



การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริม  
การพัฒนาตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร  
The development of learning activity apply design thinking to promote  
self-development of undergraduate students Rajamangala University  
of Technology Phra Nakhon

เมทิกา  
ทรงสิริ

พวงแสง  
วิชิรานนท์

งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากงบประมาณรายได้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565  
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมการพัฒนาตนเอง  
ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร  
ปี 2565  
ผู้วิจัย เมธิกา พ่วงแสง และ ทรงสิริ วิชิรานนท์

## บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมการพัฒนาตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดกระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการจัดการเรียนรู้ ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นปีที่ 1 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาด้วย การเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบประเมินผลงาน และแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน

ผลการวิจัย พบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดกระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการพัฒนาตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร มีลักษณะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนทำความเข้าใจกับปัญหาผ่านการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในปัญหาหรือสถานการณ์ปัญหา อาศัยการทำงานร่วมกัน มีการวางแผนดำเนินการ ค้นคว้า วิเคราะห์ เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ พัฒนาเป็นชิ้นงานหรือผลงานเพื่อแก้ปัญหาโดยอาศัยความรู้และแนวคิด ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นเตรียมการ และทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง 2) ขั้นตั้งกรอบ ปัญหา 3) ขั้นการวางแผน/ระดมความคิด 4) ขั้นสร้างต้นแบบ และ 5) ขั้นทดสอบและประเมิน กิจกรรมการเรียนรู้ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.28/83.86 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 2) ผลการประเมินการพัฒนาตนเองอยู่ในระดับดี และผลงานของผู้เรียนอยู่ในระดับดี 3) ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดกระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการจัดการเรียนรู้ภาพรวมอยู่ในระดับมาก

**คำสำคัญ:** กิจกรรมการเรียนรู้ , การคิดเชิงออกแบบ , การพัฒนาตนเอง

Title           The development of learning activity apply design thinking to promote self-development of undergraduate students Rajamangala University of Technology Phra Nakhon

Year            2022

Researcher    Maythika Puangsang and Songsiri Wichiranon

## Abstract

The objectives of the research were: 1) to develop and find the effectiveness of learning activities based on the concept of design thinking process to promote self-development of undergraduate students; Rajamangala University of Technology Phra Nakhon 2) to study the satisfaction of learners with learning activities based on the concept of design thinking process together with learning management. The samples used in the research were 30 first-year students who were accompanied by specific selection The tools used in the research were an evaluation form. and the student satisfaction assessment form

The results of the research showed that 1) learning activities based on the concept of design thinking process together with learning management to promote self-development of undergraduate students Rajamangala University of Technology Phra Nakhon It focuses on students' understanding of the problem through interviews with those who involved in a problem or problem situation rely on working together, There is a plan to conduct research, analysis to exchange knowledge and experiences. Develop a piece or work to solve problems based on knowledge and ideas. Science and technology consists of 5 steps: 1) preparation and in-depth understanding 2) problem framing stage 3) planning/brainstorming stage 4) prototyping stage and 5) testing and evaluation stage. learning activities The efficiency was 81.28/83.86, higher than the 80/80 criteria. 2) The self-development assessment was at a good level. 3) The students' satisfaction with the learning activities based on the concept of design thinking process in conjunction with overall learning management was at a high level.

**Keywords:** Learning Activity, Design Thinking, Self-development

## กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมการพัฒนาดตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครครั้งนี้ เกิดจากการที่ผู้วิจัยได้ตั้งใจพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพและเสริมสร้างทักษะการพัฒนาดตนเองโดยการคิดเชิงออกแบบให้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร จะได้นำพื้นฐานนี้ไปพัฒนาศักยภาพตนเองต่อไป และผู้วิจัยขอขอบคุณ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่สนับสนุนงบประมาณ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 ในการทำวิจัยครั้งนี้

คณะผู้จัดทำ

กันยายน 2565



## สารบัญ

รายการ	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
บทที่ 1	1
บทที่ 2	4
บทที่ 3	35
บทที่ 4	42
บทที่ 5	46
บรรณานุกรม	50



# บทที่ 1

## บทนำ

### บทนำ

ในสถานการณ์ปัจจุบัน เราพบว่าโลกเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วงานหลายๆ อย่างอาจหายไป เพราะความท้าทายจากเทคโนโลยีที่เข้า disrupt อย่างรุนแรงและรวดเร็ว จนเราอาจตามแทบไม่ทันกับการเปลี่ยนแปลงนั้น อาชีพที่ได้รับความสนใจในสมัยนี้ก็แตกต่างกับสมัยก่อนแทบจะหมดสิ้น สถาบันการศึกษาจำเป็นต้องเตรียมความพร้อมเพื่อรับการเปลี่ยนแปลงอย่างเต็มรูปแบบ โดยเฉพาะในอนาคต เราควรที่จะพัฒนาหรือมีความจำเป็นต้องพัฒนาทักษะอะไรบ้าง เพื่อรับประกันความสำเร็จและความสุขของเราดี ท่ามกลางกระแสการตื่นตัวเรื่อง Digital Disruption หรือการที่เทคโนโลยีเข้ามาสร้างการเปลี่ยนแปลงกับโลกของเราในทุกแง่มุม จนทำให้เกิด การเปลี่ยนแปลงอย่างฉับพลันด้วยดิจิทัล ตั้งแต่การใช้ชีวิตโดยทั่วไปจนถึงเรื่องการทำงาน แต่ในความเป็นจริงแล้วเราต้องทำความเข้าใจก่อนว่าเรื่องของการเปลี่ยนแปลงแบบสุดทางแบบนี้ไม่ได้เกี่ยวข้องกับเรื่องของเทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว แต่เราพูดถึงเรื่องนี้กันมากเป็นเพราะการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีเห็นผลที่ชัดเจนกว่าแง่มุมอื่น ๆ

เพราะโลกเรากำลังเข้าสู่ยุค Digital Disruption อย่างเต็มตัว และการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีแบบก้าวกระโดดที่กำลังจะถึงจุดหักศอก และกำลังนำมาซึ่งความท้าทายอย่างใหญ่หลวง ในแง่ของการปรับตัวและการพัฒนาทักษะใหม่ๆ ให้ทันกับโลก เพราะกว่า 47% ของการจ้างงานกำลังจะหายไป และ กว่า 90% ของตำแหน่งงานดั้งเดิมกำลังจะถูก Disrupt และถูกเปลี่ยนโฉมไปแบบพลิกหน้ามือเป็นหลังมือ ภายใน ปี 2030 เรากำลังอยู่ในยุคที่มนุษย์ต้องปรับตัวแบบก้าวกระโดด และการจ้างงานแบบชั่วคราวไม่มีอีกต่อไป เหลือเพียงการเรียนรู้ และปรับตัวตลอดชีวิต ( From Lifetime Employment to Life Time Employability ) เราอยู่ในยุคที่ คนที่เรียนรู้ทักษะใหม่ๆ (Learn, Unlearn, Relearn) และสามารถปรับตัวเข้ากับยุคใหม่ได้ ก็จะกลายเป็น Digital Talent ซึ่ง Talent แต่ละคน สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจแก่องค์กรและประเทศชาติได้ ในระดับหลายพันล้านบาทต่อคน เราอยู่ในยุคที่การศึกษาแบบดั้งเดิมไม่ได้ตอบโจทย์การอยู่รอดในโลกยุคใหม่อีกต่อไป

ที่ผ่านมาเราต่างคุ้นชินกับการพัฒนาฝึกฝนทักษะ Hard Skills หรือทักษะเชิงความรู้วิชาการ ความเชี่ยวชาญในการลงมือทำด้านใดด้านหนึ่งมากกว่าทักษะ Soft Skills คำว่า “Soft Skills” คือ ทักษะด้านอารมณ์และการเรียนรู้ อย่างทักษะการสื่อสารและการทำงานเป็นทีม การคิดเชิงตรรกะ หรือ การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า หรือเรียกว่าทักษะทางสังคม ซึ่งจะเห็นได้ว่าสิ่งเหล่านี้เป็นรากฐานที่ส่งผลโดยตรงในทุกส่วนของชีวิตเริ่มต้นตั้งแต่เกิด ก้าวสู่วัยเรียน วัยทำงาน ไปจนถึงการใช้

ชีวิตประจำวันทุก ๆ วันร่วมกับผู้อื่นให้มีความสุข ทักษะทางสังคมซึ่งเป็น Soft Skills ไม่ได้สร้างความเปลี่ยนแปลงแค่ในเชิงพฤติกรรมเท่านั้น ไม่ใช่แค่ช่วยให้เราทำสิ่งต่าง ๆ ได้เก่งขึ้น แต่ทักษะทางสังคมนั้นส่งผลกับความคิดและมุมมอง กรอบ Mindset ของเรา กระตุ้นให้เราเกิดทักษะการเรียนรู้สิ่งใหม่ตลอดเวลา (Ability to learn new things) ซึ่งเป็นทักษะที่เรียกได้ว่าเป็นปัจจัยสำคัญสำหรับโลกอนาคตเลยทีเดียว ผู้ที่มีทักษะทางสังคมที่ดีนั้นจะสามารถเป็นผู้ประสบความสำเร็จในด้านต่าง ๆ ได้อย่างง่ายดาย

โดยมีตัวอย่างบุคคลที่ประสบความสำเร็จระดับโลกหลายคน ต่างก็มีทักษะสังคมเป็นจุดแข็ง ไม่ว่าจะเป็น Steve Job, Ellen DeGeneres, Bill Gates, Jack Ma เป็นต้น บุคคลเหล่านี้ล้วนมีความสามารถในการสื่อสาร การปรับตัว การบริหารเวลา ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น และ ทักษะการเรียนรู้สิ่งใหม่ ทำให้พวกเขาสามารถต่อยอดทักษะที่เขามี เพื่อรับมือกับความเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ที่สำคัญบุคคลเหล่านี้ยังคาดการณ์การเปลี่ยนแปลงของอนาคตอยู่เสมอด้วย ไม่ใช่อยู่ให้ไม่ได้ อยู่ให้เป็น ยิ่งล้ำหน้ากว่าคนอื่นอยู่เสมอและตั้งแต่ปี 2014 บริษัท Google ประกาศว่าการรับคนเข้าทำงาน เกรดหรือสถาบันไม่ใช่ตัวเลือกอีกต่อไป แต่ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ การปรับตัว ความสามารถในการคิดและการแก้ปัญหาต้องยอมรับว่าทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ความสามารถในการแก้ไขปัญหา และทักษะด้านการสื่อสาร สำหรับทักษะดังกล่าวไม่ได้รับการออกแบบมาในระบบการศึกษาไทยที่มุ่งเน้นไปที่ความรู้ทางวิชาการ ซ้ำร้ายไปกว่านั้นยังมีงานศึกษาวิจัยที่ชี้ให้เห็นว่าการพัฒนากำลังคนของประเทศไทยมีช่องว่างด้านทักษะสูงมาก ทั้งนี้ คุณสมบัติของคนที่ Google ต้องการตั้งแต่ ประกาศไว้เมื่อ 5 ปีที่ผ่านมา เป็นส่วนหนึ่งของทักษะที่ WEF ระบุว่า เป็นความต้องการในปี 2020 เช่นกัน (สุริพันธ์ เสนานุช : 2018 : ออนไลน์)

ดังนั้น จากสภาพสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงในปัจจุบันจากที่กล่าวมาข้างต้น จึงเป็นปัจจัยให้ผู้วิจัยสนใจที่จะ “พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมการพัฒนาตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร” ให้ผู้เรียนเกิดทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในยุคการเปลี่ยนแปลงอย่างฉับพลันด้วยดิจิทัล (Digital Disruption) การเรียนรู้ใหม่ต้องเน้นผู้เรียนให้เกิดทักษะต่าง ๆ เช่น การสื่อสาร การปรับตัว การบริหารเวลา ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น และ ทักษะการเรียนรู้สิ่งใหม่ และต้องต่อยอดความรู้ทักษะนั้นไปสู่การดำรงชีวิตในสังคมสำหรับโลกอนาคตได้เป็นอย่างดี

## วัตถุประสงค์

1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมการพัฒนาตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดกระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการจัดการเรียนรู้

## ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง :

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น : กิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์การคิดเชิงออกแบบ

ตัวแปรตาม : ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การคิดเชิงออกแบบ



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) เพื่อพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมการพัฒนาตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ผู้วิจัยมีการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้
2. หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมเสริมหลักสูตร
3. แนวคิดเกี่ยวกับการคิดเชิงออกแบบ
4. แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาตนเอง
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (วารสารณ์ ศรีวิโรจน์ ; ออนไลน์)

##### 1.1 ความหมาย

1.1.1 กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การปฏิบัติต่างๆ ของผู้เรียนที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ตามเป้าหมายวัตถุประสงค์ผลการเรียนรู้หรือมาตรฐานตัวชี้วัด ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรสถานศึกษา

1.1.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง วิธีการ/กิจกรรมที่ครูหรือผู้เกี่ยวข้อง นำมาใช้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

##### 1.2 ความสำคัญ

กิจกรรมการเรียนรู้ เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของการจัดการเรียนรู้ ซึ่งกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม จะมีผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างแท้จริง นั่นคือกิจกรรมการเรียนรู้ มีผลต่อผู้เรียนดังนี้

- 1) กระตุ้นความสนใจ สนุกสนาน ตื่นตัวในการเรียน มีการเคลื่อนไหว
- 2) เปิดโอกาสให้ประสบความสำเร็จในการเรียนรู้
- 3) ปลูกฝังความเป็นประชาธิปไตย การใช้ทักษะชีวิต
- 4) ฝึกความรับผิดชอบ การทำงานร่วมกัน ช่วยเหลือเกื้อกูลตามศักยภาพ และคุณลักษณะที่ดี

5) ส่งเสริมทักษะกระบวนการต่างๆ เช่น การคิดสร้างสรรค์การสื่อสาร การแก้ปัญหา  
กระบวนการ

กลุ่ม การบริหารจัดการ ฯลฯ

- 6) ฝึกการใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- 7) สร้างปฏิสัมพันธ์ที่ตระหนักรู้ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน กับครูและบุคคลที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ
- 8) เข้าใจบทเรียนและส่งเสริมพัฒนาการผู้เรียนในทุกๆด้าน

### 1.3 หลักการ

#### 1.3.1 ลักษณะการจัดการเรียนรู้

- 1) กระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- 2) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียน 3 ด้าน คือ พุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) และจิตพิสัย (Affective Domain) (Bloom, 1956)
- 3) ผู้สอนต้องใช้ทั้งวิชาการ (ศาสตร์) และทักษะ/เทคนิค (ศิลป์)

#### 1.3.2 หลักการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

1) เลือกประสบการณ์ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้

หากเป็นทักษะ ควรเป็นทักษะที่ปฏิบัติแล้วผู้เรียนจะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมได้ตามวัตถุประสงค์ฯ

2) เลือกประสบการณ์ที่ผู้เรียนพึงพอใจ สนุก น่าสนใจ ไม่ซ้ำซาก มีประโยชน์ต่อการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน และทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน

3) เลือกกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสามารถทางด้านร่างกายของผู้เรียนที่จะปฏิบัติได้ และควร

คำนึงถึงประสบการณ์เดิม เพื่อจัดกิจกรรมใหม่ได้อย่างต่อเนื่อง

4) เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมจุดมุ่งหมายในการจัดการเรียนรู้หลายๆ ด้าน

5) คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล จึงควรจัดกิจกรรมให้หลากหลาย ให้ผู้เรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสในการเรียนรู้มากที่สุด สอดคล้องกับการวิจัยของเอดการ์ เดล (Edgar Dale) นักการศึกษาชาวอเมริกันที่ได้จัดลำดับความสำคัญของการเรียนรู้ เป็นกรวยประสบการณ์ดังนี้

1. ประสบการณ์ตรง (Direct experience) คือ การเรียนรู้ที่ต้องใช้ของจริงหรือการให้ผู้เรียนได้ลงมือค้นคว้า ทดลอง หรือปฏิบัติด้วยตนเอง ได้ใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้าในการเรียนรู้จริง

2. ประสบการณ์รอง (Contrived experience) คือ การใช้หุ่นจำลองแทนของจริง เมื่อไม่สามารถจัดประสบการณ์ตรงได้

3. ประสบการณ์นาฏการ (Dramatized experience) คือ การแสดงละคร/บทบาทสมมติ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดง ทำให้มีการเรียนรู้จากการกระทำ ย่อมเข้าใจเรื่องราว จาเรื่องราวได้ ส่วนผู้ดู จะจำและสนใจมากกว่าการเรียนวิธีอื่นๆ

4. การสาธิต (Demonstration) คือ การแสดงให้ชมเป็นลำดับขั้น เช่น สาธิตการ ทดลอง วิทยาศาสตร์ สาธิตการประกอบอาหาร โดยอาจให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสาธิตเพื่อให้สามารถเข้าใจได้

5. การศึกษานอกสถานที่ (Fieldtrip) ให้ผู้เรียนมีโอกาสดู เห็น ซักถาม ใช้ประสาทสัมผัสต่างๆ ก่อให้เกิดความคิด มองเห็นปัญหา น มาซึ่งความรู้จากประสบการณ์ตรง

6. นิทรรศการ (Exhibition) อาจจัดเองหรือไปชมนิทรรศการ ทำให้ผู้เรียนได้ดู เห็น สัมผัส จับต้อง ซักถาม ก่อให้เกิดความรู้ ความคิดมากกว่าประสบการณ์ที่เป็นนามธรรม

7. ภาพยนตร์และโทรทัศน์ (Movie and television) ผู้เรียนได้เห็นทั้งภาพและเสียงที่ใกล้เคียงของจริงมากที่สุด

8. การบันทึกเสียง วิทยุ และภาพนิ่ง (Sound recording, Radio and Slide) ได้แก่ แผ่นเสียง แถบบันทึกเสียง วิทยุ สไลด์ फिल्मสตริป รูปภาพและอุปกรณ์ ผู้เรียนได้ยินเสียงหรือเห็นภาพอย่างใดอย่างหนึ่ง

9. ทศนสัญลักษณ์ (Visual symbols) ได้แก่ แผนที่ แผนภูมิ เป็นสัญลักษณ์ที่ช่วยประกอบการอธิบายให้เกิดความเข้าใจอย่างรวดเร็วและแจ่มแจ้ง

10. สัญลักษณ์ของภาษา/วจนสัญลักษณ์ (Verbal symbol) ได้แก่ คำพูด ตัวหนังสือ หรือภาษา เป็นนามธรรมมากที่สุด แต่ก็ยังมีความจำเป็น อาจให้เสริมกับประสบการณ์อื่น ๆ

### 3.3 หลักการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

- 1) สอดคล้องกับเจตนาของหลักสูตร จุดประสงค์การจัดการเรียนรู้ ลักษณะเนื้อหาวิชา
- 2) เหมาะสมกับวัย ความสามารถและความสนใจของผู้เรียน
- 3) จัดเรียงเนื้อหาตามลำดับขั้นตอน
- 4) ใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายและเหมาะสม
- 5) ผู้เรียนมีส่วนร่วมทำ กิจกรรมและการประเมินผล
- 6) ส่งเสริมกระบวนการคิดและทักษะต่างๆ
- 7) ใช้เทคนิควิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย
- 8) มีการวัดและประเมินผลหลากหลายและเหมาะสมสอดคล้องกับกิจกรรม
- 9) ผู้เรียนมีความสุข มีเจตคติที่ดีและอยากเรียนรู้มากขึ้น

