธิบายสั้นๆ ไม่มีรายละเอียด มีการอธิบายใหม่ให้สัมพันธ์กับชื่อขั้นตอนแล้วอธิบาย วัตถุประสงค์ วิธีการ ดำเนินการ</p> <p>2.เพิ่มเติมการอธิบายให้ชัดเจน</p> <p>2.1 ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างแรงบันดาลใจ ควรอธิบาย ว่า คือ การเตรียมความพร้อม และให้ความรู้และ ผู้วิจัยควรอธิบายเรื่อง การจัดการ ความรู้เพิ่มเติม</p> <p>2.2 บางขั้นตอนควรมีการบูรณาการเข้าด้วยกัน เช่น นำขั้นที่ 2 และ 3 มารวมกัน นำรูปแบบในขั้นที่ 4 มาไว้ในขั้นที่ 1,2 ปรับลำดับขั้นให้เหลือ 4 – 5 ขั้นตอน</p> <p>2.3 ขั้นที่ 4 การบริหารจัดการ</p>

ประเด็น	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ	สรุปความคิดเห็นและการปรับแก้
		<p>เนื้อความไม่สัมพันธ์กันผู้วิจัยควรเขียนอธิบายให้ชัดเจน</p> <p>2.4 ขั้นตอนควรเรียงลำดับผลที่เกิดขึ้นกับครูและนักเรียนอย่างเป็นระบบ</p> <p>2.5 การเสริมพลัง และ เทคโนโลยี ควรอยู่ในทุกๆ ขั้นตอน บูรณาการ หรือเป็นส่วนสนับสนุนให้รูปแบบประสบความสำเร็จ ไม่ควรอยู่ในขั้นตอนของรูปแบบ</p> <p>2.6 ในขั้นตอนของการกำกับ ติดตามเกี่ยวกับการจัดการเรียน การสอนให้เน้นศิลปะเป็นฐานให้มีความโดดเด่น</p> <p>2.7 ตัวรูปแบบวนลูบไม่สัมพันธ์กันขาดความกลมกลืน /</p> <p>การดำเนินการปรับแก้ในชั้น 2.1 – 2.7 นี้ มีการปรับแก้ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. มีการปรับลดขั้นตอนของรูปแบบจากเดิม 8 ขั้นตอน เหลือเพียง (4 ขั้นตอน) 2 รวมขั้นตอนของรูปแบบต่าง ตามข้อเสนอแนะ แล้วปรับเป็นขั้นตอนใหม่ 3 นำการเสริมพลังและ เทคโนโลยีออกมาจากขั้นตอนของรูปแบบ โดยรูปแบบเดิมอยู่ในชั้น T=Technology และชั้น E = Empower ออกมาเป็นระบบ

ประเด็น	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ	สรุปความคิดเห็นและการปรับแก้
		<p>สนับสนุนที่จะทำให้รูปแบบประสบ ความสำเร็จ</p> <p>4รูปแบบแสดงถึงความสัมพันธ์(และลื่นไหลของชุมชนการเรียนรู้ วิชาชีพครู ที่มีระบบสนับสนุนต่างๆ เป็นตัวขับเคลื่อนให้ประสบ ความสำเร็จ</p>
<p>2.ภาพรวมของรูปแบบและ ความเป็นไปได้ของรูปแบบ</p>	<p>มีความเป็นไปได้แต่ควรปรับลด “ รวมขั้นตอนและทำแต่ละขั้นให้ ชัดเจนมากขึ้น</p> <p>ภาพรวมต้องมีการปรับให้มี “ ความกลมกลืนของแต่ละ ”ขั้นตอน</p> <p>ขั้นตอนของรูปแบบ “บปใหม่จาก คณะกรรมการ เป็นแนวทางการ พัฒนารูปแบบให้กับผู้วิจัย</p> <p>ขั้นที่ 1 ไม่ใช่แค่การเตรียม ทักษะต่างๆ ให้กับครู ควรเป็น การเปลี่ยน Mind set ให้กับครู เกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ และการเรียนรู้แบบบูรณาการ และนำเทคโนโลยีมาบูรณาการ</p> <p>ขั้นที่ 2 กำหนด วัตถุประสงค์ของ PLC ต้องเขียน ให้ชัดเจนแยกส่วนออกเป็นการ พัฒนาครู และพัฒนาผู้เรียน</p> <p>ขั้นที่ 3 ถอดบทเรียน และออกแบบการสอน Concept กับ Concept และ Concept กับ คุณลักษณะ ให้ทั้ง 8 กลุ่ม</p>	<p>มีการปรับแก้รูปแบบของชุมชนการ เรียนรู้วิชาชีพจาก INNOVATE MODEL เป็น IDEA MODEL ดังนี้</p> <p>ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ</p> <p>ขั้นที่ 2 การกำหนดเป้าหมาย</p> <p>ขั้นที่ 3 การเสริมสร้างพลังในการ สอน</p> <p>ขั้นที่ 4 การทบทวนและปรับปรุง พัฒนา</p>

ประเด็น	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ	สรุปความคิดเห็นและการปรับแก้
	<p>สาระได้ดำเนินการออกแบบเอง ช่วยกันคิดและDiscuss ชั้นที่ 4 After action review กลุ่ม PLC ต้องไปทำ มาแล้ว นำคลิปการสอนมาแสดง ครูแลกเปลี่ยนความคิดเห็น จุดเด่นและจุดที่ต้องการปรับ” เปลี่ยนจาก “ Best Practise เป็นการนำคลิปการ สอนของทุกคนมาเรียนรู้ นำ Empower สร้างชั้นเรียน และ กิจกรรมในชั้นเรียน และเปลี่ยน จากการจัดนิทรรศการ เป็นการ แสดงผลงาน แทน จัดสัมมนา ของ นร และของครูว่าหลังจาก เรียนรู้ได้อะไรบ้าง ”</p>	

เมื่อนำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไข จึงได้องค์ประกอบของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (IDEA Model) ซึ่งประกอบด้วย หลักการ วัตถุประสงค์ ปัจจัยสนับสนุน และขั้นตอนการดำเนินการตามระยะของกระบวนการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ ดังนี้

รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (IDEA Model) ประกอบด้วยองค์ประกอบต่างๆ ดังต่อไปนี้ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) เงื่อนไขสำคัญในการนำรูปแบบไปใช้ให้ประสบผลสำเร็จ 4) ขั้นตอนการดำเนินการ 5) การวัดและประเมินผล

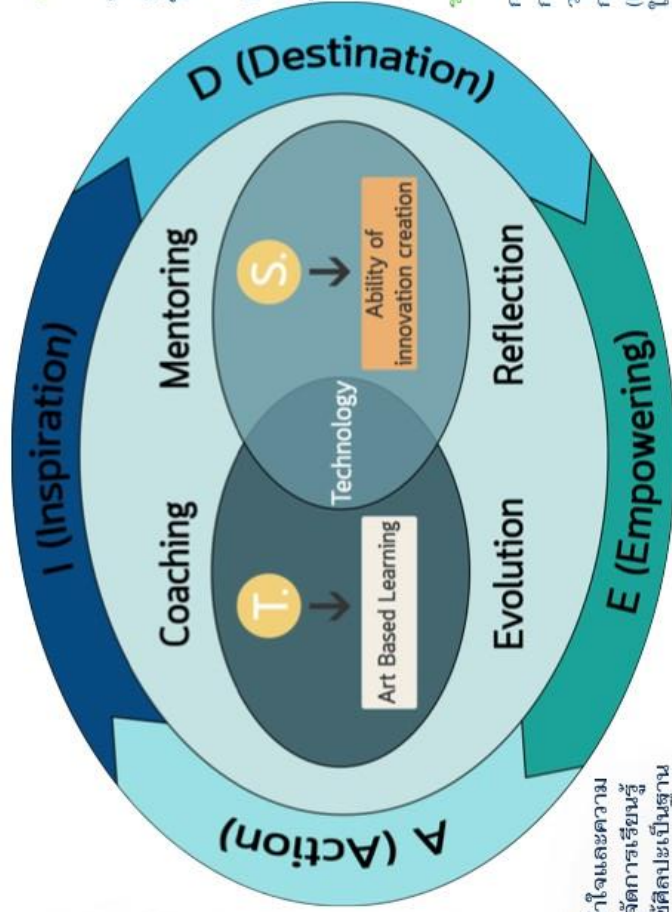
ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะ เป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนรู้ระดับประถมศึกษา



หลักการ : จัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานของครูสอน ผ่านชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี และสร้างสรรค์นวัตกรรมเต็มตามศักยภาพของผู้เรียน รวมถึงมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูลผ่านเทคโนโลยีกันอย่างสม่ำเสมอ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนรู้ระดับประถมศึกษา
2. เพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนรู้ระดับประถมศึกษา



เงื่อนไข :

- 1) ผู้สอนมีการเรียนรู้หรือมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน
- 2) ผู้สอนสามารถใช้สื่อเทคโนโลยีในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

ระบบสนับสนุน

มีการโค้ช (Coaching) การเป็นที่เลี้ยง (Mentoring) การสะท้อนผลแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Reflection) การพัฒนาอย่างต่อเนื่อง (Evolution) ผ่านเทคโนโลยี ในกระบวนการ ชุมชนการเรียนรู้ วิชาชีพ อย่าง ต่อเนื่องสม่ำเสมอ

การวัดและประเมินผล

- 1) ประเมินความเข้าใจและความสามารถในการจัดการเรียนรู้ และการจัดการเรียนรู้แบบใช้ศิลปะเป็นฐาน
- 2) ประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน



กระบวนการ : ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration : I) ขั้นที่ 2 การกำหนดเป้าหมาย (Destination : D)
ขั้นที่ 3 การเสริมสร้างพลังในการสอน (Empowering : E) ขั้นที่ 4 การทบทวนและปรับปรุงพัฒนา (Action : A)

จากรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (IDEA Model) มีรายละเอียดองค์ประกอบดังนี้

1) **หลักการ** จัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานของผู้สอน ผ่านชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี และสร้างสรรค์นวัตกรรมเต็มตามศักยภาพของผู้เรียน รวมถึงมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูลผ่านเทคโนโลยีกันอย่างสม่ำเสมอ

2) วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

2. เพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

3) เงื่อนไขสำคัญในการนำรูปแบบไปใช้ให้ประสบผลสำเร็จ

1. ผู้สอนมีการเรียนรู้หรือมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

2. ผู้สอนสามารถใช้สื่อเทคโนโลยี ในการแลกเปลี่ยนความรู้และสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

4) **ขั้นตอนการดำเนินการตามระยะของกระบวนการของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา** ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนคือ

ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration : I) เป็นการศึกษาแนวคิดทฤษฎี ข้อมูลพื้นฐาน เกี่ยวกับ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยี และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนในระดับประถมศึกษา ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติของผู้บริหาร ครู และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดย



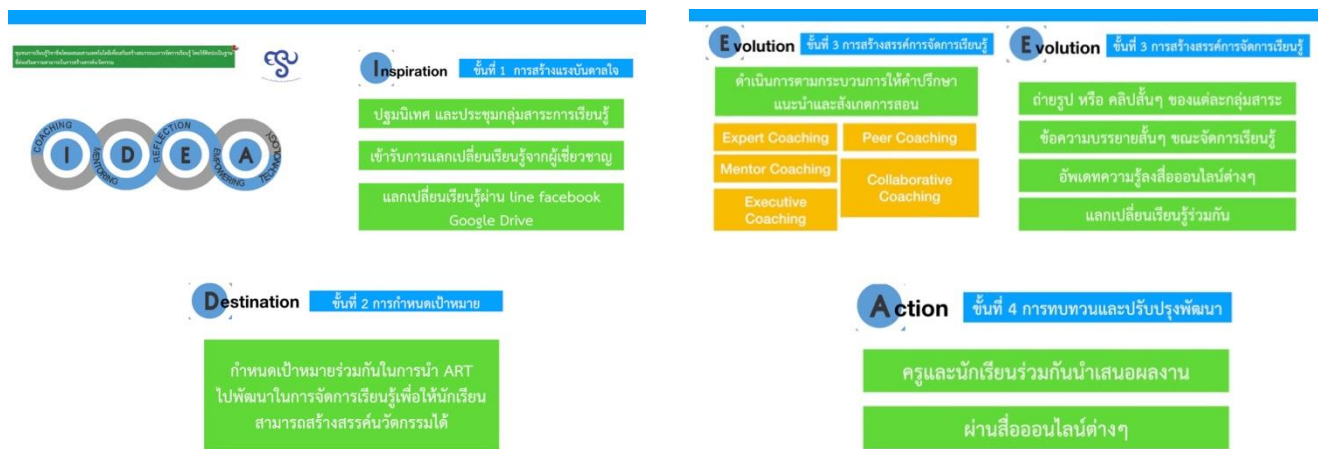
ภาพที่ 14 ขั้นที่ 1 Inspiration : I

ผสมผสานเทคโนโลยี ให้มีทักษะในการออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนในระดับประถมศึกษา และเข้าใจวัตถุประสงค์ของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยี โดยการเชิญผู้เชี่ยวชาญด้านชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยี และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนในระดับประถมศึกษา ให้ความรู้ทั้งในรูปแบบของการอบรม และการจัดการความรู้ (Knowledge Management) เพื่อให้มีความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ดีต่อชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยีและการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนในระดับประถมศึกษา

ตารางที่ 32 แสดงวิธีดำเนินการ ชั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration : I)

วัตถุประสงค์	วิธีการดำเนินการ		
	บทบาทหน้าที่ของผู้บริหารสถานศึกษา	บทบาทหน้าที่ของครู	บทบาทหน้าที่ของพี่เลี้ยงทางวิชาการ
เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและเตรียมความพร้อมของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยี เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา	ให้การสนับสนุน และอำนวยความสะดวกแก่ครู และพี่เลี้ยงทางวิชาการ (Mentor) ในการเข้าร่วมพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู	1) ถอดบทเรียนก่อนการเข้าร่วมการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู 2) ร่วมจัดการความรู้เกี่ยวกับความประสงค์หรือความต้องการในการพัฒนาการเรียนการสอน 3) ศึกษาข้อมูลสรุปจากขั้นตอนที่ 2 เกี่ยวกับรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพฯ (IDEA Model) ผ่านทาง infographic ต่าง Line และ Facebook	1) ดูแลให้คำปรึกษาแนะนำ สร้างความสัมพันธ์ระหว่างครู โดยการพูดคุยให้ความช่วยเหลือเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู ผ่านทาง แอปพลิเคชัน line และการจัดการความรู้ 2) ดำเนินการปฐมนิเทศและหาแหล่งข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อความรู้ความเข้าใจ และเจตคติของครูเกี่ยวกับกระบวนการในการ

วัตถุประสงค์	วิธีการดำเนินการ		
	บทบาทหน้าที่ของผู้บริหารสถานศึกษา	บทบาทหน้าที่ของครู	บทบาทหน้าที่ของพี่เลี้ยงทางวิชาการ
		<p>4) เข้าร่วมการอบรมการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และชุมชนการเรียนรู้วิชาชีวะครู จากผู้เชี่ยวชาญ</p> <p>5) ศึกษาแนวคิดเรื่องชุมชนการเรียนรู้วิชาชีวะครู และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน อีกครั้งผ่านทาง infographic ท าง Line และ Facebook</p>	<p>พัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีวะครูโดยผสมผสานเทคโนโลยี และในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนในระดับประถมศึกษา แล้วนำเสนอข้อมูลผ่านการอบรม การใช้ QR Code และ Google Form</p>



ภาพที่ 15 ภาพสไลด์ประกอบการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ขณะรับการปฐมนิเทศ และนำไปประชุมในกลุ่มสาระการเรียนรู้ของตนเอง



ภาพที่ 16 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ

ขั้นที่ 2 การกำหนดเป้าหมาย (Destination : D) คือ ผู้บริหารสถานศึกษา อาจารย์นิเทศ ครู จัดทำโครงการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียน จัดทำปฏิทินการดูแลให้คำปรึกษา กำหนดจุดหมายปลายทางของการดูแลให้คำปรึกษา ที่มีความชัดเจนและเป็นไปได้ในทางปฏิบัติ ผ่านเทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์



ภาพที่ 17 ขั้นที่ 2 การกำหนดเป้าหมาย (Destination : D)

ตารางที่ 33 แสดงวิธีดำเนินการ ขั้นที่ 2 การกำหนดเป้าหมาย (Destination : D)

วัตถุประสงค์	วิธีการดำเนินการ		
	บทบาทหน้าที่ของผู้บริหารสถานศึกษา	บทบาทหน้าที่ของครู	บทบาทหน้าที่ของพี่เลี้ยงทางวิชาการ
เพื่อวางแผน กำหนดจุดหมายปลายทาง การดูแลให้คำปรึกษา และกำหนดแผนปฏิบัติงานโดยร่วมมือร่วมใจช่วยเหลือซึ่งกันและกันผ่านเทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนารูปแบบการสอน และคุณภาพของนักเรียน	ร่วมวางแผนกำหนดปฏิทินในการสังเกตชั้นเรียนหรือการโค้ชโดยผู้บริหาร (Executive Coach)	ร่วมวางแผน และเตรียมความพร้อมในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยร่วมกันถอดบทเรียนจากชั้น I ให้เกิดรูปแบบการสอนภายในกลุ่มสาระการเรียนรู้ของตนเอง	เป็น ผู้ดูแลให้คำปรึกษาและวางแผน
		ร่วมวางแผน กำหนดปฏิทินการนิเทศ ทั้งในรูปแบบ การโค้ชโดยผู้เชี่ยวชาญ (Expert Coach) และการโค้ช	รวบรวม และเผยแพร่ปฏิทินการโค้ช ทั้งการโค้ชโดยผู้เชี่ยวชาญ (Expert Coach) และการโค้ชโดยแบบเพื่อนร่วมพัฒนาวิชาชีพ (Peer Coach)แล้วนำข้อมูล สรุปและส่งไปในกลุ่มLine

วัตถุประสงค์	วิธีการดำเนินการ		
	บทบาทหน้าที่ของ ผู้บริหารสถานศึกษา	บทบาทหน้าที่ของครู	บทบาทหน้าที่ของ พี่เลี้ยงทางวิชาการ
		โดยแบบเพื่อนร่วม พัฒนาวิชาชีพ (Peer Coach) โดยร่วมกัน วางแผน	และ Email ของ โรงเรียน

ขั้นที่ 3 การเสริมสร้างพลังในการสอน (Empowering) เป็นขั้นที่ครูผู้สอน ออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และพัฒนาเครื่องมือในการวัดและประเมินผลที่ สอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้ แผนการจัดการ เรียนรู้ และการให้คำแนะนำในการจัดการเรียนรู้ โดยผ่านการบูรณาการเทคโนโลยีในขั้นตอนของ การให้คำปรึกษาแนะนำ และบันทึกวิดีโอเป็น คลิปสั้นๆในขณะที่มีการจัดการเรียนการสอน



ภาพที่ 18 ขั้นที่ 3 การเสริมสร้างพลัง
ในการสอน (Empowering)

ตารางที่ 34 แสดงวิธีดำเนินการ ชั้นที่ 3 การเสริมสร้างพลังในการสอน (Empowering)

วัตถุประสงค์	วิธีการดำเนินการ		
	บทบาทหน้าที่ของผู้บริหารสถานศึกษา	บทบาทหน้าที่ของครู	บทบาทหน้าที่ของผู้ดูแลให้คำปรึกษา
เพื่อร่วมกันออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้ศิลปะเป็นฐานและพัฒนานวัตกรรมของผู้เรียน	ร่วมการโค้ชครูด้วยการสังเกตชั้นเรียน หรือการโค้ชโดยผู้บริหาร (Executive Coach)	1 . ออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานและพัฒนาเครื่องมือในการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ และการให้คำแนะนำในการจัดการเรียนรู้ โดยผ่านการบูรณาการเทคโนโลยีในขั้นตอนของการให้คำปรึกษาแนะนำ และบันทึกวิดีโอเป็นคลิปสั้นๆ ในขณะที่มีการจัดการเรียนการสอน แล้วนำมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านช่องทาง Line และ Email ของโรงเรียน 2 .ดำเนินการโค้ชแบบเพื่อนช่วยเพื่อน Peer Coaching (แล้วนำมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านช่องทาง Line และ Email ของโรงเรียน	1 .แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ตัวอย่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ผ่านทาง line และ E mail 2 .กำกับติดตามการโค้ช ตามกระบวนการแล้วดำเนินการ นำผลการสอน ของครูมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และให้คำแนะนำเพิ่มเติม

ขั้นที่ 4 การทบทวนและปรับปรุงพัฒนา (Action : A) เป็นขั้นตอนของการทบทวนปฏิบัติสิ่งที่ได้เรียนรู้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ และการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน และนำผลที่ได้มาศึกษาแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน และเผยแพร่ผลงานดังกล่าวโดยผ่านสื่อสังคมออนไลน์ให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอน และพัฒนานวัตกรรมของนักเรียนต่อไป

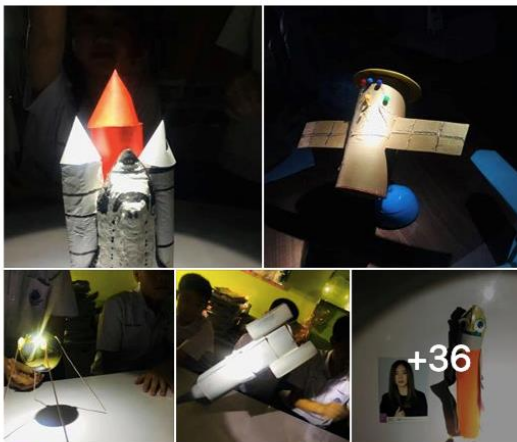
ตารางที่ 35 แสดงวิธีดำเนินการ ขั้นที่ 4 การทบทวนและปรับปรุงพัฒนา (Action : A)

วัตถุประสงค์	วิธีการดำเนินการ		
	บทบาทหน้าที่ของผู้บริหารสถานศึกษา	บทบาทหน้าที่ของครู	บทบาทหน้าที่ของผู้ดูแลให้คำปรึกษา
เพื่อร่วมทบทวนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพอ โดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษาอย่างแท้จริง	สนับสนุนช่วยเหลือให้กำลังใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และการนำเสนอผลงานนวัตกรรมของนักเรียน ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ Line Facebook Google Drive และเยี่ยมชมนิทรรศการในงานต่างๆ ที่จัดแสดงผลงานของผู้เรียน	1) นำเสนอผลการจัดการเรียนรู้ ปัญหาอุปสรรค และแนวทางการแก้ไข 2) นำเสนอ นวัตกรรมของนักเรียนทั้งทางสื่อสังคมออนไลน์ Facebook Google Drive โดยเปิดให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็น และ การ จัดนิทรรศการ งาน ทักแก่วิชาการ และ Satit Open House	1(เสริมสร้างพลัง กำลังใจ ให้ ผลสะท้อนกลับ ในการดำเนินงาน เพื่อให้พัฒนางานต่อไป



ครูจำ สาธิต added 40 new photos.
17 hrs · 🌐

The Spaceship Model 61
Inside The DarkRoom & English Presentation
The Final of Science Individuals - Project for The 6th Grade Students!



👍 Warin Chit, Daraphan Ngamkiatkhajorn and 27 others

👍 Like 💬 Comment ➦ Share

Write a comment... 😊 📷 📹 🗨️



ภาพที่ 19 ภาพตัวอย่างผลงานของนักเรียน



"Sci Story Publish" (Test)
 ป้ายโฆษณาหรือการโฆษณาเสมือนในรูปของ Story Line ที่นำเสนอภาพ
 นิรุกติศาสตร์ทางวิทยาศาสตร์ที่สอดแทรกกับการเชื่อมโยงภาพเรื่องราวในชีวิต
 ประจำวันที่น่าสนใจ ผสมด้วย QR Code ที่สามารถเชื่อมโยงข้อมูลและภาพ
 ได้ทันที
 จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อช่วยดึงดูดให้คนมาสนใจอ่านมากขึ้น และนำไป
 การใช้งานเพื่อศึกษาต่อเป็นต้นไป โดยพัฒนาโดยใช้ชุมชนท้องถิ่นเป็นสื่อ
 แล้วจึงขยายออกไป
 สิ่งนอกจากจะเป็นประโยชน์กับผู้ดำเนินแล้ว ผู้จัดทำคือเด็กเรียนโดยสร้างเสริม
 ด้าน
 เด็กได้รู้จักประวัติท้องถิ่นที่ผู้ทำและผู้ดำเนิน
 มาเข้าใจและเรียนรู้ตลอดทางและสร้างแรงบันดาลใจ
 To Be Continue.

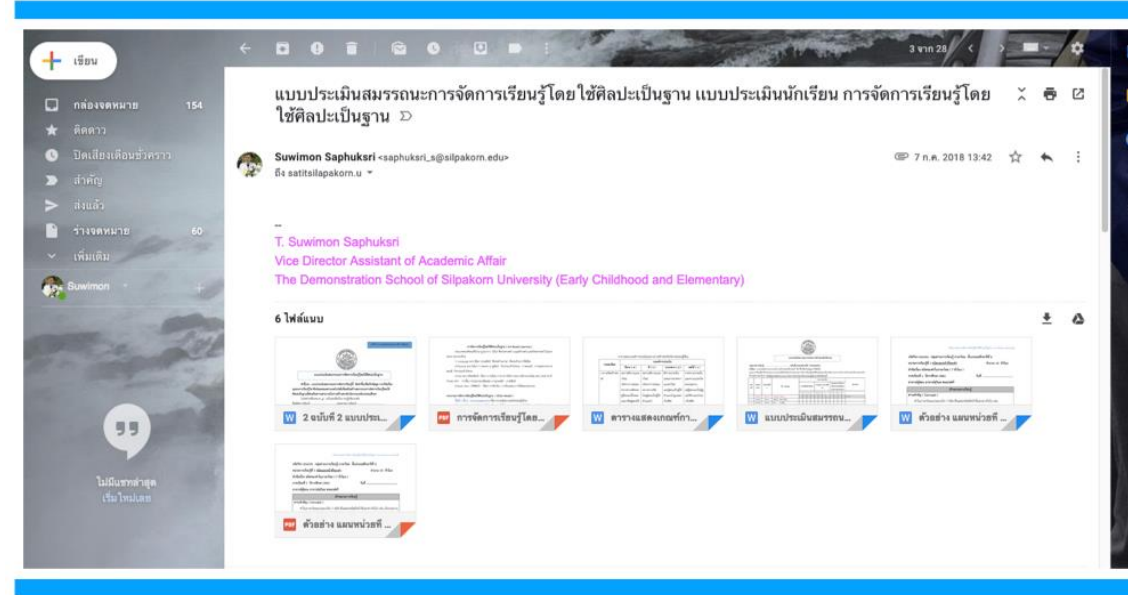
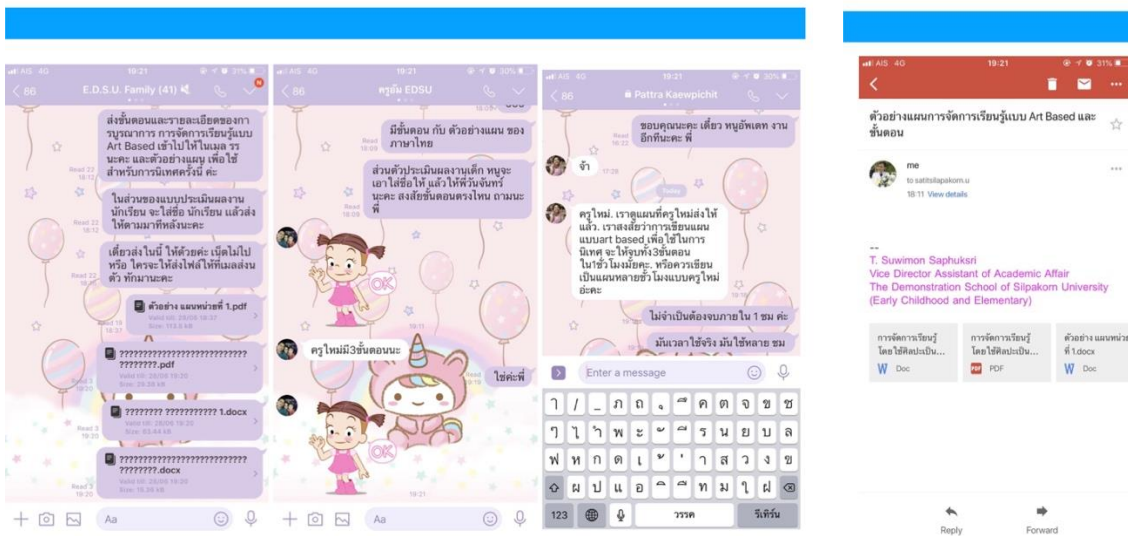


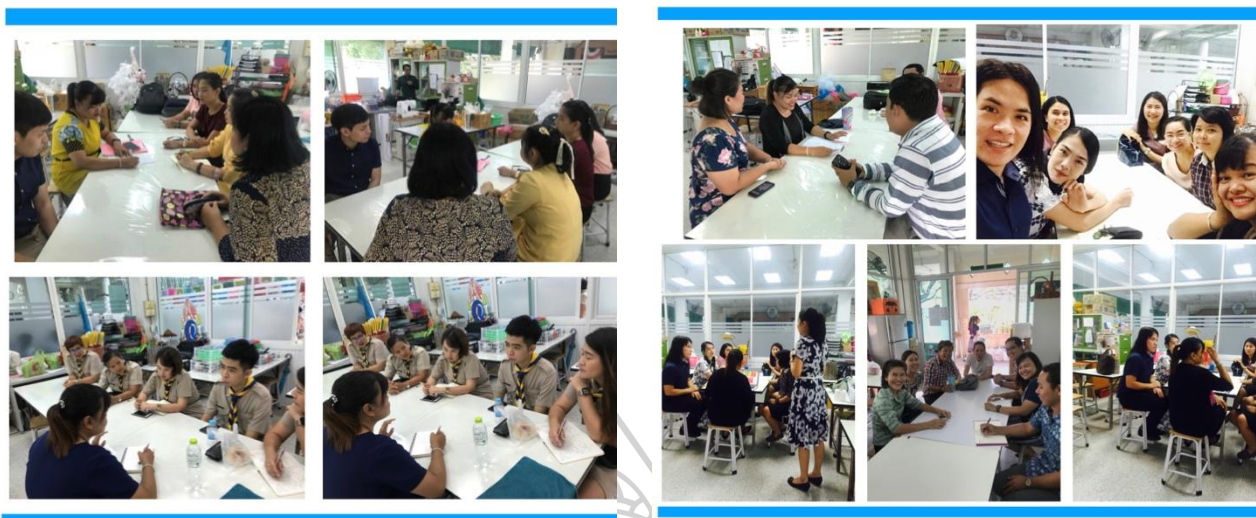
ภาพที่ 20 ตัวอย่างการแสดงผลงานนักเรียน



ภาพที่ 21 การสะท้อนผล

มีการโค้ช (Coaching) การเป็นพี่เลี้ยง (Mentoring) การสะท้อนผลแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Reflection) การเสริมการพัฒนา (Evolution) ผ่านเทคโนโลยีในกระบวนการ ชุมชนการเรียนรู้ วิชาชีพอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ



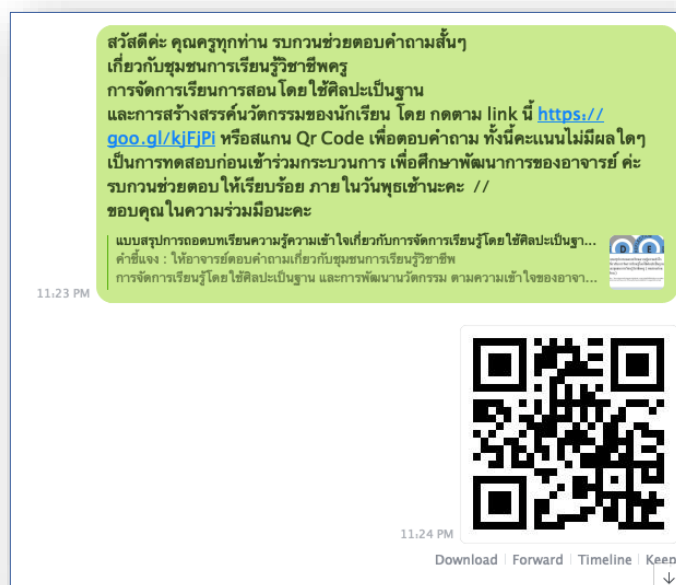


ภาพที่ 22 ภาพการประชุมเพื่อนำเสนอผลการนิเทศ และนำไปพัฒนาต่อไป

**ตอนที่ 2 ประสิทธิภาพของ “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้าง
สมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์
นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา”**

ผลประเมินประสิทธิภาพของ “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้าง
สมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม
ของนักเรียนระดับประถมศึกษา” ของครูและนักเรียน ดังต่อไปนี้

1.ผลการประเมินสมรรถนะของผู้สอนด้านความรู้ การประเมินสมรรถนะด้านความรู้
ประเมินโดยดำเนินการทำการทดสอบก่อน-หลัง ใช้แบบสรุปรถสอบทเรียนความรู้ความเข้าใจ
เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู ผ่าน link :
<https://goo.gl/kjFjPi> หรือสแกน Qr Code ส่งผ่านแอปพลิเคชันไลน์ (line) กลุ่มบ้านสาธิต กลุ่ม
EDU Family และแอปพลิเคชันไลน์ ส่วนบุคคล



ภาพที่ 23 ภาพตัวอย่างข้อความที่ส่งทางช่องทางแอปพลิเคชันไลน์ (Line)

ผลการถอดบทเรียน ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู เป็นแบบทดสอบอัตนัย จำนวน 3 ข้อ โดยข้อที่ 1 เป็นการแสดงความคาดหวังของผู้เข้าร่วมการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ ข้อที่ 2 วัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู ข้อที่ 3 การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ในส่วนของความคาดหวังในการพัฒนา “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” ส่วนใหญ่มีความคาดหวังว่า จะสามารถสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู ที่จะสามารถพัฒนาผู้สอนและผู้เรียนให้สามารถออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สามารถมีแนวคิดใหม่ๆ ในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ยกกระตักการจัดการเรียนรู้ รวมถึงใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการแลกเปลี่ยนที่แสดงความเป็นตัวตนของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) อย่างแท้จริง

ตารางที่ 36 ผลการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพรู

ความรู้แต่ละด้าน		N	คะแนน เต็ม	\bar{X}	S.D.	t-test	P
ด้านชุมชนการเรียนรู้โดย ผสมผสานเทคโนโลยี	ก่อนเรียน	12	10	5.75	0.62	8.20	0.00
	หลังเรียน	12	10	7.33	0.49		
ด้านการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน	ก่อนเรียน	12	5	3.17	0.72	3.92	0.00
	หลังเรียน	12	5	3.75	0.87		
ภาพรวม	ก่อนเรียน	12	15	7.55	0.87	13.97	.00
	หลังเรียน	12	15	11.00	0.60		

จากตารางที่ 36 โดยภาพรวมพบว่าผลคะแนนผลการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพรู หลังเรียน ($\bar{X} = 11.00$, S.D.= 0.87) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 7.55$, S.D.= 0.87) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ด้านชุมชนการเรียนรู้โดยผสมผสานเทคโนโลยี หลังเรียน ($\bar{X} = 7.33$, S.D.= 0.49) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 5.75$, S.D.= 0.62) และด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน หลังเรียน ($\bar{X} = 3.75$, S.D.= 0.87) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 3.17$, S.D.= 0.72) โดยสรุป ผลการถอดบทเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังการเข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพรูหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ดังตัวอย่างข้อความจากการตอบแบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจดังนี้

“รูปแบบการสอนที่ใช้การจัดการเรียนรู้ด้วย Art Based Learning ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจมากยิ่งขึ้นพร้อมทั้งช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์และสนุกสนานกับการเรียนวิชาคณิตศาสตร์”

(ตัวอย่างข้อความจากการตอบแบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพรู)

“เข้าใจการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานมากขึ้น นำไปบูรณาการกับวิชาอื่นๆได้เข้าใจมากขึ้น”

(ตัวอย่างข้อความจากการตอบแบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู”)

“แนวทางที่จะช่วยพัฒนาและยกระดับการจัดการเรียนรู้ที่เกิดผลจริงและมีความต่อเนื่อง ในรูปแบบที่เหมาะสมกับความเป็นตัวตนของ รร.สาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร ประถมฯ อย่างแท้จริง”

(ตัวอย่างข้อความจากการตอบแบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู”)

“สามารถจัดการเรียนรู้ได้บรรลุตามเป้าหมาย”

(ตัวอย่างข้อความจากการตอบแบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู”)

“เด็กสามารถมีความคิดเชื่อมโยงและสรุปความคิดรวบยอดได้”

(ตัวอย่างข้อความจากการตอบแบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู”)

“สามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปปรับใช้ในการเรียนการสอนและพัฒนาตนเอง”

(ตัวอย่างข้อความจากการตอบแบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู”)

“เกิดชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู ที่พัฒนาผู้สอนและผู้เรียน”

(ตัวอย่างข้อความจากการตอบแบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู”)

2.2 ผลการศึกษาพัฒนาการของอาจารย์ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

การศึกษาค้นคว้าของอาจารย์ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม โดยใช้แบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานให้คะแนนเทียบกับเกณฑ์ (Rubric Scoring) ดังตารางที่ 37

ตารางที่ 37 ผลการศึกษาพัฒนาการของอาจารย์ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

คนที่	การออกแบบหน่วยการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน				การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน				การประเมินผล				รวม		รวม	
	Expert Coach		Peer Coach		Expert Coach		Peer Coach		Expert Coach		Peer Coach		Expert Coach		Peer Coach	
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
1	4.5	0.71	5	0.00	4.6	0.55	5	0.00	5	0.00	5	0.00	4.03	1.56	4.23	1.88
2	4.5	0.71	5	0.00	4.8	0.45	5	0.00	4.5	0.71	4.5	0.71	4.03	1.59	4.15	1.86
3	4.5	0.71	4.5	0.71	4.4	0.55	4.6	0.55	4.5	0.71	4.5	0.71	3.86	1.50	3.95	1.54
4	3.5	0.71	4.5	0.71	3.4	1.14	4.4	0.55	4	0.00	4.5	0.71	3.13	1.22	3.86	1.50
5	3.5	0.71	4.5	0.71	3.2	1.10	5	0.00	4.5	0.71	4	0.00	3.12	1.29	4.02	1.69
6	5	0.00	5	0.00	4.4	0.55	4.8	0.45	4.5	0.71	4.5	0.71	3.92	1.68	4.10	1.76
7	5	0.00	5	0.00	5	0.00	5	0.00	4.5	0.71	5	0.00	4.15	1.86	4.23	1.88
8	2.5	2.12	4.5	0.71	3.2	1.64	4.6	0.55	4.5	0.71	5	0.00	3.04	1.41	4.03	1.56
9	4.5	0.71	4.5	0.71	4.4	0.55	5	0.00	4.5	0.71	5	0.00	3.86	1.50	4.17	1.73
10	3.5	0.71	4.5	0.71	3.6	1.14	4.6	0.55	4.5	0.71	5	0.00	3.30	1.33	4.03	1.56
11	4.5	0.71	5	0.00	4.4	0.55	4.8	0.45	4.5	0.71	4.5	0.71	3.86	1.50	4.10	1.76
12	4.5	0.71	4.5	0.71	4.4	0.55	4.8	0.45	4.5	0.71	5	0.00	3.86	1.50	4.11	1.61
รวม	4.71	0.71	4.71	0.41	4.15	0.73	4.80	0.30	4.50	0.59	4.71	0.30	3.68	1.50	4.08	1.69

จากตารางที่ 37 พบว่า พัฒนาการของอาจารย์ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม พบว่าในภาพรวมกลุ่มตัวอย่างทั้ง 12 คนมีพัฒนาการในระดับที่สูงขึ้น การโค้ชโดยผู้เชี่ยวชาญ ($\bar{X} = 3.68$ S.D. = 1.50) การโค้ชแบบเพื่อนช่วยเพื่อน ($\bar{X} = 4.08$ S.D. = 1.69) เมื่อพิจารณาตามสมรรถนะ

การโค้ชโดยผู้เชี่ยวชาญเรียงตามลำดับ ได้ดังต่อไปนี้ การออกแบบหน่วยการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ($\bar{X} = 4.71$ S.D. = 0.71) การประเมินผล ($\bar{X} = 4.50$ S.D. = 0.59) การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ($\bar{X} = 4.15$ S.D. = 0.73) ตามลำดับ

การโค้ชแบบเพื่อนช่วยเพื่อนเรียงตามลำดับ ได้ดังต่อไปนี้ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ($\bar{X} = 4.80$ S.D. = 0.73) การประเมินผล ($\bar{X} = 4.71$ S.D. = 0.30) การออกแบบหน่วยการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ($\bar{X} = 4.71$ S.D. = 0.41) ตามลำดับ

สิ่งที่เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้ครูพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา คือ ความคิดสร้างสรรค์ของครู พบว่า ครูที่

มีพื้นฐานความรู้ด้านศิลปะหรือมีความถนัด ความชอบในด้านศิลปะ จะมีพัฒนาการในการจัดการเรียนการสอนได้ดีและพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง รวมถึงสามารถเป็นตัวอย่างที่ดี (Best Practice) นำแนวคิดดังกล่าวมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้กับครูผู้สอนท่านอื่นๆได้ และนักเรียนที่มีพื้นฐานความรู้ด้านศิลปะจะสามารถพัฒนาทักษะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานได้อย่างต่อเนื่อง

เมื่อดำเนินการจัดการเรียนรู้ในแต่ละกลุ่มสาระ จะมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน เกี่ยวกับปัญหาที่พบในการจัดการเรียนการสอน และสนทนาพูดคุยกัน ทั้งทาง ออนไลน์ และการประชุม ทั้งนี้เพื่อนำข้อมูลมาพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 และข้อที่ 3

ผู้สอนได้ดำเนินการถอดบทเรียน และพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยใช้ฐานคิดจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการเข้ารับการอบรม ได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้น E : Encouragement (ขั้นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน)

ผู้สอนกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน โดยการใช้ศิลปะแขนงต่างๆ เป็นสื่อในการนำเข้าสู่บทเรียน เช่น เพลง การยกตัวอย่างผลงาน การแสดงบทบาทสมมติ การนำผลงานทางศิลปะมาแสดง โดยบูรณาการกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ของตนเอง และแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้

ขั้นที่ 2 ขั้น D : Designing and Doing (ขั้นการออกแบบและลงมือปฏิบัติ)

1) ผู้สอนบูรณาการการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานและบูรณาการในกลุ่มสาระที่ใกล้เคียงกัน นำเข้าสู่โมโนทัศน์ การจัดการเรียนรู้ โดยการใช้ความรู้โดยผู้สอน หรือ สืบเสาะหาความรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน เกี่ยวกับสาระสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้

2) ให้ผู้เรียนระดมสมอง ทบทวนความรู้ ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานศิลปะ ที่เกี่ยวข้องกับสาระ

3) สาธิตการสร้างสรรค์ผลงาน หรือให้ประสบการณ์ทางศิลปะงานสร้างสรรค์

4) นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเองในกลุ่มสาระการเรียนรู้และบูรณาการข้ามกลุ่มสาระการเรียนรู้ สามารถปฏิบัติเป็นรายกลุ่มหรือเดี่ยว โดยมีผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำ

ขั้นที่ 3 ขั้น SU: Showing and Utilization (ขั้นการแสดงผลงานและผลการใช้ประโยชน์)

1) นักเรียนนำเสนอผลงานของตนเอง ติดผลงานในห้องเรียน หรือสถานที่จัดนิทรรศการ เป็นกลุ่มหรือรายบุคคล เพื่อนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นและสนทนาเกี่ยวกับการนำไปใช้ประโยชน์ โดยครูเป็นผู้ตั้งประเด็นซักถาม

2.3 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เข้าร่วม “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” ประกอบด้วย ด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ ดังแสดงข้อมูลในตารางที่ 38

ตารางที่ 38 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เข้าร่วม “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา”

ข้อ ที่	ความพึงพอใจ	คะแนน เต็ม	\bar{X}	S.D.	ระดับ	ลำดับ
1. ด้านองค์ประกอบของรูปแบบ						
1	IDEA MODEL มืองค์ประกอบ เชิงหลักการและวัตถุประสงค์ มี ความเหมาะสม	5	4.19	0.75	มาก	3
2	IDEA MODEL ขั้นตอนมีความ เหมาะสม	5	4.44	0.63	มาก	1
3	IDEA MODEL เงื่อนไขที่นำไปใช้ มีความเหมาะสม	5	4.19	0.66	มาก	2
4	รูปแบบโดยภาพรวม มีความ ชัดเจนและเป็นระบบ	5	4.00	0.63	มาก	4
รวม		5	4.21	0.06	มาก	1
2.ด้านกระบวนการนำไปใช้						
1	การประชุมเพื่อชี้แจงทำความเข้าใจ ร่วมกัน มี (สัมมนา) ความเหมาะสม	5	4.06	0.68	มาก	2
2	การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในแต่ละ ครั้ง มีความเหมาะสม	5	4.19	0.66	มาก	1
3	การให้ความรู้โดยวิทยากร ทำให้ ได้รับความรู้สามารถนำไป พัฒนาการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ ศิลปะเป็นฐานได้	5	4.00	0.82	มาก	5

ข้อ ที่	ความพึงพอใจ	คะแนน เต็ม	\bar{X}	S.D.	ระดับ	ลำดับ
4	การให้ตัวอย่างของแผนการจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้สอนสามารถนำไปพัฒนาการออกแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานได้	5	3.94	0.85	มาก	6
5	การ Coach แบบ Expert Coaching (โค้ช โดยผู้เชี่ยวชาญช่วยให้ผู้สอน (พัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานได้ดีขึ้น	5	4.00	0.73	มาก	3
6	การ Coach แบบ Peer Coaching (โค้ช แบบเพื่อนช่วยเพื่อนช่วยให้ผู้สอนพัฒนาการ (จัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานได้ดีขึ้น	5	3.94	0.77	มาก	7
7	การสังเกตการสอน การเยี่ยม / ชั้นเรียน ของผู้บริหาร ช่วยให้	5	3.81	0.75	มาก	8
8	การสะท้อนผลร่วมกันหลังการ Coaching ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน	5	4.00	0.73	มาก	3
รวม			4.00	0.06	มาก	3
3. ด้านผลการใช้รูปแบบ						
1.	ทำให้เกิดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ในโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร ปฐมวัย) (และประถมศึกษา	5	4.06	0.68	มาก	4