## 2. หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมเสริมหลักสูตร

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 กำหนดแนวทางการจัดการศึกษาโดยยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ โดยจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียนคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ การประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกัน แก้ไขปัญหา และเรียนรู้จากประสบการณ์จริง กอปรกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสังคมและเทคโนโลยี ก่อให้เกิดทั้งผลดีและผลเสียต่อการดำเนินชีวิตในปัจจุบันของบุคคล ทำให้เกิดความยุ่งยากซับซ้อนมากยิ่งขึ้น จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนวิธีการดำเนินชีวิตให้สามารถดำรงอยู่ในสังคมได้อย่างมีคุณภาพ มีศักดิ์ศรีและมีความสุข

### 2.1 ความหมายของกิจกรรมเสริมหลักสูตร

กิจกรรมเสริมหลักสูตรมีการเรียกชื่อในภาษาไทยแตกต่างกันออกไป เช่น กิจกรรมนอกหลักสูตร กิจกรรมรวมหลักสูตร กิจกรรมเสริมหลักสูตร กิจกรรมพิเศษ กิจกรรมนิสิต กิจกรรม นักศึกษา ปัจจุบันนิยมเรียนกว่ากิจกรรมนักเรียน สอนในภาษาอังกฤษ ก็มี การเรียกชื่อแตกต่างกันออกไป เช่น

1. Extra-Curricular Activities
2. Extraclass Activities
3. Co-Curricular Activities
4. Campus Activities 5. Classroom Activities
6. Group Activities 7. Informal Activities
8. Noncurriculum Activities
9. Semi-Curricular Activities
10. School Activities 11. School-Life Activities

ฯลฯ

กิจกรรมเสริมหลักสูตรเป็นกิจกรรมที่จัดอย่างเป็นกระบวนการ ด้วยรูปแบบ วิธีการที่ หลากหลาย เพื่อการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนในด้านความรู้ ความสามารถ ทักษะวิชาชีพ รวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ และสังคม มุ่งส่งเสริมเจตคติคุณคาชีวิต ปุณฺฝงคุณธรรมและคานิยม ที่พึงประสงค ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักและเข้าใจตนเอง สร้างจิตสานึกต่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ปรับตัว และปฏิบัติตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม ประเทศชาติและดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข

นอกจากนี้ มีนักการศึกษาได้ให้ความหมายของกิจกรรมเสริมหลักสูตรไว้ในลักษณะเดียวกัน เช่น

ไพโรจน์ นาคะสุวรรณ และวันนอร์ มะทา (2538 : 5) ได้ให้ความหมายไว้ว่า กิจกรรมเสริมหลักสูตรเป็นกิจกรรมที่สถานศึกษาจัดขึ้นมาเพื่อสนับสนุน สนองความสนใจ และส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียน นอกเหนือจากหลักสูตรปกติ ซึ่งคล้ายกับ ประภาพรรณ สุวรรณสุข (2539 : 67) ที่ได้ให้ความหมายของกิจกรรมเสริมหลักสูตรไว้ว่า เป็นกิจกรรมในโรงเรียนประเภทหนึ่งที่มีความสำคัญต่อผู้เรียน มีความรู้เพิ่มขึ้นนอกเหนือจากการไปเรียนในห้อง และส่งเสริมประสบการณ์ให้กว้างขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ สุพิน บุญชูวงศ์ (2542 : 2) กล่าวว่า กิจกรรมเสริมหลักสูตรเป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งซึ่งช่วยเชื่อมโยงกิจกรรมการสอนปกติหลาย ๆ กิจกรรมเข้าด้วยกันเพื่อส่งเสริมให้เกิดพัฒนาการหลายด้าน เพื่อสนองความสนใจ ความสามารถและความถนัดโดยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการวางแผนและดำเนินการด้วยความสมัครใจ ซึ่งคล้ายกับ ชูศักดิ์ วรรณกุล (2538 : 5) ได้ให้ความหมายไว้ว่า กิจกรรมต่าง ๆ ที่โรงเรียนจัดขึ้นนอกเหนือจากการเรียนการสอนปกติ ทั้งนี้เพื่อสนองความต้องการ ความสนใจ และความถนัดของนักเรียนแต่ละคน โดยมุ่งเน้นและสนับสนุนให้นักเรียนประกอบกิจกรรมด้วยตนเอง เพื่อส่งเสริมประสบการณ์ชีวิตและปรับตัวให้เข้ากับสังคม ได้อย่างมีความสุข อันจะทำให้เด็กนักเรียนมีพัฒนาการในทุก ๆ ด้านอย่างสมบูรณ์

## 2.2 ความสำคัญของกิจกรรมเสริมหลักสูตร

การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรมีความสำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องจัดให้แก่ผู้เรียน เพราะเป็นการส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ ให้แก่นักเรียนรอบด้าน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์สังคมและสติปัญญา ทั้งยังช่วยเสริมสร้างให้การเรียนรู้ตามหลักสูตรตรสมบูรณ์ยิ่งขึ้น การเรียน การสอนในห้องเรียนส่วนใหญ่มุ่งเน้นเนื้อหาวิชา หรือการพัฒนาด้านสติปัญญาเป็นสำคัญ แต่การดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อ่างปกติสุขนั้น ผู้เรียนจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาด้านสังคมและด้านอื่น ๆ ควบคู่กันไปด้วยเพื่อให้ผลผลิตจากระบบโรงเรียนได้พัฒนารอบด้านเป็นกำลังคนที่สมบูรณ์มีชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างเป็นสุขจึงจำเป็นต้องจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรในสถานศึกษา นักการศึกษาได้ให้ความเห็นว่าการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งที่โรงเรียนควรจัดและสนับสนุนให้นักเรียนจัดขึ้น เช่น ไพโรจน์ นาคะสุวรรณ และวันนอร์ มะทา (2523 : 6) กล่าวว่า “การให้การศึกษแก่ เด็กเพื่อต้องการให้เด็กพัฒนาตนเองทุกด้านทางโรงเรียนควรคำนึงถึงกิจกรรมที่จัดขึ้นในโรงเรียนด้วย เพราะเนื้อหาวิชาทุกแขนงต่างมีความสำคัญยิ่ง แต่จะให้ผลสมเจตนาธรรมและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ดีต้องอาศัยกิจกรรมเสริมหลักสูตรมาประกอบด้วย กิจกรรมเสริมหลักสูตรมีประโยชน์ต่อนักเรียนในด้านส่งเสริมความรู้ทางวิชาการ ช่วยแก้ปัญหาการปกครอง ช่วยให้นักเรียนรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ได้ค้นพบความถนัดความสนใจ ความสามารถของตน สามารถแก้ปัญหาของตนเองและช่วยสังคมได้ด้วย สร้างความเป็นผู้นำและผู้ตาม มีความเชื่อมั่นในตนเองสูง ให้นักเรียนได้เรียนรู้ระบอบประชาธิปไตย ช่วยให้เกิดรักและผูกพันกับโรงเรียนและในความคิดของนักเรียนเห็นว่าสมาชิกทุกคนควรมีส่วนรวมในการจัดกิจกรรม

## 2.3 เป้าหมายจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร

กิจกรรมเสริมหลักสูตรมุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้รู้จักและเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น มีวุฒิภาวะทางอารมณ์มีกระบวนการคิด มีทักษะในการดำเนินชีวิตอย่างเหมาะสม และมีความสุข มีจิตสำนึกในการรับผิดชอบต่อตนเอง ครอบครัว สังคมและประเทศชาติ ดังนั้นจึงสามารถสรุปเป้าหมายของการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่มีต่อผู้เรียนได้ ดังนี้

1. ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่หลากหลายเกิดความรู้อะลุอะเสการกระบวนการ และทักษะทางวิชาการ และวิชาชีพอย่างกว้างขวางมากยิ่งขึ้น
2. ผู้เรียนคนพบความสนใจ ความถนัด และพัฒนาความสามารถพิเศษเฉพาะตัว เห็นช่องทาง ในการสร้างงานอาชีพในอนาคตได้อย่างเหมาะสมกับตนเอง
3. ผู้เรียนเห็นคุณค่าขององค์ความรู้ต่าง ๆ สามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปใช้ในการพัฒนาตนเองและประกอบอาชีพ
4. ผู้เรียนพัฒนาบุคลิกภาพ เจตคติคานิยมในการดำเนินชีวิต และเสริมสร้างศีลธรรม จริยธรรม
5. ผู้เรียนมีจิตสำนึกและทำประโยชน์เพื่อหมู่คณะ สังคมและประเทศชาติ

## 1.4 แนวทางการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร

1. การกำหนดจุดมุ่งหมาย ในการการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร คือ แนวทางที่จะช่วยให้ผู้ดำเนินงานยึดเป็นหลักในการทำงาน และเป็นกำหนดขอบเขตการจัดดำเนินงาน วันนอร์ มะทา (2523: 10) กล่าวว่า กิจกรรมเสริมหลักสูตรสุทธฤษฏีได้กำหนด จุดมุ่งหมายของกิจกรรมเสริมหลักสูตรไว้ ดังนี้ 1. กิจกรรมเสริมหลักสูตรจะช่วยให้นักเรียนปรับตนเอง ให้เข้ากับสภาพชีวิตการเป็นนักเรียน 2. กิจกรรมเสริมหลักสูตรจะช่วยสร้างความสมดุลระหว่างการใช้เวลาเรียนกับการใช้ เวลาว่าง 3. กิจกรรมเสริมหลักสูตรจะช่วยสร้างความสนใจและทักษะในการจัดกิจกรรม เพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ 4. กิจกรรมเสริมหลักสูตรจะช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสสำรวจอาชีพต่าง ๆ หรือกิจกรรมต่าง ๆ ที่จัดขึ้นในเวลาว่าง 5. นักเรียนสามารถเรียนรู้เรื่องความรับผิดชอบต่อในการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษาให้คำแนะนำ

2. การบริหารการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร บุคลากรในการดำเนินการจัดกิจกรรมประกอบไปด้วยด้วยผู้บริหาร คณะกรรมการบริหาร สถานศึกษา อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ปกครอง นักเรียน ผู้บริหารเป็นบุคคลที่สำคัญ เพราะผู้บริหารเป็นตัวจักรสำคัญของโรงเรียนเป็นนักวางแผน ผู้ดำเนินงานผู้ประสานงาน และเป็นผู้นิเทศก์ตลอดจน การเตรียมบุคคลซึ่งจะต้องมีส่วนร่วมเข้ามาเกี่ยวข้องให้วามเข้าใจวัตถุประสงค์วิธีดำเนินการและ คุณประโยชน์ซึ่งนักเรียนจะได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม อาจารย์ที่ปรึกษามีความสำคัญอย่างยิ่งที่จะช่วยให้แนวทางการจัดกิจกรรมได้บรรลุวัตถุประสงค์ควรมีคุณสมบัติดังนี้ (วันนอร์ มะทา

,2523 : 10) 1. มีความเข้าใจและสามารถปรับตัวเข้ากับนักเรียนได้ 2. รูวิธีการจัดกิจกรรมร่วมทำงานกับนักเรียน 3. ยินดีเสียสละเวลารวมทำงานกับนักเรียน 4. มีหลักการสร้างความสามัคคีระหว่างนักเรียน

### 3. แนวคิดเกี่ยวกับการคิดเชิงออกแบบ

Design Thinking หรือการคิดเชิงออกแบบ เป็นเครื่องมือที่อยู่ในความสนใจของคนทำงานด้านนวัตกรรมและการแก้ไขปัญหา เนื่องจากมีความยืดหยุ่นสูงสามารถนำไปปรับใช้กับสถานการณ์ที่หลากหลาย ทั้งงานออกแบบ งานบริการ งานด้านการพัฒนาสังคม การศึกษา หรือแม้กระทั่งงานพัฒนาห้องสมุด และยังเหมาะสำหรับการตอบโจทย์ใหม่ๆ ที่ยังไม่เคยมีใครริเริ่มมาก่อน โดยเน้นไปที่ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งถึงความต้องการของกลุ่มเป้าหมายเป็นสำคัญ

กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) คือ กระบวนการคิดเพื่อแก้ไขปัญหาหรือโจทย์ให้ถูกจุด ตลอดจนพัฒนาแนวคิดใหม่ๆ เพื่อแก้ไขปัญหาหรือโจทย์ที่ตั้งไว้ เพื่อที่จะหาวิธีทางที่ดีที่สุดและเหมาะสมที่สุด การแก้ปัญหานั้นพื้นฐานกระบวนการนี้จะเน้นยึดไปที่หลักของผู้ใช้/ผู้บริโภค (User-centered) เป็นหลัก โดยมีเจตนาในการสร้างผลลัพธ์ในอนาคตที่เป็นรูปธรรม เพื่อให้ตอบโจทย์ตลอดจนแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมไปถึงเกิดนวัตกรรมใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์อีก

กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) (ธาดา ราชกิจ : ออนไลน์)

#### 3.1 ความหมาย

กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) คือ กระบวนการคิดเพื่อแก้ไขปัญหาหรือโจทย์ให้ถูกจุดตลอดจนพัฒนาแนวคิดใหม่ๆ เพื่อแก้ไขปัญหาหรือโจทย์ที่ตั้งไว้ เพื่อที่จะหาวิธีทางที่ดีที่สุดและเหมาะสมที่สุด การแก้ปัญหานั้นพื้นฐานกระบวนการนี้จะเน้นยึดไปที่หลักของผู้ใช้/ผู้บริโภค (User-centered) เป็นหลัก โดยมีเจตนาในการสร้างผลลัพธ์ในอนาคตที่เป็นรูปธรรม เพื่อให้ตอบโจทย์ตลอดจนแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมไปถึงเกิดนวัตกรรมใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์อีกด้วย

#### 3.2 ประโยชน์ของระบบการคิดเชิงออกแบบ

การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking Process) มีประโยชน์มากมาย ทั้งต่อบุคลากรไปจนถึงองค์กรเลยทีเดียว ซึ่งประโยชน์ในด้านต่างๆ นั้นมีดังนี้

- ฝึกกระบวนการแก้ไขปัญหาตลอดจนหาทางออกที่เป็นลำดับขั้นตอน : ปกติเราอาจจะมีการหาทางแก้ปัญหาแบบสะเปะสะปะ ไม่มีการหาสาเหตุ หรือไม่มีการมองรอบด้าน กระบวนการนี้จะทำให้เรามองอย่างรอบคอบและละเอียดมากขึ้น ทำให้เราเข้าใจปัญหาได้อย่างถ่องแท้ และแก้ไขได้ตรงจุด

- มีทางเลือกที่หลากหลาย : การคิดบนพื้นฐานข้อมูลที่มีหลากหลาย ตลอดจนพยายามคิดหา

วิถีทางหรือแชร์ไอเดียที่ได้ออกมาหลากหลายรูปแบบ ทำให้เรามองเห็นอะไรรอบด้าน และมีตัวเลือกที่ดีที่สุด ก่อนนำไปใช้แก้ปัญหาจริง หรือนำไปปฏิบัติจริง

- มีตัวเลือกที่ดีที่สุด เหมาะสมที่สุด : เมื่อเรามีตัวเลือกหลากหลายเราก็จะรู้จักคิดวิเคราะห์ และการคิดวิเคราะห์นั่นเองจะทำให้เราสามารถเลือกทางเลือกที่ดีและเหมาะสมที่สุดได้ มีประสิทธิภาพมากกว่า

- ฝึกความคิดสร้างสรรค์ : การแชร์ไอเดีย ตลอดจนระดมความคิดนั้น จะทำให้เรามองเราฝึกคิดหลากหลายรูปแบบ หลากหลายวิธีการ หลากหลายมุมมอง และทำให้เรารู้จักหาวิธีแปลกๆ ใหม่ ๆ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการฝึกความคิดสร้างสรรค์ที่ดี ที่เป็นพื้นฐานที่ดีในการแก้ปัญหา ตลอดจนการบริหารจัดการเช่นกัน

- เกิดกระบวนการใหม่ตลอดจนนวัตกรรมใหม่ : มีการคิดมากมายหลากหลายรูปแบบ ตลอดจนแชร์ไอเดียดีๆ มากมาย การที่เราได้พยายามฝึกคิดจะทำให้เรามักค้นพบวิธีใหม่ๆ เสมอ หรือเกิดนวัตกรรมใหม่ๆ ขึ้นมาได้เช่นกัน

- มีแผนสำรองในการแก้ปัญหา : การคิดที่หลากหลายวิธีนอกจากจะทำให้เราสามารถวิเคราะห์เลือกวิธีที่ดีที่สุดได้แล้วนั้นก็ยังทำให้เรามีตัวเลือกสำรองไปในตัวโดยผ่านกระบวนการลำดับความสำคัญมาเรียบร้อยแล้ว ทำให้เราสามารถเลือกใช้แก้ปัญหาได้ทันเวลาที่หากวิธีการที่เลือกไม่ประสบความสำเร็จ

- องค์กรมีการทำงานอย่างเป็นระบบ : เมื่อบุคลากรถูกฝึกให้คิดอย่างเป็นระบบแบบแผนแล้วจะปลูกฝังระบบการทำงานที่ดี นั้นย่อมส่งผลให้องค์กรมีการทำงานอย่างเป็นระบบ และทำงานได้มีประสิทธิภาพมากขึ้นด้วย เพิ่มศักยภาพให้กับบุคลากรและองค์กรไปในตัว

#### 4. แนวคิดการพัฒนาตนเอง

##### 2.1 ทักษะทางสังคม (Social Skills)

จากสภาพวิถีชีวิตในสังคมไทยในยุคปัจจุบันที่เกิดภาวะความพร่องทางวัฒนธรรมที่ไม่สอดคล้องระหว่างวัฒนธรรมไทยอันดั้งเดิมกับค่านิยมต่างชาติที่แผ่มาในรูปแบบสื่อต่าง ๆ มากขึ้นจนทำให้เยาวชนขาดต้นแบบที่ดีทางสังคม จากผลกระทบดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า ทักษะทางสังคมเป็นเรื่องที่ไม่ควรมองข้าม โดยเฉพาะเด็กที่อยู่ในช่วงวัยรุ่น จำเป็นต้องมีผู้ชี้แนะและการให้คำแนะนำที่ถูกต้องในการฝึกให้เกิดขึ้นในตนเอง เพราะทักษะทางสังคมเป็นทักษะพื้นฐานและเป็นตัวบ่งชี้ความสำเร็จของผู้เรียนได้ในอนาคต ดังนั้นกระทรวงศึกษาธิการจึงเล็งเห็นความสำคัญและได้บรรจุไว้ในแผนการศึกษาในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยมุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างศักยภาพของการเป็นพลเมืองดีให้แก่ผู้เรียนร่วมด้วย

##### 2.2 ความหมายของทักษะทางสังคม



คำว่า “ทักษะทางสังคม” ตรงกับภาษาอังกฤษว่า “Social Skills” หมายถึง ทักษะในการอยู่ร่วมกันเป็นหมู่คณะ ซึ่งหากพิจารณาตามความหมายแต่ละคำจากพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 สำหรับคำว่า “ทักษะ” หมายถึง ความชำนาญ ส่วนคำว่า “สังคม” หมายถึง คนจำนวนหนึ่งที่มีความสัมพันธ์ต่อกันตามระเบียบกฎเกณฑ์โดยมีวัตถุประสงค์ร่วมกัน และเมื่อนำทั้ง 2 คำมารวมกันเป็นคำว่า ทักษะสังคมหรือทักษะทางสังคม จะหมายถึงการรู้จักสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นหรือการมีทักษะในการอยู่ร่วมกันเป็นหมู่คณะ

สำหรับคำนิยามของคำว่า ทักษะทางสังคม มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายในแง่มุมต่าง ๆ ไว้อย่างน่าสนใจ ดังนี้