ข้อ ที่	ความพึงพอใจ	คะแนน เต็ม	\bar{X}	S.D.	ระดับ	ลำดับ
2.	ช่วยให้ผู้สอนสามารถออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานได้	5	4.19	0.65	มาก	2
3.	ช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาวัตกรรมที่บูรณาการศิลปะได้	5	4.06	0.57	มาก	3
4.	ทำให้ครูได้มีการพัฒนาวิชาชีพร่วมกัน	5	4.31	0.48	มาก	1
รวม		5	4.15	0.09	มาก	2
โดยภาพรวม			4.08	0.09	มาก	-

จากตารางที่ 38 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เข้าร่วม “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” มีระดับความคิดเห็นในระดับมาก โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.08$ S.D. = 0.09) ตามลำดับ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านองค์ประกอบของรูปแบบ ($\bar{X} = 4.21$ S.D. = 0.06) รองลงมา คือ ด้านผลการใช้รูปแบบ ($\bar{X} = 4.15$ S.D. = 0.09) และ ด้านกระบวนการนำไปใช้ ($\bar{X} = 4.00$ S.D. = 0.06) ตามลำดับซึ่งยอมรับสมมติฐานข้อที่ 4

และเมื่อวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ความคิดเห็นเพิ่มเติมของอาจารย์ผู้สอน มีดังต่อไปนี้ เป็นโครงการที่ดีแล้วค่ะ ช่วงเวลาในการจัดแต่ละกลุ่มสาระอาจจะไม่ตรงกัน อาจต้องเพิ่มความยืดหยุ่นหรือวางแผนระยะยาวไว้ล่วงหน้า

นอกจากนี้ข้อมูลที่ได้จากการสอบถามความคิดเห็นของอาจารย์กลุ่มทดลอง หลังการโค้ชโดยผู้เชี่ยวชาญ ระหว่างวันที่ 6-13 สิงหาคม 2561 พบว่า อาจารย์กลุ่มตัวอย่างโดยส่วนใหญ่มองในภาพของการบูรณาการเพื่อให้เกิดการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน คือ ยังสอนไม่ทัน ใน 1 ชั่วโมงที่จัดให้ผู้เชี่ยวชาญมาสังเกต การสอน รวมถึงเนื้อหาในบางเรื่องของกลุ่มสาระที่ตรงกันกับที่อาจารย์มาสังเกตการสอน ยังไม่สามารถนำศิลปะมาบูรณาการได้อย่างชัดเจน ผู้เชี่ยวชาญยังไม่เข้าใจในบริบทของนักเรียนในระดับประถมศึกษา รวมถึง ในเด็กเล็กอาจจะต้องมีการปรับเกณฑ์การประเมินลงให้ง่ายขึ้น แต่เมื่อมองภาพรวมของกระบวนการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูถือว่า กระบวนการดี สามารถพัฒนาในรอบต่อไป เพื่อให้นักเรียนสร้างผลงานที่ชิ้นใหญ่ แล้วจัดนิทรรศการได้ ดังตัวอย่างข้อความที่ได้จากการสัมภาษณ์

“ยังสอนไม่ทัน ไม่สามารถเบ็ดเสร็จภายใน 1 ชั่วโมงให้ อาจารย์ที่มานิเทศได้ดูได้”

(สอบถามความคิดเห็นอาจารย์กลุ่มทดลองโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ระหว่างวันที่ 6-13 สิงหาคม 2561)

“ในแผนการสอนนอกจากศิลปะแล้วนั้น ควรมีการบูรณาการอย่างอื่นเพิ่มเติม”

(สอบถามความคิดเห็นอาจารย์กลุ่มทดลองโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ระหว่างวันที่ 6-13 สิงหาคม 2561)

“เพิ่มเติมการบูรณาการชิ้นงานให้ชัดเจน”

(สอบถามความคิดเห็นอาจารย์กลุ่มทดลองโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ระหว่างวันที่ 6-13 สิงหาคม 2561)

“กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานและกระบวนการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูดีแล้ว”

(สอบถามความคิดเห็นอาจารย์กลุ่มทดลองโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ระหว่างวันที่ 6-13 สิงหาคม 2561)

“การสร้างสรรค้วัดกรรมสำหรับเด็กเล็กยังเป็นปัญหา อาจจะมีการปรับเกณฑ์ลง”

(สอบถามความคิดเห็นอาจารย์กลุ่มทดลองโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ระหว่างวันที่ 6-13 สิงหาคม 2561)

รวมถึงข้อมูลที่ได้จากการสอบถามความคิดเห็นของอาจารย์กลุ่มทดลอง หลังการโค้ชโดยเพื่อนร่วมวิชาชีพ ระหว่างวันที่ 3 - 21 กันยายน 2561 พบว่า โดยส่วนใหญ่มีความเห็นว่าควรมีการโค้ชเพียงภาคเรียนละครั้ง รวมปีการศึกษาละ 2 ครั้ง โดยอาจจะเป็นในภาคเรียนที่ 1 เป็นการโค้ชโดยผู้เชี่ยวชาญ (Expert Coach) ภาคเรียนที่ 2 เป็นการโค้ชโดยเพื่อนร่วมวิชาชีพ (Peer Coach) ควรมีการดำเนินการพัฒนารูปแบบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานอย่างต่อเนื่อง เพราะเป็นสิ่งที่ดี ตอบสนองต่อนโยบายต่างๆ ของมหาวิทยาลัยศิลปากร คณะศึกษาศาสตร์ และโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) รวมถึงในส่วนของเอกสาร หรือ เครื่องมือในการนิเทศผู้เข้ารับการนิเทศอาจจะมีการบูรณาการปรับลด กับแบบประเมินการสอนทั่วไป ดังตัวอย่างข้อความที่ได้จากการสัมภาษณ์ ดังต่อไปนี้

“ในการโค้ชแบบต่างๆ อาจจะมีการปรับเปลี่ยนหรือเวียนอาจารย์นิเทศ เพื่อให้ได้เห็นมุมมองหรือ แนวคิดใหม่ๆ ในการจัดการเรียนรู้”

(สอบถามความคิดเห็นอาจารย์กลุ่มทดลองโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ระหว่างวันที่ 3 - 21 กันยายน 2561)

“เอกสารที่จะให้กรอกมีมากเกินไป ถึงแม้จะเป็นแบบออนไลน์ เนื่องจากมีภาระงานอื่นๆ อาจจะมีการบูรณาการเอกสารให้เป็นฉบับเดียว”

(สอบถามความคิดเห็นอาจารย์กลุ่มทดลองโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ระหว่างวันที่ 3 - 21 กันยายน 2561)

“ควรพัฒนาการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานอย่างต่อเนื่องผนวกกับการใช้เทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง”

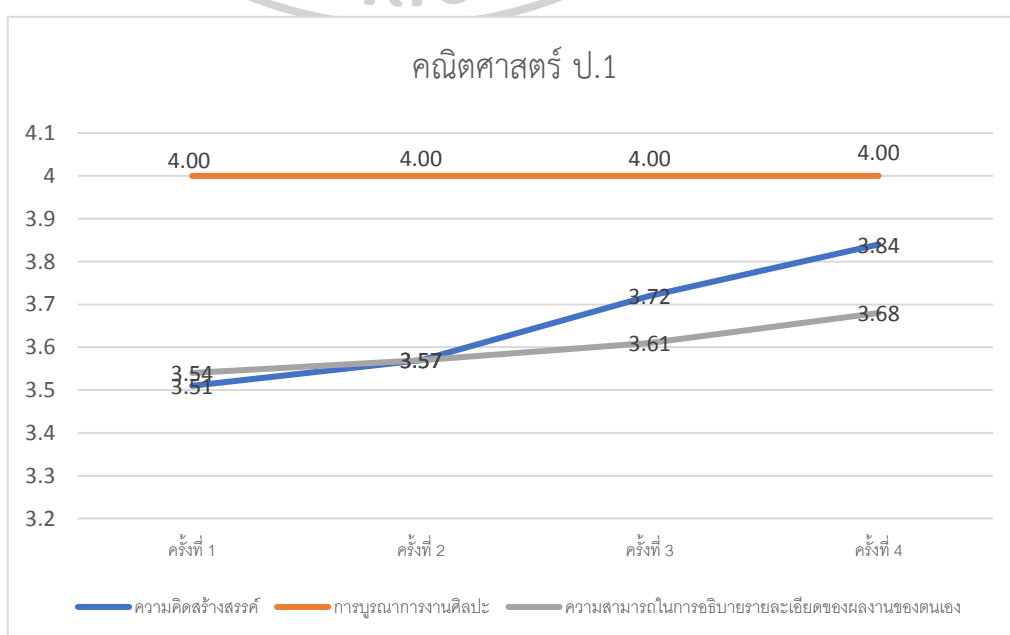
(สอบถามความคิดเห็นอาจารย์กลุ่มทดลองโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ระหว่างวันที่ 3 - 21 กันยายน 2561)

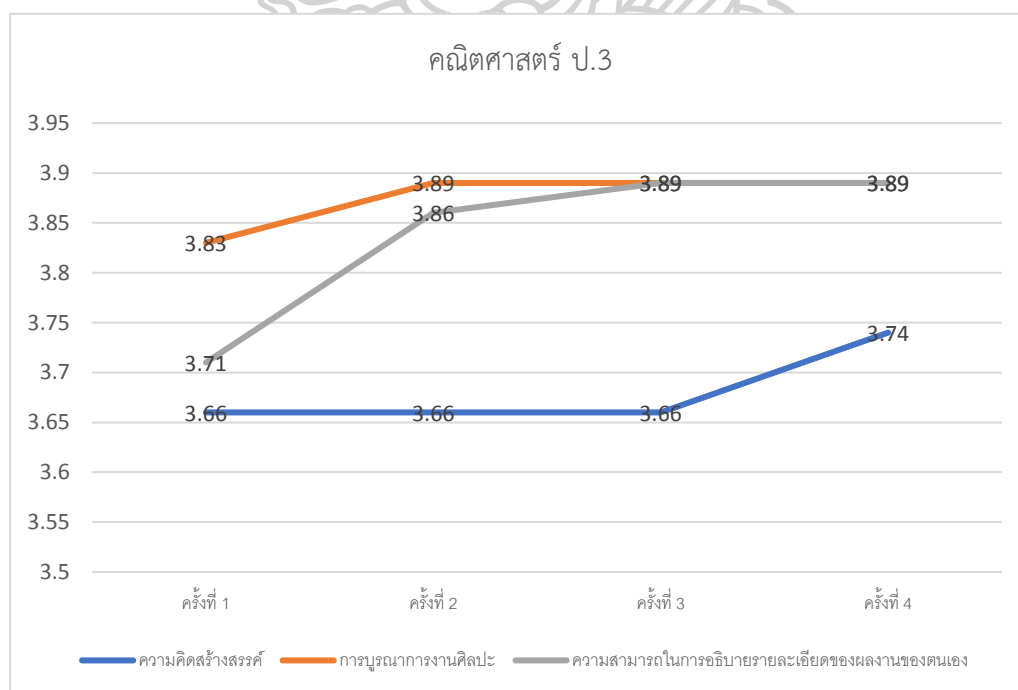
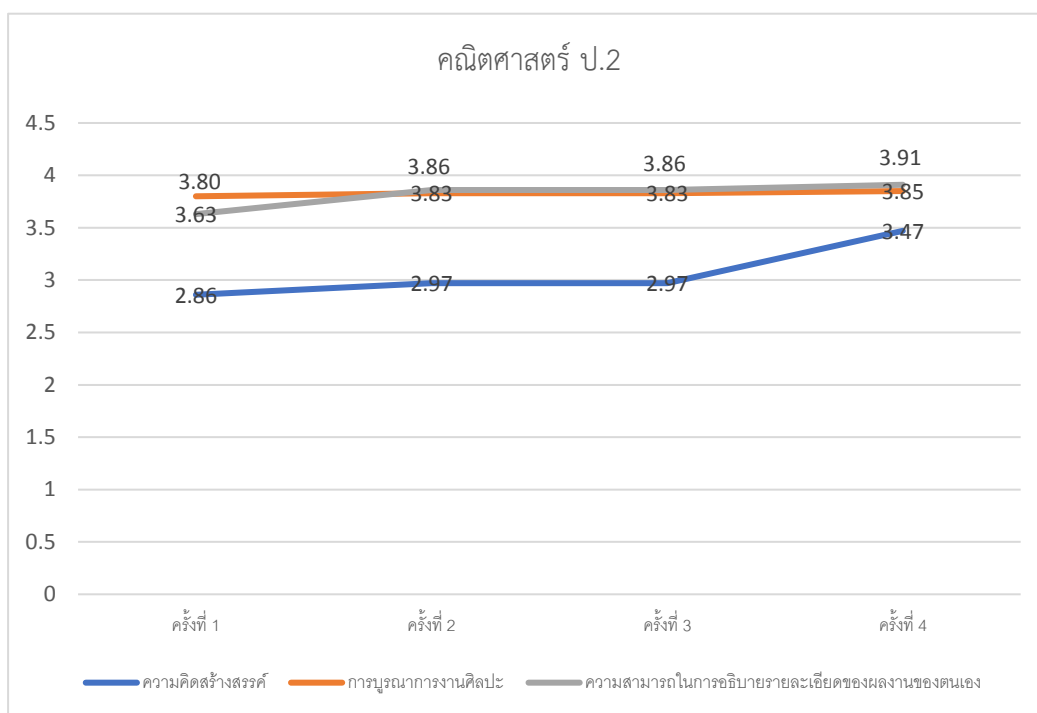
5.ประเมินความสามารถการสร้างนวัตกรรมของผู้เรียน

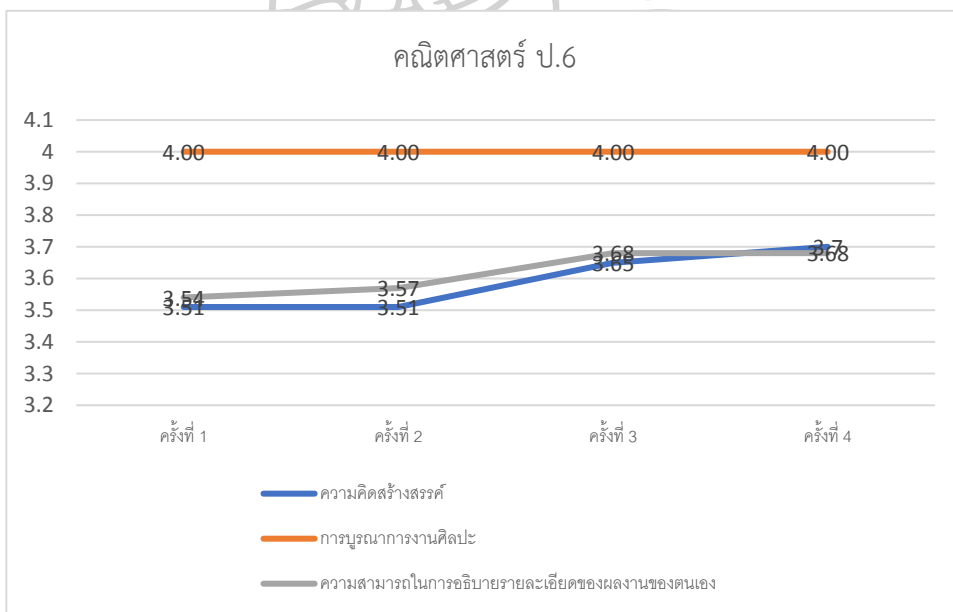
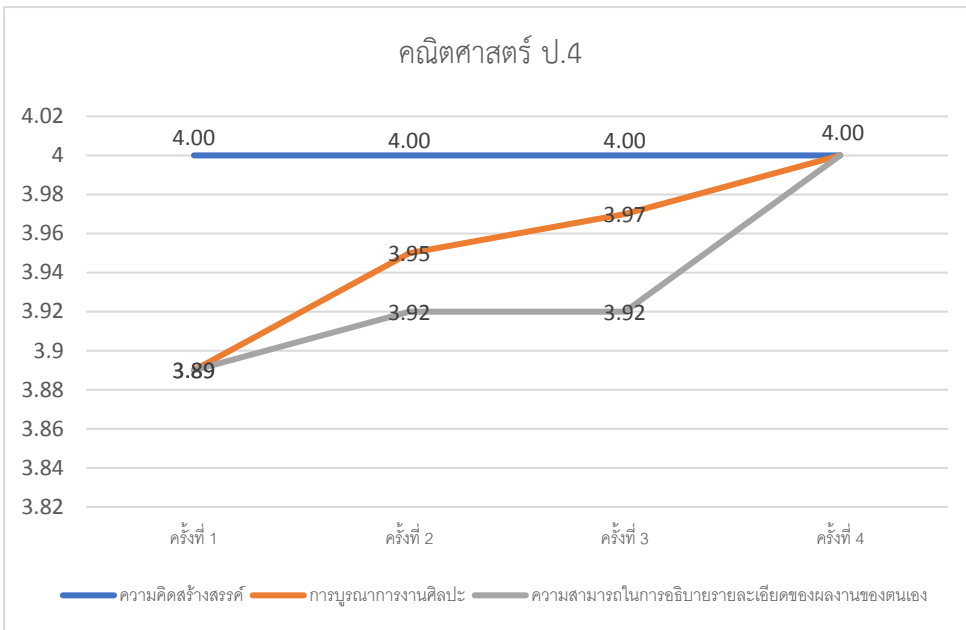
ในการประเมินทักษะการสร้างนวัตกรรมของผู้เรียนประเมินโดยใช้ผลคะแนนที่ได้จากการประเมินการสร้างนวัตกรรมของผู้เรียนหลังการโค้ชโดยผู้เชี่ยวชาญและการโค้ชโดยเพื่อนร่วมวิชาชีพ โดยใช้แบบประเมินที่ผู้วิจัยเป็นผู้สร้างขึ้น

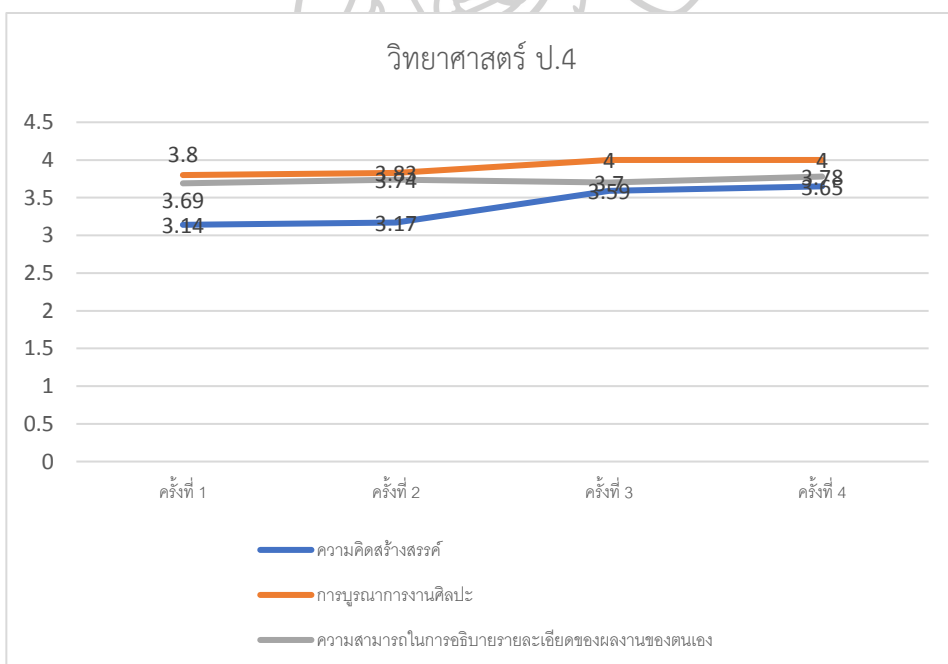
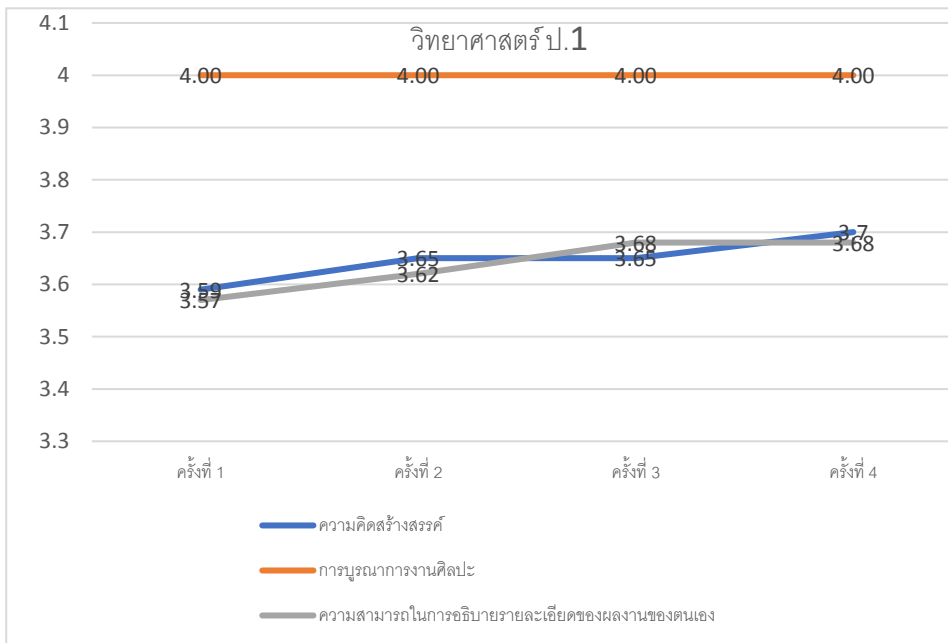
ผลคะแนนที่ได้จากการประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม พบว่า พื้นความรู้เดิมด้านความคิดสร้างสรรค์ มีการส่งผลกับนักเรียนในการสร้างสรรค์ชิ้นงาน จะช่วยสนับสนุนให้นักเรียนทำงานสร้างสรรค์ได้ดีขึ้น จากชิ้นงานที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานมีพัฒนาการดังภาพที่ 24 ต่อไปนี้

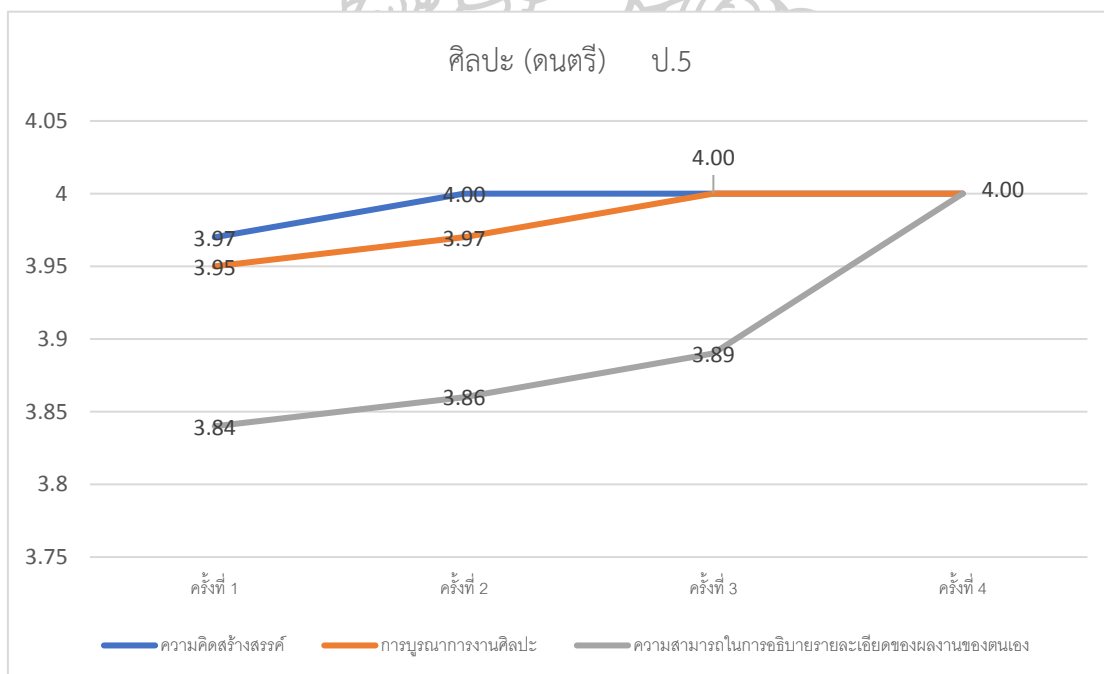
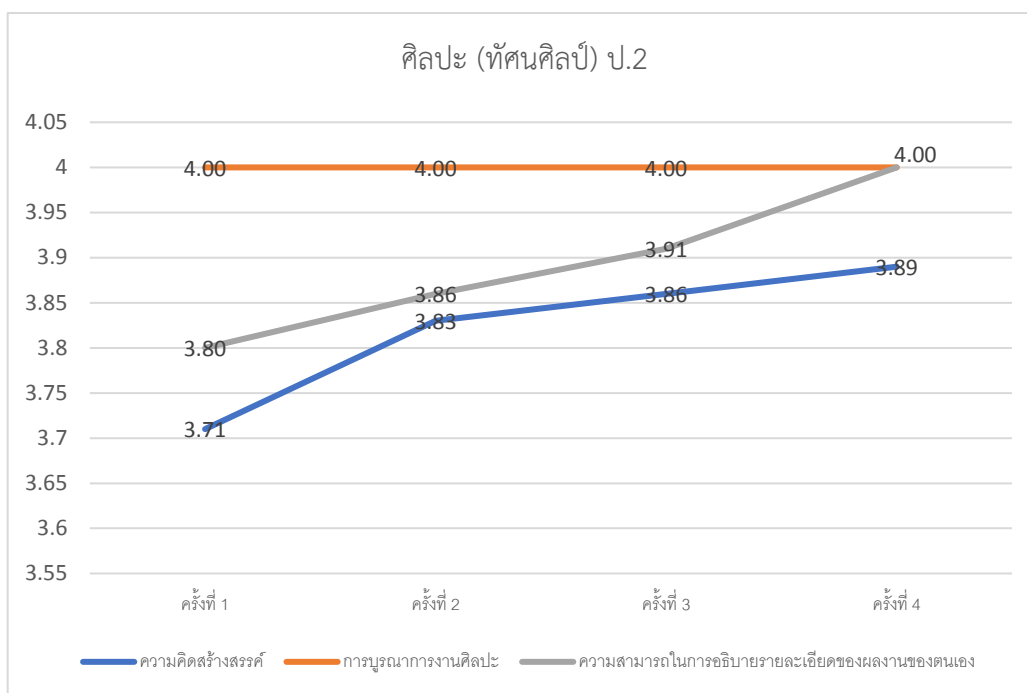
ภาพที่ 24 ความสามารถในการสร้างนวัตกรรมของผู้เรียน
โดยใช้แบบประเมินที่ผู้วิจัยเป็นผู้สร้างขึ้น

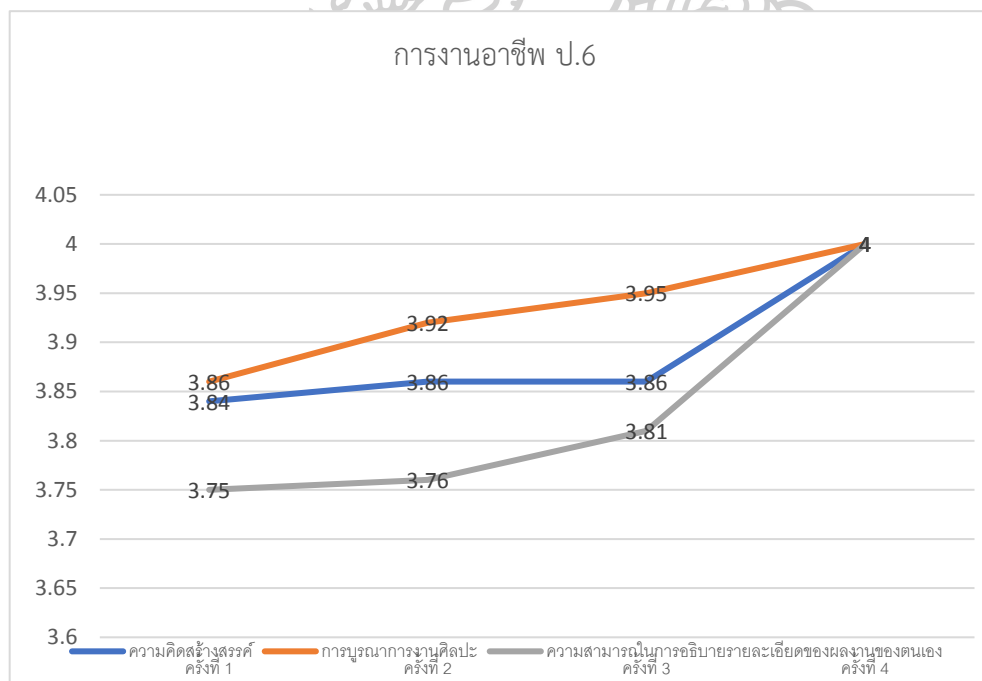
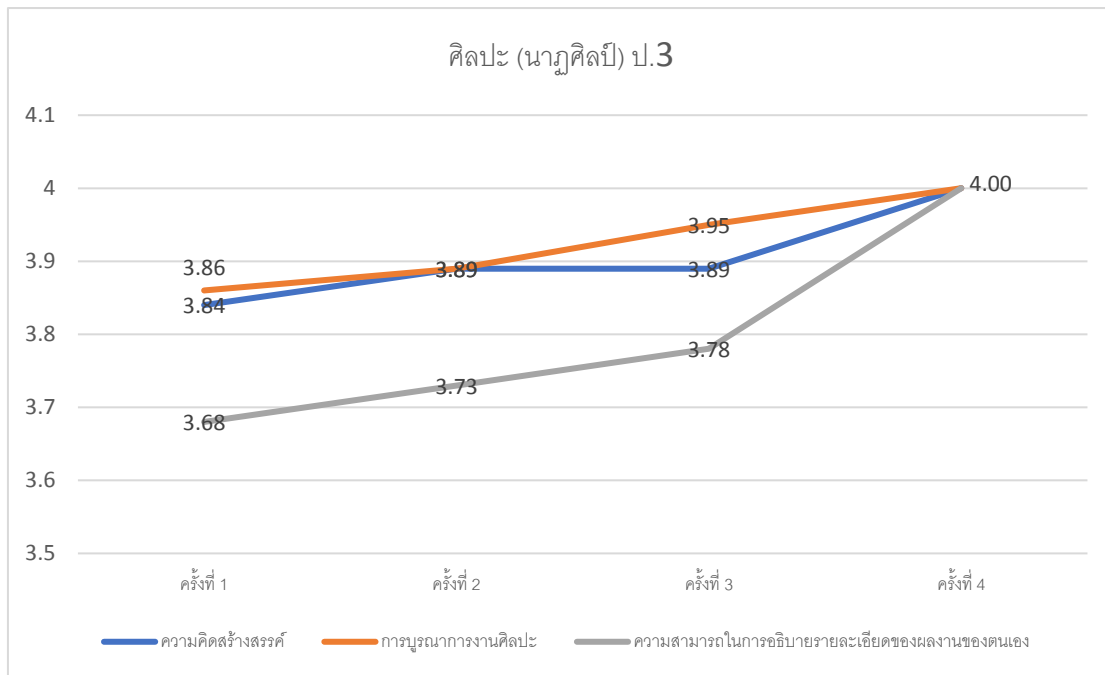


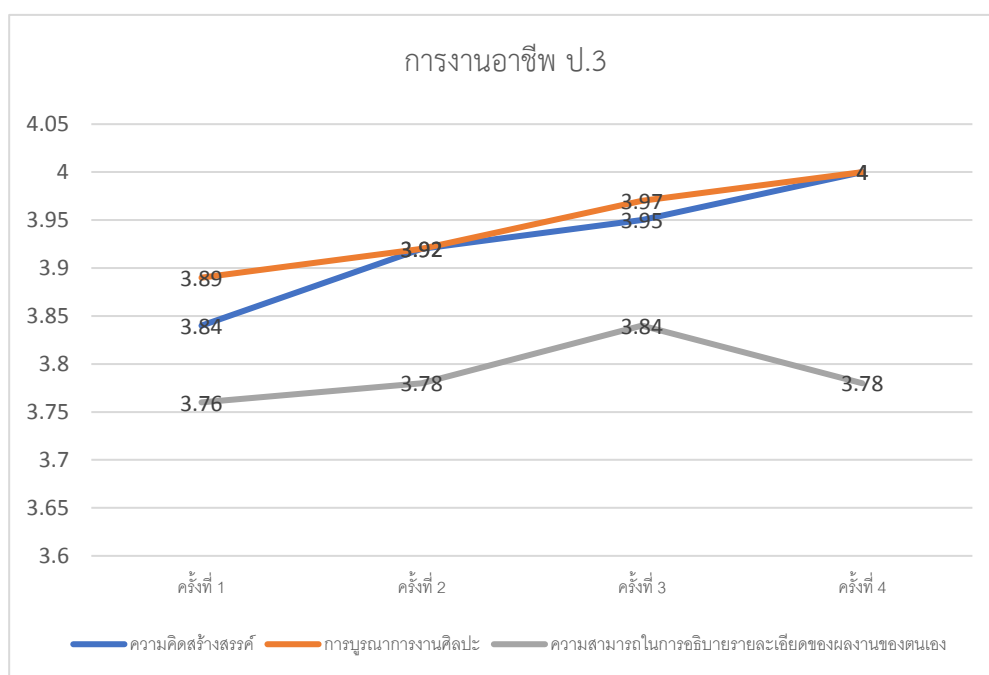












จากแผนภาพที่ 24 เมื่อพิจารณาทักษะการสร้างนวัตกรรมของผู้เรียนที่เรียนกับอาจารย์ที่เข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา พบว่าโดยภาพรวม คะแนนเฉลี่ยประเมินความสามารถหลังเรียนครั้งที่ 1 – 4 มีพัฒนาการสูงขึ้นตามลำดับ (ครั้งที่ 1 $\bar{X} = 11.17$ S.D. = 0.80 ครั้งที่ 2 $\bar{X} = 11.36$ S.D. = 0.69 ครั้งที่ 3 $\bar{X} = 11.52$ S.D. = 0.57 ครั้งที่ 4 $\bar{X} = 11.70$ S.D. = 0.41) ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 5

เมื่อพิจารณาการสร้างนวัตกรรมของผู้เรียนที่เรียนกับอาจารย์ที่เข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานพบว่า ผู้เรียนเกิดการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางด้านต่างๆ ตามแขนงของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ดังต่อไปนี้

1. Language Arts (ภาษา) ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานด้านวรรณศิลป์ ศิลปะด้านภาษา ศิลปะด้านการใช้เสียง ผ่านงานเขียน ร้อยเรียงเป็นเรื่องราวในการอธิบายผลงานของตนเอง
2. Physical Arts (การเคลื่อนไหว) ผู้เรียนสามารถประยุกต์การละคร นาฏศิลป์ กิจกรรมเข้าจังหวะ ภาพยนตร์ การแสดงบทบาทสมมติ แล้วแสดงออกมาอย่างสร้างสรรค์ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ของตนเองได้

3.Fine Arts (ทัศนศิลป์) ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานผ่านทักษะทางศิลปะ ทั้งด้านการวาด การระบายสีลงบนวัสดุ เช่น กระดาษ ผ้า กำแพง ฯลฯ การปั้น การประกอบเชื่อมต่อ การแกะสลัก ภาพพิมพ์

4.Music Arts (คีตศิลป์) ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานผ่านการขับร้อง การร้องเพลง การใช้เพลงประกอบ ในการแสดงผลงาน หรือให้รายละเอียดผลงานของตนเอง

6.ผลการศึกษาคำคิดเห็นของผู้เรียนเข้าร่วม “ชุมชนการเรียนรู้วิชาซีพีโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” ประกอบด้วย ด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ ดังแสดงข้อมูลในตารางที่ 39

ตารางที่ 39 ผลการศึกษาคำคิดเห็นของผู้เรียนที่ร่วม “ชุมชนการเรียนรู้วิชาซีพีโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา”

ข้อ ที่	รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับ	ลำดับ
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
1.	นักเรียนชอบเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม	4.30	0.74	มาก	3
2.	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้เข้าใจเนื้อหาในบทเรียนได้ง่ายขึ้น	4.22	0.74	มาก	4
3.	นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้	4.42	0.67	มาก	1
4.	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้นักเรียนคิดริเริ่มสิ่งแปลกใหม่และสร้างสรรค์ได้	4.38	0.62	มาก	2
รวม		4.33	0.69	มาก	2
ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้					
1.	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานน่าสนใจอยากเข้าร่วมกิจกรรม	4.25	0.85	มาก	3
2.	บรรยากาศสนุกสนาน ไม่ตึงเครียด	4.40	0.82	มาก	1
3.	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกับเพื่อน	4.28	0.88	มาก	2

ข้อ ที่	รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับ	ลำดับ
4.	บรรยากาศในการเรียนช่วยให้นักเรียนเกิด ความคิดสร้างสรรค์	4.21	0.72	มาก	4
รวม		4.29	0.82	มาก	3
ด้านการวัดและประเมินผล					
1.	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานช่วยใ้ นักเรียนได้ฝึกความคิดสร้างสรรค์	4.23	0.80	มาก	4
2.	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานช่วยใ้ นักเรียนเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ ได้ ดีขึ้น	4.30	0.79	มาก	3
3.	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเป็นสิ่งที่ มีประโยชน์สมควรทำต่อไป	4.43	0.73	มาก	2
4.	ในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจในการ จัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน	4.67	0.54	มากที่สุด	1
รวม		4.34	0.77	มาก	1
โดยภาพรวม		4.32	0.76	มาก	

จากตารางที่ 39 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนที่ร่วม “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” มีระดับความคิดเห็นส่วนใหญ่ในระดับมาก โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.32$ S.D. = 0.76) ตามลำดับ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการวัดและประเมินผล ($\bar{X} = 4.34$ S.D. = 0.77) รองลงมา คือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.33$ S.D. = 0.69) และ ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.29$ S.D. = 0.82) ตามลำดับซึ่งยอมรับสมมติฐานข้อที่ 6

และเมื่อวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ความคิดเห็นเพิ่มเติมของผู้เรียน มีดังต่อไปนี้ ควรมีงานปั้นดินน้ำมัน ควรมีศิลปะมาใช้ในการเรียนมากกว่าการเขียน

หลังจากการทดลองรูปแบบ “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” กับกลุ่มตัวอย่างแล้ว ผู้วิจัยดำเนินการประเมินผลประสิทธิภาพของรูปแบบฯ ดังนี้

1.รวบรวมข้อมูลจากการประเมินประสิทธิผลของ“ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” ต่อไปนี้

1.1 ประสิทธิภาพที่เกิดกับครู คือ ความสามารถในการสรุปความรู้ เกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู การจัดการเรียนรู้แบบใช้ศิลปะเป็นฐาน การสร้างสรรค์นวัตกรรมความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้

1.2 ประสิทธิภาพที่เกิดกับนักเรียน คือ ความสามารถในการออกแบบและสร้างสรรค์นวัตกรรมในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ

1.3 ข้อมูลจากการประเมินประสิทธิภาพที่เกิดกับครู คือ ความสามารถในการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ การออกแบบหน่วยการเรียนรู้การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการวัดประเมินผล

1.4 ข้อมูลจากการประเมินประสิทธิภาพที่เกิดกับผู้เรียนที่เรียนกับอาจารย์ที่เข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพฯ ได้แก่ ความพึงพอใจที่มีต่อวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

2.ตรวจสอบ ปรับปรุงแก้ไข รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยนำผลการใช้รูปแบบ ตามที่เสนอข้างต้นมาพิจารณาความเหมาะสมตามองค์ประกอบต่างๆ โดยเฉพาะองค์ประกอบด้านกระบวนการของรูปแบบจากการนำไปจัดการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ฯ ในขั้นตอนที่ 3 ของการวิจัย พบว่ามีความเหมาะสมสามารถนำมาพัฒนาแล้วเกิดชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูได้ แล้วนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อพิจารณา และนำมาปรับปรุงแก้ไข จัดทำเป็นรูปแบบ“ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” ฉบับสมบูรณ์ ดังแผนภาพ

ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการบริหารจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนรู้ระดับประถมศึกษา

หลักการ : จัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานของผู้สอน ผ่านชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี และสร้างสรรคนวัตกรรมตามศักยภาพของผู้เรียน รวมถึงมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูลผ่านเทคโนโลยีกันอย่างสม่ำเสมอ

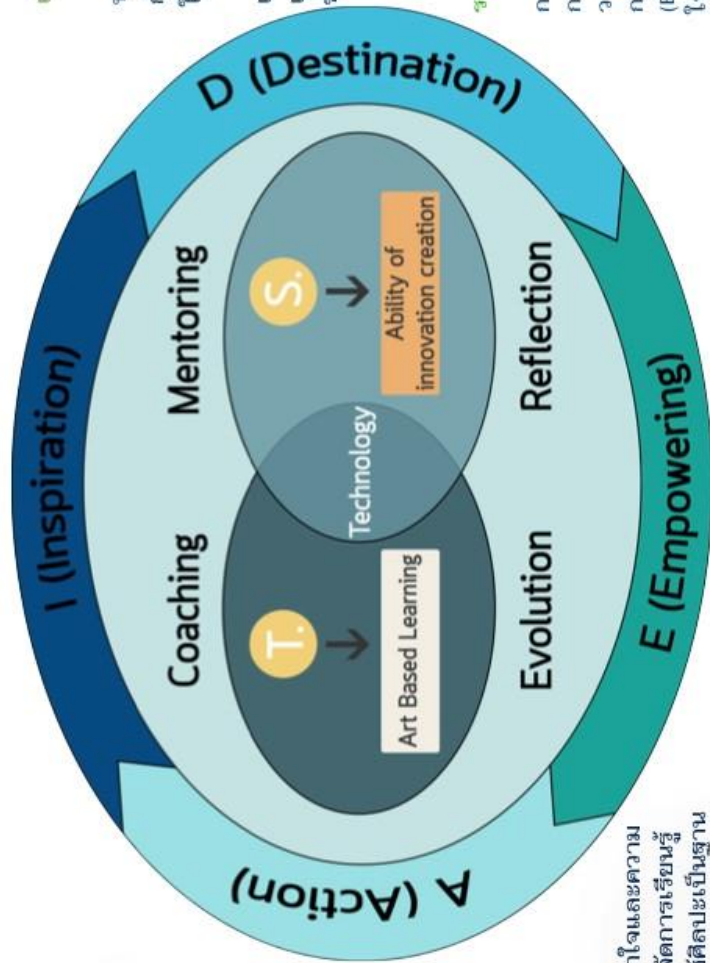
วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนรู้ระดับประถมศึกษา

2. เพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนรู้ระดับประถมศึกษา

การวัดและประเมินผล

- 1) ประเมินความเข้าใจและความสามารถในการจัดการเรียนรู้ และการจัดการเรียนรู้แบบใช้ศิลปะเป็นฐาน
- 2) ประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนรู้



เงื่อนไข :

- 1) ผู้สอนมีการเรียนรู้หรือมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน
- 2) ผู้สอนสามารถใช้สื่อเทคโนโลยีในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

ระบบสนับสนุน

มีการโค้ช (Coaching) การเป็นที่เลี้ยง (Mentoring) การสะท้อนผลแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Reflection) การพัฒนาอย่างต่อเนื่อง (Evolution) ผ่านเทคโนโลยีในการบวนการ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพอย่าง ต่อเนื่องสม่ำเสมอ



กระบวนการ : ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration : I) ขั้นที่ 2 การกำหนดเป้าหมาย (Destination : D) ขั้นที่ 3 การเสริมสร้างพลังในการสอน (Empowering : E) ขั้นที่ 4 การทบทวนและปรับปรุงพัฒนา (Action : A)

ตอนที่ 3 ผลการขยายผลรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้าง
สมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์

นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

1. ประสิทธิผลที่เกิดกับครูด้านความรู้ การประเมินสมรรถนะด้านความรู้ประเมินโดย
ดำเนินการทำการทดสอบก่อน-หลัง ใช้แบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการ
จัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู ผ่าน link :
<https://goo.gl/kJfjPi> หรือสแกน Qr Code ส่งผ่านแอปพลิเคชันไลน์ (line) กลุ่มบ้านสาธิต กลุ่ม
EDU Family และแอปพลิเคชันไลน์ ส่วนบุคคล ในกลุ่มขยายผล

ผลการถอดบทเรียน ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และ
ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู เป็นแบบทดสอบอัตนัย จำนวน 3 ข้อ โดยข้อที่ 1 เป็นการแสดงความ
คาดหวังของผู้เข้าร่วมการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ ข้อที่ 2 วัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับชุมชนการ
เรียนรู้วิชาชีพครู ข้อที่ 3 การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ในส่วนของความคาดหวังในการ
พัฒนา “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้
โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับ
ประถมศึกษา” ส่วนใหญ่มีความคาดหวังว่า จะสามารถสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู ที่จะ
สามารถพัฒนาผู้สอนและผู้เรียนให้สามารถออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน
เช่นเดียวกันกับกลุ่มทดลองและใช้เทคโนโลยีต่างๆในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน และในกลุ่ม
ขยายผลยังคาดหวังเพิ่มเติมว่าศิลปะจะสามารถนำมาบูรณาการและพัฒนาการสอนที่สะท้อนตัวตน
โดยไม่ทิ้งเอกลักษณ์หรือธรรมชาติของกลุ่มสาระการเรียนรู้ และพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้ที่มีความ
สร้างสรรค์อย่างแท้จริง

“แนวทางที่จะช่วยพัฒนาและยกระดับการจัดการเรียนรู้ที่เกิดผลจริงและมีความต่อเนื่อง ใน
รูปแบบที่เหมาะสมกับความเป็นตัวตนของ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร ประถมศึกษาอย่าง
แท้จริง”

(ตัวอย่างข้อความจากการตอบแบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการ
จัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูกลุ่มขยายผล)

“เป็นชุมชนที่กลุ่มผู้สอนร่วมมือกันพัฒนาศักยภาพและความสามารถในการจัดการเรียนรู้
เพื่อให้ผู้เรียนเกิดผลสัมฤทธิ์และขีดความสามารถด้านการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยอาศัย
เทคโนโลยีเข้ามา มีส่วนร่วมในกระบวนการดำเนินงาน”

(ตัวอย่างข้อความจากการตอบแบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการ
จัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูกลุ่มขยายผล)

“มีศักยภาพในการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดการเรียนแบบใหม่ๆมากขึ้น”

(ตัวอย่างข้อความจากการตอบแบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูกลุ่มขยายผล)

“การจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระต่างๆโดยบูรณาการศิลปะ เพื่อเป็นแนวในการจัดการเรียนรู้”

(ตัวอย่างข้อความจากการตอบแบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูกลุ่มขยายผล)

“นำเอาคุณค่าจากศิลปะมาเกื้อหนุน และพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนในชั้นเรียนให้เกิดความสร้างสรรค์”

(ตัวอย่างข้อความจากการตอบแบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู”)

“ศิลปะเป็นวิชาที่ง่ายต่อความเข้าใจ. จึงนำมาประยุกต์ใช้ได้ง่ายและลงตัว”

(ตัวอย่างข้อความจากการตอบแบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู”)

“เด็กมีความคิดรอบยอดจากเรื่องที่ได้เรียนรู้”

(ตัวอย่างข้อความจากการตอบแบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู”)

ตารางที่ 40 ผลการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู กลุ่มขยายผล

ความรู้แต่ละด้าน		N	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	t-test	P
ด้านชุมชนการเรียนรู้โดยผสมผสานเทคโนโลยี	ก่อนเรียน	12	10	4.92	1.00	9.75	0.00
	หลังเรียน	12	10	8.42	0.51		
ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน	ก่อนเรียน	12	5	2.83	0.72	5.93	0.00
	หลังเรียน	12	5	4.17	0.72		
ภาพรวม	ก่อนเรียน	12	15	7.18	1.56	9.64	.00
	หลังเรียน	12	15	11.55	0.47		

จากตารางที่ 40 โดยภาพรวมพบว่าผลคะแนนผลการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพรู หลังเรียน ($\bar{X} = 11.55$, S.D.= 0.47) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 7.18$, S.D.= 1.56) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ด้านชุมชนการเรียนรู้โดยผสมผสานเทคโนโลยี หลังเรียน ($\bar{X} = 8.42$, S.D.= 0.51) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 4.92$, S.D.= 1.00) และด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน หลังเรียน ($\bar{X} = 4.17$, S.D.= 0.72) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 2.83$, S.D.= 0.72) โดยสรุป ผลการถอดบทเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังการเข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพรูหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2.2 ผลการศึกษาพัฒนาการของอาจารย์ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม กลุ่มขยายผล

การศึกษาพัฒนาการของอาจารย์ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม โดยใช้แบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานให้คะแนนเทียบกับเกณฑ์ (Rubric Scoring) ดังตารางที่ 41

ตารางที่ 41 ผลการศึกษาพัฒนาการของอาจารย์ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

คนที่	การออกแบบหน่วยการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน				การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน				การประเมินผล				รวม		รวม	
	Expert Coach		Peer Coach		Expert Coach		Peer Coach		Expert Coach		Peer Coach		Expert Coach		Peer Coach	
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
1	5.00	0.00	4.00	1.41	4.80	0.45	4.20	0.84	4.50	0.71	5.00	0.00	4.10	1.76	3.80	1.39
2	5.00	0.00	5.00	0.00	4.80	0.45	4.80	0.45	4.50	0.71	5.00	0.00	4.10	1.76	4.17	1.78
3	5.00	0.00	5.00	0.00	4.40	0.55	5.00	0.00	4.50	0.71	5.00	0.00	3.92	1.68	4.23	1.88
4	4.00	1.41	5.00	0.00	4.80	0.45	4.40	0.55	4.00	0.00	5.00	0.00	3.90	1.47	4.00	1.71
5	5.00	0.00	5.00	0.00	5.00	0.00	4.60	0.55	5.00	0.00	5.00	0.00	4.23	1.88	4.09	1.74
6	5.00	0.00	4.50	0.71	5.00	0.00	4.60	0.55	3.50	0.71	5.00	0.00	4.00	1.87	4.03	1.56
7	3.50	0.71	5.00	0.00	4.60	0.89	4.80	0.45	3.50	0.71	5.00	0.00	3.59	1.47	4.17	1.78
8	3.50	0.71	5.00	0.00	4.00	1.00	5.00	0.00	2.50	0.71	5.00	0.00	3.17	1.33	4.23	1.88
9	3.50	0.71	5.00	0.00	3.20	0.45	5.00	0.00	3.00	0.00	5.00	0.00	2.83	1.07	4.23	1.88
10	2.50	0.71	5.00	0.00	3.60	1.14	5.00	0.00	2.50	0.71	5.00	0.00	2.77	1.21	4.23	1.88
11	4.00	0.00	5.00	0.00	3.80	0.84	5.00	0.00	4.50	0.71	5.00	0.00	3.43	1.47	4.23	1.88
12	5.00	0.00	5.00	0.00	3.80	0.45	5.00	0.00	3.50	0.71	5.00	0.00	3.48	1.59	4.23	1.88
รวม	4.25	0.35	4.88	0.18	4.32	0.56	4.78	0.28	3.79	0.53	5.00	0.00	3.63	1.59	4.14	1.77

จากตารางที่ 41 พบว่า พัฒนาการของครูในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม พบว่าในภาพรวมกลุ่มขยายผลทั้ง 12 คนมี พัฒนาการในระดับที่สูงขึ้น การโค้ชโดยผู้เชี่ยวชาญ ($\bar{X} = 3.63$ S.D. = 1.59) การโค้ชแบบเพื่อนช่วยเพื่อน ($\bar{X} = 4.14$ S.D. = 1.77)

การโค้ชโดยผู้เชี่ยวชาญเรียงตามลำดับ ได้ดังต่อไปนี้ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ($\bar{X} = 4.32$ S.D. = 0.56) การออกแบบหน่วยการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ($\bar{X} = 4.25$ S.D. = 0.35) การประเมินผล ($\bar{X} = 3.79$ S.D. = 0.53) ตามลำดับ

การโค้ชแบบเพื่อนช่วยเพื่อนเรียงตามลำดับ ได้ดังต่อไปนี้ การประเมินผล ($\bar{X} = 5.00$ S.D. = 0.00) การออกแบบหน่วยการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ($\bar{X} = 4.88$ S.D. = 0.18) การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ($\bar{X} = 4.78$ S.D. = 0.28) ตามลำดับ

2.3 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เข้าร่วม “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” ประกอบด้วย ด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ ดังแสดงข้อมูลในตารางที่ 42

ตารางที่ 42 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เข้าร่วม “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา”

ข้อ ที่	ความพึงพอใจ	คะแนน เต็ม	\bar{X}	S.D.	ระดับ	ลำดับ
1. ด้านองค์ประกอบของรูปแบบ						
1	IDEA MODEL มีองค์ประกอบเชิงหลักการและวัตถุประสงค์ มีความเหมาะสม	5	4.58	0.51	มากที่สุด	4
2	IDEA MODEL ขั้นตอนมีความเหมาะสม	5	5.00	0.00	มากที่สุด	1
3	IDEA MODEL เงื่อนไขที่นำไปใช้มีความเหมาะสม	5	4.75	0.45	มากที่สุด	3
4	รูปแบบโดยภาพรวม มีความชัดเจนและเป็นระบบ	5	4.83	0.39	มากที่สุด	2

ข้อ ที่	ความพึงพอใจ	คะแนน เต็ม	\bar{X}	S.D.	ระดับ	ลำดับ
รวม		5	4.79	0.34	มาก	2
2.ด้านกระบวนการนำไปใช้						
1	การประชุมเพื่อชี้แจงทำความเข้าใจร่วมกัน มี (สัมมนา) ความเหมาะสม	5	4.92	0.29	มากที่สุด	3
2	การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในแต่ละครั้ง มีความเหมาะสม	5	4.67	0.65	มากที่สุด	7
3	การให้ความรู้โดยวิทยากร ทำให้ได้รับความรู้สามารถนำไปพัฒนาการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐานได้	5	4.49	0.45	มาก	8
4	การให้ตัวอย่างของแผนการจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้สอนสามารถนำไปพัฒนาการออกแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานได้	5	5.00	0.00	มากที่สุด	1
5	การ Coach แบบ Expert Coaching (โค้ช โดยผู้เชี่ยวชาญช่วยให้ผู้สอน (พัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานได้ดีขึ้น	5	4.75	0.45	มากที่สุด	4
6	การ Coach แบบ Peer Coaching (โค้ช แบบเพื่อนช่วยเพื่อนช่วยให้ผู้สอนพัฒนาการ (จัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานได้ดีขึ้น	5	5.00	0.00	มากที่สุด	1
7	การสังเกตการสอน การเยี่ยม / ชั้นเรียน ของผู้บริหารช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาการจัดการเรียนรู้	5	4.75	0.45	มากที่สุด	4

ข้อ ที่	ความพึงพอใจ	คะแนน เต็ม	\bar{X}	S.D.	ระดับ	ลำดับ
	โดยใช้ศิลปะเป็นฐานได้ดีขึ้น					
8	การสะท้อนผลร่วมกันหลังการ Coaching ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน	5	4.67	0.50	มากที่สุด	6
รวม		5	4.78	0.35	มากที่สุด	3
3. ด้านผลการใช้รูปแบบ						
1.	ทำให้เกิดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ในโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร ปฐมวัย) (และประถมศึกษา	5	4.58	0.67	มากที่สุด	4
2.	ช่วยให้ผู้สอนสามารถออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานได้	5	4.83	0.39	มากที่สุด	3
3.	ช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนานวัตกรรมที่บูรณาการศิลปะได้	5	5.00	0.00	มากที่สุด	1
4.	ทำให้ครูได้มีการพัฒนาวิชาชีพร่วมกัน	5	5.00	0.00	มากที่สุด	1
รวม		5	4.85	0.27	มากที่สุด	1
โดยภาพรวม			4.81	0.42	มากที่สุด	-

จากตารางที่ 42 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เข้าร่วม “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” กลุ่มขยายผล มีระดับความคิดเห็นในระดับมากถึงมากที่สุด โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.81$ S.D. = 0.42) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านผลการใช้รูปแบบ ($\bar{X} = 4.85$ S.D. = 0.27) รองลงมา คือ ด้านองค์ประกอบของรูปแบบ ($\bar{X} = 4.79$ S.D. = 0.34) และ ด้านกระบวนการนำไปใช้ ($\bar{X} = 4.78$ S.D. = 0.35)

และเมื่อวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ความคิดเห็นเพิ่มเติมของอาจารย์ผู้สอน มีดังต่อไปนี้ เป็น ควรลดเหลือภาคเรียนละ 1 ครั้ง

นอกจากนี้ข้อมูลที่ได้จากการสอบถามความคิดเห็นของอาจารย์กลุ่มขยายผล หลังการโค้ช โดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า อาจารย์กลุ่มขยายผลมองในภาพรวมของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานว่า มีรูปแบบและกระบวนการที่ดี สามารถสร้างให้เกิดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพได้จริง รวมถึงการนำเทคโนโลยีมาใช้ ทำให้เหมาะกับในศตวรรษที่ 21 และสามารถพัฒนาอย่างต่อเนื่องในเรื่องเดิม เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลกับผู้เรียนมากที่สุด แต่ด้วยความกังวลในการพัฒนาวัตกรรมของนักเรียนรวมถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เป็นครั้งแรกอย่างเป็นระบบทำให้เกิดความกังวลอยู่บ้าง แต่เมื่อมีกระบวนการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเข้ามา ทำให้ลดและคลายความกังวลลงไปได้มาก รวมถึง สามารถพัฒนาตนเองได้ดีขึ้นในการโค้ชโดยเพื่อนร่วมวิชาชีพต่อไป

“การนิเทศเนื้อหา การบูรณาการศิลปะบางครั้งตัวของผู้สอนเองยังไม่ชัดเจนมากนัก”

(สอบถามความคิดเห็นอาจารย์กลุ่มขยายผลโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัย และประถมศึกษา))

“ในชั้นเด็กเล็ก อาจจะทำทักษะได้เพียงแคระบายสี”

(สอบถามความคิดเห็นอาจารย์กลุ่มขยายผลโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัย และประถมศึกษา))

“ความกังวลในข้อจำกัดของเวลา”

(สอบถามความคิดเห็นอาจารย์กลุ่มขยายผลโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัย และประถมศึกษา))

“การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูถือว่าเป็นการอำนวยความสะดวก และช่วยให้ประหยัดเวลาและทรัพยากร”

(สอบถามความคิดเห็นอาจารย์กลุ่มขยายผลโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัย และประถมศึกษา))

“การสร้างสรรค่นวัตกรรมสำหรับเด็กเล็กยังเป็นปัญหา อาจจะมีการปรับเกณฑ์ลง”

(สอบถามความคิดเห็นอาจารย์กลุ่มขยายผลโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัย และประถมศึกษา))

รวมถึงข้อมูลที่ได้จากการสอบถามความคิดเห็นของอาจารย์กลุ่มขยายผล หลังการโค้ชโดยเพื่อนร่วมวิชาชีพ พบว่า โดยส่วนใหญ่มีความเห็นว่า การโค้ชแบบเพื่อนร่วมวิชาชีพเป็นการลดความกดดันของผู้สอนรวมถึงเข้าใจในบริบทและธรรมชาติของนักเรียน สภาพแวดล้อมในการจัดการเรียนรู้ที่มากกว่าผู้เชี่ยวชาญ และเพื่อให้ครูสามารถพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องควบคู่ไปกับงานอื่นๆ อย่างมี

คุณภาพ ควรลดการโค้ชอย่างเป็นทางการลงเหลือเพียงภาคเรียนละ 1 ครั้ง เพื่อให้ครูมีเวลาในการพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มที่ ด้านการจัดการเรียนรู้ เวลาในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน นักเรียนต้องใช้เวลาในการทำผลงาน เมื่อเป็นผลงานสรุปชิ้นสุดท้าย ในบางเนื้อหายังไม่ครอบคลุมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานมากนัก เนื่องจาก ธรรมชาติของกลุ่มสาระการเรียนรู้ยังไม่เอื้ออำนวย รวมถึงในบางกลุ่มสาระการเรียนรู้ เช่น สุขศึกษาและพลศึกษา ถ้ามองในมุมของศิลปะ ด้านทัศนศิลป์ การนำเนื้อหาบูรณาการในส่วนของพลศึกษาและสุขศึกษายังยากเกินไป

ดังตัวอย่างข้อความที่ได้จากการสัมภาษณ์ ดังต่อไปนี้

“การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานยังไม่ครอบคลุมในทุกเนื้อหาของกลุ่มสาระอาจจะต้องเลือกและวางแผนล่วงหน้า”

(สอบถามความคิดเห็นอาจารย์กลุ่มขยายผลโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัย และประถมศึกษา))

“เป็นแนวคิดที่ดีในการจัดการเรียนรู้”

(สอบถามความคิดเห็นอาจารย์กลุ่มขยายผลโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัย และประถมศึกษา))

“ควรดำเนินการอย่างต่อเนื่องเพื่อให้มีการพัฒนานักเรียนอย่างสม่ำเสมอ”

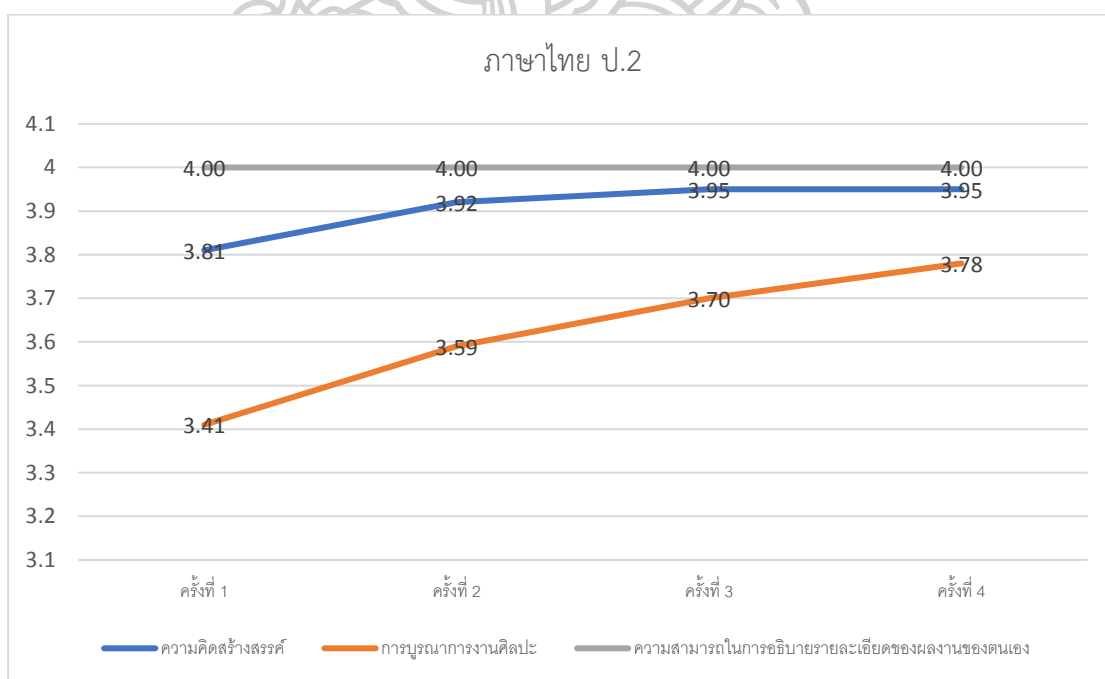
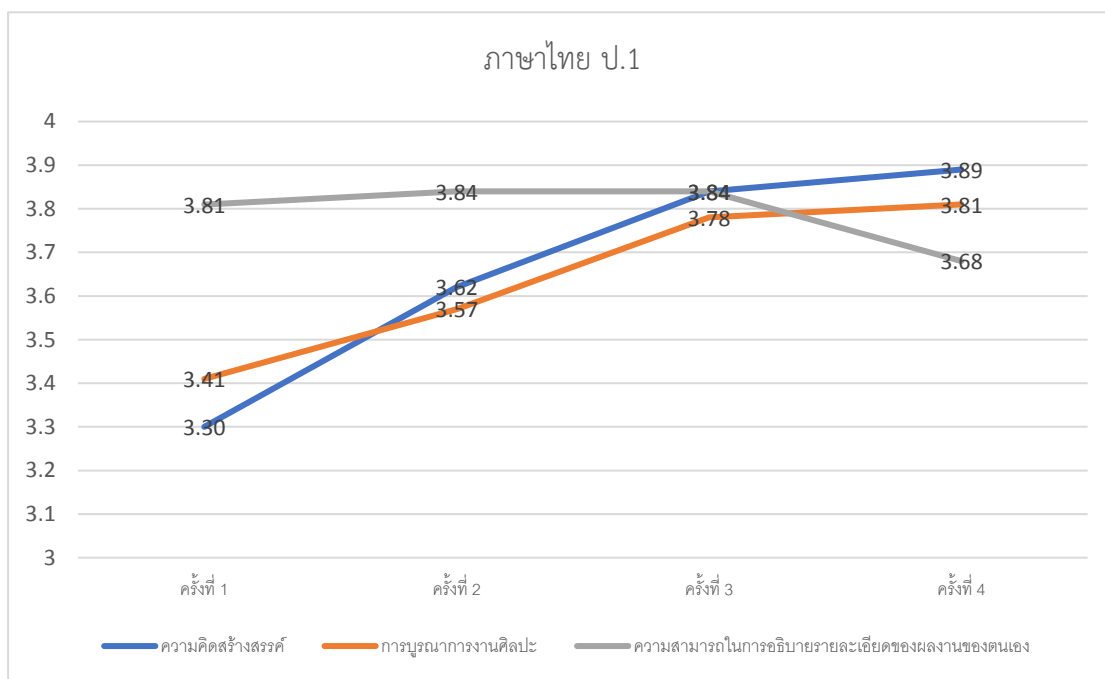
(สอบถามความคิดเห็นอาจารย์กลุ่มขยายผลโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัย และประถมศึกษา))

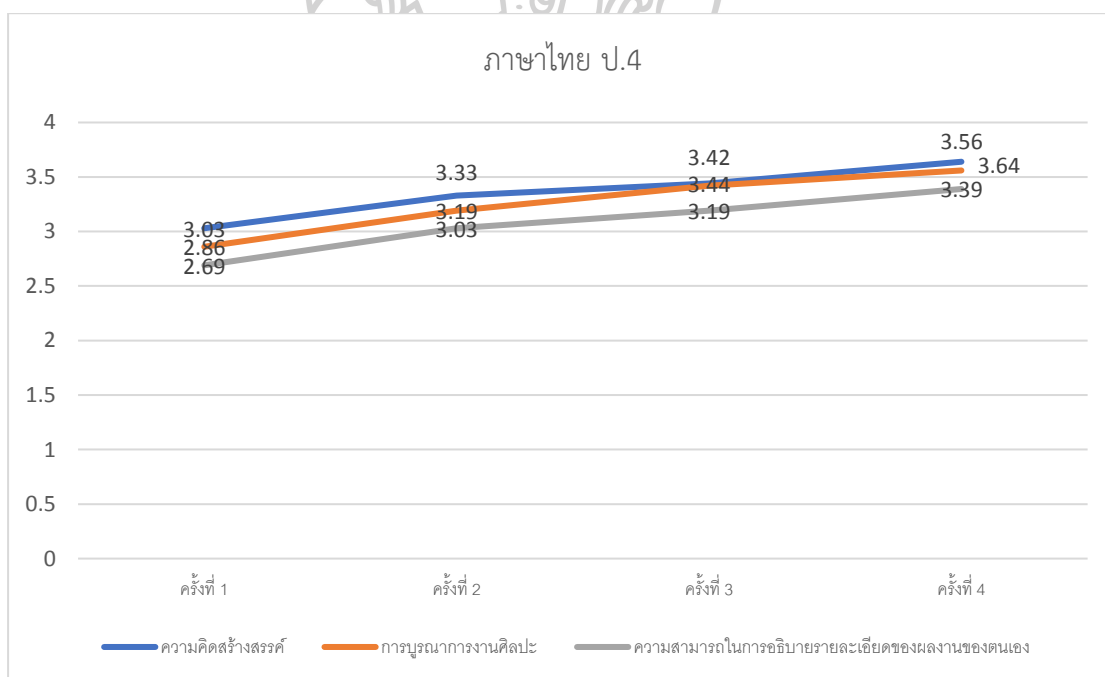
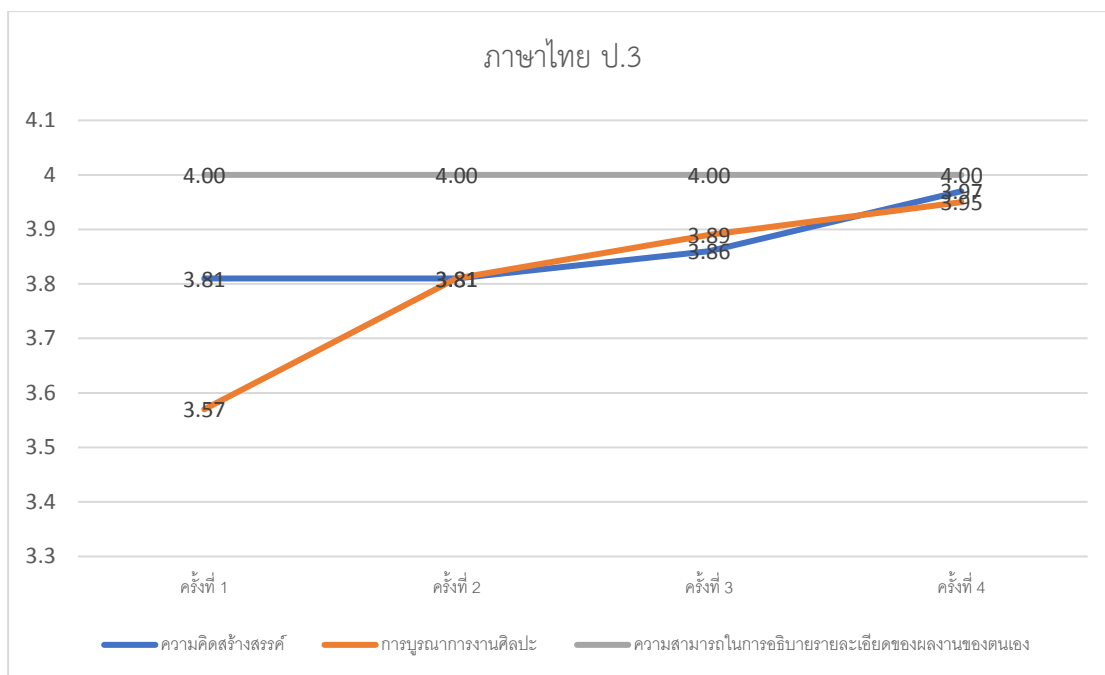
5. ประเมินทักษะการสร้างนวัตกรรมของผู้เรียน

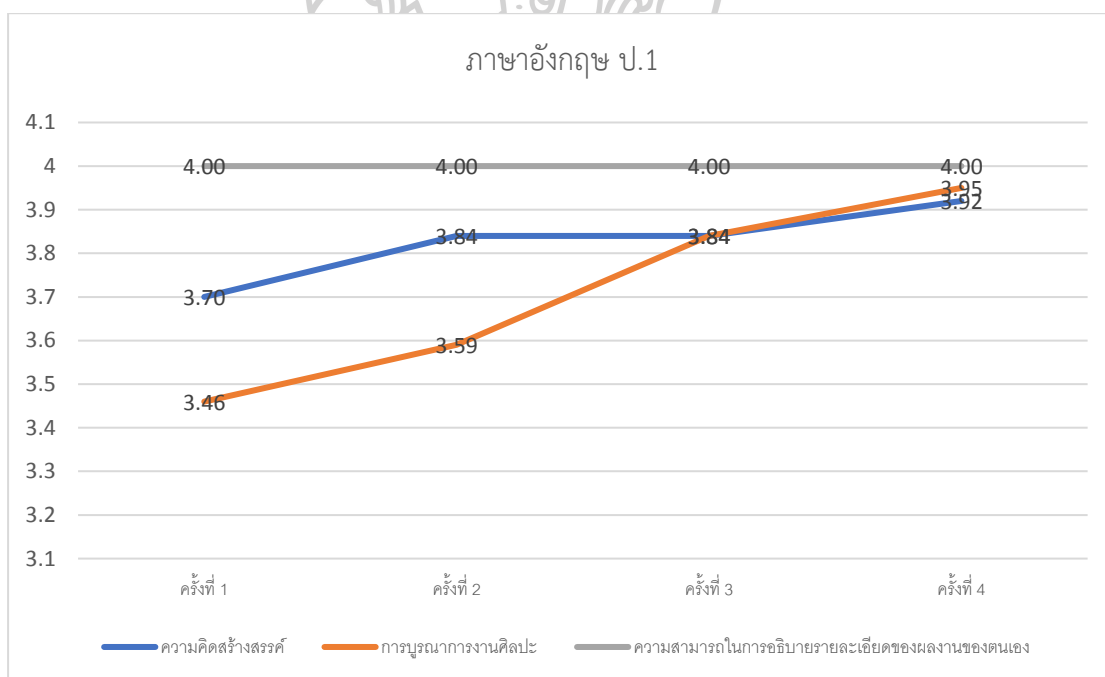
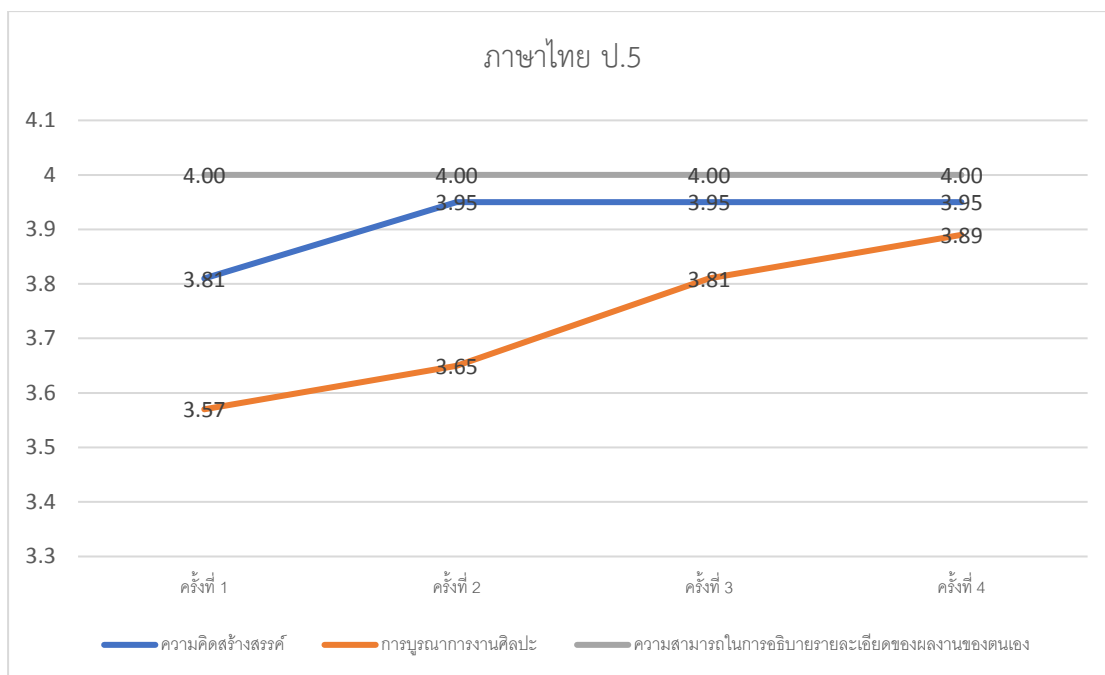
ในการประเมินทักษะการสร้างนวัตกรรมของผู้เรียนประเมินโดยใช้ผลคะแนนที่ได้จากการประเมินการสร้างนวัตกรรมของผู้เรียนหลังการโค้ชโดยผู้เชี่ยวชาญและการโค้ชโดยเพื่อนร่วมวิชาชีพ โดยใช้แบบประเมินที่ผู้วิจัยเป็นผู้สร้างขึ้น

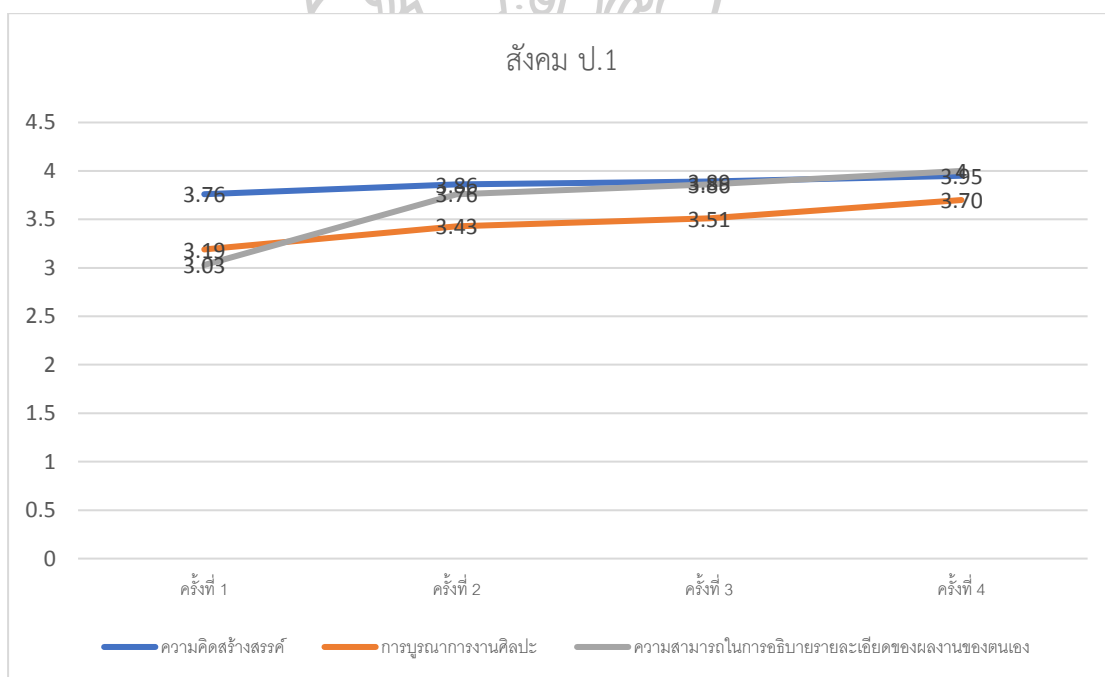
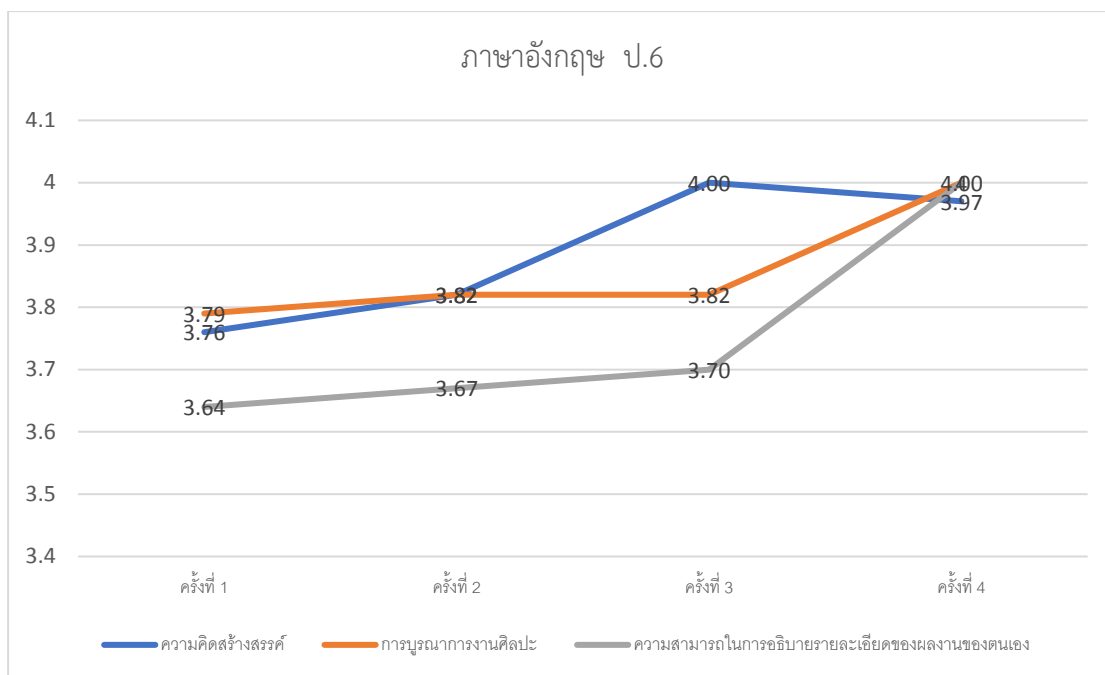
ผลคะแนนที่ได้จากการประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมจากชิ้นงานที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานมีพัฒนาการดังภาพ ต่อไปนี้

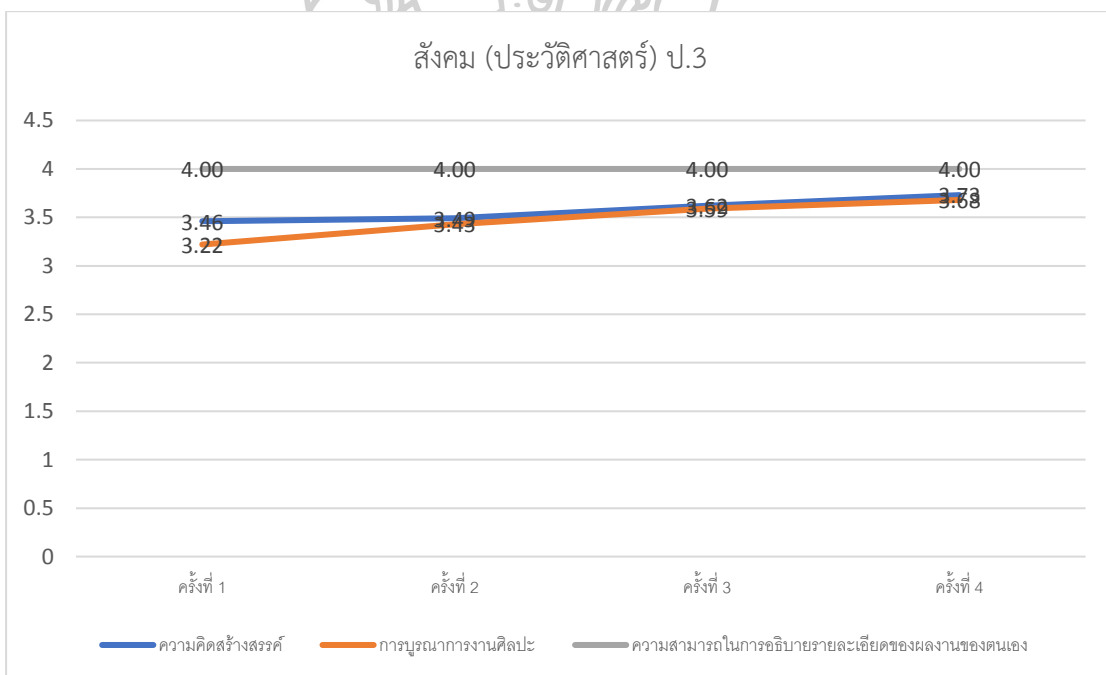
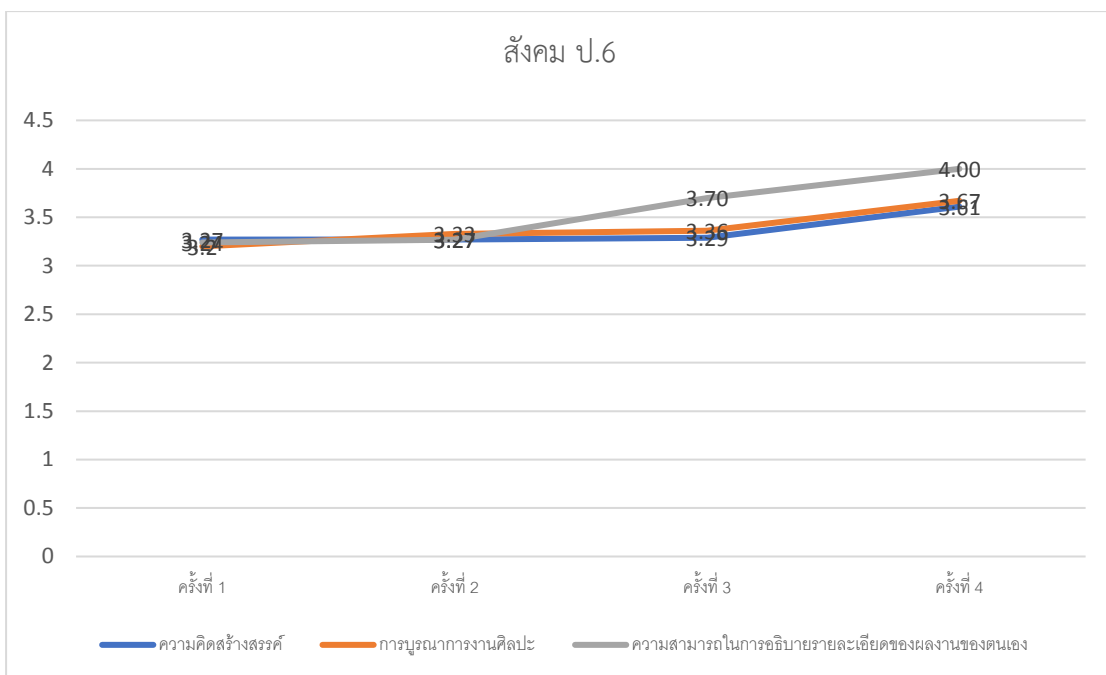
ภาพที่ 25 ความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของผู้เรียน

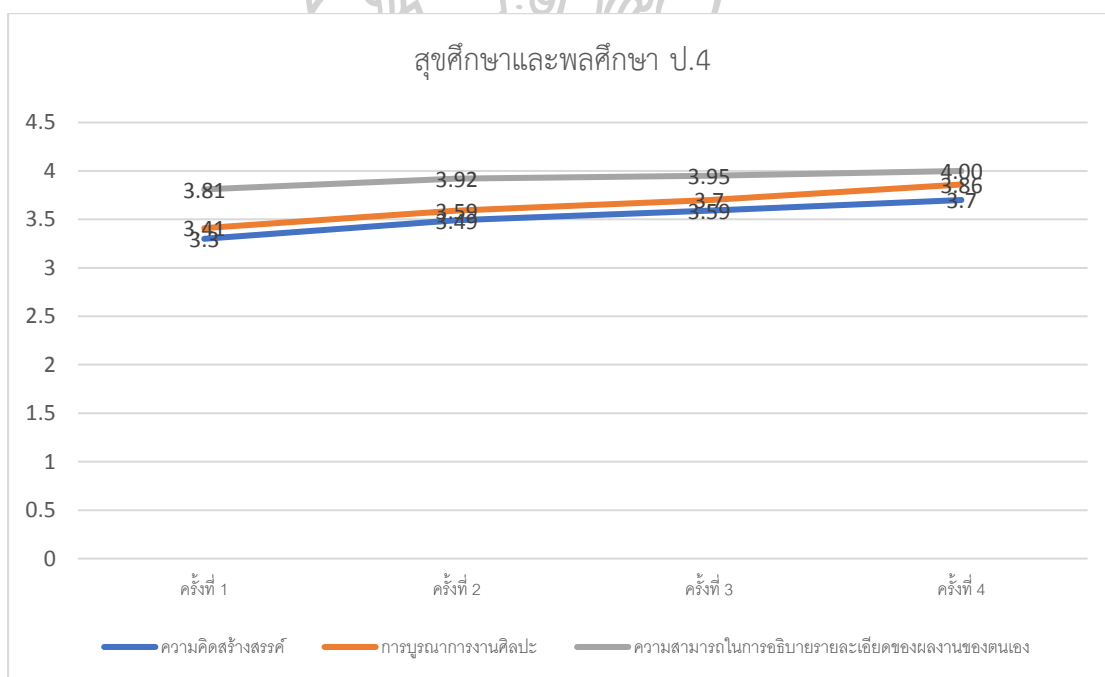
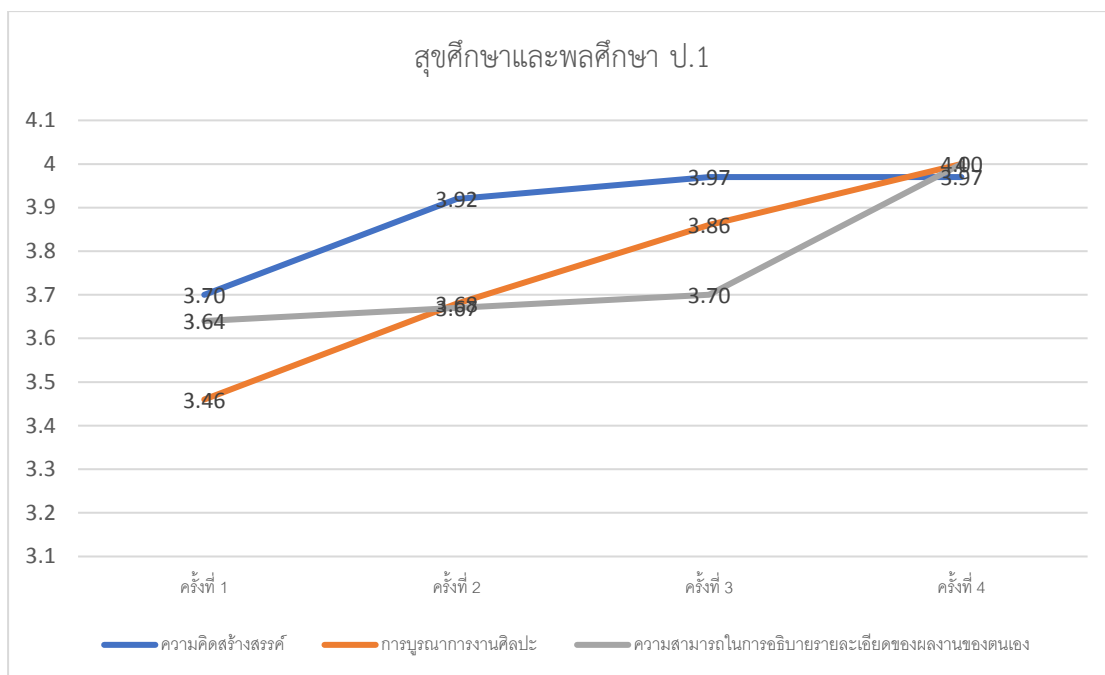












จากภาพ เมื่อพิจารณาทักษะการสร้างนวัตกรรมของผู้เรียนที่เรียนกับอาจารย์ที่เข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา พบว่าโดยภาพรวม คะแนนเฉลี่ยประเมินความสามารถหลังเรียนครั้งที่ 1 – 4 มีพัฒนาการสูงขึ้นตามลำดับ (ครั้งที่ 1 $\bar{X} = 10.62$ S.D. = 1.04 ครั้งที่ 2 $\bar{X} = 11.04$ S.D. = 0.94 ครั้งที่ 3 $\bar{X} = 11.30$ S.D. = 0.80 ครั้งที่ 4 $\bar{X} = 11.55$ S.D. = 0.62) ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัย ข้อที่ 5 เมื่อพิจารณาเป็นรายกลุ่มสาระการเรียนรู้พบว่า

6. ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนเข้าร่วม “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” ประกอบด้วย ด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ ดังแสดงข้อมูลในตารางที่ 43

ตารางที่ 43 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนที่ร่วม “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา”

ข้อ ที่	รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับ	ลำดับ
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
1.	นักเรียนชอบเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม	4.51	0.80	มาก	1
2.	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้เข้าใจเนื้อหาในบทเรียนได้ง่ายขึ้น	4.27	0.75	มาก	4
3.	นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้	4.51	0.84	มากที่สุด	2
4.	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้นักเรียนคิดริเริ่มสิ่งแปลกใหม่และสร้างสรรค์ได้	4.47	0.82	มาก	3
รวม		4.44	0.80	มาก	
ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้					
1.	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานน่าสนใจอยากเข้าร่วมกิจกรรม	4.69	0.64	มากที่สุด	1

ข้อ ที่	รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับ	ลำดับ
2.	บรรยากาศสนุกสนาน ไม่ตึงเครียด	4.64	0.74	มากที่สุด	2
3.	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกับเพื่อน	4.34	0.74	มาก	4
4.	บรรยากาศในการเรียนช่วยให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์	4.45	0.69	มาก	3
รวม		4.53	0.70	มาก	3
ด้านการวัดและประเมินผล					
1.	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานช่วยให้นักเรียนได้ฝึกความคิดสร้างสรรค์	4.47	0.73	มาก	4
2.	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ ได้ดีขึ้น	4.55	0.62	มากที่สุด	3
3.	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเป็นสิ่งที่มีความน่าสนใจ สมควรทำต่อไป	4.43	0.73	มาก	2
4.	ในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน	4.23	0.83	มากที่สุด	1
รวม		4.42	0.73	มาก	1
โดยภาพรวม		4.46	0.76	มาก	