เวสวูด (Westwood 2003 : 91) กล่าวว่า ทักษะทางสังคม หมายถึง พฤติกรรมเฉพาะบุคคลที่แสดงออกเพื่อการสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์ (เชิงบวก) กับผู้อื่น

ศรินยา ชติยะ (2544 : 28) ได้สรุปเกี่ยวกับความหมายของทักษะทางสังคมไว้ว่า ทักษะทางสังคมคือ ความสามารถของบุคคลในการปฏิสัมพันธ์กันทางสังคม ได้แก่ การให้ความช่วยเหลือในการทำงาน การอภิปรายแสดงความคิดเห็น การควบคุมตนเอง และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทั้งในกลุ่มใหญ่และกลุ่มย่อยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อุษณีย์ โพธิสุข (2544 : 73) กล่าวว่า ทักษะทางสังคมเป็นความสามารถในการเข้าใจความรู้สึก ความต้องการทางจิตใจหรือความต้องการต่าง ๆ ของบุคคลที่เราเกี่ยวข้องด้วย รวมถึงการรู้จักสร้างสานสายสัมพันธ์ให้มั่นคงด้วยความรัก การเอาใจใส่ การเอื้ออาทรต่อผู้อื่น และการรู้จักแสดงออกต่อสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างเหมาะสม

สุรพล พะยอมแย้ม (2545 : 10) กล่าวว่า ทักษะทางสังคม หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นที่แสดงออกถึงความต้องการของตน สามารถควบคุมการกระทำของตนได้ รวมถึงความสามารถในการวิเคราะห์และประเมินสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องเพื่อพิจารณาหรือเลือกกระทำกับสิ่งเหล่านั้นได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม อันจะนำไปสู่การดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2546 : 82) กล่าวว่า ทักษะทางสังคม หมายถึง ความสามารถในการเข้าไปมีส่วนร่วมในสังคม โดยถือเป็นความสามารถที่บุคคลจำเป็นต้องมี เพื่อการดำเนินชีวิตในสังคมอย่างมีความสุข เกิดประโยชน์ต่อผู้อื่นและสังคมส่วนรวมได้

ดาราวรรณ กล่อมเกลี้ยง (2546 : 10) ได้สรุปความหมายไว้ว่า ทักษะทางสังคม หมายถึง ความสามารถในการสร้างสัมพันธภาพและการอยู่ร่วมกับบุคคลอื่น โดยอาศัยการสื่อสารด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น ภาษาพูดและภาษาท่าทาง ซึ่งบุคคลจะต้องแสดงบทบาทตนเอง รู้จักวิธีปฏิบัติต่อผู้อื่น และสามารถแสดงอารมณ์และพฤติกรรมออกมาได้อย่างเหมาะสม

จุมพิต ศรีวัฒนพงศ์ (2547 : 43) ได้สรุปความหมายไว้ว่า ทักษะทางสังคม หมายถึง ทักษะที่ใช้ในการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล 2 คนขึ้นไป ในการติดต่อสื่อสารหรือร่วมมือกันปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งทักษะสังคมนั้นเริ่มต้นจากกลุ่มเล็ก ๆ ที่มีสมาชิกไม่กี่คนไปจนถึงกลุ่มใหญ่ โดยที่แต่ละคนรู้หน้าที่และบทบาทในสังคมของตนเอง เพื่อช่วยให้บุคคลเหล่านั้นสามารถดำรงชีวิตในสังคมได้

ขวัญหทัย กวดนอก (2548 : 54) ได้สรุปความหมายไว้ว่า ทักษะทางสังคม หมายถึง ทักษะหรือความสามารถในการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีการปฏิสัมพันธ์กันในการให้ความช่วยเหลือการทำงานร่วมกัน การแสดงความคิดเห็น การอภิปราย การประนีประนอม การรับผิดชอบต่อหน้าที่และบทบาทของตนเองต่อกลุ่ม ตลอดจนการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

กัลยา มหาวัน (2549 : 53) ได้สรุปความหมายไว้ว่า ทักษะทางสังคม หมายถึง ความสามารถที่ทำให้บุคคลสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

พระพรประจักษ์ ปุณฺณสิริวิโร (2552 : 27) ได้สรุปความหมายไว้ว่า ทักษะทางสังคม คือความสามารถในการเข้าสังคม การมีมนุษยสัมพันธ์ดี ซึ่งทางทักษะทางสังคมเป็นทักษะที่มีเกี่ยวข้องในด้านอื่น ๆ ด้วย เช่น การตรงต่อเวลา ความซื่อสัตย์ หรือความจงรักภักดีต่อองค์กร ขณะเดียวกันก็ยังมีลักษณะใกล้เคียงกับทักษะความฉลาดทางอารมณ์ในด้านอารมณ์และมนุษยสัมพันธ์ร่วมด้วย

ศศินันท์ ศิริธาดากุลพัฒน์ (2552 : 55) ได้สรุปเกี่ยวกับความหมายไว้ว่า ทักษะทางสังคม หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นที่เหมาะสม มีความรับผิดชอบตามบทบาทและหน้าที่ สามารถดำเนินกิจกรรมหรือทำงานร่วมกับบุคคลอื่นได้อย่างมีความสุข และสามารถสร้างประโยชน์ให้เกิดขึ้นกับส่วนรวมได้

จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่า ทักษะทางสังคม หมายถึง ความสามารถในการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่ทำให้บุคคลสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยทักษะทางสังคมเป็นที่รวมของกลุ่มทักษะหรือความสามารถต่าง ๆ มากมาย เช่น ทักษะการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ ทักษะในการทำงานเป็นกลุ่ม ทักษะในการแก้ปัญหา ทักษะในการควบคุมตนเองหรือมีความเข้าใจในสถานการณ์ที่หลากหลาย โดยสามารถแสดงอารมณ์และพฤติกรรมออกมาได้อย่างเหมาะสม ดังนั้นจะเห็นได้ว่าทักษะทางสังคมนั้นสามารถเป็นได้ทั้งในแง่ทักษะการเข้าใจตนเองและการเข้าใจผู้อื่น

### 2.3 ความสำคัญของทักษะทางสังคม

ทักษะทางสังคมถือเป็นทักษะที่จำเป็นในการอยู่ร่วมกันเป็นหมู่คณะ ขณะเดียวกันก็เป็นรากฐานแห่งความสุขความสำเร็จของชีวิต ฉะนั้นจึงจำเป็นต้องมีการเรียนรู้และฝึกฝนเช่นเดียวกับทักษะด้านอื่น ๆ ซึ่งความสำคัญของทักษะทางสังคมนั้น มีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงไว้ดังนี้

สุขุมาล เกษมสุข (2535 : 10-12) กล่าวว่า ทักษะทางสังคมเป็นสิ่งจำเป็นและมีความสำคัญต่อมนุษย์ เพราะมนุษย์ไม่สามารถจะอยู่ตามลำพังได้ จึงต้องมีกลุ่มมีสังคมที่จะดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันนับตั้งแต่สังคมเล็ก ๆ ภายในครอบครัว ไปจนถึงสังคม ชุมชน ประเทศ และโลก ซึ่งเมื่อทุกกลุ่มสังคมมีการติดต่อสัมพันธ์พึ่งพาค้ำค้ำกัน จึงจำเป็นต้องอาศัยทักษะทางสังคมทั้งในด้านส่วนบุคคลและด้านสังคม ดังนี้

ความสำคัญทางด้านส่วนบุคคล เป็นทักษะที่ช่วยให้บุคคลสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข เพราะยิ่งสภาพสังคมมีการเปลี่ยนแปลงไปมากเท่าไร ทักษะทางสังคมก็มีความจำเป็นมากขึ้นเท่านั้น ฉะนั้นบุคคลต้องมีความสามารถในการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น สามารถสื่อความหมายเพื่อให้เกิดความเข้าใจกันได้ รู้จักแก้ปัญหาโดยสันติวิธีกรณีที่เกิดความขัดแย้งภายในกลุ่ม รวมถึงการรู้จักปรับตัวได้ในทุกสถานการณ์

ความสำคัญทางสังคม สังคมใดที่สมาชิกเป็นผู้ที่มีทักษะทางสังคม มีความสัมพันธ์ที่ดี มีความเข้าใจกัน รู้จักเสียสละประโยชน์ส่วนตนเพื่อประโยชน์ส่วนรวม เพื่อพัฒนาสังคมที่ตนอยู่ ก็จะทำให้บุคคลสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ดังนั้นทักษะทางสังคมจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาทั้งในส่วนบุคคลและสังคมเพราะหากบุคคลซึ่งเป็นสมาชิกในหน่วยสังคมนั้น ๆ มีความสามารถหรือมีทักษะในการอยู่ร่วมกันแล้ว สังคมนั้นก็ย่อมพบกับความสงบสุขและมีความเจริญก้าวหน้ายิ่ง ๆ ขึ้นไป

นอกจากนี้ เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2546 : 82-86) ยังได้กล่าวถึงความสำคัญของทักษะทางสังคมไว้ว่า เป็นหนึ่งในคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของคนไทยในอนาคต ซึ่งสรุปได้พอสังเขป ดังนี้

1. ทักษะมนุษย์สัมพันธ์ หมายถึง ความสามารถมีการปฏิสัมพันธ์และสร้างสัมพันธ์ภาพอันดีกับผู้อื่น และด้วยอิทธิพลของเทคโนโลยีทางการสื่อสารสมัยใหม่และการเชื่อมโยงทางการค้า เศรษฐกิจ การลงทุน การศึกษา หรือการเมือง จึงทำให้ยุคอนาคตมีสภาพความเป็นสังคมเครือข่ายอย่างเห็นได้ชัด กล่าวคือ ผู้คนจะมีการติดต่อสื่อสารกันระหว่างกลุ่มกันมากขึ้น นอกจากนี้ทักษะทางมนุษย์สัมพันธ์ยังถือเป็นทักษะที่มีส่วนทำให้เกิดสังคมที่เน้นชุมชนวิถีและเป็นสังคมที่มีเอกภาพในความหลากหลาย ซึ่งสังคมไทยต่อไปจะมีลักษณะเป็นพหุสังคมมากขึ้น อันเนื่องมาจากการมีผู้คนที่มาจากหลากหลายวัฒนธรรม ฉะนั้นบุคคลในอนาคตจึงจำเป็นต้องมีคุณลักษณะของผู้ที่มีมนุษยสัมพันธ์เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุข รวมไปถึงการเอื้อให้เกิดสังคมที่มีเอกภาพท่ามกลางความหลากหลาย

2. ทักษะการปรับตัว หมายถึง ความสามารถในการปรับเปลี่ยนตนเองในด้านทัศนคติ และพฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีความสอดคล้องและเหมาะสมกับบริบทของสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป ฉะนั้นสังคมไทยในยุคอนาคตจะเป็นสังคมที่มีความพลวัตสูง คือ มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา อัน

เนื่องมาจากการแพร่กระจายของข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศ รวมถึงการติดต่อเชื่อมโยงกันในด้านต่าง ๆ มากขึ้น ทั้งในระดับประเทศและระดับโลก ที่สำคัญการจัดระเบียบโลกใหม่ของยุคอนาคตก็จะส่งผลต่อการปรับตัวของบุคคลด้วยเช่นกัน

นอกจากนี้ในส่วนสภาพไร้พรมแดนและการเปิดกว้างในมิติของข้อมูลข่าวสาร การค้า การลงทุน การสื่อสารและโทรคมนาคม จะมีต่อมิติของวัฒนธรรมในแต่ละสังคม ด้วยเพราะการแพร่กระจายของวัฒนธรรมข้ามพรมแดนที่ดำเนินไปอย่างรวดเร็ว จึงทำให้สังคมไทยจะมีความเป็นสากลมากขึ้น ฉะนั้นคนในสังคมก็จำเป็นต้องมีทักษะในการปรับตัว เพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ซึ่งการปรับตัวในที่นี้หมายถึง การรู้จักเลือกรับวัฒนธรรมที่ดีเข้ามาและประยุกต์ให้เหมาะสมกับวัฒนธรรมไทย

3. ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น หมายถึง ความสามารถในการทำงานเป็นกลุ่มได้เป็นอย่างดี จนสามารถทำงานบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ ซึ่งความสามารถในการทำงานเป็นกลุ่ม ได้แก่ การช่วยเหลือผู้อื่น การให้ความร่วมมือ การไม่เอาเปรียบ การยอมรับฟังความคิดเห็นและความสามารถของผู้อื่น รวมถึงการรับผิดชอบงานร่วมกันภายในกลุ่ม เป็นต้น

จากความสำคัญของทักษะทางสังคมดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า ทักษะทางสังคมถือเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญในการอยู่ร่วมกันเป็นหมู่คณะ และเป็นทักษะสำหรับทุกเพศทุกวัยที่ควรได้รับการปลูกฝังตั้งแต่ในวัยเยาว์ ทั้งนี้เนื่องจากบุคคลจำเป็นต้องมีการพึ่งพาค้ำค้ำกันและจะต้องมีความเกี่ยวข้องกับผู้อื่นตลอดการดำรงชีวิต ฉะนั้นบุคคลจะต้องมีการเรียนรู้และฝึกฝนอย่างจริงจัง เช่นเดียวกับทักษะอื่น ๆ ด้วยการฝึกฝน การปฏิสัมพันธ์และสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น ฝึกการทำงานเป็นกลุ่มเพื่อนำไปสู่การสร้างเป้าหมายร่วมกัน รวมไปถึงการรู้จักปรับตัวท่ามกลางวิถีการดำเนินชีวิต วัฒนธรรม ทศนคติ หรือความคิดเห็นที่แตกต่าง เพื่อให้สามารถดำรงอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

## 2.4 องค์ประกอบของทักษะทางสังคม

อรพรรณ พรสีมา (2540 : 66-67) ได้กล่าวถึงทักษะทางสังคมในด้านต่าง ๆ ว่าสามารถส่งผลต่อความสำเร็จในการเรียนรู้แบบร่วมแรงร่วมใจได้ ซึ่งองค์ประกอบของทักษะทางสังคม ได้แก่

1. ทักษะการติดต่อสื่อสารและมนุษยสัมพันธ์ ได้แก่
  - 1.1 การสื่อสารที่ถูกต้องและเที่ยงตรง
  - 1.2 การใช้เสียงค่อย ๆ
  - 1.3 การใช้ภาษาสุภาพและเหมาะสมกับโอกาส
  - 1.4 การแสดงความคิดเห็นและยอมรับฟังความคิดเห็น
  - 1.5 การแยกแยะและการสรุปความคิดเห็นของผู้อื่น
  - 1.6 การเชื่อมโยงความรู้เก่าและความรู้ใหม่

- 1.7 การตั้งคำถามและการตอบคำถาม
- 1.8 การวิจารณ์เฉพาะความคิดเห็น (แต่ไม่วิจารณ์เจ้าของความคิด)
- 1.9 การให้กำลังใจในการทำงานร่วมกันด้วยคำพูดหรือการแสดงความสนใจ
2. ทักษะการอยู่ร่วมกันและการทำงานเป็นกลุ่ม ได้แก่
  - 2.1 การให้ความสำคัญและการเอาใจใส่ต่อทุกคนอย่างเท่าเทียมกัน
  - 2.2 การหลีกเลี่ยงข้อขัดแย้ง
  - 2.3 การยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
  - 2.4 การมีน้ำใจและมีความกระตือรือร้นในการช่วยเหลือผู้อื่น
  - 2.5 การรู้จักให้กำลังใจผู้อื่น
  - 2.6 การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
3. การรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น ได้แก่
  - 3.1 การทำงานในหน้าที่ให้สำเร็จด้วยดี
  - 3.2 การดูแลสมาชิกให้ปฏิบัติตามหน้าที่
  - 3.3 ไม่ก้าวร้าวหน้าที่ของผู้อื่น
  - 3.4 การรักษากฎระเบียบในการทำงานและการรักษาเวลา

ส่วนแนวคิดของซิงเก และกิลคริส (Schinke and Gilchrist 1984 : 13-21 , อ้างถึงใน สุรพล พะยอมแย้ม 2545 : 16-17) ได้แบ่งองค์ประกอบทักษะทางสังคมไว้ 6 ด้าน ดังนี้

1. ทักษะการแสวงหาข้อมูลข่าวสาร (Information Acquiring) หมายถึง ความสามารถในการรับรู้ข้อมูลข่าวสารที่เหมาะสมกับวิถีชีวิตและบุคลิกภาพของตน โดยสามารถวิเคราะห์และคัดเลือกข้อมูลข่าวสาร เพื่อนำไปใช้เป็นประโยชน์กับการดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข นอกจากนี้ยังหมายความถึงความสามารถในการแสวงหาข้อมูลข่าวสารจากแหล่งต่าง ๆ เพิ่มเติมอย่างต่อเนื่องด้วย
2. ทักษะในการแก้ปัญหา (Problem Solving Skills) การได้เรียนรู้หลักและวิธีการแก้ปัญหาจะช่วยให้บุคคลสามารถจัดการกับปัญหาต่าง ๆ ได้ดีขึ้น ขณะเดียวกันก็สามารถคาดเดาถึงผลลัพธ์อันจะเกิดขึ้น
3. ทักษะในการจัดการกับความเครียด (Coping Skills) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการเลือกวิธีจัดการกับปัญหาด้านจิตใจได้อย่างเหมาะสมและรวดเร็ว
4. ทักษะในการสื่อสาร (Communication Skills) หมายถึง การถ่ายทอดแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันอย่างมีประสิทธิภาพ ผ่านการใช้ภาษาพูด ภาษาท่าทาง หรือภาษาสัญลักษณ์อื่น ๆ

5. ทักษะในการกำกับและแนะนำตนเอง (Self-Instruction Skills) หมายถึง ความสามารถในการกำกับและแนะนำตนเอง เมื่ออยู่ในสถานการณ์หรือการรับรู้ใหม่ ๆ โดยสามารถสรุปและบอกตนเองได้ว่าควรจะทำอย่างไร

6. ทักษะในการขอความช่วยเหลือหรือการสนับสนุน (Support System Skills) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการขอความช่วยเหลือจากบุคคลอื่นทั้งทางตรงและทางอ้อมเพื่อให้ตนเองสามารถดำเนินชีวิตหรือแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

สุขุมาล เกษมสุข (2535 : 12-14) ได้กล่าวถึงทักษะทางสังคมไว้ว่า เป็นทักษะที่พื้นฐานที่สำคัญสำหรับบุคคลที่ควรได้รับการปลูกฝังให้เกิดขึ้นตั้งแต่วัยเยาว์ เพื่อให้ทุกคนซึ่งเป็นหน่วยหนึ่งของสังคมที่สมบูรณ์ สามารถดำรงตนอยู่ในสังคมได้อย่างสงบสุขและสามารถสร้างประโยชน์ให้แก่สังคมได้ โดยทักษะทางสังคมแบ่งออกเป็น 2 ด้าน คือ ทักษะทางด้านคุณธรรมและทักษะทางด้านความสามารถ

ทักษะทางสังคมด้านคุณธรรม ได้แก่

1. การรู้จักแบ่งปันโดยไม่เห็นประโยชน์ส่วนตนและการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่
2. การไม่เบียดเบียนผู้อื่น (การเบียดเบียนในที่นี้ไม่ได้เจาะจงเฉพาะแต่สิ่งของหรือการกระทำเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการไม่เบียดเบียนเวลาของผู้อื่นด้วย)
3. การรู้จักเสียสละ โดยเห็นประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าส่วนตน
4. มีความสามัคคี มีเหตุผล รู้จักแพ้ - ชนะ และรู้จักให้อภัย
5. มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และมีความกระตือรือร้นในการใฝ่รู้อยู่เสมอ
6. การรู้จักปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมหรือบุคคลอื่น ๆ