จากตารางที่ 43 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนที่ร่วม “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” มีระดับความคิดเห็นส่วนใหญ่ในระดับมาก โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.46$ S.D. = 0.76) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.53$ S.D. = 0.70) รองลงมา คือ ด้านการวัดและประเมินผล ($\bar{X} = 4.42$ S.D. = 0.73) และ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.44$ S.D. = 0.80)

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา 2) เพื่อศึกษาประสิทธิผลของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์ย่อยดังนี้ 2.1) เพื่อศึกษาความสามารถในการสรุปองค์ความรู้ของครูเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถของนักเรียนในการสร้างสรรค์นวัตกรรม ก่อนและหลังการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา มีองค์ประกอบและกระบวนการอย่างไร 2.2) เพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถในการออกแบบการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา 2.3) เพื่อศึกษาพฤติกรรมความสามารถในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระหว่างการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี 2.4) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของอาจารย์ที่มีต่อการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะ 2.5) เพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระหว่างการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษาเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา 2.6) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน 3) เพื่อขยายผลชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ผู้วิจัยใช้วิธีดำเนินการวิจัยในลักษณะของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development : R&D) โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research) ที่มีลักษณะเป็นแบบแผนเชิงผสมผสานแบบรองรับภายใน (The

Embedded Design) ด้วยการศึกษาวិธีการเชิงปริมาณ (Quantitative Methods) เสริมด้วยวิธีการเชิงคุณภาพ (Qualitative Methods) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ อาจารย์โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร(ปฐมวัยและประถมศึกษา) ระดับประถมศึกษา จำนวน 12 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง คือ จากกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (5 คน) วิทยาศาสตร์ (2 คน) การงานอาชีพและเทคโนโลยี (2 คน) และศิลปะ (3คน) และนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร(ปฐมวัยและประถมศึกษา) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 จำนวน 216 คนที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2561 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) สถิติที่แบบไม่อิสระ (t-test dependent) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เมื่อเสร็จสิ้นการทดลองผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะได้ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” ผลการวิจัยสามารถสรุปผลได้ ดังนี้

1.รูปแบบ “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” ประกอบด้วย 1) หลักการ พัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานของผู้สอน ผ่านชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี ให้นักเรียนสามารถออกแบบชิ้นงาน หรือสร้างนวัตกรรมที่สร้างสรรค์เต็มตามศักยภาพของผู้เรียน และมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูลผ่านเทคโนโลยีกันอย่างสม่ำเสมอ 2) วัตถุประสงค์ 1.เพื่อพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา 2.เพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา 3) เจาะใจสำคัญในการนำรูปแบบไปใช้ให้ประสบผลสำเร็จ 3.1) ผู้สอนมีการเรียนรู้หรือมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน 3.2) ผู้สอนสามารถใช้สื่อเทคโนโลยี เช่น สื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ ในการแลกเปลี่ยนความรู้และสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ 4) ขั้นตอนการดำเนินการตามระยะของกระบวนการของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration : I) ขั้นที่ 2 การกำหนดเป้าหมาย (Destination : D) ขั้นที่ 3 การสร้างสรรค์การ

จัดการเรียนรู้ (Evolution) ขั้นที่ 4 การทบทวนและปรับปรุงพัฒนา (Action : A) ทั้งนี้ในการใช้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ที่พัฒนาขึ้น มีการโค้ช (Coaching) การเป็นที่เลี้ยง (Mentoring) การสะท้อนผล แลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Reflection) การเสริมพลังใจ (Empowering) ผ่านเทคโนโลยีในกระบวนการ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ จึงทำให้รูปแบบประสบความสำเร็จ

2) ผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบ “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” มีสรุปผลดังนี้

2.1 หลังการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยภาพรวมพบว่า ผลการถอดบทเรียน ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.2 ศึกษาพัฒนาการของอาจารย์ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม โดยใช้แบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยการโค้ชโดยผู้เชี่ยวชาญ (Expert Coaching) และการโค้ชแบบเพื่อนร่วมวิชาชีพ (Peer Coaching) ผู้รับการโค้ชมีพัฒนาการในการออกแบบการจัดการเรียนรู้สูงขึ้น เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า การโค้ชโดยผู้เชี่ยวชาญมีลำดับพัฒนาการเรียงตามลำดับได้ดังต่อไปนี้ การออกแบบหน่วยการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน การประเมินผล และการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน การโค้ชแบบเพื่อนช่วยเพื่อนเรียงตามลำดับ ได้ดังต่อไปนี้ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน การประเมินผลและการออกแบบหน่วยการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

2.3 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เข้าร่วม “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” มีระดับความคิดเห็น โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านองค์ประกอบของรูปแบบ รองลงมา คือ ด้านผลการใช้รูปแบบ และ ด้านกระบวนการนำไปใช้

2.4 ผลการประเมินทักษะการสร้างนวัตกรรมของผู้เรียนที่เรียนกับอาจารย์ที่เข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา พบว่าโดยภาพรวม คะแนนเฉลี่ยประเมินความสามารถหลังเรียนครั้งที่ 1 – 4 มีพัฒนาการสูงขึ้นตามลำดับ

2.5 ผู้เรียนมีความคิดเห็นต่อ“ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” ในระดับเห็นด้วยมากที่สุดด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการวัดและประเมินผล รองลงมา คือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และ ด้านบรรยากาศการจัดการ

3. ผลการขยายผล “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” พบว่า

3.1 หลังการพัฒนาชุมชนชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยภาพรวมพบว่า คะแนนผลการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.2 ศึกษาพัฒนาการของอาจารย์ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม โดยใช้แบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยการโค้ชโดยผู้เชี่ยวชาญ (Expert Coaching) และการโค้ชแบบเพื่อนร่วมวิชาชีพ (Peer Coaching) ผู้รับการโค้ชมีพัฒนาการในการออกแบบการจัดการเรียนรู้สูงขึ้น เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า พัฒนาการของครูในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม พบว่ามีพัฒนาการในระดับที่สูงขึ้น โดยการโค้ชโดยผู้เชี่ยวชาญมีผลเรียงตามลำดับ ได้ดังต่อไปนี้ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน การออกแบบหน่วยการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน การประเมินผล การโค้ชแบบเพื่อนช่วยเพื่อนเรียงตามลำดับ ได้ดังต่อไปนี้ การประเมินผล การออกแบบหน่วยการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

3.3 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เข้าร่วม“ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” มีระดับความคิดเห็นโดยภาพรวมในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านผลการใช้รูปแบบรองลงมา คือ ด้านองค์ประกอบของรูปแบบ และ ด้านกระบวนการนำไปใช้

3.4 ผลประเมินทักษะการสร้างนวัตกรรมของผู้เรียน ทักษะการสร้างนวัตกรรมของผู้เรียนที่เรียนกับอาจารย์ที่เข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา พบว่าโดยภาพรวม คะแนนเฉลี่ยประเมินความสามารถหลังเรียนครั้งที่ 1 – 4 มีพัฒนาการสูงขึ้นตามลำดับ

3.5 ผู้เรียนมีความคิดเห็นต่อชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา”มีระดับความคิดเห็นส่วนใหญ่ในระดับมาก โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ รองลงมา คือ ด้านการวัดและประเมินผล และ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” อภิปรายผลวิจัยได้ดังนี้

1.จากผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (IDEA MODEL) ซึ่งผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญแล้วว่ารูปแบบมีคุณภาพ ด้านความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้างและเชิงเนื้อหา และมีประสิทธิภาพเหมาะสมที่จะนำไปใช้ได้ ทั้งนี้เนื่องมาจาก ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา มีการดำเนินการตามขั้นตอนเชิงระบบ โดยนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ แผนพัฒนาของมหาวิทยาลัยศิลปากร ปีงบประมาณ พ.ศ.2560 – 2564 การวิเคราะห์ SWOT ของมหาวิทยาลัยศิลปากร ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของคณะศึกษาศาสตร์ ผลการวิเคราะห์แผนยุทธศาสตร์ของคณะศึกษาศาสตร์ ผลการวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ผลการวิเคราะห์หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ผลการวิเคราะห์สภาพปัจจุบันและสภาพที่คาดหวังของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) หลักการและแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู หลักการและแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการผสมผสานเทคโนโลยี เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หลักการและแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน หลักการและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์และการสร้างสรรค์นวัตกรรม การสัมภาษณ์ ผู้บริหาร ผู้ช่วยผู้บริหารและหัวหน้ากลุ่มสาระ เกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและสภาพที่คาดหวังของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเรื่องชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู การสำรวจความต้องการจำเป็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด

ทฤษฎีของนักการศึกษาหลายท่านที่กล่าวถึงชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) ว่าเป็นการรวมตัวเพื่อการเปลี่ยนแปลงใดๆ เพื่อให้เกิดการขับเคลื่อนทั้งระบบโรงเรียน จึงจำเป็นต้องสร้างความเป็นชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) ที่สอดคล้องกับธรรมชาติทางวิชาชีพพร้อมในโรงเรียน ย่อมมีความเป็นชุมชนที่สัมพันธ์กันอย่างแน่นแฟ้น (Senge, 1990) ชุมชนที่สามารถขับเคลื่อนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางวิชาชีพได้นั้น จึงจำเป็นต้องมีอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขทางวิชาชีพ มีฉันทะ และศรัทธาในการทำงาน “ครูเพื่อศิษย์ร่วมกัน” บรรยากาศ การอยู่ร่วมกันจึงเป็นบรรยากาศ “ชุมชนกัลยาณมิตร ทางวิชาการ” สุรพล ธรรมร่มดี et al. (2553)ที่มีลักษณะความเป็นชุมชนแห่งความเอื้ออาทรอยู่บนพื้นฐาน “อำนาจเชิงวิชาชีพ” และ “อำนาจเชิงคุณธรรม” (Sergiovanni, 1994) เป็นอำนาจที่สร้างพลังมวลชนเริ่มจากภาวะผู้นำร่วมของครูเพื่อขับเคลื่อนการ ปรับปรุงและพัฒนาสถานศึกษา (Fullan, 2005)รวมถึงชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ เป็นนวัตกรรมการพัฒนาคุณภาพการศึกษาผ่านการพัฒนาศักยภาพผู้สอนและนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียน เป็นความร่วมมือร่วมใจกันทางวิชาการของผู้สอนและบุคลากรทางการศึกษาที่มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาคุณภาพของผู้เรียน มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ร่วมมือกันช่วยเหลือ สนับสนุน และส่งเสริมซึ่งกันและกัน ทำให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง (วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล, 2560) และสอดคล้องกับงานวิจัยของ วาญญู ขลิบเงิน (2556) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาแบบจำลองการดูแลให้คำปรึกษาผสมผสานเทคโนโลยีสื่อสังคมเพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นครูสำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน มีขั้นตอน ดังต่อไปนี้ ขั้นตอนที่ 1 การเตรียมความพร้อม (Preparing :P) ขั้นตอนที่ 2 การวางแผนการดูแลให้คำปรึกษา (Planning : P) ขั้นตอนที่ 3 การดำเนินการดูแลให้คำปรึกษาผสมผสานเทคโนโลยี สื่อสังคม (Implement Mentoring Social Media Tecnology Blended) และขั้นตอนที่ 4 การประเมินผล (Assessing : A) ซึ่งผลการใช้รูปแบบดังกล่าวพบว่า อาจารย์นิเทศ ครูพี่เลี้ยง มีความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถในการดูแลให้คำปรึกษา ในระดับมาก นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู มีคุณลักษณะความเป็นครูในระดับสูง อาจารย์นิเทศ ครูพี่เลี้ยงและนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู มีความพึงพอใจต่อแบบจำลองระดับมาก Valleri (2015) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพแบบออนไลน์ เพื่อพัฒนาบทเรียนในคณิตศาสตร์ระดับมหาวิทยาลัย มีการนำ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูไปใช้ในระบบการศึกษาจำนวนมากที่ประสบความสำเร็จชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู นำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน ประกอบด้วยชุมชนที่ประกอบไปด้วยผู้เชี่ยวชาญและการเผยแพร่งานวิจัย การใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพแบบออนไลน์มีวัตถุประสงค์เดียวกันกับการสื่อสารแบบต่อหน้า การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็น

เครื่องมือ ในการแบ่งปันประสบการณ์ แนวความคิด การสอนคณิตศาสตร์ เป็นความท้าทายที่จะทำ ให้เนื้อหา สาระวิชา มีความแตกต่าง ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูแบบออนไลน์ คล้ายกับ การ ตอบสนองเหล่านี้ การมีส่วนร่วม ผู้เชี่ยวชาญมักจะร่วมมือกับเพื่อนร่วมมือจากต่างมหาวิทยาลัย หรือ วิทยาลัยในต่างประเทศ เพื่อทำวิจัย ความร่วมมือและการวิจัยออนไลน์เป็นไปอย่างธรรมชาติมากกว่า การนำเสนองาน ประโยชน์อื่นๆ ที่ได้จาก ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูแบบออนไลน์ ช่วยเปิดกว้าง ขยายวิสัยทัศน์ของคุณไปสู่สภาพแวดล้อมนักเรียนเป็นศูนย์กลาง จัดให้สำหรับการพัฒนาต่อไปเรื่อยๆ บางสิ่งที่จำเป็นสำหรับการรวมเทคโนโลยีและเปลี่ยนมุมมองการนำเสนอใหม่ จากผลึก เป็น การดึง แทน Ming Lai (2016) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง ความสามารถของแฟ้มสะสมผลงานทางการ สอนแบบดิจิทัลสำหรับการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพสำหรับการศึกษาระดับอุดมศึกษา เพื่อ พัฒนาการได้มาซึ่งความเข้าใจที่คงทนของการพัฒนาครูและการใช้การสอนโดยใช้ digital teaching portfolios กับ ความสำคัญในการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ เป็นการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ โดยการเขียนแลกเปลี่ยนกันบน แพลตฟอร์มที่สร้างขึ้น ผลการวิจัย 1.ครูที่ใช้ DTPs สำหรับ ผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม พวกเขาใช้สำหรับการตอบกลับและพัฒนา เพื่อสร้างชุมชนการ เรียนรู้วิชาชีพครู 2.ครูพบว่ามันเป็นส่วนเชื่อมโยงที่สำคัญกับการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นหัวใจของการ สอนแบบแฟ้มสะสมงาน 3.ครูมาเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนา DTPs จะทำให้มีประสบการณ์ร่วมกัน ทราบวัตถุประสงค์ สิ่งที่เป็นประโยชน์ คักยภาพ เช่นเดียวกับความท้าทายของการสอนโดยใช้ เทคนิคแฟ้มสะสมงาน 4.ครูพบว่าเทคนิคการสนับสนุน การส่งเสริม มีความสำคัญ การพบกับ เทคนิคที่หลากหลายขณะที่ใช้ Mahara แพลตฟอร์ม ในการพัฒนา DTPs 5.ครูตอบสนองเกี่ยวกับ ความตั้งใจเกี่ยวกับการแสดงผลงานแล้ว ต้องพัฒนา โปรไฟล์ของตนเอง ความสมดุลระหว่างสอง สิ่งที่ถูกคิดว่าเป็นสำคัญ 6.ครูจัด DTPs ให้อยู่ภายใต้ความเชื่อของการเรียนและการสอนของพวกเขา สมา พร มณีอ่อน (2559 : ง) พัฒนารูปแบบการพัฒนาวิชาชีพโดยผสมผสานเครือข่ายสังคม มีชื่อว่า “ADIAR Model” มินตรา ลายสนิทเสรีกุล (2557)ศึกษา เกี่ยวกับ กลยุทธ์การบริหารโรงเรียนสู่การ เป็นชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ ปองทิพย์ เทพอารีย์ (2557)ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบชุมชน การเรียนรู้เชิงวิชาชีพสำหรับครูประถมศึกษา (วรลักษณ์ ชูกำเนิด, 2557)ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง รูปแบบ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูสู่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 งานวิจัยดังกล่าวมีหลักการ แนวคิดและ การดำเนินงานอย่างชัดเจน เช่นเดียวกันกับ รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการ สร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (IDEA MODEL)

2. จากผลการประเมินประสิทธิผลของ “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” มีผลการวิจัย ดังนี้

2.1 หลังการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยภาพรวมพบว่า ผลการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (IDEA MODEL) ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นนั้น ในขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration : I) มีการให้ความรู้ครูทั้งในรูปแบบของการอบรม การจัดการความรู้ (Knowledge Management) การแลกเปลี่ยนความรู้ เพื่อให้มีความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ดีต่อชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยีและการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนในระดับประถมศึกษา เป็นการเตรียมความพร้อมในการให้ความรู้ สร้างความเข้าใจ ให้เกิดความชัดเจน โดยการนำผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญทางด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานทั้งผู้สอนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และผู้สอนในระดับอุดมศึกษา ทั้งนี้เพื่อให้ผู้สอนเห็นมุมมองใหม่ ๆ ในการจัดการเรียนรู้ รวมไปถึงการเห็นตัวอย่างในการจัดการเรียนรู้ ที่จะให้ผู้สอนนำไปพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ นอกจากนี้มีการสรุปความรู้ ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน รวมถึงการร่วมกันพัฒนาขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ โดยให้เป็นรูปแบบ หรือเอกลักษณ์ของโรงเรียน ที่เกิดจากการสังเคราะห์ร่วมกันของครูโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) คือ รูปแบบ EDSU Model มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 ขั้น E : Encouragement (ขั้นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน) ผู้สอนกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน โดยการใช้ศิลปะแขนงต่างๆ เป็นสื่อในการนำเข้าสู่บทเรียน

ขั้นที่ 2 ขั้น D : Designing and Doing (ขั้นการออกแบบและลงมือปฏิบัติ) 1) ผู้สอนนำเข้าสู่มนต์สตัน การจัดการเรียนรู้ โดยให้ความรู้โดยผู้สอน หรือ สืบเสาะหาความรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน เกี่ยวกับสาระสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้ 2) ให้ผู้เรียนระดมสมอง ทบทวนความรู้ ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานศิลปะ ที่เกี่ยวข้องกับสาระ 3) สาธิตการสร้างสรรค์ผลงาน หรือให้ประสบการณ์ทางศิลปะงานสร้างสรรค์ 4) นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเองในกลุ่มสาระการเรียนรู้ สามารถปฏิบัติเป็นรายกลุ่มหรือเดี่ยว โดยมีผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำ

ขั้นที่ 3 ขั้น SU: Showing and Utilization

(ชั้นการแสดงผลงานและผลการใช้ประโยชน์) 1) นักเรียนนำเสนอผลงานของตนเอง ตีพิมพ์งานในห้องเรียน หรือสถานที่จัดนิทรรศการ เป็นกลุ่มหรือรายบุคคล เพื่อนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็น และสนทนาเกี่ยวกับการนำไปใช้ประโยชน์ โดยครูเป็นผู้ตั้งประเด็นซักถาม 2) ผู้สอนประเมินผลชิ้นงานผู้เรียนตามเกณฑ์ โดย 1) รายละเอียดของชิ้นตอนสามารถปรับให้เข้ากับระดับชั้นของผู้เรียนตามความเหมาะสม 2) นวัตกรรม / ชิ้นงานของผู้เรียน ขึ้นอยู่กับวัยและความสามารถของผู้เรียน 3) ในขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ สามารถนำวิธีสอน เทคนิค อื่นๆมารวมได้ 4) ในขั้นตอนต่างๆ ไม่จำเป็นต้องครบใน 1 ชั่วโมง 5) แบบประเมินนวัตกรรม ทางฝ่ายวิชาการดำเนินจัดทำให้ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) ของโรงเรียน และ แอปพลิเคชัน line ทั้งนี้เพื่อให้ครูได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง สามารถเรียกดู ข้อมูล ความรู้และเข้าถึงได้จากทุกๆ แหล่งข้อมูล ซึ่งสอดคล้องแนวคิดของ Beers (2011) กล่าวว่า เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือหนึ่งที่ใช้ในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ช่วยนักเรียนในการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี แนะนำให้มีการใช้เทคโนโลยีบูรณาการในการจัดการเรียนการสอน เนื่องจากการใช้เทคโนโลยีมีความต่อเนื่องและทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา วัตถุประสงค์ของการใช้เทคโนโลยี ประกอบด้วย 1) การค้นคว้าข้อมูล สามารถค้นคว้าได้จากเครื่องมือช่วยค้น (search engines) 2) การแบ่งปันข้อมูล เราสามารถแบ่งปันข้อมูลได้จากสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ 3) การสร้างสื่อประสม 4) การจัดการ 5) การแบ่งปันข้อมูล 6) เครื่องมือช่วยค้น 7) เว็บไซต์ที่รวบรวมเนื้อหาต่างๆ 8) การสนทนาผ่านระบบดิจิทัล เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ได้กลายเป็นเครื่องมือที่องค์กรใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ปัจจุบันเทคโนโลยีที่นำมาประยุกต์ใช้กับการจัดการความรู้มีความหลากหลายและได้รับการพัฒนามากขึ้นตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยี การจัดการความรู้จำเป็นต้องอาศัยเทคโนโลยีหลายประเภทด้วยกัน ดังนั้น การทำความเข้าใจกับการนำเทคโนโลยีมาผสมผสานกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ จึงเป็นประโยชน์อีกประการหนึ่งของเทคโนโลยี อันจะก่อให้เกิดการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูนอกจากนั้น Beers (2011) กล่าวว่า เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือช่วยให้ทำความเข้าใจและจัดการข้อมูล การจัดการเรียนการสอนให้ฝังเข้าไปในความเข้าใจของนักเรียนได้ง่ายขึ้นและการใช้เทคโนโลยีในการออกแบบบทเรียนได้ โดยการนำเทคโนโลยีมาช่วยนั้นทำให้นักเรียนเกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการเรียน เมื่อนำเทคโนโลยีมาใช้พัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู นอกจากนั้นเป็นผลมาจากชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู โดยชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู (Professional Learning Community: PLC) (Thompson, Gregg and Niska,2004) ส่งผลให้ครูลดความรู้สึกโดดเดี่ยวในงานสอน มีความผูกพันต่อพันธกิจ และเป้าหมาย มีความกระตือรือร้น เข้าใจเนื้อหาสาระ อีกทั้งได้ปฏิบัติตามกระบวนการมากขึ้น จึงทำให้ปรากฏผลได้ชัดเจน นอกจากนั้น Darling-

Hammond and Linda (2010) เป็นแนวทางหนึ่งที่น่ามาใช้ส่งเสริมความเป็นมืออาชีพ ทางผู้วิจัย ได้วิเคราะห์แล้วว่าเป็นแนวทางหนึ่งที่ช่วยส่งผลให้ผู้สอนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง แล้วส่งผลให้สามารถเรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูได้

นอกจากนั้นบทบาทของครูได้เปลี่ยนไปจากผู้สอน (teacher) เป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) ยังส่งผลให้ครูได้เรียนรู้มากขึ้น ดังที่ วิจารณ์ พานิช (2555) กล่าวว่า บทบาทของครูในชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูต้องเปลี่ยนแปลง และการจัดการศึกษาจะต้องเปลี่ยน มีงานวิจัยที่แสดงถึงผลการวิจัยของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู สามารถช่วยส่งเสริมสมรรถนะการสอนของครูได้ และช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ รวมทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงขึ้น (Annenberg Institute for School Reform, 2013) เนื่องจากชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูทำให้เข้าใจกระบวนการสอดคล้องกับงานวิจัยของ Heather (2016) ได้ทำการศึกษาวิจัย เรื่อง การสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพให้กับครูมือใหม่ มีวัตถุประสงค์ เพื่อการเตรียมครูให้สามารถจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนได้ จัดเตรียมโปรแกรมที่เกิดจากความร่วมมือในการทำงานระหว่างครู และช่วยในการเรียนรู้ของนักเรียน กระบวนการของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 แนะนำครูมือใหม่ให้รู้จักกับการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เป้าหมายของการจัดการเรียนรู้ ใช้เวลาทั้งสัปดาห์ในการเรียนรู้ร่วมกัน อภิปรายร่วมกันแบบออนไลน์ และสัมมนาในชั้นเรียน ขั้นที่ 2 หลังจากเริ่มมาแล้ว 5 วัน ครูจะค้นคว้าข้อมูลวิจัยจากห้องสมุดหรือแหล่งค้นคว้าออนไลน์ต่างๆ และการสังเกตในชั้นเรียน มีการประชุมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ และติดตามครูเป็นเวลา 1 วัน นักเรียนจะได้รับการสนับสนุนให้ถามคำถามกับครูที่เลี้ยง และค้นหาความจริงเกี่ยวกับสิ่งที่ต้องการรู้ในบทเรียน ขั้นที่ 3 มีการสัมมนาทุกๆเย็น กลุ่มนักเรียนและผู้เชี่ยวชาญก็จะเข้าพบกันเพื่อสัมมนาและนำข้อมูลมาแลกเปลี่ยนกัน ซึ่งผลจากการวิจัยนี้ พบว่า 1.นำกระบวนการขั้นตอนในชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพของ DuFour, & Eaker (2008) มาใช้ผู้เข้าร่วม PLC มีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันเกิดชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ 2.เกิดความร่วมมือที่ดีต่อกันในชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ 3.เกิดการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างนักศึกษาฝึกสอนและครูที่เลี้ยง

Ming Lai (2016) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง ความสามารถของแฟ้มสะสมผลงานทางการสอนแบบดิจิทัลสำหรับการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพสำหรับการศึกษาระดับอุดมศึกษา วัตถุประสงค์ การวิจัย เพื่อพัฒนาการได้มาซึ่งความเข้าใจที่คงทนของการพัฒนาครูและการใช้การสอนโดยใช้ digital teaching portfolios กับ ความสำคัญในการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ เป็นการให้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ โดยการเขียนแลกเปลี่ยนกันบน แพลตฟอร์มที่สร้างขึ้น ที่ Mahara

(<https://mahara.org/>) จะเป็นแฟ้มสะสมผลงานออนไลน์ที่เปิดให้ครูได้เข้าไปเขียนเกี่ยวกับสิ่งประดิษฐ์ของตนเอง พบว่า ครูที่ใช้ DTPs สำหรับผลประโยชน์ส่วนตัวและส่วนรวม ใช้สำหรับการตอบกลับและพัฒนา เพื่อสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู เป็นส่วนเชื่อมโยงที่สำคัญกับการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นหัวใจของการสอนแบบแฟ้มสะสมงาน เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนา DTPs จะทำให้มีประสบการณ์ร่วมกัน ทราบวัตถุประสงค์ สิ่งที่เป็นประโยชน์ ศักยภาพ เช่นเดียวกับความท้าทายของการสอน สอดคล้องกับงานวิจัย ของ จุลมณี สุระโยธิน (2554) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง ผลของการจัดกิจกรรมเรียนรู้ร่วมกันทางอินเทอร์เน็ตด้วยการเขียนสะท้อนคิดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อทักษะทางสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัย พบว่า 1) คะแนนทักษะทางสังคมหลังเข้าร่วมกิจกรรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรม โดยนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมมีทักษะทางสังคมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) พฤติกรรมการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ พฤติกรรมการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และพฤติกรรมการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนโดยรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 91.1 และ 3) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันทางอินเทอร์เน็ตด้วยการเขียนสะท้อนคิดผ่านสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับมาก พบว่ากระบวนการทางออนไลน์ หรือเทคโนโลยี จะเป็นส่วนช่วยในการพัฒนาทั้งในส่วนของความรู้และการพัฒนากระบวนการเรียนรู้

2.2 ศึกษาพัฒนาการของอาจารย์ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม โดยใช้แบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยการโค้ชโดยผู้เชี่ยวชาญ (Expert Coaching) และการโค้ชแบบเพื่อนร่วมวิชาชีพ (Peer Coaching) ผู้รับการโค้ชมีพัฒนาการในการออกแบบการจัดการเรียนรู้สูงขึ้น เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า การโค้ชโดยผู้เชี่ยวชาญมีลำดับพัฒนาการเรียงตามลำดับได้ดังต่อไปนี้ การออกแบบหน่วยการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน การประเมินผล และการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน การโค้ชแบบเพื่อนช่วยเพื่อนเรียงตามลำดับ ได้ดังต่อไปนี้ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน การประเมินผลและการออกแบบหน่วยการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู มีการให้คำแนะนำช่วยเหลือ ที่หลากหลายจากบุคคลในหลากหลายมุมมอง ที่จะช่วยพัฒนาให้ครู ได้รับคำแนะนำที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น ทั้งการโค้ชโดยผู้เชี่ยวชาญ (Expert Coach) การโค้ชโดยเพื่อนร่วมวิชาชีพ (Peer Coach) และการโค้ชโดยผู้บริหาร (Executive Coach) ที่มีส่วนช่วยในการพัฒนางานอย่างก้าวกระโดดและถูกทิศทาง โดยผู้โค้ชจะคอยชี้แนะ แนะนำ เพื่อให้ผู้สอนไปได้อย่างถูกทิศทาง ให้ข้อคิดและกำลังใจในการพัฒนางาน

สอนอย่างต่อเนื่อง รวมถึงมีการถอดบทเรียนและบันทึกสะท้อนผลเมื่อดำเนินการจัดการเรียนการสอนแล้วเรียบร้อย เพื่อนำผลที่ได้ ไปพัฒนาต่อไป เป็นสิ่งสำคัญในการช่วยสนับสนุนได้อย่างมีประสิทธิภาพมาก รวมถึงการที่ผู้สอนได้ดำเนินการนำผลจากการถอดบทเรียนมาแลกเปลี่ยน เพื่อเสริมสร้างและต่อยอดความรู้ของผู้สอน ซึ่งถือเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาชุมชนการจัดการเรียนรู้ อย่างแท้จริง นอกจากนี้ในกระบวนการของชุมชนการเรียนรู้การให้ความสำคัญและเอาใจใส่ดูแล โดยผู้บริหาร หรือการให้การสนับสนุนส่งเสริมให้มี ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูในโรงเรียนนั้น ถือว่า เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูเกิดเป็นกระบวนการขับเคลื่อนอย่างต่อเนื่อง และสามารถทำให้ผู้สอนมีพัฒนาการในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องเช่นกัน สอดคล้องกับ Martin, 2011, Hord, Roussin & Sommers, 2010, Annenberg Institute for School Reform, 2013, Richard DuFour, 2007 กล่าวไว้ 5 ประการคือ 1) การมีบรรทัดฐานและค่านิยมร่วมกัน (Shared values and vision) สมาชิกใน ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพต้องมีบรรทัดฐานและค่านิยมร่วมกัน ซึ่งเป็นหลักการพื้นฐานสำคัญ เนื่องจากการมีพันธกิจที่ชัดเจนร่วมกันจะเป็นพื้นฐานที่สำคัญสำหรับการพัฒนาเป็นชุมชนการเรียนรู้ หรือ Learning Community ในโรงเรียน ดังนั้นครูผู้สอนที่เป็นสมาชิกใน PLC จึงต้องมีบรรทัดฐาน ค่านิยม และความเชื่อเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ร่วมกัน 2) การร่วมกันรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของนักเรียน (Collective responsibility for students learning) ผลการเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดขึ้นในตัวนักเรียนนั้นย่อมต้องอาศัยแนวทางและกลยุทธ์ที่หลากหลาย โดยสิ่งเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้จากความคาดหวังที่ครูผู้สอนมีต่อนักเรียนในระดับสูง และอยู่บนฐานความเชื่อที่ว่า นักเรียนทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ ซึ่งเป็นการวางเป้าหมายเพื่อพัฒนา การจัดการเรียนรู้และพัฒนา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน โดยเป็นการวางเป้าหมายร่วมกันของครูที่เป็นสมาชิกในชุมชน การเรียนรู้ทางวิชาชีพทุกคน 3) การสืบสอบเพื่อสะท้อนผลเชิงวิชาชีพ (Reflective professional inquiry) การพูดคุยสนทนากันระหว่างสมาชิกในชุมชนการเรียนรู้โดยเฉพาะอย่างยิ่งระหว่างครูผู้สอน ผู้เชี่ยวชาญ นักการศึกษาและผู้บริหารเกี่ยวกับการปฏิบัติงานสอนและการจัดการเรียนรู้เพื่อสะท้อน ผลการปฏิบัติรวมทั้งร่วมกันเสนอแนะแนวทางการปฏิบัติที่ช่วยให้การเรียนรู้ของนักเรียนเกิดได้ดีขึ้น ซึ่งการสะท้อนผลและการชี้แนะการปฏิบัติจะเป็นเครื่องมือหรือกลไกในการทบทวนประเด็นพื้นฐาน สำคัญที่จะก่อให้เกิดผลทางบวกต่อการเรียนการสอนและคุณภาพการจัดการศึกษาในโรงเรียน หรือ ช่วยพัฒนาการจัดการเรียนรู้และส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น 4) การร่วมมือรวมพลัง (Collaboration) ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพให้ ความสำคัญกับการร่วมมือรวมพลังโดยการ ร่วมมือรวมพลังนี้จะต้องเป็นการร่วมมือรวมพลังของครูในภาพรวมทั้งหมดของโรงเรียน และสิ่งสำคัญ ของการร่วมมือรวมพลังในชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ คือ การดำเนินกิจกรรมเพื่อมุ่งไปสู่ความสำเร็จ

ภายใต้เป้าหมายเดียวกัน ทั้งนี้การร่วมมือรวมพลังจะให้ ความสำคัญกับความรู้สึกพึ่งพาอาศัยซึ่งกัน และกันของสมาชิกในชุมชนระหว่างการดำเนินกิจกรรม เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้ เช่น เกิดการ แลกเปลี่ยนเทคนิคการสอน สื่อและแหล่งการเรียนรู้ และ แนวทางการจัดการเรียนรู้ต่างๆ 5) การ สนับสนุนการจัดลำดับโครงสร้างและความสัมพันธ์ของบุคลากร (Supportive conditions structural arrangements and collegial relationships) การเตรียมพร้อมในด้านการ สนับสนุน ให้บุคลากรหรือสมาชิกในชุมชนได้มีโอกาสสังเกตการสอน วิพากษ์วิจารณ์และสะท้อนการ ปฏิบัติงาน รวมทั้งการสอนของเพื่อนร่วมงานและของชุมชนการเรียนรู้เพื่อมุ่งเน้นกระบวนการเรียนรู้ ที่จะเกิดขึ้น ในชุมชนและส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ที่จะเกิดขึ้นในตัวผู้เรียนจะช่วยสนับสนุนให้เกิดชุมชนการ เรียนรู้ทาง วิชาชีพได้อย่างสมบูรณ์ นอกจากนั้นจากการประชุมทางวิชาการ Ed talk Expo ของ กระทรวงศึกษาธิการ (2560) กล่าวถึง คุณลักษณะที่ทำให้เกิดชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู (Professional Learning Community: PLC) ประกอบด้วย 1) ต้องมีวิสัยทัศน์ร่วมกัน มีเป้าหมาย ทิศทางเดียวกัน มุ่งสู่การพัฒนา ทิศทางเดียวกัน มุ่งสู่การพัฒนาการเรียนการสอนสู่คุณภาพผู้เรียน 2) ร่วมแรง ร่วมใจ และร่วมมือ ต้องเปิดใจ รับฟัง เสนอวิธีการนำสู่การปฏิบัติและประเมินร่วมกัน Open เปิดใจรับและให้ Care และ Share 3) ภาวะผู้นำร่วม การทำ PLC ต้องมีผู้นำและผู้ตามใน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 4) กลยาณมิตร เป็นเพื่อนร่วมวิชาชีพเติมเต็มส่วนที่ขาดของแต่ละคน 5) ต้องปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมองค์กร ต้องเน้นการทำงานที่เปิดโอกาสการทำงานที่ช่วยเหลือกันมากกว่า การสั่งการ มีชั่วโมงพูดคุย 6) การเรียนรู้และพัฒนาวิชาชีพ การเรียนรู้การปฏิบัติงาน และตรงกับ ภาระงาน คือ การสอนสู่คุณภาพผู้เรียน นอกจากนั้น วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล (2560)ยัง กล่าวถึงปัจจัยสนับสนุนที่ทำให้เกิดชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู ปัจจัยหนึ่ง คือ การถอดบทเรียนด้วยความซื่อสัตย์ในกระบวนการเรียนรู้และการนำประสบการณ์และสิ่งที่ได้เรียนรู้มาปฏิบัติจริงด้วย ตนเองและเกิดจากการถอดบทเรียนอย่างปราศจากอคติ มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชุมชน เพราะสิ่งที่ นำมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ นี้ จะถูกนำมาเป็นองค์ความรู้ ที่จะนำไปต่อยอด องค์ความรู้อื่นๆ ต่อไป

2.3 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เข้าร่วม“ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการ สร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” มีระดับความคิดเห็น โดยภาพรวมอยู่ในระดับ มาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านองค์ประกอบของรูปแบบ รองลงมา คือ ด้านผลการใช้รูปแบบ และ ด้านกระบวนการนำไปใช้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่ารูปแบบ ของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้

ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (IDEA MODEL) ผ่านกระบวนการพัฒนาอย่างเป็นระบบ ทั้งการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ อาทิ การสอบถามความต้องการจำเป็นของผู้ที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์เก็บข้อมูลจากผู้บริหารสถานศึกษา หัวหน้ากลุ่มสาระ และผู้เกี่ยวข้อง การศึกษาทฤษฎีแนวคิดจากเอกสาร พัฒนา รูปแบบ แล้วนำไปทดลองใช้ก่อนใช้จริง แล้วนำผลไปปรับปรุงก่อนนำไปใช้จริง ทำให้องค์ประกอบต่างๆ มีความชัดเจน และตอบสนองความต้องการของผู้ใช้อย่างแท้จริง สอดคล้องกับแนวคิดของ Murphy and Dale (2005) ยังได้เสนอแนวทางสำคัญที่ควรใช้เพื่อให้ครูเกิดการรวมกลุ่มและเกิดการ ทำงานแบบร่วมมือรวมพลังซึ่งจะทำให้ในโรงเรียนเกิดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพขึ้น โดยการสร้าง กลุ่มหรือทีม ได้แก่ กลุ่มคณะกรรมการ (Committees) เป็นการรวมกลุ่มของสมาชิกในโรงเรียน ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป โดยสมัครใจ ส่วนใหญ่มักเป็นลักษณะงานด้านการบริหารที่มีการกำหนด วัตถุประสงค์ไว้ล่วงหน้า โดยมีงานที่ได้รับมอบหมายเป็นจุดเน้นในการสืบสอบหาแนวทางในการ แก้ปัญหาและพัฒนาเพื่อนำไปทดลองใช้กลุ่มวิพากษ์ (Critical Friends Group) เป็นการรวมกลุ่มของ ครูผู้สอนที่มีความสนใจ ตรงกันรวมทั้งผู้เชี่ยวชาญหรือที่ปรึกษาของกลุ่มโดยในแต่ละกลุ่มจะมีสมาชิก ไม่เกิน 12 คนเพื่อพบปะและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน รวมทั้งฝึกวางแผนและพัฒนาแนวทางการ จัดการเรียนรู้อย่างน้อยเดือนละครั้งตามข้อตกลงที่วางไว้ โดยมีจุดมุ่งหมายหลักอยู่ที่การเรียนรู้ของ นักเรียน กลุ่มให้คำปรึกษา (Peer Coaching Team) เป็นการรวมกลุ่มของครูผู้สอน 2-3 คน เพื่อ ร่วมกันวางแผนการจัดการเรียนรู้และทำการสังเกตการสอนของเพื่อนครูผู้สอนที่เป็นสมาชิกในกลุ่ม จากนั้นจึงให้ข้อสังเกต คำแนะนำ และข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้ให้สมบูรณ์ ยิ่งขึ้น กลุ่มเรียนรู้ (Study Groups / Independent or Stand-Alone) เป็นกลุ่มที่เรียนรู้อาชีพปฏิบัติ จากกลุ่มการเรียนรู้ย่อยๆ กลุ่มอื่น หรือ สมาชิกคนอื่นในชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ในกรณีนี้อาจ เป็นการเรียนรู้ของสมาชิกครูผู้สอนที่อยู่โรงเรียนต่างกันได้ โดยมีจุดมุ่งหมายอยู่ที่การเรียนรู้ใน ประเด็นที่ ตนสนใจ เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในประเด็นนั้นเพิ่มมากขึ้น ทีมวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research Team) การวิจัยเพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาการปฏิบัติ งานของบุคคลหรือ หน่วยงาน เป็นกระบวนการวิจัยที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติงานจริง โดยคำนึงถึงบริบท ทางการศึกษา ชุมชนการเรียนรู้ย่อย (Small Learning Community) เป็นการรวมกลุ่มของสมาชิก ส่วนหนึ่งใน โรงเรียนที่มีภาระหน้าที่หรือความรับผิดชอบใกล้เคียงกัน เช่น สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ เดียวกัน ประจําระดับชั้นเดียวกัน เป็นต้น เพื่อร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ให้ข้อแนะนำเพื่อพัฒนาการ จัดการ เรียนรู้และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้สูงขึ้น นอกจากนี้ยังกล่าวได้อีกว่า ชุมชนการ เรียนรู้วิชาชีพครู ขับเคลื่อนอย่างต่อเนื่อง จึงทำให้ ประสบผลสำเร็จ ดังที่ ชัย วงษ์ใหญ่ and มารุต

พัฒนาผล (2560) กล่าวว่า ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ขับเคลื่อนด้วยวินัยและใจในการเรียนรู้ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูขับเคลื่อนไปอย่างมีสติและปัญญา ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู ทำแล้วต้องได้ประโยชน์ ไม่ใช่ทำๆ เลิกๆ และเวลาทำก็ต้องทำอย่างมีสติและปัญญา มีสติอยู่ทุกขณะจิต รู้ตัวอยู่ตลอดเวลา วินัย คือ การควบคุมและกำกับตนเองให้ไปสู่เป้าหมายที่กำหนดไว้ รวมทั้งการใฝ่เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อการแลกเปลี่ยนไปสู่สิ่งที่ดีขึ้น ใจ คือ อารมณ์และความรู้สึกที่มีต่อการเรียนรู้ ความสุขในการเรียนรู้ การพัฒนาวิชาชีพที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล จำเป็นต้องเกิดมาจากใจหรือ มิติด้านใน เพราะเป็นรากฐานของการพัฒนาอย่างยั่งยืนและมีความสุข เมื่อวินัยและใจมารวมกันจะเกิดเป็นพลังของการเรียนรู้ พลังการคิดและพลังการพัฒนา

2.4 ผลการประเมินทักษะการสร้างนวัตกรรมของผู้เรียนที่เรียนกับอาจารย์ที่เข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา พบว่าโดยภาพรวม คะแนนเฉลี่ยประเมินความสามารถหลังเรียนครั้งที่ 1 – 4 มีพัฒนาการสูงขึ้นตามลำดับ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า นักเรียนได้รับการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบที่เกิดจากการพัฒนาระหว่างการใช้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ดังนี้ กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (EDSU Model) ชั้นที่ 1 ชั้น E : Encouragement (ขั้นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน) ผู้สอนกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนโดยการใช้ศิลปะแขนงต่างๆ เป็นสื่อในการนำเข้าสู่บทเรียน เช่น เพลง การยกตัวอย่างผลงาน การแสดงบทบาทสมมติ การนำผลงานทางศิลปะ มาแสดง โดยบูรณาการกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ของตนเอง และแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ ชั้นที่ 2 ชั้น D : Designing and Doing (ขั้นการออกแบบและลงมือปฏิบัติ) 1) ผู้สอนนำเข้าสู่โมโนทัศน์ การจัดการเรียนรู้ โดยให้ความรู้โดยผู้สอน หรือ สืบเสาะหาความรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน เกี่ยวกับสาระสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้ 2) ให้ผู้เรียนระดมสมอง ทบทวนความรู้ ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับสาระ 3) สาธิตการสร้างสรรค์ผลงาน หรือให้ประสบการณ์ทางศิลปะงานสร้างสรรค์ 4) นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเองในกลุ่มสาระการเรียนรู้ สามารถปฏิบัติเป็นรายกลุ่มหรือเดี่ยว โดยมีผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำ ชั้นที่ 3 ชั้น SU: Showing and Utilization (ขั้นการแสดงผลงานและผลการใช้ประโยชน์) 1) นักเรียนนำเสนอผลงานของตนเอง ติดผลงานในห้องเรียน หรือสถานที่จัดนิทรรศการ เป็นกลุ่มหรือรายบุคคล เพื่อนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นและสนทนาเกี่ยวกับการนำไปใช้ประโยชน์ โดยครูเป็นผู้ตั้งประเด็นซักถาม 2) ผู้สอนประเมินผลชิ้นงานผู้เรียนตามเกณฑ์ ทั้งนี้ในกระบวนการดังกล่าวมีเงื่อนไข คือ รายละเอียดของขั้นตอนสามารถปรับให้เข้ากับระดับชั้นของ