นอกจากนี้ยังมีทักษะทางสังคมในด้านคุณธรรมที่ควรปลูกฝังให้แก่ผู้เรียนเพิ่มเติม ได้แก่

1. ความรับผิดชอบในหน้าที่ทั้งต่อตนเองและสังคม เป็นการช่วยให้แต่ละคนได้ทำงานของตนอย่างเต็มความสามารถและสามารถสร้างสรรค์ความเจริญให้แก่สังคมได้
2. มีความซื่อสัตย์และการรักษาสัจจะ
3. มีความกล้าหาญ กล้าที่จะทำในสิ่งที่ถูกต้องดีงาม

(สำหรับทักษะ 2 ข้อสุดท้ายนี้ สามารถช่วยให้สังคมมีความยุติธรรมและลดการเบียดเบียนหรือการเอารัดเอาเปรียบกันได้)

ทักษะทางด้านความสามารถที่ควรปลูกฝัง ได้แก่

1. การรู้จักใช้และอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ
2. การรู้จักอนุรักษ์ประเพณีและวัฒนธรรมที่ดีงามของท้องถิ่นและประเทศชาติ
3. การรู้จักแก้ปัญหา

4. การรู้จักติดต่อสื่อความหมายกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ
5. สามารถดำรงชีพพึ่งตนเองและครอบครัวด้วยความสุจริต
6. สามารถจัดปัญหาเรื่องสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ที่เป็นพิษต่อสังคม
7. การรู้จักคุณค่าของเวลา ขณะเดียวกันก็รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
8. การปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ของสังคมที่ตนอาศัยอยู่

และทักษะทางสังคมด้านความสามารถที่ควรปลูกฝังให้แก่ผู้เรียนเพิ่มเติม ได้แก่

1. สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. สามารถแก้ปัญหาความขัดแย้งได้โดยสันติวิธี รู้จักประนีประนอม
3. การรู้จักเลือกและตัดสินใจ
4. การรู้จักกาลเทศะและมีมารยาทที่เหมาะสมกับสภาพของตนและสังคม
5. การปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมและสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลง

ในส่วนขององค์การอนามัยโลก เป็นองค์กรที่ริเริ่มนำทักษะชีวิต (Life Skills) มาใช้ในการพัฒนาสุขภาพของผู้คน ด้วยเหตุผลที่ว่า ถ้าบุคคลสามารถรักษาสุขภาพของตนเองได้ก็จะเป็นผลดีต่อการพัฒนาในด้านสติปัญญา อารมณ์ และสังคมของทรัพยากรมนุษย์ อันจะนำไปสู่การแก้ไขปัญหาสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช 2552 : 4)

หากพิจารณาองค์ประกอบของทักษะชีวิตตามองค์การอนามัยโลกกำหนดไว้ จะเห็นได้ว่ามีส่วนคล้ายคลึงกับองค์ประกอบของทักษะทางสังคมเป็นอย่างมาก ทั้งนี้เนื่องจากทักษะทางสังคมเป็นที่รวมของกลุ่มทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในการดำรงชีวิตของมนุษย์เช่นกัน แต่ความหมายจะอยู่ในขอบเขตที่แคบกว่าและมุ่งที่คุณลักษณะด้านสังคม สำหรับองค์ประกอบทักษะชีวิตขององค์การอนามัยโลก มี 10 องค์ประกอบ โดยจัดแบ่งตามพฤติกรรมการเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย ซึ่งกรมสุขภาพจิตก็ได้มีการนำแนวคิดทักษะชีวิตขององค์การอนามัยโลกเข้ามาใช้ในการส่งเสริมสุขภาพของคนไทยด้วยเช่นกัน โดยจัดความสร้างสรรค์และความคิดวิเคราะห์วิจารณ์เข้ามาเป็นองค์ประกอบร่วม และเพิ่มในส่วนของจิตพิสัย อีก 1 คู่ คือ ความภูมิใจในตนเองและความรับผิดชอบต่อสังคม ทั้งนี้เพื่อให้เหมาะสมและสอดคล้องกับสภาพสังคมไทย รวมทั้งหมด 12 องค์ประกอบ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้ (ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์ และสุวรรณ เรื่องกาญจนเศรษฐ์ 2555)

ด้านพุทธิพิสัย มีองค์ประกอบ ได้แก่

1. ความคิดวิเคราะห์วิจารณ์ (Critical Thinking) คือ ความสามารถในการวิเคราะห์หรือแยกแยะข้อมูล ข่าวสาร ปัญหา และสถานการณ์ต่าง ๆ รอบตัว

2. ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) คือ ความสามารถในการคิดอย่างกว้างขวาง โดยไม่ยึดติดอยู่ในกรอบ

ด้านจิตพิสัย มีองค์ประกอบ 2 คู่ คือ

คู่ที่ 1 ได้แก่ ความตระหนักรู้ในตนและความเข้าใจในความรู้สึกของผู้อื่น

1. ความตระหนักรู้ในตน (Self Awareness) คือ ความสามารถในการค้นหาและเข้าใจเกี่ยวกับจุดดี จุดด้อยของตนเองและความแตกต่างจากบุคคลอื่น

2. ความเห็นใจผู้อื่น (Empathy) คือ ความสามารถในการเข้าใจความรู้สึกและเห็นอกเห็นใจผู้อื่นที่มีความแตกต่างไปจากตน

คู่ที่ 2 ได้แก่ ความภูมิใจในตนเองและความรับผิดชอบต่อสังคม

1. ความภูมิใจในตนเอง (Self - Esteem) คือ ความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง ค้นพบและภูมิใจในความสามารถด้านต่าง ๆ ของตน

2. ความรับผิดชอบต่อสังคม (Social Responsibility) คือ ความรู้สึกที่ว่าตนเป็นส่วนหนึ่งของสังคมและมีส่วนรับผิดชอบต่อความเจริญหรือความเสื่อมของสังคม

ด้านทักษะพิสัย มีองค์ประกอบ 3 คู่ คือ

คู่ที่ 1 การสร้างสัมพันธภาพและการสื่อสาร (Interpersonal Relationship and Communication) คือ ความสามารถในการใช้คำพูด ภาษา และท่าทาง เพื่อสื่อสารความรู้สึกนึกคิดของตนเอง และรับรู้ความรู้สึกนึกคิดอีกฝ่าย

คู่ที่ 2 การตัดสินใจและการแก้ไขปัญหา (Decision Making and Problem Solving) คือ ความสามารถในการรับรู้ปัญหา การหาสาเหตุของปัญหา การหาทางเลือก การวิเคราะห์ข้อดีข้อเสียในแต่ละทางเลือก การประเมินทางเลือก การตัดสินใจเลือก และลงมือแก้ปัญหอย่างถูกต้องและเหมาะสม

คู่ที่ 3 การจัดการกับอารมณ์และความเครียด (Coping with Emotion and Stress) คือ ความสามารถในการประเมินอารมณ์และรู้เท่าทันอารมณ์ว่ามีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของตนอย่างไร โดยสามารถเลือกใช้วิธีจัดการกับอารมณ์หรือความเครียด และมีวิธีการป้องกันการเกิดอารมณ์หรือความเครียดที่เหมาะสม

สมยศ มหัทธโนบล (2546 : 121-122) ได้สรุปว่า ทักษะทางสังคม คือ ทักษะหรือความสามารถของบุคคลในการอยู่ร่วมกันโดยมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งประกอบด้วยทักษะในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้



1. ทักษะในการพัฒนาตนเอง หมายถึง การรู้จักฝึกฝนตนเอง การพยายามแก้ไขข้อบกพร่องของตนเอง และความสามารถในการเลือกแนวปฏิบัติของตนเอง รวมถึงการหมั่นศึกษาหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเองอยู่เสมอ

2. ทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น หมายถึง การเป็นผู้จักกฎ กติกา และมารยาทในการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น ตลอดจนการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น การรู้จักเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมของกลุ่ม รวมถึงการยอมรับคำวิจารณ์อย่างมีเหตุมีผล

3. ทักษะในการมีส่วนร่วมในกลุ่ม หมายถึง การพยายามทำความเข้าใจและศึกษากฎ กติกาของกลุ่ม การรับผิดชอบในการทำงานร่วมกัน การทำกิจกรรมด้วยความกระตือรือร้น และการรู้จักให้กำลังใจซึ่งกันและกัน

4. ทักษะการเป็นผู้นำ หมายถึง การยอมรับในหน้าที่และบทบาทนั้น ๆ ด้วยความรับผิดชอบและตั้งใจ การแสวงหาจุดร่วมที่เป็นข้อตกลงของกลุ่ม การมีปฏิภาณในการแก้ปัญหาการติดตามการดำเนินงานของกลุ่ม ตลอดจนมีความสามารถเป็นที่ยอมรับของสมาชิกภายในกลุ่มได้

5. ทักษะการเป็นผู้ตาม หมายถึง การแสดงออกถึงความพร้อมในการตามข้อตกลงที่ผู้นำและหมู่คณะกำหนด โดยสามารถปฏิบัติตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายด้วยความเต็มใจ

6. ทักษะในการวางแผน หมายถึง ความสามารถในการกำหนดแผนงานและพัฒนางาน เพื่อให้การดำเนินงานมีความสอดคล้องกับความเป็นจริง

7. ทักษะในการเป็นผู้บริโภคที่ดี หมายถึง การแสดงออกถึงความรู้ในการบริโภคและการรู้จักเลือกบริโภคอย่างเหมาะสม รวมถึงความสามารถในการให้คำแนะนำแก่ผู้อื่นได้

8. ทักษะในการพัฒนาสังคม หมายถึง การแสดงออกในด้านการปรับปรุงและพัฒนาตนเอง และการช่วยเหลือผู้อื่น

9. ทักษะในการอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม หมายถึง การแสดงออกถึงการเป็นผู้สนับสนุน การส่งเสริมการสร้างคุณภาพชีวิตและสิ่งแวดล้อม

10. ทักษะในการแสดงออกทางด้านวัฒนธรรม หมายถึง การแสดงออกซึ่งการรักษา การส่งเสริมประเพณีและวัฒนธรรมที่ดั่งงามในด้านต่าง ๆ

11. ทักษะในการแสดงออกทางด้านศีลธรรม หมายถึง การแสดงออกในด้านกาย วาจา ใจ ที่เป็นปกติสุข ด้วยการละชั่ว ทำดี ทำจิตใจให้ผ่องใส เป็นการกระทำที่ไม่นำความเดือดร้อนมาสู่ตนเองและผู้อื่น

จากการวิเคราะห์องค์ประกอบของทักษะทางสังคมดังกล่าว สรุปลงได้ว่า ทักษะทางสังคม เป็นทักษะที่มีการผสมผสานระหว่างหลาย ๆ ทักษะเข้าด้วยกัน เช่น ทักษะในการเข้าใจตนเองและการเข้าใจ

ผู้อื่น ทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทักษะการมีส่วนร่วมในกลุ่ม ทักษะการสื่อสาร ทักษะการสร้าง ความสัมพันธ์ ทักษะในการแก้ปัญหา ตลอดจนทักษะหรือความสามารถในการวางแผนได้อย่างเหมาะสมใน แต่ละสถานการณ์ หรือความสามารถในการแยกแยะว่า สิ่งใดถูก สิ่งใดผิด สิ่งใดควรหรือไม่ควร เป็นต้น ซึ่ง ทักษะเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้จะต้องมาจากการสั่งสมและฝึกฝนมาตั้งแต่วัยเยาว์และถูกหล่อหลอมจาก กระบวนการทางสังคมที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของคุณธรรมเป็นสำคัญ

สำหรับองค์ประกอบทักษะทางสังคมที่ผู้วิจัยมุ่งศึกษาในที่นี้ คือ ความสามารถในการสื่อสารและ ปฏิสัมพันธ์ ทักษะการปรับตัว ทักษะการบริหารเวลา ทักษะความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการทำงานร่วมกับ ผู้อื่นการทำงานเป็นกลุ่ม และ ทักษะการเรียนรู้สิ่งใหม่ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

### **ความสามารถในการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ (Communication and Interaction Skills)**

ความสามารถในการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ เป็นทักษะย่อยที่สำคัญประการหนึ่งของทักษะทาง สังคม เป็นความสามารถที่เกิดจากการเรียนรู้โดยการสังเกตและการฝึกฝนด้วยตนเองจากประสบการณ์ที่ สั่งสมของแต่ละคน ฉะนั้นหากบุคคลได้มีโอกาสได้เรียนรู้แนวทางในการพัฒนาทักษะหรือความสามารถใน ด้านนี้อย่างถูกต้อง ย่อมช่วยให้บุคคลนั้น ๆ สามารถนำศักยภาพนี้มาช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของ ตนเองได้อย่างเต็มที่ ดังที่ สุรัตน์ ตรีสกุล (2550 : 16) ได้กล่าวไว้ว่า ความสามารถในการสื่อสารสามารถ ส่งผลต่อประสิทธิภาพการทำงานของมนุษย์ได้ เนื่องจากการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพจะเป็นตัวกำหนด วิธีการวางแผน การปฏิบัติงาน การแก้ไขปัญหาที่เกิดจากการทำงาน ความสามารถในการแสดง ความ คิดเห็นให้บุคคลอื่นได้รับรู้และเข้าใจ ตลอดจนการเข้าใจความคิดเห็นของผู้อื่น ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัย ที่ทำให้มนุษย์ประสบความสำเร็จหรือล้มเหลวในวิชาชีพได้ สอดคล้องกับ ธนพร แยมสุดา (2555) ที่ได้ กล่าวถึงความสำคัญของทักษะการติดต่อสื่อสารไว้ว่า เป็นทักษะที่จะช่วยให้ ปฏิบัติงานมีประสิทธิภาพ จาก คำกล่าวนี้แสดงให้เห็นว่า ความสามารถในการสื่อสารถือเป็นสิ่งจำเป็นที่ผู้เรียนควรจะได้รับ การฝึกฝนให้ ยิ่ง ๆ ขึ้นไป เพื่อสั่งสมให้กลายเป็นบุคลิกภาพของตน อันจะนำไปสู่การได้รู้จักตนเองและการขยาย ประสบการณ์การเรียนรู้ให้กว้างขวางขึ้นจากการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

### **ความหมายของความสามารถในการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์**

ซิงเก และกิลคริส (Schinke and Gilchrist 1984 : 13-21, อ้างถึงใน สุรพล พะยอมแยม 2545 : 16-17) กล่าวว่า ความสามารถในการสื่อสาร หมายถึง การถ่ายทอด แลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันอย่าง มีประสิทธิภาพ ผ่านการใช้ภาษาพูด ภาษาท่าทาง หรือภาษาสัญลักษณ์อื่น ๆ

สุรัตน์ ตรีสกุล (2550 : 97-98) ได้อธิบายถึงความหมายเกี่ยวกับความสามารถในการสื่อสารโดย แยกเป็นความสามารถในการสื่อสารด้วยวจนภาษาและอวจนภาษา ไว้ดังนี้

## 1. ความสามารถในการสื่อสารด้วยวจนภาษา (Verbal Communication Skills)

แบ่งเป็น

1.1 ความสามารถในการถอดรหัส ได้แก่ ความสามารถในการอ่านและฟัง

1.2 ความสามารถในการเข้ารหัส ได้แก่ ความสามารถในการเขียนและพูด

1.3 ความสามารถในการคิดและการใช้เหตุผล ซึ่งเป็นส่วนสำคัญต่อความสามารถในการถอดรหัสและเข้ารหัส

## 2. ความสามารถในการสื่อสารด้วยอวัจนภาษา (Nonverbal Communication Skills)

คือ ความสามารถในการแปลความหมายของด้วยอวัจนภาษาที่ได้รับและใช้ด้วยอวัจนภาษา เช่น ภาษาท่าทาง ภาษากาย ฯลฯ เพื่อเสริมหรือแทนความหมายของวจนภาษา เป็นต้น

ส่วน สุจิตรา จินตานิล (2551 : 18) ได้สรุปความหมายของความสามารถในการสื่อสารไว้ว่า หมายถึง พฤติกรรม การแสดงออก และกระบวนการในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความรู้สึก และประสบการณ์ให้อีกฝ่ายรับรู้และมีการตอบสนอง

### การพัฒนาความสามารถในการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์

เดวิต (Devito 1995 : 92-99 , อ้างถึงใน อมรรัตน์ ชัยนนท์ 2550 : 37-38) กล่าวว่า การพัฒนาทักษะหรือความสามารถในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแนวมนุษยนิยมนั้น มีองค์ประกอบที่สำคัญ 5 ประการ ได้แก่

1. การติดต่อสื่อสารในทางบวก (Positiveness) หมายถึง การมีทัศนคติในทางที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น มีความพอใจและภูมิใจในตนเองอย่างเหมาะสมและมีความชื่นชมยินดีต่อผู้อื่นอย่างจริงใจ ซึ่งกระทำโดย

1.1 การมีทัศนคติในเชิงบวก (Attitude Positiveness) ทั้งต่อตนเองและผู้อื่น และการมีทัศนคติในเชิงบวกต่อสถานการณ์ที่สนทนาโดยปราศจากการประเมินและตัดสินใด ๆ รวมถึงการรับรู้ข้อมูล การให้ข้อมูลย้อนกลับหรือการให้การตอบสนองในเชิงบวกในขณะที่มีการสื่อสารระหว่างกัน

1.2 การแสดงความชื่นชมต่อผู้อื่น (Compliment) โดยการยกย่องชมเชยเพื่อเป็นรางวัลทางสังคมและเป็นการเสริมแรงทางบวก เพราะการที่บุคคลได้รับการยกย่องชมเชยเขาจะรู้สึกว่าคุณมีความสำคัญและมีคุณค่าต่อบุคคลอื่น ซึ่งสิ่งนี้จะมีผลต่อสัมพันธภาพระหว่างบุคคลด้วย

2. ความเสมอภาคในการติดต่อสื่อสาร (Equality) เป็นการสร้างบรรยากาศแห่งความเสมอภาคและเท่าเทียมกันในการสื่อสารระหว่างบุคคล โดยไม่ใช้คำพูด กิริยา หรือท่าทางที่ความเหนือหรือด้อยกว่าอีกฝ่าย

3. การเข้าใจในความรู้สึกนึกคิดของผู้อื่น (Empathy) หมายถึง การเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นหรือผู้ที่เราสื่อสารด้วย หรือการมีความรู้สึกร่วมในประสบการณ์ที่ผู้อื่นได้รับ โดยมีความเข้าใจว่าผู้อื่นนั้นมีความรู้สึกอย่างไร ซึ่งเดวิดได้เสนอแนวทางเพื่อพัฒนาทักษะดังกล่าว ดังนี้

3.1 การเข้าถึงความเข้าใจในความคิดและความรู้สึกของผู้อื่น (Achieving Empathy) โดยการหลีกเลี่ยงการตัดสินหรือประเมินพฤติกรรมอื่นว่า ดี - เลว ถูก - ผิด แต่ให้พยายามเรียนรู้ความต้องการ ความสามารถ ประสบการณ์ และอารมณ์ของผู้อื่นให้มากที่สุด รวมถึงการทำความเข้าใจในความคิด ความรู้สึกและเหตุผลในการกระทำของบุคคลอื่น และการมีมุมมองร่วมกับบุคคลอื่นในเหตุการณ์หรือสถานการณ์ต่าง ๆ