ผู้เรียน ตามความเหมาะสม นวัตกรรม / ชิ้นงานของผู้เรียน ขึ้นอยู่กับวัยและความสามารถของผู้เรียน ในขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ สามารถนำวิธีสอน เทคนิค อื่นๆมารวมได้ ในขั้นตอนต่างๆ ไม่จำเป็นต้องครบใน 1 ชั่วโมง สามารถกระทำต่อเนื่องได้จนจบกระบวนการ จากกระบวนการดังกล่าวนี้เองที่ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาผลงานของตนเองอย่างต่อเนื่อง จากผลงานชิ้นเล็กๆ ไปสู่ผลงานที่สร้างถึงความสร้างสรรค์ของผู้เรียน และมีการประเมินอย่างต่อเนื่อง สม่่าเสมอ ให้ผลสะท้อนกลับกับผู้เรียน เพื่อนำผลไปพัฒนาปรับปรุงผลงานของตนเอง รวมถึงมีการจัดแสดงผลงานตามรูปแบบของ IDEA MODEL ในขั้นที่ 4 การทบทวนและปรับปรุงพัฒนา (Action : A) เป็นขั้นตอนของการทบทวนปฏิบัติสิ่งที่ได้เรียนรู้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ และการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน และนำผลที่ได้มาศึกษาแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน และเผยแพร่ผลงานดังกล่าวผ่านสื่อสังคมออนไลน์ให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอน และพัฒนานวัตกรรมของนักเรียนต่อไป เป็นผลให้นักเรียนได้เห็นผลงานของตนเองแล้วนำมาปรับปรุงพัฒนาให้ดีขึ้นตามลำดับ สอดคล้องกับแนวคิดของ ศิริกาญจน์ โกสุมภ์ และดารณี คำวังนัง (2540: 78) กล่าวถึง การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณสมบัติที่มีอยู่แล้วในตัวนักเรียนทุกคนครูสามารถส่งเสริมให้พัฒนาขึ้น ทั้งทางตรงและทางอ้อม ทางตรง ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนการฝึกอบรม สำหรับทางอ้อมนั้นได้แก่ การจัดบรรยากาศสิ่งแวดล้อมภายในโรงเรียน ภายในห้องเรียน ให้ส่งเสริมความเป็นอิสระ เสริมการเรียนรู้ ครูสามารถสร้างและส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ โดย 1) ยอมรับความสามารถของนักเรียน เชื่อมั่นในความสามารถของนักเรียน 2) สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนมีความรู้สึกเป็นอิสระ เป็นตัวของตัวเองและกล้าแสดงออกทางความคิดและการกระทำอย่างสร้างสรรค์ 3) มีความเข้าใจความรู้สึกของนักเรียน ทำให้นักเรียนไว้วางใจรู้สึกปลอดภัย อุษณีย์ โพธิ์สุข (2544: 33) ได้กล่าวถึงการส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนว่าสามารถทำได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม ในทางตรงโดยการสอน ผูกฝนและอบรม ทางอ้อมโดยการสร้างบรรยากาศ และการจัดสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมการเป็นอิสระในการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ไม่สามารถบังคับให้เกิดขึ้นได้แต่สามารถทำให้เกิดขึ้นได้ การพัฒนาเชิงสร้างสรรค์มีองค์ประกอบที่สำคัญในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้ 1) กระบวนการคิด เป็นการเพิ่มทักษะการคิดด้านต่างๆ เช่น ความคิดจินตนาการ ความคิดอ่อนกนัย ความคิดวิจารณ์ญาณ ความคิดวิเคราะห์ ความคิดสังเคราะห์ ความคิดแปลกใหม่ ความหลากหลาย ความคิดยืดหยุ่น ความคิดเห็นที่แตกต่าง และการประเมินผล 2) ผลผลิตเป็นสิ่งที่ชี้ให้เราเห็นหลายสิ่งหลายอย่างของการคิด เช่น วิธีคิด ประสิทธิภาพทางความคิด การนำเอาความรู้ไปสู่การนำไปใช้ ชุดสำคัญในการจัดการเรียนรู้จะต้องพิจารณาเกณฑ์ของผลผลิต ควรจะมีการกำหนดให้ผู้เรียนรู้จักการระบุจุดประสงค์ของการทำงาน รู้จักประเมินการทำงานของตนเองโดยใช้เหตุผล พยายามและสามารถปรับใช้ในชีวิตจริง องค์ความรู้พื้นฐาน ให้โอกาสผู้เรียนได้รับความรู้ผ่านสื่อและทักษะหลายด้านโดย

ใช้ประสาทสัมผัสหรือความรู้ที่มาจากประสบการณ์ที่หลากหลายและมีแหล่งข้อมูลที่ต่างกันทั้งจากหนังสือ ผู้เชี่ยวชาญ การทดสอบด้วยตนเอง และที่สำคัญคือให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้จากตัวเอง สิ่งที่ทำทนายผู้เรียน ทางการที่สร้างสรรค์ และมีมาตรฐานให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติของผู้เรียน ให้ผู้เรียนมั่นใจว่าจะไม่ถูกลงโทษหากมีความคิดที่แตกต่างจากผู้สอน หรือคิดว่าผู้สอนไม่ถูกต้อง สอนให้ผู้เรียนล้มเหลวหรือผิดพลาดโดยไม่เกิดอันตราย แต่ต้องฝึกให้ผู้เรียนรู้จากข้อผิดพลาดที่ผ่านมา

นอกจากนั้นในกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นั้น ชัย วงษ์ใหญ่ and มารุต พัฒนาผล (2560) กล่าวว่า ผู้สอนจะต้องมีความรู้และความสามารถที่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม ได้แก่ มีความรู้เกี่ยวกับปัจจัยที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ (reflective practice) การปรับวิธีการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทต่างๆ เช่น ระดับความสามารถของผู้เรียน การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้เรียน ซึ่งจะส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างมาก การจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการประเมินผลที่หลากหลาย นอกจากกระบวนการดังกล่าวแล้วนั้น การจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบ มีหลักการสำคัญ 9 ประการที่ผู้สอนได้ดำเนินการอย่างต่อเนื่อง ดังนี้ สอดคล้องกับวิถีชีวิตของผู้เรียน กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการคิด พัฒนาทักษะการคิดขั้นพื้นฐานและการคิดขั้นสูง พัฒนาทักษะการคิดขั้นพื้นฐาน และการคิดขั้นสูง ส่งเสริมให้ผู้เรียนถ่ายโยงการเรียนรู้ พัฒนากระบวนการเรียนรู้ แกไขความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนของผู้เรียน ใช้การเรียนรู้ร่วมกันขับเคลื่อนกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้เทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนรู้ กระตุ้นความริเริ่มสร้างสรรค์ของผู้เรียน นอกจากนี้ผู้สอนควรจัดบรรยากาศของการเรียนรู้ให้มีความท้าทาย มีอิสระ มีทรัพยากรสนับสนุน และผู้สอนให้การส่งเสริมผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง และยึดหลักการจัดบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม ดังต่อไปนี้ 1) การเรียนรู้ในลักษณะชุมชนแห่งการเรียนรู้ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียน 2) ส่งเสริมวินัยในตนเองของผู้เรียน 3) เสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกัน 4) ผู้เรียนมีอิสระในการเลือกใช้วิธีการเรียนรู้และกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง 5) ผู้สอนใช้การสะท้อนผลการปฏิบัติเพื่อการปรับปรุงและพัฒนาแก่ผู้เรียน 6) การให้ผลย้อนกลับอย่างสร้างสรรค์

2.5 ผู้เรียนมีความคิดเห็นต่อ “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” ในระดับเห็นด้วยมากด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการวัดและประเมินผล รองลงมา คือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และ ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่เกิดจากการเข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ โดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริม

ความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา นั้นมีการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ ในการจัดการสอนตามระบบของ EDSU Model ที่ได้รับการพัฒนาขึ้นจากการเข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพฯ เป็นส่วนที่ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในการจัดการเรียนการสอน นักเรียนได้พัฒนาตนเองอย่างเต็มที่ รวมถึงการได้ลงมือปฏิบัติจริงส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบสอดคล้องกับ แนวคิดของ ชัย วงษ์ใหญ่ and มารุต พัฒนาผล (2560)กล่าวถึง การประเมินผลการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการ สร้างสรรค์และนวัตกรรม มีลักษณะ 3 ประการ ได้แก่ 1) การประเมินเพื่อการเรียนรู้ (Assessment for learning) 2)การประเมินขณะเรียนรู้ (Assessment as learning) 3) การประเมินผลการเรียนรู้ (Assessment of learning) วิชัย วงษ์ใหญ่และมารุต พัฒนาผล (2561 : 39) กล่าวว่า การประเมินผลการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรมใช้หลักการประเมินตามสภาพจริง 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 และ 4. สะท้อนผลการประเมินไปสู่การปรับปรุง และพัฒนาผู้เรียนและการจัดการเรียนรู้

3. ผลการขยายผล “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” (IDEA Model) พบว่า อาจารย์มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน มีพัฒนาการในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานและผู้เรียนมีทักษะการสร้างนวัตกรรมที่สูงขึ้น ทั้งนี้เป็นเพราะรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (IDEA Model) มีการดำเนินการอย่างเป็นระบบขั้นตอนดำเนินงานที่ชัดเจน มีคู่มือการใช้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา แผนการพัฒนาวิชาชีพ ปฏิทินการพัฒนาวิชาชีพที่ชัดเจน มีการจัดอบรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ก่อนการเข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูฯ โดยขั้นตอนการดำเนินการตามระยะของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration : I) เป็นการศึกษาแนวคิดทฤษฎี ข้อมูลพื้นฐาน เกี่ยวกับ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดย

ผสมผสานเทคโนโลยี และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนในระดับประถมศึกษา ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติของผู้บริหาร ครู และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยี ให้มีทักษะในการออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนในระดับประถมศึกษา และเข้าใจวัตถุประสงค์ของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยี โดยการเชิญผู้เชี่ยวชาญด้านชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยี และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนในระดับประถมศึกษา ให้ความรู้ทั้งในรูปแบบของการอบรม และการจัดการความรู้ (Knowledge Management) เพื่อให้มีความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ดีต่อชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยีและการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนในระดับประถมศึกษา

ขั้นที่ 2 การกำหนดเป้าหมาย (Destination : D) คือ ผู้บริหารสถานศึกษา อาจารย์นิเทศ ครู (Peer Coaching) จัดทำโครงการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียน จัดทำปฏิทินการดูแลให้คำปรึกษา กำหนดจุดหมายปลายทางของการดูแลให้คำปรึกษา ที่มีความชัดเจนและเป็นไปได้ในทางปฏิบัติ ผ่านเทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์

ขั้นที่ 3 การสร้างสรรค์การจัดการเรียนรู้ (Evolution) เป็นขั้นที่ครูผู้สอนออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และพัฒนาเครื่องมือในการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ และการให้คำแนะนำในการจัดการเรียนรู้ โดยผ่านการบูรณาการเทคโนโลยีในขั้นตอนของการให้คำปรึกษาแนะนำ และบันทึกวิดีโอเป็นคลิปสั้นๆ ในขณะที่มีการจัดการเรียนการสอน

ขั้นที่ 4 การทบทวนและปรับปรุงพัฒนา (Action : A) เป็นขั้นตอนของการทบทวนปฏิบัติสิ่งที่ได้เรียนรู้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ และการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน และนำผลที่ได้มาศึกษาแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน และเผยแพร่ผลงานดังกล่าวโดยผ่านสื่อสังคมออนไลน์ให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอน และพัฒนานวัตกรรมของนักเรียนต่อไป จากกระบวนการขั้นตอนดังกล่าวทำให้มีบรรยากาศที่ดีในการทำงานร่วมกันมีความไว้วางใจซึ่งกันและกัน รวมถึงนักเรียนมีการพัฒนาผลงานของตนเองอย่างต่อเนื่องส่งผลให้สามารถพัฒนานวัตกรรมได้ มีความไว้วางใจในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับ ความสำคัญของ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) วิจารย์ พาณิช (2555) กล่าวว่า จากผลการวิจัยโดยตรงที่ยืนยันว่าการดำเนินการในรูปแบบ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงเชิงคุณภาพทั้งด้านวิชาชีพและผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน

จากการสังเคราะห์รายงานการวิจัยเกี่ยวกับโรงเรียนที่มีการจัดตั้ง ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) โดยใช้คำถามว่า โรงเรียนดังกล่าวมีผลลัพธ์อะไรบ้างที่แตกต่างไปจากโรงเรียนทั่วไปที่ไม่มีชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) และถ้าแตกต่างแล้วจะมีผลดีต่อครูผู้สอนและต่อนักเรียนอย่างไรบ้างซึ่งมีผลสรุป 2 ประเด็นดังนี้ **ประเด็นที่ 1** ผลดีต่อครูผู้สอนพบว่า ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) ส่งผลต่อครูผู้สอน กล่าวคือ ลดความรู้สึกโดดเดี่ยวในงานสอนของครู เพิ่มความรู้สึกผูกพันต่อพันธกิจและเป้าหมายของโรงเรียนมากขึ้น โดยเพิ่มความกระตือรือร้นที่จะปฏิบัติให้บรรลุพันธกิจอย่างแข็งขัน จนเกิดความรู้สึกว่า ต้องการร่วมกันเรียนรู้และรับผิดชอบต่อพัฒนาการโดยรวมของนักเรียนถือเป็นพลังการเรียนรู้ซึ่งส่งผลให้การปฏิบัติการสอนในชั้นเรียนให้มีผลดียิ่งขึ้น กล่าวคือ มีการค้นพบความรู้ และความเชื่อที่เกี่ยวกับวิธีการสอนและตัวผู้เรียนซึ่งที่เกิดจากการคอยสังเกตอย่างสนใจ รวมถึงเข้าใจในด้านเนื้อหาสาระ ที่ต้องจัดการเรียนรู้ได้แตกฉานยิ่งขึ้น จนตระหนักถึงบทบาทและพฤติกรรมการสอนที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด อีกทั้งการรับทราบข้อมูลสารสนเทศต่างๆ ที่จำเป็นต่อวิชาชีพได้อย่างกว้างขวาง และรวดเร็วขึ้น ส่งผลดีต่อการปรับปรุงพัฒนางานวิชาชีพได้ตลอดเวลา เป็นผลให้เกิดแรงบันดาลใจที่จะพัฒนาและอุทิศตนทางวิชาชีพเพื่อศิษย์ ซึ่งเป็นทั้งคุณค่าและขวัญกำลังใจต่อการปฏิบัติงานให้ดียิ่งขึ้นที่สำคัญคือยังสามารถลดอัตราการลาหยุดงานน้อยลง เมื่อเปรียบเทียบกับโรงเรียนแบบเก่ายังพบว่ามีความก้าวหน้าในการปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับลักษณะผู้เรียนได้อย่างเด่นชัดและรวดเร็วกว่าที่พบในโรงเรียนแบบเก่า มีความผูกพันที่จะสร้างการเปลี่ยนแปลงใหม่ๆ ให้ปรากฏอย่างเด่นชัดและยั่งยืน

ประเด็นที่ 2 ผลดีต่อผู้เรียนพบว่า ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) ส่งผลต่อผู้เรียน กล่าวคือ สามารถลดอัตราการตกซ้ำชั้น และจำนวนชั้นเรียนที่ต้องเลื่อนหรือชะลอการจัดการเรียนรู้ให้น้อยลง อัตราการขาดเรียนลดลงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาวิทยาศาสตร์ประวัติศาสตร์และวิชาการอ่านที่สูงขึ้นอย่างเด่นชัด เมื่อเทียบกับโรงเรียนแบบเก่าสุดท้ายคือมีความแตกต่างด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มนักเรียนที่มีภูมิหลังไม่เหมือนกันและลดลงชัดเจน ซึ่งจะเห็นได้ว่า เกิดประโยชน์ทั้งในส่วนของครูผู้สอนและผู้เรียน

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” (IDEA Model) ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากผลการวิจัย พบว่า “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” (IDEA Model) ทำให้ครูมีสมรรถนะและพัฒนาการในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และผู้เรียนมีทักษะการสร้างนวัตกรรมที่สูงขึ้น โดยในงานวิจัยดำเนินการใช้การโค้ชโดยผู้เชี่ยวชาญ (Expert Coach) การโค้ชแบบเพื่อนร่วมวิชาชีพ (Peer Coach) และการโค้ชโดยผู้บริหาร (Executive Coach) ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมผ่านการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะฐานทุกแขนงในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้และในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ ทั้งนี้ เพื่อให้พัฒนาผู้สอนและผู้เรียนให้เต็มตามศักยภาพตามเป้าหมายของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู ดังนั้น ในการพัฒนาครูที่เห็นผลควรดำเนินการในการสอบถามความต้องการจำเป็นในการพัฒนาผู้สอน ผู้เรียนทั้งจากเอกสาร และบุคคลที่เกี่ยวข้อง รวมถึงบุคคลที่เข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู เนื่องจากทุกคนเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนการเรียนรู้ นอกจากนี้ผู้ที่เข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู ควรได้คัดเลือกวิธีการได้รับคำปรึกษาแนะนำ ตามความต้องการ ภายใต้การดำเนินการอย่างเป็นระบบ และสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง

2. จากผลการวิจัยพบว่า ผลการประเมินประสิทธิผลของ “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” (IDEA Model) ทำให้ครูมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู และมีพัฒนาการในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานได้ ดังนั้น การพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูที่มีประสิทธิภาพ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูทำความเข้าใจกับหลักการ วัตถุประสงค์ เงื่อนไข การวัดและประเมินผล และระบบสนับสนุน ที่จะทำให้อุปสรรคประสบความสำเร็จ พร้อมทั้งทำความเข้าใจกับครูที่เข้าร่วมการพัฒนาวิชาชีพทุกขั้นตอน การกำกับติดตามด้วยความเป็นกัลยาณมิตรก็มีความสำคัญเช่นกันในการที่จะทำให้เกิดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพอย่างแท้จริง จะช่วยให้ครูมีสมรรถนะในการจัดการเรียนการสอน เกิดการพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอส่งผลให้นักเรียนมีคุณภาพและพัฒนางานของตนมากขึ้น

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. ในระดับกลุ่มสาระการเรียนรู้ควรนำรูปแบบ “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” (IDEA Model) พัฒนาอย่างต่อเนื่อง ทั้งการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน

2. ในระดับโรงเรียนควรนำรูปแบบ “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” (IDEA Model) ไปดำเนินการพัฒนาผู้เรียนระดับปฐมวัย ทั้งสถานศึกษา ต่อไป

3. ในระดับโรงเรียนควรนำรูปแบบ “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” (IDEA Model) ไปดำเนินการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ในระดับประถมศึกษา ในภาคเรียนต่อไป และเผยแพร่รูปแบบชุมชนการเรียนรู้ฯ ไปยังโรงเรียน สถานศึกษา หรือ หน่วยงานอื่นๆ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการพัฒนา ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูในการจัดการเรียนการสอนรูปแบบอื่นๆ และพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนอย่างต่อเนื่อง ในระยะยาวและเก็บข้อมูลแบบอนุกรมเวลา (Time Series) โดยอาจจะมีการเพิ่มเติมทักษะอื่นๆ ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และศึกษาพัฒนาการไปพร้อมๆ กัน

2. ควรนำรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาสมรรถนะครูด้านอื่นๆ อาทิ ด้านงานวิจัยในชั้นเรียน ด้านการพัฒนาหลักสูตร ด้านการผลิตสื่อและนวัตกรรม เป็นต้น

รายการอ้างอิง

- Adler, N. J. (2006). The arts & leadership: Now that we can do anything, what will we do? . *Academy of Management Learning & Education*, 5(4), 486-499.
- Annenberg Institute for School Reform. (2013). Professional Learning Communities: Professional Development Strategies That Improve Instruction. Retrieved from <http://www.annenberginstitute.org/pdf/proflearning.pdf>
- Beers, Z. S. (2011). *Teaching 21st Century Skills* Alexandria: ASCD.
- Bond, V. (2015). *Using Online Professional Learning Communities to Encourage Dialogue in University/College Mathematics*. International Journal for Technology in Mathematics Education is the property of Research Information Ltd. .
- Bulkley, K. E., & Hicks, J. (2005). Managing community: Professional community in charter schools operated by educational management organizations. *Educational Administration Quarterly*, 41(2), 306-348.
- Corria, M. P., & McHenry, J. M. (2002). *The Mentor's Handbook*. Christopher-Gordon Publishing: Ice.
- Darling-Hammond, & Linda. (2010). Teacher Education and the American Future. *Journal of Teacher Education*, 61(1-2), 35-47.
- Diaz-Maggili. (2004). *Teacher-Centered : Professional Development*: ASCD.
- DuFour, R. (2007). Professional Learning Communities: A Bandwagon, an Idea Worth Considering, or Our Best Hope for High Levels of Learning? *Middle School Journal*, 39(1), 4-8.
- Dunne, K., & Villani, S. (2007). *Mentoring New Teachers through Collaborative Coaching: Link Teacher and Student Learning*: Write WebEd.
- Eisner, E. W. (2002). What can education learn from the arts about the practice of Education? . *Journal of Curriculum and Supervision*, 18, 4-16.
- Engelbreeht, N., & Julia. (2008). *Dataquest Insight : Customer Social Network, A Fact-Based Reality Check*. Stamford,CT: Gartner Inc.
- Fatma, K. (2015). (doctoral dissertation),

- Fullan, M. (2005). *Change Forces :The Sequel*. London: Falmer Press.
- Glatthorn, & Allan, A. (1984). *Differentiated Supervision*. Washington D.C. : Association for Supervision and Curriculum Development.
- Glickman, Carl, D., Stephen, P. G., & Ross-Gordon, J. M. (2010). *Supervision and Instruction Leadership: A Development Approach* (6th ed ed.). Boston:: Allyn and Bacon.
- Good, T. L., & Brophy, J. E. (1980). *Educational Psychology : A Realistic Approach*. New York Holt,Rinehart and Winston.
- Google, I. (2014). Google Apps for Education Retrieved from <http://www.google.com/enterprise/apps/education>
- Guilford, J. P. (1988). Some Change in Structure of Intellect Model. *Educational Psychological Measurement*, 48(1), 1-4.
- Heather K., & Dillard. (2016). Pre-Service Training in Professional Learning Communities Benefits Novice Teacher. *Transformative Dialogues: Teaching & Learning Journal*, 9(2).
- Hipp, K. K., & Weber, P. (2008). Developing a Professional Learning Community among Urban School Principals. *Journal of urban learning, teaching, and research*, 4, 46-56.
- Holly, F.-C. (2016). Pre-Professional Arts Based Service-Learning in Music Education and Art Therapy. *Wayne State University USA International Journal of Education & the Arts*.
- Hord, S. M., Roussin, J. L., & Sommers, W. A. (2009). *Guiding professional learning communities: Inspiration, challenge, surprise, and meaning*. Corwin Press.
- Jackson, P. W., & Messicks, S. (1967). The Person,the Product and the Response: Conceptual Problems in the Assessment of Creativity. *Journal of Personality*, 33(3), 309-329.
- Jacobs, H. H. (2010). *Curriculum 2: Essential education for a changing world*. Virginia: ASCD.
- Jen, K.-B. (2015). Decorative Integration or Relevant Learning? A Literature Reviewof Studio Arts-Based Management Education With Recommendations for Teaching and Research. *Journal of Management Education*, 39(1), 81–115

- Joyce, B., & Weil, M. (1996). *Model of Teaching* (5 ed.): London.
- Lens, K. (2005). Music works: Music for adult english language learners. *New Directions for Adult and Continuing Education*, 107, 13-21.
- Louis, K. S., & Kruse, S. D. (1995). *Professional and community: Perspective on reforming urban schools*. Thousand Oaks, CA Corwin Press.
- Marquardt, M. J. (2002). *Building the Learning Organization : Mastering the 5 Elements for Corporate Learning*. California: Davis-Black Publishing.
- Mednick, S. A. (1962). The Associative Basis of the Creative Process. *Psychological Review*, 69, 220-232.
- Michael, Y. B. (2010). *ASED LEARNING AND LEADERSHIP DEVELOPMENT: A CASE STUDY*. (Submitted in partial fulfillment of the requirements for the Degree of Doctor of Education in Teachers College), Columbia University,
- Ming Lai, Cher-Ping Lim, & Lixun Wang. (2016). Potential of digital teaching portfolios for establishing a professional learning community in higher education. *The Hong Kong Institute of Education .Australasian Journal of Educational Technology*, 32(2).
- Mullen, C. (1999). Reaching inside-out: Arts-based educational programming for incarcerated women. *Studies in Art Education*, 40(2), 143-161.
- Murphy, C. U., & Dale, W. L. (2005). *Whole – Faculty Study Groups: creating rd Professional Learning Communities That Target Student Learning* (3 ed.). California: Corwin Press.
- Owen, S., Blount, t. P., & Moscow, H. (1978). *Educational Psychology : An Introduction*. Boston: Little,Brown.
- Palu, C., & Horth, D. M. (2001). *The Leader's Edge: Six Creative Competencies for Navigating Complex Challenges*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Pao-Nan, C. (2012). The relationship between engineering students self directed learning abilities and online learning performances : A pilot study. . *A pilot study. Contemporary Issues In Education Research*, 5(1), 33-40.
- Rooney, R. (2004). *Arts-Based Teaching and Learning* Maryland: Westat Rockville.
- Sato, M. (2560). Future Perspectives of School as Learning Community Retrieved from <http://school-lc.com/wp-content/uploads/Future-Perspectives-of-School-as->

[Learning-Community.pdf](#)

- Senge, M. (1990). *The Fifth Discipline : The Art and Practice of the Learning Organization*. New York Doubleday.
- Sergiovanni, T. (1994). *Building community in schools*. San Francisco: Jossey Bass.
- Sheryl, L., Chatfield, Robin Cooper, Elizabeth Holden, & Nova, a. K. M. (2014). Enhancing the Experience: A Multiple Case Study of Students' Experiences Using Arts-Based Techniques in Learning Qualitative. *Teaching & Learning Article*, 19(2), 1-13.
- Stoll, L., & Louis, K. S. (2007). Professional learning communities: Elaborating new approaches. *Professional learning communities : Divergence, depth and dilemmas*, 1-13.
- Sullivan, A. M. (2005). Lessons from the anhinga trail: Poetry and teaching. *New Directions for Adult and Continuing Education*, 107, 23-32.
- Susan Finle, Carmen Von, & Finle, M. L. (2014). At Home At School: Critical Arts-Based Research as Public Pedagogy Cultural Studies *Critical Methodologies*, 14(6), 619-625.
- Takeuchi, H., & Nonaka, I. (2004). *Hitotsubashi on knowledge management*. Singapore John Wiley & Sons.(Asia).
- Thompson, G., & Niska, J. M. (2004). Professional learning communities, leadership and student learning. Retrieved from <http://www.nmsa.org/Publications/RMLEOnline/tabid/101/Default.aspx>
- Torrance, E. P. (1971). Creativity and Infinity. *Journal of Research and Development in Education*, 4(3), 35-41.
- Torrance, E. P. (1973). *Encouraging Creativity in classroom*. Lawa:WMC: Brown.
- Vincent, L. (2004). *Coaching for meaning: The culture and practice of coaching and team building*. Great Britain: Palgrave Macmillan.
- Wesley, S. L. (2005). Role of arts participation in adult learning about multicultural diversity. Ed.D. dissertation. Retrieved from <http://smforedu.blogspot.com/2014/02/blog-post.htm>

กระทรวงศึกษาธิการ. (2556). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2)

- พ.ศ. 2545 และ (ฉบับที่ 3). กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2561). มาตรฐานการศึกษาของชาติ พ.ศ. 2561. กรุงเทพฯ.
- คณะศึกษาศาสตร์, ม. (2559). Retrieved from <http://www.educ.su.ac.th/index.php/th/>
- คุรุสภา. (2548). มาตรฐานวิชาชีพทางการศึกษา. Retrieved from <http://www.education.dusit.ac.th/OA/articles/doc02.pdf>
- จุลมนี สุระโยธิน. (2554). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันทางอินเทอร์เน็ตด้วยการเขียนสะท้อนคิดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อทักษะทางสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. (ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยศิลปากร,
- จุฬามาศ จันทร์ศรีสุคต, & ชุมพล เลิศรัฐการ. (2555). การพัฒนารูปแบบการพัฒนาชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพ : การใช้ *RTII Model*. อุดรธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- ฉลองรัฐ อินทรีย์. (2550). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชธานี. (ปริญญาการศึกษาดุขุภักดิ์บัณฑิต), มหาวิทยาลัยมหาสารคาม,
- ชัต บัญญา. (2554). การจัดการความรู้ในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา. Retrieved from <http://www.researcher.in.th/posts/138699>
- ณรงค์ศักดิ์ พรหมวัง. (2556). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านห้องเรียนเสมือนจริง โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ ตามแนวทฤษฎีอภิปัญญา และทฤษฎีสรรคานิยมสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น. (ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต), มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร,
- ทีศนา เขมมณี. (2545). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เทพยพงษ์ เศษคิมบง. (2554). ผลการเรียนรู้ด้วยอิเล็กทรอนิกส์แบบเรียนรู้ร่วมกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อความสามารถทางการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี สาขาครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์. (ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยศิลปากร,
- ธนะวัฒน์ วรรณประภา. (2558). รูปแบบการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการสังเคราะห์ข้อมูลโดยการเรียนรู้แบบนำตนเองผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี. (ดุษฎีนิพนธ์), มหาวิทยาลัยบูรพา,
- บัณฑิต ฉัตรวิโรจน์. (2550). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบการจัดการความรู้เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการสอนของนักศึกษาครู. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
- ประพนธ์ ผาสุขยืด. (2550). การจัดการความรู้ ฉบับมือใหม่หัดขับ (พิมพ์ครั้งที่ 11 ed.). กรุงเทพฯ: ไยใหม่.

- ปองทิพย์ เทพอารีย์. (2557). การพัฒนารูปแบบชุมชนแห่งการเรียนรู้เชิงวิชาชีพสำหรับครู
 ประถมศึกษา. (ปริญาการศึกษาคณะศึกษาศาสตร์), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ,
 มหาวิทยาลัยศิลปากร. (2559). Retrieved from <https://www.su.ac.th/th/index.php>
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2558). วิจัยทางการศึกษา. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- มินตรา ลายสนิทเสรีกุล. (2557). กลยุทธ์การบริหารโรงเรียนสู่การเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพของ
 โรงเรียนมัธยมศึกษาในสหวิทยาเขตเบญจบุรพา กรุงเทพมหานคร. (มหาดบัณฑิตสาขาวิชา
 บริหารการศึกษา), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
- ลัดดา ภูเกียรติ. (2561). การเสริมสร้างพลังอำนาจของครูผ่านการศึกษายุทธศาสตร์ที่เชื่อมโยงด้วยการทำ
 วิจัยปฏิบัติการและการเรียนรู้แบบร่วมมือรวมพลังในชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ: วิถีทาง
 ของโรงเรียนสาธิตพัฒนา. งานมหกรรมทางการศึกษาเพื่อพัฒนาวิชาชีพครู ครั้งที่ 12 ณ
 ศูนย์แสดงสินค้าอิมแพค เมืองทองธานี, 17-19 ตุลาคม 2561.
- วทันญา ขลิบเงิน. (2556). การพัฒนาแบบจำลองการดูแลให้คำปรึกษาผสมผสานเทคโนโลยีสื่อสังคมเพื่อ
 ส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นครูสำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู. (ปรัชญาดุษฎี
 บัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน), มหาวิทยาลัยศิลปากร,
- วรลักษณ์ ชูกำเนิด. (2557). โรงเรียนแห่งชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพครู เพื่อการพัฒนาวิชาชีพครูที่
 เน้นผู้เรียนเป็นหัวใจสำคัญ. (ดุษฎีบัณฑิตบริหารการศึกษา), มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์,
- วัชรา เล่าเรียนดี. (2548). การนิเทศการสอน. นครปฐม: ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน คณะ
 ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วัชรา เล่าเรียนดี. (2552). การนิเทศการสอน. นครปฐม: ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน คณะ
 ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วัชรา เล่าเรียนดี. (2556). ศาสตร์การนิเทศการสอนและการโค้ชการพัฒนาวิชาชีพ : ทฤษฎี กลยุทธ์สู่
 การปฏิบัติ (12 ed.). นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ ในศตวรรษที่ 21 (พิมพ์ครั้งที่ 1 ed.). กรุงเทพฯ:
 มูลนิธิสดศรี-สดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- วิจารณ์ พานิช. (2551). การจัดการความรู้ ฉบับนักปฏิบัติ (พิมพ์ครั้งที่ 4 ed.). กรุงเทพฯ: บริษัทตลาด
 พับลิเคชั่น จำกัด.
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนา. (2560). กระบวนทัศน์การโค้ชเพื่อเสริมสร้างทักษะการสร้างสรรค์
 และนวัตกรรม. กรุงเทพฯ: จรัลสนิทวงศ์การพิมพ์
- ศิริกาญจน์ โกลสุภ. (2542). การมีส่วนร่วมของชุมชนและโรงเรียนเพื่อการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
 (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษาดุสิต สาขาวิชาพัฒนศึกษาศาสตร์), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิ
 โรฒ,

- สถาบันพัฒนาผู้บริหารการศึกษา. (2548). การจัดการความรู้ในสถานศึกษา. นครปฐม: สถาบันพัฒนาผู้บริหารการศึกษา.
- สุคนธ์ สินธพานนท์, & คณະ. (2552). พัฒนาทักษะการคิด... พิชิตการสอน (พิมพ์ครั้งที่ 3 ed.). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เสียงเสียง.
- สุรพล ธรรมร่มดี, ทศนีย์ จันอินทร์, & คงกฤษ ไตรยวงค์. (2553). อาศรมศิลป์วิจัย: การวิจัยและพัฒนาชุมชนแห่งการเรียนรู้แนวจิตตปัญญา.โครงการเอกสารวิชาการการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง ลำดับที่ 8. นครปฐม: เอมี เอ็นเตอร์ไพรส์ จำกัด.
- สุรศักดิ์ หลาบมาลา. (2554). การสอนโดยบูรณาการหลักสูตร. รวมบทความทางวิชาการด้านการศึกษา, 61-66.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2547). กลยุทธ์การสอนคิดอย่างสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: ดวงกลมสมัย.
- อารี พันธมณี. (2540). ความคิดสร้างสรรค์กับการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: ต้นอ้อแกรมมี.
- อารี พันธมณี. (2547). ความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ 1412.
- อุษณีย์ โพธิ์สุข. (2544). สร้างสรรค์นักคิด : คู่มือการจัดการศึกษาสำหรับผู้ที่มีความสามารถพิเศษด้านทักษะความคิดระดับสูง. กรุงเทพฯ: รัตนพรชัย.
- อุษณีย์ อนุรุทธวงศ์. (2555). ทักษะความคิด : พัฒนาอย่างไร. กรุงเทพฯ: อินทร์ณน.





ภาคผนวก



รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและประเมินเครื่องมือวิจัย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยุวรี ผลพันทิน

ความเชี่ยวชาญ : ด้านการวัดและประเมินผล
 ตำแหน่ง : อาจารย์ประจำภาควิชาพื้นฐานการศึกษา
 สถานที่ทำงาน : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

2. อาจารย์ ดร.อดิยศ สรรคบุรานุรักษ์

ความเชี่ยวชาญ : ด้านศิลปะและสร้างสรรค์
 ตำแหน่ง : อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
 สถานที่ทำงาน : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสูตร โพธิ์เงิน

ความเชี่ยวชาญ : ด้านศิลปะและสร้างสรรค์
 ตำแหน่ง : อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
 สถานที่ทำงาน : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

4. อาจารย์ ดร.พรพิมล รอดเคราะห์

ความเชี่ยวชาญ : ด้านเทคโนโลยี
 ตำแหน่ง : อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน สาขาวิชาการ

ประถมศึกษา

สถานที่ทำงาน : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

5. อาจารย์ ดร. พนิดา จารย์อุปการะ

ความเชี่ยวชาญ : ด้านชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู
 ตำแหน่ง : อาจารย์กลุ่มหลักสูตรและการสอน
 สถานที่ทำงาน : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ ฯ
(ผู้ร่วมสนทนากลุ่ม)

- 1.อาจารย์ ดร. พนิดา จารย์อุปการะ
 - ความเชี่ยวชาญ : ด้านชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู
 - ตำแหน่ง : อาจารย์กลุ่มหลักสูตรและการสอน
 - สถานที่ทำงาน : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
- 2.อาจารย์ ดร.นภาเดช บุญเชิดชู
 - ความเชี่ยวชาญ : ด้านชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู
 - ตำแหน่ง : อาจารย์กลุ่มวิชาพื้นฐานการศึกษา
 - สถานที่ทำงาน : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
- 3.อาจารย์ ดร.สิรินทร์ ลัดดาภิรมย์ บุญเชิดชู
 - ความเชี่ยวชาญ : ด้านชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู
 - ตำแหน่ง : อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
 - สถานที่ทำงาน : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- 4.อาจารย์ ดร.พรพิมล รอดเคราะห์
 - ความเชี่ยวชาญ : ด้านเทคโนโลยี
 - ตำแหน่ง : อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
 - สถานที่ทำงาน : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- 5.อาจารย์ ดร.อรอุษา ปุณยบุรณะ
 - ความเชี่ยวชาญ : ด้านเทคโนโลยี
 - ตำแหน่ง : อาจารย์กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
 - สถานที่ทำงาน : โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา)
- 6.อาจารย์ ดร.อภิรักษ์ เจริญจิตรกร
 - ความเชี่ยวชาญ : ด้านศิลปะและสร้างสรรค์
 - ตำแหน่ง : อาจารย์กลุ่มหลักสูตรและการสอน
 - สถานที่ทำงาน : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- 7.อาจารย์ ดร. อธิพัชร์ วิจิตรสถิตรัตน์
 - ความเชี่ยวชาญ : ด้านศิลปะและสร้างสรรค์
 - ตำแหน่ง : อาจารย์สาขาวิชาศิลปะศึกษา
 - สถานที่ทำงาน : คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ





แบบสัมภาษณ์

เรื่อง ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้

คำชี้แจง : แบบสัมภาษณ์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ซึ่งข้อมูลความคิดเห็นของท่านเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการวิจัยและเป็นประโยชน์ต่อการเสริมสร้างและพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพฯ คำตอบของท่านจะไม่มีผลกระทบใดๆ ต่อตัวท่าน ดังนั้นจึงขอให้ท่านได้กรุณาให้ข้อมูลตามสภาพความเป็นจริง

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. ชื่อ-สกุล

.....

ตำแหน่ง

.....

2. เพศ

1) ชาย

2) หญิง

3. ประสบการณ์ในการบริหาร

1) ต่ำกว่า 5 ปี

2) 5-10 ปี

3) มากกว่า 10 ปี

4. วุฒิการศึกษาสูงสุด

1) ปริญญาตรี

2) ปริญญาโท

3) ปริญญาเอก

4) อื่นๆ

.....

สาขา.....จากสถาบัน.....

ตอนที่ 2 ประเด็นสัมภาษณ์

1. ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมได้ ควรมีขั้นตอนหรือวิธีการอย่างไร

.....

 2. ถ้าพัฒนาทักษะการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์โดยใช้ “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรตามประเด็นดังต่อไปนี้

2.1 จากรูปแบบ “ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา” (ฉบับร่าง) เหมาะสมหรือไม่ อย่างไร เมื่อพิจารณาทีละขั้นตอน (ตามเอกสารแนบ)

.....

 2.2 ท่านมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมอย่างไรบ้าง

.....

 3. ท่านคิดว่าสมรรถนะหรือความสามารถในการคิดสร้างสรรค์นวัตกรรมที่นักเรียนควรมี มีอะไรบ้างเพราะเหตุใด

.....

4.ปัจจุบันโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) มีนวัตกรรมที่แสดงออกถึงความสามารถในการสร้างสรรค์ของนักเรียน เช่น การถ่ายภาพ การวาดภาพ การแสดงนิทรรศการในโครงการศิลป์แห่งศิลปากร การแสดงความสามารถจากเวทีอัจฉริยภาพ ท่านคิดว่าอะไรคือเกณฑ์ ที่แสดงหรือวัดว่านักเรียนมีสมรรถนะหรือความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

.....

.....

.....

5.ปัจจุบันแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้มีใช้เทคโนโลยีและบูรณาการเทคโนโลยีสารสนเทศเข้าไปในกลุ่มสาระ เช่น การใช้ Powerpoint การใช้ Smart TV Kahoot Youtube Weblog แอปพลิเคชันต่างๆ เป็นต้น เข้าไปในการจัดการเรียนรู้ ท่านคิดว่าเพียงพอหรือไม่ มีอะไรที่ต้องเพิ่มเติมและปรับปรุงแก้ไขหรือไม่

.....

.....

.....

6. ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ขอขอบคุณทุกท่านที่กรุณาให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยครั้งนี้อย่างสมบูรณ์

ผู้สัมภาษณ์.....

วันที่...../...../.....

(.....)



แบบสัมภาษณ์

เรื่อง ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้

คำชี้แจง : แบบสัมภาษณ์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ซึ่งข้อมูลความคิดเห็นของท่านเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการวิจัยและเป็นประโยชน์ต่อการเสริมสร้างและพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ คำตอบของท่านจะไม่มีผลกระทบใดๆ ต่อตัวท่าน ดังนั้นจึงขอให้ท่านได้กรุณาให้ข้อมูลตามสภาพความเป็นจริง

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. ชื่อ-สกุล

ตำแหน่ง

2. เพศ

1) ชาย

2) หญิง

3. ประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้

1) ต่ำกว่า 5 ปี

2) 5-10 ปี

3) มากกว่า 10 ปี

4. วุฒิการศึกษาสูงสุด

1) ปริญญาตรี

2) ปริญญาโท

3) ปริญญาเอก

4) อื่นๆ.

สาขา.....จากสถาบัน.....

ตอนที่ 2 ประเด็นสัมภาษณ์

1. อาจารย์ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ของท่าน มีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนหรือไม่ อย่างไร (ถ้ามีการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวฯ ให้ตอบในข้อ 1.1 ถ้าไม่มีให้ตอบคำถามในข้อ 1.2)

.....

.....

.....

1.1 ถ้าในกลุ่มสาระการเรียนรู้ของท่าน มีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน ทางกลุ่มสาระการเรียนรู้ของท่านจะมีแนวทางพัฒนาให้เป็นระบบ และดำเนินการอย่างไร

.....

.....

.....

1.2 ถ้าในกลุ่มสาระการเรียนรู้ของท่าน ไม่มีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน ทางกลุ่มสาระการเรียนรู้ของท่านจะมีแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้อย่างไร

.....

.....

.....

2. ท่านต้องการให้ทางโรงเรียนให้การโค้ช (Coaching) เพื่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน ด้วยกระบวนการใด อย่างไร เพราะอะไร (Expert Coaching, Peer Coaching, Administration Coaching)

3. ท่านคิดว่า (ร่าง) รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ที่ประกอบด้วยหลักการ วัตถุประสงค์ ขั้นตอนการใช้รูปแบบ การ

วัดและประเพณีผล และเงื่อนไข ตลอดจนองค์ประกอบภาพรวมของ (ร่าง) รูปแบบฯ มีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

4. ท่านคิดว่าในกลุ่มสาระการเรียนรู้ของท่านมีนวัตกรรม หรือ งานสร้างสรรค์ของนักเรียนใดบ้าง และจะช่วยส่งเสริมหรือพัฒนานักเรียนอย่างไร

.....

.....

.....

5. ท่านคิดว่าควรมีการประเมินลักษณะใด เพื่อให้สะท้อน การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ของท่าน

.....

.....

.....

6. ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ขอขอบคุณทุกท่านที่กรุณาให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยครั้งนี้อย่างสมบูรณ์
ผู้สัมภาษณ์.....
(.....)

วันที่...../...../.....



แบบสัมภาษณ์

เรื่อง ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้

คำชี้แจง : แบบสัมภาษณ์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ซึ่งข้อมูลความคิดเห็นของท่านเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการวิจัยและเป็นประโยชน์ต่อการเสริมสร้างและพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. ชื่อ-สกุล

.....

ตำแหน่งทางวิชาการ

.....

2. เพศ 1) ชาย 2) หญิง

3. สถานที่ทำงาน

.....

4. ประสบการณ์ด้านการพัฒนาวิชาชีพ / การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ปี

ตอนที่ 2 ประเด็นสัมภาษณ์

1. ในทัศนะของท่านแนวทางการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพควรใช้วิธีการใด และมีลักษณะอย่างไร

.....

.....

.....

2. ท่านคิดว่ากิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ควรนำศิลปะมาบูรณาการอย่างไร และมีปัจจัยใดที่ช่วยส่งเสริมให้มีประสิทธิภาพ

.....

.....

.....

.....

.....

3. ท่านคิดว่าลักษณะของเทคโนโลยีที่นำมาใช้ในการชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู ควรมีอะไรบ้างและควรมีแนวทางการใช้อย่างไร เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

.....

.....

4. ท่านคิดว่าควรมีการประเมินลักษณะใด เพื่อให้สะท้อน การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

.....

.....

5. ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ขอขอบคุณทุกท่านที่กรุณาให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยครั้งนี้อย่างสมบูรณ์



แบบวิเคราะห์เอกสารข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อ
เสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์
นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

เรื่อง

ลำดับ ที่	ประเด็น ที่ศึกษา หรือหัวข้อ ของการจด บันทึก	วันเดือนปี ที่เข้าถึง	บรรณานุกรม	สรุปสาระสำคัญ



แบบสำรวจความต้องการจำเป็น

เรื่อง ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้

คำชี้แจง : แบบสำรวจความต้องการจำเป็นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ซึ่งข้อมูลความคิดเห็นของท่านเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการวิจัยและเป็นประโยชน์ต่อการเสริมสร้างและพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพฯ ดังนั้น จึงขอให้ท่านได้กรุณาให้ข้อมูลสภาพความเป็นจริง โปรดตอบทุกข้อและทำเครื่องหมาย ในข้อที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

แบบสำรวจความต้องการจำเป็น มี 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็น

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. ปัจจุบันนักเรียนกำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นใด

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ชั้นประถมศึกษา

ปีที่ 6

2. เพศ

ชาย

หญิง

3. นักเรียนชอบเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะอยู่ในระดับใด

(1) น้อยที่สุด

(2) น้อย

(3) ปานกลาง

(4) มาก

(5) มากที่สุด

ตอนที่ 2 ความต้องการของนักเรียนในการสร้างสรรค์ผลงานผ่านกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ

1. นักเรียนต้องการให้ครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ นำศิลปะแบบใดมาบูรณาการในการจัดการเรียนรู้ โปรดระบุหมายเลขตามลำดับความสำคัญ

1.1 กิจกรรมศิลปะ (โปรดระบุหมายเลข 1-4)

กิจกรรมงานปั้น เช่น ปั้นดินเหนียวหรือแป้งโด ดินน้ำมัน เป็นต้น

- กิจกรรมวาดภาพระบายสี ทั้งสีน้ำ สีเทียน สีดินสอ เช่น หยดสี เทสี ระบายสี เป่าสี ละเลงสีด้วยนิ้วมือ หรือส่วนต่างๆ ของมือหรือ พิมพ์ภาพ เป็นต้น
- กิจกรรมงานกระดาษ เช่น ฉีก พับ ตัด ปะ กระดาษ เป็นต้น
- กิจกรรมประดิษฐ์จากวัสดุต่างๆ และของเหลือใช้ เช่น ประดิษฐ์กระทงใบตอง ประดิษฐ์หน้ากากจากงานกระดาษ เป็นต้น

1.2 กิจกรรมดนตรี และการเคลื่อนไหว (โปรตระบุนหมายเลข 1-3)

- การขับร้องเพลงประกอบเนื้อหาตามกลุ่มสาระการเรียนรู้
- การรำร่ายรำ / กายบริหารประกอบเพลง / การเต้นแอโรบิก / ประดิษฐ์ทำประกอบเพลง ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้

- ชิตเขียนระบายสีตามจังหวะของดนตรี

1.3 งานด้านภาษา (โปรตระบุนหมายเลข 1-3)

- การเล่านิทาน การเล่นเกม การเล่นเกมบทรบทยุติ
- การเขียนร้อยแก้วประเภทต่างๆ เช่น เรื่องสั้น เรียงความ เขียนเรื่องตามจินตนาการ เป็นต้น
- การเขียนร้อยกรอง เช่น กลอนสุภาพ กาพย์ยานี 11 เป็นต้น

2. นักเรียนอยากให้คุณครูใช้สื่อประเภทใด เพื่อประกอบการเรียนรู้ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ใบความรู้
- การค้นคว้าข้อมูลจากระบบอินเทอร์เน็ต
- Power point
- คลิปวิดีโอ
- แอปพลิเคชันต่างๆ อาทิ Kahoot Plickers เป็นต้น
- อื่นๆ โปรตระบุน

3. นักเรียนต้องการให้มีการวัดและประเมินผลอย่างไร

- การทดสอบ
- การประเมินจากผลงาน
- อื่นๆ โปรตระบุน

ขอบคุณค่ะ

ผู้วิจัย



ชื่อ..... สกุลกลุ่มสาระการเรียนรู้.....

**แบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน
และชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู**

คำชี้แจง : ให้อาจารย์ทบทวนถึงสาระและกิจกรรมการเรียนรู้และถอดบทเรียนลงใน
ตาราง แล้วนำมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับอาจารย์ท่านอื่นๆ

หัวข้อการเรียนรู้	สรุปประเด็นการถอดบทเรียน
<p>อะไรคือสิ่งที่คาดหวังจากการเข้าร่วม ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสาน เทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของ นักเรียนระดับประถมศึกษา</p>	
<p>ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดย ผสมผสานเทคโนโลยี มีลักษณะเป็น อย่างไร</p>	

<p>การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ในความเข้าใจของท่านเป็นอย่างไร</p>	
<p>รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะ เป็นฐาน เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมของ นักเรียนระดับประถมศึกษา เป็นอย่างไร จงอธิบาย</p>	



แบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

คำชี้แจง : แบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้นี้ จัดทำขึ้นเพื่อเก็บข้อมูล งานวิจัยเรื่อง ชุมชน การเรียนรู้วิชาชีพอิสระโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็น ฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมระดับประถมศึกษา

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องซึ่งเป็นการปฏิบัติตามจริง

ชื่อผู้จัดการเรียนรู้.....กลุ่มสาระการเรียนรู้.....

สังเกตการสอนครั้งที่..... หน่วยการเรียนรู้..... เรื่อง

ระดับ 5 มากที่สุด หมายถึง มีสมรรถนะ หรือ ปฏิบัติกิจกรรมนั้นเป็นประจำสม่ำเสมอ หรือ ทุกครั้ง

ระดับ 4 มาก หมายถึง มีสมรรถนะ หรือ ปฏิบัติกิจกรรมนั้นเป็นส่วนใหญ่

ระดับ 3 ปานกลาง หมายถึง มีสมรรถนะ หรือ ปฏิบัติกิจกรรมนั้นเป็นบางครั้ง

ระดับ 2 น้อย หมายถึง มีสมรรถนะ หรือ ปฏิบัติกิจกรรมนั้นเป็นส่วนน้อย

ระดับ 1 น้อยที่สุด หมายถึง มีสมรรถนะ หรือ ปฏิบัติกิจกรรมนั้นน้อยมาก

รายการ	ระดับคุณภาพ					ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
	5	4	3	2	1	
1.การออกแบบหน่วยการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน						
1.1 มีการกำหนดกิจกรรมที่บูรณาการศิลปะแขนงต่างๆเป็นฐานอย่างชัดเจน						
1.2 มีการกำหนดกิจกรรมที่สะท้อนการสร้างสร้งสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนเหมาะสมตามวัยและกลุ่มสาระการเรียนรู้						
2. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน						
2.1 ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้						

ศิลปะเป็นฐานอย่างชัดเจน และสะท้อนการสร้างสรรค์นวัตกรรม ของนักเรียนเหมาะสมตามวัยและกลุ่มสาระการเรียนรู้						
2.2 จัดบรรยากาศให้เอื้อต่อการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็น ฐาน						
2.3 มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน						
2.4 เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์นวัตกรรม						
2.5 ร่วมกันสรุปบทเรียน เพื่อเชื่อมโยงบทเรียนให้ผู้เรียนได้ สร้างสรรค์นวัตกรรม						
3.การประเมินผล						
3.1 ประเมินศักยภาพของผู้เรียนตามสภาพจริงสม่ำเสมอตลอด การเรียนรู้และตามพัฒนาการของผู้เรียน						
3.2 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลครอบคลุม ด้านความรู้ (Knowledge) ด้านทักษะและการปฏิบัติ (Practice) และด้านเจต คติหรือคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude)						
รวมคะแนน						
คิดเป็นร้อยละ						

ร้อยละ 80 ขึ้นไป	หมายถึง	การจัดการเรียนรู้มีระดับคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก
ร้อยละ 70 – 79	หมายถึง	การจัดการเรียนรู้มีระดับคุณภาพอยู่ในระดับดี
ร้อยละ 60 – 69	หมายถึง	การจัดการเรียนรู้มีระดับคุณภาพอยู่ในระดับปานกลาง
ร้อยละ 50 – 59	หมายถึง	การจัดการเรียนรู้มีระดับคุณภาพอยู่ในระดับพอใช้
น้อยกว่าร้อยละ 50	หมายถึง	การจัดการเรียนรู้มีระดับคุณภาพอยู่ในระดับควรปรับปรุง
		ลงชื่อ..... (ผู้ประเมิน)
		(.....)



แบบบันทึกพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ โดยใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (Reflective Journal Writing)

ชื่อ-นามสกุล กลุ่มสาระการเรียนรู้.....

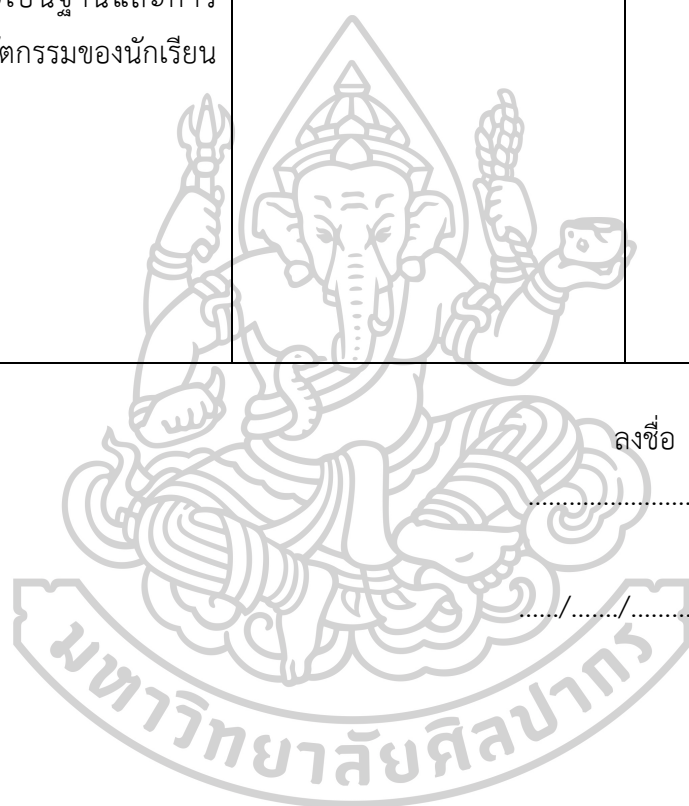
ระดับชั้น

ครั้งที่วันเดือนปีที่จัดการเรียนรู้

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนเขียนบันทึกประสบการณ์ในการจัดการเรียนการสอนตามประเด็นดังต่อไปนี้

รายการ	ประสบการณ์ที่พบในการจัดการเรียนการสอน	ข้อเสนอแนะ
1.การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานของท่านเป็นอย่างไร (เขียนอธิบายข้อดี ปัญหาที่พบระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แนวทางการพัฒนาเพื่อการจัดการเรียนรู้ครั้งต่อไป)		
2.หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้แล้ว นักเรียน ของท่าน มีความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมเป็นอย่างไร		

รายการ	ประสบการณ์ที่พบในการจัดการเรียนการสอน	ข้อเสนอแนะ
<p>3.ท่านต้องการได้รับการให้คำแนะนำปรึกษาเพิ่มเติมในเรื่องใดบ้างเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานและการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน (Coaching)</p>		





**แบบสอบถามความพึงพอใจของครูที่มีต่อรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อ
เสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์
นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา**

คำชี้แจง : แบบสอบถามฉบับนี้เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจของครูที่มีต่อรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา มีการแบ่งระดับความพึงพอใจเป็นการประเมินค่า 5 ระดับ (Likert Five Rating Scales) พิจารณาระดับความพึงพอใจดังต่อไปนี้

- | | | |
|---|---------|--|
| 5 | หมายถึง | มีความพึงพอใจตามรายการแบบสอบถามอยู่ในระดับมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง | มีความพึงพอใจตามรายการแบบสอบถามอยู่ในระดับมาก |
| 3 | หมายถึง | มีความพึงพอใจตามรายการแบบสอบถามอยู่ในระดับปานกลาง |
| 2 | หมายถึง | มีความพึงพอใจตามรายการแบบสอบถามอยู่ในระดับน้อย |
| 1 | หมายถึง | มีความพึงพอใจตามรายการแบบสอบถามอยู่ในระดับน้อยที่สุด |

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัยในภาพรวม ซึ่งไม่กระทบต่อผู้สอนแต่อย่างใด โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็นที่ตรงกับความรู้สึกของผู้สอนเพียงช่องเดียว

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. เพศ ชาย หญิง
2. ประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้ ต่ำกว่า 5 ปี 5-10 ปี มากกว่า 10 ปี
3. วุฒิการศึกษาสูงสุด
 ปริญญาตรี ปริญญาโท ปริญญาเอก อื่นๆ โปรดระบุ

.....

4. สาขาที่สำเร็จ

การศึกษา.....

5. กลุ่มสาระการเรียนรู้

.....

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจต่อรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

ข้อ ที่	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
ด้านองค์ประกอบของรูปแบบ						
1.	องค์ประกอบเชิงหลักการและวัตถุประสงค์มีความเหมาะสม					
2.	องค์ประกอบขั้นตอนมีความเหมาะสม					
3.	องค์ประกอบเชิงเงื่อนไขการนำไปใช้ มีความเหมาะสม					
4.	องค์ประกอบของรูปแบบมีความชัดเจนและเป็นระบบ					
ด้านกระบวนการนำไปใช้						
1.	การปฐมนิเทศ การเตรียมความพร้อมด้านความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา มีความเหมาะสมสามารถนำไปปฏิบัติ ได้จริง					
2.	การจัดการความรู้ (Knowledge Management) และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ช่วยให้มีความพร้อมในการจัดการเรียนการสอน					
3.	การให้ความรู้โดยวิทยากร ทำให้ได้รับความรู้สามารถนำไปพัฒนาการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐานได้					
4.	การให้ตัวอย่างของแผนการจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้สอนสามารถนำไปพัฒนาการออกแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานได้					
5.	การ Coach แบบ Expert Coaching (โค้ช โดยผู้เชี่ยวชาญ) ช่วยให้ผู้สอนพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้					

ข้อ ที่	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
	ศิลปะเป็นฐานได้ดีขึ้น					
6.	การ Coach แบบ Peer Coaching (โค้ช แบบเพื่อนช่วยเพื่อน) ช่วยให้ผู้สอนพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานได้ดีขึ้น					
7.	การสังเกตการสอน / การเยี่ยมชั้นเรียน ของผู้บริหาร ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานได้ดีขึ้น					
8.	การสะท้อนผลร่วมกันหลังการ Coaching ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน					
ด้านผลของการใช้แบบรูปแบบ						
1.	ทำให้เกิดชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา					
2.	ช่วยให้ผู้สอนสามารถออกแบบการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา					
3.	ช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนานวัตกรรมที่บูรณาการศิลปะ					
4.	ช่วยให้ครูได้มีการพัฒนาวิชาชีพพร้อมกัน					

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

.....

รายละเอียด	เกณฑ์การประเมิน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	ปานกลาง (2)	พอใช้ (1)
1. ความคิด สร้างสรรค์	ผลงานมีความ แปลกใหม่ เกิด จากการต่อยอด ทางความคิดของ ผู้เรียนเองทั้งหมด	ผลงานมีความ แปลกใหม่ เกิด จากการต่อยอด ทางความคิด โดย ผู้สอนเป็นผู้ให้ คำแนะนำ	มีความน่าสนใจ แต่ผลงานขาด ความแปลกใหม่ และผู้สอนเป็น ผู้ให้คำแนะนำ ดูแลอย่างใกล้ชิด	ขาดความ น่าสนใจ และ ความแปลกใหม่ ของผลงาน แม้ ผู้สอนจะเป็น ผู้ดูแลให้ คำแนะนำอย่าง ใกล้ชิด
2. การบูรณาการ งานศิลปะ	นวัตกรรมการที่ นักเรียนสร้างมี การนำทัศนศิลป์ ดนตรี การแสดง บทบาทสมมติ ภาพยนตร์ งาน เขียน ประติมากรรม หรืองานที่ สะท้อนศิลปะ อย่างใดอย่างหนึ่ง ปรากฏอยู่ใน ผลงานอย่าง ชัดเจน สามารถเข้าใจ ผลงานของ นักเรียนได้	นวัตกรรมการที่ นักเรียนสร้างมี การนำทัศนศิลป์ ดนตรี การแสดง บทบาทสมมติ ภาพยนตร์ งาน เขียน ประติมากรรม หรืองานที่ สะท้อนศิลปะ อย่างใดอย่างหนึ่ง ปรากฏอยู่ใน ผลงานแต่ไม่ ชัดเจน แต่ นักเรียนสามารถ อธิบายการบูรณา การดังกล่าวได้	นวัตกรรมการที่ นักเรียนสร้างมี การนำทัศนศิลป์ ดนตรี การแสดง บทบาทสมมติ ภาพยนตร์ งาน เขียน ประติมากรรม หรืองานที่ สะท้อนศิลปะ อย่างใดอย่างหนึ่ง ปรากฏอยู่ใน ผลงานแต่ไม่ ชัดเจน นักเรียน ไม่สามารถอธิบาย ผลงานของตนเอง ได้ และผู้สอนเป็น	นวัตกรรมการที่ นักเรียนสร้างมี การนำทัศนศิลป์ ดนตรี การแสดง บทบาทสมมติ ภาพยนตร์ งาน เขียน ประติมากรรม หรืองานที่ สะท้อนศิลปะ อย่างใดอย่างหนึ่ง ปรากฏอยู่ใน ผลงานแต่ไม่ ชัดเจน นักเรียน ไม่สามารถอธิบาย ผลงานของตนเอง ได้ แม้ผู้สอนจะ

			ผู้ให้คำแนะนำ ดูแลอย่างใกล้ชิด	เป็นผู้ดูแลให้ คำแนะนำอย่าง ใกล้ชิด
3.ความสามารถ ในการให้ รายละเอียดใน ผลงานของตนเอง	นักเรียนนำเสนอ งานของตนได้ อย่าง สมเหตุสมผล สามารถอธิบาย รายละเอียด ผลงานของตนได้ มีความพร้อมใน การนำเสนองาน และน่าสนใจ	นักเรียนนำเสนอ งานของตนได้ อย่าง สมเหตุสมผล สามารถอธิบาย รายละเอียด ผลงานของตนได้ มีความพร้อมใน การนำเสนองาน แต่ขาดความ น่าสนใจ	นักเรียนนำเสนอ งานของตนได้บ้าง สามารถอธิบาย ผลงานของตนได้ แต่การอธิบาย รายละเอียด มี ความพร้อมในการ นำเสนองาน แต่ ขาดความน่าสนใจ	นักเรียนนำเสนอ งานของตนได้บ้าง สามารถอธิบาย ผลงานของตนได้ แต่การอธิบาย รายละเอียด มี ความพร้อมใน การนำเสนองาน แต่ขาดความ น่าสนใจ ผู้สอนต้องให้ ความช่วยเหลือ ขณะนำเสนองาน

เกณฑ์การประเมิน

- 11-12 หมายถึง การสร้างสรรค์ชิ้นงานอยู่ในระดับดีมาก
- 9-10 หมายถึง การสร้างสรรค์ชิ้นงานอยู่ในระดับดี
- 7-8 หมายถึง การสร้างสรรค์ชิ้นงานอยู่ในระดับพอใช้
- 6 หรือน้อยกว่า 6 คะแนน หมายถึง การสร้างสรรค์ชิ้นงานอยู่ในระดับควรปรับปรุง

**นักเรียนต้องได้มากกว่า 6 คะแนนจึงผ่านการประเมิน



**แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริม
ความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา**

คำชี้แจง : แบบสอบถามฉบับนี้เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา มีการแบ่งระดับความพึงพอใจเป็นการประเมินค่า 5 ระดับ (Likert Five Rating Scales) พิจารณาระดับความพึงพอใจดังต่อไปนี้

- | | | |
|---|---------|---|
| 5 | หมายถึง | มีความพึงพอใจต่อรูปแบบฯ ระดับมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง | มีความพึงพอใจต่อรูปแบบฯ ระดับมาก |
| 3 | หมายถึง | มีความพึงพอใจต่อรูปแบบฯ ระดับปานกลาง |
| 2 | หมายถึง | มีความพึงพอใจต่อรูปแบบฯ ระดับน้อย |
| 1 | หมายถึง | มีความพึงพอใจต่อรูปแบบฯ ระดับน้อยที่สุด |

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัยในภาพรวม ซึ่งไม่กระทบต่อผู้สอนแต่อย่างใด โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็นที่ตรงกับความรู้สึกของผู้สอนเพียงช่องเดียว

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. เพศ ชาย หญิง
2. ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

ข้อ ที่	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้						
1.	นักเรียนชอบเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม					
2.	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้เข้าใจเนื้อหาในบทเรียนได้ง่ายขึ้น					
3.	นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้					
4.	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้นักเรียนคิดริเริ่มสิ่งแปลกใหม่และสร้างสรรค์ได้					
ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้						
1.	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานน่าสนใจอยากเข้าร่วมกิจกรรม					
2.	บรรยากาศสนุกสนาน ไม่ตึงเครียด					
3.	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกับเพื่อน					
4.	บรรยากาศในการเรียนช่วยให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์					
ด้านการวัดและประเมินผล						
1.	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานช่วยให้นักเรียนได้ฝึกความคิดสร้างสรรค์					
2.	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ ได้ดีขึ้น					
3.	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเป็นสิ่งที่มีความน่าสนใจ สนุกสนาน					
4.	ในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้					

ข้อ ที่	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด
	โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน					

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

.....

.....





ภาคผนวก ค
คู่มือการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพรูๆ



427

คู่มือ “การใช้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี
เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน
ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม
ของนักเรียนระดับประถมศึกษา” 

นางสาวสุวิมล สพฤกษ์ศรี
นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
(กลุ่มวิชาหลักสูตรและการนิเทศ) รหัสประจำตัว 57253801

คู่มือการใช้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

ของนักเรียนระดับประถมศึกษา

คำชี้แจง

คู่มือการใช้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษาฉบับนี้เป็นเอกสารที่จัดทำขึ้นเพื่อแสดงถึงรายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษาโดยเป็นคู่มือสำหรับผู้ที่มีความประสงค์ในการนำรูปแบบไปใช้ จึงควรศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับคู่มือการใช้รูปแบบฉบับนี้ให้เข้าใจชัดเจนก่อน คู่มือการใช้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษาประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

- 1.ความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู
- 2.แนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู
- 3.องค์ประกอบของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration : I) ขั้นที่ 2 การกำหนดเป้าหมาย (Destination : D) ขั้นที่ 3 การเสริมสร้างพลังในการสอน (Empowering: E) ขั้นที่ 4 การทบทวนและปรับปรุงพัฒนา (Action : A))
- 4.โครงการเสริมพลังการเรียนรู้โดยชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียน
- 5.ปฏิทินการพัฒนาวិชาชีพ โครงการเสริมพลังการเรียนรู้โดยชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียน
- 6.ตัวอย่างแผนการใช้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา
7. ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล

แนวทางในการนำคู่มือการใช้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะ
การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

การนำรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพไปใช้ให้เกิดประสิทธิผลสูงสุดกับผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง ดังนั้นสิ่งที่ควรปฏิบัติก่อนนำรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูไปใช้ ดังนี้
ข้อควรปฏิบัติก่อนนำรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (IDEA MODEL) ไปใช้เพื่อเตรียมการที่มีประสิทธิภาพ สรุปได้พอสังเขป ดังภาพ

ศึกษาคู่มือการใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (IDEA MODEL)

- 1.ศึกษาคำชี้แจงการใช้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูประกอบกับการศึกษาส่วนอื่น ๆ ในคู่มือการใช้
- 2.ศึกษาความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบการเรียนรู้ ทฤษฎี และแนวคิดพื้นฐานที่รองรับรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎีอันเป็นที่มาของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยให้งมองเห็นภาพรวม ตลอดจนมองเห็นความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ ในรูปแบบ

จัดเตรียมสิ่งที่จำเป็นสำหรับ
การพัฒนาวิชาชีพครู

- 1.ศึกษาแผนการพัฒนาวิชาชีพครูฯ อย่างละเอียด
- 2.ศึกษาและจัดเตรียมเครื่องมือเกี่ยวกับการวัดและประเมินผลที่ใช้

ข้อควรปฏิบัติก่อนการใช้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (IDEA MODEL)

มีรายละเอียดควรปฏิบัติดังนี้

1. ศึกษารายละเอียดในส่วนต่าง ๆ ของคู่มือการใช้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพรูทรา ดังนี้

1.1 ศึกษาคำชี้แจงการใช้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพรูทราประกอบการศึกษา ส่วนอื่น ๆ ในคู่มือการใช้

1.2 ศึกษาความเป็นมาและความสำคัญของชุมชนการเรียนรู้ ทฤษฎี และแนวคิด พื้นฐานที่รองรับรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพรูทรา เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎีอันเป็นที่มาของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยให้องค์กรมองเห็นภาพรวม ตลอดจนมองเห็นความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ ในรูปแบบ ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ คือ หลักการ วัตถุประสงค์ กระบวนการพัฒนาวิชาชีพรูทรา การวัดและประเมินผล เงื่อนไขสำคัญที่ทำให้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพรูทราประสบความสำเร็จ

1.3 ศึกษาลักษณะของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพรูทรา ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพรูทรา 8 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration : I) ขั้นที่ 2 การกำหนดเป้าหมาย (Destination : D) ขั้นที่ 3 การเสริมสร้างพลังในการสอน (Empowering : E) ขั้นที่ 4 การทบทวนและปรับปรุงพัฒนา (Action : A) เมื่อได้ศึกษาส่วนประกอบต่างๆ ในคู่มือ เรียบร้อยแล้ว ควรดำเนินการดังต่อไปนี้

2.1 ศึกษาแผนการพัฒนาวิชาชีพรูทรา อย่างละเอียด

2.2 ศึกษาและจัดเตรียมเครื่องมือเกี่ยวกับการวัดและประเมินผลที่ใช้

เมื่อได้ศึกษาและจัดเตรียมสิ่งที่จำเป็นต่างๆ ไว้พร้อมแล้ว เริ่มดำเนินการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพรูทราโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

ความเป็นมาของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะ
การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูเป็นหนึ่งในกระบวนการพัฒนาวิชาชีพของผู้สอน ที่จะช่วยให้เกิด การรวมตัวกันเรียนรู้ของกลุ่มครู และมีบรรยากาศในการเรียนรู้ที่มีความเป็นกัลยาณมิตรและ พึ่งพาอาศัยกัน จนเกิดเป็นวงจรการเรียนรู้และพัฒนาตนเองของครูอย่างต่อเนื่อง มุ่งสร้าง วัฒนธรรมร่วมกัน เกิดความตั้งใจของสมาชิก ซึ่งมีเป้าหมายสำคัญร่วมกัน คือ การพัฒนาองค์กรให้ เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ และพัฒนานักเรียนให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ มุ่งเน้นผู้เรียนเป็น สำคัญบนพื้นฐานความเชื่อที่ว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ เพื่อให้ สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมที่กำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ซึ่งเต็มไปด้วยปัญหามากมายประการ จึง มีความจำเป็นต้องพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะในศตวรรษที่ 21 Thompson, Gregg & Niska (2004) กล่าว ว่า ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) เป็นการอุปมาที่ เปรียบเทียบให้ “โรงเรียนเป็นองค์กรนั้น” น่าจะไม่เหมาะสมและถูกต้อง แท้จริงแล้วโรงเรียนมีความ เป็นชุมชน มากกว่าความเป็นองค์กร ซึ่งความเป็น “องค์กร” กับ “ชุมชน” มีความแตกต่างกันที่ ความเป็นชุมชนจะยึดโยงภายในต่อกันด้วยค่านิยม แนวคิด และความผูกพันร่วมกันของทุกคนที่เป็น สมาชิก ซึ่งเป็นแนวคิดตรงกันข้ามกับ “ความเป็นองค์กร” ที่มีความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในลักษณะ ยึดตามระดับลดหลั่นกันลงมา

การพัฒนาคุณภาพของครูเพื่อนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงมี ความจำเป็นอย่างยิ่งในการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานในปัจจุบัน กล่าวคือโรงเรียนควรพัฒนาให้บรรลุ ตามเป้าหมายการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นยุคแห่งเทคโนโลยีสารสนเทศ การจัดการศึกษามี ความต้องการให้เด็กและเยาวชนในยุคนี้มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยี พัฒนาความคิด สร้างสรรค์ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ และมีทักษะในการสื่อสาร การศึกษาในศตวรรษที่ 21 ต้อง เตรียมคนออกไปเป็นคนที่มีความรู้และมีประสบการณ์ (Knowledge Worker) และ บุคคลที่พร้อมจะ เรียนรู้ (Learning Person)

อย่างไรก็ตามการศึกษาในศตวรรษที่ 21 หรือ การศึกษาในยุค Thailand 4.0 คาดหวัง ให้ครูพัฒนาตนเองอย่างเจริญก้าวหน้าและต่อเนื่อง ซึ่งจะส่งผลต่อคุณภาพของผู้เรียนโดยตรง ใคร ลำดับแรก ครู ต้องเปลี่ยนบทบาทของตนเอง เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) มากกว่า ผู้สอน เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง ลักษณะของการเรียนรู้ แบบร่วมมือหรือกลุ่มเครือข่ายจึงเป็นกระบวนการที่คาดหวังว่าจะทำให้เกิด ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (

Professional learning community : PLC) เพื่อพัฒนาผู้สอนให้สามารถพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุเป้าหมายของการศึกษาได้

ทั้งนี้มหาวิทยาลัยศิลปากร มีปรัชญา ปณิธาน และวิสัยทัศน์ในการบริหารงานโดยมีปรัชญา คือ “ศิลป์และศาสตร์ สร้างสรรค์ชาติยั่งยืน” ปณิธาน คือ “สร้างสรรค์ศิลปะ วิทยาการ และภูมิปัญญาเพื่อสังคม” วิสัยทัศน์ คือ “ศิลปากรเป็นมหาวิทยาลัยชั้นนำแห่งการสร้างสรรค์” อีกทั้งคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร สังกัดสำนักงานการอุดมศึกษาเป็นสถาบันการศึกษาที่ผลิตครูและบุคลากรทางการศึกษาที่สำคัญแห่งหนึ่ง ดังวิสัยทัศน์ ที่ว่า “เป็นสถาบันชั้นนำที่มีความเป็นเลิศทางการศึกษา (Excellent Educational Organization: EEO) การผลิตและพัฒนาครู บุคลากรทางการศึกษา การวิจัยตลอดจนให้บริการทางการศึกษาได้อย่างครอบคลุมทุกด้านในระดับสากล” โดยในยุค Thailand 4.0 นี้ มุ่งเน้นไปที่การพัฒนาคนให้สามารถเท่าทันทันเทคโนโลยีที่เกิดการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ การนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ ในการพัฒนาวิชาชีพครู จึงเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ทำทนายและสามารถนำมาปฏิบัติได้ ในปัจจุบัน เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ได้กลายเป็นเครื่องมือที่องค์กรใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ปัจจุบันเทคโนโลยีที่นำมาประยุกต์ใช้กับการจัดการความรู้มีความหลากหลายและได้รับการพัฒนามากขึ้นตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยี การจัดการความรู้จำเป็นต้องอาศัยเทคโนโลยีหลายประเภทด้วยกัน ดังนั้น การทำความเข้าใจกับการนำเทคโนโลยีมาผสมผสานกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ จึงเป็นประโยชน์อีกประการหนึ่งของเทคโนโลยี อันจะก่อให้เกิดการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ และบุคลิกภาพส่วนบุคคล เพื่อเผชิญกับอนาคตด้วยภาพในทางบวก (Optimism) ที่มีทั้งความสำเร็จและมีความสุข ชุมชนการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นเมื่อนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนแล้วประสบความสำเร็จในการใช้เกิดประโยชน์ก็จะได้รับการยอมรับแล้วนำไปขยายผลต่อไป

การใช้เทคโนโลยีมีความต่อเนื่องและทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา (Sue : 2011) เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ได้กลายเป็นเครื่องมือที่องค์กรใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ปัจจุบันเทคโนโลยีที่นำมาประยุกต์ใช้กับการจัดการความรู้มีความหลากหลายและได้รับการพัฒนามากขึ้นตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยี การจัดการความรู้จำเป็นต้องอาศัยเทคโนโลยีหลายประเภทด้วยกัน ดังนั้น การทำความเข้าใจกับการนำเทคโนโลยีมาผสมผสานกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ จึงเป็นประโยชน์อีกประการหนึ่งของเทคโนโลยี อันจะก่อให้เกิดการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ นอกจากนั้น (Sue 2011: 9) เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือช่วยให้ทำความเข้าใจและจัดการข้อมูล การจัดการเรียนการสอนให้ฝังเข้าไปในความเข้าใจของนักเรียนได้ง่ายขึ้น และการใช้เทคโนโลยีในการออกแบบบทเรียนได้ โดยการนำเทคโนโลยีมาช่วยนั้นทำให้นักเรียนเกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการเรียน

แนวคิด หลักการ และทฤษฎีพื้นฐานเกี่ยวข้องกับรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

1.แนวคิดเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

ความสำคัญของ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) จากผลการวิจัยโดยตรงที่ยืนยันว่าการดำเนินการในรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงเชิงคุณภาพทั้งด้านวิชาชีพและผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนจากการสังเคราะห์รายงานการวิจัยเกี่ยวกับโรงเรียนที่มีการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) โดยใช้คำถามว่า โรงเรียนดังกล่าวมีผลลัพธ์อะไรบ้าง ที่แตกต่างไปจากโรงเรียนทั่วไปที่ไม่มีชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) และถ้าแตกต่างแล้วจะมีผลดีต่อครูผู้สอนและต่อนักเรียนอย่างไรบ้างซึ่งมีผลสรุป 2 ประเด็นดังนี้

ประเด็นที่ 1 ผลดีต่อครูผู้สอนพบว่า ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) ส่งผลต่อครูผู้สอน กล่าวคือ ลดความรู้สึกโดดเดี่ยวในงานสอนของครู เพิ่มความรู้สึกผูกพันต่อพันธกิจและเป้าหมายของโรงเรียนมากขึ้น โดยเพิ่มความกระตือรือร้นที่จะปฏิบัติให้บรรลุพันธกิจอย่างแข็งขัน จนเกิดความรู้สึกว่า ต้องการร่วมกันเรียนรู้และรับผิดชอบต่อการพัฒนาการโดยรวมของนักเรียนถือเป็นพลังการเรียนรู้ซึ่งส่งผลให้การปฏิบัติการสอนในชั้นเรียนให้มีผลดียิ่งขึ้น และ**ประเด็นที่ 2** ผลดีต่อผู้เรียนพบว่า ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) ส่งผลต่อผู้เรียน กล่าวคือ สามารถลดอัตราการตกซ้ำชั้น และจำนวนชั้นเรียนที่ต้องเลื่อนหรือชะลอการจัดการเรียนรู้ให้น้อยลง อัตราการขาดเรียนลดลงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาวิทยาศาสตร์ประวัติศาสตร์และวิชาการอ่านที่สูงขึ้นอย่างเด่นชัด เมื่อเทียบกับโรงเรียนแบบเก่าสุดท้ายคือมี ความแตกต่างด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มนักเรียนที่มีภูมิหลังไม่เหมือนกัน และลดลงชัดเจน

ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) ไม่ได้มุ่งเน้นเฉพาะการกระทำที่แสดงถึงการแบ่งปัน หรือการแลกเปลี่ยนของครู แต่มุ่งให้ความสำคัญในการสร้างวัฒนธรรมการทำงานร่วมกัน ความจริงใจของสมาชิก และการดำเนินการอย่างต่อเนื่องในโรงเรียน

และมุ่งเน้นไปที่การสะท้อนผลการปฏิบัติ รวมทั้งร่วมกันเสนอแนะแนวทางการปฏิบัติเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน โดยมีสมมติฐาน คือ สิ่งที่ครูทำร่วมกันนอกห้องเรียนในการวางแผนการออกแบบการจัดการเรียนรู้และการเตรียมการสอนมีความสำคัญเท่าๆ กับการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน และกระบวนการต่างๆ เหล่านี้สามารถปรับโครงสร้างของโรงเรียน พัฒนาวิชาชีพครูและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนได้ (Seashore, Anderson & Riedel, 2003) สอดคล้องกับนักการศึกษาอีกหลายท่านที่สรุปเกี่ยวกับคุณประโยชน์ของ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) ไว้ ว่าถึงแม้การสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) ในโรงเรียนจะเป็นเรื่องยากแต่ทว่ากลับเป็นสิ่งที่ช่วยปรับปรุงการเรียนรู้ของนักเรียนในโรงเรียนได้อย่างยั่งยืน (Louis, Kruse & Byrk, 1995; Newman & Wehlage, 1995; Hord, 1997, 2004; Olivier & Hipp, 2006; Rosenholtz, 1989; Sackney, Mitchell & Walker, 2005; Schmoker, 2006 อ้างถึงใน Hipp & Weber, 2008, Cranston, 2009)

2.แนวคิดเกี่ยวกับการผสมผสานเทคโนโลยี

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ได้กลายเป็นเครื่องมือที่องค์กรใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ปัจจุบันเทคโนโลยีที่นำมาประยุกต์ใช้กับการจัดการความรู้มีความหลากหลายและได้รับการพัฒนามากขึ้นตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยี การจัดการความรู้จำเป็นต้องอาศัยเทคโนโลยีหลายประเภทด้วยกัน

การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนมีความสำคัญ โดยรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ Google Apps for Education ซึ่งเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการจัดการศึกษาโดยผสมผสานเทคโนโลยี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบทำงานร่วมกันได้ทุกที่ทุกเวลาและทุกรูปแบบของเทคโนโลยี ที่สามารถเชื่อมต่อ ระบบเครือข่าย อินเทอร์เน็ตได้ ภายใต้การจัดเก็บ รวบรวม และบันทึกข้อมูลบนคลาวด์ ติดต่อสื่อสาร กำหนดเวลาเรียนและตารางนัดหมาย ทำกิจกรรมกลุ่มได้ในเวลาเดียวกันบนแฟ้มเอกสารเดียวกัน อีกทั้งครูยังสามารถประยุกต์ใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารชั้นเรียนได้อีกด้วยรวมถึงการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook line instragram เป็นต้น

บริการ Google Apps เป็นที่นิยมมากในระดับองค์กร แต่ล่าสุด Google ประเทศไทย ได้เริ่มให้บริการ Google Apps สำหรับการศึกษา คือ ชุดของฟรีอีเมลล์จาก Google และเครื่องมือต่างๆ เป็นแบบระบบเปิดในการทำงานร่วมกัน เปิดกว้างสำหรับคุณครู นักเรียน นักศึกษา ชั้นเรียน

และสมาชิกในครอบครัวทั่วโลก ตัวอย่างเครื่องมือที่เป็นที่นิยมใช้ที่ท่านรู้จักดี เช่น อีเมล Gmail เอกสาร และ Groups เป็นต้น แต่เครื่องมือเหล่านี้จะใช้สำหรับในการเรียนการศึกษา คุณครูสามารถใช้แอปต่างๆ เช่น Gmail ในการติดต่อสื่อสาร และการเรียนการสอน เช่น เขียนอีเมลแจ้งถึงผู้ปกครองของนักเรียน หรืออนุญาตให้นักเรียนทำงานกลุ่มได้ในเวลาเดียวกันบนแฟ้มเอกสารเดียวกัน ผ่านทาง google docs และสามารถประชุมงาน และสอนนักเรียนผ่านทาง Google+ ซึ่งการใช้ Google Apps สำหรับการศึกษาสามารถประยุกต์ใช้ในการศึกษาตามโรงเรียนประถมศึกษาไปจนถึงมหาวิทยาลัยได้ ไม่ว่าจะอยู่ต่างจังหวัดหรืออยู่ต่างประเทศ Google Apps สำหรับการศึกษาได้มีส่วนสำคัญในการเปลี่ยนแปลงโฉมองค์กรในด้านนวัตกรรมการศึกษา และการติดต่อสื่อสารในสถาบันการศึกษาต่างๆ ทำให้ครูติดตามนักเรียนอยู่ใกล้ชิดมากขึ้น ได้เรียนรู้ตามหลักสูตร ช่วยลดค่าใช้จ่ายของสถาบันการศึกษาด้วยความเป็นระบบคลาวด์ นอกจากนี้ยังสามารถแลกเปลี่ยนความรู้กันกับสถาบันต่างๆระหว่างประเทศได้ด้วยและมาถึงตอนนี้ Google Apps for Education (Google Inc, : 2014) นับได้ว่าเป็นนวัตกรรมใหม่ทางการศึกษา ที่ช่วยเสริมประสิทธิภาพและประสิทธิผล สำหรับการจัดการระบบการเรียนการสอนในยุคดิจิทัลได้เป็นอย่างดี สร้างการเรียนรู้แบบทำงานร่วมกันได้ทุกที่ทุกเวลา และทุกรูปแบบของเทคโนโลยีที่สามารถเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ ภายใต้การจัดการเก็บ รวบรวม และบันทึกข้อมูลบนคลาวด์ ด้วย

3.แนวคิด เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

รูปแบบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เป็นกระบวนทัศน์ รูปแบบ หรือ กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (Art Based Learning) สามารถพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียน โดยการสอนต้องเป็นการค้นหา อารมณ์ ค้นหาตนเอง มีความเป็นตัวของตัวเอง ผ่านงานศิลปะ ดนตรี งานเขียน พัฒนาให้ผู้เรียนมีจินตนาการ นวัตกรรม และสิ่งประดิษฐ์ (Mullen : 1999, Lens : 2005, Sullivan :2005, Noble :2005, Wesley :2005, Adler :2006)

โรงเรียนนำการจัดการเรียนการสอนแบบใช้ศิลปะเป็นฐานในการปฏิรูประบบการสอนของโรงเรียน ความคิดริเริ่ม การใช้วิจัยเป็นฐาน กลยุทธ์ของโรงเรียน ค่อนข้างมากกว่าการแยกหลักสูตร บรรลุวิสัยทัศน์ของโรงเรียน การปฏิรูประบบการสอนแบบใช้ศิลปะเป็นฐาน ไม่ใช่เพียงการบูรณาการศิลปะเท่านั้น แต่เป็นการพัฒนากลยุทธ์ในการสอน เพื่อให้นักเรียนสามารถทำกิจกรรมและเกิดประสบการณ์ในการเรียนรู้ โรงเรียนในประเทศสหรัฐอเมริกาได้นำการสอนศิลปะเป็นส่วนหนึ่งในการปฏิรูปโรงเรียน

รูปแบบการสอนเป็นการนำกิจกรรมในห้องเรียนเพื่อให้เกิดการทำงานร่วมกันของนักเรียนและครู โดยให้เกิด ศิลปินในห้องเรียน โดยครูมีหน้าที่ในการวางแผน และนำบทเรียนแบบ

ใช้ศิลปะเป็นฐานมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ตัวอย่าง ในรูปแบบการสอนผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ จะช่วยแนะนำครูที่ยังไม่มีประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้แบบใช้ศิลปะเป็นฐาน ช่วยแนะนำการบูรณาการศิลปะแขนงต่างๆ เข้าไปในหลักสูตรทั้งหลักสูตรภาษา คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และสังคมศึกษา และนำหลักสูตรไปใช้ โดยมีผู้เชี่ยวชาญคอยให้คำแนะนำ ในการวางแผนการสอน การพัฒนา และการนำหลักสูตรการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานไปใช้ ซึ่งครูที่จัดการเรียนรู้อย่างกล่าว มีทั้งมีพื้นฐานทางด้านศิลปะ และไม่มีพื้นฐานด้านศิลปะ การพัฒนาครูโดยการสร้างขีดความสามารถจึงเป็นสิ่งสำคัญ ที่จะให้ครูสามารถพัฒนาตนเองให้จัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานได้ โดยการให้ความรู้เพิ่มเติม และมีครูผู้ช่วย อย่างไรก็ตามในการออกแบบการจัดการเรียนรู้เกิดขึ้นจากความร่วมมือของครูในแต่ละฝ่าย

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานสามารถนำไปใช้ได้กับ ระดับชั้นเรียน ความร่วมมือการจัดการเรียนการสอนแบบสหวิชา ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่ สนุกสนานและมีความรู้ที่คงทน และผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ต่อไป ในระดับโรงเรียน และระดับชุมชน รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ STEAM นี้ยังสามารถ ขยายผลไปสู่ระดับการบริหาร จัดการทั้งหลักสูตร และระดับการบริหารจัดการโรงเรียนซึ่งดึงชุมชนเข้ามามีปฏิสัมพันธ์และมีส่วน ร่วมเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการจัดการเรียนรู้ในองค์กรวมโดยมีศิลปะเป็นตัวเชื่อม

รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน(Education:1990, Bernstein :1990 ,Eisner 2002, Robin Rooney :2004, Georgette Yakman:2006, Michael :2010, Susan and other :2014, Shery L. Chatifield and other : 2014 ,Jenkatz – Buohincontro : 2015) เป็นการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเป็นการเรียนรู้ที่จะพัฒนาสมองซีกขวาของ มนุษย์ ให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ สามารถสร้างนวัตกรรมได้ โดยผ่านการพัฒนาในกิจกรรมที่เรียกว่า Arts ซึ่ง Arts ในที่นี้ไม่ได้หมายถึงเพียงงานศิลปะเท่านั้น แต่รวมไปถึง ศิลปะ ดนตรี การแสดง ภาพยนตร์ ภาพวาด ประติมากรรม งานเขียนต่างๆ ล้วนเป็นศิลปะ โดยการจัดการเรียน การสอนดังกล่าว จะนำงานศิลปะแต่ละแขนงมาบูรณาการในการจัดการสอนเพื่อเสริมสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้เรียน

4.แนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์และการสร้างสรรค์นวัตกรรม

ทฤษฎี/หลักการ/แนวคิดของรูปแบบ การเรียนการสอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์ หรือ “Synaptic Instructional Model” นี้ เป็นรูปแบบที่จอยส์และวิล (Joyce and Weil, 1966: 239-253 อ้างถึงในทิสนา แคมมณี, 2545 : 250) พัฒนาขึ้นจากแนวคิดของ กอร์ดอน (Gordon) ที่กล่าวว่าบุคคลทั่วไปมักยึดติดกับวิธีคิดแก้ปัญหาแบบเดิมๆ ของตนโดยไม่ค่อยคำนึงถึงความคิดของ คนอื่น ทำให้การคิดของตนคับแคบและไม่สร้างสรรค์ บุคคลจะเกิดความคิดเห็นที่สร้างสรรค์แตกต่าง ไปจากเดิมได้ หากมีโอกาสได้ลอง คิดแก้ปัญหาด้วยวิธีการที่ไม่เคยคิดมาก่อนหรือคิดโดยสมมติตัวเอง

เป็นคนอื่นและถ้ายังให้บุคคลจาก หลายกลุ่มประสบการณ์มาช่วยกันแก้ปัญหา ก็จะยิ่งได้วิธีการที่ หลากหลายขึ้น และมีประสิทธิภาพ มากขึ้น ดังนั้น กอร์ดอน จึงได้เสนอให้ผู้เรียนมีโอกาสคิด แก้ปัญหาด้วยแนวความคิดใหม่ ๆ ที่ไม่เหมือนเดิมไม่อยู่ในสภาพที่เป็นตัวเองให้ลองใช้ความคิดใน ฐานะที่เป็นคนอื่น หรือเป็นสิ่งอื่น สภาพการณ์เช่นนี้จะกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดใหม่ ๆ ขึ้นได้ กอร์ดอน เสนอวิธีการคิดเปรียบเทียบ แบบอุปมาอุปไมยเพื่อใช้ในการกระตุ้นความคิดใหม่ ๆ ไว้ 3 แบบ คือ การเปรียบเทียบแบบตรง (direct analogy) การเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (personal analogy) และ การเปรียบเทียบคำคู่ขัดแย้ง (compressed conflict) วิธีการนี้มีประโยชน์มากเป็น พิเศษสำหรับการเรียนรู้เกี่ยวกับการเขียนและการพูดอย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งการสร้างสรรค์งานทาง ศิลปะ

วัตถุประสงค์ของรูปแบบ รูปแบบที่มุ่งพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ผู้เรียนช่วยให้ ผู้เรียนเกิดแนวคิดที่ใหม่แตกต่างไปจากเดิม และสามารถนำความคิดใหม่นั้นไปใช้ให้เป็นประโยชน์