3.2 การแสดงความเข้าใจในความรู้สึกของคู่สนทนา (Communicating Empathy) ประกอบด้วย การแสดงความเข้าใจโดยไม่ต้องใช้คำพูด (Non-Verbal Empathy) หมายถึง การแสดงออกทางสีหน้า (Facial Expression) ท่าทาง (Gesture) การประสานสายตา (Eye Contact) การแสดงออกซึ่งความเอาใจใส่ (Attention Body Posture and Physical Closeness) และการสัมผัส (Use Touch) หรือการสื่อแสดงความเข้าใจโดยใช้คำพูด (Verbal Empathy) หมายถึง การกล่าวแสดงความเข้าใจหรือการเปิดเผยความรู้สึกที่แท้จริงที่มีต่อคู่สนทนา

4. การสนับสนุนเกื้อกูลต่อคู่สนทนา (Supportiveness) เป็นการยอมรับความคิดเห็นและความรู้สึกของผู้อื่น มีความเข้าใจและเห็นใจผู้อื่น รวมถึงการรู้จักยอมรับความคิดเห็นที่อาจขัดแย้งกับตน ซึ่งสามารถกระทำได้โดย

4.1 การบรรยายในสิ่งที่เกิดขึ้นมากกว่าการประเมินหรือการตัดสิน (Descriptiveness) เป็นการบรรยายความรู้สึกและสถานการณ์ที่แท้จริง ซึ่งเป็นการสนทนาในลักษณะช่วยเหลือหรือสนับสนุน เพื่อให้บุคคลที่สื่อสารด้วยไม่รู้สึกว่าตนกำลังถูกคุกคามและไม่เกิดการสื่อสารในลักษณะเกิดการปกป้องตนเอง

4.2 การเปิดใจกว้าง (Provisionalism) เป็นการเปิดใจยอมรับความคิดเห็นอื่น ๆ ที่ขัดแย้งกับความคิดตน รวมถึงการยอมรับฟังคำแนะนำหรือการยอมรับการวิพากษ์วิจารณ์

5. การเปิดเผยตนเอง (Openness) หมายถึง การกล้าเปิดเผยหรือพูดเรื่องของตนเองตรงตามความเป็นจริงอย่างเต็มใจ และการกล้าแสดงความคิดเห็นในเรื่องที่ตนกำลังสื่อสารอยู่ ฉะนั้นหากมีการฝึกความสามารถด้านนี้บ่อย ๆ จะเป็นการเพาะนิสัยการกล้าเปิดเผยความรู้สึกของตน เนื่องจากการเปิดเผยตนเอง จะช่วยให้บุคคลสามารถทำความรู้จักกับผู้อื่นได้ดีขึ้น ขณะเดียวกันผู้อื่นก็จะรู้จักบุคคลนั้น ๆ มากขึ้นด้วยเช่นกัน

จากแนวทางดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า การที่บุคคลจะฝึกหรือพัฒนาความสามารถในการสื่อสาร และปฏิสัมพันธ์ของตนได้นั้น จะต้องเริ่มจากการมีทัศนคติในทางที่ดีทั้งต่อตนเองและผู้อื่นก่อน โดยมุ่งเน้น การติดต่อสื่อสารในทางบวก รวมไปถึงการเสริมสร้างบรรยากาศแห่งความเสมอภาคและเท่าเทียมกันในการสื่อสารระหว่างบุคคล การเข้าใจในความรู้สึกนึกคิดของผู้อื่น การรู้จักยอมรับความคิดเห็นและความรู้สึกของผู้อื่น และการเปิดเผยตนเอง สอดคล้องกับ ธนู ชาติธนานนท์ (2554) ที่กล่าวว่า การให้ความสำคัญต่อการส่งและรับสื่อ การสะท้อนอารมณ์ของคู่สนทนา การซักถามเพิ่มเติม หรือแม้แต่การ แสดงท่าทีเปิดเผยเป็นมิตร ถือเป็นทักษะในการสื่อสารที่ดี

### **ความสามารถในการทำงานเป็นกลุ่ม (Group Work Skills)**

ความสามารถในการทำงานเป็นกลุ่มเป็นความสามารถที่ต้องอาศัยทักษะหรือความสามารถหลาย ๆ ด้านมาใช้เพื่อการปรับตัวเองให้เข้ากับสังคมและการพัฒนาตนเองให้พร้อมที่จะทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ฉะนั้นผู้สอนจึงควรให้คำชี้แนะหรือแนะนำแนวทางในการทำงานกลุ่มที่ถูกต้อง โดยการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมหรือสนับสนุนการเรียนรู้แบบร่วมมือกันร่วมด้วย เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสพัฒนาความสามารถในด้านนี้ยิ่ง ๆ ขึ้นไป

### **ความหมายของความสามารถในการทำงานเป็นกลุ่ม**

มีนักการศึกษาและนักวิจัยหลายท่านได้สรุปความหมายเกี่ยวกับความสามารถในการทำงานเป็นกลุ่มไว้หลากหลายแง่มุม อาทิ

จินตนา กิจบำรุง (2545 : 17) ความสามารถในการทำงานเป็นกลุ่ม หมายถึง ความสามารถในการทำงานของบุคคลภายในกลุ่ม ซึ่งมีวัตถุประสงค์และเป้าหมายร่วมกัน โดยปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของตนเองในการทำงานกลุ่ม อันประกอบด้วย การสร้างความคุ้นเคย การสื่อสาร การยกย่อง การให้กำลังใจ และการขจัดความขัดแย้ง

แน่งน้อย ประชาณุกุล (2548 : 9) สรุปว่า ความสามารถในการทำงานเป็นกลุ่ม หมายถึง ความสามารถในการทำงานเป็นกลุ่มของสมาชิกภายในกลุ่ม โดยมีวัตถุประสงค์และเป้าหมายร่วมกัน การปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของตนเองในการทำงานกลุ่ม อันประกอบด้วย การวางแผน การสื่อความหมาย การจูงใจ การแก้ปัญหาความขัดแย้ง

สุขสันต์ หัตถสาร (2550 : 13) สรุปว่า ความสามารถในการทำงานเป็นกลุ่ม หมายถึง ความสามารถในการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ซึ่งประกอบด้วยพฤติกรรม 7 ด้าน ได้แก่ การมีส่วนร่วมในการวางแผน การปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ การให้ความร่วมมือในการทำงาน การยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น การเข้าร่วมกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ และการรับผิดชอบที่ได้รับมอบหมาย

อุบล กลิ่นหอม (2551 : 8) สรุปว่า ความสามารถในการทำงานเป็นกลุ่ม หมายถึง พฤติกรรมในการทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อให้การดำเนินงานของกลุ่มบรรลุจุดมุ่งหมายที่วางไว้ในด้านผลสำเร็จของงานและลักษณะการอยู่ร่วมกันทางสังคม

สมสมร ทิภูเวียง (2552 : 5) สรุปว่า ความสามารถในการทำงานเป็นกลุ่ม หมายถึง พฤติกรรมของบุคคลที่กระทำกิจกรรมร่วมกันอย่างมีขั้นตอนเพื่อให้การดำเนินงานบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน คือ การกำหนดจุดมุ่งหมายในการทำงาน การวางแผนการทำงาน การปฏิบัติตามแผน การประเมินผลและปรับปรุงงาน

จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่า ความสามารถในการทำงานเป็นกลุ่ม หมายถึง ความสามารถในการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มของบุคคล เพื่อมุ่งสู่เป้าหมายของกลุ่มที่กำหนดไว้ โดยมุ่งเน้นที่ลักษณะการอยู่ร่วมกันทางสังคมหรือผลสำเร็จของงาน

นอกจากนี้ในการทำงานกลุ่ม พฤติกรรมที่แสดงออกของสมาชิกแต่ละคนภายในกลุ่มย่อมมีความแตกต่างกันไปตามประสบการณ์หรือพื้นฐานที่ได้รับการฝึกฝนมาในลักษณะที่แตกต่างกัน ซึ่งนักการศึกษาและนักวิจัยหลายท่าน ได้สรุปพฤติกรรมในการทำงานเป็นกลุ่มในลักษณะต่าง ๆ อาทิ

อรทัย อินตา (2547 : 24-26) ได้สรุปแนวพฤติกรรมในการทำงานเป็นกลุ่มโดยใช้แนวการสังเกตจากการทำงานเป็นกลุ่มของกระทรวงศึกษาธิการมาเป็นเกณฑ์ในการสังเกต และแบ่งตามพฤติกรรมที่กลุ่มแสดงออกเป็น 5 ขั้นตอน ซึ่งสรุปได้พอสังเขป ดังนี้

#### ด้านพฤติกรรมการเข้ากลุ่ม

1. การสร้างความคุ้นเคยและทำความรู้จักกัน โดยสังเกตจากการแสดงพฤติกรรมในการพูดคุย ทักทาย หรือทำความรู้จักซึ่งกันและกัน
2. การเลือกผู้นำกลุ่ม โดยสมาชิกร่วมกันเลือกตัวแทนของกลุ่ม จากนั้นผู้นำกลุ่มก็จะทำหน้าที่ในการกำหนดบทบาทหน้าที่ให้แก่สมาชิกทุกคน
3. การกำหนดกฎระเบียบหรือกติกาของกลุ่ม โดยผู้นำกลุ่มให้สมาชิกได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็นในการกำหนดกฎระเบียบหรือกติกาของกลุ่มเพื่อถือปฏิบัติร่วมกัน
4. การยึดหลักประชาธิปไตยในการดำเนินงานของกลุ่มนั้น โดยสมาชิกทุกคนจะมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น รวมถึงการใช้เสียงส่วนใหญ่ในการตัดสินใจในการดำเนินกิจกรรมของกลุ่ม

#### ด้านพฤติกรรมการมอบหมายงาน

1. การชี้แจงวัตถุประสงค์และขั้นตอนของกิจกรรม โดยผู้นำกลุ่มจะเป็นผู้ชี้แจงให้สมาชิกทุกคนได้เข้าใจตรงกัน

2. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการวางแผนงานร่วมกัน
3. การมอบหมายงานให้สมาชิกตามความเหมาะสม
4. การเคารพความคิดเห็นซึ่งกันและกัน โดยการรับฟังความคิดเห็นของเพื่อน

สมาชิกและการเปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็นอย่างเสรี

ด้านพฤติกรรมการปฏิบัติงานตามหน้าที่

1. การแยกย้ายกันไปทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
2. การปฏิบัติงานตามเวลาที่กำหนด

ด้านพฤติกรรมการเสนอเนื้อหา โดยสมาชิกแต่ละคนจะมีการนำเสนอเนื้อหาตามที่ได้ศึกษาค้นคว้ามา

1. การใช้วิธีการนำเสนอเนื้อหา
2. การนำเสนอเนื้อหาถูกต้องตามลำดับ
3. การแสดงมารยาทในการฟังที่ดี ในขณะที่เพื่อนสมาชิกกำลังนำเสนอเนื้อหา
4. การซักถามหรือแสดงความคิดเห็นต่อเนื้อหาที่เพื่อนสมาชิกได้นำเสนอ

ด้านพฤติกรรมการสรุปการทำงาน

1. การร่วมกันสรุปบทวนเนื้อหาสาระจากการนำเสนอทั้งหมด
2. การชี้แจงและสรุปเนื้อหาภายหลังการสรุปเนื้อหาทั้งหมด โดยผู้นำกลุ่มจะเป็นผู้สรุปเนื้อหาที่สมาชิกอีกครั้ง เพื่อให้สมาชิกเข้าใจเนื้อหาตรงกัน
3. การร่วมกันแสดงความคิดเห็นในการหาคำตอบของคำถาม
4. การชี้แจงคำตอบที่ถูกต้อง โดยผู้นำกลุ่มจะเป็นผู้ทบทวนคำตอบให้แก่สมาชิก เพื่อให้เข้าใจตรงกันอีกครั้ง

ส่วนข้อสรุปของ พันทิพา ทับเที่ยง (2550 : 160-161) ได้กำหนดพฤติกรรมการทำงานกลุ่มไว้ 5 ด้านดังนี้

ด้านความรับผิดชอบในการทำงานกลุ่ม

1. มีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาและสรุปผลงานกลุ่ม
2. ปฏิบัติงานภายในกลุ่มให้เป็นไปตามแผนที่วางไว้
3. ให้ความร่วมมือในการส่งงานตามเวลาที่กำหนด
4. ปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม

ด้านการสร้างบรรยากาศในการทำงานกลุ่ม

1. ให้คำแนะนำวิธีการทำงานและให้ความช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม

2. มีน้ำใจ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ต่อเพื่อนด้วยความเต็มใจ
3. ร่วมแก้ไขปัญหากับเพื่อนสมาชิกด้วยความประนีประนอม
4. เต็มใจให้ความร่วมมือเมื่อผู้นำหรือสมาชิกในกลุ่มขอร้องให้ทำ

#### ด้านการกล้าแสดงความคิดเห็น

1. แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนในกลุ่ม
2. ชักถามด้วยวาจาที่สุภาพเมื่อไม่เข้าใจ
3. คัดค้านหรือเสนอแนะด้วยเหตุผล
4. เสนอมุมมอง / ข้อคิดที่แตกต่างจากผู้อื่น

#### ด้านการยอมรับความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม

1. การยอมรับความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม
2. เต็มใจปฏิบัติตามมติของกลุ่ม
3. ใช้เหตุผลในการตัดสินใจลงมติของกลุ่ม
4. ร่วมแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์แก่กลุ่ม

จากพฤติกรรมในการทำงานในกลุ่มเป็นกลุ่ม ดังข้างต้น ผู้วิจัยได้นำมาใช้เป็นแนวทางในการสังเกต พฤติกรรมการเรียนรู้เป็นกลุ่ม โดยนำมาปรับประยุกต์ให้สอดคล้องกับบริบทการเรียนรู้บนระบบเครือข่าย และได้สรุปเป็นองค์ประกอบของการทำงานเป็นกลุ่ม ได้แก่ การมีส่วนร่วมในการวางแผนงาน การให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรม การแบ่งบทบาทหน้าที่ การสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิก และผลงานที่สำเร็จตามเป้าหมาย หรือการส่งงานตรงเวลา

ในการประเมินความสามารถในการทำงานเป็นกลุ่มนั้น สามารถพิจารณาได้จากผลงานของกลุ่ม พฤติกรรมการทำงานในด้านการมีส่วนร่วมของสมาชิก การให้ความร่วมมือ หรือวิธีการทำงานของกลุ่ม ซึ่งสามารถใช้เทคนิคและวิธีการที่หลากหลายเข้ามาช่วยในการวัดและประเมินผลได้ เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ หรือการสอบถาม การให้ผู้เรียนประเมินตนเองหรือประเมินกันเองระหว่างสมาชิก รวมถึงการใช้วิธีการประเมินด้านผลงาน โดยการตรวจผลงานรายงานของกลุ่มหรือผลงานที่ได้จากการฝึกปฏิบัติ เป็นต้น

## 2.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะทางสังคม

**ทฤษฎีพัฒนาการทางสังคมของอีริกสัน (Erik Erikson)** นักจิตวิทยาอธิบายเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางสังคมว่ามีความเกี่ยวข้องกับการพัฒนาบุคลิกภาพ บุคคลจะมีการพัฒนาบุคลิกภาพตลอดชีวิต และเป็นสิ่งสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม หรือการมีสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ ในสังคมนั่นเอง อีริกสันได้จำแนกพัฒนาการทางบุคลิกภาพของบุคคลไว้ 8 ขั้น คือ



ขั้นที่ 1 ความรู้สึกไว้วางใจและความไม่ไว้วางใจ(Trust VS Mistrust ) จะเริ่มขึ้นระหว่างช่วงอายุแรกเกิดถึง 1 ขวบ ถ้าเด็กได้รับอาหาร ความรัก ความเอาใจใส่และความใกล้ชิดจากมารดาหรือพี่เลี้ยงเป็นอย่างดี เด็กจะเกิดความรู้สึกไว้วางใจและความอบอุ่นมั่นคง ในทางตรงข้ามหากถูกทอดทิ้งและไม่ได้ความรักจะเกิดความรู้สึกไม่ไว้วางใจใครในวัยเด็ก

ขั้นที่ 2 ความเป็นตัวของตัวเองและความสงสัย (Autonomy VS Doubt) ความรู้สึกนี้จะเกิดในช่วงปีที่ 2 เด็กวัยนี้จะแสดงออกให้เห็นว่าตนเองมีความสามารถ มีความเป็นตัวของตัวเอง ในทางกลับกันหากเด็กไม่ได้รับความสำเร็จหรือความพอใจก็จะเกิดความอายและกลัวการแสดงออก

ขั้นที่ 3 การริเริ่มและความรู้สึกผิด (Initiative VS Guilt) เป็นช่วงอายุ 3 ถึง 5 ปี เด็กวัยนี้จะเลียนแบบสมาชิกในครอบครัวชอบทดลองทำสิ่งใหม่ ๆ ถ้าทดลองแล้วผิดพลาดจะเกิดความขยาดและหวาดกลัว เป็นวัยที่มีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกในครอบครัวและเด็ก ๆ นอกบ้าน

ขั้นที่ 4 ความรู้สึกรับผิดชอบและความรู้สึกปมด้อย (Industry VS Inferiority) เกิดขึ้นในช่วงอายุ 6- 11 ปี เด็กวัยนี้จะเริ่มเกี่ยวข้องกับบุคคลนอกบ้านมากขึ้น เป็นช่วงที่จะขยันเรียน ขยันอ่านหนังสือประเภทต่าง ๆ พุดคุยและอวดโชว์ความเด่น และชอบแสดงความสามารถของตนเพื่อให้เพื่อนยอมรับถ้าทำไม่ได้ก็จะผิดหวังและรู้สึกเป็นปมด้อย

ขั้นที่ 5 บุคลิกภาพของตน และความไม่เข้าใจตนเอง (Identity VS Identity Diffusion) อยู่ในช่วงอายุ 13-18 ปี เป็นระยะเริ่มเข้าสู่วัยรุ่นซึ่งต้องการสร้างเอกลักษณ์หรือบุคลิกภาพของตน โดยเลียนแบบจากเพื่อน ๆ หรือผู้ใกล้ชิด ถ้ายังสร้างเอกลักษณ์ของตนไม่ได้จะเกิดความว้าวุ่นและหมดหวัง จึงเป็นช่วงเวลาสำคัญที่ผู้อยู่ใกล้ชิดต้องแสดงแบบอย่างที่ดีเพื่อให้เด็กสร้างบุคลิกภาพที่เหมาะสม

ขั้นที่ 6 ความเป็นผู้นำและความเปล่าเปลี่ยว (Intimacy VS Isolation) ช่วงอายุ 19-40 ปี เป็นวัยที่ก้าวสู่ความเป็นผู้ใหญ่มีความต้องการเป็นผู้นำต้องการติดต่อและสัมพันธ์กับเพื่อนต่างเพศ จนเป็นเพื่อนสนิทและหรือเป็นคู่ชีวิตหากไม่สามารถทำได้ตามที่คาดหวังก็จะแยกตนเองออกจากสังคมหรืออยู่ตามลำพังในวัยนี้จะมีเพื่อนรัก เพื่อนร่วมงาน และเพื่อนสนิทเป็นจำนวนมาก

ขั้นที่ 7 ความเสียสละและความเห็นแก่ตัว (Generativity VS Self Absorption ) เป็นช่วงวัยกลางคนเป็นวัยที่มีความรับผิดชอบ มีครอบครัว มีการให้กำเนิดบุตร ให้การอบรมเลี้ยงดู ให้การศึกษาให้ความรักและความเอาใจใส่เพื่อสร้างคุณภาพชีวิตให้แก่บุตรหลานและสมาชิกในครอบครัว