ผลที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเรียนตามรูปแบบ ผู้เรียนจะเกิดความคิดใหม่ๆ และสามารถนำความคิดใหม่ๆไปใช้ในงานของตนทำให้งานของตนมีความแปลกใหม่ น่าสนใจมากขึ้น นอกจากนี้ผู้เรียนอาจเกิดความตระหนักในคุณค่าของการคิดและความคิดของผู้คนอื่นอีกด้วย ทักษะ การสร้างสรรค์และนวัตกรรม เป็นทักษะหนึ่งของทักษะของผู้เรียน ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) ที่ผู้เรียนจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาเพื่อให้สามารถประกอบ อาชีพและดำรงชีวิตได้อย่างมี คุณภาพ จัดเป็นทักษะเชิงประยุกต์ (apply skill) ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม เป็นความ ชำนาญหรือความสามารถในการใช้ กระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้จินตนาการและการ ถ่ายทอด ใช้ทักษะในการสร้างสิ่งที่มี เอกลักษณ์ ของตน จนทำให้เกิดสิ่งใหม่หรือนวัตกรรมที่ทันสมัย หรือพัฒนาขึ้นซึ่งอาจอยู่ในรูปแบบ ของความคิด วิธีการ การกระทำหรือสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ โดยอาจ เป็นสิ่งใหม่ทั้งหมดหรือใหม่เพียงบางส่วน และอาจใหม่ในบริบทใดบริบทหนึ่งหรือในช่วงเวลาใดเวลา หนึ่ง ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรมมีองค์ประกอบ 3 ประการ ได้แก่ 1. การคิดสร้างสรรค์ (think creatively) 2. การทำงานร่วมกับบุคคลอื่นอย่างสร้างสรรค์ (work creatively with others) 3. การสร้างนวัตกรรมให้เกิดผลสำเร็จ (implement innovation)การจัดการศึกษาในปัจจุบันควร พัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม เตรียมผู้เรียนไปสู่สังคมในอนาคตอย่างมี คุณภาพ การประกอบอาชีพต่างๆ อย่างสร้างสรรค์และทำให้เกิด นวัตกรรมขึ้นอย่างต่อเนื่อง

องค์ประกอบของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

องค์ประกอบของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้

รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (IDEA Model) ประกอบด้วยองค์ประกอบต่างๆ ดังต่อไปนี้

- 1) หลักการ
- 2) วัตถุประสงค์
- 3) เงื่อนไขสำคัญในการนำรูปแบบไปใช้ให้ประสบผลสำเร็จ
- 4) ขั้นตอนการดำเนินการ
- 5) การวัดและประเมินผล



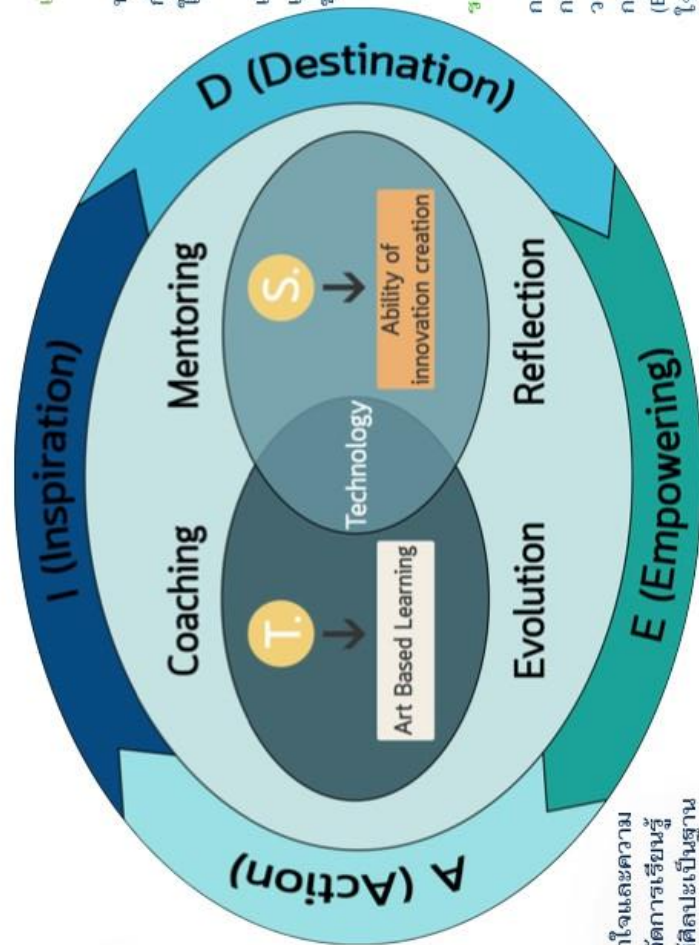
ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะ เป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนรู้ระดับประถมศึกษา



หลักการ : จัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานของผู้สอน ผ่านชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี และสร้างสรรค์นวัตกรรมเต็มตามศักยภาพของผู้เรียน รวมถึงมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูลผ่านเทคโนโลยีกันอย่างสม่ำเสมอ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนรู้ระดับประถมศึกษา
2. เพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค่นวัตกรรมของนักเรียนรู้ระดับประถมศึกษา



การวัดและประเมินผล

- 1) ประเมินความรู้ความเข้าใจและความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ และการจัดการเรียนรู้แบบใช้ศิลปะเป็นฐาน
- 2) ประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนรู้

เงื่อนไข :

- 1) ผู้สอนมีการเรียนรู้หรือมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน
- 2) ผู้สอนสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีในการแลกเปลี่ยนความรู้และสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

ระบบสนับสนุน

มีการโค้ช (Coaching) การเป็นพี่เลี้ยง (Mentoring) การสะท้อนผลแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Reflection) การพัฒนาอย่างต่อเนื่อง (Evolution) ผ่านเทคโนโลยีในการบวนการ ชุมชนการเรียนรู้ วิชาชีพ อย่าง ต่อเนื่องสม่ำเสมอ



กระบวนการ : ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration : I) ขั้นที่ 2 การกำหนดเป้าหมาย (Destination : D)
ขั้นที่ 3 การเสริมสร้างพลังในการสอน (Empowering : E) ขั้นที่ 4 การทบทวนและปรับปรุงพัฒนา (Action : A)

จากแผนภาพที่ 1 รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (IDEA Model) มีรายละเอียดองค์ประกอบดังนี้

1) **หลักการ** พัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานของผู้สอน ผ่านชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี ให้นักเรียนสามารถออกแบบชิ้นงาน หรือสร้างนวัตกรรมที่สร้างสรรค์เต็มตามศักยภาพของผู้เรียน และมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูลผ่านเทคโนโลยีกันอย่างสม่ำเสมอ

2) วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

2. เพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

3) เจาะใจสำคัญในการนำรูปแบบไปใช้ให้ประสบผลสำเร็จ

3.1) ผู้สอนมีการเรียนรู้หรือมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน

3.2) ผู้สอนสามารถใช้สื่อเทคโนโลยี เช่น สื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ ในการแลกเปลี่ยนความรู้และสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

4) ขั้นตอนการดำเนินการตามระยะของกระบวนการของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนคือ

ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration : I) เป็นการศึกษาแนวคิดทฤษฎีข้อมูลพื้นฐาน เกี่ยวกับ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยี และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนในระดับประถมศึกษา ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติของผู้บริหาร ครู และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยี ให้มีทักษะในการออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนในระดับประถมศึกษา และเข้าใจวัตถุประสงค์ของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยี โดยการเชิญผู้เชี่ยวชาญด้านชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยี และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนในระดับประถมศึกษา ให้

ความรู้ทั้งในรูปแบบของการอบรม และการจัดการความรู้ (Knowledge Management) เพื่อให้มีความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ดีต่อชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยีและการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนในระดับประถมศึกษา

ตารางที่ 51 แสดงวิธีดำเนินการ ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration : I)

วัตถุประสงค์	วิธีการดำเนินการ	
	บทบาทหน้าที่ของผู้บริหารสถานศึกษา ครู (Expert Coaching)	บทบาทหน้าที่ของผู้ดูแลให้คำปรึกษา (Mentor)
เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและเตรียมความพร้อมของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา	ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ข้อมูลพื้นฐาน เกี่ยวกับการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยี และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน จากผู้เชี่ยวชาญทางด้านดังกล่าว โดยข้อมูลการให้ข้อมูลดังกล่าวผ่านการจัดอบรม การจัดการความรู้ ผ่านเทคโนโลยี และสื่อสังคมออนไลน์	ผู้ที่ทำหน้าที่ ดูแลให้คำปรึกษา (Mentor) ดูแลให้คำปรึกษา แนะนำ สร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนครู และหาแหล่งข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อความรู้ ความเข้าใจ และเจตคติ ของครูเกี่ยวกับกระบวนการในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยีและในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนในระดับประถมศึกษา

ขั้นที่ 2 การกำหนดเป้าหมาย (Destination : D) คือ ผู้บริหารสถานศึกษา อาจารย์นิเทศ ครู (Peer Coaching) จัดทำโครงการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียน จัดทำปฏิทินการดูแลให้คำปรึกษา กำหนดจุดหมายปลายทางของการดูแลให้คำปรึกษา ที่มีความชัดเจนและเป็นไปได้ในทางปฏิบัติ ผ่านเทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์

ตารางที่ 2 แสดงวิธีดำเนินการ ขั้นที่ 2 การกำหนดเป้าหมาย (Destination : D)

วัตถุประสงค์	วิธีการดำเนินการ	
	บทบาทหน้าที่ของผู้บริหารสถานศึกษา ครู (Expert Coaching)	บทบาทหน้าที่ของผู้ดูแลให้คำปรึกษา (Mentor)
เพื่อวางแผน กำหนดจุดหมายปลายทาง การดูแลให้คำปรึกษา และกำหนดแผนปฏิบัติงานโดยร่วมมือร่วมใจช่วยเหลือซึ่งกันและกันผ่านเทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนารูปแบบการสอนและคุณภาพของนักเรียน	ร่วมกันกำหนดจุดหมายปลายทางในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยี เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา การดูแลให้คำปรึกษา ปฏิทินการให้คำปรึกษา และร่วมกันพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ และการประเมินความสามารถในการสร้างนวัตกรรมของนักเรียน โดยตลอดกระบวนการจะมีผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานและการสร้างสรรค์นวัตกรรมเป็นผู้ให้คำปรึกษา	เป็นผู้ดูแลให้คำปรึกษาให้คำแนะนำในการวางแผนและเตรียมความพร้อมในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน การจัดการชั้นเรียน การติดตามผลการจัดการเรียนการสอน ความรับผิดชอบ และหน้าที่ของครู โดยการโค้ชแบบพี่เลี้ยง (Mentor Coaching) และการโค้ชแบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Coaching) ได้แก่ ผู้บริหาร อาจารย์นิเทศก์ เพื่อนครูร่วมวิชาชีพ โดยผ่านเทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์

ขั้นที่ 3 การเสริมสร้างพลังในการสอน (Empowering) เป็นขั้นที่ครูผู้สอนออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และพัฒนาเครื่องมือในการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ และการให้คำแนะนำในการจัดการเรียนรู้ โดยผ่านการบูรณาการเทคโนโลยีในขั้นตอนของการให้คำปรึกษาแนะนำ และบันทึกวิดีโอเป็นคลิปสั้นๆในขณะที่มีการจัดการเรียนการสอน

ตารางที่ 3 แสดงวิธีดำเนินการ ขั้นที่ 3 การเสริมสร้างพลังในการสอน (Empowering)

วัตถุประสงค์	วิธีการดำเนินการ	
	บทบาทหน้าที่ของผู้บริหารสถานศึกษา ครู (Expert Coaching)	บทบาทหน้าที่ของผู้ดูแลให้คำปรึกษา (Mentor)
เพื่อร่วมกันออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้ศิลปะเป็นฐานและพัฒนานวัตกรรมของผู้เรียน	ร่วม กำหนด แนวทาง รูปแบบในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และการให้แนวคิด นโยบายในการสร้างเครื่องมือในการวัดและประเมินผล การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และการสร้างนวัตกรรมของผู้เรียน	ดูแลให้ คำปรึกษา การออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการวางแผนและความพร้อมในการจัดการเรียนการสอน การจัดการชั้นเรียน ความรับผิดชอบของครู หน้าที่ของครูในการพัฒนาผู้เรียนให้สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมได้ โดยการให้การโค้ชแบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Coaching) และการโค้ชแบบ ผู้เชี่ยวชาญ (Expert Coaching) การโค้ชแบบ พี่เลี้ยง (Mentor Coaching) ผ่านเทคโนโลยี และสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ รวมถึงมีการกระตุ้นพัฒนา

วัตถุประสงค์	วิธีการดำเนินการ	
	บทบาทหน้าที่ของผู้บริหาร สถานศึกษา ครู (Expert Coaching)	บทบาทหน้าที่ของผู้ดูแลให้ คำปรึกษา (Mentor)
		ช่วยเหลือ การวางแผน การสอน การพัฒนาตนเองเป็น ระยะ และร่วมกระบวนการการ นิเทศติดตามการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

ขั้นที่ 4 การทบทวนและปรับปรุงพัฒนา (Action : A) เป็นขั้นตอนของการทบทวน
ปฏิบัติสิ่งที่ได้เรียนรู้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ และการสร้างสรรค์นวัตกรรมของ
นักเรียน และนำผลที่ได้มาศึกษาแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน และเผยแพร่ผลงาน
ดังกล่าวโดยผ่านสื่อสังคมออนไลน์ให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการ
สอน และพัฒนานวัตกรรมของนักเรียนต่อไป

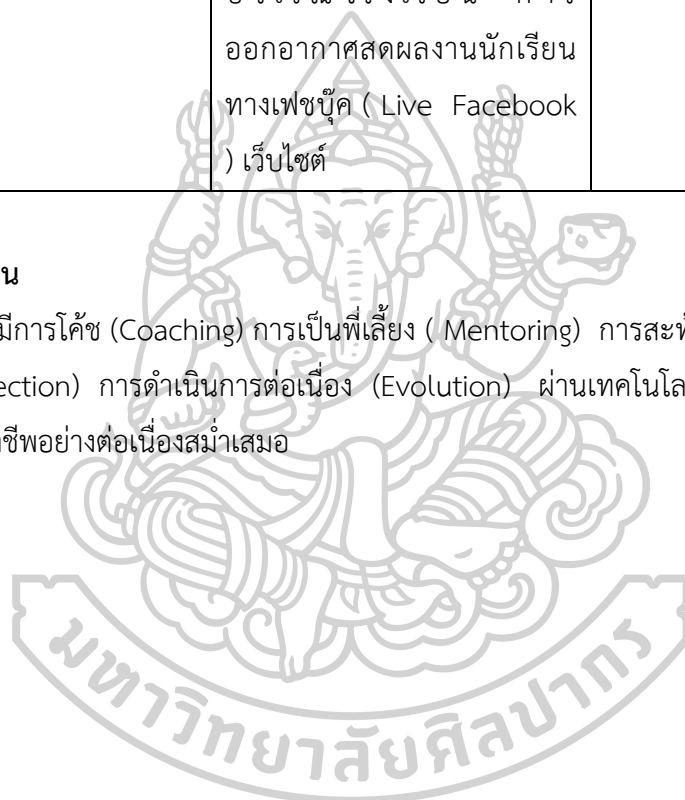
ตารางที่ 4 แสดงวิธีดำเนินการ ขั้นที่ 4 การทบทวนและปรับปรุงพัฒนา (Action : A)

วัตถุประสงค์	วิธีการดำเนินการ	
	บทบาทหน้าที่ของอาจารย์ นิเทศก์ และครู	บทบาทหน้าที่ของผู้ดูแลให้ คำปรึกษา (Mentor)
เพื่อร่วมทบทวนแลกเปลี่ยน เรียนรู้ และพัฒนาชุมชนการ เรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสาน เทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้าง สมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดย ใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริม ความสามารถในการสร้างสรรค์ นวัตกรรมของนักเรียนระดับ ประถมศึกษา อย่างแท้จริง	นำผลที่ได้จากการจัดการ เรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ ส่งเสริมความสามารถในการ สร้างสรรค์นวัตกรรมของ นักเรียนระดับประถมศึกษา มาแลกเปลี่ยน เรียนรู้กันในสื่อสังคมออนไลน์(ไลน์ (Line) , เฟซบุ๊ก (Facebook) , Google Drive , Google Classroom) ร่วมกันแสดงความคิด และ	ร่วมกันให้ข้อมูลย้อนกลับ และ นำผลที่ได้จากการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และการ สร้างสรรค์นวัตกรรม เพื่อ พัฒนารูปแบบการสอนของครู ต่อไป

วัตถุประสงค์	วิธีการดำเนินการ	
	บทบาทหน้าที่ของอาจารย์ นิเทศก์ และครู	บทบาทหน้าที่ของผู้ดูแลให้ คำปรึกษา (Mentor)
	ร่วมกันจัดแสดงผลงาน นวัตกรรมของนักเรียนของ นักเรียน ในห้องเรียน หรือ บริเวณ โรงเรียน การ ออกอากาศสดผลงานนักเรียน ทางเฟซบุ๊ก (Live Facebook) เว็บไซต์	

ระบบสนับสนุน

มีการโค้ช (Coaching) การเป็นที่เลี้ยง (Mentoring) การสะท้อนผลแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Reflection) การดำเนินการต่อเนื่อง (Evolution) ผ่านเทคโนโลยีในกระบวนการ ชุมชน การเรียนรู้วิชาชีพอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ



โครงการเสริมพลังสร้างการเรียนรู้โดยชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู

เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียน ปีการศึกษา 2561

1. ชื่อโครงการ โครงการเสริมพลังสร้างการเรียนรู้โดยชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู
เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียน ปีการศึกษา 2561

2. แผนพัฒนาโรงเรียน ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาหลักสูตรและการสอน

3. หน่วยงานที่รับผิดชอบ งานวิชาการ
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา)

4. ลักษณะโครงการ โครงการใหม่ โครงการต่อเนื่อง

5. มาตรฐาน และตัวบ่งชี้ที่สอดคล้อง

มาตรฐานที่ 2 กระบวนการบริหารและการจัดการของผู้บริหารสถานศึกษา

1) การมีเป้าหมาย วิสัยทัศน์ และพันธกิจที่สถานศึกษากำหนดชัดเจน

2) การวางแผนพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาของสถานศึกษา

3) การมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายและการร่วมรับผิดชอบต่อผลการจัด

การศึกษาให้มีคุณภาพและได้มาตรฐาน

มาตรฐานที่ 3 กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

1) การมีกระบวนการเรียนการสอนที่สร้างโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วม

2) การจัดการเรียนการสอนที่ยึดโยงกับบริบทของชุมชนและท้องถิ่น

6. ยุทธศาสตร์ของคณะศึกษาศาสตร์

6.1 ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน

6.2 ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 9 การพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาของโรงเรียนสาธิต (ระดับปฐมวัย
และประถมศึกษา) สู่ประชาคมอาเซียนและสากล

7. หลักการและเหตุผล

ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพเป็นหนึ่งในกระบวนการพัฒนาวิชาชีพของผู้สอน ที่จะช่วยให้เกิดการรวมตัวกันเรียนรู้ของกลุ่มครู และมีบรรยากาศในการเรียนรู้ที่มีความเป็นกัลยาณมิตรและพึ่งพาอาศัยกัน จนเกิดเป็นวงจรการเรียนรู้และพัฒนาตนเองของครูอย่างต่อเนื่อง มุ่งสร้างวัฒนธรรมร่วมกัน เกิดความตั้งใจของสมาชิก ซึ่งมีเป้าหมายสำคัญร่วมกัน คือ การพัฒนาองค์กรให้เป็นองค์กร

แห่งการเรียนรู้ และพัฒนานักเรียนให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อที่ว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมที่กำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ซึ่งเต็มไปด้วยปัญหามากมายประการ จึงมีความจำเป็นต้องพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะในศตวรรษที่ 21 Thompson,

Gregg&Niska (2004) รวมทั้ง Sue Z.Beers กล่าวถึง ทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้สอนต้องพัฒนาให้ผู้เรียนเกิด ผู้เรียนต้องมีความคิดสร้างสรรค์ ในการแก้ปัญหา ให้ความร่วมมือทำงานร่วมกันได้ทั้งที่โรงเรียนและที่บ้าน “ครูต้องสามารถสอนให้นักเรียนรู้อะไรจะสร้างสรรค์ความสามารถของตนเองอย่างไร สังเคราะห์และนำข้อมูลให้กับผู้อื่นได้อย่างไร” (Federal Reserve Board Chairman Alan Greenspan , 2000 : 3) ทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้สอนควรบูรณาการเข้าไปในทักษะในชีวิตประจำวัน ให้ผู้เรียนเกิดสิ่งที่สำคัญ ข้อหนึ่ง คือ “ความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม” (Creativity and Innovation) กล่าวคือความคิดสร้างสรรค์นั้น ผู้สอนต้องพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถคิดสร้างสรรค์ได้ ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์และสร้างนวัตกรรมที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ได้ ทั้งนี้มหาวิทยาลัยศิลปากร มีปรัชญา ปณิธาน และวิสัยทัศน์ในการบริหารงานโดยมี ปรัชญา คือ “ศิลป์และศาสตร์ สร้างสรรค์ชาติยั่งยืน” ปณิธาน คือ “สร้างสรรค์ศิลปะ วิทยาการ และภูมิปัญญาเพื่อสังคม”วิสัยทัศน์ คือ“ศิลปากรเป็นมหาวิทยาลัยชั้นนำแห่งการสร้างสรรค์” อีกทั้งคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร สังกัดสำนักงานการอุดมศึกษาเป็นสถาบันการศึกษาที่ผลิตครูและบุคลากรทางการศึกษาที่สำคัญแห่งหนึ่ง ดังวิสัยทัศน์ ที่ว่า “เป็นสถาบันชั้นนำที่มีความเป็นเลิศทางการศึกษา (Excellent Educational Organization: EEO) การผลิตและพัฒนาครู บุคลากรทางการศึกษา การวิจัยตลอดจนให้บริการทางการศึกษาได้อย่างครอบคลุมทุกด้านในระดับสากล” คำขวัญ คือ “สร้างสรรค์ ทันสมัย ใส่ใจสังคม อุดมความรู้ เชิดชูคุณธรรม” อัตลักษณ์ คือ “สร้างสรรค์ การศึกษา พัฒนาคุณธรรม” และมีวัตถุประสงค์ในการดำเนินการ คือ 1) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความเป็นเลิศในวิชาชีพ มีคุณธรรมจริยธรรมและมีความรับผิดชอบต่อสังคม 2) เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้นำในการสร้างสรรค์องค์ความรู้ด้านการศึกษา การวิจัย นวัตกรรมทางการศึกษา 3) เพื่ออนุรักษ์ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมภูมิปัญญาไทยไปสู่ประชาคมทั้งในระดับภูมิภาคและระดับสากล 4) เพื่อให้บริการวิชาการด้านศึกษาศาสตร์และด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องและเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้เพื่อสังคมและ5) เพื่อจัดการศึกษาทุกระดับอย่างมีคุณภาพได้มาตรฐานเป็นที่ ยอมรับในระดับสากล

นอกจากนี้แล้ว โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) เป็นหน่วยงานหนึ่งของคณะศึกษาศาสตร์ ซึ่งมีเอกลักษณ์ของโรงเรียนคือ โรงเรียนแห่งความสุขและสร้างสรรค์ และอัตลักษณ์ คือ สร้างสรรค์ ทันสมัย ไทยแท้ จึงควรพัฒนาให้เกิดชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครในโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) พัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานของอาจารย์กลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ พัฒนาทีมพี่เลี้ยง

(Mentor) ภายในโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) พัฒนานักเรียนให้สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆได้ จึงได้จัดโครงการโครงการเสริมพลังสร้างการเรียนรู้โดยชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู ประจำปีการศึกษา 2561 ขึ้นในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561

8. วัตถุประสงค์

ด้านสถานศึกษา

1. เพื่อพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพครูในโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา)
2. เพื่อยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษาของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา)

ด้านผู้สอน

1. เพื่อพัฒนาความสามารถในการออกแบบและจัดการเรียนรู้โดยการเน้นศิลปะเป็นฐาน
2. เพื่อพัฒนาทีมพี่เลี้ยง (Mentor) ภายในโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา)

ด้านผู้เรียน

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ
2. เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม ให้กับผู้เรียนระดับประถมศึกษา
3. เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ มีพัฒนาการ มีความเป็นเลิศ และมีความสุข

9. ผู้เข้าร่วมโครงการ

ผู้บริหาร คณาจารย์ และนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทางการศึกษา

10. เป้าหมายของโครงการ

เชิงปริมาณ

1. ผู้เข้าร่วมโครงการ เข้าร่วมโครงการร้อยละ 100

เชิงคุณภาพ

1. เกิดชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูในโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ทั้งในส่วนของผู้บริหาร ครู นักเรียน และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา
2. มีการยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษาของโรงเรียนให้อยู่ในระดับดีมาก
3. อาจารย์โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) มีแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้มีคุณภาพในระดับดีมาก

11. ผู้รับผิดชอบโครงการ

อาจารย์สุวิมล สพฤกษ์ศรี

12. สถานที่ดำเนินการ

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา)

13. แผนการพัฒนาวิชาชีพโดยใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู

ตารางที่ 55 แผนการพัฒนาวิชาชีพครูโดยใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู

รูปแบบ	วัตถุประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	ลักษณะกิจกรรม	ผลที่ได้รับ
แผนการพัฒนาวิชาชีพ แผนที่ 1 ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration : I)	เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและเตรียมความพร้อมของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้	การพัฒนาวิชาชีพแบบฝึกอบรม (Training Model) การโค้ชโดยผู้เชี่ยวชาญ (Expert Coaching) การโค้ชแบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Coaching) การดูแลให้คำปรึกษา (Mentor and	ผู้บริหาร ครู	1.แลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญ 2.การเรียนรู้ผ่านการสรุปลง Infographic เกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้ วิชาชีพรู การจัดการเรียนการสอนโดยเน้นศิลปะเป็น	ครูมีความรู้เบื้องต้นและมีแรงบันดาลใจในการออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา

รูปแบบ	วัตถุประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	ลักษณะกิจกรรม	ผลที่ได้รับ
	โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา	Coaching) การจัดการความรู้ (Knowledge Management)		ฐาน และการโค้ช 3.จัดการความรู้ (Knowledge Management) *โดยกระบวนการในขั้นตอนนี้จะผ่านการใช้เทคโนโลยี อาทิ ไลน์ของทีมงาน ใน Google Drive หรือ สื่อสังคมออนไลน์ อื่นๆ (เฟซบุ๊ก , ไลน์) ระยะเวลา 3 สัปดาห์	
ขั้นที่ 2 การกำหนดเป้าหมาย (Destination : D)	เพื่อวางแผน กำหนด จุดหมายปลายทาง การดูแลให้คำปรึกษา และกำหนดแผนปฏิบัติงาน โดย	การโค้ชแบบผู้เชี่ยวชาญ (Expert Coaching) การโค้ชแบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Coaching) โดยการโค้ชแบบพี่เลี้ยง (Mentor	ผู้บริหาร ครู	ร่วมกันกำหนดจุดหมายปลายทางในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ ครูฯ การดูแลให้คำปรึกษา ปฏิทินการให้	ได้เป้าหมายที่วางแผนร่วมกันในการพัฒนารูปแบบการสอนและคุณภาพของนักเรียน

รูปแบบ	วัตถุประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	ลักษณะกิจกรรม	ผลที่ได้รับ
	ร่วมมือร่วมใจช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ผู้ าน เทคโนโลยี และสื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนา รูปแบบการสอน และคุณภาพของนักเรียน	Coaching)		คำปรึกษา และ ร่วมกันพัฒนา เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ และการ ประเมิน ความสามารถในการสร้าง นวัตกรรมของ นักเรียน ระยะเวลา 1 – 2 สัปดาห์	
ขั้นที่ 3 การเสริมสร้างพลังในการสอน (Empowering)	เพื่อร่วมกัน ออกแบบการจัดการเรียนรู้ แบบใช้ศิลปะ เป็นฐานและพัฒนา นวัตกรรมของผู้เรียน	การโค้ชแบบ เพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Coaching) การโค้ชแบบ ผู้เชี่ยวชาญ (Expert Coaching) การโค้ชแบบพี่เลี้ยง (Mentor Coaching) การโค้ชแบบ ร่วมมือ (Collaborative Coaching) การโค้ชโดย	ครู นักเรียน	ร่วมกำหนด แนวทาง รูปแบบในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะ เป็นฐาน และ ดำเนินการจัดการเรียนรู้ ร่วมพัฒนาให้ นักเรียน สามารถ สร้างสรรค์ นวัตกรรมได้ ผ่าน กระบวนการ ดูแลให้ คำปรึกษาอย่าง	เกิดรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ของครูที่ร่วมกัน ถอดบทเรียน แล้ว นำไปจัดการเรียน การสอนในกลุ่มสาระของตนเอง เพื่อให้ นักเรียน สามารถ สร้างสรรค์ นวัตกรรม

รูปแบบ	วัตถุประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	ลักษณะกิจกรรม	ผลที่ได้รับ
		ผู้บริหาร (Executive Coaching)		หลากหลาย ทางเทคโนโลยี ระยะเวลา 1 – 2 เดือน	
<p>ขั้นที่ 4 การ ทบทวนและ ปรับปรุงพัฒนา (Action : A)</p>	<p>เพื่อร่วม ทบทวน แลกเปลี่ยน เรียนรู้ และ พัฒนาชุมชน การเรียนรู้ วิชาชีพโดย ผสมผสาน เทคโนโลยี เพื่อ เสริมสร้าง สมรรถนะการ จัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะ เป็นฐานที่ ส่งเสริม ความสามารถ ในการ สร้างสรรค์ นวัตกรรมของ นักเรียนระดับ ประถมศึกษา อย่างแท้จริง</p>	<p>การโค้ชแบบ เพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Coaching) การโค้ชแบบ ผู้เชี่ยวชาญ (Expert Coaching) การโค้ชแบบพี่ เลี้ยง (Mentor Coaching) การโค้ชแบบ ร่วมมือ (Collaborative Coaching) การโค้ชโดย ผู้บริหาร (Executive Coaching)</p>	<p>ผู้บริหาร ครู นักเรียน ผู้ปกครอง ชุมชน</p>	<p>นำผลที่ได้จาก การจัดการ เรียนรู้โดยใช้ ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริม ความสามารถ ในการ สร้างสรรค์ นวัตกรรมของ นักเรียนระดับ ประถมศึกษา มาแลกเปลี่ยน เรียนรู้กันในสื่อ สังคมออนไลน์ (ไลน์ (Line) , เฟซบุ๊ก (Facebook) , Google Drive , Google Classroom) ร่วมกันแสดง ความคิด และ ร่วมกันจัดแสดง ผลงาน นวัตกรรมของ นักเรียนของ นักเรียน ใน ห้องเรียน หรือ บริเวณโรงเรียน</p>	<p>เกิดชุมชนการ เรียนรู้วิชาชีพครู โดยผสมผสาน เทคโนโลยีเพื่อ เสริมสร้าง สมรรถนะการ จัดการเรียนรู้โดย ใช้ศิลปะเป็นฐานที่ ส่งเสริม ความสามารถใน การสร้างสรรค์ นวัตกรรมของ นักเรียนระดับ ประถมศึกษา อย่างแท้จริง</p>

รูปแบบ	วัตถุประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	ลักษณะกิจกรรม	ผลที่ได้รับ
				ระยะเวลา 1-2 สัปดาห์	

14. ระยะเวลาการดำเนินการ

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561

15. วิธีดำเนินการ

- 15.1 ประชาสัมพันธ์โครงการ
- 15.2 ดำเนินโครงการตามกำหนดการ
- 15.3 ติดตามและประเมินผลโครงการ
- 15.4 ปรับปรุงโครงการเพื่อนำไปใช้ในภาคเรียนต่อไป

16. งบประมาณ

16.1 แหล่งงบประมาณ

จากงบประมาณเงินบริจาคของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) เป็นเงิน 30,000 บาท (สามหมื่นบาทถ้วน)

16.2 งบประมาณการรายจ่าย ดังนี้

1. หมวดค่าตอบแทน	เป็นเงิน	5,000
บาท		
1.1 ค่าตอบแทนวิทยากร	5,000	บาท
2. หมวดค่าใช้จ่าย	เป็นเงิน	4,500
		บาท
2.1 ค่าอาหารว่าง (50 คน x 30 บาท x 3 ครั้ง)	4,500	บาท
3 หมวดค่าวัสดุ	เป็นเงิน	20,000
		บาท
3.1 ค่าถ่ายเอกสาร	3,500	บาท
3.2 ค่าวัสดุอุปกรณ์	14,000	บาท
3.3 ค่าน้ำมันเชื้อเพลิง	3,000	บาท

หมายเหตุ ขอถัวเฉลี่ยค่าใช้จ่ายทุกรายการ

17. ระยะเวลาดำเนินการ

รายการ	เดือนเมษายน				เดือนพฤษภาคม				เดือนมิถุนายน- ตุลาคม			
	สัปดาห์ที่				สัปดาห์ที่				สัปดาห์ที่			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
17.1 เขียนโครงการ		←→										
17.2 ขออนุมัติโครงการ					←→							
17.3 แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงาน					←→							
17.4 ประชุมเพื่อเตรียมงาน					←→							
17.5 ประชาสัมพันธ์โครงการ					←→							
17.6 ดำเนินโครงการ							←→					
17.7 สรุปผลและรายงานผลโครงการ											←→	

18. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ด้านสถานศึกษา

1. เกิดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพในโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา)
2. การจัดการศึกษาของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) มีคุณภาพมากขึ้น

ด้านผู้สอน

1. มีความสามารถในการในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นศิลปะเป็นฐาน และบูรณาการเทคโนโลยี
2. มีความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นศิลปะเป็นฐานและบูรณาการเทคโนโลยี
3. มีความสามารถในการจัดการเรียนรู้ โดยการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นศิลปะเป็นฐานและบูรณาการเทคโนโลยี
4. สามารถใช้เทคโนโลยีในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้

ด้านผู้เรียน

1. มีผลสัมฤทธิ์ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ ดีขึ้น
2. ผู้เรียนมีความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม
3. ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ มีพัฒนาการ มีความเป็นเลิศ และมีความสุข

19. การวัดและประเมินผล

ประเด็น	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์
<p>ด้านสถานศึกษา</p> <p>1.เกิดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพในโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา)</p> <p>2.การจัดการศึกษาของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) มีคุณภาพมากขึ้น</p>	<p>สังเกตจากกระบวนการที่เกิดขึ้น</p>	<p>แบบสังเกต</p>	<p>เกิดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพในโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา)</p>
<p>ด้านผู้สอน</p> <p>1.มีความสามารถในการออกแบบการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นศิลปะเป็นฐานและบูรณาการเทคโนโลยี</p> <p>2.มีความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นศิลปะเป็นฐานและบูรณาการเทคโนโลยี</p> <p>3. มีความสามารถในการจัดการเรียนรู้ การออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นศิลปะเป็นฐานและบูรณาการเทคโนโลยี</p> <p>4. สามารถใช้เทคโนโลยีในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้</p>	<p>-ถอดบทเรียน</p> <p>-สังเกต</p> <p>-การพัฒนาวิชาชีพ</p>	<p>-แบบถอดบทเรียน</p> <p>-แบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้</p> <p>-แบบบันทึกพัฒนาการ</p>	<p>-ครูสามารถถอดบทเรียนสร้างรูปแบบการสอนของกลุ่มสาระได้</p> <p>-ครูมีพัฒนาการในการจัดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น</p>

ประเด็น	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์
<p>ด้านผู้เรียน</p> <p>1. มีผลสัมฤทธิ์ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ ดีขึ้น</p> <p>2. ผู้เรียนระดับประถมศึกษาศึกษามีความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม</p> <p>3. ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ มีพัฒนาการ มีความเป็นเลิศ และมีความสุข</p>	<p>ตรวจผลงาน</p> <p>แสดงนิทรรศการ</p>	<p>แบบประเมินผลงาน</p>	<p>นักเรียนมีผลงานที่สร้างสรรค์ อย่างน้อยคนละ 1 ชิ้น ที่แสดงถึงความสามารถ ในการบูรณาการโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน</p>





แผนการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี
เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้
โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม
ของนักเรียนระดับประถมศึกษา

แผนที่ 1 : ชั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration : I)

หลักการ

เป็นการศึกษาแนวคิดทฤษฎี ข้อมูลพื้นฐาน เกี่ยวกับ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยี และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนในระดับประถมศึกษา ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติของผู้บริหาร ครู และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยี ให้ความสำคัญในการออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนในระดับประถมศึกษา และเข้าใจวัตถุประสงค์ของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยี โดยการเชิญผู้เชี่ยวชาญด้านชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยี และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนในระดับประถมศึกษา ให้ความรู้ทั้งในรูปแบบของการอบรม และการจัดการความรู้ (Knowledge Management) เพื่อให้มีความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ดีต่อชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยีและการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนในระดับประถมศึกษา

เป้าหมาย

- 1.ครูสามารถอธิบายเกี่ยวกับ ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และการดูแลให้คำปรึกษาได้
- 2.ครูสามารถออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมได้

วัตถุประสงค์

เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและเตรียมความพร้อมของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพรูโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ครูมีแรงบันดาลใจและมีความพร้อมในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพรูโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

กระบวนการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพรูโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

กระบวนการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพรูโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

ขั้นตอน	กิจกรรม	กระบวนการ
ขั้นที่ 1 ขั้นการสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration: I)	ทดสอบก่อนเริ่มกระบวนการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพรูโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยการถอดบทเรียน ผ่าน Google Form / Google Drive	การโค้ชโดยผู้เชี่ยวชาญ (Expert Coaching) การโค้ชแบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Coaching)
	วันที่ 1 – 15 มิถุนายน 2561 เรียนรู้เกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพรู การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน การสร้างสรรค์นวัตกรรม การดูแลให้คำปรึกษา ในรูปแบบของ infographic ผ่านเทคโนโลยีต่างๆ อาทิ สื่อสังคม	การดูแลให้คำปรึกษา

ขั้นตอน	กิจกรรม	กระบวนการ
	ออนไลน์ (ไลน์ เฟซบุ๊ก เพจเฟซบุ๊ก) ไลฟ์ เป็นต้น วันที่ 13 มิถุนายน 2561 16.00 – 18.00 น. แลกเปลี่ยนเรียนรู้ การจัดการ เรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน	(Mentor Coaching)

ระยะเวลา

จำนวน 3 สัปดาห์

สื่อ / แหล่งเรียนรู้

1. infographic
2. สื่อจากวิทยากร
3. เครื่องมือประเมินการฝึกอบรม
4. แบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ
5. ภาระงานชิ้นงาน

การวัดและประเมินผล

การวัดและประเมินผล

ผลที่คาดว่าจะได้รับ	วิธีการ	เครื่องมือ
ครูมีแรงบันดาลใจและมีความพร้อมในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยี เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา	- ถอดบทเรียน เรื่อง ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู โดยผสมผสานเทคโนโลยี	-แบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ



แผนการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี
เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้
โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

แผนที่ 2 : ชั้นที่ 2 การกำหนดเป้าหมาย (Destination : D)

หลักการ

ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูเป็นหนึ่งในกระบวนการพัฒนาวิชาชีพของผู้สอน ที่จะช่วยให้เกิดการรวมตัวกันเรียนรู้ของกลุ่มครู และมีบรรยากาศในการเรียนรู้ที่มีความเป็นกัลยาณมิตรและพึ่งพาอาศัยกัน จนเกิดเป็นวงจรการเรียนรู้และพัฒนาตนเองของครูอย่างต่อเนื่อง มุ่งสร้างวัฒนธรรมร่วมกัน เกิดความจริงจังของสมาชิก ซึ่งมีเป้าหมายสำคัญร่วมกัน คือ การพัฒนาองค์กรให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ และพัฒนานักเรียนให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อที่ว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

อย่างไรก็ตามการศึกษาในศตวรรษที่ 21 หรือ การศึกษาในยุค Thailand 4.0 คาดหวังให้ครูพัฒนาตนเองอย่างเจริญก้าวหน้าและต่อเนื่อง ซึ่งจะส่งผลต่อคุณภาพของผู้เรียนโดยตรง ลักษณะของการเรียนรู้แบบร่วมมือหรือกลุ่มเครือข่ายจึงเป็นกระบวนการที่คาดหวังว่าจะทำให้เกิด ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional learning community : PLC) เพื่อพัฒนาผู้สอนให้สามารถพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุเป้าหมายของการศึกษาได้

เป้าหมาย

ครูสามารถร่วมกันวางแผน กำหนดจุดหมายปลายทาง การดูแลให้คำปรึกษา และกำหนดแผนปฏิบัติงานได้

วัตถุประสงค์

เพื่อวางแผน กำหนดจุดหมายปลายทาง การดูแลให้คำปรึกษา และกำหนดแผนปฏิบัติงาน โดยร่วมมือร่วมใจช่วยเหลือซึ่งกันและกันผ่านเทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนารูปแบบการสอนและคุณภาพของนักเรียน

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1.ได้เป้าหมายของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

2.ได้แผนปฏิบัติงานโดยร่วมมือร่วมใจช่วยเหลือซึ่งกันและกันผ่านเทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนารูปแบบการสอนและคุณภาพของนักเรียน

กระบวนการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

กระบวนการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

ขั้นตอน	กิจกรรม	กระบวนการ
ขั้นที่ 2 การกำหนดเป้าหมาย (Destination : D)	ประชุมร่วมกันเพื่อกำหนดเป้าหมายปลายทางในการดูแลให้คำปรึกษาและกำหนดแผนปฏิบัติงาน ลงปฏิทิน ปฏิบัติงาน และดำเนินการ นำเสนอข้อมูลผ่านทางช่องทาง ออนไลน์ ต่างๆ	การโค้ชแบบเพื่อน ช่วยเพื่อน (Peer Coaching) การดูแลให้คำปรึกษา (Mentor Coaching)

ระยะเวลา

จำนวน 1 สัปดาห์

สื่อ / แหล่งเรียนรู้

1. ปฏิทินปฏิบัติงาน

การวัดและประเมินผล

ผลที่คาดว่าจะได้รับ	วิธีการ	เครื่องมือ
<p>1.ได้เป้าหมายของชุมชนการเรียนรู้วิชาซีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา</p>	<p>ร่วมกันกำหนดเป้าหมายของกรพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาซีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา</p>	<p>ปฏิทินพัฒนาวิชาซีพ</p>
<p>2.ได้แผนปฏิบัติงานโดยร่วมมือร่วมใจช่วยเหลือซึ่งกันและกันผ่านเทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนารูปแบบการสอนและคุณภาพของนักเรียน</p>	<p>ร่วมกันวางแผนปฏิบัติงานของชุมชนการเรียนรู้วิชาซีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา</p>	<p>ปฏิทินปฏิบัติงาน</p>



แผนการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ออนไลน์โดยผสมผสานเทคโนโลยี
เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้
โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

ขั้นที่ 3 การเสริมสร้างพลังในการสอน (Empowering):E

หลักการ

หลักยึดเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ออนไลน์ ทักษะการคิด และการสร้างสรรค์ นักเรียนต้องมีส่วนร่วมในการเรียนอย่างกระตือรือร้น (Active Learning) ในการพัฒนาความเข้าใจ สาระความรู้สำคัญ แนวคิดสำคัญและการประยุกต์ใช้ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 อย่างมีคุณภาพ ครูในศตวรรษที่ 21 จึงจำเป็นต้องมีกลยุทธ์ในการตอบโต้ ตอบสนอง (Response) มีส่วนร่วม (Collaborate) เพื่อชี้แนะ สนับสนุน (Facilitate) ให้ผู้เรียนเกิดการเข้าใจลึกซึ้ง (Deep Understanding) ในสาระความรู้ต่างๆ จนรู้จักพัฒนาและประยุกต์ใช้ทักษะสำคัญแห่งศตวรรษที่ 21 ได้อย่างสร้างสรรค์ (วิชาเร้าเรียนดี 2560 : 25)

นอกจากการจัดการเรียนการสอนอย่างสมดุลแล้วนั้น Jacobs (2010) ได้นำเสนอคำถามสำหรับการพัฒนาหลักสูตรและการสอนสู่ศตวรรษที่ 21 ไว้ 3 ข้อ ดังต่อไปนี้

- 1) เราควรตัดสิ่งใดออกบ้าง (What do we cut ?)
- 2) เราควรเก็บรักษาสิ่งใดไว้บ้าง (What do we keep?)
- 3) เราควรสร้างสรรค์สิ่งใดบ้าง (What do we create ?)

คำถามดังกล่าวสามารถนำมาใช้เพื่อคิดไตร่ตรองถึงความจำเป็นในการปรับเปลี่ยนการสอนเพื่อศตวรรษที่ 21 และการเปลี่ยนแปลงได้อย่างมีความสมดุล เนื่องจากแนวการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 20 ในบางประเด็นยังคงใช้อยู่ แต่อาจพิจารณาในสัดส่วนที่น้อยลง โดยการเพิ่มแนวการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ให้เพิ่มมากขึ้นที่ครูจะนำไปใช้ในการออกแบบการเรียนการสอนได้ต่อไป

เป้าหมาย

1.ครูมีความสามารถในการวิเคราะห์มาตรฐาน ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ การวัดและประเมินผล

- 2.ครูมีความสามารถในการออกแบบ เขียนแผนการจัดการเรียนรู้ จัดการเรียนรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษาได้
- 3.ครูสามารถวัดและประเมินผลจากการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษาได้
- 4.นักเรียนมีความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม
- 5.ครูและนักเรียนเกิดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี

วัตถุประสงค์

- 1.เพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อให้นักเรียนสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมของครูโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา)
- 2.เพื่อพัฒนานักเรียนให้สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมได้
- 3.เพื่อพัฒนาให้เกิดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี และมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกลุ่มสาระผ่านทางสื่อออนไลน์ ต่างๆ เช่น กลุ่มเฟซบุ๊ก กลุ่ม line เป็นต้น

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.ครูพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อให้นักเรียนสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรม
- 2.นักเรียนสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมได้
- 3.เกิดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี และมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกลุ่มสาระผ่านทางสื่อออนไลน์ ต่างๆ เช่น กลุ่มเฟซบุ๊ก กลุ่ม line ไลน์ต่างๆ

กระบวนการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

กระบวนการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

ขั้นตอน	กิจกรรม	หมายเหตุ
1.ก่อนการสังเกตการจัดการเรียนรู้ (Pre – observation)	1.ดำเนินการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ โดยบูรณาการศิลปะเป็นฐาน 2.ส่งผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ 1 สัปดาห์	การโค้ชโดยผู้เชี่ยวชาญ (Expert Coaching)
2.การสังเกตการจัดการเรียนรู้ (Classroom Observation)	1.ครูจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริม	การโค้ชโดยผู้เชี่ยวชาญ (Expert Coaching)

ขั้นตอน	กิจกรรม	หมายเหตุ
	<p>ความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา</p> <p>2.บันทึกภาพและอัดคลิปบางส่วนของการจัดการเรียนรู้</p> <p>3. ผู้นิเทศสังเกตการจัดการจัดการเรียนรู้ และประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และผู้รับการดูแลให้คำแนะนำบันทึกพัฒนาการ การจัดการเรียนรู้ของตนเอง ลงในแบบบันทึกพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ (Reflective Journal)</p>	<p>การโค้ชแบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Coaching)</p> <p>การโค้ชแบบร่วมมือ (Collaborative Coaching)</p> <p>การโค้ชโดยผู้บริหาร (Executive Coaching)</p>
<p>3.การประชุมหลังการสังเกต (Post – observation Conference)</p>	<p>1.ผู้นิเทศ ชี้แนะ และครูร่วมกันวิเคราะห์สะท้อนผล เพื่อปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา หลังการจัดการเรียนรู้ในทันที</p> <p>2.สรุปผลและรายงานผลการนิเทศเพื่อใช้เป็นข้อมูลในการวัดและประเมินผลให้มีประสิทธิภาพต่อไป</p>	<p>การโค้ชเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอน (Instructional Coaching)</p>

สื่อ / เครื่องมือ

- 1.แบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน
- 2.แบบบันทึกพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ (Reflective Journal)

การวัดและประเมินผล

ตารางที่ 61 การวัดและประเมินผล

ผลที่คาดว่าจะได้รับ	วิธีการ	เครื่องมือ
1.ครูพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อให้นักเรียนสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรม	- ตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้ - สังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้	1.แบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน 3.แบบบันทึกพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ (Reflective Journal)
2.นักเรียนสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมได้	- สังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้	1.แบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน 2.แบบบันทึกพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ (Reflective Journal) 3.แบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม
3.เกิดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี และมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกลุ่มสาระผ่านทางสื่อออนไลน์ ต่างๆ เช่น กลุ่มเฟซบุ๊ก กลุ่ม line เป็นต้น	- สังเกตพฤติกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้	1.สื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ ที่ครูใช้ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้



แผนการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี
เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้
โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

ขั้นที่ 4 การทบทวนและปรับปรุงพัฒนา : Action : A

หลักการ

การประเมินผลโดยการจัดนิทรรศการแสดงผลงาน ของนักเรียนเป็นการสะท้อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ซึ่งการจัดนิทรรศการจะมีในส่วนของแสดงผลงานของผู้เรียน และนำผลงานของตนแสดงในสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ เพื่อให้ผู้อื่นได้เรียนรู้ร่วมกัน รวมถึงเป็นการสะท้อนผล ขยายผล และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของผู้สอน เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน

เป้าหมาย

1. ประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน ด้วยการจัดนิทรรศการแสดงผลงาน
2. ประเมินพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพและแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

วัตถุประสงค์

1. เพื่อประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน ด้วยการจัดนิทรรศการแสดงผลงาน
2. เพื่อประเมินพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพและแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนสามารถจัดนิทรรศการเพื่อแสดงผลงานในการสร้างสรรค์นวัตกรรมได้
2. ครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพและแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา มีพัฒนาการในการจัดการเรียนรู้ และเกิดชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

กระบวนการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

กระบวนการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

ขั้นตอน	กิจกรรม	หมายเหตุ
ขั้นที่ 4 การทบทวนและปรับปรุงพัฒนา : Action : A	1. ผู้เรียนประชุมวางแผนร่วมกับครูเกี่ยวกับการจัดนิทรรศการเพื่อแสดงนวัตกรรมของตนเอง 2. นักเรียนแสดงนิทรรศการ 3. แลกเปลี่ยนเรียนรู้ประเมินผลจากการจัดนิทรรศการแสดงผลงานและเผยแพร่ตามสื่อออนไลน์ต่างๆ	แบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม
	1. ครูดำเนินการเขียนสรุปกระบวนการของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยี และรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้ศิลปะเป็นฐาน	แบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

สื่อ / เครื่องมือการประเมิน

1.แบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

2.แบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็น

ฐาน และการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

การวัดและประเมินผล

ผลที่คาดว่าจะได้รับ	วิธีการ	เครื่องมือ
1.นักเรียนสามารถจัดนิทรรศการเพื่อแสดงผลงานในการสร้างสรรค์นวัตกรรมได้	- ตรวจสอบผลงานจากนิทรรศการ	แบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม
2. ครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมของนักเรียน ระดับประถมศึกษา มีพัฒนาการในการจัดการเรียนรู้ และเกิดชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา	- ตรวจสอบจากการถอดบทเรียน	แบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ



ตารางที่ 44 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบสัมภาษณ์เรื่อง ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

ประเด็นการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ					ดัชนีความสอดคล้อง		แปลความ
	1	2	3	4	5	\bar{X}	S.D.	
	1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์มีความเหมาะสมครบถ้วน	4	5	5	5	5	4.8	
2. ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์จะเป็นประโยชน์ต่อข้อมูลที่ได้รับ	4	5	5	5	4	4.6	0.55	สอดคล้อง
3. ประเด็นในการสัมภาษณ์ช่วยให้เข้าใจความต้องการจำเป็นในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู	4	5	5	5	4	4.6	0.55	สอดคล้อง
4. ประเด็นในการสัมภาษณ์จะเป็นประโยชน์ต่อการนำไปเป็นแนวคิดในการพัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูได้จริง	4	5	5	5	5	4.8	0.45	สอดคล้อง
5. การใช้ภาษาในข้อคำถามมีความชัดเจนเพียงพอ	4	5	5	4	4	4.4	0.55	สอดคล้อง
6. ในแต่ละประเด็นของข้อคำถามมีรายละเอียดครอบคลุมครบทุกด้าน	4	5	5	4	5	4.6	0.55	สอดคล้อง
รวม						4.63	0.50	สอดคล้อง

ตารางที่ 45 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบวิเคราะห์เอกสารข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนา
 ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้
 ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

ประเด็นการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ					ดัชนีความ สอดคล้อง		แปลความ
	1	2	3	4	5	\bar{X}	S.D.	
1. แบบวิเคราะห์เอกสารสามารถบอกแหล่งที่มาของการศึกษาค้นคว้าได้	5	5	5	5	4	4.8	0.45	สอดคล้อง
2. แบบวิเคราะห์เอกสารสามารถบอกรายละเอียดของการศึกษาเอกสารในประเด็นต่าง ๆ ได้	5	5	5	5	4	4.8	0.45	สอดคล้อง
3. แบบวิเคราะห์เอกสารสามารถบอกปีที่พิมพ์ของเอกสาร หรือบอกวัน เดือน ปี ที่เข้าถึงข้อมูลนั้นได้	5	5	5	3	3	4.2	1.09	สอดคล้อง
4. แบบวิเคราะห์เอกสารสามารถบอกรายละเอียดของประเด็นที่ผู้วิจัยศึกษาได้	5	5	5	5	4	4.8	0.45	สอดคล้อง
5. แบบวิเคราะห์เอกสารสามารถสรุปสาระสำคัญของเอกสารนั้น ๆ ได้	5	5	5	5	4	4.8	0.45	สอดคล้อง
รวม						4.68	0.63	สอดคล้อง

ตารางที่ 46 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบสำรวจความต้องการจำเป็น เรื่องชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

ประเด็นการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ					ดัชนีความสอดคล้อง		แปลความ
	1	2	3	4	5	\bar{X}	S.D.	
1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสำรวจความต้องการจำเป็นมีความเหมาะสม	5	4	5	5	5	4.8	0.45	สอดคล้อง
2. ประเด็นในการสำรวจความต้องการจำเป็นมีความเหมาะสมครบถ้วน	5	4	4	5	5	4.6	0.55	สอดคล้อง
3. ประเด็นในการสำรวจความต้องการจำเป็นช่วยให้เข้าใจสิ่งที่ผู้เรียนต้องการเรียนรู้เพื่อให้สามารถสร้างนวัตกรรมได้	5	4	5	4	5	4.6	0.55	สอดคล้อง
4. ประเด็นในการสำรวจความต้องการจำเป็นช่วยให้เข้าใจความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้ในหัวข้อเรื่องการสร้างนวัตกรรม	5	4	4	4	5	4.4	0.55	สอดคล้อง
5. ประเด็นในการสำรวจความต้องการจำเป็นจะเป็นประโยชน์ต่อการนำไปเป็นแนวคิดในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียน	5	4	5	5	5	4.8	0.45	สอดคล้อง
6. การใช้ภาษาในข้อคำถามมีความชัดเจนเพียงพอ	5	4	5	4	5	4.6	0.55	สอดคล้อง
7. ในแต่ละประเด็นของข้อคำถามมีรายละเอียดครอบคลุมครบถ้วน	5	4	4	4	5	4.4	0.55	สอดคล้อง
รวม						4.6	0.50	สอดคล้อง

ตารางที่ 47 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อ แบบสรุปการถอดบทเรียนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู

จุดประสงค์	รายการ	ความคิดเห็น ผู้เชี่ยวชาญ					ดัชนีความ สอดคล้อง		แปลความ
		1	2	3	4	5	\bar{X}	S.D.	
1.ผู้ ส อ น ส า ม า ร ถ อธิบายความคาดหวังจากการเข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูของตนเองได้	1.อะไรคือสิ่งที่คาดหวังจากการเข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (ประเมินค่า)	5	5	5	5	4	4.8	0.45	สอดคล้อง
2.ผู้ ส อ น ส า ม า ร ถ อธิบายหลักการแนวคิด และลักษณะของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยีได้	2.ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูโดยผสมผสานเทคโนโลยีมีลักษณะเป็นอย่างไร (วิเคราะห์)	5	5	5	5	4	4.8	0.45	สอดคล้อง
3.ผู้ ส อ น ส า ม า ร ถ อธิบายกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานได้	3.การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานในความเข้าใจของท่านเป็นอย่างไร (นำไปใช้)	5	5	4	5	4	4.6	0.55	สอดคล้อง
4.ผู้ ส อ น ส า ม า ร ถ ออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษาได้	4.รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนของท่านเป็นอย่างไร จงอธิบาย (สร้างสรรค์)	5	5	4	5	4	4.6	0.55	สอดคล้อง

จุดประสงค์	รายการ	ความคิดเห็น ผู้เชี่ยวชาญ					ดัชนีความ สอดคล้อง		แปลความ
		1	2	3	4	5	\bar{X}	S.D.	
รวม						4.7	0.47	สอดคล้อง	

ตารางที่ 48 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบ
ประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ					ดัชนีความ สอดคล้อง		แปลความ
	1	2	3	4	5	\bar{X}	S.D.	
1. ประเด็นในการประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานมีความเหมาะสมครบถ้วน	5	5	4	5	4	4.6	0.55	สอดคล้อง
2. รายการประเมินในแต่ละประเด็นในแบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานมีรายละเอียดครบถ้วนครอบคลุม	5	5	4	5	4	4.6	0.55	สอดคล้อง
3. ประเด็นในแบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานสามารถสะท้อนการจัดการเรียนรู้ของผู้สอนอย่างแท้จริง	5	5	4	4	4	4.6	0.55	สอดคล้อง
4. ประเด็นในแบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเป็นประโยชน์ต่อการนำไปปรับปรุงและพัฒนาการใช้รูปแบบการเรียนรู้ในครั้งนี้	5	5	4	5	4	4.6	0.55	สอดคล้อง
5. การใช้ภาษาในแบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน มีความชัดเจนเพียงพอ	5	5	4	5	4	4.6	0.55	สอดคล้อง
รวม						4.56	0.51	สอดคล้อง

ตารางที่ 49 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบบันทึกพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ โดยใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (Reflective Journal Writing)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ					ดัชนีความสอดคล้อง		แปลความ
	1	2	3	4	5	\bar{X}	S.D.	
1.รายการในแบบบันทึกพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ โดยใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (Reflective Journal Writing) มีความเหมาะสมครบถ้วน	5	5	4	5	5	4.8	0.45	สอดคล้อง
2.รายการในแบบบันทึกพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ โดยใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (Reflective Journal Writing) สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย	5	5	4	5	5	4.8	0.45	สอดคล้อง
3.รายการในแบบบันทึกพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ โดยใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถ	5	5	4	5	5	4.8	0.45	สอดคล้อง

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ					ดัชนีความสอดคล้อง		แปลความ
	1	2	3	4	5	\bar{X}	S.D.	
ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (Reflective Journal Writing) สามารถช่วยสะท้อนประสบการณ์ที่พบในการจัดการเรียนการสอนของผู้สอนอย่างแท้จริง								
4.รายการในแบบบันทึกพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ โดยใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (Reflective Journal Writing) เป็นประโยชน์ต่อการนำไปปรับปรุงและพัฒนาการใช้รูปแบบฯต่อไป	5	5	4	5	5	4.8	0.45	สอดคล้อง
5.การใช้ภาษาในแบบบันทึกพัฒนาการของครูผู้รับการพัฒนาวิชาชีพ โดยใช้ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา (Reflective Journal Writing) มีความชัดเจนเพียงพอ	5	5	4	5	5	4.8	0.45	สอดคล้อง
รวม						4.8	0.41	สอดคล้อง

ตารางที่ 50 การหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบสอบถามความพึงพอใจของครูที่มีต่อรูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ					ดัชนีความสอดคล้อง		แปลความ
	1	2	3	4	5	\bar{X}	S.D.	
1. ประเด็นในการสอบถามความพึงพอใจของครูในแต่ละประเด็นมีความเหมาะสมครบถ้วน	5	5	5	4	5	4.8	0.45	สอดคล้อง
2. ข้อคำถามในแต่ละประเด็นในแบบสอบถามความพึงพอใจมีรายละเอียดครอบคลุมครบถ้วน	5	5	5	4	5	4.8	0.45	สอดคล้อง
3. ประเด็นในการสอบถามความพึงพอใจของครูสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการวิจัย	5	5	5	4	5	4.8	0.45	สอดคล้อง
4. ประเด็นในการสอบถามความพึงพอใจสามารถช่วยสะท้อนความพึงพอใจของครูที่มีต่อรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ฯ ได้อย่างแท้จริง	5	5	5	4	5	4.8	0.45	สอดคล้อง
5. ประเด็นในการสอบถามความพึงพอใจของครูเป็นประโยชน์ต่อการนำไปปรับปรุงและพัฒนาการใช้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูฯ ในครั้งนี้	5	5	5	4	5	4.8	0.45	สอดคล้อง
6. การใช้ภาษาในแบบสอบถามความพึงพอใจมีความชัดเจน เพียงพอ	5	5	5	4	5	4.8	0.45	สอดคล้อง
รวม						4.8	0.41	สอดคล้อง

ตารางที่ 51 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ					ดัชนีความสอดคล้อง		แปลความ
	1	2	3	4	5	\bar{X}	S.D.	
1. ประเด็นในการประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมมีความเหมาะสมครบถ้วน	5	5	4	4	5	4.6	0.55	สอดคล้อง
2. เกณฑ์ในการประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมมีความเหมาะสมครบถ้วน	5	4	5	4	5	4.6	0.55	สอดคล้อง
3. ประเด็นและเกณฑ์ในการประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมมีความเหมาะสม ครบถ้วนสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการวิจัย	5	5	3	4	5	4.4	0.89	สอดคล้อง
4. ประเด็นในการประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมสามารถสะท้อนความสามารถของนักเรียนได้อย่างแท้จริง	5	5	4	4	5	4.6	0.55	สอดคล้อง
5. ประเด็นในการประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมเป็นประโยชน์ต่อการนำไปปรับปรุง และพัฒนาการใช้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีววิทยา ในครั้งนี้	5	5	5	4	5	4.8	0.44	สอดคล้อง
6. การใช้ภาษาในแบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมมีความชัดเจนเพียงพอ	5	5	4	4	5	4.6	0.55	สอดคล้อง
รวม						4.6	0.56	สอดคล้อง

ตารางที่ 52 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ					ดัชนีความสอดคล้อง		แปลความ
	5	4	3	2	1	\bar{X}	S.D.	
1. ประเด็นในการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนในแต่ละประเด็นมีความเหมาะสมครบถ้วน	5	5	5	5	4	4.8	0.45	สอดคล้อง
2. ข้อคำถามในแต่ละประเด็นในแบบสอบถามความพึงพอใจมีรายละเอียดครอบคลุมครบถ้วน	5	5	5	5	4	4.8	0.45	สอดคล้อง
3. ประเด็นในการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการวิจัย	5	5	5	5	4	4.8	0.45	สอดคล้อง
4. ประเด็นในการสอบถามความพึงพอใจสามารถช่วยสะท้อนความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ฯ ได้อย่างแท้จริง	5	5	5	5	4	4.8	0.45	สอดคล้อง
5. ประเด็นในการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนเป็นประโยชน์ต่อการนำไปปรับปรุงและพัฒนาการใช้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูฯ ในครั้งนี้	5	5	5	5	4	4.8	0.45	สอดคล้อง
6. การใช้ภาษาในแบบสอบถามความพึงพอใจมีความชัดเจน เพียงพอ	5	5	5	5	4	4.8	0.45	สอดคล้อง
รวม						4.8	0.41	สอดคล้อง



ตารางที่ 53 ผลการหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู ฯ (Field Tryout)

คนที่	คะแนนประเมิน สมรรถนะการจัดการ เรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็น ฐาน (Expert Coach)	คะแนนประเมิน สมรรถนะการจัดการ เรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็น ฐาน (Peer Coach)	รวม	คะแนนการ ถอดบทเรียน
1	43	44	87	15
2	44	42	86	11
3	40	41	81	12
4	37	40	77	13
5	35	38	73	13
6	35	37	72	12
7	36	38	74	13
8	30	36	66	12
			ค่า E_1 85.56	ค่า E_2 86.67

ตารางที่ 54 ประสิทธิภาพของของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครู ฯ

ประสิทธิภาพ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ	ค่าประสิทธิภาพ
E1	45	38.50	85.56	E1/E2
E2	15	13	86.67	85.56/86.67



ผลการถอดบทเรียน สร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (Art Based Learning)

จากกระบวนการถอดบทเรียนหลังเข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยี เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ได้ดำเนินการตามขั้นตอนของ IDEA Model กลุ่มตัวอย่างได้ร่วมกันถอดบทเรียนและได้กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (EDSU Model) ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 ขั้น E : Encouragement (ขั้นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน)

ผู้สอนกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน โดยการใช้ศิลปะแขนงต่างๆ เป็นสื่อในการนำเข้าสู่บทเรียน เช่น เพลง การยกตัวอย่างผลงาน การแสดงบทบาทสมมติ การนำผลงานทางศิลปะ มาแสดง โดยบูรณาการกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ของตนเอง และแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้

ขั้นที่ 2 ขั้น D : Designing and Doing (ขั้นการออกแบบและลงมือปฏิบัติ)

1) ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียน การจัดการเรียนรู้ โดยการให้ความรู้โดยผู้สอน หรือ สืบเสาะหาความรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน เกี่ยวกับสาระสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้

2) ให้ผู้เรียนระดมสมอง ทบทวนความรู้ ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับสาระ

3) สาธิตการสร้างสรรคผลงาน หรือให้ประสบการณ์ทางศิลปะงานสร้างสรรค์

4) นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเองในกลุ่มสาระการเรียนรู้ สามารถปฏิบัติเป็นรายกลุ่มหรือเดี่ยว โดยมีผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำ

ขั้นที่ 3 ขั้น SU: Showing and Utilization (ขั้นการแสดงผลงานและผลการใช้ประโยชน์)

1) นักเรียนนำเสนอผลงานของตนเอง ติดผลงานในห้องเรียน หรือสถานที่จัดนิทรรศการ เป็นกลุ่มหรือรายบุคคล เพื่อนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นและสนทนาเกี่ยวกับการนำไปใช้ประโยชน์ โดยครูเป็นผู้ตั้งประเด็นซักถาม

2) ผู้สอนประเมินผลชิ้นงานผู้เรียนตามเกณฑ์

หมายเหตุ : 1. รายละเอียดของขั้นตอนสามารถปรับให้เข้ากับระดับชั้นของผู้เรียน ตามความเหมาะสม

2. นวัตกรรม / ชิ้นงานของผู้เรียน ขึ้นอยู่กับวัยและความสามารถของผู้เรียน

3. ในขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ สามารถนำวิธีสอน เทคนิค อื่นๆมาร่วมได้

4. ในขั้นตอนต่างๆ ไม่จำเป็นต้องครบใน 1 ชั่วโมง

5.แบบประเมินนวัตกรรม ทางฝ่ายวิชาการดำเนินการจัดทำให้

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน
 รหัสวิชา ค11101 กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การบวกทำให้ดี (จำนวนสองจำนวนที่มีผลลัพธ์ไม่เกิน 9) จำนวน 13
 ชั่วโมง หัวข้อเรื่อง การสลับที่การบวก (1) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561
 วันที่ 25 มิถุนายน พ.ศ.2561
 อาจารย์ผู้สอน อาจารย์อัมราพร เรื่องรวมศิลป์

เป้าหมายการเรียนรู้					
<p>สาระสำคัญ (Concept) การสลับที่การบวก เป็นการนำจำนวนสองจำนวนมาบวกกัน เมื่อสลับที่กัน ผลบวกที่ได้มีค่าเท่าเดิม</p> <p>สาระสำคัญของหน่วยการเรียนรู้มาจาก :</p> <table border="1" data-bbox="367 907 1452 1064"> <thead> <tr> <th>สาระ</th> <th>มาตรฐาน/ตัวชี้วัด</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>สาระที่ 1 จำนวนและพีชคณิต</td> <td>ค 1.1 ป.1/4 ป.1/5</td> </tr> </tbody> </table>		สาระ	มาตรฐาน/ตัวชี้วัด	สาระที่ 1 จำนวนและพีชคณิต	ค 1.1 ป.1/4 ป.1/5
สาระ	มาตรฐาน/ตัวชี้วัด				
สาระที่ 1 จำนวนและพีชคณิต	ค 1.1 ป.1/4 ป.1/5				
<p>นักเรียนต้องเข้าใจว่า</p> <ul style="list-style-type: none"> การสลับที่การบวก หมายถึง การนำจำนวนสองจำนวนมาบวกกัน สามารถเขียนตัวใดเป็นตัวตั้งหรือตัวบวกก็ได้ ผลบวกที่ได้ จะมีค่าเท่ากันเสมอ 	<p>คำถามสำคัญเพื่อการเรียนรู้</p> <ul style="list-style-type: none"> การสลับที่การบวก หมายถึงอะไร ผลบวกที่ได้มีค่าเท่ากันหรือไม่ 				
<p>ทักษะกระบวนการ</p> <ul style="list-style-type: none"> ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะกระบวนการเชิงเหตุผล ทักษะการคิดคำนวณ 	<p>การบูรณาการ</p> <ul style="list-style-type: none"> ภาษาไทย (การอ่านและเขียนจำนวน) ภาษาอังกฤษ (คำศัพท์ cat , dog , one – ten , plus) คณิตศาสตร์ (จำนวนนับ) <p><u>การบูรณาการ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Language Arts การใช้ศิลปะการสื่อสาร Fine Arts การทำใบงานการสลับที่การบวก 				
<p>สมรรถนะ</p> <ul style="list-style-type: none"> ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ความสามารถในการคิดแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ความสามารถในการสื่อสาร 	<p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <ul style="list-style-type: none"> มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน <p>คุณลักษณะเฉพาะกลุ่มสาระ</p>				

	<ul style="list-style-type: none"> ■ มีความคิดเป็นระบบ ■ มีสมมติในการทำงาน 		
การวัดผลหน่วยการเรียนรู้			
<p>ภาระงาน/ชิ้นงานสำหรับการประเมิน ใบงานการสลับที่การบวก ภาระงานอื่น แบบฝึกทักษะสาระการเรียนรู้พื้นฐานคณิตศาสตร์ (สสวท.) เล่ม 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หน้า แม่บทมาตรฐาน หลักสูตรแกนกลางคณิตศาสตร์ (อจท.) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หน้า</p>			
เกณฑ์การประเมิน			
ประเด็น	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์
<u>ความเข้าใจ</u> 1. เมื่อกำหนดจำนวนนับไม่เกิน 9 ให้สองจำนวน ผู้เรียนสามารถบอกคำตอบจากการสลับที่ของการบวกได้ 2. เมื่อกำหนดจำนวนนับไม่เกิน 9 ให้สองจำนวน ผู้เรียนสามารถหาคำตอบจากการสลับที่ของการบวกได้	สังเกตจากการตอบคำถาม ตรวจแบบฝึกหัดหน้า	ประเด็นคำถาม แบบฝึกหัดหน้า	บอกได้ถูกต้องตามความเป็นจริง ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
<u>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</u> 1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน	สังเกตการร่วมกิจกรรม	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
<u>สมรรถนะสำคัญ</u> 1. ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ 2. ความสามารถในการคิดแก้ปัญหา 3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต 4. ความสามารถในการสื่อสาร	สังเกตการตอบคำถาม สังเกตการร่วมกิจกรรม	การตอบคำถาม กิจกรรมการเรียนรู้	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80

กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

วิธีสอน : การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (Art Based Learning)

ขั้นที่ 1 ขั้น E : Encouragement (ขั้นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน)

1. ผู้สอนให้ผู้เรียนดูภาพ จากนั้นให้ผู้เรียนบอกชื่อภาษาอังกฤษและช่วยกันคิดประโยคสัญลักษณ์การบวกแล้วหาคำตอบ

($3 + 2 = 5$) และให้ตัวแทนหนึ่งคนออกมาเขียนคำตอบบนกระดาน



2. ผู้สอนให้ผู้เรียนดูภาพ จากนั้นให้ผู้เรียนบอกชื่อภาษาอังกฤษและช่วยกันคิดประโยคสัญลักษณ์การบวกแล้วหาคำตอบ ($2 + 3 = 5$) และให้ตัวแทนหนึ่งคนออกมาเขียนคำตอบบนกระดาน




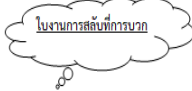
3. ผู้สอนให้ผู้เรียนสังเกตว่า ประโยคสัญลักษณ์ทั้งสองประโยคมีอะไรเหมือนกัน (ค่าของคำตอบเหมือนกัน) และมีอะไรต่างกันบ้าง (ตำแหน่งตัวเลขของตั้งตั้งและตัวบวก)

4. ผู้สอนอธิบายผู้เรียนว่าการสลับที่การบวก หมายถึง การนำจำนวนสองจำนวนมาบวกกัน เมื่อสลับที่กันผลบวกที่ได้มีค่าเท่าเดิม

5. ผู้สอนดำเนินกิจกรรมข้อ 1 และ 2 อีก 3 ตัวอย่าง และใช้จำนวนแทนรูปภาพ อีก 7 ตัวอย่าง

ขั้นที่ 2 ขั้น D : Designing and Doing (ขั้นการออกแบบและลงมือปฏิบัติ)


6. ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็นกลุ่มละ 2 คน โดยแต่ละกลุ่มได้รับใบงานการสลับที่การบวก เพื่อวาดภาพแสดงจำนวนสิ่งของ และเขียนประโยคสัญลักษณ์ประกอบ ดังนี้






จุดประสงค์การเรียนรู้ นักเรียนสามารถวาดภาพแสดงจำนวนและเขียนประโยคสัญลักษณ์ที่บอกการสลับที่การบวกได้


สมาชิกในกลุ่ม 1. 2.

คำชี้แจง ให้นักเรียนวาดภาพแสดงจำนวนและเขียนประโยคสัญลักษณ์ที่บอกการสลับที่การบวกได้










$1 + 2 = 3$


=

$2 + 1 = 3$

$1 + 2 = 2 + 1 = 3$



○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○



7. ผู้สอนอธิบายขั้นตอนการทำใบงานและกำหนดเวลาในการทำกิจกรรม 10 นาที

ขั้นที่ 3 ขั้น SU: Showing and Utilization (ขั้นการแสดงผลงานและผลการใช้ประโยชน์)

8. เมื่อหมดเวลาตัวแทนกลุ่มออกมาเสนอผลงานของตัวเองหน้าชั้นเรียนแล้วร่วมกันตรวจสอบความถูกต้อง (การนำเสนอผลงานหน้าชั้นสามารถยืดหยุ่นขึ้นอยู่กับเวลาที่เหลือ)

9. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับการสลับที่ของการบวก

10. ผู้เรียนทำแบบฝึกทักษะสาระการเรียนรู้พื้นฐานคณิตศาสตร์ (สสวท.) เล่ม 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

สื่อการเรียนรู้

1. Apple TV

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ระดับชั้น/ห้อง	ผลการจัดการเรียนรู้	ปัญหาและอุปสรรค	แนวทางแก้ไข/ ข้อเสนอแนะ
.....
.....
.....

ความคิดเห็นของอาจารย์นิเทศก์

.....

.....


.....



ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน
 รหัสวิชา ง16101 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย จำนวน 15 ชั่วโมง
 หัวข้อเรื่อง การออกแบบและตัดเย็บผ้ากันเปื้อน (8 ชั่วโมง)
 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 อาจารย์ผู้สอน อาจารย์ชลิต ลิมพระคุณ

เป้าหมายการเรียนรู้					
<p>สาระสำคัญ (Concept)</p> <p>ผ้ากันเปื้อนเป็นของใช้ที่จำเป็นในการประกอบอาหาร ใช้สวมใส่ขณะประกอบอาหาร เพื่อป้องกันเสื้อผ้าเปื้อนเครื่องปรุง หรือส่วนผสมในการประกอบอาหาร ซึ่งนักเรียนจะได้นำไปใช้จริงในการเรียนประกอบอาหารและใช้ในหน่วยการเรียนรู้การประกอบอาหารเบื้องต้น ซึ่งผ้ากันเปื้อนมีทั้งชนิดครึ่งท่อนและเต็มตัวให้เลือกใช้</p> <p>ในการตัดเย็บผ้ากันเปื้อน ควรคำนึงถึงความสะดวกสบายในการสวมใส่ สะดวกต่อการสวมและถอดออกผ้าที่นำมาใช้ตัดเย็บควรเลือกผ้าที่ซักรีดและทำความสะอาดง่าย</p> <p>สาระสำคัญของหน่วยเรียนรู้นี้มาจาก :</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>สาระ</th> <th>มาตรฐาน/ตัวชี้วัด</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>การดำรงชีวิตและครอบครัว</td> <td>ง 1.1 ป. 6/1</td> </tr> </tbody> </table>		สาระ	มาตรฐาน/ตัวชี้วัด	การดำรงชีวิตและครอบครัว	ง 1.1 ป. 6/1
สาระ	มาตรฐาน/ตัวชี้วัด				
การดำรงชีวิตและครอบครัว	ง 1.1 ป. 6/1				
<p>ผู้เรียนต้องเข้าใจว่า</p> <ol style="list-style-type: none"> ขนาดของผ้ากันเปื้อนที่ดี ต้องวัดจากขนาดของร่างกายแต่ละคน การออกแบบชุดกันเปื้อน ต้องสัมพันธ์กับขนาดของจริง โดยมีการกำหนดอัตราส่วน การเย็บขอบของผ้ากันเปื้อนควรใช้วิธีด้นถอยหลังเพื่อความแข็งแรง 	<p>คำถามสำคัญเพื่อการเรียนรู้</p> <ol style="list-style-type: none"> การเรียนรู้การเย็บชุดกันเปื้อนมีประโยชน์อย่างไรบ้าง การออกแบบเพื่อเป็นแนวทางในการเย็บผ้ากันเปื้อน ควรเป็นเช่นใด การเย็บผ้าด้วยมือแบบใดที่มีความแข็งแรงและคล้ายการเย็บด้วยจักร 				
<p>ทักษะ/ กระบวนการ</p> <ol style="list-style-type: none"> ทักษะการจัดการ ทักษะกระบวนการทำงาน ทักษะกระบวนการแก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกัน 	<p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <ol style="list-style-type: none"> ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน <p>คุณลักษณะเฉพาะกลุ่มสาระ</p>				

5. ทักษะการแสวงหาความรู้	1. เห็นคุณค่าของสื่อของใช้อย่างประหยัด 2. มีความคิดสร้างสรรค์ ในการสร้างชิ้นงาน 3. มีความรับผิดชอบในงานของตน และมีส่วนร่วมในการทำงาน		
สมรรถนะ 1.ความสามารถในการคิด 2.1 ทักษะการสังเกต 2.2 ทักษะการวิเคราะห์ 2.3 ทักษะการจัดกลุ่ม 2.4 ทักษะการเปรียบเทียบ 2.5 ทักษะการประเมิน 2.6 ทักษะการให้เหตุผล 2.ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต	การบูรณาการ - คณิตศาสตร์ - ศิลปะ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน 1.Fine Arts : การออกแบบชุดกันเปื้อน		
การวัดและประเมินการเรียนรู้			
ภาระงาน/ชิ้นงานสำหรับการประเมิน ใบงาน เรื่อง การออกแบบชุดกันเปื้อน ผลงานเย็บผ้ากันเปื้อน ภาระงานอื่น จัดเตรียมวัสดุ - อุปกรณ์ในการเย็บผ้ากันเปื้อน เกณฑ์การประเมิน			
ประเด็น	วิธีการวัด	เครื่องมือ	การประเมิน
<u>ความเข้าใจ</u> 1.ผู้เรียนสามารถบอกวัสดุ อุปกรณ์ และประโยชน์ในการเย็บชุดกันเปื้อนได้	สอบถาม	ประเด็นคำถาม	ผู้เรียนสามารถบอกวัสดุ อุปกรณ์ และประโยชน์ได้ร้อยละ 80 ผู้เรียนสามารถ
2.ผู้เรียนสามารถออกแบบชุดกันเปื้อนได้ตามสัดส่วนของจริง	สังเกต ตรวจชิ้นงาน	แบบสังเกตพฤติกรรม แบบประเมินชิ้นงาน	ออกแบบชุดกันเปื้อนได้ตามสัดส่วนของจริง ได้อย่าง

<p>3. ผู้เรียนสามารถตัดเย็บชุดกัน เปื้อนได้ด้วยตนเอง</p>	<p>ตรวจชิ้นงาน</p>	<p>แบบประเมินชิ้นงาน</p>	<p>น้อยร้อยละ 80 ผู้เรียนสามารถตัด เย็บชุดกันเปื้อนได้ ด้วยตนเอง อย่าง น้อยร้อยละ 80</p>
<p><u>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ใฝ่เรียนรู้ 2. อยู่อย่างพอเพียง 3. มุ่งมั่นในการทำงาน 	<p>สังเกตพฤติกรรม ผู้เรียน</p> 	<p>แบบประเมินคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ 8 ด้าน</p>	<p>(ใฝ่เรียนรู้) ผู้เรียน ตั้งใจเพียงพยายาม ในการเรียน และ เข้าร่วมกิจกรรม การ เรียนรู้ แสวงหา ความรู้จากแหล่ง เรียนรู้ต่าง ๆ ทั้ง ภายในและ ภายนอกโรงเรียน ด้วยการเลือกใช้สื่อ อย่างเหมาะสมสรุป เป็นองค์ความรู้ และสามารถ นำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้</p> <p>(อยู่อย่างพอเพียง) แสดงออกถึงการ ดำเนินชีวิตอย่าง พอประมาณ มีเหตุผล รอบคอบ มีคุณธรรม มี ภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี</p>

			และปรับตัวเพื่ออยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข (มุ่งมั่นในการทำงาน) แสดงออกถึงความตั้งใจ และรับผิดชอบในการทำงานด้วยความเพียรพยายาม อดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย
<u>สมรรถนะสำคัญ</u>			
1.ความสามารถในการคิด	-สังเกตุการตอบคำถาม	-การตอบคำถาม -กิจกรรมการเรียนรู้	-ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
2.ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต	-สังเกตุการร่วมกิจกรรม	-การตอบคำถาม -การปฏิบัติงาน	-ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80

กิจกรรมการเรียนรู้

เรื่อง การออกแบบและตัดเย็บผ้ากันเปื้อน (8 ชั่วโมง)

วิธีสอน : การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (Art Based Learning)

ชั่วโมงที่ 1

(เทคนิคร่วม : เทคนิค NTH / การอภิปราย / การสาธิต)

ขั้นที่ 1 ขั้น E : Encouragement (ขั้นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน)

1. ผู้สอนเปิดภาพการประกอบอาหารให้นักเรียนดูผ่านโทรทัศน์ ซึ่งนักเรียนจะได้เรียนประกอบอาหาร
2. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสนทนาซักถามเกี่ยวกับการประกอบอาหารที่ถูกสุขลักษณะผู้ประกอบอาหารควรต่างกายเช่นใด (สวมหมวกคลุมผม ใส่ชุดกันเปื้อน ไม่ใส่เครื่องประดับที่มีมือ)

ขั้นที่ 2 ขั้น D : Designing and Doing (ขั้นการออกแบบและลงมือปฏิบัติ)

3. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายประโยชน์ของชุดกันเปื้อนและประโยชน์ของการเย็บชุดกันเปื้อนด้วยตนเอง
4. ผู้สอนให้ดูคลิปวิดีโอการเย็บผ้ากันเปื้อน พร้อมสาธิตการวัดขนาด การตัดแบบชุดกันเปื้อนลงกระดาษสร้างแบบ การตัดผ้า และการเย็บ
5. ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนกลับไปวัดแบบตัดผ้ากันเปื้อนลงกระดาษสร้างแบบ และหาไอเดียการตกแต่งผ้ากันเปื้อนจากสื่อต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต หนังสือ เป็นต้น เป็นการบ้าน

ชั่วโมงที่ 2

(เทคนิคร่วม : การสาธิต)

ขั้นที่ 2 ขั้น D : Designing and Doing (ขั้นการออกแบบและลงมือปฏิบัติ)

1. ผู้สอนสนทนากับผู้เรียนเกี่ยวกับไอเดียการตกแต่งผ้ากันเปื้อนที่ได้ให้สืบค้นกันมา
2. ผู้สอนอธิบายการออกแบบผ้ากันเปื้อน ลงกระดาษ A4 ให้ได้ตามสัดส่วน โดยวัดจากกระดาษสร้างแบบของจริงที่ให้ผู้เรียนทำเป็นการบ้านเมื่อชั่วโมงที่แล้ว แล้วย่อส่วนลงมาซึ่งอาศัยการคำนวณทางคณิตศาสตร์ การย่อส่วน และหลักการออกแบบทางศิลปะ
3. ให้นักเรียนวาดออกแบบชุดกันเปื้อน ผู้สอนเดินดูการทำงาน หากผู้เรียนทำไม่เสร็จให้ทำต่อเป็นการบ้าน
4. ผู้สอนนัดหมายชั่วโมงต่อไปให้ส่งออกแบบ เตรียมวัสดุ อุปกรณ์การเย็บผ้ากันเปื้อน แบบเท่าขนาดจริงที่สร้างไว้แล้ว นำมาทำงานต่อในชั่วโมง

ชั่วโมงที่ 3 - 7

ขั้นที่ 2 ขั้น D : Designing and Doing (ขั้นการออกแบบและลงมือปฏิบัติ)

1. ผู้สอนสนทนาซักถามการออกแบบชุดกันเปื้อน ที่ให้ทำลง A4 พร้อมตรวจงาน
2. ผู้สอนให้นักเรียนจัดโต๊ะ ทำเป็นโต๊ะตัดผ้าและโต๊ะรีดผ้า นำผ้าที่จะตัดวางแบบตัด สาธิตการตัดรีดและเนาให้ผู้เรียนดูอีกครั้ง แล้วให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ
3. ผู้เรียนลงมือปฏิบัติการตัดผ้า และรีดผ้า เมื่อเสร็จแล้วให้เย็บขอบด้วยด้นถอยหลัง
4. ผู้สอนแจกถุงซิปล้อคให้นักเรียนใส่ วัสดุ อุปกรณ์ของตน แล้วเก็บรวมไว้ที่โรงเรียน โดยให้เย็บเฉพาะที่โรงเรียนจนเสร็จ
5. เย็บชุดกันเปื้อนและเชือกคล้องคอและเชือกผูกเอวจนเสร็จ

ชั่วโมงที่ 8

(การอภิปราย / การนำเสนอผลงาน)

ขั้นที่ 3 ชั้น SU: Showing and Utilization (ชั้นการแสดงผลงานและผลการใช้ประโยชน์)

1. ผู้สอนสนทนาซักถามเกี่ยวกับปัญหาในการทำงาน และการแก้ไขปัญหา
2. ผู้สอนให้ผู้เรียนสวมชุดกันเปื้อนที่เย็บด้วยฝีมือตนเองตนเอง แบ่งกลุ่มตามเวรประจำวันแล้วเดินแฟชั่นโชว์ ชุดกันเปื้อนของตนเอง
3. ผู้สอนอธิบาย เรื่อง การดูแลทำความสะอาดชุดกันเปื้อน และนำชุดกันเปื้อนนี้นำมาใส่ทำอาหาร ใน การเรียนการประกอบอาหารเบื้องต้น

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ระดับชั้น/ห้อง	ผลการจัดการเรียนรู้	ปัญหาและอุปสรรค	แนวทางแก้ไข/ข้อเสนอแนะ
ห้องแสงตะวัน			
ห้องจันทร์กระจ่าง			

ความคิดเห็นของผู้บริหาร

อนุญาตให้ใช้สอนได้ อนุญาตให้ใช้สอนได้ โดยมีประเด็นเพิ่มเติม ดังนี้

.....

.....

.....

ภาคผนวก ก

เกณฑ์การประเมินความสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน

รายละเอียด	เกณฑ์การประเมิน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	ปานกลาง (2)	พอใช้ (1)
1.ความคิดสร้างสรรค์	ผลงานมีความแปลกใหม่ เกิดจากการต่อยอดทางความคิดของผู้เรียนเองทั้งหมด	ผลงานมีความแปลกใหม่ เกิดจากการต่อยอดทางความคิด โดยผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำ	มีความน่าสนใจ แต่ผลงานขาดความแปลกใหม่ และผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำดูแลอย่างใกล้ชิด	ขาดความน่าสนใจ และความแปลกใหม่ของผลงาน แม้ผู้สอนจะเป็นผู้ดูแลให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด
2.การบูรณาการงานศิลปะ	นวัตกรรมที่นักเรียนสร้างมีการนำทัศนศิลป์ ดนตรี การแสดง บทบาทสมมติ ภาพยนตร์ งานเขียน ประติมากรรม หรือ งานที่สะท้อนศิลปะอย่างใดอย่างหนึ่ง ปรากฏอยู่ในผลงานอย่างชัดเจน สามารถเข้าใจผลงานของนักเรียนได้	นวัตกรรมที่นักเรียนสร้างมีการนำทัศนศิลป์ ดนตรี การแสดง บทบาทสมมติ ภาพยนตร์ งานเขียน ประติมากรรม หรือ งานที่สะท้อนศิลปะอย่างใดอย่างหนึ่ง ปรากฏอยู่ในผลงาน แต่ไม่ชัดเจน นักเรียนสามารถอธิบายการบูรณาการดังกล่าวได้	นวัตกรรมที่นักเรียนสร้างมีการนำทัศนศิลป์ ดนตรี การแสดง บทบาทสมมติ ภาพยนตร์ งานเขียน ประติมากรรม หรือ งานที่สะท้อนศิลปะอย่างใดอย่างหนึ่ง ปรากฏอยู่ในผลงาน แต่ไม่ชัดเจน นักเรียนไม่สามารถอธิบายผลงานของตนเองได้ และผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำ	นวัตกรรมที่นักเรียนสร้างมีการนำทัศนศิลป์ ดนตรี การแสดง บทบาทสมมติ ภาพยนตร์ งานเขียน ประติมากรรม หรือ งานที่สะท้อนศิลปะอย่างใดอย่างหนึ่ง ปรากฏอยู่ในผลงาน แต่ไม่ชัดเจน นักเรียนไม่สามารถอธิบายผลงานของตนเองได้ แม้ผู้สอนจะเป็นผู้ดูแลให้

			ดูแลอย่างใกล้ชิด	คำแนะนำอย่างใกล้ชิด
--	--	--	------------------	---------------------

รายละเอียด	เกณฑ์การประเมิน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	ปานกลาง (2)	พอใช้ (1)
3.ความสามารถ ในการให้ รายละเอียดใน ผลงานของตนเอง	นักเรียนนำเสนอ งานของตนได้ อย่าง สมเหตุสมผล สามารถอธิบาย รายละเอียด ผลงานของตนได้ มีความพร้อมใน การนำเสนองาน และน่าสนใจ	นักเรียนนำเสนอ งานของตนได้ อย่าง สมเหตุสมผล สามารถอธิบาย รายละเอียด ผลงานของตนได้ มีความพร้อมใน การนำเสนองาน แต่ขาดความ น่าสนใจ	นักเรียนนำเสนอ งานของตนได้บ้าง สามารถอธิบาย ผลงานของตนได้ แต่การอธิบาย รายละเอียด มี ความพร้อมใน การนำเสนองาน แต่ขาดความ น่าสนใจ	นักเรียนนำเสนอ งานของตนได้บ้าง สามารถอธิบาย ผลงานของตนได้ แต่การอธิบาย รายละเอียด มี ความพร้อมใน การนำเสนองาน แต่ ขาดความ น่าสนใจ ผู้สอนต้องให้ ความช่วยเหลือ ขณะนำเสนองาน

เกณฑ์การประเมิน

- 11-12 หมายถึง การสร้างสรรค์ชิ้นงานอยู่ในระดับดีมาก
- 9-10 หมายถึง การสร้างสรรค์ชิ้นงานอยู่ในระดับดี
- 7-8 หมายถึง การสร้างสรรค์ชิ้นงานอยู่ในระดับพอใช้
- 6 หรือน้อยกว่า 6 คะแนน หมายถึง การสร้างสรรค์ชิ้นงานอยู่ในระดับควรปรับปรุง

**นักเรียนต้องได้มากกว่า 6 คะแนนจึงผ่านการประเมิน

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	สุวิมล สพฤกษ์ศรี
วัน เดือน ปี เกิด	10 กุมภาพันธ์ 2528
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	พ.ศ.2543 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบางแพปฐม พิทยา พ.ศ.2546 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนบางแพ ปฐมพิทยา พ.ศ.2549 สำเร็จการศึกษาปริญญาศึกษาศาสตรบัณฑิต เกียรตินิยมอันดับ 1 สาขาการประถมศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร พ.ศ.2555 สำเร็จการศึกษาปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา หลักสูตรและการนิเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร พ.ศ.2561 สำเร็จการศึกษาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการ สอน (กลุ่มหลักสูตรและการนิเทศ) มหาวิทยาลัยศิลปากร
ที่อยู่ปัจจุบัน	159/288 ต.ห้วยจรเข้ม อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