ขั้นที่ 8 ความมั่นคงของชีวิต และความสิ้นหวัง ( Integrity VS Despair ) อยู่ในช่วงอายุ 61 ปีขึ้นไป เป็นวัยที่ต้องการความมั่นคงสมบูรณ์ในชีวิต จะภาคภูมิใจในความสำเร็จแห่งชีวิตและผลงานของตน ถ้าผิดหวังจะเกิดความรู้สึกล้มเหลวในชีวิต

### **คุณสมบัติของผู้มีทักษะทางสังคมที่ดี**

ผู้มีทักษะทางสังคมที่ดี ควรมีคุณสมบัติ ดังนี้

1. มีคุณลักษณะส่วนบุคคลที่ดี คุณลักษณะส่วนบุคคลเป็นสิ่งสำคัญที่จะส่งผลให้การพัฒนาทักษะทางสังคมของบุคคลสามารถดำเนินการไปได้จนประสบผลตามที่กำหนดไว้ คุณลักษณะส่วนบุคคลที่ควรได้รับการส่งเสริมให้มีขึ้นได้แก่ ความมุ่งมั่นตั้งใจ ความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบ ความขยันหมั่นเพียรและอดทน ความซื่อสัตย์

2. มีทักษะการสื่อสารดี มีหลายทักษะ แต่ที่จำเป็นเบื้องต้นสำหรับผู้เรียนต้องการพัฒนาทักษะทางสังคม ได้แก่ การพัฒนาทักษะการฟังและการพูด ทักษะการสังเกตและการตีความภาษาท่าทาง เป็นต้น

3. มีทักษะการจัดการกับตนเองดี ได้แก่ การรู้จักและยอมรับตนเอง การวางแผนการทำงาน การควบคุมตนเอง เป็นต้น

4. มีการตระหนักรู้ทางสังคม เป็นความสามารถของบุคคลในการแสดงออกถึงการรับรู้เกี่ยวกับตนเองว่าเป็นส่วนหนึ่งของสังคมและสิ่งแวดล้อม การแสดงพฤติกรรมอย่างเหมาะสมในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสังคมและสิ่งแวดล้อม เพื่อให้สามารถอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข คุณสมบัตินี้ได้แก่ การเป็นผู้รู้จักกาลเทศะ และมีมารยาททางสังคมที่เหมาะสม เป็นต้น การจัดกิจกรรมเพื่อให้เกิดความตระหนักรู้ทางสังคมควรเป็นเรื่องจริงที่เกี่ยวข้องกับผู้ทำกิจกรรม โดยเริ่มจากเรื่องที่อยู่ใกล้ตัวไปสู่เรื่องที่ไกลตัวออกไป ได้แก่ การเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในบ้าน ความสัมพันธ์กับโรงเรียน ความสัมพันธ์กับชุมชนและสิ่งแวดล้อม

### **ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสังคมของแบนดูรา**

ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสังคมที่มีชื่อเสียงคือ ทฤษฎีของอัลเบิร์ต แบนดูรา (Albert Bandura, 1925) อ้างอิงจาก สำนักงานสภาพัฒนาการวิจัย, 2543 : 83-87) แนวคิดโดดเด่นของแบนดูรามี 2 ประการ คือ การเรียนรู้จากการสังเกตเพื่อเลียนแบบและความเชื่อในความสามารถแห่งตน (Observational learning for imitation and Self-efficacy)

#### **1. การเรียนรู้จากการสังเกตเพื่อเลียนแบบ**

แนวคิดนี้เป็นแนวคิดในยุคแรก ๆ ของแบนดูรา มีประเด็นสำคัญ ๆ ดังนี้

1.1 การเรียนรู้เกิดจากการสังเกตหรือเลียนแบบบุคคลที่เป็นตัวแบบ ซึ่งอาจเป็นบุคคลในชีวิตจริงหรือบุคคลในวรรณกรรม วรรณคดี นิทาน รายการโทรทัศน์ การ์ตูน ฯลฯ

1.2 การเรียนรู้ที่เป็นพฤติกรรมถาวรเป็นผลมากจากการได้รับการเสริมแรง

1.3 การเรียนรู้จากการสังเกต เห็นชัดมากในการเรียนรู้แบบลงมือกระทำของกลุ่มพฤติกรรม  
แบนดูราได้อธิบายว่าการเลียนแบบเกิดจากการสังเกตตัวแบบการสังเกตส่งผลให้เกิดการทำงานในระบบความรู้ ความคิด การจดจำ (cognitive process) และมีการเสริมแรง อีกทั้งมีปฏิริยาโต้ตอบระหว่างคน-สิ่งแวดล้อม ดังนั้นกว่าจะเกิดการเรียนรู้และเลียนแบบ คนต้องผ่านกระบวนการเรียนรู้-คิดอันซับซ้อน

### ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์

ฟรอยด์ (Freud อ้างอิงจาก ลีปนนท์ เกตุทัต, 2545 : 93) ให้ความสำคัญแก่บทบาทของประสบการณ์ในวัยเด็ก ซึ่งจะมีผลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพเมื่อเด็กเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ช่วงอายุที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง คือช่วงอายุในวัยเด็กเล็ก ฟรอยด์ เน้นความสำคัญของการตอบสนองความต้องการทางร่างกาย ซึ่งจะแสดงออกทางอวัยวะต่างๆ ได้แก่ ทางปาก อวัยวะขับถ่าย อวัยวะสืบพันธุ์ ที่เรียกว่าแหล่ง Erogenous Zones

ฟรอยด์ เน้นว่า ชีวิตเพศของมนุษย์มิได้เริ่มเมื่อวัยหนุ่มสาว แต่เริ่มตั้งแต่ในวัยเด็กโดยมีพลังงานพื้นฐานทางจิต คือ libido ซึ่งเกิดมาพร้อมชีวิตมนุษย์ พลังงานนี้เป็นแหล่งของแรงขับทางเพศ มีจุดมุ่งหมายที่สำคัญคือ การแสวงหาความสุข ความสำเร็จของชีวิตเพศในปัจจุบันเนื่องมาจากการพัฒนาที่สมบูรณ์ในวัยเด็กแต่ละขั้น ขั้นต่าง ๆ ของพัฒนาการทางเพศ (Psychosexual Development) แบ่งออกเป็น 5 ขั้น ซึ่งแต่ละขั้นจะมีศูนย์กลางอยู่ที่บริเวณ Erogenous Zones คือ

1. ขั้นความพอใจอยู่บริเวณปาก (Oral stage) อยู่ในช่วงอายุ 0-1 ปี เป็นระยะที่ทารกพุ่งความสนใจไปที่ปาก การดูด การกัดหรือการได้สัมผัสบริเวณปาก จะนำความสุขมาให้ทารกมากที่สุด การดูดอาหารนอกจากสนองความต้องการในด้านความหิวแล้วยังทำให้ทารกได้ผ่อนคลายความตึงเครียดทางร่างกายด้วย

2. ขั้นความพอใจอยู่บริเวณทวารหนัก (Anal stage) อยู่ในช่วงอายุ 1-2 ปี ระยะนี้เกิดเมื่อเด็กเรียนรู้เรื่องการขับถ่าย การขับถ่ายของเด็กควรเป็นไปโดยเด็กพอใจ ไม่มีความรู้สึกขัดแย้ง การวางกฎเกณฑ์บังคับเด็ก เช่น ให้อถ่ายเป็นเวลา จะทำให้เด็กมีความตึงเครียดทางอารมณ์

3. ขั้นความพอใจอยู่บริเวณอวัยวะเพศ (Phallic stage) อยู่ในช่วงอายุ 3-5 ปี เป็นระยะที่ความพึงพอใจของเด็กเลื่อนไปอยู่ที่อวัยวะสืบพันธุ์ ลักษณะที่เด่นชัดของช่วงนี้คือ ความสนใจและความอยากรู้

อยากเห็นเกี่ยวกับสภาพร่างกาย ซึ่งแตกต่างกันไปตามเพศ การเกิดของทารก บทบาทของพ่อแม่ในการให้กำเนิดบุตรและพฤติกรรมทางเพศของผู้ปกครองซึ่งครูและพ่อแม่ส่วนมากก็เคยได้พบกับเหตุการณ์เหล่านี้มาแล้ว การเล่นอวัยวะเพศ จะพบได้ในเด็กอายุช่วงดังกล่าว ซึ่งเป็นวัยก่อนเข้าเรียน การให้ความรัก ความอบอุ่นของบิดา มารดาต่อเด็กจะทำให้เด็กผ่านขั้นนี้ไปได้และจะเรียนรู้ถึงบทบาททางเพศของตน โดยการเลียนแบบ (identification) บทบาทของบิดามารดา

## 2.5 ขั้นตอนการฝึกทักษะทางสังคม

เวสต์วูด (Westwood 1993 : 67-68 , อ้างถึงใน วริศรา จุ้ยดอนกลอย 2553 : 134-135) ได้แบ่งขั้นตอนในการฝึกทักษะทางสังคมไว้ 6 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. การระบุคำจำกัดความหรือกำหนดทักษะที่จะสอน (Definition) เป็นการอธิบายถึงความสำคัญ การนำทักษะมาใช้ในการปฏิสัมพันธ์ อาจมีการใช้รูปภาพ การ์ตูน การแสดงหุ่นกระบอก หรือการใช้ตัวอย่างจากสถานการณ์ต่าง ๆ
2. การแสดงตัวแบบ (Model the Skills) โดยแบ่งเป็นทักษะย่อยแล้วสาธิตให้ดูหรือให้ตัวแทนเพื่อนมาแสดงให้ดู
3. การเลียนแบบและฝึกซ้อม (Imitation and Rehearsal) เป็นการให้เด็กลองปฏิบัติในสถานการณ์ที่จัดเตรียมไว้ให้
4. การให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) เป็นการให้เด็กทราบถึงผลของพฤติกรรมที่เด็กกระทำ
5. การหาโอกาสในการนำทักษะทางสังคมไปใช้ (Provide Opportunity for the Skill to be Used) อาจจัดเป็นกิจกรรมกลุ่มเล็กหรือกิจกรรมคู่เพื่อให้มีการนำทักษะไปใช้
6. การเสริมแรง (Intermittent Reinforcement) ด้วยการให้คำชมเชยหรือให้รางวัลเป็นเสริมแรงเพื่อเป็นเป้าหมายในการรักษาทักษะที่ได้รับการฝึกฝนมานั้นไว้

จากแนวทางการฝึกทักษะทางสังคมข้างต้น สรุปได้ว่าสามารถฝึกได้หลากหลายวิธี เช่น การบูรณาการเข้ากับการเรียนการสอน ตามปกติและการจัดกิจกรรมฝึกทักษะทางสังคมโดยตรง ได้แก่ การจัดกิจกรรมแบบร่วมมือการเรียนรู้จากกรณีศึกษา หรือการจัดกิจกรรมแบบผสมผสานในรูปแบบที่หลากหลาย เป็นต้น ซึ่งในการปลูกฝังทักษะทางสังคมให้กับเด็กนั้น มีความจำเป็นที่จะต้องมีการสร้างความร่วมมือจากหลายฝ่าย ได้แก่ พ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือครูผู้สอน เข้ามาช่วยกันทำหน้าที่เป็นต้นแบบให้กับเด็ก เพื่อให้พวกเขาได้มีโอกาสซึมซับและเรียนรู้จากตัวอย่างที่ดี ตลอดจนการให้คำแนะนำและความช่วยเหลือในกรณีที่เด็กเกิดปัญหาขึ้น ซึ่งเฮอร์เบิร์ต (Herbert 1986 : 11) เคยเขียนไว้ในหนังสือ Handbook of Social Skills Training โดยให้ความเห็นไว้ตอนหนึ่งว่า การที่เด็กคนใดขาดทักษะที่สำคัญ

ของชีวิต เด็กคนนั้นมักจะสร้างแต่นิสัยที่ไม่น่าพอใจ ขณะเดียวกันเขาก็จะต้องรับผิดชอบต่อสภาพความเครียดและความหงุดหงิดทั้งหลายเข้ามาสู่และคอยทำทนายเขา ฉะนั้นหากเด็กเหล่านั้นได้รับการช่วยเหลืออย่างถูกต้อง ก็จะทำให้เขาสามารถมีความยืดหยุ่นในชีวิตและมีความรอบรู้มากขึ้น ซึ่งเป็นการช่วยให้พฤติกรรมที่เป็นปัญหาต่าง ๆ ลดน้อยลง ดังนั้น การอบรมเด็กที่ถูกต้องจึงถือเป็นการช่วยป้องกันเช่นเดียวกับการเยียวยา

## 2.6 การประเมินทักษะทางสังคม

เวสต์วูด (Westwood 1993 : 57-59 , อ้างถึงใน วริสรา จุ้ยดอนกลอย 2553 : 121) ได้เสนอแนะวิธีการประเมินทักษะทางสังคม ซึ่งสรุปได้พอสังเขป ดังนี้

1. การสังเกต (Naturalistic Observation) เป็นการสังเกตพฤติกรรมเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์นอกห้องเรียนอย่างไม่เป็นทางการ ซึ่งเป็นวิธีที่ไม่ยุ่งยาก โดยที่ผู้สอนสามารถบอกได้อย่างรวดเร็วว่าเด็กคนไหนถูกปฏิเสธจากเพื่อน นอกจากนี้ยังสามารถศึกษาถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเด็กได้อีกด้วย

2. การสำรวจโดยใช้สังคมมิติ (Sociometric Survey) เป็นวิธีการที่บ่งบอกถึงความสัมพันธ์และการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน โดยผู้สอนอาจใช้วิธีการสัมภาษณ์เด็กตามลำพัง หรือให้เด็กเขียนชื่อเพื่อนลงในกระดาษเงื่อนไขที่ครูกำหนด เช่น เขียนชื่อเพื่อนที่อยากเล่นหรือทำงานกลุ่มด้วย หรือให้เขียนชื่อเพื่อนที่ไม่ชอบ ไม่อยากที่จะทำงานด้วย เป็นต้น ซึ่งข้อมูลที่ได้จากการทำสังคมมิตินี้จะช่วยให้ครูจัดกลุ่มเด็กที่ไม่ได้รับการเลือกได้อย่างถูกต้อง

3. การสอบถามความคิดเห็นโดยใช้แบบวัดแบบมาตราส่วน (Rating Scale) ซึ่งเป็นวิธีที่ทำให้เกิดความมั่นใจว่าเด็กทุกคนจะไม่ถูกมองข้ามไป โดยให้เด็กแต่ละคนมีรายชื่อเพื่อนทั้งหมดในชั้นเรียน จากนั้นใส่คะแนน 1 (ไม่ชอบมาก) ไปจนถึง 5 (ชอบมาก) ในแต่ละชื่อ จากนั้นนำมาสรุปผลคะแนน ซึ่งวิธีนี้จะทำให้ทราบว่าเด็กคนไหนมีเพื่อนไม่ชอบมากที่สุด อีกทั้งยังสามารถบ่งบอกถึงระดับความพึงพอใจของเด็กคนอื่น ๆ ด้วย

4. การให้ข้อมูลของพ่อแม่ (Parent Nomination) การให้ข้อมูลของพ่อแม่เป็นวิธีหนึ่งที่ทำให้ทราบปัญหาความสัมพันธ์ทางสังคมของเด็ก ซึ่งจะนำไปสู่การหาวิธีให้ความช่วยเหลือเด็กได้

## 5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ชญากรณ์ เอกธรรมสุทธ, วิชัย เสวกงาม และ กัญญาดา (2563) รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการคิดเชิงออกแบบ ร่วมกับแนวคิดการสะท้อนคิดการปฏิบัติเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมการพยาบาลของนักศึกษาพยาบาล แบ่งเป็น 2 ระยะ ได้แก่ 1) ระยะที่ 1 การศึกษา

และวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน โดยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและตรวจสอบการให้คำ นิยามและการกำหนดองค์ประกอบของความสามารถในการสร้างนวัตกรรมการพยาบาลโดยผู้เชี่ยวชาญ 2) ระยะที่ 2 การสร้างและประเมินรูปแบบการเรียนการสอน ประกอบด้วย รูปแบบการเรียนการสอน คู่มือ และแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านหลักสูตรการเรียนการสอนและการวัดประเมินผล จำนวน 5 ท่าน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบประเมินความถูกต้องและความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนการสอนและเอกสารที่เกี่ยวข้อง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ภุชงค์ โรจน์แสงรัตน์ (2559) การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน ที่ปรากฏอัตลักษณ์ไทยสำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต งานวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ระยะได้แก่ ระยะที่ 1 ศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านสอนออกแบบและนักออกแบบ จำนวน 10 ท่าน ระยะที่ 2 เป็นการ พัฒนารูปแบบการสอน และระยะที่ 3 ศึกษาผลของการใช้รูปแบบการสอน ตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยคือ นักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต สาขาออกแบบ ชั้นปีที่ 2 จำนวน 36 คน เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วย รูปแบบการสอน แบบประเมินผลงานผู้เรียน แบบสอบถามความคิดเห็น ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการทดลองกลุ่มเดียวสอบก่อนสอบหลัง (One group pretest – posttest design) โดยทดลองใช้รูปแบบด้วยแบบฝึกหัดที่แตกต่างกัน ได้แก่ หนุมาน ทศกัณฐ์ และครุฑ ยุค นาค นาคะแนนผลงานของผู้เรียนทั้งหมดมาเปรียบเทียบกับ t-test ผลการวิจัย สรุปได้ ว่า ำ หลั กการของรูป แบบการสอนโดยใช้ การคิด เชิง ออกแบบเป็ น ฐานเพื่ อ สร้างสรรค์ผลงานที่ปรากฏอัต ลักษณ์ไทย ประกอบด้วย 1) การสร้างประสบการณ์เกี่ยวกับอัตลักษณ์ไทย 2) การวิเคราะห์รูปทรงนัยยะ ไทย 3) การสังเคราะห์และออกแบบ และองค์ประกอบของรูปแบบการสอนได้แก่ 1) โจทย์ในงาน ออกแบบ 2) เนื้อหา 3) ผู้สอน 4) ผู้เรียน 5) สื่อการสอน 6) กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 7) การประเมินผล ผลการใช้รูปแบบการสอนพบว่า คะแนนผลงานออกแบบที่ปรากฏอัตลักษณ์ไทยหลังเรียนสูงขึ้น กว่าก่อน เรียนอย่างมีนัยยะสำคัญที่ระดับ .05 ข้อเสนอแนะการทาวิจัยในครั้งต่อไป คือ การศึกษาผลงาน ออกแบบอัตลักษณ์ไทยในบริบทอื่น นอกเหนือจากผลงานสร้างสรรค์ เช่นการศึกษาผลงานออกแบบด้าน สุนทรียศาสตร์

มานิตย์ อาษานอก (2561) การบูรณาการกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนานวัตกรรม การจัดการเรียนรู้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ เป็นกระบวนการคิดสร้างสรรค์นวัตกรรมอย่างเป็นระบบ โดย ยึด “คน” เป็นศูนย์กลางในการออกแบบเพื่อแก้ปัญหา มีกระบวนการที่สำคัญอยู่ 3 ระยะ คือ 1) ระยะเข้าใจ ปัญหา (Understanding) คือ การทำความเข้าใจปัญหาให้ถูกต้องกับประเด็นและความต้องการ 2) ระยะ พัฒนาไอเดีย (Creating) คือ การพัฒนาความคิดริเริ่มที่จะทำให้เกิดนวัตกรรม ไอเดียหรือแนวคิดใหม่ ๆ

เมื่อได้รับการพัฒนาจะเป็นจุดตั้งต้นของการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และ 3) ระยะส่งมอบนวัตกรรม (Delivering) คือ การเปลี่ยนไอเดียให้เป็นต้นแบบนวัตกรรม ก่อนที่จะนำไปทดลองใช้ ซึ่งผลจากการทดลองนำมาใช้บูรณาการกับการเรียนการสอนสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาและคอมพิวเตอร์ศึกษา พบว่ากระบวนการคิดเชิงออกแบบช่วยสร้างการเรียนรู้ของนิสิตและพัฒนาทักษะต่าง ๆ ตลอดจนกระบวนการคิดและการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย สร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อช่วยแก้ปัญหาผู้เรียนและสังคม ช่วยเพิ่มคุณค่าและการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น



## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมการพัฒนาตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เป็นการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) โดยใช้ การวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed methodologies) ระหว่างเชิงปริมาณ (Quantitative) และเชิงคุณภาพ (Qualitative) โดยมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาสภาพการดำเนินงานและประเมินความต้องการจำเป็นการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยประยุกต์ใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมการพัฒนาตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร (Research : R1)

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนากิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยประยุกต์ใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมการพัฒนาตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร (Development : D1)

ขั้นตอนที่ 3 การนำกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยประยุกต์ใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมการพัฒนาตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ไปสู่การปฏิบัติ (Research : R2)

ขั้นตอนที่ 4 การประเมินผลการใช้กิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยประยุกต์ใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมการพัฒนาตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร (Development : D2)

#### ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาสภาพการดำเนินงานและประเมินความต้องการจำเป็นการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยประยุกต์ใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมการพัฒนาตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร (Research : R1)



เป็นขั้นตอนการวิจัย (Research 1) ผู้วิจัยทำการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเพื่อประกอบการวิจัยในขั้นตอนต่อไป ด้วยการศึกษาสภาพการดำเนินงานและประเมินความต้องการการจัดกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ สำหรับนักศึกษากลุ่มมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ใช้การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative) และเชิงคุณภาพ (Qualitative) โดยแบ่งเป็น 2 ระยะ ดังนี้

**ขั้นตอนที่ 2** การพัฒนากิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยประยุกต์ใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมการพัฒนาตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร (Development : D1)

ขั้นตอนนี้เป็นการพัฒนากิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะพลเมืองอัจฉริยะสำหรับนักศึกษากลุ่มมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล เป็นการออกแบบ (Design) และพัฒนารูปแบบกิจกรรม (Development) โดยผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนที่ 1 มาออกแบบพัฒนากิจกรรม โดยมีขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

จัดกิจกรรม Focus Group ระดมความคิดเห็นแบบมีส่วนร่วม ผู้เข้าร่วมประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร การวัดและประเมินผล ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน อาจารย์ผู้สอนในรายวิชาต่าง ๆ ผู้รับผิดชอบรายวิชาศึกษาทั่วไป รวมจำนวน 5 คน คัดเลือกจากผู้เชี่ยวชาญในขั้นตอนที่ 1 โดยใช้เกณฑ์ประสบการณ์ในการทำงานในด้านที่เกี่ยวข้อง เพื่อร่วมเสนอแนวคิดในการสร้างรูปแบบกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่เหมาะสม โดยกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้

1) ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการสังเคราะห์ในขั้นตอนที่ 1 เสนอต่อการประชุมระดมความคิดเห็น เพื่อให้ทุกคนได้แสดงความคิดเห็นและให้คำแนะนำเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมเสริมหลักสูตร

2) เปิดเวทีระดมความคิดเห็นเพื่อพัฒนากิจกรรมเสริมหลักสูตรที่เหมาะสม ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญการจัดกิจกรรม การวัดและประเมินผล ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน อาจารย์ผู้สอนในรายวิชาต่าง ๆ ผู้รับผิดชอบรายวิชาศึกษาศึกษาทั่วไป

3) นำกิจกรรมที่ได้จากการสรุปและเสนอแนะจากการระดมความคิดเห็น ไปตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรมในแต่ละด้านและในแต่ละกิจกรรมย่อยที่มีการกำหนดขึ้น โดยผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของกิจกรรมในแต่ละรูปแบบ จำนวน 3 - 5 ท่าน โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมซึ่งมีลักษณะแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับตามแบบของลิเคิร์ต (Likert. 1932 : 1 - 55) หรือเกณฑ์การให้คะแนน (Scoring rubrics)

4) ผู้วิจัยปรับแก้กิจกรรมตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญและนำกิจกรรมไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่ใกล้เคียงกัน ก่อนนำไปทดลองใช้จริงในระยะต่อไป (อาจไม่จำเป็นต้องทดลองใช้ก็ได้)

**ขั้นตอนที่ 3** ขั้นตอนที่ 3 การนำกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยประยุกต์ใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมการพัฒนาตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ไปสู่การปฏิบัติ (Research : R2)

ขั้นตอนนี้เป็นการนำกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะพลเมืองอัจฉริยะ สำหรับนักศึกษากลุ่มมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลไปสู่การปฏิบัติ

ในขั้นตอนนี้เป็นการทดลองใช้กิจกรรมที่ได้รับการพัฒนา ซึ่งได้จากขั้นตอนที่ 2 โดยประยุกต์ใช้กิจกรรมทดลองกับกลุ่มตัวอย่างเดียว การดำเนินงานในขั้นตอนนี้เป็นการลงมือปฏิบัติจริง โดยใช้ Action learning ผู้วิจัยมีการดำเนินกิจกรรม ดังนี้

1) ประชุมคณะทำงานเพื่อวางแผนการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ กำหนดแผนปฏิบัติการ (Action plan) ประกอบด้วย ผู้วิจัย วิทยากรกระบวนการ

2) มอบหมายงานดำเนินงานตามแบบกิจกรรมที่เลือกจากคณะกรรมการ

3) ดำเนินการตามกิจกรรมต่าง ๆ ที่ได้วางแผนไว้โดยการลงมือปฏิบัติจริงเป็นเวลา 1 ภาคเรียนหรือตามช่วงเวลาที่เหมาะสม ในรายวิชาพฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตนเอง คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างสำหรับการทดลองแบบเจาะจง จำนวน 30 คน (กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาปริญญาตรี 4 ปี) จากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เนื่องด้วยความพร้อมในด้านต่าง ๆ เช่น สถานที่ สื่อเทคโนโลยี การเตรียมอาหาร และความพร้อมในการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษา

สำหรับการดำเนินการทดลองกิจกรรมผู้วิจัยจะเป็นหลักในการดำเนินการและเชิญวิทยากรกระบวนการซึ่งมีความเชี่ยวชาญในการจัดกิจกรรม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัยยุทธ ถาวรานุรักษ์ วิทยาลัยสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และทีม TA

**ขั้นตอนที่ 4** การประเมินผลการใช้กิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยประยุกต์ใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมการพัฒนาตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร (Development : D2)

ขั้นตอนนี้เป็นการประเมินผล (Evaluation) การใช้กิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะพลเมืองอัจฉริยะ สำหรับนักศึกษากลุ่มมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ซึ่งถือเป็นการประเมินประสิทธิผลกิจกรรมโดยการประเมิน Output และ Outcome ประกอบด้วย

1) ประเมินประสิทธิผลของกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะพลเมืองอัจฉริยะ สำหรับนักศึกษากลุ่มมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล โดยการหาดัชนีประสิทธิผล (The Effectiveness) ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 (ค่า  $E_1/E_2$ ) ทั้งนี้ หากจำเป็นต้องประเมินทั้งประสิทธิภาพและประสิทธิผล ผู้วิจัยอาจจำเป็นต้องประยุกต์ใช้ทฤษฎีเกี่ยวกับ CIPP Model

2) ประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการทดลองใช้กิจกรรมโดยใช้การสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการและใช้แบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจ

### ตารางที่ 1 ขั้นตอนการวิจัยและพัฒนากิจกรรม

ขั้นตอน	ประเด็นที่ศึกษา	ระเบียบวิธีวิจัย(R)	ข้อมูลที่ได้(D)
การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน	สภาพการดำเนินงาน และประเมินความ ต้องการการจัดกิจกรรม เพื่อเสริมสร้าง คุณลักษณะพลเมือง อัจฉริยะ	- การวิจัยเอกสาร - การวิจัยสำรวจ การประเมินความ ต้องการจำเป็น - การวิจัยเชิงคุณภาพ	ได้ข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนา กิจกรรม
การพัฒนากิจกรรม	ร่างกิจกรรมตาม องค์ประกอบและ ขั้นตอนที่กำหนดไว้	- การวิจัยและพัฒนา - การวิจัยเชิงคุณภาพ	ได้ร่างกิจกรรมที่ผ่านการ ตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ สู่การ ดำเนินการขั้นตอนต่อไป
การทดลองกิจกรรม	ผลของการใช้กิจกรรม ตามรูปแบบที่ทดลอง	- การวิจัยเชิงทดลอง	ได้ผลของกิจกรรมที่ผ่านการ ทดลอง
การประเมินกิจกรรม	การประเมินรูปแบบ กิจกรรมตามประเด็นที่ กำหนดไว้	- การวิจัยเชิงประเมิน - การวิจัยเชิงสำรวจ	ได้ทราบผลของการประเมิน กิจกรรมอย่างเป็นระบบ

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ/ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

- 1.1 ติดต่อประสานผู้เชี่ยวชาญเพื่อขอความอนุเคราะห์เบื้องต้นทางโทรศัพท์ จดหมาย  
อิเล็กทรอนิกส์ และการเข้าพบด้วยตนเอง
- 1.2 ดำเนินการขอหนังสือเชิญ/แต่งตั้งผู้เชี่ยวชาญจากคณะ
- 1.3 จัดประชุม/สนทนากลุ่ม
- 1.4 ส่งแบบสอบถาม/แบบประเมินประสิทธิภาพถึงผู้เชี่ยวชาญ

- 1.5 รั้บค้ันแบบสอบถาม/แบบประเมินประสัทธิภพจากผู้เช้ี่ยวชาญ
2. การเก็บรวบรวมจากนักศัึกษากลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยด้าเนินการตามข้ันตอน ดั่งนี้
  - 2.1 แบบสอบถามประเมินความต้อ้งการจ้าเป็นฉบับ try out จ้านวน 50 ฉบับ ผู้วิจัยด้าเนินการเก็บรวบรวมด้วยตัวเอง
  - 2.2 แบบสอบถามประเมินความต้อ้งการจ้าเป็นฉบับจริง ผู้วิจัยด้าเนินการเก็บรวบรวมด้วยตัวเอง เก็บผ่านหน่วยงานที่ร้บผิดชอบของแต่ละ มทร. และเก็บแบบออนไลน์
  - 2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจกิจกรรมการเรียนรูู้ ผู้วิจัยด้าเนินการเก็บรวบรวมด้วยตัวเอง

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ดังนี้

1. สถิติพื้นฐาน ประกอบด้วย ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบ้ียงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

หาค่าเฉลี่ยของตอบแบบสอบถามความพึงพอใจด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปโดยพิจารณาตามเกณฑ์ในการประเมินผล (ธานินทร์ ศิลป์จารุ, 2557) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00	หมายถึง	พึงพอใจมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49	หมายถึง	พึงพอใจมาก
ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49	หมายถึง	พึงพอใจปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49	หมายถึง	พึงพอใจน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49	หมายถึง	พึงพอใจน้อยที่สุด

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล

2.1 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาคุณภาพของเครื่องมือ

การหาค่าดัชนี ความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับคุณลักษณะตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ต้อ้งการวัด (Item-Objective Congruency Index : IOC) โดย IOC ต้อ้งมีค่าระหว่าง 0.05 – 1.00

โดย  $IOC = \frac{\sum R}{N}$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence)

$\sum$  แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

R แทน คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญแต่ละข้อ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

สำหรับเกณฑ์การให้คะแนน มีดังนี้

+1 หมายถึง คำถามนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยหรือนิยามศัพท์

-1 หมายถึง คำถามนั้นไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยหรือนิยามศัพท์

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าคำถามนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยหรือนิยามศัพท์

เกณฑ์การแปลความหมายมีดังนี้

ค่า IOC  $\geq 0.50$  หมายความว่า คำถามนั้นตรงวัตถุประสงค์ของการวิจัย

ค่า IOC  $< 0.50$  หมายความว่า คำถามนั้นไม่ตรงวัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.2 ความเชื่อมั่น (Reliability) ผู้วิจัยทดสอบความเชื่อมั่นของแบบสอบถามโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปการทดสอบความเชื่อมั่นของแบบสอบถามโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Coefficient) ของครอนบัก (Cronbach) ดังนี้ (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2551)

สูตร 
$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left( 1 - \frac{\sum S_i^2}{S^2} \right)$$

โดยที่  $\alpha$  คือ สัมประสิทธิ์แอลฟา

K คือ จำนวนข้อคำถาม

$\sum S_i^2$  คือ ผลรวมของความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ

$S^2$  คือ ความแปรปรวนของคะแนนรวม

ในการหาความเชื่อมั่นโดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Cronbach's alpha coefficient) ที่ค่าระดับความเชื่อมั่นของแบบสอบถามต้องมีค่าตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป

2.3 การเปรียบเทียบสภาพที่เป็นจริงกับสภาพที่คาดหวังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะพลเมืองอัจฉริยะ โดยใช้วิธี Modified Priority Needs Index (PNI<sub>Modified</sub>) (สุวิมล ว่องวานิช, 2558)

$$PNI_{Modified} = (I - D) / D$$

PNI<sub>Modified</sub> หมายถึง ดัชนีการจัดเรียงลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็น

I หมายถึง ค่าเฉลี่ย (Mean) ของความคาดหวัง

D หมายถึง ค่าเฉลี่ย (Mean) ของสภาพที่เป็นจริง

#### 2.4 การคำนวณหาประสิทธิภาพ

ในการหาประสิทธิภาพของชุดการสอนโดยใช้เกณฑ์ E1/E2 เกณฑ์ที่ใช้คือ E1/E2 เท่ากับ 80/80 การหาค่า E1 และ E2 มีวิธีการคำนวณหาค่าร้อยละ

โดย E1 คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการที่จัดไว้ในชุดกิจกรรม

E2 คือ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (พฤติกรรมที่เปลี่ยนในตัวผู้เรียนหลังการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนการกิจกรรม)

เลิศ อานันทนะ และคนอื่น ๆ (2537 : 500) การยอมรับประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมหลังจากที่ทดลองภาคสนามแล้ว นำค่าประสิทธิภาพนำมาเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ เพื่อดูว่าสมควรที่จะยอมรับประสิทธิภาพหรือไม่ในการยอมรับประสิทธิภาพให้ถือค่าความแปรปรวนที่ 2.5%-5% ซึ่งหมายถึงชุดกิจกรรมนั้นไม่ควรต่ำกว่าเกณฑ์ 5% โดยจะกำหนดไว้ 2.5% เช่น ถ้าเกณฑ์ประสิทธิภาพตั้งไว้ 80/80 แต่เมื่อผู้วิจัยทำการทดลองภาคสนามแล้วชุดกิจกรรมมีประสิทธิภาพไม่ถึงเกณฑ์ เช่น ได้ 77.5/77.5 สามารถยอมรับได้ว่าชุดกิจกรรมนั้นมีประสิทธิภาพ สรุปได้ว่าการยอมรับประสิทธิภาพของชุดการสอนมี 3 ระดับ

1. สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้
2. เท่ากับเกณฑ์ที่ตั้งไว้
3. ต่ำกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ประมาณ 2.5%-5%

#### 2.5 การประเมินให้คะแนนกิจกรรม

Analytic Rubrics เป็นแนวทางการให้คะแนนกิจกรรมโดยพิจารณาจากแต่ละส่วนของกิจกรรมแบ่งออกเป็น 4 ระดับ ต่ำสุด คือ 1 และสูงสุด คือ 4

2.6 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์และสนทนากลุ่ม โดยวิเคราะห์เนื้อหาแบบอุปนัยที่ได้จากการสัมภาษณ์และสนทนากลุ่ม และรวบรวมความคิดเห็นและข้อเสนอแนะแนวทางการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร

## บทที่ 4

### ผลการศึกษา

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมการพัฒนาตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมการพัฒนาตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดกระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) โดยใช้การวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed methodologies) ระหว่างเชิงปริมาณ (Quantitative) และเชิงคุณภาพ (Qualitative) โดยมีผลการวิจัย ดังนี้

1. ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดกระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการพัฒนาตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ผู้วิจัยได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดกระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 2 กิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ การส่งเสริมและพัฒนาตนเองด้านการเป็นนักนวัตกรรมเริ่มต้นที่สถาบันการศึกษา และหน้ากากอนามัย แต่ละกิจกรรมมี 4 หน่วย การเรียนรู้ ประกอบด้วย หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 สงสัยไตร่ตรอง หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ข้อมูลที่หลากหลายเพื่อคลี่คลายปัญหา หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เปิดประตูสู่ความจริง และหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ประมวลผลสิ่งที่ค้นพบ โดยแต่ละหน่วยการเรียนรู้ ประกอบด้วย 1) ผลการเรียนรู้ 2) ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3) บทบาทของอาจารย์ 4) บทบาทของผู้เรียนเรียน 5) เทคนิคตามแนวคิดกระบวนการคิดเชิงออกแบบ 6) ทักษะที่ทำให้เกิดความเป็นนวัตกรรม 7) สื่อที่ใช้และอุปกรณ์ และ 8) การวัดและประเมินผล เนื้อหา แต่ละเรื่องใช้เวลาเรียนรู้เรื่องละ 16 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 32 ชั่วโมง

ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยดำเนินการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้กับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 30 คน โดยมี รายละเอียด ดังนี้

**ตาราง 1** ผลการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดกระบวนการคิดเชิงออกแบบ

	คะแนนจากใบงานการปฏิบัติกิจกรรมระหว่างเรียน					คะแนนรวม	คะแนนจากใบงานการปฏิบัติกิจกรรมระหว่างเรียน
	การสัมภาษณ์	การตั้งคำถาม	การนำเสนอ	สร้างต้นแบบ	การทดสอบ		
M	4.00	3.96	4.10	4.20	4.06	20.32	12.58
SD.	0.69	0.61	0.80	0.61	0.73		
ร้อยละ	รวม E1 /E2 = 81.28/83.86					E1 = 81.28	E2 =83.86

ผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดกระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมการพัฒนาตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 เท่ากับ 81.28/83.86 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ ที่กำหนด 80/80 (ตาราง 1)

2. ผลประเมินของผู้เรียนเรียนหลังจากกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดกระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการพัฒนาตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1

ผู้วิจัยดำเนินการประเมินการพัฒนาตนเองที่เกิดจากการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับประเมินผลงานหลังจากจัดกิจกรรม การเรียนรู้ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

- 1) ผลการประเมินการพัฒนาตนเอง



**ตารางที่ 2** ผลการประเมินการพัฒนาตนเองกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้

รายการประเมิน	M	SD.	ระดับ
1 ทักษะการตั้งคำถาม	2.03	0.18	ดี
2 ทักษะการสังเกต	2.17	0.46	ดี
3 ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์	2.57	0.50	ดีมาก
4 ทักษะการทดลอง	2.70	0.46	ดีมาก
5 ทักษะการเชื่อมโยง	1.90	0.48	ดี
<b>รวม</b>	<b>11.36</b>	<b>0.88</b>	<b>ดี</b>

หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดกระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการพัฒนาตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ในภาพรวม พบว่า การพัฒนาอยู่ในระดับดี ( $M=11.36$ ,  $SD=0.88$ ) โดยหากพิจารณา เป็นรายด้าน พบว่า ทักษะการทดลองอยู่ในระดับดีมาก ( $M=2.70$ ,  $SD=0.46$ ) ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์อยู่ในระดับดีมากเช่นกัน ( $M=2.57$ ,  $SD=0.50$ ) ทักษะการสังเกตอยู่ในระดับดี ( $M=2.17$ ,  $SD=0.46$ ) ทักษะการตั้งคำถามอยู่ในระดับดี ( $M=2.03$ ,  $SD=0.18$ ) และทักษะการเชื่อมโยงอยู่ในระดับดี ( $M=1.90$ ,  $SD=0.48$ ) (ตาราง 2)

ตาราง 3 ผลการประเมินผลงาน/ชิ้นงาน

รายการประเมิน	ผู้ประเมินผลงาน			M	SD.	ระดับ คุณภาพ
	ผู้เรียน	ครู	ผู้ใช้งาน			
1 ความเป็นนวัตกรรม	2.34	2.67	2.54	2.38	0.37	ดี
2 วัตถุประสงค์และเป้าหมาย ของการพัฒนา	2.47	2.10	2.30	2.29	0.32	ดี
3 การใช้ความรู้ในการพัฒนา นวัตกรรม	2.00	2.07	2.43	2.17	0.35	ดี
4 กระบวนการพัฒนา ต้นแบบ	2.57	2.63	2.57	2.59	0.42	ดี
5 การนำเสนอการพัฒนา นวัตกรรม	2.30	2.37	2.27	2.31	0.42	ดี
<b>ภาพรวม</b>				<b>11.87</b>	<b>0.21</b>	<b>ดี</b>

ผลงานของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดกระบวนการคิดเชิง  
ออกแบบร่วมกับการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการพัฒนาตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ในภาพรวม อยู่ในระดับดี (M=11.87, SD=0.21) โดยหาก  
พิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า กระบวนการพัฒนาต้นแบบมีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด (M=2.59, SD=0.42)  
รองลงมาคือความเป็นนวัตกรรม (M=2.38, SD=0.37) การนำเสนอการพัฒนานวัตกรรม (M=2.31,  
SD=0.42) วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนา (M=2.29, SD=0.32) และ การใช้ความรู้ในการ  
พัฒนานวัตกรรมมีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุด (M=2.17, SD=0.35) (ตาราง 3)

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการพัฒนาตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ตาราง 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้

ความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ร่วมกับการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน	M	SD.	ระดับความพึงพอใจ
1 ด้านการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้	4.46	0.42	มาก
2 ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้	4.34	0.45	มาก
3 ด้านการวัดและประเมินผล	4.43	0.12	มาก
<b>ภาพรวม</b>	<b>4.43</b>	<b>0.50</b>	<b>มาก</b>

นักศึกษาชั้นปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดกระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการพัฒนาตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร โดยภาพรวม อยู่ในระดับมาก (M=4.43, SD=0.50) ทุกด้านอยู่ในระดับมาก โดยด้านกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจสูงที่สุด (M=4.46, SD=0.42) รองลงมา คือ ด้านการวัดและประเมินผล (M=4.43, SD=0.12) และด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ (M=4.34, SD=0.45) ตามลำดับ โดยผู้เรียน นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ได้แสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ได้แก่ 1) กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้เกิดความสามัคคีใน กลุ่มเพื่อน 2) ได้ใช้ความคิดนอกกรอบ ได้คิดอย่างอิสระ กล้าแสดงความคิดเห็น กล้าลงมือทำ 3) เกิดความท้าทายในการทำงาน ตื่นเต้นกับโจทย์และการนำเสนอ ผลงานให้กับผู้ใช้งาน และ 4) ควรเพิ่มเวลาในการออกแบบชิ้นงานให้มากขึ้น

## บทที่ 5

### สรุปและข้อเสนอแนะ

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมการพัฒนาตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมการพัฒนาตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดกระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) โดยใช้การวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed methodologies) ระหว่างเชิงปริมาณ (Quantitative) และเชิงคุณภาพ (Qualitative) โดยมีสรุปผลการวิจัย ดังนี้

#### 1. สรุปผลการศึกษา

การวิจัยในครั้งนี้มีข้อค้นพบและสามารถนำมาอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ผลพัฒนาและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดกระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการพัฒนาตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 กิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องและเหมาะสมกับนักเรียน เนื่องจากการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ได้นำข้อมูลจากการวิเคราะห์หลักสูตรมาประยุกต์ใช้ มีการศึกษา แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ และสัมภาษณ์ความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ จากนั้น นำกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เน้นฝึกการตั้งปัญหาจากการสำรวจข้อมูล ในชีวิตจริง มีขั้นตอนการวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบและเป็นขั้นตอน มีการสืบค้นข้อมูลโดยให้ผู้เรียนเข้าไปสังเกตพูดคุย หรือมีส่วนร่วมกับประเด็นที่ต้องการจะศึกษา ฝึกการสังเกตจากการค้นหาข้อมูลสาเหตุข้อจำกัดต่าง ๆ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ แสดงความคิดเห็นและอภิปรายกับเพื่อน ๆ ในกลุ่ม เพื่อหาแนวทางและวิธีการสร้างต้นแบบจากแนวคิดได้อย่างเหมาะสม และสามารถเชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์ที่แตกต่างในการค้นหาวิธีการแก้ไขปัญหาได้อย่างหลากหลาย สอดคล้องกับ งานวิจัยของ ณัฐกฤตา ไทยวงษ์ (2562) ที่ได้ศึกษาผลการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดกระบวนการคิดเชิงออกแบบที่มี

ผลต่อความคิดสร้างสรรค์ และความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย ที่กล่าวว่าการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดเชิงออกแบบ เป็นการคิดที่ผสมผสาน การคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ และการคิดเชื่อมโยง โดยเริ่มจากการระบุข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเป้าหมาย โดยให้เด็กเป็นผู้นำการเรียนรู้ ออกแบบ วางแผนขั้นตอนการดำเนินงานอย่างเป็นระบบ และมีเป้าหมายที่วางไว้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ภูซงค์ โรจน์แสงรัตน์ (2563) ที่ได้ศึกษาการพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้แนวคิดการคิดเชิงออกแบบ เป็นฐานเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน ที่ปรากฏอัตลักษณ์ไทยสำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต ที่กล่าวว่า กิจกรรมที่ใช้แนวคิดการคิดเชิงออกแบบ ส่งเสริม ให้ผู้เรียนเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้ ค้นคว้า ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้ร่วมกัน เกิดการคิดวิเคราะห์ และคิดสังเคราะห์ โดยสร้างความคิดรวบยอดในการผลิตผลงานได้เชื่อมโยงกับโจทย์ที่ได้รับ

ประสิทธิภาพของกิจกรรมของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการพัฒนาตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เท่ากับ 81.28/83.86 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 สะท้อนให้เห็นว่ากิจกรรมการเรียนรู้ฯ นี้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลตรงตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เนื่องจากขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีจุดเด่นมีกรณีศึกษา ของนวัตกรรมที่ประสบความสำเร็จและล้มเหลว ซึ่งเป็นตัวอย่างที่เกิดขึ้นจริงเพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจถึงวิถีคิดของผู้ใช้งาน ใบความรู้ และใบกิจกรรมที่ส่งเสริมการพัฒนาตนเองของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเรียนได้ฝึกฝนจากการลงมือปฏิบัติ ได้ตั้งคำถาม สังเกต เกิดการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เกิดการเชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์ที่หลากหลายจากการพูดคุยกับเพื่อน ภายในกลุ่มและจากผู้ใช้งาน ซึ่งสอดคล้องกับกับงานวิจัยของ สุมิตรรา บุษบา (2563) ที่ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาชีววิทยา โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่าประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ เท่ากับ 82.41/79.68 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วม มีบทบาทใน การทำกิจกรรม เป็นอย่างดี มีกระบวนการคิด การร่วมกันทำงานเป็นกลุ่มทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รวมไปถึงการร่วมกัน สร้างสรรค์ชิ้นงานให้สำเร็จตามที่ผู้เรียนได้ออกแบบไว้

2. ผลการประเมินความเป็นนวัตกรรมของนักเรียนหลังจากกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด กระบวนการคิดเชิงออกแบบ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการพัฒนาตนเองของนักศึกษาระดับ ปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1

ผลจากการวิจัย พบว่า การพัฒนาตนเองอยู่ในระดับดี และผลงานอยู่ในระดับดี ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า ผู้เรียน มีความสามารถในการปฏิบัติงานใน 5 ทักษะ ได้แก่ การตั้งคำถาม การสังเกต การมีปฏิสัมพันธ์ การทดลอง และการเชื่อมโยงได้ อย่างชัดเจน โดยมีคะแนนความสามารถในการปฏิบัติงานระดับดีขึ้นไป

ทุกด้าน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะกิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ ผู้เรียนได้แสดงศักยภาพของแต่ละบุคคล ได้แสดงทักษะการตั้งคำถาม การสังเกต เกิดความเข้าใจสถานการณ์และสิ่งแวดล้อม โดยใช้ประสบการณ์ของตนเอง เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติค้นพบความรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนเกิดการเชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับ นำไปสู่การสร้างผลงานหรือชิ้นงาน เห็นคุณค่าของการทำกิจกรรมที่ผู้เรียนเป็นส่วนหนึ่งในการเสนอแนวคิด และวิธีการแก้ปัญหาให้กับผู้ใช้งาน ตลอดจนส่งเสริมการกล้าแสดงออก ทำให้ผู้เรียนเกิดการลองผิดลองถูก มีความเชื่อมั่นในตนเอง สามารถสร้างผลงานหรือชิ้นงานได้อย่างสำเร็จลุล่วง สอดคล้องกับ วิวัฒน์ มีสุวรรณ (2560) และ Dyer et al., (2011) ที่กล่าวว่า นวัตกรรมคือผู้ที่มีความสามารถในการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ขอบเขตลองและประดิษฐ์ โดยเกิดจากการเชื่อมโยงความคิด จากการตั้งคำถาม การสังเกต ทำให้เกิดข้อมูลใหม่ วิธีคิดหรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ และมีความตระหนักต่อความรับผิดชอบ

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการพัฒนาตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1

ผลจากการวิจัย พบว่า ความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เพราะกิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้นักเรียน ได้สำรวจปัญหาที่เป็นบริบทเรื่องราวในชีวิตประจำวัน หรือประเด็นในชุมชนหรือสังคมเป็นการท้าทายและแปลกใหม่สำหรับผู้เรียน เรียนรู้การวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ มีลำดับขั้นตอนการทำงานและสามารถทำงานได้อย่างเป็นอิสระ ได้ทำงานร่วมกับ เพื่อน โดยมีครูทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำแนะนำ อีกทั้งนักเรียนได้ทดลอง ได้คิดวิธีการใหม่ ๆ เรียนรู้เพื่อหาแนวทางการแก้ไขปัญหาที่มีทางเลือกในการคิดและมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้เพื่อแก้ไขปัญหาให้กับผู้ใช้งาน รวมไปถึงการทดสอบต้นแบบที่นักเรียน เป็นส่วนหนึ่งในการช่วยแก้ไขปัญหาให้กับผู้ใช้งานทำให้เกิดความภาคภูมิใจ นักเรียนทราบเกณฑ์ในการประเมิน และมีส่วนร่วมใน การประเมินผลงาน/ชิ้นงานของตนเอง สอดคล้องกับแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อกิจกรรม การเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เริ่มต้นจากความสนใจของผู้เรียน เสริมสร้างบรรยากาศ การเรียนรู้ให้ผู้เรียนกล้าคิด กล้าแสดงออก กล้าลงมือปฏิบัติและมีเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจน เป็นการประเมินที่สังเกตจาก กระบวนการทำงานของผู้เรียนและจากผลลัพธ์ที่เป็นผลงาน สอดคล้องกับงานวิจัยของ วาทีนิ บรรจง (2561) ที่ได้กล่าวว่า กระบวนการคิดเชิงออกแบบส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ที่ดี ฝึกฝนและแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ เกิดเจตคติ ที่ดีต่อการเรียนรู้ซึ่งเป็นเป้าหมายสูงสุดของการศึกษาอย่างยั่งยืน

## 2. ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะ ข้อเสนอแนะในการนำกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้

1. กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับผู้เรียน ควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการสำรวจ สถานการณ์ปัญหา ฝึกตั้งคำถาม และให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการค้นพบเพื่อหาวิธีการแก้ไขปัญหา โดยการกำหนดสถานการณ์ ที่แปลกใหม่ เข้ากับสภาพปัจจุบันในบริบทของสังคมและโลก เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ทักษะและเจตคติอย่างครบถ้วน

2. ผลจากการประเมินการพัฒนาตนเองของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 พบว่า นักเรียนมีการพัฒนาตนเองอยู่ในระดับดีอยู่ในระดับดี แต่มีบางประเด็น เช่น ทักษะการเชื่อมโยงที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำสุด ผู้สอนควรให้ความรู้หรือขยายความรู้เกี่ยวกับแนวคิดวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี หรือยกตัวอย่างที่นักเรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ทางวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาต้นแบบให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น และเปิดพื้นที่ให้นักเรียนได้มีโอกาสสอบถามครู เมื่อเกิดข้อสงสัยหรือต้องการความรู้เพิ่มเติม หรือหากเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ควรเชื่อมโยงไปยังตัวชีวิตหรือผลการเรียนรู้ที่เป็นเป้าหมายสำคัญ

3. จากผลการประเมินความพึงพอใจในของผู้เรียนเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรม พบว่าผู้เรียนเรียนเกิดความท้อแท้ ทำให้นักเรียนอยากลงมือปฏิบัติ คั่นคว้า ทดลอง ในสถานการณ์ที่ครูกำหนดให้ นักเรียนมีความสนใจและอยากศึกษาค้นหา ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ เนื่องจากการดำเนินกิจกรรมโดยมีสถานการณ์ที่กำหนดให้ใช้ระยะเวลาค่อนข้างนาน ดังนั้นควรปรับ กิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความท้าทายและยืดหยุ่นระยะเวลาในแต่ละขั้นโดยขึ้นกับบริบทของผู้เรียน เช่น หากผู้เรียนสามารถเรียนรู้ ในสถานการณ์ปัญหาได้อย่างรวดเร็ว ผู้สอนอาจเพิ่มเงื่อนไขที่เป็นข้อจำกัดเพื่อการกระตุ้นในชั้นวางแผนและระดมความคิด นอกจากนี้ ในขั้นเตรียมการและทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ก่อนที่นักเรียนจะไปสัมภาษณ์ครูอาจใช้วิธีการเชิญปราชญ์ชาวบ้าน หรือผู้ใช้งานที่มีปัญหาต่าง ๆ ในท้องถิ่นที่สามารถแก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเองมาพูดคุยเพื่อเป็นการสาธิตก่อนให้ผู้เรียนไปสัมภาษณ์ผู้ใช้งานจริง

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

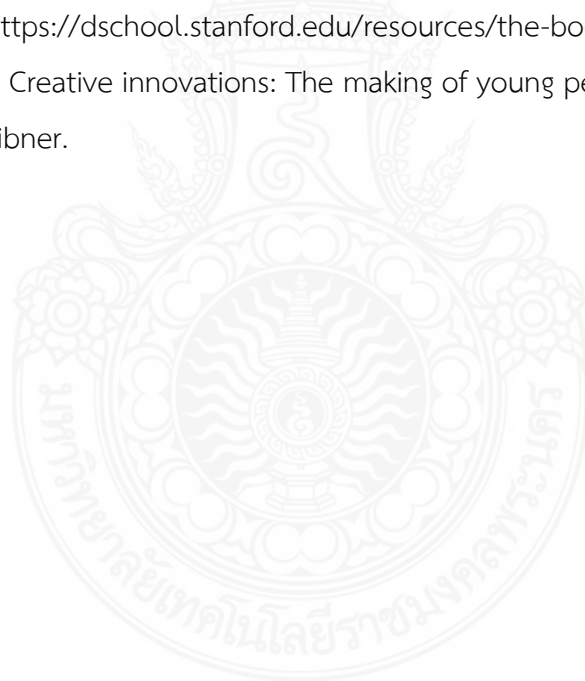
ควรมีการวิจัยและพัฒนาเพื่อให้ผู้เรียนเรียนมีการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดกระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการจัดการเรียนรู้อื่น ๆ เช่น การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดกระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้โครงงานเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงผลิตภาพและผลงานอื่น ๆ

## บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย มหาวิทยาลัย ศิลปากร, 5(1), 7-20
- ณัฐกฤตา ไทยวงษ์. (2562). การศึกษาผลการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดเชิงออกแบบที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ และ ความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย. วารสารแสงอีสาน มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน, 16(11), 141-153
- พันธ์ยุทธ น้อยพินิจ. (กรกฎาคม, 2560). ผลการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ภาคตัดกรวย ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบที่ส่งเสริม ความสามารถในการแก้ปัญหอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4.[Paper presentation], การประชุม นำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ เครือข่ายบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ, พิษณุโลก, ประเทศไทย.
- ภูงค์ โรจน์แสงรัตน์ (2563). การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้แนวคิดการคิดเชิงออกแบบเป็นฐานเพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ ปรากฏอัตลักษณ์ไทยสำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต.วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 46(3), 258-273
- วาทีณี บรรจง (2561). นวัตกรรมแบบตัวน้อย: การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ผ่านประสบการณ์ศิลปะสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการคิด เชิงออกแบบ. วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 46(2), 330-347
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล (2562). การจัดการเรียนรู้ในยุค Disruptive Innovation. [http://www.curriculumandlearning.com/upload/Books/Disruptive%20Innovation\\_1544646601.pdf](http://www.curriculumandlearning.com/upload/Books/Disruptive%20Innovation_1544646601.pdf)
- วิวัฒน์ มีสุวรรณ. (2560). ปัจจัยที่ส่งผลต่อคุณลักษณะของครูนวัตกรรมด้านเทคโนโลยีการศึกษาในสถานศึกษาสำหรับปฏิบัติการสอน เครือข่ายมหาวิทยาลัยนเรศวร. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 19(3), 50-61
- สุมิตรา บุษบา. (2563). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาชีววิทยาโดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับแนวคิดการเรียนรู้แบบมี ส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วารสารมหาจุฬานาครธรรม์, 7(12), 210- 221



- ไปรมา อิศรเสนา ณ อยุธยา และชูจิต ตรีรัตน์พันธ์(2560). การคิดเชิงออกแบบ : เรียนรู้ด้วยการลงมือทำ.  
<http://resource.tcdc.or.th/ebook/Design.Thinking.Learning.by.Doing.pdf>
- Dyer, J., Gregersen, H., & Chistensen, C. M. (2011). The innovator's DNA: Mastering the five skills of disruptive Innovators. Harvard Business School
- Sterman, C. (2016, October 28). Teaching by design: Design thinking is a problem-solving strategy that help build student' 21st century skills.  
[http://www.naesp.org/sites/default/TeachingByDesign\\_CCAC15.pdf](http://www.naesp.org/sites/default/TeachingByDesign_CCAC15.pdf)
- Seidal, V. P., & Fixson, S. K. (2003). Adopting design thinking in novice multidisciplinary teams: The application and limits of design methods and reflexive practices. *Journal of Product Innovation Management*, 30(SI), 19-33.
- The Stanford d.school Bootcamp Bootleg. (2019, February 9). Design thinking bootcamp bootleg. <https://dschool.stanford.edu/resources/the-bootcamp-bootleg>
- Wagner, T. (2018). Creative innovations: The making of young people who will change the world. Scribner.



ไม่มีเนื้อหาจากต้นฉบับ



ไม่มีเนื้อหาจากต้นฉบับ

